

Règlement tir sur quilles « Pin Bowling »

1. Sécurité

Les armes sont sous clé (sac ou cadenas de pontet), dans le sac de transport dans la zone d'attente, elles ne pourront être déballées, sur la table de tir que sur ordre de l'arbitre.

Dès qu'une arme est déposée sur la table de tir, la pièce mobile est en position ouverte (arrière), un seul chargeur vide est déposé sur la table. Pour le revolver, le barillet est ouvert, pas de speed loader garni sur la table. Par contre, il n'est pas interdit que les chargeurs et speed loaders soient garnis et rangés dans le sac de transport sous le contrôle de l'arbitre du greffe.

Les munitions déposées au pas de tir doivent être en boîte, et distinctement séparées de l'arme et des accessoires.

Commandement « Chargez »

1. Remplir le chargeur, ou préparer le speed loader
2. Saisir l'arme, canon direction des cibles, doigt hors du pontet
3. Engager le chargeur ou remplir le barillet
4. Lâcher la pièce mobile, verrouiller le barillet
5. Se mettre en position de tir, effectuer le cas échéant l'un ou l'autre exercice de visée ; le doigt en dehors du pontet, l'arme ne peut plus être déposée sans contrôle !

Commandement « Attention » ... « 3, 2, 1, Start » ou « Beep pro timer »

1. Le(s) bras maintenant l'arme se positionne(nt) à 45°
2. Le tireur est prêt à faire feu, le doigt est donc engagé dans le pontet sur la queue de détente
3. Au « Start – Beep », le tir commence ; 6 cibles, 6 coups dans le temps imparti, le tir s'effectue de la D vers la G ou inversement !
4. Si le commandement « Cessez le feu » devait être annoncé, le tir stoppe immédiatement ! Et l'arbitre au pas de tir prendra les actions qu'il juge utiles

Dans ce cas de figure !

Commandement « Déchargez »

Le doigt est toujours hors du pontet

Le canon de l'arme est toujours dirigé vers les cibles, afin de permettre des manipulations aisées, le tireur peut pivoter sur son axe sans modifier l'orientation du canon !

Tir avec un pistolet :

1. enlever le chargeur

2. bloquer la glissière en position arrière
3. récupérer éventuellement la munition chargée
4. présenter à l'arbitre la chambre vide, le chargeur vide, et éventuellement la (les) munition(s) restante(s) non tirée(s)
5. après vérification, l'arbitre vous autorisera à déposer l'arme vide sur la table ou à la ranger dans le sac de transport

Tir avec un revolver :

1. ouvrir le barillet
2. maintenir ouvert
3. éjecter la (les) douille(s) et/ou la (les) munition(s) non tirée(s)
4. présenter l'arme, le barillet vide et éventuellement la (les) munition(s) restante(s) non tirée(s)
5. après vérification, l'arbitre vous autorisera à déposer l'arme vide sur la table ou à la ranger dans le sac de transport

A tout moment l'arbitre vérifie aussi bien la zone de tir, que les mouvements sur le pas de tir. L'arbitre de pas de tir gère la comptabilisation des points et les manipulations à la ciblérie.

Après la série, l'arbitre vérifie l'arme, le chargeur ; le revolver et le barillet ; il est seul habilité à permettre au tireur de ranger son arme en sécurité. Il déclare le stand libre « Range Clear – Stand libre » pour les autres déplacements.

Le second arbitre gère la zone arrière et appelle les tireurs dès qu'une série est terminée. Il s'occupe du classement général. Il assiste aussi l'arbitre de pas de tir lorsqu'il constate certaines difficultés ou irrégularité de mise en œuvre des règles strictes de sécurité.

La quille

La quille utilisée doit être réalisée en bois et recouverte d'une couche plastique, ou autres matériaux similaires. A défaut, les quilles métalliques sont autorisées à l'unique condition que la sécurité inhérente aux retours des déchets soit garantie.

Dès lors l'utilisation de cibleries de type Triebel (forme de quille en polymère laissant passer les projectiles) est la seule alternative possible. Toutefois, il est remarqué que la trajectoire d'un projectile ayant touché la quille en polymère est aussi aléatoire. L'arrière-plan doit absolument être sécurisé afin d'interdire les retours de projectiles et déchets ferreux.

Règles de tir

Une compétition est composée de 4 passes de 6 cartouches en

- 12 secondes maximum chacune pour la discipline « standard » pistolet ou revolver
- 09 secondes maximum chacune pour la discipline « open » pistolet ou revolver

Pas de série d'essai.

L'arbitre de stand appelle le tireur afin qu'il se place à son poste de tir. Le tireur de la passe suivante (ou précédente) est également appelé. Avant le temps de préparation, et entre les 4 passes de son prédécesseur celui-ci rangera les quilles sur la table.

L'arbitre donne le commandement

« Début de préparation », le tireur peut maintenant réaliser du tir à sec et faire des exercices de visée

A la fin du temps de préparation, l'arbitre de stand donne le commandement

« Chargez ». Le tireur prend position pour un tir à une ou deux mains, et charge son arme avec 6 cartouches.

Après une minute maximum, l'arbitre de stand donne le commandement

« Attention 3, 2, 1 Start ». A ce moment il actionne le chronomètre ; ou a déclenché le Timer électronique qui donnera le départ de la séquence au « beep sonore ».

Le bras du tireur doit se positionner à 45° dès que le commandement

« Attention » est prononcé. Le (les) bras doivent rester immobile(s) jusqu'au

« Start » ou sifflement de départ du Timer.

L'ouverture du feu se fait au « Start » ou « beep » de départ du Timer.

Le dernier coup de feu stoppe le temps de tir écoulé.

Le nombre d'impact(s) valable(s) ainsi que le temps écoulé seront notés.

Sont considéré(s) comme impact(s) valable(s) toute(s) quille(s) tombée(s) de la table ou basculée(s) avec un système type Triebel.

S'il y avait un dépassement de temps, soit plus de 12 sec en « standard » ou 9 sec en « open », le temps maximum ainsi qu'un point par quille tombée endéans le temps alloué seront inscrits.

Incidents (mauvais fonctionnement)

Les incidents sont toujours considérés comme non valables. Le tireur peut rétablir le mauvais fonctionnement pendant son temps de tir, et ensuite continuer le tir.

Si l'incident n'est pas réparable pendant le temps alloué, le tireur doit arrêter la passe ou la compétition.

La passe et/ou la compétition ne peuvent être recommencées.

La passe (série) sera recommencée si le basculement des (de la) quille(s) restante(s) s'est fait sans qu'aucune d'entre elle(s) n'ai(en)t été touchée(s) par un projectile

Totalisation des scores et départage des ex-æquo

La somme des quilles tombées lors des 4 passes donne le total pour la compétition (classement décroissant).

Lors d'égalité du score total, il est pris en considération le temps total des 4 passes. Le classement sur le temps est croissant.

S'il y a toujours égalité, un tir de barrage de 6 quilles sera réalisé. Le barrage continue jusqu'à ce qu'un vainqueur émerge.

Différentes organisations en fonction de :

1 table de quilles

- 1 arbitre de pas de tir qui gère le tir et le stand
- Tireur 1 se présente au pas de tir afin de tirer ses séries ; 4 passes consécutives
- Tireur 2 se tiendra en retrait, derrière la zone de tir et replacera les quilles
- Inversion des rôles
- Tireurs n° 3 et 4...

2 tables de quilles

- 1 arbitre de pas de tir
- 1 arbitre de gestion du stand
- 2 options sont possibles, le choix est de la responsabilité de l'organisateur :
 - Tireur 1 poste A - Tireur 2 poste B
 - Tir en alternance
 - Tireurs 3 et 4 replacements des quilles après chaque série de 6 coups ou...
 - Tireur 1 postes A et B
 - Tir de 2 séries consécutives
 - Tireur 2 remplacement des quilles après les 2 séries de 6 coups

Litige(s) et sanction(s)

En cas de litige(s), seul l'organisateur (DT et/ou O&A de la fédération ou son représentant, club organisateur) est compétent.

Les sanctions sont infligées immédiatement par l'organisateur, et peuvent être énumérées comme suit:

Avertissement :

- Déduction de 2 points dans la dernière série pour tous les manquements aux règles de tir, par exemple chargement du barillet, du chargeur, avec plus de coups que prévus.

- L'enregistrement de la déduction est conforme aux prescriptions sportives en matière de classement.

Disqualification :

- Tous les incidents de sécurité (manipulation de l'arme sans commandement, chargement avant le commandement, tir avant le commandement, arme verrouillée sans contrôle, l'arme tire en « rafale » ... entraînent la disqualification.
- Elle est automatiquement prononcée lorsque le tireur reçoit un second avertissement.
- L'enregistrement de la disqualification (DSQ) est conforme aux prescriptions sportives en matière de classement.