

# Formation « arbitre de club »



Remerciements à la ligue du Centre  
Val de Loire pour la mise à  
disposition de ce document

FFTir  
Formation arbitrage

# **Cursus formation arbitre**

**Pour devenir arbitre, il convient de prendre contact avec le RDA (Responsable départemental d'arbitrage) de votre Département.**

**La formation « arbitre club » avec le passage du tronc commun à l'issue de cette formation est le 1<sup>er</sup> échelon du cursus.**

**L'examen d'arbitre départemental est composé de 4 épreuves**

- Ecrit (QCM)**
- Pratique sur le pas de tir**
- Oral sur la sécurité**
- Oral sur les règlements**

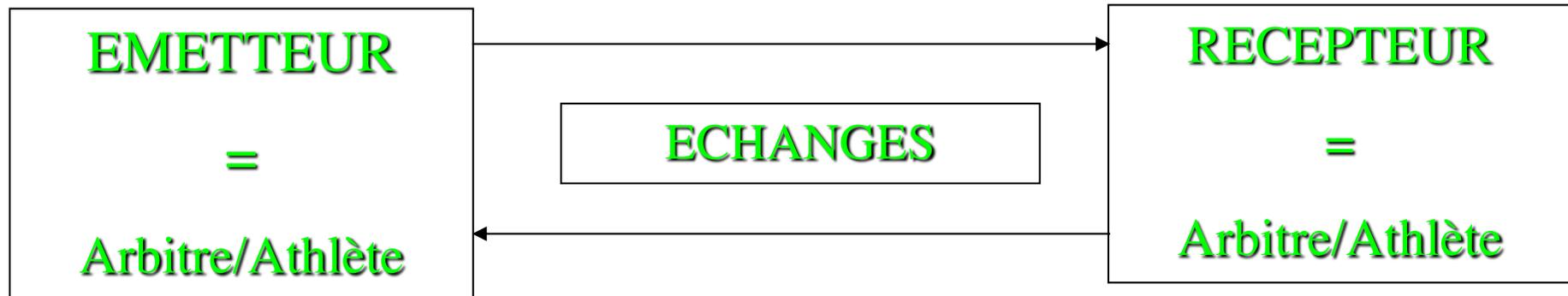
**Il convient d'avoir 11/20 pour être reçu**

**Echelons suivants : arbitre régional, national et international**

# Pédagogie

# Les règles de communication.

Transmission de l'information



Retour de l'information

# Prise de contact

L'arbitre de club doit être conscient que chaque athlète et chaque situation est unique. Pour cela il doit :

**-Être disponible**

**-Être à l'écoute des attentes des athlètes**

**-Être clair et précis dans ses explications**

**-Adapter son langage aux athlètes**

# Rapport avec le public.

**L'arbitre est observé et écouté, ce qui incombe qu'il doit:**

- être à l'aise dans son milieu
- montrer une grande disponibilité
- avoir une tenue vestimentaire adaptée et réglementaire
- renforcer l'image positive du tir et du corps arbitral

# Engagement

- ❖ **Etre disponible**
- ❖ **Répondre aux convocations**
- ❖ **Arbitrer les matchs pour lesquels j'ai accepté d'être présent**
- ❖ **Appliquer le règlement et le faire respecter (sans interprétation)**

# A EVITER

- ❖ Parler et converser bruyamment
- ❖ Regarder un tireur avec insistance
- ❖ Stationner vers un tireur
- ❖ Quitter son poste sans autorisation

# A PROSCRIRE

❖ Fumer

❖ Être agressif envers les athlètes, le public ou toute autre personne

❖ Être trop familier avec un tireur

❖ Avoir une attitude trop laxiste ou, à l'inverse, trop intransigeante

# A ADOPTER

- ❖ **Connaître et respecter le plan de tir de la compétition**
- ❖ **S'assurer du bon fonctionnement du matériel**
- ❖ **Limiter ses conversations aux seuls propos relatifs à la compétition**

# Sécurité

# Manipulation des armes

**La mallette est amenée au pas de tir et l'arme sortie à ce moment-là.**

**La sécurité impose que les armes soient toujours manipulées, par les tireurs et les arbitres, avec le maximum de précautions.**

**Durant la compétition, les armes ne doivent pas quitter les postes de tir sans l'autorisation d'un officiel du stand.**

**Des drapeaux de sécurité doivent être insérés dans les carabines et les pistolets lorsqu'un athlète quitte son poste de tir.**

# 10m

Le but de ces drapeaux de sécurité est de rendre clairement visible que les culasses sont ouvertes et les armes déchargées. Notons que celui-ci doit sortir de part et d'autre du canon sauf pour les armes 5 coups.

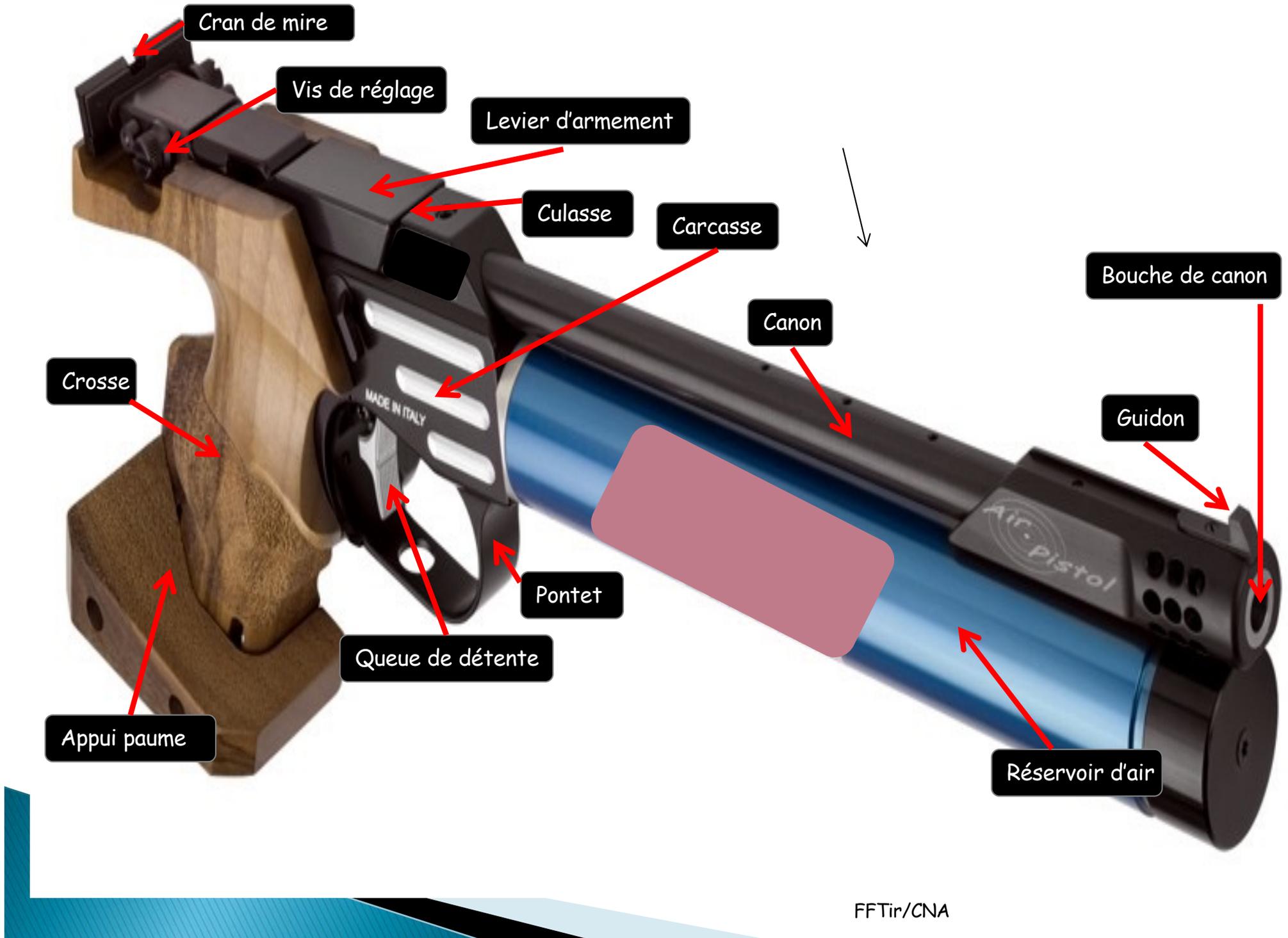


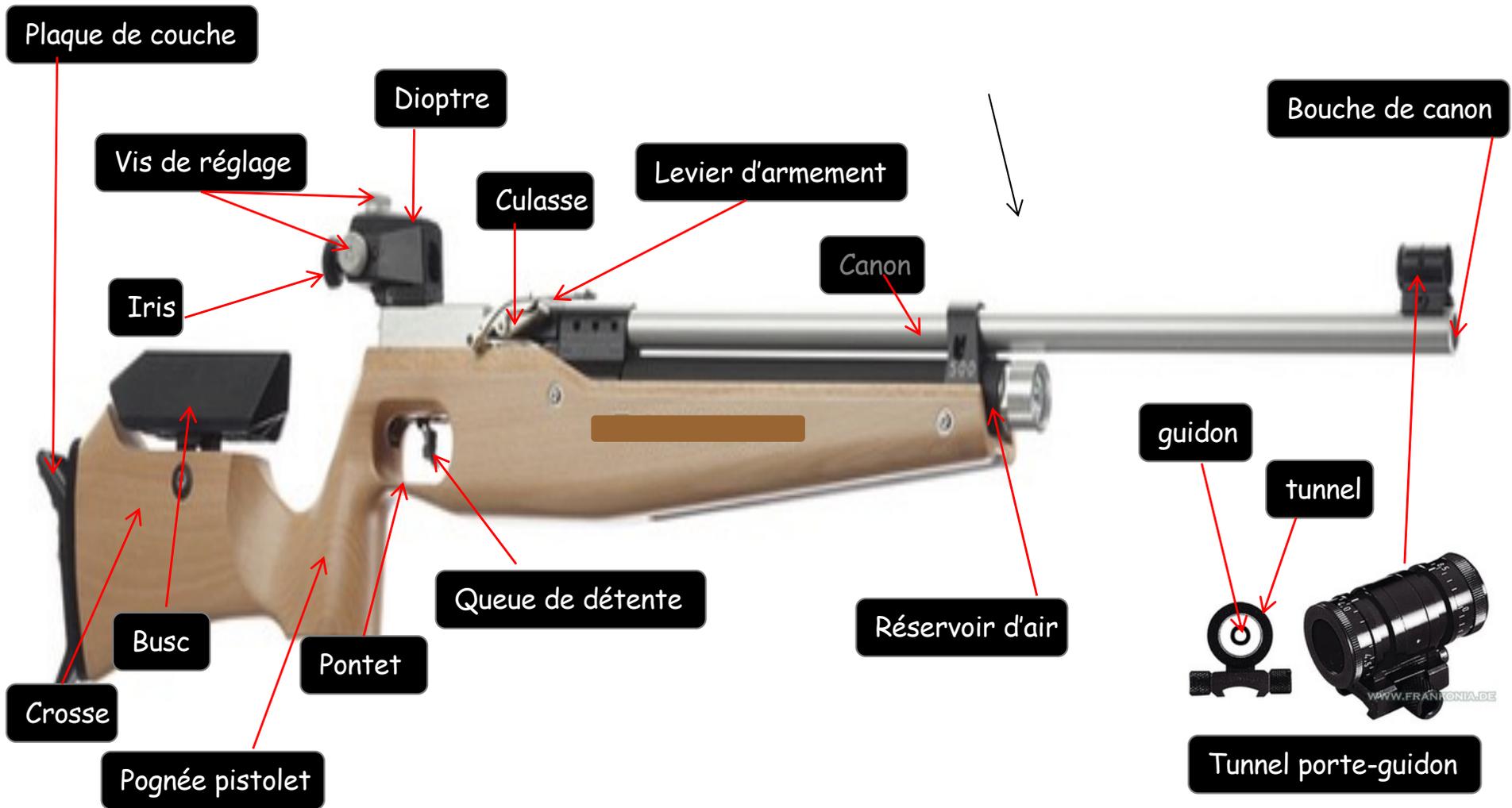
# 25 - 50 m

Le but de ces drapeaux de sécurité est de rendre clairement visible que les culasses sont ouvertes et les armes déchargées. Pas besoin que le drapeau ne ressorte du bout du canon.



# Lexique des armes





# Quelques définitions

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

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

-Arme prête à tirer : C'est une arme chargée 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

-Contrôlé visuellement et physiquement l'absence de munition dans la chambre

# Déroulement d'une compétition

# Consignes aux athlètes au début d'une compétition

L'athlète doit vérifier l'exactitude des renseignements portés sur sa fiche planning ou feuille de match.

Suivant les disciplines, l'athlète est responsable de ses cartons et doit en vérifier le nombre et la numérotation avant le début du match. Les cartons doivent être tirés dans l'ordre et remis en fin de match ou en fin de série dans l'ordre également.

Dans le cas de match sur cible électronique, l'athlète doit vérifier les renseignements inscrits sur l'écran de son poste de tir (nom-prénom-club).

**L'athlète doit tirer 1 à 5 coups par carton suivant la discipline et le niveau de compétition tiré.**

**Si un athlète tire sur une de ses cibles de match plus de coups qu'il n'en est prévu, il fait appel à un arbitre.**

**Après le début d'un match 10m, toute libération de la charge propulsive sans impact sur la cible sera considérée comme un coup manqué.**

# Déroulement Précision 10m

- Temps d'installation 15min minimum
- Temps de préparation et d'essais 15min

**Durée du match sur cible électronique**

**-60 coups 1h15 / 40 coups 50min**

**Durée du match sur cible papier**

**-60 coups 1h30 / 40 coups 1h**

**Discipline olympique homme et dame, pistolet et carabine**

**Fond de cible carabine personnel non autorisé, donner un carton pistolet de même couleur et à utiliser sans repère de visée.**

**Carton tombé sans avoir été tiré : ne pas interrompre le tir et donner à l'athlète un carton supplémentaire avec indication pour le classement.**

**En cas de besoin de réparation d'une arme suite à un incident, l'arbitre accompagne l'athlète en dehors du pas de tir dans une zone sécurisée. Il donnera ensuite du temps à l'athlète si cela est prévu dans le règlement (suivant le niveau de compétition).**

# Incidents 10m

L'arme doit être chargée avec un seul plomb.

Si accidentellement, l'arme est chargée avec plus d'un plomb, deux démarches :

1° ) Si l'athlète est conscient de la situation, il doit lever sa main libre pour indiquer à l'arbitre qu'il a un problème.

Ce dernier doit superviser le déchargement de l'arme et aucune pénalité ne sera infligée. Aucun temps supplémentaire ne sera accordé et le tireur pourra continuer normalement son épreuve

2° ) Si l'athlète n'est pas conscient de la situation tout de suite puis réalise ce qui est arrivé, il doit alors prévenir l'arbitre qui appliquera la procédure suivante:

-Si un seul impact en cible, celui-ci sera compté.

-Si 2 impacts, c'est le meilleur qui sera compté et l'autre annulé.

# Réservoir de gaz vide

Accompagner l'athlète à l'extérieur pour le changement de la bouteille et faire des essais de fonctionnement.

# 25M

La durée globale du match n'est pas précisée, seul le déroulement de chaque épreuve est spécifié.

Les athlètes rentreront au commandement de l'arbitre responsable

## Déroulement Pistolet 25m et Percussion centrale

### Passé Précision :

- Temps de préparation : 5 min
- Essai : 1 série de 5 coups 5min
- Match : 6 séries de 5 coups en 5min chacune

### Passé Vitesse :

- Temps de préparation : 3 min
- Essai : 1 série de 5 coups en 3s/7s
- Match : 6 séries de 5 coups en 3s/7s

Discipline olympique pour les dames en Pistolet 25m

## **Déroulement Pistolet standard 25m**

**Temps de préparation : 5 min**

**Essai : 1 série de 5 coups en 150 s**

**Match :**

- 4 séries de 5 coups en 150 s chacune
- 4 séries de 5 coups en 20 s chacune
- 4 séries de 5 coups en 10 s chacune

## **Déroulement Pistolet Vitesse 25 m**

**Le match se déroule en 2 1/2 matchs avec changement de poste pour la 2<sup>ème</sup> partie**

**Temps de préparation: 3 min**

**Essai : 1 série de 5 coups en 8s**

- 2 séries de 5 coups en 8 s chacune
- 2 séries de 5 coups en 6 s chacune
- 2 séries de 5 coups en 4 s chacune

**Discipline olympique pour les hommes**

# **Déroulement 50m**

- Temps d'installation 15min**
- Temps de préparation et d'essais 15min**

**Durée du match sur cible électronique**

**-60 coups 50min**

**Durée du match sur cible papier**

**-60 coups 1h**

**Calibre utilisé 22 lr, carabine à 1 coup**

**Egalement épreuves 3 x 40 (ou 3 x 20 suivant les catégories)**

**Genou – couché – debout**

**40 balles par position (ou 20)**

**15mn d'essai pour la position genou et libre entre les autres changements de positions**

**Discipline olympique uniquement en 3 x 40 dame et homme**

**Les mêmes épreuves existent à 300m (avec un calibre adapté)**

# Quelques autres épreuves et particularités

**Cible mobile 10m et 50m : utilisation d'une carabine avec une lunette et une cible qui se déplace latéralement.**

**Arbalète Field : le projectile est une flèche, la cible comporte des blasons de couleur**

**Arbalète match : le projectile est un trait sur une cible (semblable à une cible carabine 10m) placée devant un cercle en plomb pour amortir l'impact du trait**

**Armes anciennes : 13 coups en 30mn à 25m, 50m, 100m avec des armes à percussion, à silex ou à mèche**

**Plateau (ball trap) : stand fosse olympique 5 postes, stand skeet 8 postes en ½ cercle.  
Discipline olympique en fosse, skeet**

**Bench rest : tir avec arme longue de gros calibre avec une lunette, tir assis avec une recherche du plus petit groupement**

**Silhouettes métalliques : 40 coups sur des silhouettes disposées à différentes distances :  
Poulet, Cochon, Dindon, Mouflon.**

# Consigne en cas d'incidents de tir

# Incident de tir 10m-50m précision

En cas d'incident de tir, l'athlète doit garder son arme dirigée vers les cibles, la poser sur la table de tir sans la lâcher. Il la met en sécurité et peut essayer de régler le problème. S'il n'y arrive pas, il doit lever sa main libre et attendre que vous veniez voir ce qui se passe,



# Incident de tir Pistolet 25m

**L'athlète doit garder son arme dirigée vers les cibles, la poser sur la table de tir sans la lâcher. Il doit lever sa main libre et attendre que vous veniez voir ce qui se passe.**

**Le tireur peut tenter de palier à cet incident dans le temps de tir de la série en cours. Dès lors, l'incident sera signifié « NON ADMIS ». Chaque coup non tiré sera comptabilisé « 0 »**

**Le tireur peut avoir un seul incident « ADMIS » par passe précision et vitesse.**

**Lors d'un incident « ADMIS », le tireur complètera la série en précision et en vitesse.**

# Sécurité au pas de tir 10m-50m

C'est la mallette de transport qui va au poste de tir et pas juste l'arme, sauf sur indication de l'arbitre responsable.

L'arme est sortie après autorisation en mettant le drapeau de sécurité.

L'arme est toujours dirigée vers les cibles.

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

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

# Spécificité au pas de tir 25m

**Arme et chargeur ne peuvent être manipulés qu'entre les commandements « Chargez » et « Stop ».**

L'arbitre ne prend pas de décision unilatéralement, sauf si la sécurité est engagée.

Il intervient également en cas de nécessité absolue, si il y a trop de bruit et en cas de non-respect du règlement

# **Manipulation des armes**

## **10m-25m-50m**

**3 groupes de 5:**

- Pistolet précision - Pistolet 10m 5 coups**
- Carabine 10m-Carabine mono-coup**
- Pistolet semi-automatique + revolver**

**Tir à sec**

**Tir en libérant la charge propulsive**

**Enlever et remettre la cartouche**

**Mise en sécurité de l'arme**

**Manipulation en direction des cibles**

**Transport sans mallette**



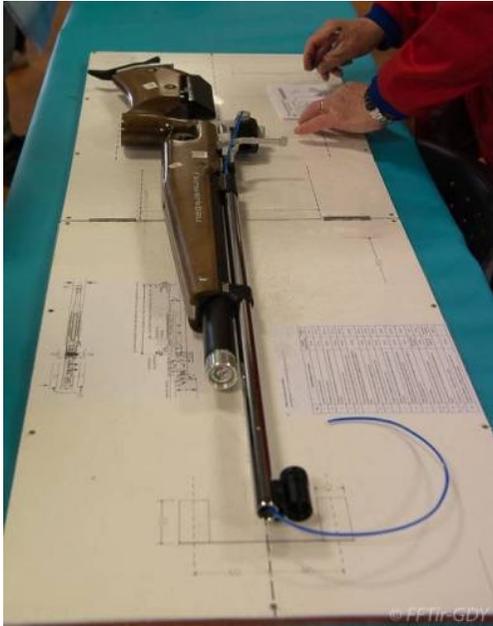
**Contrôle poids de l'arme**



**Contrôle dimensions de l'arme avec la boîte**



**Contrôle poids de détente avec le peson**



**Vérification  
dimensions carabine  
avec le gabarit**



**Vérification  
amplitude veste**



**Vérification organes  
de visée (absence  
de lentille  
grossissante)**