

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TIR

CAHIER DE JEUX

ÉCOLES DE TIR



Les règles et les codes du Tir,
pour une activité en toute sécurité !



www.fftir.org

Sommaire

Moi, ce que je retiens de ce sport, c'est la maîtrise de soi...



Ici, on apprend le respect et à être concentré...



Code du sportif

Jeux des 7 erreurs

Code de conduite

Circuit de tir ludique

Drapeaux de sécurité -
Rébus - Labyrinthe

Grille de mots

Jeux des définitions

CODE DU SPORTIF®

*Tout sportif, débutant ou champion
s'engage à :*

- 1. Se conformer aux règles du jeu.**
2. Respecter les décisions de l'arbitre.
3. Respecter adversaires et partenaires.
- 4. Refuser toute forme de violence
et de tricherie.**
5. Etre maître de soi en toutes circonstances.
6. Etre loyal dans le sport et dans la vie.
- 7. Etre exemplaire, généreux et tolérant.**



AFSVFP®

ASSOCIATION FRANÇAISE POUR UN SPORT
SANS VIOLENCE ET POUR LE FAIR PLAY
MAISON DU SPORT FRANÇAIS 1, av. Pierre-de-Coubertin - Paris 13^e



Internet : <http://fairplay.franceolympique.com>  AFSVFP@cnosf.org

Jeux des 7 erreurs



Chloé, Maxime et Lucie ont voulu fêter ce nouveau numéro du cahier de jeux, pour cela ils se sont amusés à changer 7 éléments à partir de leur photo. Sauras-tu retrouver les 7 différences cachées dans l'image ci-dessus ?



Règles générales de sécurité

dans l'école de tir

- 1 Il faut toujours considérer une arme comme chargée.
- 2 Une arme ne doit jamais être dirigée vers soi-même ou vers quelqu'un.
- 3 Il faut toujours manipuler les armes avec précaution.
- 4 Il ne faut jamais faire confiance aux seules sécurités de l'arme.



Il est interdit :

- > de toucher à l'arme d'un autre tireur sans lui avoir demandé la permission,
- > de toucher à son arme si une personne est en avant du pas de tir ou aux cibles.

Il est recommandé :

- > de porter des protections auditives pendant le tir.

Il est impératif :

- > que les opérations de rechargement soient assurées par les responsables.

Concentration
Maîtrise de soi
Respect



CIRCUIT DE TIR LUDIQUE

Nom..... Prénom.....

Catégorie..... Club.....

Grade «Cibles Couleurs».....



Stand Tir au plateau

Stand Pistolet vitesse

**Stand Cibles
basculantes**

**Stand Silhouettes
métalliques**

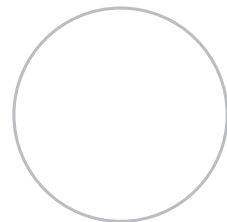
**Stand Cible
électronique**

Stand Arbalète field

Score	Tampon passage



J'ai les 6 tampons
de passage, je viens
chercher mon cadeau



La Fédération Française de Tir te propose un circuit ludique sur ce championnat de France. Il ne s'agit pas d'une compétition, mais d'un moment de curiosité dont tu pourras profiter pendant ton temps libre. Les pratiques proposées, dans un esprit de loisir, sont la découverte de formes de tir attractives se rapprochant des disciplines gérées par la FFTir. Profite donc au maximum de ce moment où le principe retenu est celui de participer dans la bonne humeur.

VOICI LES DIFFÉRENTS ATELIERS DU CIRCUIT DE TIR LUDIQUE

- Les différentes règles des jeux seront affichées directement sur les écrans des différents espaces de pratique

1) « Tir au plateau »

Viens découvrir, en toute sécurité, les sensations du tir au plateau grâce au simulateur laser.

2

2) « Pistolet vitesse »

Essaye de combiner vitesse et précision et enchaîne les tirs.

3

3) « Cibles basculantes »

Viens tester la difficulté du tir des cibles basculantes où tu devras faire tomber le plus rapidement possible les 5 cibles.

4) « Silhouette métallique »

Viens t'essayer au tir sur silhouettes métalliques où le jeu consiste à renverser des cibles en métal ayant la forme de poulet, de cochon, de dindon ou de mouflon positionnées à différentes distances.

4

5) « Cibles électroniques »

Viens découvrir le plaisir de tirer sur une cible électronique comme les tireurs de l'équipe de France lors des compétitions internationales.

5

6) « Arbalète field »

Deviens Guillaume Tell en testant ta dextérité à loger des flèches dans une cible de tir à l'arc.

6

Informe tes accompagnateurs non tireurs (parents, frères et sœurs ou copains) qu'il peuvent eux aussi découvrir le tir sur l'atelier laser installé par la Ligue d'Aquitaine à côté du circuit de tir !



Drapeau de sécurité



Le drapeau de sécurité est constitué d'un fil de plastique rigide que l'on insère dans la chambre d'une arme et qui se termine par un drapeau. Il permet de rendre clairement visible le fait que la culasse est ouverte et l'arme déchargée. Pour démontrer que les carabines et pistolets à air sont déchargés, le drapeau de sécurité doit être suffisamment long pour être engagé dans toute la longueur du canon ; il doit donc dépasser en avant du canon et en arrière de la chambre.

Décision réglementaire de l'ISSF

L'International Sport Shooting Fédération (ISSF), qui gère les disciplines de tir olympiques, a introduit dans l'édition du 1er janvier 2013 de son règlement sportif la notion de drapeaux de sécurité.

Extraits des règles techniques générales ISSF

6.2 SÉCURITÉ

6.2.2. Règles de manipulation des armes

6.2.2.1 La sécurité impose que les armes (pistolets, carabines, arbalètes et fusils) soient toujours manipulées avec le maximum de précautions.

6.2.2.2 **Des drapeaux de sécurité doivent être insérés dans les carabines, les pistolets et les fusils semi-automatiques, sauf lors des tirs à sec et des tirs autorisés à un poste de tir.**

6.2.2.4 Lors du reposé d'une arme pour quitter le poste de tir ou lorsque le tir est terminé, toutes les armes doivent être déchargées avec les culasses ou les mécanismes de chargement ouverts **et des drapeaux de sécurité insérés.**

Après le dernier coup et avant de quitter le pas de tir, l'athlète doit s'assurer et l'arbitre doit vérifier qu'il n'y a pas de cartouche ou de plomb dans la chambre ou le chargeur, **et que le drapeau de sécurité est en place.**

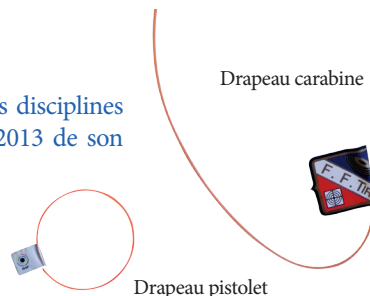
6.2.2.7 La manipulation des armes n'est pas permise **et le drapeau de sécurité doit être inséré** quand il y a du personnel en avant de la ligne de tir.

Décision réglementaire de la CNS Écoles de tir

La Commission Nationale Sportive « Écoles de tir » dans son règlement version 2014 a pris également en compte le drapeau de sécurité.

1.1.1 SÉCURITÉ

Drapeau de sécurité : **ajout du drapeau de sécurité** dès la sortie de l'arme de sa boîte de transport et devra être inséré à chaque sortie du pas de tir de l'athlète.



Rébus

Pour que j'écrive le mot sur le tableau, déchiffre le rébus.



2



Un petit rébus pour un élément du pistolet:

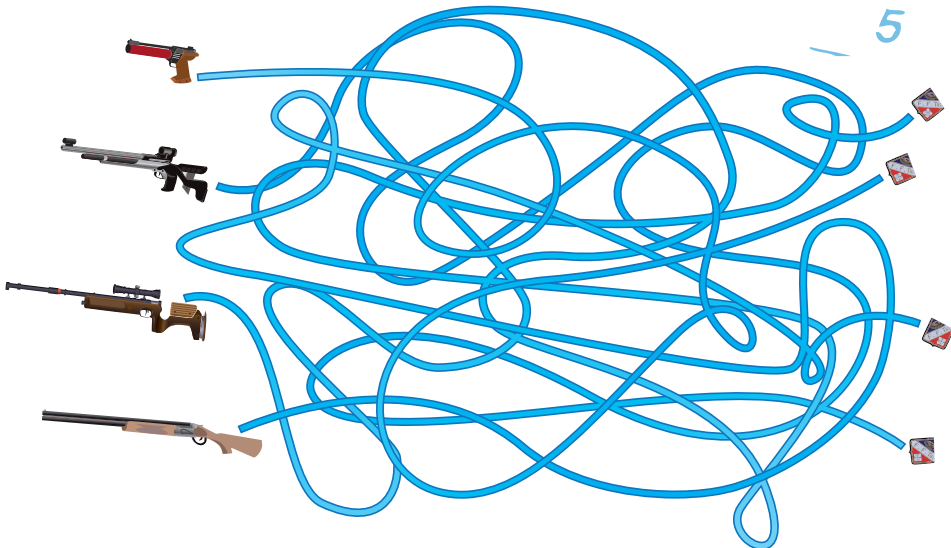


Solutions en bas de la page «*Jeu des définitions techniques*»

Charles Gomez

Labyrinthe

Dénoue les drapeaux de sécurité pour les introduire dans chaque arme.



Grille de mots

RÈGLES : Trouve les mots cachés dans la grille (de gauche à droite, de droite à gauche, en diagonale et de bas en haut).

Ensuite il y a deux mots à trouver.

1^{er} indice : Attendu chaque année avec impatience

2^{ème} indice : Il est en trois lettres

C	H	A	M	B	R	E	A	H	R
E	S	S	A	C	R	A	C	I	T
R	H	F	M	E	E	E	O	C	O
I	E	T	I	H	R	V	U	T	L
U	S	V	C	T	R	L	P	I	O
A	E	U	P	E	A	Q	I	R	B
L	O	O	S	S	N	O	N	E	A
B	I	E	S	S	U	A	H	R	I
D	R	E	N	O	D	I	U	G	D
E	R	I	M	E	D	N	A	R	C

HAUSSE
LEVIER
CRAN DE MIRE
CHAMBRE
TIRER

GUIDON
RESERVOIR
CULASSE
FEU

CARCASSE
BOUCHE
DIABOLO
DIOPTRE

Solutions en bas de la page «Jeu des définitions techniques»



Jeux des définitions techniques



Relie chaque mot à sa bonne définition.

Ligne de mire ●

le fait de maintenir l'action de visée, de lâcher et la position quelques instants après le départ du coup.

**Coordination
lâcher-viser** ●

l'action qui consiste à aligner l'œil, la ligne de mire et le visuel de la cible.

Ligne de visée ●

l'action qui, par une pression progressive sur la queue de détente, permet le départ du projectile.

Viser ●

la ligne imaginaire entre le guidon et le cran de mire (pistolet) ou entre le guidon et l'iris (carabine).

Lâcher ●

l'espace compris entre le guidon et le bord du visuel.

Marge de blanc ●

l'espace sous le visuel (pistolet) ou autour du visuel (carabine) dans lequel le tireur doit maintenir la ligne de mire pour obtenir un résultat acceptable.

**Tenue après le
départ du coup** ●

la ligne imaginaire reliant l'œil à la cible.

Zone de visée ●

le fait de lier, de conduire en même temps l'action de lâcher avec celle de viser.



COMPÉTITION
CIBLES
COULEURS
JEUX
PLAISIR
ÉCOLES DE TIR
AMITIÉ
APPRENTISSAGE

**Découvre le tir
avec tes copains !**



Une plaquette « triptyque » est téléchargeable sur le site internet FFTir

NOS PARTENAIRES



www.fftir.org

38, rue Brunel - 75017 PARIS
Téléphone : 01 58 05 45 45 - Télécopie : 01 55 37 99 93
e-mail : info@fftir.org

