



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TIR

*Manuel
d'initiation*

**du tireur
sportif**



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TIR

38, rue Brunel - 75017 PARIS

Tél. : 01 58 05 45 45 - Télécopie : 01 55 37 99 93

www.fftir.asso.fr



Avant-propos

Vous venez d'adhérer à la **Fédération Française de Tir** : soyez le bienvenu dans ce sport qui, nous en sommes persuadés, vous apportera beaucoup de plaisir.

Le Tir Sportif, que vous le pratiquiez en loisir ou en compétition, nécessite de votre part le respect de règles intangibles de sécurité et la connaissance de quelques fondamentaux techniques.

Ce manuel a pour objet de guider vos premiers pas dans la pratique du tir sportif.

Vous y trouverez successivement les règles de sécurité à respecter en toutes circonstances, un lexique destiné à vous familiariser avec certains termes couramment utilisés, les principes élémentaires de la technique, les différentes disciplines que vous pouvez pratiquer au sein de la F.F.Tir, le matériel que vous pouvez utiliser, la législation en vigueur concernant la réglementation des armes et un organigramme récapitulatif de la F.F.Tir. En toutes circonstances n'oubliez pas que vous êtes un tireur sportif et qu'à ce titre vous devez toujours garder à l'esprit l'éthique qui se rattache à ce qualificatif.

Bons tirs et meilleurs résultats !



SOMMAIRE

SÉCURITÉ	3	EXPLICATION DES SÉANCES	
LEXIQUE	4 à 6	CONTRÔLÉES DE PRATIQUE DU TIR	
QUELQUES PRINCIPES		• Le certificat de contrôle	
ÉLÉMENTAIRES DE LA TECHNIQUE		des connaissances	17
• La position	7	• Les séances contrôlées	
• La visée	7	de pratique du Tir	18
• Le lâcher	10	LES DISCIPLINES	
• La tenue de l'arme	11	DU TIR SPORTIF	
• L'annonce	11	• Carabine	19
• Le réglage	11	• Pistolet	20
• Les erreurs de visée	12	• Cible mobile	21
LE MATÉRIEL		• Plateaux	22
• Le choix de l'arme	13	• Carabine 300 m	23
• Autres matériels	13	• Arbalète	24
RÉGLEMENTATION EN VIGUEUR		• Armes anciennes	25
AU 1/01/1999 CONCERNANT		• Bench rest	26
LA LEGISLATION SUR LES ARMES		• Parcours de tir	27
• Catégories d'armes	14	• Silhouettes métalliques	28
• Acquisition, détention, déclaration	15 à 16	• Ecoles de tir	29
		STRUCTURE DE LA F.F.Tir	30

SÉCURITÉ

La sécurité nous concerne tous, tireurs, arbitres, dirigeants et spectateurs. Nous devons l'appliquer dans le respect de l'utilisation des règlements propres à chaque stand et à chaque discipline.

Vous trouverez ci-après, ce qu'il convient de faire et de ne pas faire.

Cette liste n'est évidemment pas exhaustive.

1. L'ARME

Arme approvisionnée : c'est une arme qui contient des munitions.

Arme chargée : c'est une arme qui contient des munitions dans la chambre (ou le barillet).

Arme prête à tirer : c'est une arme dont toute action sur la queue de détente fait partir le coup.

Arme mise en sécurité ou désapprovisionnée : c'est une arme dont on a :

- enlevé le chargeur, vidé le magasin, la chambre ou le barillet de ses munitions,
- ouvert le mécanisme (culasse ouverte ou barillet basculé),
- contrôlé visuellement et physiquement l'absence de munitions.

Ne jamais faire confiance aux seules sécurités mécaniques des armes.

Une arme doit **TOUJOURS** être considérée comme chargée et à ce titre ne doit **JAMAIS** être dirigée vers soi-même ou autrui.

2. LE TRANSPORT DE L'ARME

Entre le domicile et le stand :

L'arme désapprovisionnée et équipée d'un dispositif rendant son utilisation immédiate impossible doit être transportée dans une valise.

Les munitions sont transportées à part.

Lorsque vous vous déplacez avec vos armes, vous devez toujours être en possession de votre licence, de votre carnet de tir et des autorisations de détention correspondantes.

3. L'ARRIVÉE AU PAS DE TIR

La valise est apportée au pas de tir et l'arme n'est sortie qu'à ce moment là.

Une arme ne doit jamais être manipulée ni fermée brutalement.

Avant d'utiliser une arme, s'assurer qu'elle est en bon état de fonctionnement.

Les déplacements peuvent éventuellement

être effectués avec l'arme désapprovisionnée, canon dirigé vers le haut ou vers le bas.

4. PENDANT LE TIR

Le canon de l'arme doit être, EN TOUTES CIRCONSTANCES, dirigé vers les cibles ou la butte de tir. Avant qu'un tireur, arbitre, responsable, ne se déplace en avant du pas de tir, les armes doivent être mises en sécurité.

Pendant qu'un tireur, arbitre, responsable, est en avant du pas de tir, il est interdit :

- de toucher à son arme,
- d'approvisionner les chargeurs sans autorisation.

Il est obligatoire de porter un système de protection auditif pendant les tirs aux armes à feu. Il est vivement recommandé ou obligatoire pour certaines disciplines de porter des protections oculaires pendant le tir.

5. EN CAS D'ARRÊT DU TIR

Lors d'une pause de courte durée au poste de tir, le tireur doit rester maître de son arme et respecter les règles de sécurité.

En cas de dysfonctionnement, de contrôle ou de réparation, l'arme doit être mise en sécurité.

6. EN FIN DE TIR

L'arme doit être mise en sécurité avant son rangement.

7. 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.

LEXIQUE

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

AMORCE : Capsule sertie au fond de l'étui d'une cartouche à percussion centrale contenant la matière inflammable au choc du percuteur pour mettre feu à la poudre. Dans une percussion annulaire la matière inflammable est logée dans le bourrelet de l'étui.

ANNONCE : C'est pouvoir dire où se situe l'impact sur la cible en fonction de l'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 qui, après chaque coup tiré, est rechargée manuellement 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, après chaque coup tiré, se recharge automatiquement 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, après chaque coup tiré, se recharge automatiquement 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 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 disciplines. 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 la majeure partie 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 : Ils peuvent être exprimées en mm., en inches (armes rayées d'épaule ou de poing) ou en gauges (armes lisses : fusils). Exemple : un calibre 22 L.R. (en réalité 0,22 inch ou 22/100 èmes d'inch) correspond à un calibre de 5,5 mm (exactement 5,58 mm), un 45 à 11,43 mm, etc.

Un fusil calibre 12 : 12 est le nombre de balles sphériques qu'il serait possible de couler dans une livre (anglaise ou française) de plomb. Une telle balle aurait 19 mm de diamètre.

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 provenant du chargeur ou du magasin.

CHARGEUR : Boîtier 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.

CLIQUER : Déplacer la hausse pour régler le tir. Les vis de hausse comportent des " clics ", d'où l'expression usuelle des tireurs " cliquer ". Notons qu'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, de poing ou d'épaule, qui permet sa préhension. Le tireur peut l'adapter à sa morphologie.

CULASSE : Pièce mobile de l'arme qui comporte le percuteur et l'extracteur. Dans son mouvement arrière engendré par la poussée des gaz ou la manipulation du tireur, la culasse extrait la cartouche ou l'étui vide et réarme le chien. Dans son mouvement avant, provoqué par le ressort récupérateur ou la manipulation du tireur, elle prélève un nouveau projectile dans le chargeur ou le magasin et l'introduit dans la chambre.

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.

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

ÉPAULÉ : 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.

ETUI 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 la discipline tirée.

GACHETTE : 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 un nombre d'impacts situés au même endroit dans 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 protégé - 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 : Trou effectué par le projectile dans la cible.

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

LACHER : 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 : Optique grossissante ou télescope qui permet de voir ses impacts en cible. Il est important qu'elle 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, ainsi que d'offrir 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, d'un déplacement, 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 disciplines le rechargement est conseillé afin d'obtenir le meilleur couple arme-munition.

REVOLVER : Arme de poing comportant un magasin cylindrique rotatif (barillet) tournant selon un axe parallèle au canon. Le barillet demeure solidaire de l'arme pour l'approvisionner en munitions. Il peut être basculant ou fixe.

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

SIMPLE ACTION : Quand le chien est armé par un procédé autre que la pression sur la queue de détente.

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

TIR PRECIS : 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 de certaines cibles.

WAD-CUTTER : 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. Traduction littérale : wad-cutter = bourre coupante.

QUELQUES PRINCIPES ÉLÉMENTAIRES DE LA TECHNIQUE



Que vous soyez attiré par le tir sportif de loisir ou de compétition, maintenant que vous êtes licencié, nous vous invitons à exercer cette pratique en toute sécurité en appliquant quelques principes techniques élémentaires.

Votre choix pourra se porter sur des armes de poing ou d'épaule, selon votre propre sensibilité. A cet effet, et à travers l'exemple du tir de précision à 10 mètres, nous vous proposons les premiers conseils techniques qui vous permettront d'apprendre un bon geste.

Pour tirer et atteindre une cible avec précision à chaque coup, il convient de coordonner les éléments techniques suivants, qui composent la séquence de tir :

- **LA POSITION**
- **LA VISÉE**
- **LE LÂCHER**
- **LA TENUE DE L'ARME**
- **L'ANNONCE**

C'est à partir des éléments de cette séquence que nous allons évoquer succinctement la technique de base.



1. LA POSITION apnée) lors de la réalisation d'un geste précis.

Nous vous présentons à travers quelques schémas commentés, les fondamentaux de la position debout du pistoler et du carabinier.

De par leur morphologie, certains tireurs devront faire évoluer leur position, et ce, en respectant les principes de simplicité, d'équilibre et de reproductibilité.

Au niveau de la respiration, chacun comprendra que le geste du tireur s'accommode mal des " bougers " qu'elle peut engendrer. Toutefois, instinctivement, celle-ci va se bloquer (par une

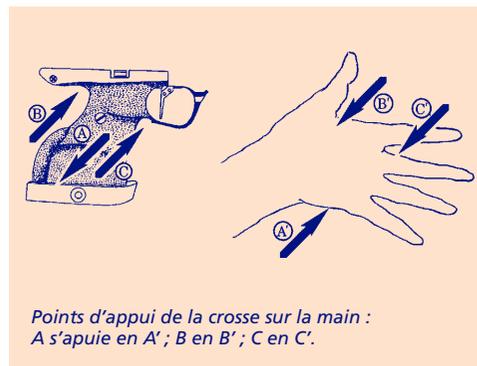
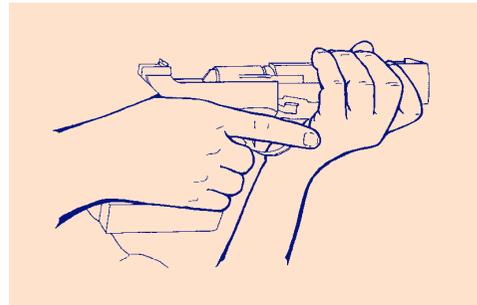
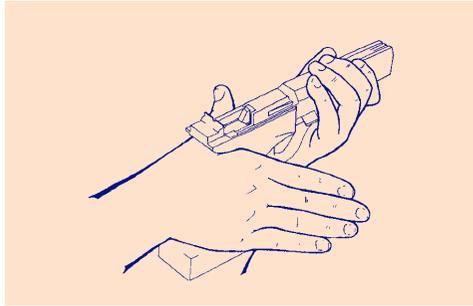
2. LA VISÉE

Les organes de l'arme permettant la visée sont : la hausse située en arrière du canon et le guidon placé à son extrémité avant.

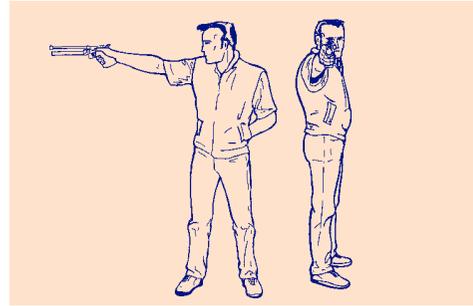
La hausse comporte une planchette réglable en hauteur et en direction, équipée soit d'un cran de mire (pistolet), soit d'un œilleton (carabine).

Le guidon est à lame, de la forme du cran de mire (pistolet) ou circulaire, à trou, logé dans un tunnel (carabine).

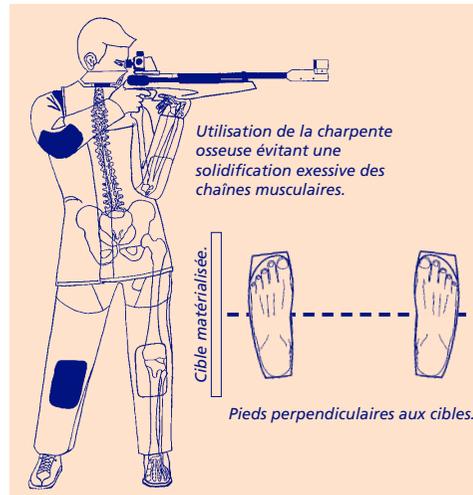
PISTOLIERS : prise en main



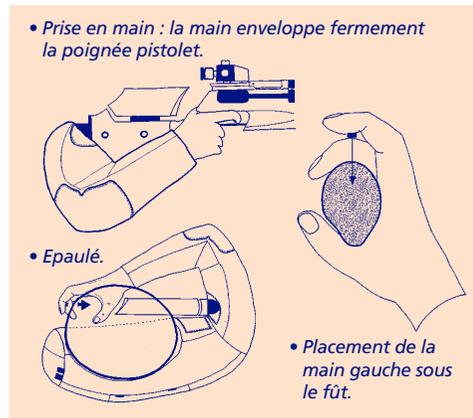
PISTOLIERS : position



CARABINIERS : position



CARABINIERS : épaulé



La visée avec cran de mire est dite ouverte, celle avec œilleton est dite fermée.

On appelle :

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.

VISUEL : Partie centrale noire de certaines cibles.

VISER : Action qui consiste à faire correspondre la ligne de mire et la ligne de visée, c'est-à-dire, aligner le visuel, les instruments de visée et l'œil, dans le but d'orienter l'arme pour que le projectile arrive au centre de la cible.

L'ŒIL DIRECTEUR

Au niveau de la vision, un œil domine l'autre : c'est l'œil directeur. Pour le connaître, voici deux méthodes :

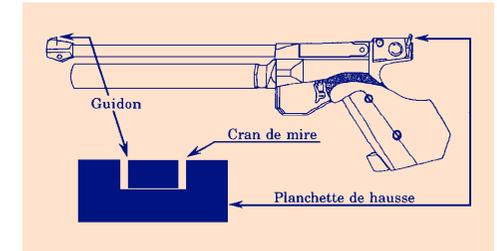
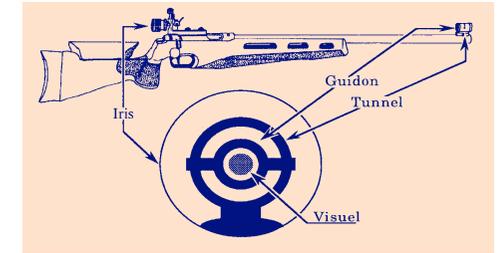
- regardez la cible, les deux yeux ouverts, à travers un trou percé dans un carton et fermez successivement un œil puis l'autre. L'œil appelé directeur est celui qui vous permet de continuer à voir la cible à travers le trou du carton.
- pointez un doigt, les deux yeux ouverts, sur une cible et fermez successivement un œil puis l'autre. L'œil appelé directeur est celui qui laisse votre doigt pointé sur la cible.

Il peut arriver qu'un droitier ait l'œil gauche directeur et inversement.

A la question de savoir s'il faut accorder une priorité à cet œil directeur au détriment de la latéralisation du tireur, la réponse est non. En règle générale, c'est à dire hors pathologie, un droitier visera avec l'œil droit et un gaucher avec l'œil gauche.

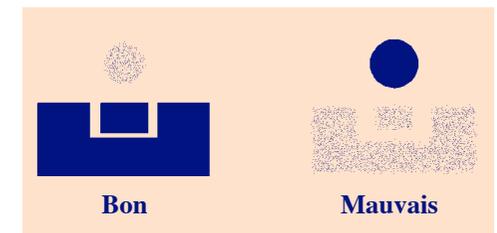
Il est recommandé de tirer en ayant les deux yeux ouverts. Si cela présente des difficultés, il est souhaitable de disposer un cache translucide devant l'œil qui ne vise pas ; de cette façon les deux yeux restent ouverts, sans se fatiguer, en recevant, à peu de chose près, la même quan-

tité de lumière et en ayant une bonne vision périphérique.



L'ACCOMMODATION

L'œil humain possède de nombreuses facultés mais il ne sait pas voir simultanément net de près et de loin. Pour s'en convaincre, il suffit de pointer le doigt sur la cible et de voir avec netteté, d'abord le doigt, puis la cible et ensuite essayer de voir net les deux à la fois. C'est impossible ! Puisqu'il faut, pour viser, aligner plusieurs éléments situés à différentes distances, le tireur devra faire un choix. Il s'efforcera de voir toujours le guidon net. Notons que cette difficulté est moins importante pour le carabinier que pour le pistolier.



Il est impératif d'admettre la notion selon laquelle on peut atteindre avec précision une cible aux contours flous lorsqu'on voit des instruments de visée nets et alignés.

En effet, un léger écart par rapport au visuel, de

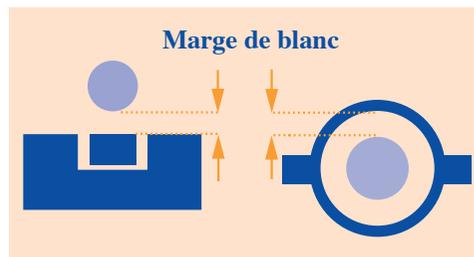
l'ensemble des instruments de visée bien alignés entre eux, se traduira par un faible écart en cible. Par contre, un alignement imprécis des instruments de visée se traduira par un écart très important en cible. Il est donc nécessaire de voir les instruments de visée nets afin de les aligner le mieux possible.

LA MARGE DE BLANC

Il serait à priori logique de viser le centre du visuel pour atteindre le 10 au pistolet ou d'utiliser un guidon qui cerne exactement l'image du visuel à la carabine. Mais dans ce cas, les instruments de visée de l'arme, qui sont noirs, se détacheraient mal sur le noir du visuel.

Au pistolet, il est donc préférable de régler son arme pour toucher plus haut que le point visé et de voir se détacher parfaitement les instruments de visée sur le fond blanc du carton. A la carabine, il faut choisir un guidon qui laisse apparaître une bonne marge de blanc autour du visuel.

La marge de blanc est une référence de placement de la visée autour de laquelle vous allez décrire de petits mouvements oscillants résultant du contrôle de votre stabilité. Ces oscillations se réduiront avec l'entraînement.



3. LE LACHER

Le " lâcher " désigne l'action du doigt sur la queue de détente qui a pour but de provoquer le départ du projectile.

C'est une phase déterminante de la séquence de tir : un bon lâcher laisse l'arme stable au départ du coup ou n'amplifie pas ses mouvements si elle bouge légèrement. Dans le cas contraire on parle de " coup de doigt " .

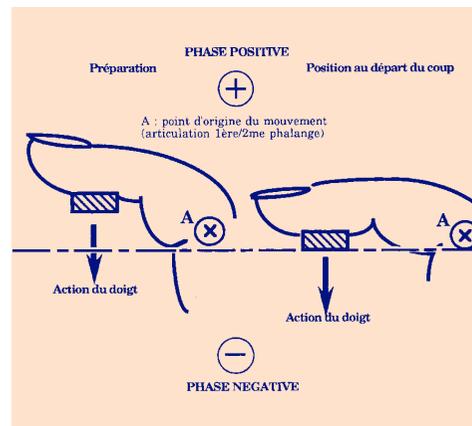
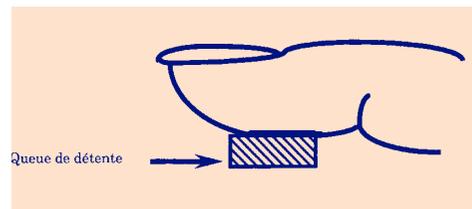
Ce défaut, courant au stade de l'initiation, est très limitant dans la progression du tireur. Sans un bon lâcher, on ne peut pas bien tirer.

POSITION DU DOIGT SUR LA QUEUE DE DÉTENTE.

La maîtrise de la pression exercée par l'index sur la queue de détente s'opère par l'intermédiaire des sensations ressenties au niveau de la surface d'appui de l'index.

La partie la plus sensible de l'index se situe au niveau de la pulpe de la dernière phalange (ou phalangette). C'est cette partie qui doit être au contact de la queue de détente.

La position de l'index peut varier légèrement en fonction du type d'arme utilisé et surtout du poids de détente de l'arme.



DIFFÉRENTS TYPES DE RÉGLAGE DE DÉTENTE :

Le tireur se trouve confronté, suivant la discipline qu'il pratique, l'arme dont il dispose ou le réglage qu'il lui applique, à différents types de réglage de détente.

ON DISTINGUE PRINCIPALEMENT :

- **la détente directe** : la course de la queue de détente est pratiquement nulle entre sa position d'origine et le départ du coup (c'est très souvent le cas des revolvers).

- **la détente filante** : la course de la queue de détente n'offre aucun repère entre la position d'origine et le départ du coup. Elle est ressentie comme un glissement uniforme.

- **la détente à bossette** : la course de la queue de détente s'effectue sous faible pression dans un premier temps (pré-course) jusqu'à un point dur (bossette). A partir de ce point, la pression nécessaire au départ du coup sera plus importante.

CARACTÉRISTIQUES D'UN BON LÂCHER :

Le lâcher doit être volontaire, progressif, contrôlé et continu.

Volontaire, car il est bien évident qu'il faut entreprendre une action de pression sur la queue de détente pour faire partir le coup.

Progressif et continu, car le lâcher s'accommode mal " d'à-coups " qui risqueraient d'engendrer un dépassement brutal de la pression limite à exercer avant le décrochage de la gâchette et parallèlement un déplacement de l'arme ou un dépointage de l'arme.

Contrôlé, car il faut être capable à tout instant de relâcher légèrement la pression ou de l'augmenter selon la situation.

4. LA TENUE DE L'ARME

C'est la prolongation, au delà du départ du coup, de toutes les actions qui en sont à l'origine (position, visée, lâcher). Vu de l'extérieur, cela se traduit par une persistance en position du tireur pendant deux à quatre secondes après le départ du coup.

Tout doit en fait se passer comme si un deuxième projectile partait dans ce laps de temps.

5. L'ANNONCE

C'est l'analyse au moment précis du départ du

coup, de la visée, du lâcher, de la stabilité et du contrôle neuromusculaire.

Une bonne annonce est une annonce qui permet de répondre correctement aux questions suivantes :

- comment étaient mes instruments de visée l'un par rapport à l'autre et par rapport au visuel ?
- comment était mon lâcher ?
- comment était ma stabilité ?

Cette analyse bien conduite détermine la localisation du coup tiré.

Une balle annoncée dans la certitude que tout était parfait se dit " bien partie " ce qui ne signifie pas que ce soit un dix si l'arme n'est pas encore réglée à la vue du tireur. C'est à partir de ces balles annoncées " bien parties " que s'effectue le réglage de l'arme.

On appelle " point moyen ", le milieu d'un ensemble d'impacts. Un point moyen précis se fait au minimum sur trois impacts de balles annoncées " bien parties " .

6. LE RÉGLAGE

Le principe est simple. On déplace la hausse dans le sens où l'on veut faire porter son tir.

Mode pratique :

Les constructeurs ont prévu deux vis qui concernent, l'une le déplacement vertical, l'autre le déplacement horizontal.

Avec quatre ou cinq clics (selon les constructeurs) vous déplacez votre tir d'une zone. Le nombre de zones qui vous séparent du centre déterminera donc le nombre de clics nécessaires pour régler votre arme.

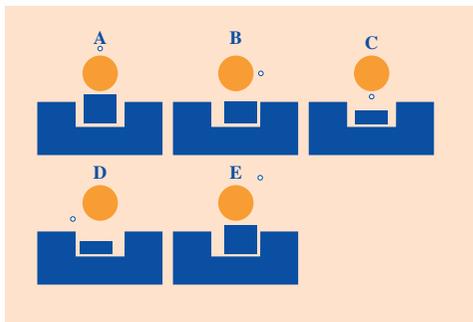
Le réglage de la visée d'une arme n'est pas universel et s'effectue en fonction de celui qui l'utilise.

Il importe de savoir également que le réglage de l'arme n'est jamais définitif car il faut prendre en compte bien des facteurs : le stand, l'éclairage du pas de tir et des cibles, le vent, etc.

Cependant, ces facteurs n'influent pas de façon importante sur le réglage : en règle générale, quelques clics suffisent.

7. LES ERREURS DE VISÉE

Erreur de visée angulaire :



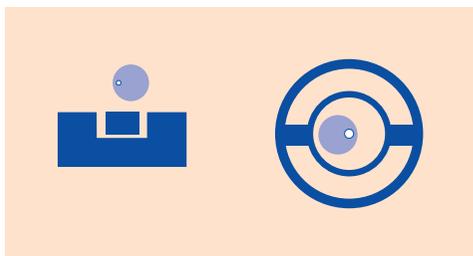
A, B, C, D, E : Exemples d'erreurs angulaires

Elle consiste à décaler le guidon par rapport à la hausse. L'écart en cible sera important car égal à l'erreur angulaire multipliée par le rapport distance de tir/ligne de mire.

Une erreur angulaire de 1 millimètre du guidon pour un pistolet 10 mètres produit un écart en cible de près de 4 centimètres !

L'erreur angulaire peut se produire parce que le tireur ne voit pas nettement ses instruments de visée.

Erreur de visée parallèle :



C'est lorsque le guidon et la hausse sont bien positionnés l'un par rapport à l'autre mais décentrés par rapport au visuel.

Les conséquences d'une erreur de visée parallèle sont moins grandes que celles d'une erreur de visée angulaire dont les effets sont multiplicateurs.

8. CONCLUSIONS.....

Votre progression sera d'autant plus aisée, qu'à vos débuts, en position assise, bien calé, bien stable, vous aurez bien assimilé les principes de base de la visée, du lâcher et du réglage de l'arme.

Ensuite lorsque vous tirerez en position debout, les acquis précédemment décrits vous permettront de pratiquer en toute sérénité vos disciplines de tir.

Au début vous allez peut-être disperser vos impacts en cible, puis vous ferez de moins en moins d'écarts et ensuite vous améliorerez vos groupements.

Le tir est un sport ni plus ni moins difficile que d'autres, mais les tireurs devront être exigeants et critiques sur la manière dont ils le pratiquent.

L'entraînement et rien d'autre révélera et affinera votre véritable potentiel de tireur en appliquant en toute simplicité les quelques éléments techniques que nous vous avons présentés.

LE MATÉRIEL



En tir sportif, on appelle arme tout matériel assurant la propulsion d'un ou plusieurs projectiles successifs.

Ces armes se classifient essentiellement en :

- armes de poing : **pistolets et revolvers,**
- armes d'épaule : **fusils, carabines et arbalètes.**
- pour les armes plus anciennes, poudre noire à mèche, à silex et à percussion.

- pour les armes modernes, à gaz, à air comprimé ou pré-comprimé, à poudre en percussion centrale ou en percussion annulaire.

1. LE CHOIX DE L'ARME.....

Si vous souhaitez acquérir une arme, trois critères conditionneront votre choix :

- l'utilisation que vous comptez en faire,
- votre goût,
- vos moyens financiers.

L'ordre proposé ci-dessus sera au gré de chacun.

S'il s'agit d'une arme pour le loisir, le seul conseil à donner est d'obtenir **le meilleur rapport qualité / prix** avec un bon service après vente.

S'il s'agit de pratiquer une discipline pour faire de la compétition, les armes appropriées sont très spécifiques. Renseignez-vous auprès de **votre moniteur ou des meilleurs tireurs de votre**

club. Ils sauront vous conseiller utilement car ils ont éprouvé plusieurs matériels avant de fixer eux-mêmes leur choix.

Vous constaterez que leurs recommandations **se recoupent sur un nombre restreint de types et de modèles d'armes.** Dix personnes satisfaites d'un certain matériel ne peuvent toutes se tromper en même temps.

2. AUTRES MATÉRIELS.....

Le reste du matériel de la panoplie du tireur sportif se résume essentiellement à :

- un casque anti-bruit : prenez-le de qualité, votre ouïe vous en sera reconnaissante.
- une paire de lunettes ou des montures de lunettes spécialement adaptées au tir sportif.
- une lunette grossissante ou télescope afin de voir vos impacts en cible. Il est important que ce télescope soit de bonne qualité afin de bien voir sans fatiguer l'œil.
- un petit kit de nettoyage (en général vendu avec l'arme).

Si vous souhaitez pratiquer la compétition, il vous faudra quelques autres accessoires : chronomètre, pièces détachées de l'arme, etc.

Enfin, concernant la tenue vestimentaire, sachez qu'elle est soumise aux règlements spécifiques de la discipline dans le cadre des compétitions.

RÉGLEMENTATION EN VIGUEUR

AU 1/01/1999 CONCERNANT

LA LÉGISLATION SUR LES ARMES



Les armes utilisées pour le tir sportif répondent et doivent respecter plusieurs textes réglementaires qui sont principalement le décret du 18/04/1939 fixant le régime des matériels de guerre, armes et munitions, le décret d'application du 6/05/1995 modifié par le décret du 16/12/1998 et l'arrêté du 16/12/1998.

Vous trouverez, ci-après, une synthèse des modifications de la législation concernant les armes et les munitions dont certaines sont utilisées en tir sportif.

L'intégralité du décret modifié est consultable sur le site internet de la Fédération Française de Tir : www.fftir.asso.fr

A. CATÉGORIES D'ARMES (Art. 2) : ...

1^{ère} catégorie : Armes de Guerre :

- Armes de poing semi-automatiques ou à répétition tirant une munition à percussion centrale d'un calibre supérieur à 7,65 court (32 ACP). Actuellement sont classés par dérogation en 4^{ème} catégorie les calibres 32 Smith & Wesson, 38 Spécial, 44 Magnum, 357 Magnum.
- Fusils et carabines à répétition ou semi-automatiques de tous calibres conçus pour l'usage militaire.

4^{ème} catégorie : Armes dites de défense et leurs munitions :

- Armes de poing : toutes les armes de poing autres que celles classées en 1^{ère} catégorie (y compris depuis le 16/12/1998 les 22 L.R. à 1 coup de plus de 28 cm de longueur), y compris les armes à grenaille (seuls restent exclus les pistolets et revolvers de starter et d'alarme).
- Armes d'épaule : toutes celles non classées en 1^{ère} catégorie à répétition ou semi-automatiques dont la longueur totale est inférieure ou égale à 80 cm ou dont la longueur du canon est inférieure ou égale à 45 cm pour un canon rayé et à 60 cm pour un canon lisse, - semi-automatiques dont le magasin et la

chambre peuvent contenir plus de 3 cartouches, - à répétition dont le magasin ou le chargeur peut contenir plus de 10 cartouches, - les armes ayant l'aspect d'une arme automatique de guerre, même si elles sont semi-automatiques ou à répétition, - toutes les armes à "pompe" depuis le 16/12/1998.

5^{ème} catégorie : Armes de chasse et leurs munitions :

A l'exception des armes à 1 coup par canon lisse, toutes les autres armes non classées dans les catégories précédentes, sont soumises à déclaration.

Les fusils et carabines à canon rayé et à percussion centrale autres que ceux classés en 4^{ème} ou 1^{ère} catégorie sont soumis à déclaration.

6^{ème} catégorie : Armes blanches :

Toutes les arbalètes sont classées dans cette catégorie et non soumises à déclaration ou à autorisation. Elles ne peuvent être transportées qu'à la condition de ne pas être immédiatement utilisables et seulement par une personne à jour de sa licence fédérale.

7^{ème} catégorie : Armes de tir, de foire ou de salon et leurs munitions :

- Soumises à déclaration :

- armes à feu de tous calibres à percussion annulaire, autres que celles classées en 4^{ème} catégorie,
- armes à air comprimé développant à la bouche une énergie de plus de 10 joules.

- Non soumises à déclaration :

- armes d'alarme et starter,
- armes à air comprimé d'une puissance de moins de 10 joules (soit la quasi totalité des armes à air comprimé utilisées pour le tir sportif).

8^{ème} catégorie : Armes et munitions historiques et de collection :

Ce sont des armes dont le modèle et l'année de fabrication sont antérieures au 1/01/1870, à poudre noire et tirant des balles en plomb.

Les répliques de ces armes sont également concernées (pour les armes françaises, date : avant 1874).

B. ACQUISITION, DÉTENTION, DÉCLARATION.....

1. Sans autorisation de détention d'armes (Art. 23)

- Les armes de 5^{ème}, 6^{ème}, 7^{ème} et 8^{ème} catégories peuvent être acquises librement par les personnes physiques âgées de plus de 18 ans. Toutefois l'acquisition des armes de 5^{ème} et 7^{ème} catégories soumises à déclaration (cf page précédente) doit être immédiatement suivie de ladite déclaration écrite déposée au commissariat de police, à défaut, à la brigade de gendarmerie du domicile du détenteur. Les mineurs de plus de 16 ans peuvent les acquérir s'ils sont autorisés par la personne exerçant l'autorité parentale et s'ils sont soit, titulaires du permis de chasser (validé pour l'année en cours), soit de la licence de la F.F.Tir de l'année en cours.
- Les armes de la 7^{ème} catégorie à air comprimé peuvent être détenues par des mineurs de 9 à 16 ans munis d'une autorisation parentale et de la licence de la F.F.Tir de l'année en cours.

2. Avec autorisation de détention d'armes (Art. 28)

- **Clubs** : 1 arme pour 20 tireurs licenciés est autorisée, avec un maximum de 20 armes par club.
- **Particuliers** : les personnes licenciées âgées de plus de 21 ans et/ou les tireurs de moins de 21 ans sélectionnés et participant à des compétitions internationales, titulaires du carnet de tir sont autorisés à détenir 12 armes dont un maximum de 7 en 1^{ère} ou 4^{ème} catégorie à percussion centrale, les autres devant être des armes de 4^{ème} catégorie à percussion annulaire d'un calibre égal ou inférieur à 6 mm. Ces armes ne peuvent être utilisées que dans un stand de tir déclaré.

N.B. : Les présidents de clubs de tir sportif doivent, en application du décret n° 931101 du 3 septembre 1993, faire une déclaration d'exploitation de ce qui est appelé un "établissement d'activités physiques et sportives" (A.P.S.). Les établissements d'A.P.S. sont la réunion d'un équipement (un stand), d'une A.P.S. (ici le tir sportif) et d'une certaine durée (continue ou discontinue, permanente ou saisonnière).

Même si un stand est partagé par plusieurs associations, chaque club doit de son côté, effectuer cette déclaration auprès de la Direction Départementale de la Jeunesse et des Sports du lieu de l'établissement.

Le président aura à remplir un imprimé et y joindre les pièces demandées. Un récépissé de déclaration sera établi par la Direction Départementale de la Jeunesse et des Sports, comportant le numéro de déclaration, la date de déclaration et un code d'établissement.

3. Modalités pour l'obtention de l'autorisation de détention d'arme à titre sportif (Art. 28 et 39).

Les demandes d'autorisation doivent être appuyées des pièces justificatives suivantes :

Clubs :

- adresse du siège social,
- déclaration faisant apparaître le nombre d'armes détenues,
- date de la décision portant affiliation du club à la F.F.Tir,

- mention de la ou des spécialités de tir,
- nombre de membres inscrits.

Particuliers :

- justificatif du domicile,
- déclaration du nombre d'armes détenues,
- preuve de l'inscription dans un club de tir (6 mois minimum),
- avis préalable favorable délivré par le Président du club et signé par le Président de la Ligue Régionale correspondante.

Le dossier complet sera déposé au commissariat de police ou à la brigade de gendarmerie du domicile qui le transmettra à la Préfecture. Celle-ci ne délivrera l'autorisation qu'après avoir obtenu un extrait de casier judiciaire (bulletin N° 2).

L'arme doit être acquise dans un délai maximum de 3 mois après la délivrance de l'autorisation de détention.

A compter du 1/01/1999 :

- les demandeurs doivent être titulaires d'un

carnet de tir indiquant la date de chaque séance contrôlée de pratique du tir. Ils doivent participer au moins à trois séances contrôlées de pratique du tir, espacées d'au moins deux mois (voir documents et explications dans ce manuel),

- il est obligatoire d'avoir un coffre-fort ou une armoire forte à son domicile et d'en apporter la preuve pour obtenir l'autorisation de détention.

L'abandon de la pratique sportive implique automatiquement la nullité des autorisations délivrées à ce titre et la nécessité de se défaire des armes et munitions détenues.

4. Déclaration de détention d'armes (Art. 47 et 48)

Les possesseurs d'armes soumises à simple déclaration doivent les déclarer au commissariat de police ou à la brigade de gendarmerie du domicile qui leur délivrera un récépissé.

EXPLICATION DES SÉANCES CONTRÔLÉES DE PRATIQUE DU TIR



Le décret et l'arrêté du 16 décembre 1998 ont institué pour les personnes titulaires d'une autorisation de détention d'arme à titre sportif l'obligation de posséder un carnet de tir.

Ce carnet que vous pouvez vous procurer auprès de votre club (au prix de 30 francs soit 4,57 euros) est composé de deux parties :

The image shows two overlapping forms. The top form is titled 'SÉANCES de TIR Contrôlé' and contains fields for personal information (Nom et Prénom, Adresse, Née le, N° de Licence, Société de tir, N° de Société de tir), a photo, and a 'CERTIFICAT DE CONTRÔLE DES CONNAISSANCES' section with a date and signature. It also features a table for recording three shooting sessions (Séance N°1, N°2, N°3) with columns for Date, Cachet, Signature du Contrôleur, and Saison. The bottom form is titled 'CARNET de TIR Certificat de capacité et d'assiduité' and features the logo of the Fédération Française de Tir. It includes a similar table for recording three shooting sessions and contact information for the Fédération Française de Tir: 29, Boulevard Jules Sandeau - 75016 Paris, Tél. : 01 40 72 66 66 - Fax : 01 45 03 37 79.

1. Le certificat de contrôle des connaissances, indispensable pour tout nouveau licencié, est passé au sein du club sous le contrôle du Président de l'association ou d'une personne désignée par lui (de préférence parmi les arbitres, brevetés d'Etat ou fédéraux, animateurs, initiateurs, etc.).

Le manuel d'initiation du tireur sportif fournit l'ensemble des réponses aux questions posées aux nouveaux licenciés dans le cadre du Questionnaire à Choix Multiple (Q.C.M.). Pour

obtenir ce certificat le candidat doit répondre correctement aux questions éliminatoires et obtenir un score minimal de 12/20.

Les tireurs déjà licenciés pour la saison 1997/1998 obtiennent ce certificat par équivalence, mais nous ne saurions trop leur conseiller de subir ce petit test qui rafraîchira leurs connaissances sur la technique et les règles de sécurité aussi bien au stand que chez eux.

Au vu des résultats, le Président du club ou son représentant conserve le Q.C.M. rempli, com-

plète la page 2 du carnet de tir, valide le certificat de contrôle des connaissances en y portant la date de réussite du test ou d'obtention par équivalence et signe le carnet après s'être assuré que celui-ci comporte la photographie du tireur et sa signature. Il tamponne ensuite le carnet et la photo avec le cachet du club.

2. Les séances contrôlées de pratique du tir.

Il est rappelé que tout tireur possédant une arme soumise à autorisation de détention doit être titulaire de la licence de l'année en cours, de l'autorisation de détention correspondante et du carnet de tir.

2.1. Pour participer à une séance contrôlée de pratique du tir, le tireur doit être en possession de sa licence et du carnet de tir.

2.2. Il doit, au cours de l'année, participer à au moins 3 séances contrôlées de pratique du tir, espacées d'au moins 2 mois.

2.3. Lorsque le licencié est titulaire d'autorisations de détention pour des armes classées en 1^{ère} et en 4^{ème} catégorie, le tir est pratiqué avec une arme de la 1^{ère} catégorie. L'arme utilisée lors de la séance présente les mêmes caractéristiques que la ou les armes détenues.

2.4. La séance de tir sera effectuée dans un stand déclaré (décret du 3/09/93), sous le contrôle du Président du club ou d'une personne désignée par lui (de préférence parmi les arbitres, brevetés d'Etat ou fédéraux, animateurs, initiateurs, etc.). La liste des personnes habilitées à valider les séances de tir sera portée à la connaissance des tireurs par voie d'affichage dans le stand.

2.5. Modalités de tir

Tir sur cibles papier, cibles métalliques : un tir de 40 coups minimum sera effectué sur les cibles correspondantes sous le contrôle de la personne habilitée.

Une fois le tir effectué, le responsable du contrôle valide le carnet de tir en y apposant son nom, sa signature, la date, le cachet du club et remplit le registre journalier. Ce registre, indiquant les nom, prénom et domicile de toute personne participant à une séance contrôlée de pratique du tir, demeure en permanence sur le stand et doit pouvoir être présenté à toute réquisition des autorités compétentes.

2.6. Toute participation à un championnat ou à une compétition officielle organisée sous le contrôle de la F.F.Tir peut donner lieu à validation du carnet de tir, sous réserve de remplir les conditions définies au paragraphe 2.3.

LES DISCIPLINES DU TIR SPORTIF



CARABINE

CARABINE 10 MÈTRES

Discipline olympique pour les seniors et les dames.

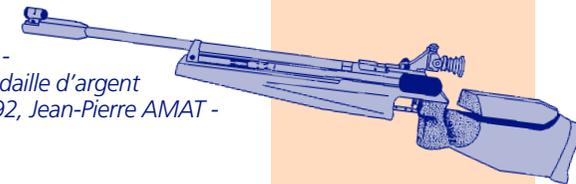
Arme : Carabine standard à air comprimé, calibre 4,5.

Programme : 40 coups (dames) et 60 coups (seniors) tirés debout.

Durée : 1 h 15 (dames) et 1 h 45 (seniors).

Le 10 mesure 0,5 mm.

Depuis 1984, il y a toujours eu un médaillé olympique dans l'épreuve : Philippe HEBERLE - médaille d'or en 84, Nicolas BERTHELOT - médaille d'argent en 88, Franck Badiou - médaille d'argent en 92, Jean-Pierre AMAT - médaille de bronze en 1996.



CARABINE 50 MÈTRES

Carabine 3 x 40

Discipline olympique pour les seniors.

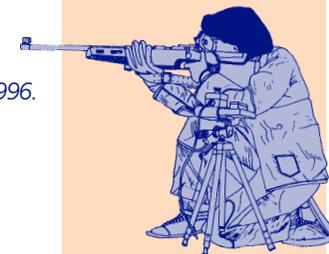
Arme : Carabine libre de petit calibre (22 LR).

Programme : 120 coups dans les trois positions :

- 40 coups en position "couché" en 1h (0h45 si cible électronique)
- 40 coups en position "debout" en 1h30 (1h15 si cible électronique)
- 40 coups en position "genou" en 1h15 (1h si cible électronique)

Le 10 mesure 10,40 mm.

Jean-Pierre AMAT est devenu champion olympique à ATLANTA en 1996.



Carabine 3 x 20

Discipline olympique pour les dames.

Arme : Carabine libre de petit calibre (22 LR).

Programme : 60 coups dans les 3 positions :

- 20 coups en position "couché"
- 20 coups en position "debout"
- 20 coups en position "genou"

Le temps de compétition est de 2 h 15.

Le 10 mesure 10,40 mm.

Carabine 60 balles Couché ou MATCH ANGLAIS

Discipline olympique pour les seniors.

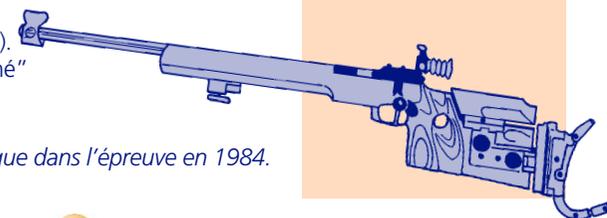
Arme : Carabine libre de petit calibre (22 LR).

Programme : 60 coups en position "couché"

Durée : 1 h 15

Le 10 mesure 10,40 mm.

Michel BURY a été vice-champion olympique dans l'épreuve en 1984.





PISTOLET



PISTOLET 10 MÈTRES

Discipline olympique pour les seniors et les dames.

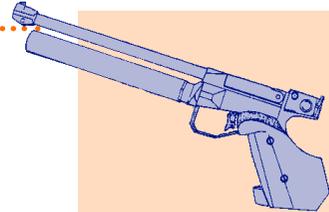
La cible est située à 10 mètres.

Arme : Pistolet à air comprimé ou à CO₂.

Programme : 60 plombs pour les hommes tirés en 1 h 45 et de 40 plombs pour les dames tirés en 1 h 15.

Discipline d'initiation par excellence, le pistolet à 10 mètres se pratique également au plus haut niveau, les **Jeux Olympiques** accueillent cette épreuve depuis 1988.

Franck DUMOULIN a été Champion du Monde en 1994.



PISTOLET 25 MÈTRES

Pistolet vitesse olympique

Discipline olympique pour les seniors.

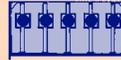
Ce tir s'effectue sur 5 cibles pivotantes situées à 25 mètres.

Arme : Pistolet 22 court. Chargeur à 5 coups.

Programme : 60 coups qui se décomposent en 2 séries de 30 coups.

Chaque série se décompose en :

- 2 séries de 5 coups tirés en 8 secondes,
- 2 séries de 5 coups tirés en 6 secondes,
- 2 séries de 5 coups tirés en 4 secondes.



Pistolet sport (ou combine 22)

Discipline olympique pour les dames en 22 LR, mondiale pour les juniors en 22 LR et mondiale pour les seniors en gros calibre. Ce tir s'effectue sur une cible située à 25 mètres.

Arme, Revolver ou Pistolet 22 LR (pour le combiné 22), 32 ou 38 (pour le pistolet sport).

Programme : 30 coups en "précision" se décomposant en 6 séries de 5 balles en 6 minutes. 30 coups en "vitesse" se décomposant en 6 séries de 5 balles. Pour les séries de "vitesse", le tireur dispose de 3 secondes pour tirer chaque balle, la cible pivotante s'effaçant 7 secondes entre chaque coup.

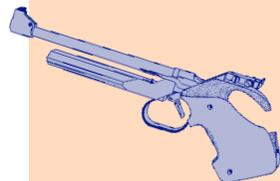
Pistolet standard

Discipline mondiale. Ce tir s'effectue sur une cible située à 25 mètres.

Arme : pistolet 22 LR.

Programme : 60 coups qui se décomposent en 3 séries de 20 coups.

- 1^{ère} série : 4 fois 5 coups tirés en 150 secondes,
- 2^{ème} série : 4 fois 5 coups tirés en 20 secondes,
- 3^{ème} série : 4 fois 5 coups tirés en 10 secondes.



PISTOLET 50 MÈTRES

Pistolet libre

Discipline olympique pour les seniors.

Arme : Pistolet libre 22 LR.

Programme : 60 balles tirées en 2 h sur une cible située à 50 mètres.

Franck DUMOULIN a été Champion du Monde en 1998.



CIBLE MOBILE



La cible, fixée sur un rail, parcourt un trajet rectiligne horizontal face au tireur, de droite à gauche et de gauche à droite, en deux vitesses de passage lente (5 secondes) ou rapide (2,5 secondes).

La cible doit obligatoirement être tirée à chaque passage. Le tireur ne peut épauler ou mettre en joue avant l'apparition de la cible.

CIBLE MOBILE 10 MÈTRES

Discipline olympique pour les seniors à compter des Jeux Olympiques de Barcelone en 1992. L'épreuve a été ouverte aux dames en 1993 au niveau mondial.

Arme : Carabine à air comprimé équipée d'une lunette de visée grossissante.

Calibre : 4,5 mm.

Distance de Tir : 10 mètres.

Trajet Cible : 2 mètres.

Programme :

- 1^{ère} série : 30 coups en vitesse lente.
- 2^{ème} série : 30 coups en vitesse rapide.



CIBLE MOBILE 50 MÈTRES

Cette discipline était olympique jusqu'aux Jeux de Séoul en 1988.

La cible représentant un sanglier a donné à la discipline l'appellation de "Sanglier Courant".

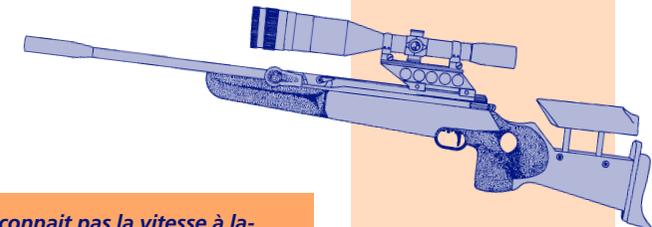
Arme : Carabine 22 LR équipée d'une lunette de visée grossissante.

Distance de Tir : 50 mètres.

Trajet Cible : 10 mètres.

Programme :

- 1^{ère} série : 30 coups en vitesse lente.
- 2^{ème} série : 30 coups en vitesse rapide.



Une épreuve "mixte" (le tireur ne connaît pas la vitesse à laquelle va sortir la cible) existe pour chaque distance (10 et 50 mètres).

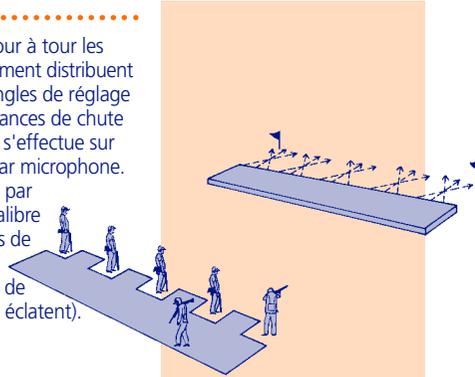


PLATEAUX



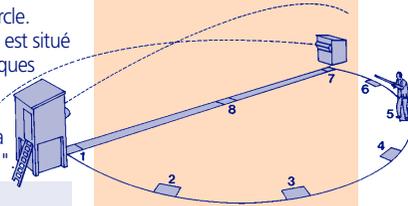
FOSSE OLYMPIQUE

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° et 45° droite ou gauche. Les distances de chute des plateaux sont comprises entre 75 et 80 mètres. La compétition s'effectue sur 125 plateaux tirés par séries de 25. Le tireur déclenche le lanceur par microphone et épaule 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 avec 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.



SKEET OLYMPIQUE

Le skeet olympique 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). Il dispose d'une seule cartouche par plateau ; La compétition se déroule sur 125 plateaux, en 5 séries de 25. La finale remet en lice les 6 meilleurs tireurs pour une série de 25 plateaux "flash".



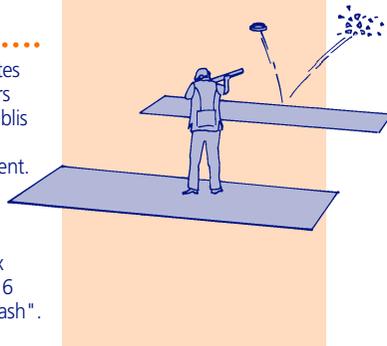
PROGRAMME DE TIR

Poste 1 : 1 simple de PULL, 1 doublé PULL/MARK, Poste 5 : 1 simple de PULL, 1 simple de MARK, 1 doublé PULL/MARK
 Poste 2 : 1 simple de PULL, 1 doublé PULL/MARK, Poste 6 : 1 simple de MARK, 1 doublé MARK/PULL
 Poste 3 : 1 simple de PULL, 1 simple de MARK, 1 doublé PULL/MARK, Poste 7 : 1 doublé MARK/PULL
 Poste 4 : 1 simple de PULL, 1 simple de MARK, 1 doublé PULL/MARK, Poste 8 : 1 simple de PULL, 1 simple de MARK.

Sont autorisés tous les fusils de chasse dont le calibre ne dépasse pas le 12 et des cartouches chargées avec 24 grammes de plomb maximum. Le tireur ne peut épauler ou mettre en joue avant l'apparition du plateau.

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. 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 avec 24 grammes de plomb maximum. La compétition se déroule sur 150 plateaux (3 séries de 25 doublés) pour les seniors, 120 plateaux (3 séries de 20 doublés) pour les dames et les juniors. La finale remet en lice les 6 meilleurs tireurs pour une série de 25 (ou 20 doublés) tirés sur des plateaux "flash".



CARABINE - 300 M

La carabine 300 mètres a été une discipline olympique jusqu'aux Jeux de 1972.

Un peu oubliée jusqu'aux années 1990, elle a été relancée par la France au niveau européen grâce à la création d'une coupe européenne de tir. La taille du carton situé à 300 mètres est de 1300 X 1300 mm. La zone du 10 est de 100 mm.

60 BALLES COUCHÉ

Discipline mondiale pour les seniors, nationale pour les dames et les juniors.

Le programme de tir de 60 coups en position couchée s'effectue en 1 h 45 minutes, sauf en cas d'utilisation des cibles électroniques, où il est porté à 1 h 30.

L'arme utilisée est une carabine libre de gros calibre. Programme : 60 coups en position "couché".

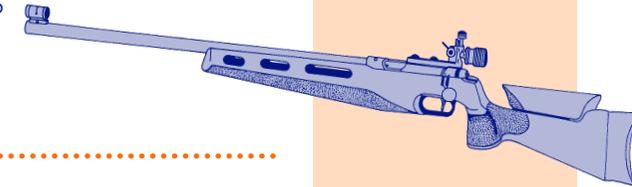


CARABINE 3 x 40

Discipline mondiale pour les seniors. Arme : Carabine libre de gros calibre.

Programme :

- 120 coups dans les trois positions :
- 40 coups en position "couché" en 1 h 15 (1 heure si cible électronique)
- 40 coups en position "debout" en 1 h 45 (1h30 si cible électronique)
- 40 coups en position "genou" en 1 h 30 (1h15 si cible électronique)



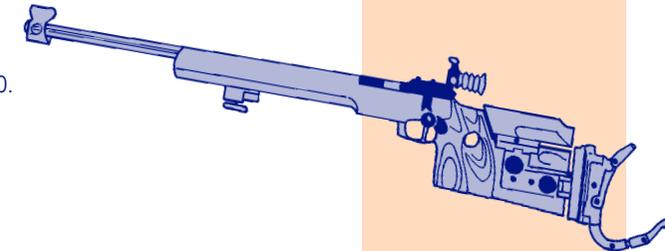
CARABINE 3 x 20

Discipline mondiale pour les seniors. Arme : Carabine standard de gros calibre.

Programme : 60 coups dans les trois positions :

- 20 coups en position "couché"
- 20 coups en position "debout"
- 20 coups en position "genou"

Le temps de compétition est de 2 h 30.





ARBALÈTE

ARBALÈTE 10 MÈTRES

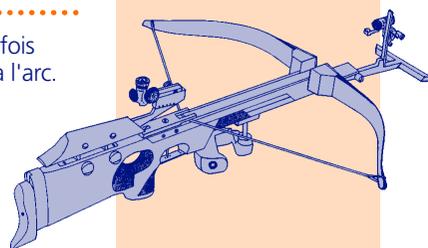
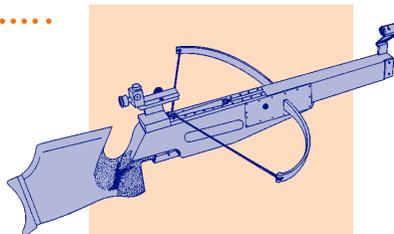
Discipline mondiale pour toutes les catégories.
Arme : Arbalète dont le poids est limité à 6,750 Kg.
Trait : Diamètre de 4,5 mm.
Programme : le match se tire en :
• 60 coups pour les seniors en 2 h 15.
• 40 coups pour les dames et les juniors en 1 h 40.

ARBALÈTE 30 MÈTRES

Discipline mondiale pour les seniors.
Arme : Arbalète libre.
Trait : Diamètre de 6 mm.
Programme : le match se tire en 60 coups :
• 30 coups en position "debout".
• 30 coups en position "genou".

ARBALÈTE FIELD

Discipline mondiale expérimentée en 1989, pour la première fois à 10 mètres. Principes d'organisation proches de ceux du tir à l'arc.
10 METRES (en salle)
Elle consiste à tirer 40 flèches à 10 mètres sur un blason de 25 cm.
25 METRES (extérieur)
Elle consiste à tirer 60 flèches à 25 mètres sur un blason de 60 ou 40 cm.
MANCHE IR 900 (extérieur)
Elle consiste à tirer 30 flèches à chacune des distances suivantes (65 mètres, 50 mètres, 35 mètres) sur des blasons de 60 cm.



ARMES ANCIENNES

Cette discipline propose des épreuves où sont utilisées des armes d'origine ou des répliques représentant les divers systèmes de mise à feu (Mèche, silex, percussion). Ces armes de poing ou d'épaule utilisent uniquement de la poudre noire. Les 10 meilleurs impacts sont retenus sur les 13 coups tirés pour le score. Les tenues vestimentaires sont libres. Les noms des épreuves évoquent soit des noms de personnes qui ont inventé ou fabriqué des armes, soit des sites significatifs de l'histoire des armes. (Ex : Nagashino, site d'une bataille où la première fois les mousquets à mèche furent utilisés par les Japonais).

ARMES DE POING (CIBLE FIXE)

La distance de tir est 25 m sur des cibles C50.
Epreuve COMINAZZO. Pistolet à silex à un coup (Origine et réplique), canon lisse.
Epreuve KUCHENREUTER. Pistolet à percussion à un coup (Origine et réplique), canon rayé.
Epreuve COLT. Revolver (barillet) à percussion (Origine), canon rayé.
Epreuve MARIETTE. Revolver (barillet) à percussion (Réplique), canon rayé.

ARMES D'ÉPAULE (CIBLE FIXE)

MIQUELET - Fusil réglementaire (Origine ou réplique) à silex, canon lisse, position « debout », distance 50 m, cible C200.
VETTERLI - Fusil libre à mèche, silex ou percussion (Origine ou réplique), position « debout », distance 50 m, cible C50.
HIZADAI - Fusil à mèche crosse de joue (Origine), canon lisse, position « genou », distance 50 m, cible C200.
HIZADAI - Fusil libre à mèche (Réplique), canon lisse, position « genou », distance 50 m, cible C200.
TANEGASHIMA - Fusil à mèche, crosse de joue (Origine), canon lisse, position « debout », distance 50 m, cible C200.
TANEGASHIMA - Fusil libre à mèche (Réplique), canon lisse, position « genou », distance 50 m, cible C200.
MAXIMILIEN - Fusil à silex (Origine ou réplique), canon rayé, position « couchée », distance 100 m, cible C50.
MINIE - Fusil à percussion "réglementaire" (Origine ou réplique), canon rayé - calibre supérieure à 13,5 mm, position « couchée », distance 100 m, cible C50.
WHITWORTH - Fusil à percussion libre non qualifiés pour l'épreuve MINIE (Origine ou réplique), canon rayé, position « couchée », distance 100 m, cible C50.
WALKYRIE - Epreuve féminine - Fusil à percussion (Origine ou réplique), canon rayé, position « couchée », distance 100 m, cible C50.

ARMES D'ÉPAULE (PLATEAUX)

La compétition consiste en une épreuve de fosse simplifiée, sur 25 plateaux d'argile ; tirée soit avec un fusil à silex (Origine ou réplique), épreuve MANTON, soit avec un fusil à percussion (Origine ou réplique) épreuve LORENZONI.

Trois phases de la mise à feu :



La mèche allumée est compassée dans le serpent.



en serrant la détente contre la monture, on bote le feu à la poudre contenue dans le bassinet.



Lorsque l'on relâche le levier de détente, le serpent reprend sa position initiale.

Fonctionnement de la platine à silex :



Le chien étant au cran du repos, on remplit le bassinet.

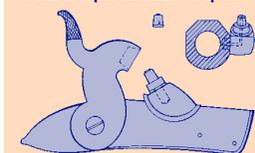


Le chien mis au cran de l'armé, le bassinet est fermé.



Le chien heurte la batterie et provoque les étincelles boutant le feu à la poudre du bassinet.

Platine à percussion à capsule





BENCH REST

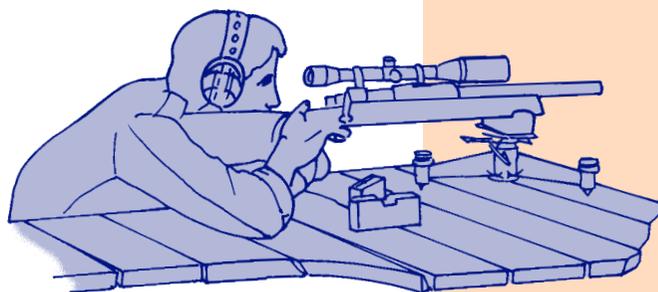
TIR DE PRÉCISION SUR APPUI

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 télescopique à fort grossissement. Les cibles sont situées à des distances de 100, 200 et 300 mètres.

Cette discipline, très populaire aux Etats-Unis, au Canada et en Australie a maintenant ses propres compétitions nationales et internationales.



PARCOURS DE TIR

Le parcours de tir, né aux Etats-Unis il y a 25 ans et reconnu par la F.F.Tir depuis 1978 est une discipline dynamique, très spectaculaire qui s'effectue contre la montre en position statique ou en mouvement.

Les armes utilisées sont des pistolets ou des revolvers de gros calibre (pas inférieur à 9 mm) qui peuvent être munis d'un appareil de visée optique. L'arme est portée dans un étui (holster) placé à la ceinture.

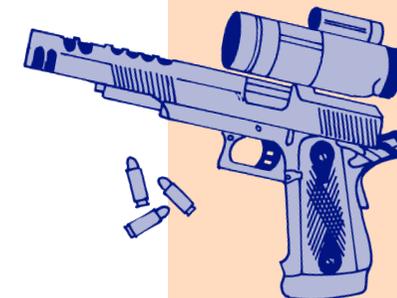
Une compétition de parcours de tir peut comporter jusqu'à 18 épreuves différentes inconnues du tireur avant le match et chaque fois renouvelées. Il existe trois types de parcours : les petits (9 coups), les moyens (16 coups) et les grands (jusqu'à 28 coups).

Les distances de tir varient de 10 à 70 mètres. Les cibles (en papier, métalliques ou gongs) 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 3 catégories: Junior, Dame et Senior.

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.





SILHOUETTES MÉTALLIQUES

C'est un sport spectaculaire qui se pratique dans des conditions très rustiques, aussi bien par des hommes que par des femmes.

Les armes utilisées sont un pistolet ou un revolver de gros calibre ou 22 long rifle à canon long ou une carabine 22 L.R.

Les distances varient, selon le calibre choisi, de 25 à 200 mètres.

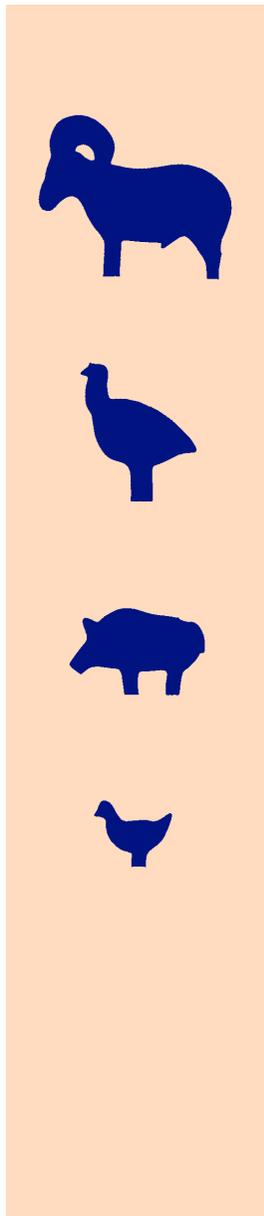
La cible doit être renversée pour être comptée bonne.

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).

Cette discipline, née au Mexique, s'est développée considérablement aux États-Unis avant d'être introduite en France où elle connaît un réel succès.

La Fédération internationale (IMSSU) organise tous les deux ans en alternance un championnat du Monde et un championnat continental.



ÉCOLES DE TIR

Les Ecoles de Tir sont nées il y a près de vingt ans de la demande des enfants à pratiquer le tir sportif. Les connaissances relatives au tir sportif sont transmises selon la **méthode nationale d'initiation** définie par la Fédération Française de Tir.

- Les cours doivent être dispensés par des initiateurs de club diplômés par la Fédération Française de Tir.
- L'enseignement est gratuit (en ce qui concerne les cours, le prêt des armes, les cartons, les munitions).

La durée de formation s'adapte à chaque jeune tireur et se fait à 10 mètres, à la carabine ou au pistolet à air comprimé, (disciplines privilégiées de l'apprentissage qui permettent d'assimiler toutes les techniques de base et de préparer le tireur aux autres disciplines). Elle comporte huit niveaux de progression :

- 1 - CONNAISSANCE DE BASE DE LA DISCIPLINE
- 2 - TRAVAIL DU LACHER
- 3 - TRAVAIL DE LA VISEE
- 4 - FAMILIARISATION AUX TECHNIQUES COMPLEMENTAIRES
- 5 - APPROCHE DE LA POSITION DEBOUT
- 6 - POSITION DEBOUT AVEC SUPPORT A ASSISTANCE MODULABLE
- 7 - POSITION DEBOUT
- 8 - POSITION DEBOUT REGLEMENTAIRE, CARABINE ET PISTOLET



STRUCTURE DE LA F.F.TIR

