



Règlement tir sur quilles « Pin Bowling »

1. Sécurité

- 1.1. 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.
- 1.2. 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.
- 1.3. Les munitions de type Wadcutter sont interdites.
- 1.4. Commandement « **Chargez** »
 - 1.4.1. Remplir le chargeur, ou préparer le speed loader
 - 1.4.2. Saisir l'arme, canon direction des cibles, doigt hors du pontet
 - 1.4.3. Engager le chargeur ou remplir le barillet
 - 1.4.4. Lâcher la pièce mobile, verrouiller le barillet
 - 1.4.5. 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 !
- 1.5. Commandement « **Attention** » ... « 3, 2, 1, Start » ou « Beep pro timer »
 - 1.5.1. Le(s) bras maintenant l'arme se positionne(nt) à 45°
 - 1.5.2. Le tireur est prêt à faire feu, le doigt est donc engagé dans le pontet sur la queue de détente
- 1.6. 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 !
- 1.7. 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 utile dans ce cas de figure !



1.8. Commandement « *Déchargez* »

1.8.1. Le doigt est toujours hors du pontet

1.8.2. 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 !

1.8.3. pistolet :

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

1.8.4. revolver :

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



- 1.9. 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 des manipulations à la ciblerie.
- 1.10. 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.
- 1.11. 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.

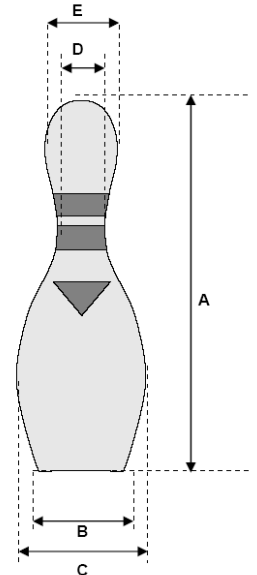
2. La quille

- 2.1. 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.
- 2.2. certains stands n'acceptent pas ce type de cible, 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.



2.3. La quille de bowling doit satisfaire aux dimensions suivantes :

	Références	Mesures	Tolérances
A	hauteur totale	380 mm	± 10 mm
B	diamètre de l'assise	55 mm	± 5 mm
C	plus grand diamètre du corps	125 mm	± 10 mm
D	diamètre du cou	45 mm	± 5 mm
E	diamètre du haut	65 mm	± 5 mm
	poids	1570 g	± 50 g

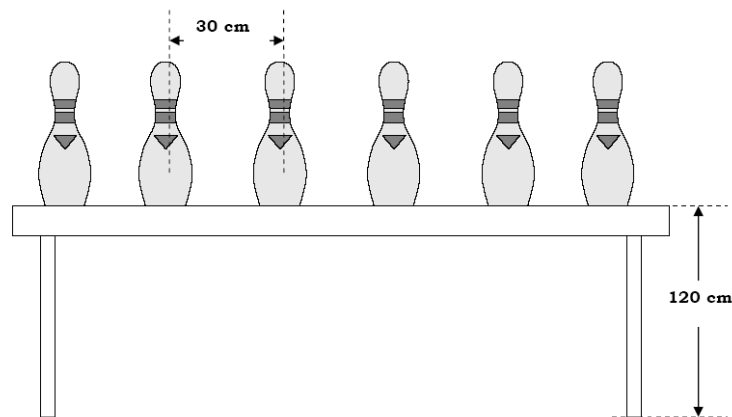


2.4. La quille type « Triebel » doit satisfaire aux dimensions suivantes :

	Références	Mesures	Tolérances
A	hauteur totale sans charnière	383 mm	± 5 mm
A'	Hauteur totale avec charnière	425 mm	± 5 mm
A''	Hauteur totale « tirable »	365 mm	± 5 mm
B	diamètre de l'assise	55 mm	± 5 mm
C	plus grand diamètre du corps	121 mm	± 5 mm
D	diamètre du cou	46 mm	± 5 mm
E	diamètre du haut	65 mm	± 5 mm
	poids	600 g	± 50 g
Support	Invisible pcq sous le niveau de la ligne de tir, maintien de la quille et résistance réglable.		
Couleur	Jaune, orange ou rouge; toutes identiques		

3. Stand pour tir sur quilles

- 3.1. 6 quilles sont placées sur une table ou planche de 2 x 0,30 m d'une hauteur de 1,20 m (tolérance ± 0,05 m) et un espace entre elles de 30 cm.
- 3.2. Les quilles doivent être placées de sorte à ce que tous les projectiles tirés soient récupérés par les pièges à balles.
- 3.3. La ligne de tir se trouve à 15 m des quilles (tolérance de ± 0,05 m).
- 3.4. La table de tir doit se trouver juste devant la ligne de tir.
- 3.5. La table (ou similaire) doit avoir une hauteur entre 0,70 et 0,80 m.



4. Règles de tir

- 4.1. Une compétition est composée de 4 passes de 6 cartouches en
 - 4.1.1. 12 secondes maximum chacune pour la discipline « standard » pistolet ou revolver
 - 4.1.2. 09 secondes maximum chacune pour la discipline « open » pistolet ou revolver
- 4.2. Pas de série d'essai, toutefois une cible papier symbolisant une quille peut être mise à disposition des tireurs afin d'effectuer quelques tirs de réglage.
- 4.3. 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.
- 4.4. L'arbitre donne le commandement « **Début de préparation** », le tireur peut maintenant réaliser du tir à sec et faire des exercices de visée.
- 4.5. 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.
- 4.6. 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** ».
- 4.7. Le bras du tireur doit se positionner à 45° dès que le commandement « attention » est prononcé. Le (les) bras doi(ven)t rester immobile(s) jusqu'au « Start » ou sifflement de départ du Timer.



- 4.8. L'ouverture du feu se fait au « Start » ou « beep » de départ du Timer.
- 4.9. Le dernier coup de feu stoppe le temps de tir écoulé.
- 4.10. 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.
- 4.11. 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.

5. Incidents (mauvais fonctionnement)

- 5.1. Répéter une série suite à un incident de fonctionnement valable peut être accordé une fois pour le match sur quilles de bowling.
- 5.2. Si l'incident n'est pas réparable pendant le temps alloué, le tireur doit arrêter la passe ou la compétition.
- 5.3. 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 !

6. Totalisation des scores et départage des ex-æquo

- 6.1. La somme des quilles tombées lors des 4 passes donne le total pour la compétition (classement décroissant).
- 6.2. Les médailles sont attribuées par catégorie d'armes (pistolet std, pistolet open, revolver std, revolver open), de sexe et d'âge.
- 6.3. En cas d'égalité du score total de coups réussis en compétition, la totalité du temps des quatre séries sera prise en compte. Si le départage n'est toujours pas fait, une série de six quilles sera répétée tant que l'égalité persistera.



7. La discipline en résumé

Désignation	Standard	Open
aspect général de l'arme	arme « out of the box »	arme modifiée
calibres autorisés	de 7,65 (.32) à 11,43 (.45)	de 7,65 (.32) à 11,43 (.45)
canon compensé ou compensateur	interdit	autorisé
Classement « Tie Break » (tjrs égalité)	1 série de barrage de 6 coups, jusqu'à départage	1 série de barrage de 6 coups, jusqu'à départage
Classement en cas d'ex aequo	Par ordre croissant du temps additionné	Par ordre croissant du temps additionné
Classement général critère de base	Par ordre décroissant des quilles tombées	Par ordre décroissant des quilles tombées
classement pistolet	oui	oui
classement revolver	oui	oui
Comdt « Attention... »	Rubrique 1.5	Rubrique 1.5
Comdt « Cessez le feu »	Rubrique 1.7	Rubrique 1.7
Comdt « Chargez »	Rubrique 1.4	Rubrique 1.4
Comdt « Déchargez »	Rubrique 1.8	Rubrique 1.8
Comdt « Range Clear / Stand libre »	Rubrique 1.10	Rubrique 1.10
Comdt « Start / Beep »	Rubrique 1.6	Rubrique 1.6
comptage des points	1 point = 1 quille tombée	1 point = 1 quille tombée
distance de tir	15 m	15 m
distance entre les organes de visée	libre	libre
longueur du canon	6 ½ inches max.	libre
nombre de coups d'essai	0	0
nombre de coups max. par série	6	6
nombre de passes pour 1 match	4	4
poids de détente	libre, sécurité ?1000 g	libre, sécurité ?
poignée anatomique	interdit	interdit
temps maximum	12 secondes	9 secondes
visée optique	interdit	autorisée



8. Litige(s) et sanction(s)

- 8.1. En cas de litige(s), seul l'organisateur (DT et/ou O&A de la fédération ou son représentant, club organisateur) est compétent.
- 8.2. Les sanctions sont infligées immédiatement par l'organisateur, et peuvent être énumérées comme :
- 8.3. Avertissement :
 - 8.3.1. 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 prévu.
 - 8.3.2. L'enregistrement de la déduction est conforme aux prescriptions sportives en matière de classement.
- 8.4. Disqualification :
 - 8.4.1. 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.
 - 8.4.2. 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.