

Vous venez de vous inscrire pour suivre la formation au Brevet Fédéral d'Animateur de club (BFA) organisée par votre ligue.

Soyez le bienvenu dans le cursus de formation du corps des moniteurs de la Fédération Française de Tir.

Ce manuel a pour objectif de guider vos premiers pas dans la fonction d'encadrement en vous proposant de vérifier que vous possédez les fondamentaux exigibles à l'entrée en formation.

Vous y trouverez :

- le programme et les contenus de cette formation définis selon les directives de la saison sportive en cours. www.fftir.org (rubrique formation),
- les règles de sécurité que tout au long de votre enseignement vous devrez faire respecter en toute circonstance,
- un lexique destiné à vous familiariser avec les termes du tir et de la formation,
- les éléments techniques fondamentaux, devant servir de support à votre enseignement.
- les différentes disciplines organisées et gérées par la FFTir,
- les connaissances à posséder en matière de réglementation et d'équipements sportifs.

Veillez prendre le temps de lire et de vous approprier ces différents éléments qui seront évalués au cours du premier regroupement de la formation.

SOMMAIRE

RÉFÉRENCIEL _____	3 à 4	MATÉRIEL	
SÉCURITÉ _____	5	• Le choix de l'arme _____	18
LEXIQUE _____	6 à 9	• Autres matériels _____	18
TECHNIQUE : QUELQUES PRINCIPES ÉLÉMENTAIRES		RÉGLEMENTATION EN VIGUEUR _____	18
• La position _____	10	LES DISCIPLINES DU TIR SPORTIF	
• La visée _____	10	• Carabine _____	19
• Le lâcher _____	13	• Pistolet _____	20
• La tenue de l'arme _____	14	• Cible mobile _____	21
• L'annonce _____	14	• Plateaux _____	22
• Le réglage _____	14	• Arbalète _____	23
• Les erreurs de visée _____	15	• Armes anciennes _____	24
EXPLICATION DES SÉANCES CONTRÔLÉES DE PRATIQUE DU TIR		• Armes réglementaires _____	25
• Le certificat de contrôle des connaissances _____	16	• Tir de précision sur appui _____	26
• Les séances contrôlées de pratique du tir _____	17	• Tir sportif de vitesse _____	27
		• Silhouettes métalliques _____	28
		• Écoles de tir _____	29
		STRUCTURE DE LA F.F.Tir _____	30
		NIVEAU DE FORMATION _____	31

1 RÉFÉRENCIEL DE L'ACTIVITÉ D'ANIMATEUR

Activité et tâches :

L'animateur de club réalise de manière autonome des actions d'accueil, d'animation et d'information du public ainsi que les cycles de découverte du tir sportif :

- il garantit au débutant des conditions optimales de sécurité lors de sa pratique,
- il répond à la demande des différents adhérents en adaptant sa pédagogie et en proposant des situations de tir adaptées et attrayantes,
- il communique dans son activité et participe au projet de l'association dans laquelle il encadre l'activité en respectant la réglementation en vigueur.

Situation fonctionnelle :

L'animateur doit connaître la technique et les positions de bases permettant la pratique des disciplines d'apprentissage (pistolet 10 / 25 m et carabine 10 / 50 m).

L'action de l'animateur est principalement orientée vers la mise en place d'une animation s'appuyant sur les deux premiers niveaux de la progression d'apprentissage « Cibles Couleurs » ainsi que sur les éléments techniques, définis dans le Guide Pédagogique de l'Animateur (GPA). Il a les compétences pour valider les deux premiers niveaux cible blanche et cible jaune.

L'animateur est la personne ressource pour préparer à la capacité d'utiliser une arme de tir en toute sécurité (Certificat de contrôle des connaissances donnant accès au carnet de tir).

2 ORGANISATION DE LA FORMATION

L'organisation administrative et pédagogique est du ressort des ligues sous l'autorité du président de ligue et sous la direction du Responsable Formation Ligue (RFL).

Elle doit respecter les procédures, les contenus et les programmes définis en concertation par le département formation de la FFTir et les RFL.

La durée globale de la formation doit être de 70 heures minimum, répartie en :

- 8 heures de pré-formation théorique et pratique,
- 22 heures de formation initiale théorique et pratique,
- 40 heures de stage en situation pédagogique dans un club.

La formation se déroule sur trois week-ends, espacés de six semaines dans la mesure du possible, afin de faciliter l'assimilation des contenus et permettre une mise en pratique au sein du club. La première journée d'information et de positionnement, située très en amont du second stage, permet de sensibiliser les futurs stagiaires sur les attentes de la formation. À l'issue de cette journée, qui servira également à évaluer le niveau des candidats et à améliorer leurs savoir faire (pratique personnelle carabine et pistolet 10 m), la documentation technique et pédagogique sera distribuée par les formateurs.

3 CONTENU DE FORMATION

UC1 Les compétences à organiser la sécurité de la pratique (4 heures)

UC2 Les compétences à accueillir (4 heures)

UC3 Les compétences à faire découvrir l'activité du Tir (12 heures)

UC4 L'environnement réglementaire à connaître (2 heures)

4 MODALITÉS D'ÉVALUATION

Réglementation :

(UC 1 et 4 Notation sur 40 points)

Un QCM (Questionnaire à Choix Multiples) portera sur les aspects réglementaires de l'activité, la sécurité, le matériel et les disciplines de tir.

Pédagogie : (UC 2 Notation sur 60 points)

Les savoirs et savoir-faire pédagogiques seront évalués par oral, par écrit ou lors de mises en situation tout au long de la formation selon les modalités du contrôle continu.

Technique : (UC 3 Notation sur 60 points)

Les savoirs et savoir-faire techniques seront évalués par oral, par écrit ou lors de mises en situation tout au long de la formation selon les modalités du contrôle continu.

Épreuve pratique : (Bonus sur 10 points)

Les candidats devront participer à une compétition officielle départementale ou régionale. – En fonction du barème, le candidat peut bénéficier de points de bonification.

Rapport de stage en club :

(Validation par le RFL)

Un rapport d'activité de 4 pages maximum, concernant les 40 heures de situation pédagogique en club, devra être signé par le président du club, et remis au RFL pour validation.

L'obtention du brevet fédéral d'animateur sera prononcée par le président de ligue et le RFL, si les conditions énoncées ci-dessous sont remplies :

- ⇒ moyenne générale \geq à 10 nota : il n'y a pas de notes éliminatoires,
- ⇒ épreuve de tir effectuée,
- ⇒ validation du rapport d'activité concernant le stage en situation dans un club.

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.

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 mallette.

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 mallette 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 et posée sur la table.

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.

ÂME : Intérieur du canon. Il est rayé longitudinalement selon un pas approprié pour conférer au projectile un effet de rotation afin de stabiliser et réguler 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 RÉPÉTITION : Arme qui, après chaque coup tiré, est rechargée manuellement par l'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 l'introduction manuelle d'une 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, que lâcher un seul coup à la fois.

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 inchs (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^e 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 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 : Pièce qui frappe le percuteur. Il peut être apparent ou caché. Au décrochement de la gâchette, le chien est libéré, ce qui provoque le départ du coup.

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 : Sur une cible, 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 sert à l'approvisionnement en munitions et à l'extraction des étuis usagés.

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 : Armement puis libération du chien.

ÉPAULÉ : Action qui consiste à placer la plaque de couche de son arme contre son épaule.

ÉTUI ou DOUILLE : Partie de la cartouche, généralement en laiton, qui reçoit l'amorce et la poudre et sur laquelle est sertie la balle.

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

FLÈCHE : Hauteur maximale 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.

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

GROUPEMENT : La notion de groupement correspond à 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 certaines armes anciennes. Il est toujours à lame pour les pistolets et revolvers de compétition (visée ouverte), et le plus souvent en anneau pour les carabines (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 d'en régler l'ouverture et d'y positionner des écrans de couleur.

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

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

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

LUNETTE : 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.

MOUCHE : Partie centrale du «10» permettant de partager les éventuels ex-æquo.

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 carabinier 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 intempêtif, 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.

RÉGLAGE : Déplacement de la hausse dans le sens où l'on dirige son tir. Voir cliquer.

SIMPLE ACTION : Libération du chien préalablement armé.

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

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

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

VISUEL : Partie centrale noire 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.

ZONE : Surface délimitant la valeur de l'impact dans la cible (10, 9, 8, etc.)

APPRENTISSAGE MOTEUR : Processus permettant au pratiquant, placé plusieurs fois de suite dans la même situation, de modifier son comportement, de manière systématique et durable.

CONSIGNE : Précision données lors de la mise en place d'un exercice, permettant aux élèves d'identifier ce qu'ils ont à travailler.

CYCLE : Moyen pour découper et organiser une période d'entraînement de manière plus ou moins longue (semaine, mois, trimestre).

DÉMONSTRATION : Exécution du geste à réaliser par le moniteur ou par un élève.

ENTRAÎNEMENT : Processus produisant une modification d'état afin d'atteindre un niveau en rapport avec des objectifs fixés.

EVALUATION : Appréciation, suite à diverses observations, permettant de définir un niveau de pratique ainsi qu'un diagnostic technique.

EXERCICE : Toute situation de travail répondant à un objectif précis et délimité par une durée (nombre de coup, temps, réussite d'un contrat ou objectif).

OBJECTIF : But visé par le travail ou l'entraînement. Il peut se décliner en terme de score, ou de capacité à réussir un geste précis. Il peut être général ou particulier.

OBSERVATION : Situation qui permet de porter des mesures diverses sur la qualité d'un geste (photo, vidéo, chronomètre, prise de note, œil de l'entraîneur).

PÉDAGOGIE : Regroupement des différentes façons pour intervenir sur des pratiquants, dans un but de formation.

PROGRAMME : Contenus et organisation d'une saison ou d'une période d'entraînement.

PROGRESSION PÉDAGOGIQUE : Succession de situations pédagogiques en difficulté croissantes permettant une meilleure acquisition d'un geste sportif.

RÉGLEMENTATION : Environnement ayant

une incidence sur l'activité, constitué par les différents aspects réglementaires (règles de sécurité, règlement sportif, loi sur les armes etc...)

REPÈRE : Élément issu de l'observation du moniteur ou de l'élève, permettant de porter un regard qualitatif sur la réalisation d'un geste.

SÉANCE : Entraînement organisé comportant une succession d'exercices répondant à un thème général de travail.

SITUATION PÉDAGOGIQUE : Exercice qui est spécialement aménagé pour favoriser l'apprentissage d'un geste sportif.

TECHNIQUE : Regroupement des différents savoirs et savoir-faire de base ou spécifiques concernant une discipline.

QUELQUES PRINCIPES ÉLÉMENTAIRES

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.

À 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

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

2 LA VISÉE

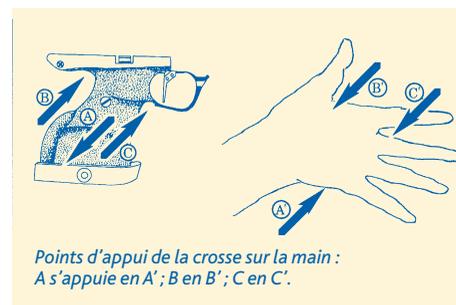
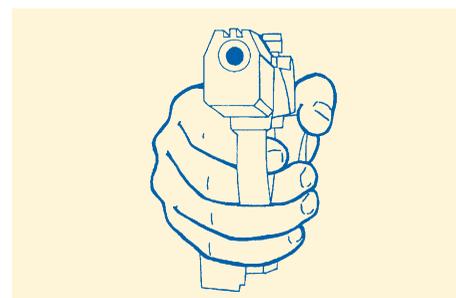
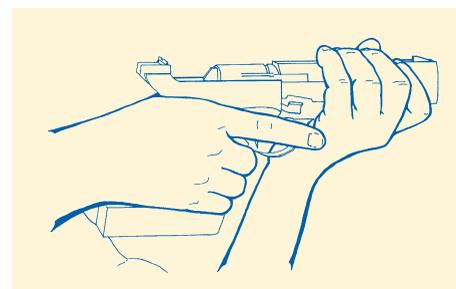
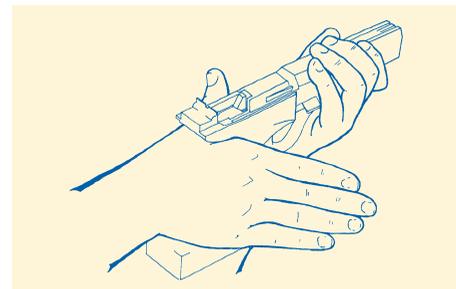
Les organes de l'arme permettant la visée sont : la hausse située en arrière du canon et le guidon placé à son extrémité avant.

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).

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

PISTOLIERS : prise en main

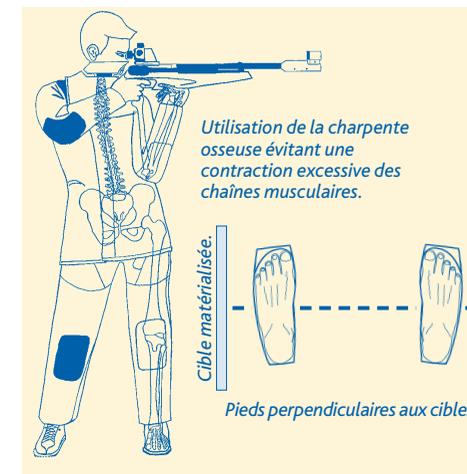


Points d'appui de la crosse sur la main : A s'appuie en A' ; B en B' ; C en C'.

PISTOLIERS : position



CARABINIERS : position



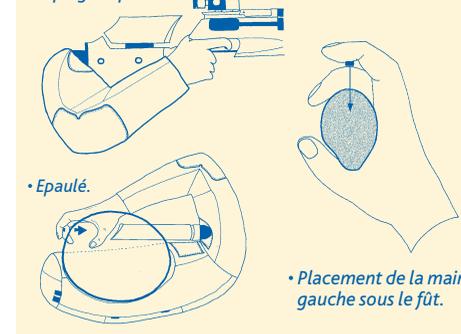
Utilisation de la charpente osseuse évitant une contraction excessive des chaînes musculaires.

Cible matérialisée.

Pieds perpendiculaires aux cibles.

CARABINIERS : épaulé

• Prise en main : la main enveloppe fermement la poignée pistolet.



• Epaulé.

• Placement de la main gauche sous le fût.

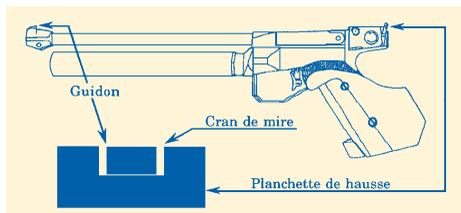
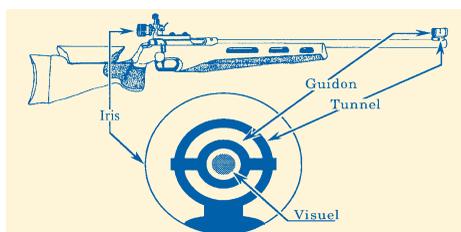
On appelle :

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.

À 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 d'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 quantité 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 pistoletier.



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

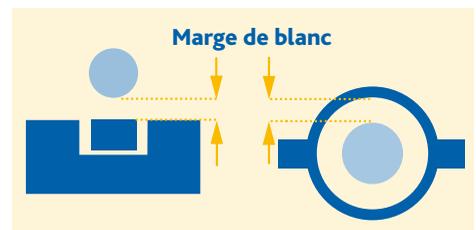
instruments de visée se traduira par un écart très important en cible. Il est donc nécessaire de voir les instruments de visée nets afin de les aligner le mieux possible.

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. À 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 LÂCHER

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».

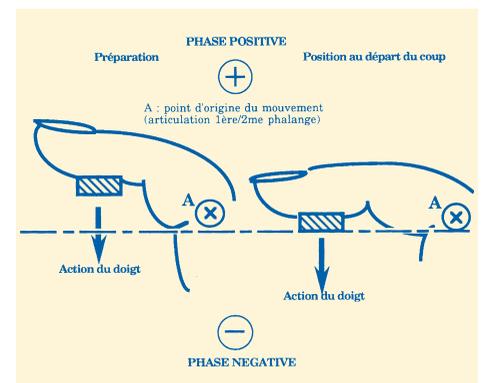
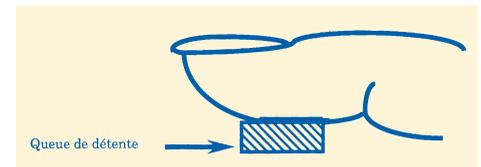
Ce défaut, courant au stade de l'initiation, est très limitant dans la progression du tireur. Sans un bon lâcher, on ne peut pas bien tirer.

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). À 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.

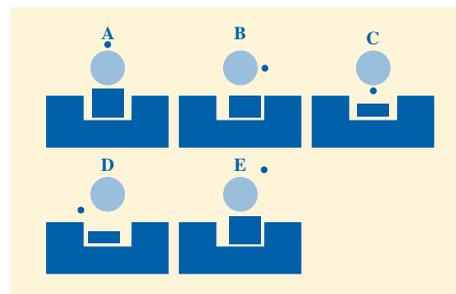
Le réglage de la visée d'une arme n'est pas universel et s'effectue en fonction de celui qui l'utilise.

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 :

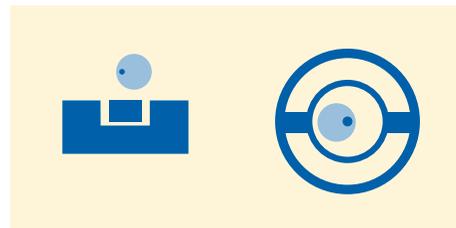


A, B, C, D, E : Exemples d'erreurs angulaires

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 multipliateurs.

8 CONCLUSION

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'écart 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 affirmera votre véritable potentiel de tireur en appliquant en toute simplicité les quelques éléments techniques que nous vous avons présentés.

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 6 euros) est composé de deux parties :

CERTIFICAT DE CONTRÔLE DES CONNAISSANCES

Nom et Prénom : _____
 Adresse : _____

Né(e) le : _____ N° de Licence : _____ N° de Société de tir : _____
 Société de tir : _____

Obtenu le : _____ Cachet de l'association et signature du Président : _____
 Photo : _____ Signature du titulaire : _____

SÉANCES CONTRÔLÉES DE PRATIQUE DU TIR		Année 20__				
Séance N° 1	Date - Cachet Signature du Contrôleur					
Séance N° 2	Date - Cachet Signature du Contrôleur					
Séance N° 3	Date - Cachet Signature du Contrôleur					

CARNET de TIR
 Certificat de capacité et d'assiduité

38, rue Brunel - 75017 Paris
 Tél. : 01 58 05 45 45 - Fax : 01 53 37 99 93

Prix de vente : 6 €

1 LE CERTIFICAT DE CONTRÔLE DES CONNAISSANCES

Il est indispensable pour tout nouveau licencié. Il s'obtient 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'État 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 d'un 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.

Au vu des résultats, le Président du club ou son représentant conserve le Q.C.M. rempli, complète la page 2 du carnet de tir, valide le certificat de contrôle des connaissances en y portant la date de réussite du test 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 de 2 mois minimum.

2.3. Lorsque le licencié est titulaire d'autorisations de détention pour des armes classées en 1^{re} et en 4^e catégories, le tir est pratiqué avec une arme de la 1^{re} catégorie. L'arme utilisée lors de la séance présente les mêmes caractéristiques que celle(s) détenue(s).

2.4. La séance de tir sera effectuée dans un stand déclaré (définition des stands déclarés : décret 93-110 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'État 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.

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 concernant la législation sur les armes.

Les armes utilisées pour le tir sportif doivent respecter plusieurs textes réglementaires.

L'intégralité des textes est consultable sur le site internet de la Fédération Française de Tir : www.fftir.org

CARABINE



CARABINE 10 m

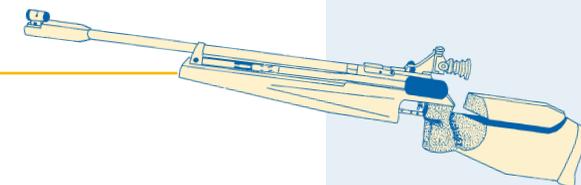
Discipline olympique pour les hommes et les dames.

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 de diamètre.



CARABINE 50 m

CARABINE 3 X 40

Discipline olympique pour les hommes.

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

Programme : 120 coups dans les trois positions :

- 40 coups en position «couché» en 1 h (0 h 45 sur cible électronique),
- 40 coups en position «debout» en 1 h 30 (1 h 15 sur cible électronique),
- 40 coups en position «genou» en 1 h 15 (1 sur cible électronique).

Le «10» mesure le diamètre d'une pièce de 1 centime.

CARABINE 3 X 20

Discipline olympique pour les dames.

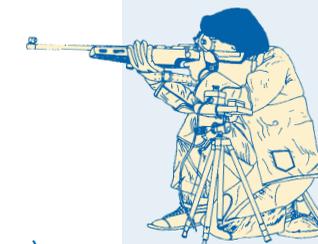
Arme : Carabine standard de petit calibre (22 LR).

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 (2 h 15 sur cible électronique).

Le «10» mesure le diamètre d'une pièce de 1 centime.



CARABINE 60 BALLES COUCHÉ

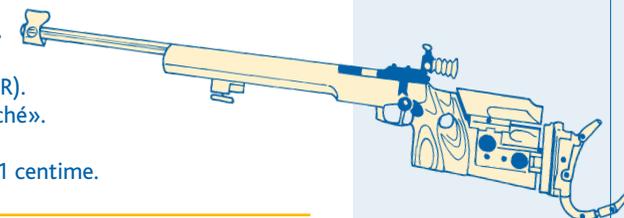
Discipline olympique pour les hommes.

Arme : Carabine libre (seniors) et standard (dames) de petit calibre (22 LR).

Programme : 60 coups en position «couché».

Durée : 1 h 30

Le 10 mesure le diamètre d'une pièce de 1 centime.



CARABINE 300 m

Discipline mondiale.

Les épreuves 3 X 40, 60 balles Couché et 3 X 20 sont tirées suivant les mêmes règles qu'à 50 mètres mais à 300 mètres sur une cible dont le «10» mesure 10 cm.



PISTOLET



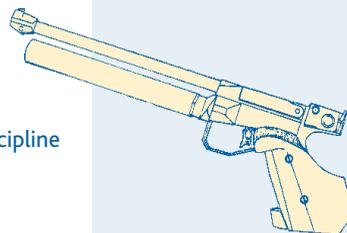
PISTOLET 10 m

Discipline olympique pour les hommes et les dames.

La cible est située à 10 mètres et l'arme utilisée est un pistolet à air comprimé ou à cartouche de CO₂.

Le programme de tir est de 60 plombs pour les hommes (tirés en 1 h 45) et 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 ont accueilli l'épreuve en 1988.

Franck DUMOULIN a été champion Olympique en 2000 à Sydney.



PISTOLET 25 m

PISTOLET 25 MÈTRES (22 LR) et PERCUSSION CENTRALE (32 et 38)

Discipline olympique pour les dames, mondiale pour les hommes.

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

Arme : Pistolet 22 LR (pour le combiné 22), 32 ou 38 (pour le pistolet à percussion centrale).

Programme : 30 coups en « précision » se décomposant en 6 séries de 5 balles en 5 secondes.

30 coups en « vitesse » se décomposant en 6 séries de 5 balles.

Pour les séries en « vitesse », le tireur dispose de 3 secondes pour tirer chaque balle. La cible pivotante s'effaçant 7 secondes entre chaque coup.



PISTOLET VITESSE

Discipline olympique pour les hommes.

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

Arme : Pistolet 22 LR.

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 STANDARD

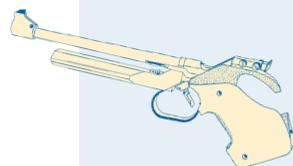
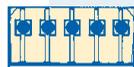
Discipline mondiale.

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 balles tirées en 150 secondes,
- 2^{ème} série : 4 fois 5 balles tirées en 20 secondes,
- 3^{ème} série : 4 fois 5 balles tirées en 10 secondes.



CIBLE MOBILE



La cible, fixée sur un rail, parcourt un trajet rectiligne face au tireur, de droite à gauche et de gauche à droite, en deux vitesses de passage : lente ou rapide.

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 m

Discipline mondiale.

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 (chacun en 5 secondes),
 - 2^{ème} série : 30 coups en vitesse rapide (chacun en 2,5 secondes).
- Le programme est de 2 fois 20 coups pour les dames.



CIBLE MOBILE 50 m

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 ».

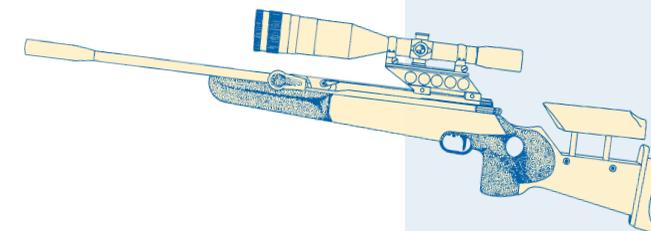
Arme : Carabine 22 LR équipée d'une lunette de visée grossissante.

Distance de Tir : 50 mètres.

Trajet Cible : 10 mètres.

Programme :

- 1^{ère} série : 30 coups en vitesse lente (chacun en 5 secondes),
- 2^{ème} série : 30 coups en vitesse rapide (chacun en 2,5 secondes).



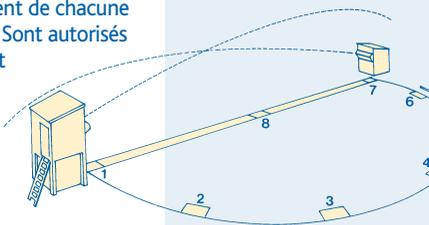
Une épreuve mixte (le tireur ne connaît pas la vitesse de passage de la cible) existe pour chaque distance de tir.

PLATEAUX



SKEET OLYMPIQUE

Le skeet olympique se pratique sur un parcours comportant deux cabanes de lancement distantes de 40 mètres : l'une appelée PULL (cabane haute), l'autre appelée MARK (cabane basse). 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). Le tireur dispose d'une seule cartouche par plateau. Sont autorisés tous les fusils à canon lisse dont le calibre ne dépasse pas le 12 et des cartouches chargées avec 24 grammes de plomb. Le tireur ne peut épauler ou mettre en joue avant l'apparition du plateau. La compétition se déroule sur 125 plateaux (75 pour les dames) en séries de 25, à l'issue de son résultat, la finale remet en lice les 6 meilleurs tireurs pour une série de 25 plateaux «flash» (qui dégagent une poudre fluorescente à l'impact).

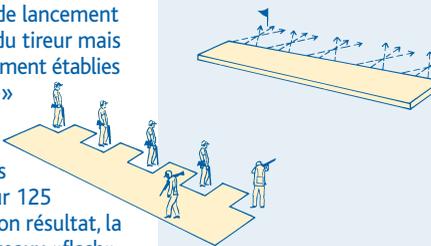


PROGRAMME DE TIR

- Poste 1 : 1 simple de PULL, 1 doublé PULL/MARK, - Poste 5 : 1 simple de MARK, 1 doublé MARK/PULL,
- 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 doublé PULL/MARK, - Poste 7 : 1 doublé MARK/PULL,
- Poste 4 : 1 simple de PULL, 1 simple de MARK, - Poste 8 : 1 simple de PULL, 1 simple de MARK, 1 doublé PULL/MARK, 1 doublé MARK/PULL

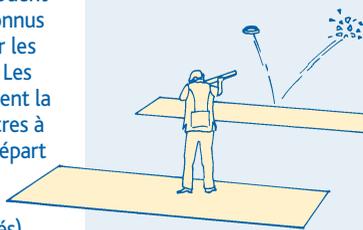
FOSSE OLYMPIQUE

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 une vitesse et un angle inconnus du tireur mais déterminés par l'une des 9 grilles de réglage des appareils de lancement établies par les arbitres de la compétition. Le tireur en position «épaulée» déclenche le départ du plateau à la voix. Il dispose de deux cartouches par plateau. Sont autorisés pour la compétition tous les fusils à canon lisse dont le calibre ne dépasse pas le 12 et des cartouches 24 grammes de plomb. La compétition s'effectue sur 125 plateaux (75 pour les dames) tirés par séries de 25 à l'issue de son résultat, la finale remet en lice les 6 meilleurs tireurs pour une série de 25 plateaux «flash».



DOUBLE TRAP

Les 3 machines du centre de la fosse située à 15 mètres des tireurs distribuent simultanément 2 plateaux dont la hauteur, l'angle et la trajectoire sont connus des 6 tireurs qui constituent «la planche» et qui occuperont tour à tour les 5 postes de tir. 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. 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. La compétition se déroule sur 150 plateaux (3 séries de 25 doublés) pour les hommes, 120 plateaux (3 séries de 20 doublés pour les dames).



ARBALÈTE



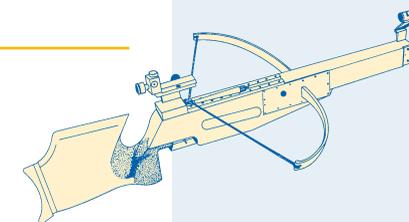
ARBALÈTE 10 m

Discipline mondiale.

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 en 2 h.



ARBALÈTE 30 m

Discipline mondiale.

Arme : Arbalète libre

Trait : Diamètre de 6 mm.

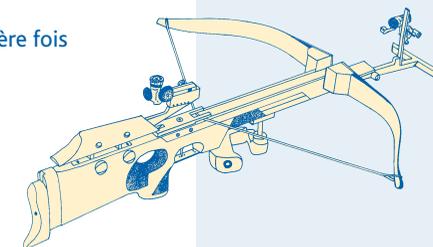
Programme : Le match se tire en 60 coups :

- 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 notamment par l'utilisation de flèches. Celles-ci sont d'une longueur entre 30,4 cm et 45,7 cm et d'un angle de pointe inférieur à 60°. Le diamètre des pointes varie avec le type de tube utilisé.



10 mètres (en salle)

40 flèches tirées sur un blason de 25 cm par «volée» de 4 flèches.
Le 10 central mesure : 25 mm de diamètre.

25 mètres (extérieur)

60 flèches tirées sur un blason de 40 cm (type trispot) par «volées» de 3 flèches.
Le 10 central mesure : 40 mm de diamètre.

Manche IR 900 (extérieur)

30 flèches à chacune des distances suivantes (65 mètres, 50 mètres, 35 mètres) sur des blasons de 40 cm à 35 m (type trispot) et de 60 cm à 50 et 65 m par volées de 3 flèches.
Le 10 central mesure : 40 mm de diamètre à 35 m et 60 mm à 50 et 65 m.



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 manufacturée. Les 10 meilleurs impacts sont retenus sur les 13 coups tirés, à l'exception du plateau. 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 pour 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.

- COMINAZZO - Pistolet à silex à un coup (Origine ou Réplique), canon lisse.
- KUCHENREUTER - Pistolet à percussion à un coup (Origine ou Réplique), canon rayé.
- COLT - Revolver (barillet) à percussion (Origine), canon rayé.
- MARIETTE - Revolver (barillet) à percussion (Réplique), canon rayé.
- TANZUTZU - Pistolet à mèche à canon lisse (Origine ou Réplique).

ARMES D'ÉPAULE (CIBLE FIXE)

- MIQUELET - Fusil réglementaire (Origine ou Réplique) à silex, canon lisse, position «debout», distance 50 m, cible C 200.
- VETTERLI - Fusil libre à percussion, silex ou mèche (Origine ou Réplique), position «debout», distance 50 m, cible C 50.
- HIZADAI - Fusil à mèche crosse à joue (Origine) ou libre (Réplique), canon lisse, position «genou», distance 50 m, cible C 200.
- TANEGASHIMA - Fusil à mèche crosse à joue (Origine) ou libre (Réplique), canon lisse, position «debout», distance 50 m, cible C 200.
- MAXIMILIEN - Fusil à silex (Origine ou Réplique), canon rayé, position «couché», distance 100 m, cible C 50.
- MINIE - Fusil réglementaire à percussion (Origine ou Réplique), canon rayé, calibre supérieur à 13,5 mm, position «couché», distance 100 m, cible C 50.
- WHITWORTH - Fusil libre à percussion non qualifié pour l'épreuve.
- MINIE (Origine ou Réplique), canon rayé, position «couché», distance 100 m, cible C 50.
- WALKYRIE - Epreuve féminine - Fusil à percussion (Origine ou Réplique), canon rayé, position «couché», distance 100 m, cible C 50.

ARMES D'ÉPAULE (PLATEAUX)

La compétition consiste en une épreuve de fosse simplifiée, sur 25 ou 50 plateaux d'argile ; tirée soit avec un fusil à percussion (Origine ou Réplique), épreuve MANTON, soit avec un fusil à percussion (Origine ou Réplique) épreuve LORENZONI.

Fonctionnement de la platine à mèche :



La mèche allumée est compassée dans le serpent.



En appuyant sur la détente, la mèche enflamme la poudre contenue dans le bassin.

Fonctionnement de la platine à silex :



Le chien étant au cran de repos, on remplit le bassin.



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



Le chien heurte la batterie et provoque les étincelles qui enflamment la poudre du bassin.

Platine à percussion à capsule



Le tir à l'arme réglementaire est né de l'envie de la F.F.Tir de renouer avec son passé historique en ravivant une forme de tir, telle qu'elle se pratiquait à l'époque de son ancêtre l'Union nationale des Société de tir de France à la fin du XIX^e siècle.

Organisé en coopération avec l'Union Nationale des Officiers de Réserve (UNOR) et la Fédération Nationale des Associations de Sous Officiers de Réserve (AFNOR), le tir à l'arme réglementaire se veut populaire simple dans son organisation et son fonctionnement (constitué d'une seule catégorie de tireurs) et pratiqué avec un équipement et un matériel standard.

ÉPREUVE PISTOLET & REVOLVER

Distance : 25 mètres.

- 5 coups d'essai à 25 mètres à une main (5 mn),
- 10 coups en précision à une main (10 mn),
- 10 coups en vitesse sur gongs à deux mains par série de 5 en 30 secondes.

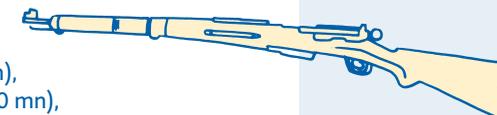


ÉPREUVE CARABINE 22 LR

Distance : 50 mètres.

25 cartouches sur cible C50.

- 5 coups de réglage en position couchée (5 mn),
- 10 coups en précision en position couchée (10 mn),
- 10 coups en vitesse en position debout (5 mn).



ÉPREUVE FUSIL :

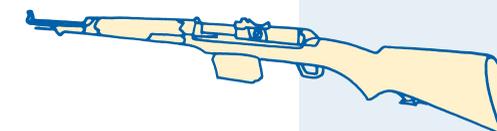
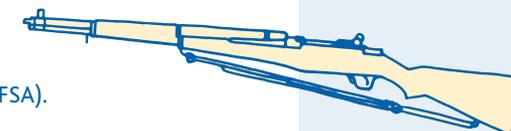
Distance : à 200 mètres ou éventuellement 100 mètres.

25 cartouches ; position couchée sans appui.

- 5 coups de réglage,
- 10 coups en précision (10 mn),
- 10 coups en vitesse (3 mn à répétition, 1 mn FSA).

3 classements :

- a) Fusils à répétition manuelle (visée d'origine).
- b) Fusils semi-automatiques (visée d'origine).
- c) Fusils semi-automatiques ou répétition (visée modifiée : lunette ou dioptre).



Le Championnat National est clôturé par les tirs des Trophées :

- Trophée de la F.F.Tir à la carabine 22LR.
- Trophée des Cadres de Réserve au fusil à répétition manuelle.
- Trophée du Ministre de la Défense au fusil réglementaire des Armées.

TIR DE PRÉCISION SUR APPUI



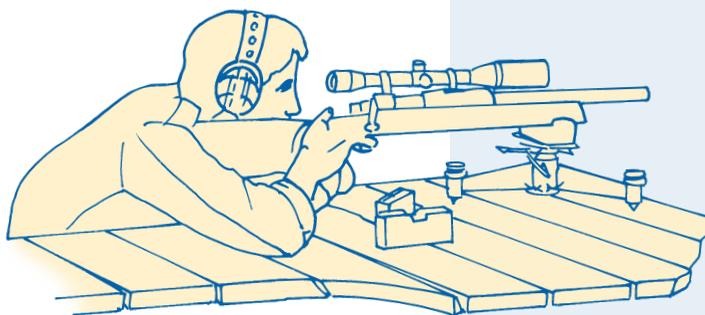
BENCH REST

Le tireur est assis à une table ou banc de tir. L'arme repose sur des sacs de sable ou sur un support spécial à l'avant et à l'arrière. Cette position particulière permet d'éliminer, autant que possible les bougés de l'arme pour une plus grande précision.

L'épreuve consiste à grouper les impacts sur la plus petite surface 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 et 200 mètres.

Ce sport, très populaire aux Etats-Unis, au Canada et en Australie a maintenant ses propres compétitions nationales et internationales. Le 1^{er} championnat du Monde a eu lieu à Fréjus en 1991.



Dans le cadre de la promotion de cette discipline de tir sur appui, la Fédération Française de Tir a créé en 2004 un Circuit National regroupant des épreuves se tirant à 50 mètres avec des carabines de petit calibre (22 LR).

TIR SPORTIF DE VITESSE



Le Tir Sportif de Vitesse, né aux Etats-Unis il y a 30 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 (jamais 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 Tir Sportif de Vitesse peut comporter jusqu'à 36 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 32 coups).

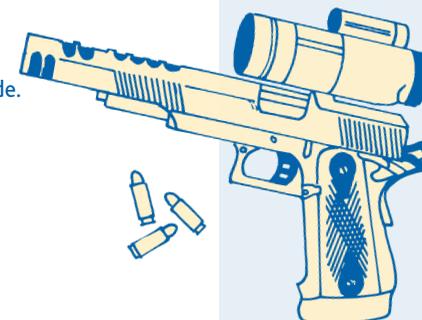
Les distances de tir varient de 10 à 70 mètres. Les cibles (en papier, métalliques ou gongs) peuvent être fixes, mobiles ou avoir un cycle d'apparition/disparition.

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 :

- 5 catégories : Junior, Dame et Senior, Vétéran, Super Vétéran.
- 5 épreuves : Open, Standard, Production, Modified et Revolver.

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



Le tir sur silhouettes métalliques est un sport spectaculaire qui se pratique dans des conditions très rustiques, aussi bien par des hommes que par des femmes.

Selon l'épreuve, on tire avec des armes de poing ou d'épaule de petit et de gros calibre.

Les distances varient de 25 à 500 mètres selon le calibre choisi.

La taille de la cible varie selon l'épreuve.

	POULET	COCHON	DINDON	MOUFLON
ARMES DE POING GROS CALIBRE	50 m	100 m	150 m	200 m
ARMES DE POING PETIT CALIBRE ET FIELD	25 m	50 m	75 m	100 m
ARMES D'ÉPAULE GROS CALIBRE (en International)	200 m	300 m	385 m	500 m
ARMES D'ÉPAULE PETIT CALIBRE	40 m	60 m	77 m	100 m

La cible doit être renversée pour être valable.

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

- 10 balles sur 10 cibles de «poulet» (chicken),
- 10 balles sur 10 cibles de «cochon» (javelina),
- 10 balles sur 10 cibles de «dindon» (turkey),
- 10 balles sur 10 cibles de «mouflon» (ram).

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

La fédération Internationale (IMSSU), créée en 1972 par la France organise tous les deux ans en alternance un championnat du monde et un championnat continental.



ÉCOLES DE TIR



Les Écoles de Tir sont nées, il y a plus de 20 ans, pour permettre aux enfants de pratiquer le tir sportif. Les connaissances sont transmises selon la **méthode nationale d'initiation** conçue par la Fédération Française de Tir et adaptée aux jeunes pratiquants dès 8 ans.

L'enseignement doit être dispensé de préférence par des initiateurs de club diplômés par la Fédération Française de Tir.

La durée de la formation s'adapte à chaque jeune tireur et se fait :

- **Au plateau** : Par l'apprentissage du tir épaulé et désépaulé sur des trajectoires simplifiées.
- **À la cible** : À 10 mètres, à la carabine et 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).



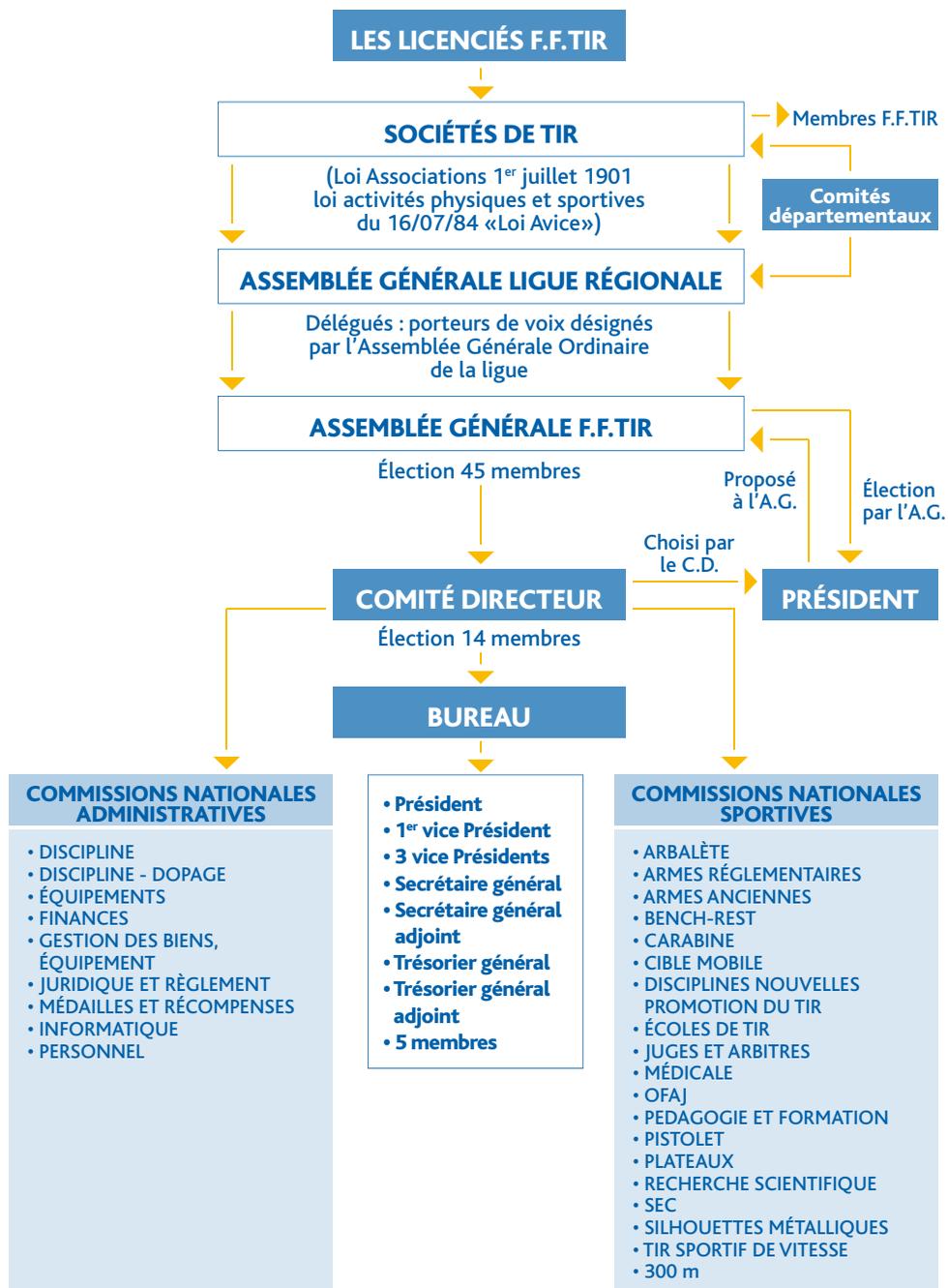
Elle comporte 7 niveaux d'apprentissage :

1. Découverte des règles de sécurité et de l'activité.
2. Découverte de la carabine et du pistolet (pour la cible), du tir épaulé et du tir désépaulé (pour le plateau).
3. Apprentissage de l'autonomie et des fondamentaux.
4. Régularisation des fondamentaux et approche de la compétition.
5. Analyse des éléments de la technique de base.
6. Technique spécifique et découverte des autres disciplines.
7. Maîtrise des diverses disciplines École de Tir.



Il y a 7 grades de couleur : cible blanche, cible jaune, cible orange, cible verte, cible arc-en-ciel, valident le niveau de pratique des jeunes tireurs, favorisent leur apprentissage vers le palier supérieur, enseignent les valeurs du sport : *progression, respect, contrôle de soi, engagement, esprit d'équipe, civilité, fraternité, dépassement de soi.*





Les missions et les compétences recherchées à chaque niveau de formation



Professorat de sport