Règlement Tir 3D

AFTSS

Association Française de Tir Sportif à la Sarbacane

Version du 22 septembre 2026

Lorsque ce règlement français introduit une différence significative par rapport au règlement européen, cela est précisé.

Table des matières

1. Officiels 4
2. Règlement des litiges par les arbitres – Recours auprès du jury d'appel 4
2.1. Règlement des litiges sans appeler l'arbitre 4
2.1. Recours auprès du jury d'appel 4
3. Distances et catégories 5
3.1. Liste des catégories 5
3.2. Possibilités de sur-classement 5
4. Manches et parcours 6
5. Equipements et installation 7
5.1. Matériel de tir 7
5.2. Les cibles 3D 7
5.3. Le pas de tir 8
5.4. Constitution des pelotons 8
5.5. Dossards 9
6. Déroulement du tir sur une cible 9
6.1. Approche de la cible 9
6.2. Principes généraux de placement 9
6.3. Ordre de tir 10
6.4. Procédure de tir 10
6.5. Chronométrage éventuel du tir 11
6.6. Cas particuliers pendant le tir 11
6.7. Cas de figure exceptionnels 12
7. Comptage des points 12
7.1. Exemple de feuille de marque 12
7.2. Règles générales concernant le comptage des points 12
7.3. Cas particulier : Les robins 13
7.4. Cas particulier : Les cordons 14
7.5. Cas particulier : Excès de tirs 15
7.6. Départage en cas d'égalité au classement final 15
8. Sanctions 15
9. Code de conduite – Éthique et santé 16
9.1. Comportement général des participants 16

9.2. Interdiction d'alcool, de tabac et de substances prohibées 16
9.3. Lutte contre le dopage 16
9.4. Respect des lieux et de l'environnement 17
10. ANNEXE 1 : Evolution de ce règlement 17
10.1. Dépositaire du règlement 17
10.2. Acceptation du règlement et licence 17
10.3. Définition et rôle des « délégués » 17

1. Officiels

L'organisateur doit désigner à minima :

Un ou plusieurs Greffes qui sont responsables de l'enregistrement des tireurs, puis de l'enregistrement des scores et du classement.

Un ou des arbitres. S'il y a plusieurs arbitres, un des arbitres est désigné comme arbitre général.

Compétition internationale type Championnat d'Europe : Dans le cas d'une compétition internationale, l'organisateur doit également mettre en place un jury d'appel constitué de 3 membres titulaires ne faisant pas partie des arbitres officiels de la compétition. Pour le cas où un des membres du jury serait trop partie prenante dans un cas à traiter, il est bon de designer également un premier suppléant et un deuxième suppléant. Ce jury d'appel peut également être mis en place dans une compétition nationale.

2. Règlement des litiges par les arbitres – Recours auprès du jury d'appel

2.1. Règlement des litiges sans appeler l'arbitre

Le greffe remet à chaque peloton en même temps que les feuilles de marque, une feuille précisant les moyens mis à leur disposition pour pouvoir essayer de joindre le ou les arbitres, comme par exemple, le numéro de téléphone du ou des arbitres en précisant bien lequel est celui de l'arbitre général, les emplacements de talkys walkys positionnés sur le parcours.

Dans la mesure du possible, vu l'étendue du ou des parcours, les compétiteurs doivent essayer de régler leurs désaccords sans faire appel à un arbitre.

Si ce n'est pas possible, pour éviter d'avoir à appeler un arbitre puis à attendre sa venue, ils doivent quand cela s'y prête (par exemple pour un problème de cordon) prendre une ou des photos présentant le problème et qui conviennent à tous les membres du peloton. Le désaccord sera alors tranché à la fin du parcours par le ou les arbitres.

2.1. Recours auprès du jury d'appel

Lorsqu'il n'y a pas de Jury d'appel, ce sont le ou les arbitres qui gèrent tous les litiges pouvant se présenter. En cas de désaccord entre les arbitres, c'est l'arbitre général qui prend la décision finale.

Lorsqu'un jury d'appel a été constitué, un compétiteur ou son représentant peut déposer, auprès de ce jury, **une réclamation écrite** contre une décision d'un ou des arbitres ou à propos d'un autre événement de la compétition. Il doit verser en même temps la somme de 50€ (cinquante euros) qui restera acquise à l'organisateur si le recours est rejeté. Un recours doit être déposé, au plus tard, dans l'heure qui suit la fin du parcours du compétiteur.

Dans la mesure du possible, si un des trois membres du jury est partie prenante dans le cas à traiter, il laisse sa place au 1er suppléant et si nécessaire au 2ème suppléant. Toute décision du jury est définitive et sans appel.

3. Distances et catégories

3.1. Liste des catégories

Remarque préliminaire : l'âge utilisé est l'âge au 1er janvier de l'année du concours, sauf pour les enfants de 6 ans qui peuvent participer s'ils ont 6 ans le jour du concours.

La distance de tir dépend de la taille de la cible, mais il y a 2 types de distance, le tir longues distances (matérialisé par des piquets bleus) et le tir courtes distances (matérialisé par des piquets blancs). Les distances pratiquées sont indiquées dans le chapitre ***« 5.2 Les cibles 3D ».***

Tir courtes distances :

Courtes distances - Enfants de 6 à 8 ans
Courtes distances - Enfants de 9 à 11 ans
Courtes distances - Enfants de 12 à 15 ans
Courtes distances - Personnes en situation de handicap
Courtes distances - Femmes
Courtes distances - Hommes

Tir longues distances (16 ans minimum):

Longues distances – Femmes (de 16 ans et plus)
Longues distances – Hommes (de 16 ans et plus)

Adaptations selon le nombre de participants

L'organisateur peut choisir, en particulier, s'il n'y a pas 3 personnes dans une catégorie donnée, de regrouper certaines catégories et par exemple, de n'avoir que les catégories « Courtes distances – Enfants de 6 à 15 ans » et « Courtes distances – Adultes = classement mixte Hommes, Femmes, Personnes en situation de handicap ». Ce choix de regroupement ou non des catégories est uniquement du ressort de l'organisateur.

Remarque : Le regroupement éventuel de catégories n'a pas d'incidence sur le classement national, puisque celui-ci se base uniquement sur les points marqués et pas sur la place.

3.2. Possibilités de sur-classement

Rappel : l'âge utilisé est l'âge au 1er janvier de l'année du concours

Les enfants n'ayant pas 6 ans au 1er janvier de l'année du concours, mais ayant 6 ans le jour du concours peuvent participer dans la catégorie "Courtes distances - Enfants de 6 à 8 ans".

Une personne en situation de handicap peut demander à tirer en longues distances.

4. Manches et parcours

Un concours comporte une ou plusieurs manches se déroulant chacune sur un parcours de, exactement, 20 cibles 3D, numérotées de 1 à 20. Le nombre de manches dépend de l'organisateur et en particulier du type de compétition.

Il ne peut y avoir qu'une seule manche par ½ journée.

Les manches peuvent ou non se faire sur le même parcours. Lorsque deux manches se font sur le même parcours, l'organisateur a la possibilité de changer des cibles entre les deux manches.

Les compétiteurs n'ont pas le droit d'aller sur le ou les parcours en dehors des manches.

L'organisateur met à leur disposition une zone d'échauffement avec des cibles, sur laquelle les compétiteurs peuvent s'entraîner ou s'échauffer à leur guise.

Remarque : Les règles concernant la répartition des cibles sont indiquées dans le chapitre ***« 5.2 Les cibles 3D »***

5. Equipements et installation

5.1. Matériel de tir

La taille de la sarbacane ne peut pas excéder 1,70 m.

Le diamètre intérieur de la sarbacane est libre.

Le poids de la sarbacane et des traits sont libres.

Sont interdits tous les accessoires de visée, tels que : viseurs, lunettes montées à l'arrière de la sarbacane, doubles points de visée dans l'axe, projecteurs et pointeurs lasers (point rouge).

Attention : Les jumelles sont autorisées, mais les jumelles télémétriques sont interdites (*Les jumelles télémétriques sont des appareils optiques qui combinent la vision binoculaire avec un système de télémétrie intégré, permettant de mesurer avec précision la distance jusqu'à un objet ciblé*)

Les traits ne peuvent pas excéder 4 mm de diamètre et doivent être pointus, comme un clou, de façon à permettre une bonne lecture des points.

L'organisateur peut refuser tout trait qui n'est pas conforme aux traits habituellement utilisés. En cas de désaccord avec l'organisateur, c'est à l'éventuel jury du concours de trancher.

Tous les traits d'une même volée doivent être identiques.

Le matériel peut être vérifié au début de la compétition. Dans ce cas, une marque de contrôle est apposée sur le tuyau de sarbacane et doit rester sur celui-ci pendant toute la durée de la compétition. Une marque de contrôle doit également être apposée sur les jumelles qui doivent aussi être vérifiées.

5.2. Les cibles 3D



Les cibles 3D sont des représentations animales en polyuréthane, de grandeur proche de la réalité.

Autour de l'emplacement théorique du cœur, sont tracés 3 ovales (ou cercles) concentriques, qui délimitent des zones. Le tireur marque plus ou moins de points selon la zone atteinte :

- Zone centrale = 11 points
- Zone vitale = 10 points
- Zone valide = 8 points
- Zone corps = le reste de la cible, y compris cornes et sabots et plumes, mais pas le socle = 5 points
- Socle et hors cible = 0 point

Dans le règlement Européen, les sabots et les cornes comptent pour zéro point.

L'organisateur doit faire son maximum pour ne présenter que des cibles 3D présentant bien les 3 zonages ovales. Si, malgré tout, une cible utilisée ne présente, que 2 ovales, alors, les compétiteurs doivent en être avertis avant le début d'une manche et la zone la plus centrale est considérée comme zone vitale et la 2ème zone comme zone valide, il n'y a pas de zone centrale et le nombre maximum de points d'un trait sur une telle cible est de 10 points.

Les cibles sont réparties en 4 groupes selon la taille de la zone vitale, qui est plus ou moins proportionnelle à la taille de la cible elle-même. La mesure de la zone vitale (qui n'est pas toujours circulaire) doit être prise verticalement en passant par le centre de la zone centrale.

Les distances de tir, choisies par l'organisateur, dépendent du groupe auquel appartient la cible.

	Groupe 1	**Groupe 2**	**Groupe 3**	**Groupe 4**
Taille vitale (10 et 11 points)	250mm et plus	200 à 249mm	150 à 199mm	149mm et moins
Piquet bleu	15 à 28m	10 à 20m	7 à 14m	3 à 9m
Piquet blanc	10 à 20m	7 à 15m	5 à 12m	3 à 9m
Pour les groupes 1, 2 et 3, si le terrain le permet, le piquet bleu doit être au moins 2 mètres plus proche de la cible que le piquet blanc. Pour le groupe 4, les deux piquets peuvent être à la même distance de la cible.				

Remarque : on peut donc très bien avoir, par exemple, une cible du groupe 2 plus éloignée qu'une cible du groupe 1. Le choix des distances de tir est entièrement à la main de l'organisateur, du moment que les distances minimales et maximales du tableau ci-dessus sont respectées et que le piquet bleu est au moins 2 mètres plus proche de la cible que le piquet blanc.

Dans le cas d'un Open National, le parcours de 20 cibles doit comporter au moins une cible de chaque groupe. Le reste de la répartition entre les groupes est complètement libre.

Si l'organisateur change certaines cibles d'un parcours entre deux manches, il doit toujours respecter la règle ci-dessus pour chaque manche

5.3. Le pas de tir

Pour chaque cible, l'organisateur installe un piquet sur lequel est fixée une photo de la cible, avec sa zone vitale (11 et 10 pts) bien visible.

(C'est ce qui permet de respecter la règle qui veut qu'il est interdit de s'approcher de la cible avant d'avoir effectué son tir).

5.4. Constitution des pelotons

Les tireurs sont répartis en pelotons par le ou les greffes.

Un peloton est composé au maximum de 5 tireurs et au minimum de 3 tireurs. Tous les pelotons ont le même nombre de tireurs à un tireur près.

Les pelotons peuvent être modifiés en cas d'absence d'un tireur.

Dans la mesure du possible, deux compétiteurs d'un même club ne doivent pas être mis dans le même peloton.

Le greffe remet à chaque peloton 2 feuilles de marques.

Comme expliqué au chapitre « ***2.1 Règlement des litiges sans appeler l'arbitre*** », le greffe remet à chaque peloton en même temps que les feuilles de marque, le numéro de téléphone du ou des arbitres en précisant bien lequel est l'arbitre général

Au début d'une manche, chaque peloton démarre son parcours à la cible qui lui est indiquée par le greffe.

Avant le 1er tir, chaque peloton désigne un responsable de peloton, dont le rôle est précisé dans le chapitre « ***6.4 Procédure de tir*** ».

5.5. Dossards

Dans le cas où un dossard est distribué à chaque compétiteur, il doit être porté en permanence dans le dos et de façon très visible.

6. Déroulement du tir sur une cible

6.1. Approche de la cible

Si le peloton constate que la cible suivante est encore occupée par le peloton précédent, il doit attendre à distance et veiller à ne pas faire de bruit qui puisse gêner les compétiteurs du peloton précédent, ou éventuellement les compétiteurs du peloton suivant.

Il est interdit de dépasser le peloton précédent sans l'accord de l'arbitre général. Un simple arbitre ne peut donner de lui-même cet accord sans en avoir référé à l'arbitre général.

Lorsque le peloton constate que la cible est libre, il peut s'approcher du piquet montrant la photo de la cible avec la zone vitale (10 et 11 points) bien visible.

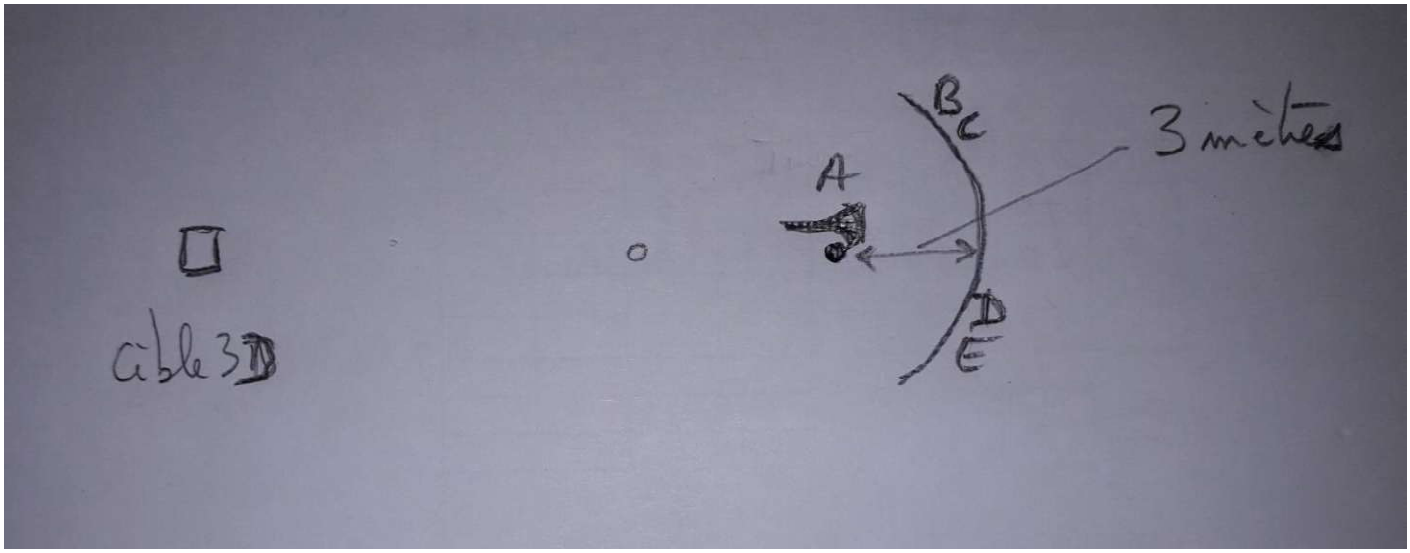
6.2. Principes généraux de placement

Les tireurs n'ont pas le droit de se rapprocher de la cible plus prêt que le piquet bleu avant d'avoir tiré.

Personne ne doit se trouver entre le pas de tir et la cible au moment du tir.

Personne ne doit être à côté de la cible au moment du tir.

Lors de chaque volées, tous les membres du peloton doivent être prêts à observer rigoureusement les tirs : ils doivent tous être présents, se sentir concernés et en position de juger visuellement le tir (position en arc de cercle dans la mesure du possible selon schéma suivant, si possible à 3 m derrière le tireur en fonction du terrain).



Légende : A=Tireur, BCDE = Autres membres du peloton, Arc de cercle = Zone d'attente et d'observation

6.3. Ordre de tir

L'ordre des tireurs change à chaque cible selon le principe suivant.

Si les tireurs d'un peloton sont désignés par les lettres A, B, C, D et E.

Si on a comme ordre de tir sur la 1ère cible utilisée par le peloton :

- 1ère cible : tireur A puis B puis C puis D puis E

Alors pour les cibles suivantes on aura comme ordre de tir :

- 2ème cible : tireur B puis C puis D puis E puis A
- 3ème cible : tireur C puis D puis E puis A puis B

Et ainsi de suite …

Remarque : lorsque c'est possible, on évitera de mettre à la suite 2 tireurs ayant des traits qui peuvent être confondus, et si ce n'est pas possible, on adaptera l'ordre de tir sur certaines cibles pour que ces 2 tireurs ne soient pas premier et deuxième tireur. Voir le chapitre « ***7.2 Règles générales concernant le comptage des points*** »

6.4. Procédure de tir

Le responsable du peloton est chargé de s'assurer que tous les membres du peloton sont correctement positionnés et attentifs avant de donner le signal pour tirer.

Une fois les protagonistes placés, le responsable du peloton lance une procédure d'appel simple et unique : « Au pas de tir ». Dans le cas où c'est au responsable du peloton de tirer, il doit s'assurer que tous les autres membres sont prêts à observer le tir. Dans ce cas c'est un autre membre du peloton qui lance la procédure d'appel.

Le tireur a 2 minutes pour se mettre en place et tirer ses 3 traits au rythme qu'il souhaite.

Echappement : si un trait tombe de la sarbacane à côté du tireur avant ou après avoir été introduit dans le tube et qu'il est récupérable sans avoir à franchir le piquet de tir, le tireur peut le récupérer (maladresse)

En revanche si le tireur a introduit son trait et qu'il a raté son souffle et que le trait tombe juste devant la sarbacane, c'est raté, il n'y a pas de « deuxième balle » comme au tennis

Pendant le tir d'un compétiteur, les autres membres du peloton, doivent veiller à rester silencieux pour ne pas gêner le tireur. Le tireur a le droit de réclamer le silence.

Le tireur a le droit de demander aux membres de son peloton de se déplacer s'il estime être gêné dans son champ de vision.

Le tireur doit être placé derrière le piquet et face à la cible. L'un de ses pieds doit obligatoirement toucher le piquet.

Le piquet ne peut pas servir d'appui au tireur. Il en est de même pour les autres éléments naturels ou non qui seraient situés près du piquet de tir.

6.5. Chronométrage éventuel du tir

La durée maximale de 2 minutes pour tirer les 3 traits est largement suffisante pour qu'il ne soit pas nécessaire de chronométrer cette durée.

Cependant, si le peloton ou un membre du peloton, a le sentiment que l'un des tireurs est très long à tirer, alors il l'avertit qu'il va chronométrer son temps de tir.

Le responsable du chronomètre déclenche son chronomètre à l'ordre "Au pas de tir".

Lorsque 90 secondes sont passées, et que le tireur n'a pas fini son tir, le responsable du chronomètre annonce « 30 secondes ».

Si le tireur a tiré son dernier trait après la fin des deux minutes, le meilleur trait sera retiré du total des points.

6.6. Cas particuliers pendant le tir

Si le tir d'un trait nécessite une discussion car il ne s'est pas planté ou est tombé devant la cible, tous les tireurs du peloton doivent décrire ce qu'ils ont vu et se mettre d'accord sur la suite à donner dans le cadre décrit ci-dessous.

Si les membres du peloton n'arrivent pas à se mettre d'accord ils doivent faire appel à un arbitre ou si c'est possible de remettre la décision finale à plus tard, noter précisément ce qui s'est passé, y compris les points de l'éventuel trait supplémentaire, pour permettre aux arbitres de prendre la bonne décision à la fin de la manche.

Situations complexes que les membres du peloton peuvent être amenés à juger :

- Le trait rebondit sur la cible ou sur d'autres traits, il ne s'est pas planté et est tombé par terre devant la cible (refus de tir). D'un commun accord le peloton invite le tireur à utiliser un trait de réserve.

- Le trait ricoche sur la cible et tombe derrière la cible. Le trait compte zéro

- Le trait était planté mais en tirant les autres traits, l'un des traits tombe au sol. D'un commun accord le peloton invite le tireur à prendre un trait de réserve.

- Le trait tombe avant la cible parce que le tireur a raté l'éjection de son trait. Le trait compte zéro.

- Plusieurs traits dans le tube : Si un tireur tire accidentellement plusieurs traits ensemble, le tir est considéré comme autant de traits tirés.

6.7. Cas de figure exceptionnels

Certains cas de figure rares et jugés incroyables peuvent ne pas avoir été prévus dans ce règlement.

Exemples :

- la cible 3D se déséquilibre et tombe pendant la volée du tireur,
- le chien d'un promeneur passe et repasse devant la cible alors que le tireur avait commencé sa volée, l'obligeant à dépasser les 2 minutes.
- la branche d'un arbre tombe sur la cible pendant la volée d'un tireur, etc.

Dans tous ces cas jugés rares, le peloton se réunit si possible avec l'arbitre général de tir. L'ensemble de la volée du tireur pourrait être rejouée

7. Comptage des points

7.1. Exemple de feuille de marque

Un exemple de feuille de marque sera ajouté dans la prochaine version de ce règlement

7.2. Règles générales concernant le comptage des points

Comme un tireur n'est pas autorisé à aller compter ses points tout seul, le premier tireur doit laisser ses traits sur la cible et attendre que le deuxième tireur ait, à son tour, tiré ses 3 traits. Une fois les 6 traits tirés, les deux premiers tireurs, et seulement eux, se déplacent vers la cible pour compter leurs points respectifs.

Conséquence : si deux tireurs d'un même peloton ont des traits trop semblables, l'ordre de tir d'une cible peut être modifié pour éviter qu'ils soient les deux premiers tireurs de la cible.

Remarque : les deux premiers tireurs doivent bien tirer leurs 3 traits, l'un après l'autre et pas en même temps ou en alternance, car cela empêcherait de vérifier correctement la limite de temps de tir de chacun des deux tireurs.

Si ces deux premiers tireurs n'arrivent pas à se mettre d'accord sur un trait alors, comme indiqué au chapitre « ***2.1 Règlement des litiges sans appeler l'arbitre*** », ils doivent essayer de faire une ou des photos explicites pour les soumettre aux autres membres du peloton et éventuellement à l'arbitre en fin de parcours. Si la prise de photo convenable n'est pas possible, ils peuvent faire appel exceptionnellement aux autres membres du peloton. Ces derniers peuvent alors exceptionnellement se rapprocher de la cible.

Si les membres du peloton n'arrivent pas à se mettre d'accord alors ils doivent essayer de faire une ou des photos explicites et sinon faire appel à un arbitre.

Les points doivent être inscrits sur les deux feuilles de marque.

Si une application sur téléphone permet la saisie en temps réel de son score, seuls les scores saisis sur la feuille de marque font foi.

Après avoir récupéré leurs traits, les deux premiers tireurs doivent revenir au moins derrière le piquet bleu.

A partir du 3ème tireur, le comptage des points se fait avec des tireurs ayant déjà tiré leur volée de 3 traits.

A la fin d'une manche, chacune des deux feuilles de marque doit être signée par tous les membres du peloton, après vérification du total des points.

7.3. Cas particulier : Les robins

Quel que soit le type de robin, c'est la valeur du trait qui a reçu le robin qui compte.

Il y a 3 types de robin :

- Un trait se plante sur un autre trait et sa pointe n'a pas atteint la cible
  - Il compte la valeur de celui sur lequel il s'est planté (Robin)
- Un trait traverse un autre trait, mais sa pointe a atteint la cible dans une autre zone que le trait initial.
  - Il compte la valeur de celui qu'il a traversé (Robin même si la pointe arrive dans une autre zone)
- Un trait traverse et casse l'embase d'un trait déjà planté
  - C'est la valeur du trait au cône cassé qui est retenue (Robin même si la pointe arrive dans une autre zone)

Remarque : le fait que cela soit toujours le trait recevant le Robin qui détermine le nombre de points est normal, car le 2ème tireur peut faire un Robin sur un des traits du 1er tireur

7.4. Cas particulier : Les cordons

Si la pointe d'un trait **mord** la ligne d'une zone de marquage, il compte la valeur supérieure.

Si les membres du peloton n'arrivent pas à se mettre d'accord alors ils doivent essayer de faire une ou des photos explicites et sinon faire appel à un arbitre.

ATTENTION : Nous parlons bien d'un cordon mordu à la différence du tir en salle

Exemples de cordons touchés mais non mordus ➔ Ils NE comptent PAS la valeur supérieurer supérieure




Exemple de cordons mordus ➔ Ils comptent la valeur supérieure




7.5. Cas particulier : Excès de tirs

Si le tireur tire plus de 3 traits sur la cible, ou à côté de la cible, les meilleurs traits sont retirés du total des points.

Si le tireur a tiré son dernier trait après la fin des deux minutes, le meilleur trait est retiré du total des points et seuls deux traits comptent.

7.6. Départage en cas d'égalité au classement final

En cas d'égalité de points dans le classement final, les tireurs sont départagés par le plus grand nombre de 11, puis le plus grand nombre de 10, puis le plus grand nombre de 8 et enfin le plus grand nombre de 5.

8. Sanctions

Un arbitre peut sanctionner un tireur en cas de manquements répétés aux règles définies dans ce règlement, mais également en cas de perturbation du concours non définie dans ce règlement. Peuvent ainsi être sanctionnés, par exemple, les comportements suivants :

- Utilisation de jumelles non vérifiées par le greffe
- Utilisation de traits non conformes (et donc non vérifiés par le greffe)
- Utilisation de traits différents sur une même cible
- Dossard non porté de façon visible
- Nuisance sonore à l'approche du peloton précédent
- Bavardage pendant le tir des autres membres du peloton
- Dépassement du peloton précédent sans accord de l'arbitre général
- Approche trop de la cible, au-delà du piquet bleu, avant de tirer
- Positionnement à côté de la cible, ou entre le tireur et la cible, pendant le tir
- Désintérêt répété pendant le tir des autres membres du peloton
- Refus de respecter la rotation de l'ordre de tir
- Refus régulier d'accepter les décisions de son peloton
- Obstination à tirer devant le piquet ou sans le toucher du pied.
- Tireur pointant sa sarbacane dans une direction autre que celle des cibles
- Tout comportement perturbant le concours
- Tout comportement donnant une mauvaise image de la pratique de la sarbacane sportive

L'arbitre peut donner les sanctions suivantes :

- Simple rappel à l'ordre
- Simple avertissement, mais qui sera marqué par l'arbitre sur les deux feuilles de marques du tireur
- Pénalité de 2 points à retirer du total de points, marqué également sur les deux feuilles de marque
- Exclusion de la compétition

Un arbitre peut donner à un tireur autant de rappels à l'ordre qu'il le veut, mais à partir du moment où il lui a donné un avertissement, toutes les infractions suivantes sont sanctionnées par au moins un avertissement.

Un arbitre peut donner à un tireur autant de simples avertissements qu'il le veut, mais à partir du moment où il lui a donné une pénalité de 2 points, toutes les infractions suivantes sont sanctionnées par au moins une pénalité de 2 points.

Un arbitre peut donner à un tireur autant de pénalités de 2 points qu'il le veut avant de décider éventuellement de l'exclure de la compétition.

En cas de faute grave, comme par exemple, un dopage avéré, l'exclusion peut être décidée à tout moment, sans être précédée par un rappel à l'ordre, un avertissement ou une pénalité.

9. Code de conduite – Éthique et santé

9.1. Comportement général des participants

Tous les tireurs doivent faire preuve de respect, de fair-play, d'esprit sportif et de courtoisie envers les autres participants, les officiels, organisateurs et arbitres, le public et les bénévoles.

Les attitudes agressives, provocantes ou déloyales sont strictement interdites.

Les décisions des arbitres doivent être respectées.

Les réclamations peuvent être formulées calmement, selon les procédures prévues.

9.2. Interdiction d'alcool, de tabac et de substances prohibées

Il est strictement interdit de consommer de l'alcool ou du tabac dans l'aire de tir et ses abords immédiats pendant toute la durée de l'événement sportif,

Cette interdiction s'applique aux tireurs, accompagnateurs et officiels.

En cas d'infraction, des sanctions peuvent être appliquées : avertissement, exclusion de la compétition, voire suspension.

9.3. Lutte contre le dopage

Le dopage est formellement interdit, conformément aux règles de l'Agence Mondiale Antidopage (AMA).

Tout participant peut être soumis à un contrôle antidopage lors d'une compétition officielle.

L'usage de substances ou méthodes interdites en vue d'améliorer les performances ou d'altérer la lucidité constitue une infraction grave.

Le participant reconnu dopé encourt l'exclusion immédiate de l'épreuve, la nullité des résultats obtenus, des sanctions disciplinaires ou pénales, selon le niveau de la compétition.

9.4. Respect des lieux et de l'environnement

Chaque tireur est responsable de maintenir la propreté du terrain après son passage et de ramasser et emmener tous les déchets qu'il pourrait produire.

Quand un trait est perdu, le peloton doit faire le maximum pour le retrouver et s'il n'arrive pas à le retrouver avant l'arrivée du peloton suivant, il doit leur signaler le type de trait qui a été perdu, pour qu'ils puissent à leur tour essayer de le trouver.

10. ANNEXE 1 : Evolution de ce règlement

10.1. Dépositaire du règlement

Ce présent règlement est propriété de l'Association Française de Tir Sportif à la Sarbacane (AFTSS).

Seuls les dirigeants de l'AFTSS sont autorisés à y apporter des modifications.

Les modifications doivent être proposées par les délégués ou présidents des clubs et validées par le bureau de l'AFTSS pour devenir officielles.

10.2. Acceptation du règlement et licence

L'inscription à une compétition française vaut acceptation pleine et entière du présent règlement, y compris du code de conduite.

Les participants doivent présenter à l'organisateur la licence de l'année sportive en cours.

Le non-respect de ces règles peut entraîner des avertissements, sanctions sportives, voire l'exclusion temporaire ou définitive de la discipline selon la gravité des faits.

10.3. Définition et rôle des « délégués »

Chaque club doit proposer un délégué présent le jour de la compétition.

Tel un capitaine dans une équipe de sport collectif, le délégué est la seule personne autorisée à porter réclamation ou à s'entretenir avec l'arbitre pour un problème qui serait arrivé lors de la compétition.

Les délégués ont l'obligation de signer le règlement avant chaque compétition.

Après la fin de chaque compétition, les délégués sont invités à se réunir pour faire le point sur le déroulement de l'épreuve. C'est à ce moment précis qu'ils peuvent proposer les éventuelles améliorations à apporter au règlement.

Leur rôle est fondamental dans l'évolution du présent règlement, **qui doit cependant se faire en phase avec le règlement européen.**

L'arbitre général peut réunir, avant le départ d'un parcours ou à la fin d'un parcours, les délégués des clubs afin de discuter d'une situation complexe latente ou avérée (ex : mauvais comportement d'un tireur). Après

concertation avec les délégués, l'arbitre général décide de la réponse la plus appropriée à apporter (rappel à l'ordre, avertissement, ou sanction).