



## REGLEMENT TECHNIQUE

# ASSOCIATION FRANCAISE de BLACK FIELD

# *A.F.B.F*



# 2015

# SOMMAIRE

<b>SECTION I: GÉNÉRALITÉS</b> .....	<b>4</b>
A) GENERALITES CONCERNANT LE REGLEMENT : .....	4
B) CHAMPIONNATS ET COMPETITIONS : .....	4
C) CLASSES ET CATEGORIES : .....	4
<b>SECTION II: SECURITE</b> .....	<b>5</b>
A) GENERALITES : .....	5
B) DISQUALIFICATION : .....	5
C) PROTECTIONS : .....	5
D) MAITRISE DES ARMES : .....	5
E) MANIPULATION DES ARMES : .....	6
F) ARMES "CRACHEUSES" : .....	6
G) MUNITIONS ET RECHARGEMENT : .....	7
H) DETENTES : .....	7
I) RATES DE PERCUSSION : .....	7
<b>SECTION III: CIBLES</b> .....	<b>7</b>
A) CIBLES OFFICIELLES : .....	7
B) MATERIAU : .....	7
C) SEMELLES : .....	7
D) GABARITS : .....	8
<b>SECTION IV: STANDS - DISPOSITION DES CIBLES</b> .....	<b>10</b>
A) CARACTERISTIQUES DES SILHOUETTES : .....	10
B) DISPOSITION DES CIBLES : .....	11
C) PAS DE TIR : .....	11
D) INDICATEURS DE VENT : .....	11
E) COULEUR : .....	12
F) POSITIONNEMENT : .....	12
G) ESSAIS : .....	12
H) FLAMBAGE : .....	12
I) BLOCAGE ET COMPTAGE : .....	13
<b>SECTION V: OFFICIELS</b> .....	<b>14</b>
A) JURYS : .....	14
B) LITIGES : .....	14
C) DISPONIBILITE DES JURYS : .....	14
D) DECISIONS DES JURYS : .....	14
<b>SECTION VI: PROCEDURES ET REGLES DURANT LES COMPETITIONS</b> .....	<b>15</b>
A) EPREUVE OFFICIELLEMENT RECONNUE : .....	15
B) CONTROLE DES ARMES : .....	15
C) PROCEDURE DE TIR ET ESSAIS : .....	15
D) COMMANDEMENTS : .....	16
E) DECOMPTE DES POINTS : .....	16
F) INCIDENTS DE TIR : .....	17

G) BARRAGES :	18
H) INFRACTION AU REGLEMENT :	18
<b>SECTION VII: TROPHEES - RECOMPENSES - PRIX.....</b>	<b>19</b>
A) VALEUR :	19
B) ATTRIBUTION DES TROPHEES :	19
<b>SECTION VIII: CONTESTATIONS.....</b>	<b>19</b>
<b>SECTION IX: SPORTIVITE.....</b>	<b>19</b>
<b>SECTION X: COMPORTEMENTS INTERDITS.....</b>	<b>20</b>
<b>SECTION XI: OBSERVATEUR (COACH).....</b>	<b>20</b>
<b>SECTION XII: POSITION DE TIR.....</b>	<b>20</b>
A) POSITION :	20
<b>SECTION XIII: REGLE MARIETTE .....</b>	<b>21</b>
A) ARME DE POING "MARIETTE" :	21
D) CALIBRE ET CHARGEMENT :	21
<b>SECTION XIV: AUTORISE - NON AUTORISE .....</b>	<b>22</b>
A) AUTORISE .....	22
B) NON AUTORISE .....	22
<b>SECTION XV: PROCEDURES ET REGLES DURANT LES COMPETITIONS .....</b>	<b>23</b>
A) TEMPS DE CHARGEMENT, TIR ET INCIDENTS DE TIR .....	23
B) PROCEDURE DE TIR .....	23
C) TRANSPORT DES ARMES .....	23

# REGLEMENT TECHNIQUE GENERAL BLACK FIELD

## SECTION I: GÉNÉRALITÉS

### **A) Généralités concernant le règlement :**

Cette discipline a pour but de promouvoir le tir sur silhouette métallique avec des armes de poing à poudre noire issues de la discipline "Armes Anciennes".

Ce règlement est en quelque sorte une fusion des deux disciplines avec les adaptations particulières à ce tir.

Tout tireur possédant une arme à poudre noire de type révolver (Mariette ou Colt) peut venir pratiquer la silhouette métallique de manière ludique et récréative.

Le règlement général entre en vigueur pour un minimum de quatre ans à compter du 1er janvier de l'année suivant les Jeux Olympiques d'été.

Sauf circonstances exceptionnelles, ce règlement ne subira pas de changement durant ces quatre années.

### **B) Championnats et compétitions :**

Le règlement AFBF s'applique à tous les Championnats et compétitions AFBF.

L'AFBF recommande que son règlement soit appliqué aux compétitions comportant des matchs AFBF au programme. Ceci inclut les compétitions organisées au niveau national.

Les délégués techniques de l'AFBF, en coopération avec le Directeur de Match, les arbitres et les jurys désignés par le comité d'organisation, ont pour tâche l'examen des pas de tir et des équipements lors des Championnats AFBF. Ils peuvent valider de petites divergences par rapport aux spécifications figurant dans les règlements AFBF pour autant que ces divergences soient compatibles avec l'esprit et le fond du règlement AFBF.

Pendant les compétitions, ce sont les jurys ou les arbitres qui doivent résoudre tout problème dont la solution ne figure pas expressément dans le règlement.

Un comité d'organisation doit être créé. Il est responsable de la préparation, de l'administration et de la conduite des compétitions. Les membres du comité d'organisation doivent être membres du Club organisateur. Des représentants de l'AFBF peuvent être invités à titre de conseillers techniques sans pouvoir de vote.

Un directeur du pas de tir secondé par d'autres arbitres, tous désignés par le comité d'organisation, est responsable des aspects techniques de la compétition.

### **C) Classes et catégories :**

Aucune classe ni catégorie d'âge ou de sexe ne sont prévus dans ce règlement. L'accès est "OPEN".

## SECTION II: SECURITE

### **A) Généralités :**

Le règlement AFBF n'édicte que des obligations spécifiques concernant la sécurité, obligations qui doivent être respectées lors des championnats AFBF. Les critères de sécurité adaptés aux pas de tir sont différents selon les Clubs. C'est la raison pour laquelle seul un cadre général est défini dans ce règlement. La sécurité sur un pas de tir dépend largement des spécificités locales et des règles de sécurité supplémentaires peuvent être établies par le comité organisateur. La sécurité est de la responsabilité du comité organisateur.

Le respect des règles générales de sécurité concernant les armes à feu, et des règles spécifiques décrites ci-dessous est une priorité absolue lors de tout match reconnu par l'AFBF. Bien que ce soit le Directeur de Match qui ait la responsabilité de superviser le déroulement du match, la sécurité concerne tout tireur, observateur, responsable de délégation et arbitre.

Un membre de jury ou un arbitre peut stopper les tirs à tout moment pour des raisons de sécurité. Les tireurs, les observateurs ou les responsables de délégation doivent immédiatement avertir les arbitres en cas de situation dangereuse ou pouvant provoquer un accident.

### **B) Disqualification :**

Un compétiteur doit être stoppé durant la phase de chargement ou de tir si son attitude représente une menace patente à sa sécurité ou à celle de toute autre personne. Un compétiteur ne peut être interrompu dans son tir que pour des raisons de sécurité.

Le Directeur de Match et les arbitres ont le pouvoir de disqualifier tout tireur dont l'attitude présente un danger pour sa propre sécurité ou celle de toute autre personne.

### **C) Protections :**

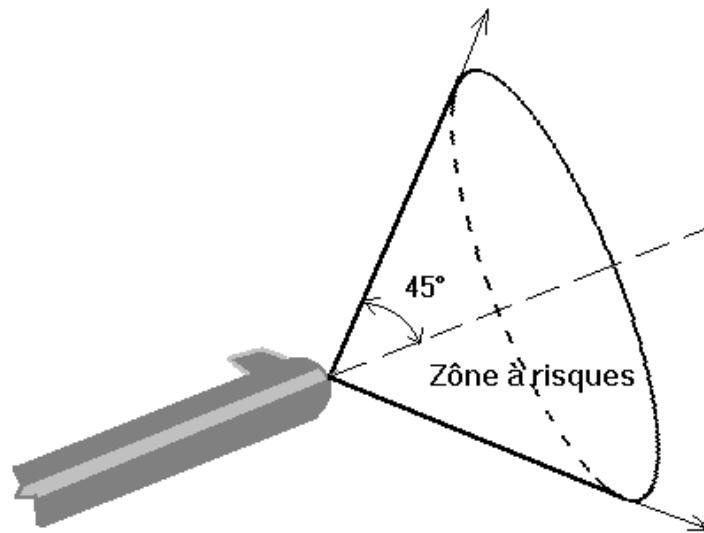
**Une protection adaptée des yeux et de l'ouïe doit être obligatoirement portée** par tout compétiteur, observateur, arbitre et toute autre personne présente sur le pas de tir. Il est recommandé de mettre des protections latérales sur les protections oculaires.

### **D) Maîtrise des armes :**

Depuis le moment où une arme est placée sur le pas de tir jusqu'à ce qu'elle en soit retirée, le canon doit être dirigé vers les cibles dans une direction présentant toute sécurité.

A aucun moment lors des phases de chargement et de tir, les tireurs ne doivent diriger leur arme vers une quelconque partie de leur anatomie ou vers toute autre personne.

En position de tir, aucune partie du corps du tireur ne doit se trouver dans la "zone à risques" se présentant comme un cône de révolution ouvert vers les cibles, ayant pour axe l'axe du canon, pour sommet la bouche du canon et dont la valeur du demi-angle au sommet est de 45 degrés représenté par le croquis ci-dessous.



Lors du tir, les tireurs ne doivent pas permettre à la bouche de leur arme de reculer au-delà de la verticale.

### **E) Manipulation des armes :**

Sur le pas de tir, l'arme doit être visible à tout moment de façon à ce que tout arbitre ou qui que ce soit d'autre puisse vérifier qu'elle est en sécurité.

Le chien doit être positionné sur le cran de sécurité et le barillet doit pouvoir tourner librement.

Aucune amorce ne doit être positionnée sur le pas de tir sauf après que le commandement "Chargez" ait été donné.

Les armes ne doivent pas être manipulées entre les passes de tir pour la sécurité des personnes présentes sur le pas de tir et celle des releveurs.

Il est interdit de manipuler les armes tant que le commandement "Chargez" n'a pas été donné.

Au commandement "Armes en sécurité" les tireurs doivent immédiatement mettre leur arme en conditions de sécurité (déchargées, chien en position de sécurité et aucune amorce non tirée sur les cheminées).

S'il arrivait qu'un coup de feu soit tiré avant le commandement "Chargez" ou après le commandement "Pas de tir en sécurité", le tireur responsable serait suspendu pour un an.

Si un coup est tiré après le commandement "Chargez" mais avant le commandement "Feu" ou après le commandement "Tir terminé, armes en sécurité" mais avant le commandement "Pas de tir en sécurité", il sera considéré comme un zéro.

### **F) Armes "cracheuses" :**

Le Directeur de Match a le pouvoir d'éliminer du pas de tir toute arme projetant des particules de balles ou de poudre. Le compétiteur peut se servir d'une autre arme qui doit être contrôlée pour la catégorie à laquelle elle appartient. Cependant, le match n'en sera pas retardé pour autant.

### **G) Munitions et rechargement :**

Il est de la responsabilité des compétiteurs d'utiliser des rechargements présentant toutes garanties de sécurité en ce qui concerne leur utilisation dans les armes à l'intérieur desquelles ils vont être utilisés.

Seules les balles sphériques en plomb sont autorisées.

La poudre noire est la seule pouvant être utilisée cependant, un complément de semoule (ou bourre) est autorisé pour parfaire le remplissage des chambres lors d'utilisation de charges réduites.

Le Directeur du pas de Tir a le pouvoir d'interdire l'utilisation de munitions qu'il juge dangereuses.

### **H) Détonations :**

Les détonations réglées trop fin au point de provoquer des départs accidentels sont interdites.

La vérification se fait en prenant l'arme déchargée et armée et en tapant sèchement sur le talon de crosse avec la paume de la main.

Si la gâchette décroche, l'arme ne sera pas autorisée en compétition. Nonobstant la procédure décrite ci-dessus, le Directeur de Match peut disqualifier une arme s'il est prouvé qu'elle n'est pas sûre pour quelque raison que ce soit.

### **I) Ratés de percussion :**

Tout raté de percussion doit être traité comme un long feu et l'arme doit être gardée pointée en sécurité vers les cibles pendant dix secondes après que la détente a été actionnée. Il est dangereux d'ouvrir une arme immédiatement après un raté.

## **SECTION III: CIBLES**

### **A) Cibles officielles :**

La qualité et les dimensions de toutes les cibles seront vérifiées par les représentants techniques avant le début de tout championnat AFBF.

Seules les cibles correspondant aux gabarits officiels reconnus par l'AFBF et l'IMSSU (Field Pistol) peuvent être utilisées.

### **B) Matériau :**

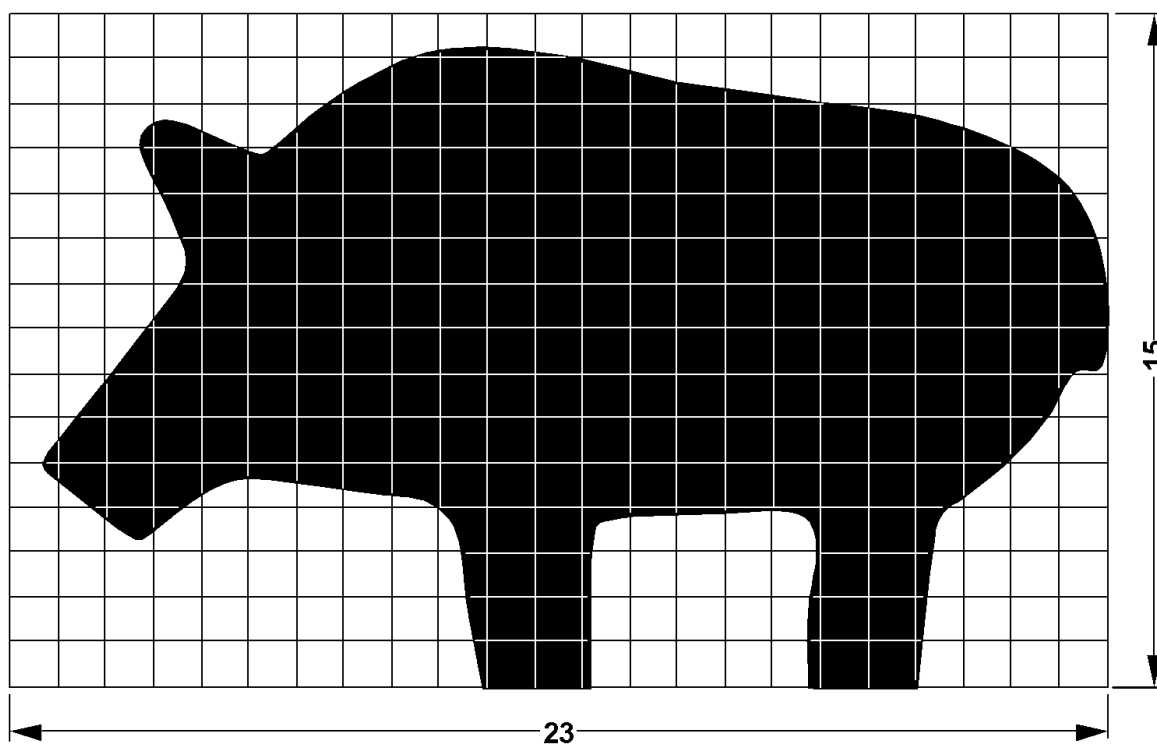
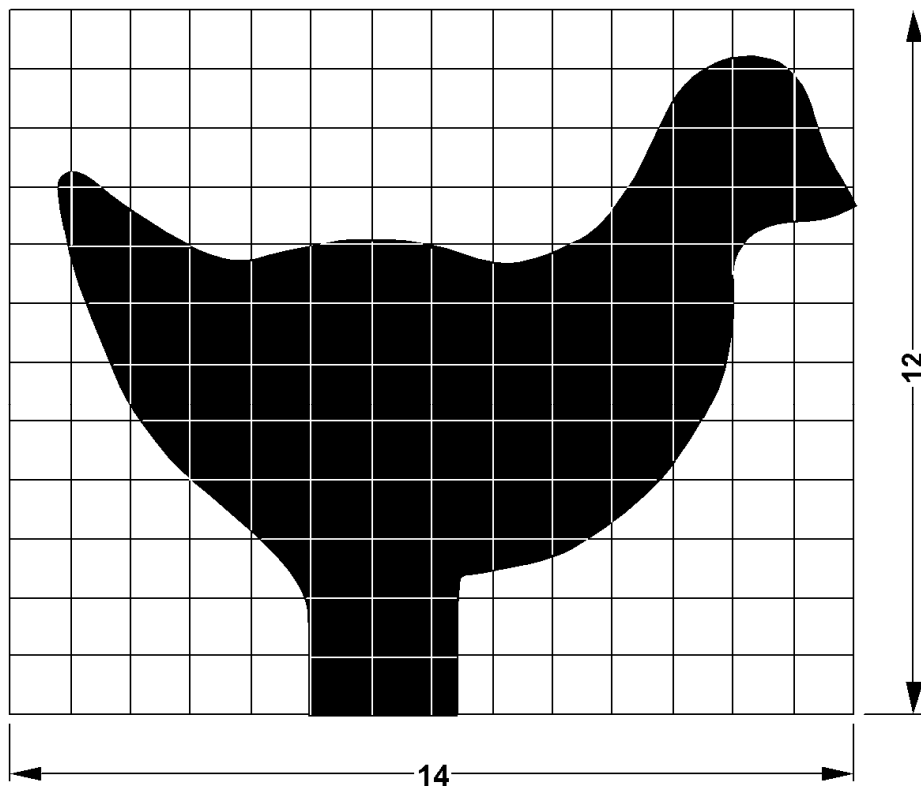
Pour des raisons de sécurité, il est recommandé que les silhouettes soient fabriquées en acier de type Creusabro 5000 ou équivalent convient parfaitement.

### **C) Semelles :**

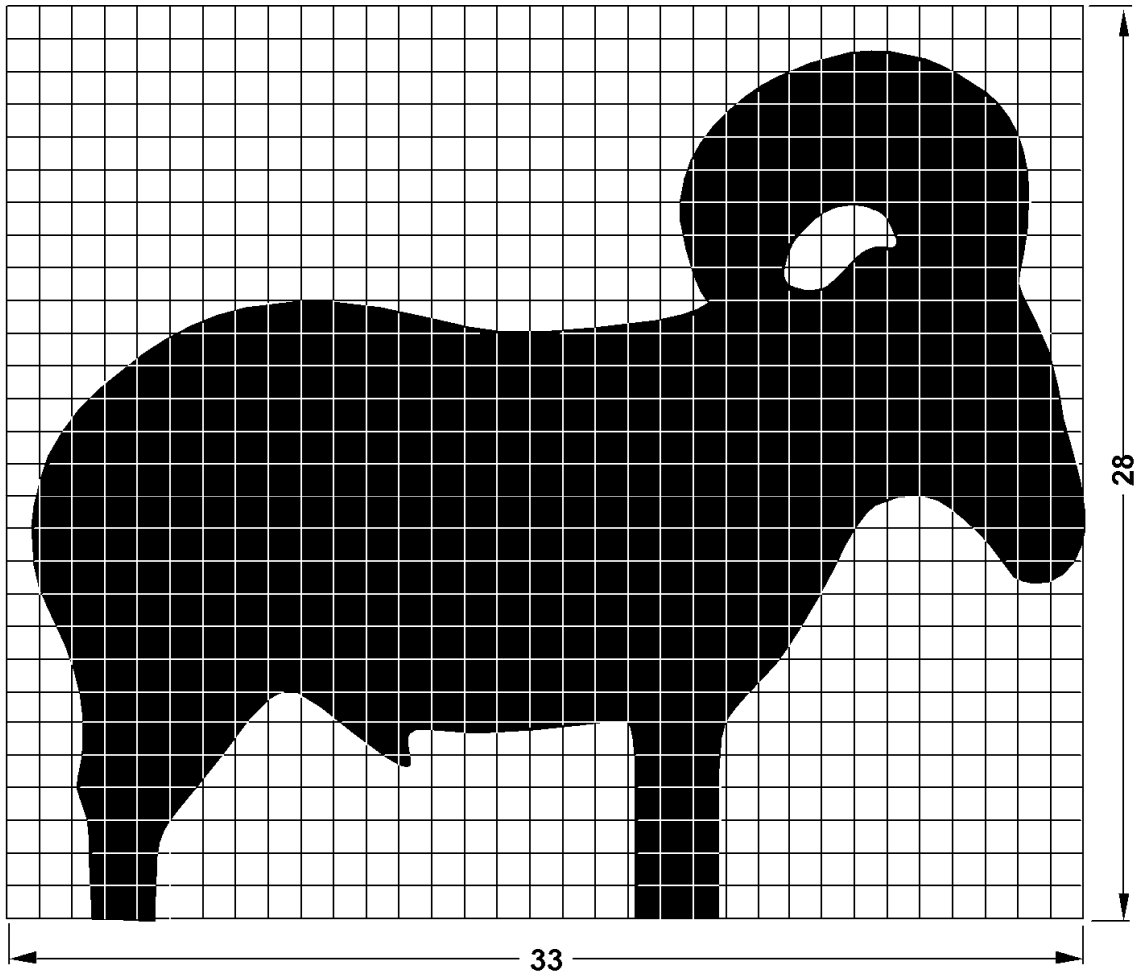
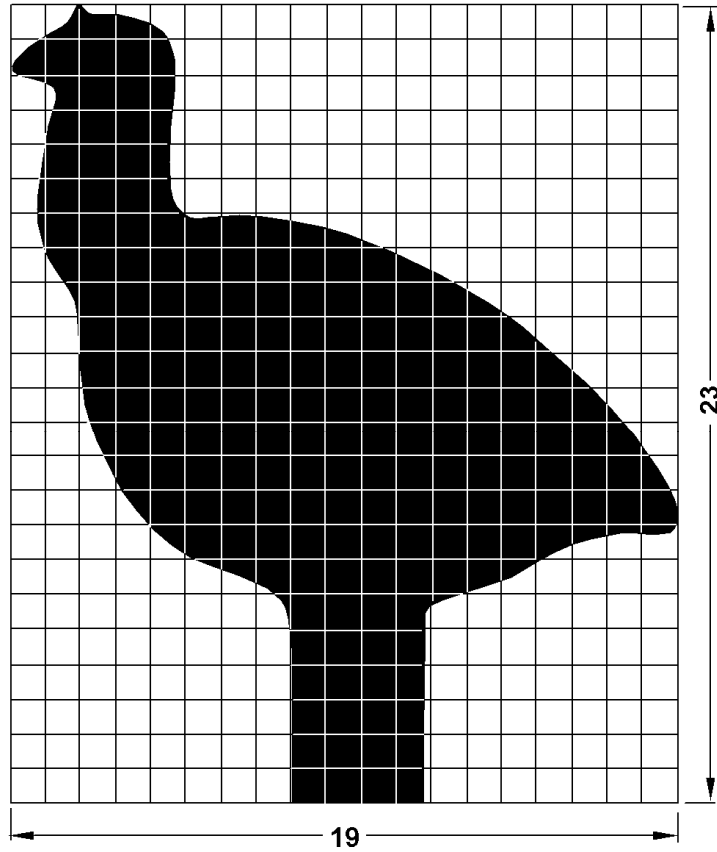
Les semelles (pieds) des cibles doivent être faites dans le même matériau et avoir la même épaisseur que les cibles elles-mêmes. Les semelles sont soudées aux cibles selon les gabarits officiels ci-après.

**D) Gabarits :**

**GABARITS OFFICIELS DES CIBLES IMSSU & AFBF :** l'unité de longueur du quadrillage dépend de la catégorie. Se reporter au règlement technique spécifique de la catégorie concernée.







## SECTION IV: STANDS - DISPOSITION DES CIBLES

### A) Caractéristiques des silhouettes :

Les cibles sont des silhouettes à l'échelle 1/2 selon les gabarits officiels utilisés par l'IMSSU dans la catégorie "Field Pistol".

Les gabarits officiels des silhouettes "Field Pistol" sont dessinés sur un quadrillage dont les carrés font 12,7 mm (1/2 pouce) de côté. Se reporter aux croquis ci-dessus.

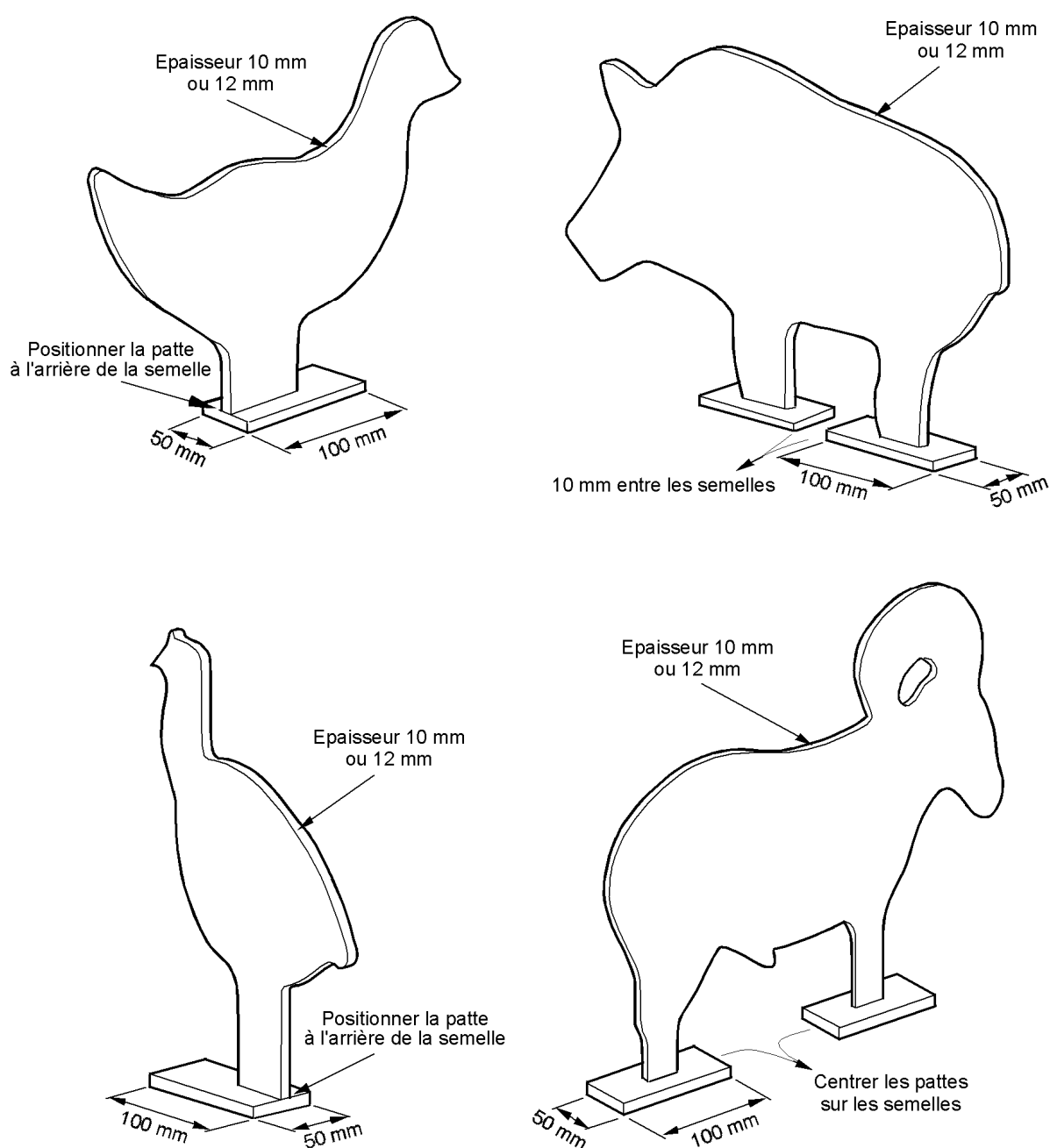
Epaisseur de l'acier : 10 mm ou 12 mm.

Dimension des semelles : 50 mm x 100 mm.

La semelle du cochon peut être constituée d'une seule pièce de métal mesurant 50 mm x 150 mm.

Le matériau des semelles doit être identique à celui de la silhouette.

### Cibles FIELD PISTOL Pour BLACK FIELD



## **B) Disposition des cibles :**

Les poulets et les cochons sont placés sur la même ligne à 25 mètres.  
Les Dindons et les Mouflons sont placés sur la même ligne à 50 mètres  
Une tolérance de plus ou moins 2 mètres est permise mesurée depuis la ligne de tir jusqu'à chaque série de silhouettes.

Toutes les cibles d'une même série doivent présenter la même face.  
La distance minimum recommandée entre les cibles est la largeur d'une cible concernée.

Le stand peut être très simple. Un stand SM Petit calibre ou Field Pistol peut être utilisé. Si l'on veut, on peut l'installer dans une dépression naturelle comme un ravin, un creux de vallée. Il n'est pas obligatoire de retirer arbres et broussailles et des variations de niveau vers le haut ou le bas par rapport au pas de tir sont admises pourvu que tous les tireurs puissent clairement voir les cibles.

Il est recommandé d'avoir des buttes derrière les cibles pour des raisons de sécurité, pour faciliter le repérage des balles qui manquent la cible et pour avoir un fond uniforme derrière les cibles. Elles peuvent être rendues obligatoires pour des raisons de sécurité.

## **C) Pas de tir :**

Pour les championnats AFBF, le pas de tir doit être protégé de la pluie.  
Les postes de tir doivent être plats et de niveau.

Les standards concernant le pas de tir pour tous les autres matches, y compris au niveau national, sont du ressort de chaque Clubs. Il doit y avoir suffisamment de place derrière les postes de tir pour permette aux arbitres et jurys de mener à bien leur tâche.  
La taille des postes de tir ne doit pas être inférieure à 1,50 m de large sur 2,50 m de profondeur.

Chaque série de cibles doit être repérée par un nombre ou une couleur correspondant au nombre ou à la couleur du poste de tir concerné. Ces nombres ou couleurs doivent être clairement visibles durant toute la compétition.

Des tables ou des comptoirs doivent être disponibles aux tireurs pour y entreposer leur matériel et y effectuer le rechargement de leurs armes en toute sécurité.

**Il est interdit de fumer sur le pas de tir.**

## **D) Indicateurs de vent :**

Il est recommandé de mettre des indicateurs de vent à chaque distance. Ils ne doivent pas interférer avec la trajectoire des balles ou la ligne de mire du tireur.  
En AUCUN cas, ils ne sont obligatoires, il ne s'agit que d'une aide aux tireurs.  
Les indicateurs de vent personnels sont interdits.

### **E) Couleur :**

Les silhouettes sont peintes d'une couleur mat contrastant nettement avec le fond, de façon à ce que les silhouettes soient visibles à l'œil nu.  
Pour les championnats, les conditions d'arrière-plan doivent être égales pour tous les compétiteurs. Les cibles seront repeintes pour chaque tireur.

### **F) Positionnement :**

Toutes les silhouettes doivent être placées sur des supports plats, de niveau, dégagés du sol. La surface portante des supports sera en acier. Les supports devront être suffisamment solides pour ne pas être ébranlés en cas d'impact.  
Toutes les silhouettes doivent être disposées plein pied avec le bord postérieur de la semelle au ras du bord postérieur d'un support plat et de niveau.

### **G) Essais :**

Des silhouettes métalliques de taille et forme aux normes officielles, disposées à la bonne distance sur un fond correspondant approximativement au fond des silhouettes de match, seront disposées. Il doit y avoir au moins une cible d'essai à chaque distance et pour chaque type de cible. Ces cibles doivent être fixes (fixées ou suspendues). Elles peuvent être peintes d'une couleur différente pour les identifier facilement. Qu'elle soit touchée ou non, cette cible ne pourra être comptabilisée sur la fiche de match.  
Le tireur engagera immédiatement après, les cinq coups de match qui seront comptabilisés sur sa fiche.

### **H) Flambage :**

Il est habituel que dans les disciplines "Armes Anciennes", les tireurs utilisent la procédure de flambage de leurs armes avant de tirer.

Il y a deux méthodes :

- Tirer des amorces sans charge pour sécher les cheminées et souffler d'éventuel débris pouvant les obstruer.
- Tirer un ou plusieurs coups chargés sur la bûte de tir.

A cet effet, il sera prévu par le Club Organisateur, un Poste de tir indépendant et si possible, le plus éloigné que possible des postes de tir servant au Match.

Le tireur pourra se rendre à ce poste librement en se signalant aux arbitres présents sur le pas de tir.

Cependant, il ne pourra manipuler son arme ou tirer (même des amorces), que pendant les phases de tir en cours et pas au-delà du commandement "**Tir terminé, armes en sécurité**".

Ce poste de tir pourra éventuellement servir de zone de réparation si une arme doit être démontée ou réparée avec une ou plusieurs charges non tirées.

Pour cela, il devra se faire accompagner d'un arbitre qui veillera que les manipulations soient faites en toute sécurité pour le tireur et toutes les autres personnes présentes sur le pas de tir.

Le pas de tir ne sera pas déclaré "**En Sécurité**" tant qu'un tireur flambe, manipule ou répare une arme à ce poste.

L'arbitre aura toute autorité de faire reculer ou évacuer les personnes présentes sur le pas de tir, s'il juge qu'il a un DANGER quelconque.

## **I) Blocage et comptage :**

Si une cible dans une série doit être bloquée à cause du vent, alors toutes les cibles à la distance concernée doivent être bloquées et pour tous les tireurs.

Lorsque le vent rend nécessaire le blocage des cibles, celles-ci doivent être repeintes après chaque passe de tir pour effectuer la comptabilité des points.

Un arbitre ou une personne désignée ira sur place contrôler les cibles une à une et rendra compte au marqueur pour remplir la fiche de Match.

Dans ce cas de figure, les points ne doivent pas être notés sur la fiche au fur et à mesure des tirs, la fiche est remplie lors du contrôle visuel après les tirs et avant la remise en peinture.

Aucune contestation sur le nombre de points ne sera acceptée, une fois que les cibles aient été repeintes. *Soyez vigilants...*

## SECTION V: OFFICIELS

### **A) Jurys :**

Les jurys sont composés de trois ou cinq personnes.

Deux jurys sont obligatoires : un jury technique et un jury d'appel. Ces deux jurys doivent être constitués de personnes différentes.

Le comité d'organisation a le pouvoir de constituer ces jurys.

Les jurys conseillent, assistent et supervisent les arbitres désignés par le comité d'organisation pour s'occuper de la compétition.

Les arbitres et les jurys gèrent la compétition en étroite coopération.

Les arbitres sont responsables du déroulement de la compétition alors que les jurys officient en tant que conseils et superviseurs.

Les arbitres et les jurys sont responsables envers le comité d'organisation et l'AFBF, respectivement, de la conduite des compétitions en harmonie avec le règlement AFBF et également du respect des règles de sécurité.

Tous les arbitres et les membres des jurys doivent connaître le règlement AFBF et doivent s'assurer que ce règlement est respecté de manière équitable et juste durant les compétitions. Il est toutefois conseillé d'avoir un exemplaire imprimé sur le pas de tir lors des compétitions.

### **B) Litiges :**

Tous les cas de litige doivent être résolus à la majorité du jury technique.

Le responsable de délégation ou le tireur concerné peut faire appel de la décision du jury technique auprès du jury d'appel.

Les décisions du jury d'appel sont définitives lors de tout championnat AFBF.

### **C) Disponibilité des jurys :**

Une majorité des membres constituant les jurys doit toujours être présente sur le stand pendant la compétition. Si nécessaire, un jury peut être réuni pour prendre une décision à effet immédiat. Il est de la responsabilité du président de jury de s'assurer qu'un nombre suffisant de membres du dit jury est toujours présent.

### **D) Décisions des jurys :**

Les jurys doivent résoudre tous les cas qui ne sont pas prévus dans le règlement AFBF. Les décisions doivent être prises en respectant l'esprit et le fond du règlement AFBF et doivent être communiquées à l'AFBF en vue d'un éventuel aménagement du règlement dans le futur.

Un jury peut solliciter l'aide d'autres personnes compétentes pour l'aider à se faire une opinion.

## SECTION VI: PROCEDURES ET REGLES DURANT LES COMPETITIONS

### **A) Epreuve officiellement reconnue :**

Une épreuve officielle de base se fait sur 20 coups sur un nombre correspondant de cibles disposées aux différentes distances.

- 5 poulets à 25m
- 5 cochons à 25m
- 5 dindons à 50 m
- 5 mouflons à 50m

### **B) Contrôle des armes :**

Les armes doivent être contrôlées pour certification avant le match.

Personne ne peut gagner une distinction avec une arme non certifiée.

Le contrôle des armes est effectué par des arbitres spécialement affectés à cette tâche.

Lors du contrôle normal des armes, une inspection interne n'est pas obligatoire sauf s'il y a des raisons de croire que quelque chose ne correspond pas au règlement.

Dans ce cas, on peut demander au tireur concerné de démonter l'arme pour permettre une inspection visuelle par les arbitres. Si le tireur refuse de se conformer à cette exigence, il ne lui sera pas permis d'utiliser la dite arme en compétition.

Seul le tireur ou une personne mandatée par lui peut démonter ou remplacer des pièces de son arme. Si l'arme ne correspond pas au règlement, le tireur ne pourra pas concourir avec.

Aux matchs de championnats, le Directeur du pas de Tir peut demander à ce que les armes des trois premiers soient examinées comme décrit ci-dessus. Ceci doit se faire dès que possible après la fin du tir.

La même arme, (canon, poignée, instruments de visée, etc.) doit être utilisée lors d'une épreuve de tir spécifique, à moins qu'elle ne cesse de fonctionner (*voir SECTION VI: Procédures et règles durant les compétitions, paragraphe F) Incidents de tir :*)

### **C) Procédure de tir et essais :**

Toutes les épreuves se tirent par passes de six coups, un coup d'essai non comptabilité et cinq coups de match.

Un coup d'essai sera tiré en première balle sur la cible prévue à cet effet et ceci en début de chaque série de cinq coups. C'est pour cette raison que les barilletts pourront être chargés à six coups.

Si le tireur engage directement les cibles de match sans tirer la cible d'essai, il ne pourra plus réclamer de tir d'essai lors de la série en cours.

Comme dans le règlement IMSSU, les cibles sont tirées de la gauche vers la droite et dans l'ordre.

Lorsqu'une cible est manquée, le tireur doit impérativement passer à la suivante.

## D) Commandements :

Il existe cinq commandements donnés par le Directeur du pas de Tir.  
Pour des raisons d'uniformisation et afin d'éviter toute confusion, ces commandements doivent être utilisés par le Directeur du pas de Tir à tous les matchs AFBF :

1) **"Tireurs à vos postes"** : donné lorsque le stand est dégagé pour prévenir les tireurs de gagner leur place. **Les armes ne doivent pas être manipulées à ce stade.**  
Les armes "pré-chargées" sont en sécurité dans une position stable, le chien en position sécurité et aucune amorce de placée sur les cheminées, le tout doit être visible par les arbitres.

2) **"Chargez"** : donné au début de la période à laquelle le compétiteur se prépare à tirer.

Seulement après ce commandement, le tireur pourra positionner les amorces sur les cheminées tout en gardant son arme dirigée vers les cibles.

Il pourra également armer le chien et prendre sa position de visée.

3) **"Feu"** : donné à la fin de la période de chargement, il marque le début de la passe de tir pour six coups, 1 sur la cible d'essai et 5 sur les cibles de match.

4) **"Tir terminé, armes en sécurité"** : donné à la fin de la passe de tir.

Lorsqu'il est donné, les tireurs doivent immédiatement cesser le tir.

Ils doivent mettre leur arme en sécurité (déchargée et chien au cran de sécurité), prête pour l'inspection d'un arbitre.

Si un tireur rencontre des difficultés ou un empêchement à satisfaire ces exigences, il doit immédiatement en avertir un arbitre. Dans tous les cas, l'amorce non tirée devra être retirée avec précautions et ce, en conservant l'arme dirigée vers les cibles.

Si un coup est tiré après le commandement "Tir terminé, armes en sécurité", il est considéré comme un zéro et devra être annoncé comme tel par le Directeur du pas de Tir.

5) **"Pas de tir en sécurité"** : donné après le commandement numéro quatre par le Directeur du pas de Tir quand toutes les armes sont en sécurité. S'il arrivait qu'une cartouche soit tirée après le commandement "Pas de tir en sécurité", le tireur responsable serait suspendu pour un an.

## E) Décompte des points :

Les fiches de match sont remplies comme suit (étant entendu que le compétiteur ait tiré la bonne cible) :

a) un "X" est inscrit dans la case ad hoc si le coup fait tomber la cible ou la chasse hors de son support.

b) un "O" est inscrit dans la case ad hoc si la cible est toujours debout sur son support après le coup.

Les cibles sont tirées en séquence, de gauche à droite, une balle par cible. Si une cible n'est pas abattue dans l'ordre, elle est comptée "O" ainsi que la cible qui aurait du être tirée. Par exemple, la troisième balle d'un tireur fait tomber la cinquième cible de sa série. Ce coup comptera pour "O" ainsi que la cible 5.



Faire pivoter une cible sur son support sans la faire tomber du support compte pour "O".  
Un ricochet faisant tomber la bonne cible compte pour "X".

Si le vent est suffisamment fort pour justifier le blocage des cibles, tous les touchés sont comptés "X" si le tir s'effectue dans le bon ordre. *Voir SECTION IV: Stands - Disposition des cibles paragraphe*

*1) Blocage et comptage :*

Si un des pieds d'un cochon ou d'un mouflon est totalement hors du support mais repose sur le sol (ou tout autre obstacle) en empêchant la silhouette de tomber, le coup est compté "X", même si la cible est encore debout avec l'autre pied sur le support. Autrement et excepté le cas où les silhouettes sont bloquées à cause du vent, aucune silhouette touchée ne sera comptée "X" à moins que le tir du compétiteur l'ayant engagée ait eu pour conséquence de la faire tomber ou de la chasser de son support.

Si une cible est abattue (par un autre tireur ou le vent) avant d'être tirée par le compétiteur, les cibles restantes sont tirées en séquence. S'il reste au compétiteur une ou plusieurs de ses 5 cartouches après avoir tiré les cibles disponibles, ces cartouches seront tirées comme incidents de tir. *Voir le paragraphe F) Incidents de tir : ci-après.*  
Tout problème de décompte de points doit être résolu immédiatement, avant que le tireur ou le marqueur quitte le pas de tir, avant le relevage des silhouettes et avant que ne commence une autre passe de tir.

Le marqueur peut être toute personne autre que le tireur. Le marqueur aide les arbitres en vérifiant que :

- la fiche de match soit correctement remplie.
- le compétiteur respecte le règlement et les limites de temps.
- le compétiteur ne tire pas plus de cinq coups par passe (*hormis celui d'essai*).
- lorsqu'il y a du vent, la distinction soit faite entre les silhouettes abattues par touché et celle abattues par le vent.

### **F) Incidents de tir :**

Le seul incident de tir reconnu lors d'un match AFBF advient lorsqu'une cible n'est plus disponible car tombée avant d'être engagée.

S'il n'y a pas assez de cibles restantes sur la série du tireur ou sur l'une des séries contiguës, la série concernée sera entièrement relevée et les incidents de tir seront tirés en séquence normale de gauche à droite, sans se préoccuper de la position des cibles à l'origine du ou des incidents.

Il sera donné au tireur une période de chargement et une période de tir par incident pour compléter sa série de cinq coups. *Se référer à la SECTION XV: Procédures et règles durant les compétitions, paragraphe A) Temps de chargement, tir et incidents de tir*

Une arme présentant un défaut de fonctionnement ou une munition défectueuse ne peuvent donner lieu à un incident de tir ni à un temps de tir supplémentaire. Si une arme cesse de fonctionner pendant une épreuve, une autre arme du même type peut lui être substituée pour terminer l'épreuve.

Ce point ne signifie pas qu'un tireur puisse utiliser plus d'une arme pour faire un tir dans une épreuve donnée de la compétition, à moins que son arme soit endommagée ou cassée et que le Directeur de Match ou un arbitre ait examiné l'arme et autorisé son remplacement. En aucun cas, le dysfonctionnement d'une arme ou d'un quelconque équipement ne peut entraîner de retard dans le déroulement du match. Les cibles non

tirées à cause d'un problème d'équipement ou d'une panne sont perdues et ne peuvent faire l'objet d'un incident de tir.

### **G) Barrages :**

Il est du ressort du Directeur de Match de décider de la manière dont se dérouleront les barrages, pour autant que les modalités soient affichées sur le stand avant la compétition. Si ces modalités ne sont pas affichées, les égalités seront départagées par le compte inverse de difficulté des cibles. Autrement dit, le score comportant le plus de Dindons sera déclaré vainqueur. Si le nombre de dindon est égal, c'est le score comportant le plus de mouflons qui gagnera et ainsi de suite.

Les tireurs ayant des scores exactement identiques y compris après compte inverse des bêtes pourront être départagés par un barrage au choix du Directeur de Match.

Lors de tous les matchs de championnats, les trois premières places dans toutes les épreuves doivent être départagées par barrage en cas d'égalité. Les autres places peuvent être départagées par compte inverse ou barrage au choix du Directeur de Match.

Les silhouettes utilisées pour les barrages doivent être en acier, visibles et au profil officiel (poulet, cochon, dindon, mouflon). Ces cibles doivent être de taille réglementaire, et peuvent être disposées en toutes combinaisons de formes et distances.

Les silhouettes de barrage peuvent être disposées à toute distance jusqu'à un maximum correspondant à la distance à laquelle se trouvaient les mouflons lors de l'épreuve.

Les silhouettes de barrage peuvent être d'une couleur différente de celle utilisée en match.

Les barrages se dérouleront par passes de cinq coups, sur cinq cibles par tireur, aux distances qui auront été décidées.

**Pas de tir d'essai lors des barrages**, à cet effet, les barilletts ne seront chargés qu'à cinq coups.

Les procédures normales de chargement et de tir seront utilisées.

Les compétiteurs doivent utiliser la même arme que lors de l'épreuve concernée sauf remplacement selon le paragraphe *Voir le paragraphe F) Incidents de tir : ci-dessus.*

L'issue du barrage ne peut être décidée selon la règle dite de la "mort subite" (élimination à la première cible manquée).

### **H) Infraction au règlement :**

Dans le cas d'infraction ouverte au règlement, un avertissement sera donné de manière à ce que le tireur puisse avoir la possibilité de corriger la faute. Si le tireur ne corrige pas la faute, il sera disqualifié.

Les avertissements doivent être donnés entre les passes de tir.

Un tireur ne peut être interrompu pendant une passe de tir de 5 coups, sauf pour raisons de sécurité.

Tout avertissement donné à un tireur doit être fait en des termes ne laissant aucun doute de son origine officielle.

Dans le cas d'infraction cachée aux règlements, lorsqu'il y a tentative délibérée de tricherie, la disqualification sera immédiate.

Si un tireur gêne volontairement un concurrent de manière antisportive lorsque ce dernier est en train de tirer, la disqualification sera immédiate.

## SECTION VII: TROPHEES - RECOMPENSES - PRIX

### **A) Valeur :**

Dans un match reconnu par l'AFBF, la valeur de tout prix ou marchandise, donné en récompense, ne peut dépasser 30 fois le prix de l'engagement de base pour un tir. Ceci n'inclut pas la valeur du trophée, bien que cette règle s'applique à toute marchandise ou prix décerné en guise de trophée.

Tous les lots donnés dans le cadre d'une manifestation, sans exceptions, doivent être décernés de manière à ce que tous les récipiendaires de trophées aient des chances égales de pouvoir en bénéficier.

### **B) Attribution des trophées :**

Les trophées sont décernés aux trois premiers de l'épreuve.

En cas d'égalité, le nombre de cible à la plus grande distance et de plus petite taille prime sur le classement.

En cas d'égalité parfaite, un barrage sera organisé. *Se référer au paragraphe G)*

*Barrages : de la SECTION VI: Procédures et règles durant les compétitions ci-dessus.*

## SECTION VIII: CONTESTATIONS

Tout ce qui concerne l'interprétation des règlements ainsi que leur contestation sont du ressort du jury technique. Toute contestation doit être soumise par écrit au Directeur de Match, accompagnée d'un droit égal au tarif d'engagement pour le tir d'une épreuve et dans un délai de trois heures à compter de la constatation de l'infraction supposée.

Lorsque le jury technique a rendu sa décision, les parties impliquées ont une heure pour faire appel auprès du jury d'appel.

Si la décision du jury est en faveur de la partie plaignante, le droit payé sera reversé à cette partie. Dans le cas contraire, c'est à l'autre partie que sera versé le droit.

Toute arme peut faire l'objet d'une contestation. Cependant, on ne peut interrompre un compétiteur en cours de tir.

A la fin du tir, il sera demandé au compétiteur de soumettre son arme au contrôle.

## SECTION IX: SPORTIVITE

Les compétiteurs et observateurs doivent se conduire avec sportivité. Leur comportement doit donner une bonne opinion du monde du tir en général.

Tout Directeur de Match a le pouvoir d'exclure d'un match AFBF tout compétiteur ou observateur se comportant de manière antisportive ou dont les actes porteraient préjudice à l'AFBF ou au sport. Pour tout problème concernant cette procédure ou toute décision en découlant, le sujet sera soumis aux jurys pour décision finale.

## SECTION X: COMPORTEMENTS INTERDITS

Aucun compétiteur ne peut, durant le match, être sous l'influence de l'alcool ou de drogues illégales (au sens du règlement ISSF).

Tout tireur transgressant cette règle est sujet à disqualification immédiate et à une possible subséquente action disciplinaire.

## SECTION XI: OBSERVATEUR (COACH)

Tout tireur peut bénéficier de l'aide d'un et d'un seul observateur, plus communément appelé "Coach", qui l'accompagne sur le poste de tir et peut lui indiquer l'emplacement des impacts, l'écoulement du temps, et le conseiller.

Le dit observateur ne peut manipuler l'arme du compétiteur ni l'assister physiquement une fois que le commandement "Chargez" a été donné.

## SECTION XII: POSITION DE TIR

### **A) Position :**

Le tireur doit prendre une position debout conforme aux règles de sécurité, l'arme étant tenue à une ou deux mains.

Aucune partie du corps du tireur ne peut bénéficier d'un support artificiel de quelque manière que ce soit. Aucune partie des bras, depuis l'épaule jusqu'aux poignets, ne peut être en contact avec aucune autre partie de l'anatomie du tireur ni bénéficier d'un support artificiel de quelque manière que ce soit.

Les mains du tireur ne peuvent être en contact qu'avec son arme.

Les mains du tireur peuvent être en contact entre elles.

L'arme et ses instruments de visée ne peuvent être en contact qu'avec les mains du tireur exclusivement.

Néanmoins, pour les tireurs adoptant une position de tir à bras franc de style ISSF, la main ne tenant pas l'arme pourra reposer sur la hanche, dans la poche, la ceinture, ..., étant entendu que l'esprit du règlement tel qu'il est exposé ci-dessus soit respecté.

## SECTION XIII: REGLE MARIETTE

### **A) Arme de poing "Mariette" :**

Toute arme à poudre noire de type Revolver à percussion utilisé et conforme aux règles des catégories "Mariette" et/ou "Colt" des disciplines Armes Anciennes, que ce soit une origine ou une réplique.

L'arme doit être impérativement à rechargement par la bouche du barillet qu'elle soit à carcasse ouverte ou à carcasse fermée.

Aucune cartouche métallique n'est autorisée.

Les instruments de visée ne doivent pas être réglables à l'aide d'une molette ou d'un tournevis ou toute autre méthode.

Seuls les guidons montés d'origine sur queue d'aronde sont tolérés comme réglage.

Le guidon doit être d'une seule pièce en acier ou en laiton. Il peut être limé ou rehaussé pour affiner les réglages de hauteur. Il doit cependant conserver l'aspect d'origine de l'arme.

La possibilité d'avoir un ou plusieurs barillet de rechange est tolérée, du moment qu'ils soient identiques à l'origine.

Les armes de type commémoratives ciselée ou gravées sont acceptées.

Les plaquettes bois peuvent avoir été refaites pour des réparations tant qu'elles sont identiques aux originales et respectant l'esprit de la discipline (*pas d'empreinte de doigts ni de repose pouce par exemple*).

### **D) Calibre et chargement :**

Les calibres inférieurs au calibre .50 (12,7mm) sont autorisés (Ex: 32, 36, 44 et 45)

Les balles utilisées seront impérativement sphériques et en plomb pur, qu'elles soient du commerce ou coulées par le tireur.

**La poudre noire sera utilisée en EXCLUSIVITE, aucune autre poudre n'est acceptée.**

Cependant, pour des raisons de chargement, le tireur peut utiliser de la semoule ou une bourre pour combler le vide qu'il peut y avoir lorsqu'une charge réduite est utilisée.

Il est également fortement conseillé de parfaire l'étanchéité des balles à l'extrémité du barillet avec de la graisse, afin d'éviter l'allumage intempestif des chambres adjacentes.

## SECTION XIV: AUTORISE - NON AUTORISE

### **A) Autorisé**

Les équipements/accessoires/attitudes suivants sont autorisés :

#### Gants :

Les gants de tir ne doivent pas être excessivement rembourrés ou rigides afin qu'ils ne puissent pas servir d'aide au tir.

#### Lentilles correctrices :

Les lentilles correctrices si elles sont solidaires d'une monture.

#### Verres de soleil :

Les verres de soleil que l'on peut clipper sur des lunettes correctrices.

#### Lunettes de tir :

Les montures de lunettes réglables spécifiques au tir avec ou sans cache œil et rabats latéraux.

#### Iris :

Un iris placé sur une lentille ou une monture.

#### Casquette :

Une casquette de tir.

#### Plateau de rechargement :

Un plateau équipé d'un levier pour recharger les barillet en dehors de la carcasse.

Etant entendu qu'aucune amorce ne soit positionnée sur celui-ci tant que le barillet n'est pas installé sur l'arme et uniquement après le commandement "Chargez"

### **B) Non autorisé**

Les équipements/accessoires/attitudes suivants ne sont pas autorisés :

**Pour des raisons de sécurité, les poires à poudre et l'utilisation de poudre en vrac dans un bol ou tout autre récipient ouvert sont INTERDITS.**

#### Dispositifs optiques :

Les lunettes de visée et autres dispositifs optiques.

#### Supports artificiels :

Les supports artificiels, bretelles de tir, vêtements rembourrés ou inutilement lourds, ainsi que toutes les sortes de supports de poignets ou de bras incluant les bracelets.

#### Chaussures de tir :

Les chaussures de tir conçues à cet usage.

#### Vêtements de tir :

Les vêtements de tir conçus à cet usage.

#### Adhésifs et rembourrages :

Les matériaux adhésifs ou les rembourrages placés sur les vêtements du tireur ou toute partie de son arme.

#### Détentes :

Les détentes fonctionnant au relâchement.

**SECTION XV: PROCEDURES ET REGLES DURANT LES COMPETITIONS****A) Temps de chargement, tir et incidents de tir**

Le temps de chargement est de trente secondes.

Le temps de tir est de trois minutes.

Une tolérance de plus une seconde est admise pour ces périodes.

Ainsi, le temps de chargement doit être compris entre 30" et 31" et le temps de tir doit être compris entre 3'00" et 3'01".

Pour les incidents de tir, le temps de chargement est de 30 secondes et le temps de tir est de 36 secondes par cartouche à tirer avec la même tolérance.

**B) Procédure de tir**

Les cibles les plus proches sont engagées en premier et ainsi de suite.

Deux tireurs rentrent en même temps sur le pas de tir, pendant que l'un tire, l'autre effectue le rechargement de son arme sur le pas de tir et en sécurité pour lui et les personnes présentes sur le pas de tir.

Après la première série de cinq coups, le tireur qui rechargeait engage le tir pendant que l'autre recharge, et ainsi de suite jusqu'à la fin du match.

**C) Transport des armes**

Une boîte ou caisse est obligatoire pour placer et transporter les armes de poing entre chaque passe de tir.

Il est interdit de circuler sur les pas de tir avec les armes à la main.

Le club organisateur doit mettre à disposition suffisamment de boîtes à prêter ou louer aux tireurs n'ayant pas de boîte personnelle.