

DEROULEMENT D'UNE COMPETITION

1) Avant de prendre la route du stand :

- Tu vérifies que tu as bien toutes tes affaires : les bonnes chaussures/TA LICENCE / ton arme / tes plombs / ta potence (*si tu en utilises une*) / une bouteille d'eau

2) Tu arrives dans le stand où se déroule la compétition :

- Tu te présentes au bureau muni de ta licence / Tu reçois tes cartons et ta fiche
- Tu recomptes tes cartons, tu remplis ta fiche

3) Tu entres sur le pas de tir (*uniquement quand l'autorisation en est donnée*) :

- Tu poses sur le poste de tir : (potence), cartons, plombs, bouteille et l'arme **dans sa mallette**.
- Tu ouvres la mallette, sors l'arme et ranges la mallette derrière toi.
- Tu visse ta cartouche.

4) L'arbitre annonce 5 ou 10 mn de préparation :

- Tu as le droit de :
 - Disposer et régler la potence
 - Préparer tes plombs et cartons
 - Mettre et envoyer un carton d'essai
 - Faire des essais de placement face à la cible
 - Faire des essais de visée.
- Tu n'as pas le droit de :
 - Mettre un plomb
 - Tirer **même à vide**

5) L'arbitre annonce le « début du match » ou « début des tirs »

- Si tu es Poussin ou Benjamin tu as une heure pour tirer tes essais illimités et 30 plombs de match
- Si tu es Minime tu as une heure quinze pour tirer tes essais illimités et 40 plombs de match

6) Pendant le match :

- Tu décides du nombre de cartons et de plombs d'essais que tu veux tirer.
- Une fois les essais terminés, tu ne reviens plus dessus.
- Tu tires un seul plomb de match par carton
- Tu mets **correctement** tes cartons tirés en pile au fur et à mesure en les retournant pour qu'ils restent dans l'ordre de départ.
- Tu te reposes quand tu veux, **après avoir mis ton arme en sécurité**.

EN CAS D'INCIDENT OU DE QUESTION A POSER :

- Tu mets ton arme en sécurité et tu lèves la main sans bruit et tu attends que l'arbitre vienne à toi.
- Tu poses ta question, ou tu demandes à parler à ton entraîneur.

TU SIGNALES **DE SUITE** A L'ARBITRE :

- Si tu as tiré deux plombs sur un même carton
- Si tu as mis et tiré deux plombs en même temps
- Si tu ne sais plus si tu as mis un plomb (ne tire jamais à vide sans demander l'autorisation à l'arbitre)

7) Lorsque tu as fini de tirer :

- Tu rassembles ta pile de cartons dans l'ordre, tu remets l'élastique, et tu notes le numéro de ton poste au dos du dernier carton.
- Tu donnes la pile à l'arbitre.
- Tu ne ranges pas tes affaires
- Tu peux sortir ou t'asseoir en attendant la fin du match. C'est l'arbitre qui l'annoncera. Tu pourras alors aller ranger ton matériel.