



Séries de championnats de tir de précision des Organisations de cadets du Canada

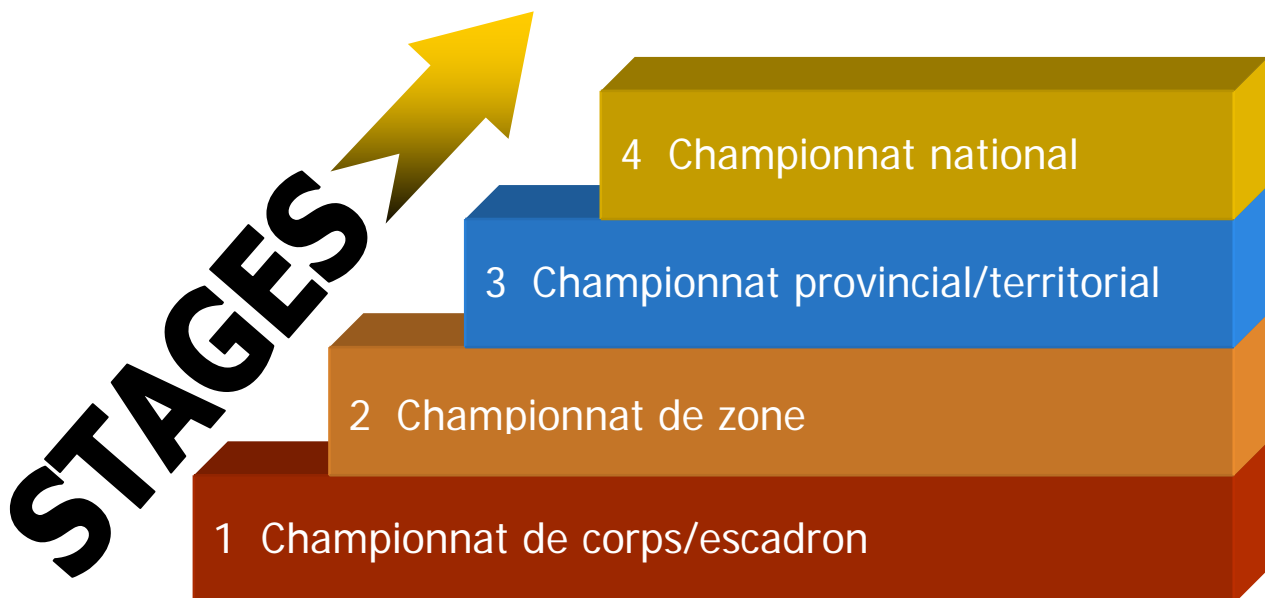


TABLE DES MATIÈRES

Contents

TABLE DES MATIÈRES	I
SECTION 1 INTRODUCTION	1-1
SECTION 2 Renseignements généraux	2-1
Portée.....	2-1
Étapes.....	2-1
Financement	2-1
Frais d'inscription	2-2
Compétiteurs	2-2
Entraîneur	2-2
Équipement.....	2-2
Responsables de l'exécution	2-2
Étape 1 – Championnat de corps/D'escadron	2-2
Étape 2 – Championnat de zone.....	2-2
Étape 3 – Championnat provincial/territorial	2-3
Étape 4 – Championnat national	2-3
Matches.....	2-5
SECTION 3 CONDITIONS DES MATCHS	3-1
Étape 1 – Championnat de corps/D'escadron	3-1
Étape 2 – Championnat de zone.....	3-2
Étape 3 – Championnat provincial/territorial	3-4
Étape 4 – Championnat national	3-6
SECTION 4 RÈGLEMENTS	4-1
Avant-propos	4-1
1. Généralités.....	4-2
2. Règles de sécurité.....	4-3
3. Compétiteurs – règles d'admissibilité pour les compétiteurs individuels et les équipes	4-4
4. Réunions et tirages au sort	4-6
5. Carabines	4-8
6. Équipement.....	4-10
7. Cibles.....	4-14
8. Plombs.....	4-18
9. Installations.....	4-18
10. Disposition du champ de tir et spécifications.....	4-19
11. Monitorat.....	4-24
12. Entraînement	4-24
12.1 Généralités.....	4-24
12.2 Entraînement	4-25
13. Séquence de relève des compétiteurs	4-25
14. Commandements du champ de tir	4-26
15. Tir/zérotage pendant la compétition	4-28
16. Limite de temps.....	4-30
17. Pointage.....	4-31

18.	Résultats	4-33
19.	Défis	4-34
20.	Protêts	4-35
21.	Infractions	4-36
22.	Avertissements, pénalités et disqualifications	4-37
23.	Jury	4-40
ANNEXE A		1
ANNEXE B		4-1
ANNEXE C		4-1
ANNEXE D		4-1
ANNEXE E		4-1
ANNEXE F		4-1
GLOSSAIRE		1
LISTE DES ABRÉVIATIONS ET ACRONYMES		1

SECTION 1

INTRODUCTION

Le tir de précision à la carabine à air est l'un des aspects de l'entraînement des cadets des trois éléments les plus populaires et intéressants. Depuis longtemps, de nombreux corps et escadrons de cadets bénéficient des programmes de tir compétitifs aux niveaux local, provincial/territorial et national. Maintenant, tous les cadets ont l'occasion de faire compétition dans le cadre d'une série de championnats de tir de précision à l'échelle nationale. Parallèlement, nous encourageons les corps et escadrons de cadets qui participent déjà à d'autres compétitions de tir à la carabine à air parrainé par les Ligues des Cadets ainsi que les fédérations et associations de tir de continuer de le faire. Pour ceux qui n'ont pas encore eu l'occasion de prendre part à une compétition de tir de précision, nous vous souhaitons la bienvenue à ce sport et nous vous encourageons à profiter des nombreux avantages qu'offre le programme de tir de précision compétitif des cadets.

Selon le témoignage des compétiteurs et entraîneurs expérimentés, le tir de précision offre de nombreux avantages aux cadets. Le cadet éprouve un sentiment de satisfaction inégalé en visant l'excellence dans un sport qui permet à tous les concurrents de rivaliser d'égal à égal. D'autres attributs qu'il acquiert durant la pratique de ce sport sont la confiance en soi, le sens des responsabilités et une connaissance de l'éthique sportive. Parmi les avantages supplémentaires, il y a le respect des armes à feu, la dextérité dans le maniement de celles-ci à des fins sportives et récréatives et l'autodiscipline.

Peu importe votre niveau d'expérience, vous trouverez ce livret facile à utiliser. Il offre dans les pages qui suivent des concepts simples et explicites, des termes bien définis et des règlements faciles à comprendre. Si vous faites partie de ces commandants (Cmtd) de corps ou d'escadron de cadets qui hésitaient à faire participer leur corps/escadron à une compétition de tir de précision, voici le temps de commencer. Le tir de précision compétitif présente une occasion exceptionnelle pour vos cadets de relever un défi passionnant.

L'élément le plus important dans la série de championnats est peut-être la tenue des compétitions de zone à l'étape 2. Ces compétitions d'une journée se déroulent entre les corps et les escadrons de cadets situés dans le même secteur géographique et favorisent un climat amical et un environnement d'apprentissage positif.

N'oubliez pas que le coût est infime au niveau du corps/escadron. Les Forces armées canadiennes assument le coût des carabines, des plombs, des champs de tir portatifs, des cibles et des déplacements lors des compétitions provinciales/territoriales et nationales. Avec un peu de temps et d'effort, il est fort possible qu'un de ces jours, un de vos cadets se retrouve sur le podium au championnat national ou même aux Jeux olympiques!

SECTION 2

RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX

PORTÉE

La série de championnats de tir de précision des Organisations de cadets du Canada est une activité d'apprentissage destinée aux cadets des trois éléments et structurée, conçue de façon à offrir à tous les corps et escadrons de cadets l'occasion de participer aux compétitions de tir de façon équitable.

Les buts de cette série de championnats sont les suivants :

- a. encourager la participation des cadets au tir de précision;
- b. améliorer le programme obligatoire de tir de précision au corps/escadron;
- c. perfectionner les aptitudes des cadets au tir de précision; et
- d. identifier des candidats potentiels qui participeront aux cours de tireur d'élite et de moniteur de tir.

Les cadets s'entraînent et prennent part à des compétitions au sein de leur corps/escadron pour ensuite représenter celui-ci à des compétitions de niveau supérieur.

ÉTAPES

La série de championnats se déroule en quatre étapes, comme suit :

- a. étape 1 – Championnat de corps/d'escadron;
- b. étape 2 – Championnat de zone;
- c. étape 3 – Championnat provincial/territorial;
- d. étape 4 – Championnat national.

FINANCEMENT

La responsabilité du financement est attribuée comme suit :

- a. étape 1 – corps/escadron de cadets;
- b. étape 2 – corps/escadron de cadets ou Unité régionale de soutien aux cadets (URSC);
- c. étape 3 – URSC;
- d. étape 4 – Groupe de soutien national aux cadets et aux Rangers juniors canadiens (Gp S Nat CRJC).

FRAIS D'INSCRIPTION

Aucuns frais d'inscription ne seront exigés des corps ou escadrons pour toute étape de la série de championnats.

COMPÉTITEURS

Les compétiteurs doivent tous être des cadets actifs d'un corps/escadron, enregistré dans Forteresse, et avoir obtenu une validation médicale qui ne limite pas la manipulation de carabine. (règlement 3.1.1)

ENTRAÎNEUR

Chaque équipe d'unité ou équipe composée doit nommer un membre des Forces canadiennes (FC) ou un instructeur civil (IC) comme entraîneur (règlement 11.1).

ÉQUIPEMENT

Les corps/escadrons sont responsables de fournir aux compétiteurs l'équipement nécessaire à chacune des étapes de la série de championnats. L'équipement doit respecter les spécifications détaillées au règlement 6.

RESPONSABLES DE L'EXÉCUTION

Les bureaux de première responsabilité (BPR) locaux, régionaux et nationaux diffuseront annuellement des renseignements précis concernant le déroulement de l'étape de la série de championnats dont ils sont responsables.

ÉTAPE 1 – CHAMPIONNAT DE CORPS/D'ESCADRON

BPR – Commandant (Cmdt) du corps/escadron.

Objectif – Organiser une compétition au niveau du corps/escadron afin de sélectionner l'équipe qui participera à l'étape 2.

Date – Devrait normalement avoir lieu entre septembre et janvier. La date précise sera confirmée annuellement par le BPR.

Lieu – À confirmer annuellement par le BPR.

Procédures d'inscription – À confirmer annuellement par le BPR.

Marquage des points – Responsabilité du BPR.

Prix – L'établissement d'un système de récompenses est laissé à la discrétion du BPR.

ÉTAPE 2 – CHAMPIONNAT DE ZONE

BPR – Commandant URSC/coordonnateur régional du programme de tir de précision.

Objectif – Organiser, si possible, un championnat de zone pour les corps/escadrons situés dans le même secteur géographique. Organiser un concours par la poste pour les corps/escadrons ne pouvant participer aux championnats de zone. Sélectionner les équipes d'unité et les tireurs individuels ayant obtenu les meilleurs pointages pour former une ou des équipes composées qui participeront à l'étape 3.

Date – A normalement lieu entre février et mars. La date précise sera confirmée annuellement par le BPR.

Lieu(x) – À confirmer annuellement par le BPR.

Procédures d'inscription – À confirmer annuellement par le BPR.

Distribution des cibles – Le BPR est responsable du contrôle des cibles utilisées lors du championnat de zone et des concours par la poste; il doit utiliser un système d'identification approprié.

Marquage des points – Responsabilité du BPR.

Prix – Responsabilité du BPR. Meilleure équipe d'unité et meilleur compétiteur individuel. Chaque compétiteur recevra l'épinglette du championnat de tir de précision de zone. Le BPR est libre de décerner d'autres prix.

ÉTAPE 3 – CHAMPIONNAT PROVINCIAL/TERRITORIAL

BPR – Commandant URSC/Coordonnateur régional du programme de tir de précision.

Objectif – Organiser un championnat provincial/territorial pour les équipes d'unité et les compétiteurs individuels ayant obtenu les meilleurs pointages lors de l'étape 2 (le nombre d'équipes et de compétiteurs individuels est laissé à la discrétion du BPR). Sélectionner la meilleure équipe d'unité et les meilleurs compétiteurs individuels, pour qu'ils accèdent à l'étape 4.

Date – A normalement lieu entre la fin mars et le début avril. La date précise sera confirmée annuellement par le BPR.

Lieu – À confirmer annuellement par le BPR.

Prix – Meilleur(s) pointage(s) individuel(s) (couchée, debout et cumulatif), meilleur(s) pointage(s) junior(s) (couchée, debout et cumulatif) et meilleure(s) équipe(s) d'unité. Chaque compétiteur recevra l'épinglette du championnat provincial/territorial de tir de précision. Le BPR est libre de décerner d'autres prix.

ÉTAPE 4 – CHAMPIONNAT NATIONAL


BPR – Gp S Nat CRJC/coordonnateur national du programme de tir de précision.

Objectif – Organiser un championnat national pour les équipes d'unité et les compétiteurs individuels ayant obtenu les meilleurs pointages lors du championnat de l'étape 3.

Date – A lieu annuellement au début du mois de mai. La date précise sera confirmée annuellement par le BPR.

Lieu – À confirmer annuellement par le BPR.

Prix – Meilleur(s) pointage(s) ouvert(s) individuel(s) (match en position couchée, debout et cumulatif), meilleur(s) pointage(s) individuel(s) junior(s) (match en position couchée, debout et cumulatif), meilleures équipes d'unité (match en position couchée, debout et cumulatif). Chaque compétiteur recevra l'épinglette du Championnat national de tir de précision des cadets. Le BPR est libre de décerner d'autres prix.



Matches

Étape 1

Championnat de corps/d'escadron

Match 1.1 Sélection de l'équipe de l'unité

Étape 2

Championnat de zone

Match 1.2.A Équipe d'unité

Match 1.2.B Ouvert individuel

Match 1.2.C Junior individuel

Étape 3

Championnat provincial/territorial

Match 1.3.A Équipe d'unité

Match 1.3.B Ouvert individuel en position couchée

Match 1.3.C Junior individuel en position couchée

Match 1.3.D Ouvert individuel en position debout

Match 1.3.E Junior individuel en position debout

Match 1.3.F Ouvert individuel cumulatif

Match 1.3.G Junior individuel cumulatif

Étape 4

Championnat national

Match 1.4.A Équipe d'unité

Match 1.4.B Équipe d'unité en position couchée

Match 1.4.C Équipe d'unité en position debout

Match 1.4.D Ouvert individuel en position couchée

Match 1.4.E	Junior individuel en position couchée
Match 1.4.F	Ouvert individuel en position debout
Match 1.4.G	Junior individuel en position debout
Match 1.4.H	Ouvert individuel cumulatif
Match 1.4.I	Junior individuel cumulatif
Match 1.4.J	Finale individuelle ouverte
Match 1.4.K	Finale individuelle junior

Nota. Lors des étapes 2, 3 et 4, certains matchs se dérouleront simultanément. Par exemple, les cibles d'un cadet tirées dans le match 1.3.B comptent aussi pour le match 1.3.A.

SECTION 3


CONDITIONS DES MATCHS

ÉTAPE 1 – CHAMPIONNAT DE CORPS/D'ESCADRON

Match 1.1	Sélection de l'équipe de l'unité
Compétiteurs	– Tous les cadets actifs d'un corps/escadron, ayant obtenu une validation médicale qui ne limite pas la manipulation de carabine.
Distance	– Dix (10) mètres (règlement 10.3)
Position	– Position couchée (règlement 15.1) Position debout (règlement 15.2) Optionnel
Carabine	– Daisy 853C ou Avanti 853C (règlements 5.1 et 5.3.1)
Chargement	– Un plomb à la fois seulement – L'utilisation du chargeur de cinq (5) plombs est interdite
Séquence de tir	– À la discrétion du BPR
Plus haut pointage possible (PHPP)	– Selon la séquence de tir
Limite de temps	– À la discrétion du BPR
Cible	– À la discrétion du BPR (règlement 7.1)
Plombs	– Seuls les plombs fournis par le MDN seront utilisés
Équipement de sécurité	– Des lunettes de sécurité ou des lunettes avec verres incassables (règlement 2.1.7) doivent être portées; le port de protection auditive est recommandé (règlement 2.1.8)
Monitorat	– Le monitorat est permis lorsque le compétiteur se trouve sur la ligne de tir (règlement 11). Un cadet peut assister l'entraîneur à l'étape 1, selon le niveau de son élément respectif.
Équipement	– Un télescope peut être utilisé (règlement 6.3.6) – Une bretelle peut être utilisée (règlement 6.3.5) – Une veste de tir peut être portée (règlement 6.3.1) – Un gant peut être porté (règlement 6.3.4) – Une casquette peut être portée (règlement 6.3.8) – Un tapis peut être utilisé (règlement 6.3.7)
Retour des cibles	– S.O.
Prix	– À la discrétion du BPR


ÉTAPE 2 – CHAMPIONNAT DE ZONE

Match 1.2.A	Équipe d'unité
Match 1.2.B	Ouvert individuel
Match 1.2.C	Junior individuel
Compétiteurs	<ul style="list-style-type: none">– Jusqu'à trois équipes par corps/escadron de cadets de la Marine, de l'Armée et de l'Aviation (règlement 3.5)– Compétiteurs individuels d'unités de cadets de la Marine, de l'Armée et de l'Aviation qui n'ont pas inscrit une équipe complète (règlement 3.2.4)
Composition des équipes	<ul style="list-style-type: none">– Cinq (5) compétiteurs (règlement 3.1.1), dont au moins deux (2) juniors (règlement 3.2.2), formeront l'équipe d'unité (règlements 3.3 et 3.3.1)– Les quatre (4) meilleurs pointages comptent pour le pointage final de l'équipe
Distance	<ul style="list-style-type: none">– Dix (10) mètres (règlement 10.3)
Positions	<ul style="list-style-type: none">– Position couchée (règlement 15.1)– Position debout (règlement 15.2) optionnelle
Carabine	<ul style="list-style-type: none">– Daisy 853C ou Avanti 853C (règlements 5.1 et 5.3.1)
Chargement	<ul style="list-style-type: none">– Un plomb à la fois seulement– L'utilisation du chargeur de cinq (5) plombs est interdite
Séquence de tir	<ul style="list-style-type: none">– À la discrétion du BPR– Coups de zéro tage (règlement 16.1)
Plus haut pointage possible (PHPP)	<ul style="list-style-type: none">– 400 par compétiteur– 1600 par équipe
Limite de temps	<ul style="list-style-type: none">– 30 minutes par relève de vingt (20) coups, 15 minutes par relève de quinze (15) coups (règlement 16.2)
Cible	<ul style="list-style-type: none">– À la discrétion du BPR (règlement 7.1)
Plombs	<ul style="list-style-type: none">– Seuls les plombs fournis par le MDN seront utilisés
Équipement de sécurité	<ul style="list-style-type: none">– Des lunettes de sécurité ou des lunettes avec verres incassables (règlement 2.1.7) doivent être portées; le port de protection auditive est recommandé (règlement 2.1.8)
Monitorat	<ul style="list-style-type: none">– Le monitorat est permis lorsque le compétiteur se trouve sur la ligne de tir (règlement 11)

- Équipement**
- Un télescope peut être utilisé (règlement 6.3.6)
 - Une bretelle peut être utilisée (règlement 6.3.5)
 - Une veste de tir peut être portée (règlement 6.3.1)
 - Un gant peut être porté (règlement 6.3.4)
 - Une casquette peut être portée (règlement 6.3.8)
 - Un tapis peut être utilisé (règlement 6.3.7)
- Retour des cibles**
- Les cibles tirées pourront être retournées au bureau régional/de secteur tel qu'indiqué par le BPR
- Prix**
- Matches 1.2.A, B et C coordonnés par l'URSC
 - Sélection pour l'étape 3 – Championnat provincial/territorial
 - Chaque compétiteur reçoit l'épinglette du championnat de tir de précision de zone
- 

ÉTAPE 3 – CHAMPIONNAT PROVINCIAL/TERRITORIAL

Match 1.3.A	Équipe d'unité
Match 1.3.B	Ouvert individuel en position couchée
Match 1.3.C	Junior individuel en position couchée
Match 1.3.D	Ouvert individuel en position debout
Match 1.3.E	Junior individuel en position debout
Match 1.3.F	Ouvert individuel cumulatif
Match 1.3.G	Junior individuel cumulatif
Compétiteurs	– Les équipes et les compétiteurs individuels seront sélectionnés selon les résultats de l'étape 2
Composition des équipes	– Unité: Cinq (5) compétiteurs (règlement 3.1.1), dont au moins deux (2) juniors (règlement 3.2.2), formeront l'équipe d'unité (règlements 3.3 et 3.3.1) – Les quatre (4) meilleurs pointages comptent pour le pointage final de l'équipe
Distance	– Dix (10) mètres (règlement 10.3)
Position	– Position couchée (règlement 15.1) – Position debout (règlement 15.2)
Carabine	– Daisy 853C ou Avanti 853C (règlements 5.1 et 5.3.1)
Chargement	– Un plomb à la fois seulement – L'utilisation du chargeur de cinq (5) plombs est interdite
Séquence de tir	– 90 (90) plombs par compétiteur – Dix (10) ou vingt (20) coups par relève – Cinq (5) relèves pour le championnat – Trois (3) relèves en position couchée (60 coups au total) et deux (2) en position debout (30 coups au total) pour la compétition – Coups de zéro tage (règlement 16.1)
Plus haut pointage possible (PHPP)	– 981 par compétiteur – 3924 par équipe
Limite de temps	– 30 minutes par relève de vingt (20) coups, 15 minutes par relève de quinze (15) coups (règlement 16.2)
Cible	– Cible électronique (règlement 7.1.5)
Plombs	– Seuls les plombs fournis par le MDN seront utilisés
Équipement de sécurité	– Des lunettes de sécurité ou des lunettes avec verres incassables (règlement 2.1.7) doivent être portées; le port de protection auditive est recommandé (règlement 2.1.8)

- Monitorat**
- Le monitorat est permis lorsque le compétiteur se trouve sur la ligne de tir (règlement 11)
- Équipement**
- Un télescope peut être utilisé (règlement 6.3.6)
 - Une bretelle peut être utilisée (règlement 6.3.5)
 - Une veste de tir peut être portée (règlement 6.3.1)
 - Un gant peut être porté (règlement 6.3.4)
 - Une casquette peut être portée (règlement 6.3.8)
 - Un tapis peut être utilisé (règlement 6.3.7)
- Prix**
- Matches 1.3.A, B, C, D, E, F et G coordonnés par l'URSC
 - Sélection pour l'étape 4 – Championnat national
 - Chaque compétiteur reçoit l'épinglette du championnat de tir de précision provincial/territorial
- 

ÉTAPE 4 – CHAMPIONNAT NATIONAL

Match 1.4.A	Équipe d'unité
Compétiteurs	– Ouvert à la meilleure équipe d'unité de chaque province et territoires, selon les résultats de l'étape 3 conformément à la directive du Championnat national de tir de précision publié annuellement.
Composition des équipes	– Unité : Cinq (5) compétiteurs (règlement 3.1.1), dont au moins deux (2) juniors (règlement 3.2.2), formeront l'équipe d'unité (règlements 3.3 et 3.3.1) – les quatre (4) meilleurs pointages comptent pour le pointage final de l'équipe
Distance	– Dix (10) mètres (règlement 10.3)
Position	– Position couchée (règlement 15.1) – Position debout (règlement 15.2)
Carabine	– Daisy 853C ou Avanti 853C (règlements 5.1 et 5.3.1)
Chargement	– Un plomb à la fois seulement – L'utilisation du chargeur de cinq (5) plombs est interdite
Séquence de tir	– 210 plombs tirés par compétiteur – Dix (10) ou vingt (20) coups par relève – Sept (7) relèves en position couchée pour le championnat (7 relèves de 20 plombs) – Quatre (4) relèves en position debout pour le championnat (3 relèves de 20 plombs et 1 relève de 10 plombs) – Coups de zéro tage (règlement 16.1)
Plus haut pointage possible (PHPP)	– 2289 par compétiteur – 9156 par équipe d'unité
Limite de temps	– 30 minutes par relève de vingt (20) coups, 15 minutes par relève de quinze (15) coups (règlement 16.2)
Cible	– Cible électronique (règlement 7.1.5)
Plombs	– Seuls les plombs distribués par le MDN seront utilisés
Équipement de sécurité	– Des lunettes de sécurité ou des lunettes avec verres incassables (règlement 2.1.7) doivent être portées. Le port de protection auditive est recommandé (règlement 2.1.8)
Monitorat	– Le monitorat est permis lorsque le compétiteur se trouve sur la ligne de tir (règlement 11)

Équipement

- Un télescope peut être utilisé (règlement 6.3.6)
- Une bretelle peut être utilisée (règlement 6.3.5)
- Une veste de tir peut être portée (règlement 6.3.1)
- Un gant peut être porté (règlement 6.3.4)
- Une casquette peut être portée (règlement 6.3.8)
- Un tapis peut être utilisé (règlement 6.3.7)

Prix

- Matches 1.4.A coordonnés par le Gp S Nat CRJC conjointement avec les Ligues nationales des cadets.
- Chaque compétiteur reçoit l'épinglette du championnat de tir de précision national.

ÉTAPE 4 – CHAMPIONNAT NATIONAL

Match 1.4.B	Équipe d'unité en position couchée
Compétiteurs	– Ouvert à la meilleure équipe d'unité de chaque province et territoires, selon les résultats de l'étape 3 conformément à la directive du Championnat national de tir de précision publié annuellement.
Composition des équipes	– Unité : Cinq (5) compétiteurs (règlement 3.1.1), dont au moins deux (2) juniors (règlement 3.2.2), formeront l'équipe d'unité (règlements 3.3 et 3.3.1) – les quatre (4) meilleurs pointages comptent pour le pointage final de l'équipe
Distance	– Dix (10) mètres (règlement 10.3)
Position	– Position couchée (règlement 15.1)
Carabine	– Daisy 853C ou Avanti 853C (règlements 5.1 et 5.3.1)
Chargement	– Un plomb à la fois seulement – L'utilisation du chargeur de cinq (5) plombs est interdite
Séquence de tir	– 140 plombs tirés par compétiteur – Vingt (20) coups par relève – Sept (7) relèves en position couchée pour le championnat (7 relèves de 20 plombs) – Coups de zéro tage (règlement 16.1)
Plus haut pointage possible (PHPP)	– 1526 par compétiteur – 6104 par équipe d'unité
Limite de temps	– 30 minutes par relève de 20 coups (règlement 16.2)
Cible	– Cible électronique (règlement 7.1.5)
Plombs	– Seuls les plombs distribués par le MDN seront utilisés
Équipement de sécurité	– Des lunettes de sécurité ou des lunettes avec verres incassables (règlement 2.1.7) doivent être portées; le port de protection auditive est recommandé (règlement 2.1.8)
Monitorat	– Le monitorat est permis lorsque le compétiteur se trouve sur la ligne de tir (règlement 11)

Équipement

- Un télescope peut être utilisé (règlement 6.3.6)
- Une bretelle peut être utilisée (règlement 6.3.5)
- Une veste de tir peut être portée (règlement 6.3.1)
- Un gant peut être porté (règlement 6.3.4)
- Une casquette peut être portée (règlement 6.3.8)
- Un tapis peut être utilisé (règlement 6.3.7)

Prix

- Match 1.4.B coordonné par le Gp S Nat CRJC conjointement avec les Ligues nationales des cadets.
- Chaque compétiteur reçoit l'épinglette du championnat de tir de précision national.

Match 1.4.C Équipe d'unité en position debout

Compétiteurs	– Ouvert à la meilleure équipe d'unité de chaque province et territoires, selon les résultats de l'étape 3 conformément à la directive du Championnat national de tir de précision publié annuellement.
Composition des équipes	– Unité : Cinq (5) compétiteurs (règlement 3.1.1), dont au moins deux (2) juniors (règlement 3.2.2), formeront l'équipe d'unité (règlements 3.3 et 3.3.1) – les quatre (4) meilleurs pointages comptent pour le pointage final de l'équipe
Distance	– Dix (10) mètres (règlement 10.3)
Position	– Position debout (règlement 15.2)
Carabine	– Daisy 853C ou Avanti 853C (règlements 5.1 et 5.3.1)
Chargement	– Un plomb à la fois seulement – L'utilisation du chargeur de cinq (5) plombs est interdite
Séquence de tir	– 70 plombs tirés par compétiteur – Dix (10) ou vingt (20) coups par relève – Quatre (4) relèves en position debout pour le championnat (3 relèves de 20 plombs et 1 relève de 10 plombs) – Coups de zéro tage (règlement 16.1)
Plus haut pointage possible (PHPP)	– 763 par compétiteur – 3052 par équipe d'unité
Limite de temps	– 30 minutes par relève de vingt (20) coups, 15 minutes par relève de quinze (15) coups (règlement 16.2)
Cible	– Cible électronique (règlement 7.1.5)
Plombs	– Seuls les plombs distribués par le MDN seront utilisés
Équipement de sécurité	– Des lunettes de sécurité ou des lunettes avec verres incassables (règlement 2.1.7) doivent être portées; le port de protection auditive est recommandé (règlement 2.1.8)
Monitorat	– Le monitorat est permis lorsque le compétiteur se trouve sur la ligne de tir (règlement 11)

Équipement

- Un télescope peut être utilisé (règlement 6.3.6)
- Une bretelle ne peut pas être utilisée (règlement 6.3.5.2)
- Une veste de tir peut être portée (règlement 6.3.1)
- Un gant peut être porté (règlement 6.3.4)
- Une casquette peut être portée (règlement 6.3.8)
- Un tapis ne peut pas être utilisé (règlement 6.3.7.1)


Prix

- Match 1.4.C coordonné par le Gp S Nat CRJC conjointement avec les Ligues nationales des cadets.
- Chaque compétiteur reçoit l'épinglette du championnat de tir de précision national.

ÉTAPE 4 – CHAMPIONNAT NATIONAL

Match 1.4.D	Ouvert individuel en position couchée
Match 1.4.E	Junior individuel en position couchée
Compétiteurs	– Ouvert à tous les compétiteurs de l'étape 4
Distance	– Dix (10) mètres (règlement 10.3)
Position	– Position couchée (règlement 15.1)
Carabine	– Daisy 853C ou Avanti 853C (règlements 5.1 et 5.3.1)
Chargement	– Un plomb à la fois seulement – L'utilisation du chargeur de cinq (5) plombs est interdite
Séquence de tir	– 140 plombs tirés par compétiteur – Vingt (20) coups par relève – Sept (7) relèves en position couchée pour le championnat (7 relèves de 20 plombs) – Coups de zéro tage (règlement 16.1)
Plus haut pointage possible (PHPP)	– 1526 par compétiteur
Limite de temps	– 30 minutes par relève de 20 coups (règlement 16.2)
Cible	– Cible électronique (règlement 7.1.5)
Plombs	– Seuls les plombs distribués par le MDN seront utilisés
Équipement de sécurité	– Des lunettes de sécurité ou des lunettes avec verres incassables (règlement 2.1.7) doivent être portées; le port de protection auditive est recommandé (règlement 2.1.8)
Monitorat	– Le monitorat est permis lorsque le compétiteur se trouve sur la ligne de tir (règlement 11)
Équipement	– Un télescope peut être utilisé (règlement 6.3.6) – Une bretelle peut être utilisée (règlement 6.3.5) – Une veste de tir peut être portée (règlement 6.3.1) – Un gant peut être porté (règlement 6.3.4) – Une casquette peut être portée (règlement 6.3.8) – Un tapis peut être utilisé (règlement 6.3.7)

Prix

- Match 1.4.D et E coordonné par le Gp S Nat CRJC conjointement avec les Ligues nationales des cadets
 - Chaque compétiteur reçoit l'épinglette du championnat de tir de précision national.
- 

ÉTAPE 4 – CHAMPIONNAT NATIONAL

Match 1.4.F	Ouvert individuel en position debout
Match 1.4.G	Junior individuel en position debout
Compétiteurs	– Ouvert à tous les compétiteurs de l'étape 4
Distance	– Dix (10) mètres (règlement 10.3)
Position	– Position debout (règlement 15.2)
Carabine	– Daisy 853C ou Avanti 853C (règlements 5.1 et 5.3.1)
Chargement	– Un plomb à la fois seulement – L'utilisation du chargeur de cinq (5) plombs est interdite
Séquence de tir	– 70 plombs tirés par compétiteur – Dix (10) ou vingt (20) coups par relève – Quatre (4) relèves en position debout pour le championnat (3 relèves de 20 plombs et 1 relève de 10 plombs) – Coups de zéro tage (règlement 16.1)
Plus haut pointage possible (PHPP)	– 763 par compétiteur
Limite de temps	– 30 minutes par relève de vingt (20) coups, 15 minutes par relève de quinze (15) coups (règlement 16.2)
Cible	– Cible électronique (règlement 7.1.5)
Plombs	– Seuls les plombs distribués par le MDN seront utilisés
Équipement de sécurité	– Des lunettes de sécurité ou des lunettes avec verres incassables (règlement 2.1.7) doivent être portées; le port de protection auditive est recommandé (règlement 2.1.8)
Monitorat	– Le monitorat est permis pendant que le compétiteur se trouve au pas de tir (règlement 11)
Équipement	– Un télescope peut être utilisé (règlement 6.3.6) – Une bretelle ne peut pas être utilisée (règlement 6.3.5.2) – Une veste de tir peut être portée (règlement 6.3.1) – Un gant peut être porté (règlement 6.3.4) – Une casquette peut être portée (règlement 6.3.8) – Un tapis ne peut pas être utilisé (règlement 6.3.7.1)
Prix	– Match 1.4.F et G coordonné par le Gp S Nat CRJC conjointement avec les Ligues nationales des cadets. – Chaque compétiteur reçoit l'épinglette du championnat de tir de précision national.

ÉTAPE 4 – CHAMPIONNAT NATIONAL

Match 1.4.H	Ouvert individuel cumulatif
Match 1.4.I	Junior individuel cumulatif
Compétiteurs	– Ouvert à tous les compétiteurs de l'étape 4
Distance	– Dix (10) mètres (règlement 10.3)
Position	– Position couchée (règlement 15.1) – Position debout (règlement 15.2)
Carabine	– Daisy 853C ou Avanti 853C (règlements 5.1 et 5.3.1)
Chargement	– Un plomb à la fois seulement – L'utilisation du chargeur de cinq (5) plombs est interdite
Séquence de tir	– 210 plombs tirés par compétiteur – Dix (10) ou vingt (20) coups par relève – Sept (7) relèves en position couchée pour le championnat (7 relèves de 20 plombs) – Quatre (4) relèves en position debout pour le championnat (3 relèves de 20 plombs et 1 relève de 10 plombs) – Coups de zéro tage (règlement 16.1)
Plus haut pointage possible (PHPP)	– 2289 par compétiteur
Limite de temps	– 30 minutes par relève de vingt (20) coups, 15 minutes par relève de quinze (15) coups (règlement 16.2)
Cible	– Cible électronique (règlement 7.1.5)
Plombs	– Seuls les plombs distribués par le MDN seront utilisés
Équipement de sécurité	– Des lunettes de sécurité ou des lunettes avec verres incassables (règlement 2.1.7) doivent être portées; le port de protection auditive est recommandé (règlement 2.1.8)
Monitorat	– Le monitorat est permis lorsque le compétiteur se trouve sur la ligne de tir (règlement 11)
Équipement	– Un télescope peut être utilisé (règlement 6.3.6) – Une bretelle peut être utilisée (règlement 6.3.5) – Une veste de tir peut être portée (règlement 6.3.1) – Un gant peut être porté (règlement 6.3.4) – Une casquette peut être portée (règlement 6.3.8) – Un tapis peut être utilisé (règlement 6.3.7)

Prix

- Match 1.4.H et I coordonné par le Gp S Nat CRJC conjointement avec les Ligues nationales des cadets.
- Chaque compétiteur reçoit l'épinglette du championnat de tir de précision national.

Match 1.4.J	Finale individuelle ouverte
Match 1.4.K	Finale individuelle junior
Compétiteurs	<ul style="list-style-type: none"> – Ouvert aux dix (10) compétiteurs qui ont obtenu le plus haut pointage lors du match 1.4.H. – Ouvert aux dix (10) compétiteurs juniors qui ont obtenu le plus haut pointage lors du match 1.4.I.
Distance	– Dix (10) mètres (règlement 10.3)
Position	– Position debout (règlement 15.2)
Carabine	– Daisy 853C ou Avanti 853C (règlements 5.1 et 5.3.1)
Chargement	<ul style="list-style-type: none"> – Un plomb à la fois seulement – L'utilisation du chargeur de cinq (5) plombs est interdite
Séquence de tir	<ul style="list-style-type: none"> – Jusqu'à 20 plombs par compétiteur – Tous les compétiteurs vont tirer deux séries de 3 coups pour débiter (temps limite de 2 minutes 15 secondes) – À partir de ce moment, tous les compétiteurs vont tirer un coup à la fois (temps limite de 45 secondes) – Après le 8^e coup, le compétiteur avec le plus bas pointage cumulé sera éliminé Après le 10^e coup, le prochain compétiteur ayant le plus bas pointage cumulé sera éliminé Ceci continue jusqu'au 16^e coup, à ce moment il ne restera que seulement cinq (5) compétiteurs Après le 17^e coup, le compétiteur avec le plus bas pointage cumulé sera éliminé, il ne restera que quatre (4) compétiteurs Après le 18^e coup, le compétiteur avec le plus bas pointage cumulé sera éliminé, il ne restera que trois (3) compétiteurs Après le 19^e coup, le compétiteur avec le plus bas pointage cumulé sera éliminé, il ne restera que deux (2) compétiteurs Après le 20^e coup, le compétiteur avec le plus haut pointage cumulé, sera déclaré gagnant du Match 1.4.J ou 1.4.K Coups de zéro (règlement 16.1). Les compétiteurs ne peuvent pas retourner en zéro après avoir effectué le premier coup de pointage.
Plus haut pointage possible (PHPP)	– Jusqu'à 218 par compétiteur
Limite de temps	– 45 secondes par coup
Cible	– Cible électronique (règlement 7.1.5)

- Plombs** – Seuls les plombs distribués par le MDN seront utilisés.
- Équipement de sécurité** – Des lunettes de sécurité ou des lunettes avec verres incassables (règlement 2.1.7) doivent être portées; le port de protection auditive est recommandé (règlement 2.1.8).
- Monitorat** – Le monitorat est permis lorsque le compétiteur se trouve sur la ligne de tir durant les coups de zéro tage et le temps de préparation (règlement 11). Les entraîneurs doivent quitter la ligne de tir lorsque les coups de compétition débutent.
- Équipement**
- Un télescope peut être utilisé (règlement 6.3.6)
 - Une bretelle ne peut pas être utilisée (règlement 6.3.5.2)
 - Une veste de tir peut être portée (règlement 6.3.1)
 - Un gant peut être porté (règlement 6.3.4)
 - Une casquette peut être portée (règlement 6.3.8)
 - Un tapis ne peut pas être utilisé (règlement 6.3.7.1)
- Prix** – Matches 1.4.J et K coordonnés par le Gp S Nat CRJC et les Ligues nationales des cadets.
- Remarques** – Les matches 1.4.J ou 1.4.K seront considérés comme des matches indépendants. Les résultats obtenus dans ces matches ne seront pas additionnés à ceux obtenus dans le match 1.4.H ou 1.4.I (selon le cas) pour établir le classement final du championnat individuel cumulatif.

SECTION 4

RÈGLEMENTS

AVANT-PROPOS

Les règlements se trouvant dans ce document ont été formulés, organisés et publiés sous l'égide du Gp S Nat CRJC. Ces règlements régissent la conduite de toutes les compétitions de tir de précision organisées par les Organisations de cadets du Canada (OCC). Les objectifs de ces règlements sont les suivants :

- a. assurer la sécurité de tous les compétiteurs, spectateurs, officiels et entraîneurs;
- b. assurer un déroulement juste, non discriminatoire et méthodique des matchs pour tous les compétiteurs;
- c. engendrer l'intérêt et augmenter la popularité du tir de précision comme sport; et
- d. promouvoir une bonne étiquette sportive.

Des suggestions permettant d'améliorer ces règlements peuvent être formulées et transmises aux coordonnateurs régionaux du programme de tir de précision.

1. GÉNÉRALITÉS

Dans les énoncés de ces règlements, « compétiteur » est un terme générique qui désigne également les cadets masculins ou féminins selon le cas.

Lors des matchs, le jury doit juger tout cas non mentionné dans ces règlements.

Sauf mention contraire dans les présents règlements, les mots en lettres majuscules ont la définition donnée dans le glossaire.

1.1 Portée de ces règlements

1.1.1 Application

Ces règlements doivent être appliqués intégralement à toutes les étapes de la série de championnats de tir de précision des OCC (SCTPOCC). Les organisateurs d'autres compétitions de tir de précision au sein des OCC sont encouragés à appliquer ces règlements.

Nota. Bien que ces règlements soient applicables aux quatre étapes de la SCTPOCC, il est entendu et accepté que les procédures de mise en œuvre puissent être modifiées au besoin durant l'étape 1.

1.1.2 Connaissance des règlements

Les compétiteurs, les entraîneurs et les officiels doivent connaître toutes les parties de ces règlements puisqu'elles sont essentielles au déroulement des matchs et de l'entraînement. Les compétiteurs, les entraîneurs et les officiels doivent se conformer à toutes les directives concernant les matchs et l'entraînement officiel données par le chef de compétition conformément à ces règlements. Toutes les personnes mentionnées ci-dessus deviennent assujetties à ces règlements dès leur arrivée à l'intérieur des installations de la compétition.

1.1.3 La compétition

La compétition commence lors du début de l'entraînement officiel et se termine lorsque la période pour soumettre des protêts est terminée, et que le jury a rendu une décision sur les protêts déposés selon le délai de temps prescrit.

1.1.4 Autorité de publication

Ces règlements sont subordonnés au Gp S Nat CRJC et publiés en vertu de l'autorité de celui-ci.

2. RÈGLES DE SÉCURITÉ

2.1 Généralités

Le tir n'est permis sur le champ de tir que pendant les périodes officiellement autorisées. Il est interdit de faire des mouvements avec les carabines qui pourraient mettre des personnes en danger ou être perçus comme dangereux. Une fois le tir commencé sur le champ de tir, personne n'est autorisé à franchir la ligne de tir.

- 2.1.1 Il faut, en tout temps, prendre des précautions en vue de la sécurité et respecter les procédures de maniement des carabines décrites dans les publications appropriées des FAC et des publications des cadets.
- 2.1.2 Toutes les carabines doivent être dotées d'un cran de sécurité fonctionnel.
- 2.1.3 Pour des raisons de sécurité, tout officiel ou entraîneur peut ordonner aux cadets de cesser le tir à tout moment.
- 2.1.4 Les compétiteurs et les entraîneurs doivent prévenir un officiel de toute situation dangereuse ou de toute autre situation pouvant causer un accident.
- 2.1.5 Les carabines ne peuvent être chargées que sur le pas de tir et seulement lorsque le commandement « CHARGEZ » a été donné. Une carabine ne peut être chargée et déchargée que lorsque le canon est pointé en direction des cibles.
- 2.1.6 Les exercices de tir à sec et de visée sont permis, mais seulement avec l'autorisation du chef de compétition et seulement sur le pas de tir ou dans un endroit prévu à cette fin.
- 2.1.7 Le port de lunettes de sécurité ou de lunettes munies de verres incassables est obligatoire pour toutes les personnes présentes sur le champ de tir. Les lunettes doivent couvrir entièrement l'orbite. L'orbite est la partie du visage qui se situe entre le centre du nez et les tempes (horizontalement) et entre le haut de la pommette et le bas du sourcil (verticalement). Les lunettes de sécurité n'ont pas à fournir une protection sur les côtés.



Il est interdit de porter des lunettes spéciales pour le tir. (c.-à-d. des lunettes avec un verre unique utilisé avec l'œil dominant) Les verres teintés sont permis.

2.1.8 Le port de bouchons d'oreilles, de protecteurs auditifs ou d'un autre type de protection auditive similaire n'est pas obligatoire, mais recommandé pour les compétiteurs et pour toutes les personnes se trouvant à proximité du pas de tir.

2.1.9 Les appareils cellulaires doivent être en mode avion seulement (incluant toutes les alarmes en mode silencieuse) et utiliser seulement comme chronomètre ou appareil photo. Il est interdit aux compétiteurs et aux entraîneurs d'utiliser un appareil portable, électronique ou un appareil servant à jouer de la musique sur le champ de tir ou dans la zone des spectateurs. L'utilisation d'un chronomètre électronique est permise.

3. COMPÉTITEURS – RÈGLES D'ADMISSIBILITÉ POUR LES COMPÉTITEURS INDIVIDUELS ET LES ÉQUIPES

3.1 Généralités

3.1.1 Admissibilité

Pour être admissible à la SCTPOCC, un compétiteur doit :

- a. avoir joint les Organisations de cadets du Canada (OCC) au plus tard le 31 janvier de l'année de la compétition;
- b. ne pas avoir atteint 19 ans deux jours après la dernière journée du Championnat national de tir des cadets; et
- c. être enregistré dans Forteresse pour la compétition et avoir obtenu une validation médicale qui ne limite pas la manipulation de carabine.

3.1.2 Vérification

Le BPR de chaque étape doit vérifier l'admissibilité selon le règlement 3.1.1 et la catégorie de tous les compétiteurs. Les cadets devront présenter une preuve d'âge lors de leur inscription à la compétition sur demande.

3.1.3 Responsabilités du compétiteur

Un compétiteur ne peut participer à une compétition que si son équipement et ses vêtements sont conformes aux présents règlements. Il doit veiller à ce que son équipement et ses vêtements soient approuvés par la section de la vérification de l'équipement avant leur première relève de compétition.

3.2 Catégories de compétiteurs

3.2.1 Les catégories de compétiteurs suivantes sont reconnues pour les compétitions de tir de précision :

- a. junior; et

b. ouverte.

3.2.2 Compétiteur junior

Un junior est un cadet n'ayant pas atteint l'âge de quinze (15) ans deux jours après la dernière journée du championnat national de tir des cadets.

3.2.3 Compétiteur classe ouverte

N'importe quel cadet, comme le mentionne le règlement 3.1.1 (les compétiteurs juniors sont aussi des compétiteurs dans la classe ouverte).

3.2.4 Compétiteur individuel

Chacun des membres d'une équipe d'unité est aussi considéré comme un compétiteur individuel pour les besoins des matchs.

3.3 Composition des équipes

3.3.1 Composition de l'équipe d'unité

Une équipe d'unité est constituée de cinq (5) compétiteurs, du même corps/escadron dont au moins deux (2) juniors. Si une équipe d'unité est constituée de quatre (4) compétiteurs, dont au moins un (1) junior, sera considérée comme une équipe. Une équipe qui se présente avec cinq (5) compétiteurs et avec moins de deux (2) juniors ne sera pas considérée comme une équipe, mais les compétiteurs participeront comme compétiteurs individuels. Une équipe formée de cinq (5) compétiteurs, dont au moins deux (2) juniors, dans laquelle un compétiteur ne peut tirer pour des raisons de santé ou pour toute autre raison jugée acceptable par le jury, sera inscrite comme une équipe.

3.3.1.1 Les compétiteurs membres d'une équipe d'unité à l'étape 2 ne pourront pas être remplacés aux étapes ultérieures de la SCTPOCC, sauf pour les raisons précisées expressément au règlement 3.4.2.

3.3.1.2 Si une équipe d'unité participe à l'étape 2 ou 3 avec quatre (4) compétiteurs et se qualifie pour l'étape suivante, le coordonnateur régional peut autoriser l'ajout d'un 5^e compétiteur admissible conformément aux règlements 3.1.1 et 3.3.1.

3.4 Substitutions

3.4.1 Étape 2

Le Cmdt du corps/de l'escadron de cadets a le pouvoir de choisir des remplaçants parmi les cadets admissibles de son corps/escadron de cadets.

3.4.2 Étapes 3 et 4

En vertu du règlement 3.1.1, un cadet admissible d'un corps/escadron de cadets ne peut remplacer un cadet ayant participé à la compétition à l'étape 2 que pour les raisons suivantes :

- a. demande d'un parent;
- b. abandon des OCC;
- c. problème médical; et
- d. problème disciplinaire.

3.4.3 Avis de substitution

Pour remplacer un cadet, une lettre d'intention mentionnant la raison de la substitution doit être envoyée au BPR de la compétition pas plus tard que 24 heures avant le commencement de l'entraînement officiel. Pour un remplacement de dernière minute en urgence, le BPR, doit être avisé avant le départ vers le lieu de compétition. Tous les changements devront également effectuer dans Forteresse avant le début de la compétition.

3.5 Nombre d'équipes

À l'étape 2, un corps ou un escadron peut inscrire une équipe si l'unité contient entre 1 et 60 cadets enregistrés dans Forteresse, deux équipes si l'unité contient entre 61 et 99 cadets enregistrés dans Forteresse, et trois équipes si l'unité contient 100 cadets et plus enregistrés dans Forteresse au 31 janvier de l'année de la compétition.

4. RÉUNIONS ET TIRAGES AU SORT

4.1 Réunions

4.1.1 Généralités

Des réunions doivent avoir lieu pour confirmer les détails relatifs aux matchs, élire le jury, faire un tirage au sort ou en partager les résultats et transmettre des renseignements généraux à propos du championnat.

Le lieu et l'heure des réunions doivent être annoncés dans les directives du championnat.

4.1.2 Présence aux réunions de compétition

Les personnes suivantes doivent assister aux réunions de compétition :

- a. directeur du championnat/BPR (le cas échéant);
- b. chef de compétition;
- c. arbitre (le cas échéant);
- d. chef du champ de tir;
- e. chef des résultats;

- f. officier d'administration;
- g. chef du service de soutien (le cas échéant);
- h. coordonnateur du site (le cas échéant); et
- i. entraîneur de chaque équipe d'unité.

4.1.3 Réunion du personnel de compétition

Tout le personnel de compétition devrait se réunir avant la réunion de compétition de sorte à être suffisamment au courant de l'application de ces règlements.

4.1.4 Ordre du jour de la réunion de compétition

L'ordre du jour de la réunion de compétition devrait comprendre les points suivants, selon les besoins :

- a. prise des présences;
- b. mot du directeur du championnat/BPR (le cas échéant);
- c. réunion du chef de compétition;
- d. réunion de l'arbitre (le cas échéant);
- e. confirmation ou élection du jury;
- f. tirage au sort ou résultats du tirage; et
- g. autres éléments (questions administratives).

4.1.5 Réunion pour les compétiteurs et les entraîneurs

Avant le début de l'entraînement officiel, tous les compétiteurs et entraîneurs devraient visiter les installations, être mis au courant des procédures de la compétition, et recevoir une réunion de sécurité de champs de tir.

4.2 Tirage au sort

4.2.1 Généralités

L'attribution des numéros d'équipe dans le but d'établir la séquence de tir doit être déterminée par un tirage au sort, tant pour les compétiteurs individuels que pour les équipes.

4.2.2 But du tirage au sort

Le but du tirage au sort est d'assurer que les compétiteurs individuels et les équipes tirent dans des conditions équitables.

4.2.3 Attribution des relèves

Chaque équipe se verra attribuer une série de numéros de compétiteur. L'entraîneur est chargé de distribuer ces numéros à l'intérieur de son équipe et d'en aviser le chef des résultats en lui remettant une liste détaillée.

4.2.4 Heure et lieu du tirage au sort

Le tirage au sort devrait avoir lieu lors de la réunion de compétition. Le chef de compétition pourra accepter que le tirage au sort n'ait pas lieu lors de la réunion de compétition. Un tel tirage au sort devra être supervisé par au moins deux (2) membres du jury.

4.2.5 Méthode du tirage au sort

Le chef de compétition doit déterminer la méthode pour effectuer le tirage au sort, qui doit être supervisé par le jury. Un double tirage au sort décidera de l'attribution des numéros d'équipe.

5. CARABINES

5.1 Généralités

Seules les carabines émises et approuvées par le MDN seront utilisées lors de la SCTPOCC. Plusieurs carabines approuvées peuvent être utilisées par les compétiteurs lors d'une même compétition si elles sont conformes aux présents règlements et qu'elles ont été vérifiées par la section de la vérification de l'équipement.

5.1 Inspection

5.2.1 Toutes les carabines doivent être inspectées avant le début d'un match. Les carabines non inspectées ne seront pas utilisées lors d'un match. Une carabine non inspectée peut être utilisée lors de l'entraînement officiel pourvu que cette carabine soit vérifiée par la section de vérification de l'équipement avant que le compétiteur débute le premier match.

5.2.2 Un officiel peut prendre la carabine d'un compétiteur sans sa permission, mais en sa présence et à sa connaissance, afin de s'assurer que tous les règlements sont respectés.

5.2.3 À l'étape 4, la vitesse initiale de toutes les carabines peut être vérifiée avant le début du match. Elle peut également être vérifiée aux étapes 2 et 3 si l'on dispose du temps et des installations nécessaires. L'arbitre peut vérifier la vélocité des carabines à n'importe quel moment lors d'un championnat.

5.3 Spécifications relatives aux carabines

5.3.1 Les seules carabines autorisées lors de la SCTPOCC sont la Daisy 853C et l'Avanti 853C.

- 5.3.2 Toute modification aux carabines est prohibée, sauf les suivantes :
- a. ajout d'un cache-œil;
 - b. ajout d'un nombre illimité de plaques intercalaires;
 - c. marquage de la carabine à des fins d'identification ou pour localiser l'emplacement de la mire ou du battant de bretelle;
 - d. déplacement du contrepoids vers l'avant ou vers l'arrière;
 - e. changement de l'œilleton avant tel que fourni;
 - f. ajout d'une plaque de couche autorisée (le modèle Gehmann 835 ou un modèle similaire approuvé par le jury) (règlement 6.3.9). Cette plaque de couche peut être ajustée au compétiteur;
 - g. l'ajout d'autocollant sur la crosse et le fût de la carabine pour la personnalisation et l'identification de la carabine est permis. Ces autocollants ne doivent pas entrer en contact avec le compétiteur lorsqu'il est sur la ligne de tir; et
 - h. peindre ou n'importe quelle autre forme d'identification de la carabine est prohibée.
- 5.3.3 La détente de la carabine Daisy 853C ou Avanti 853C doit avoir une résistance d'au moins 3,5 livres.
- 5.3.4 Seuls la mire arrière et les œilletons fournis avec la Daisy 853C ou l'Avanti 853C peut être utilisée.
- 5.3.5 La vitesse initiale de la Daisy 853C ou de l'Avanti 853C ne doit pas dépasser 495 pieds par seconde.
- 5.3.6 Si la vitesse initiale de la Daisy 853C ou de l'Avanti 853C dépasse 495 pieds par seconde, la carabine ne peut être utilisée pour la compétition à moins d'être réparée et modifiée de façon à ce qu'elle soit conforme aux spécifications du fabricant, selon le règlement 5.3.5.

5.4 Bris, réparation ou remplacement d'une carabine

- 5.4.1 Dans le cas d'un bris de la carabine, celle-ci peut être retirée du pas de tir après avoir été inspectée par un officiel.
- 5.4.2 La réparation d'une carabine sera effectuée par un armurier, l'entraîneur ou toute autre personne choisie par l'entraîneur.
- 5.4.3 Les compétiteurs peuvent décider de continuer le tir à l'aide d'une autre carabine. La carabine utilisée pour remplacer une carabine défectueuse doit avoir été préalablement inspectée par la section de la vérification de l'équipement. À l'étape 4, des carabines supplémentaires seront mises à disposition des équipes par la Région hôte.

- 5.4.4 Cinq (5) minutes additionnelles seront allouées à un compétiteur à la fin de la relève afin de compenser pour le temps nécessaire à la réparation ou au remplacement d'une carabine défectueuse.
- 5.4.5 Des coups de zéroage additionnels illimités seront accordés et seront tirés en conformité avec le règlement 15.9, le cas échéant, selon la limite de temps prescrite par les règlements 5.4.4 et 16.2.
- 5.4.6 Si le temps et les installations le permettent, le championnat peut fournir un espace sur le champ de tir, s'il y a un corridor de vide, ou bien un corridor prévu à cet effet pour vérifier le fonctionnement d'une carabine qui vient d'être réparée en dehors du protocole normal de réparation (règlement 5.4.4). Ceci peut seulement être effectué si l'horaire des relèves n'entre pas en conflit. Les compétiteurs auront un maximum de 10 minutes pour effectuer la vérification du fonctionnement de la carabine. Du temps additionnel, peut être demandé au chef de champ de tir ou son équivalent.

6. ÉQUIPEMENT

6.1 Généralités

Les compétiteurs doivent utiliser seulement l'équipement et les vêtements qui sont conformes aux présents règlements. Il est interdit d'utiliser toute pièce d'équipement pouvant donner un avantage concurrentiel (dispositifs, accessoires, etc.) si elle n'est pas expressément mentionnée dans les présents règlements.

6.2 Vérification de l'équipement

Avant le début de la première relève d'un match, il incombe au compétiteur de présenter à la section de la vérification de l'équipement tout son équipement et ses vêtements pour l'inspection et l'approbation. Pour des fins d'efficacité lors de la compétition, un compétiteur peut utiliser de l'équipement n'ayant pas été vérifié lors de l'entraînement officiel. Un officiel peut inspecter l'équipement d'un compétiteur sans sa permission, mais en sa présence et à sa connaissance, afin de s'assurer que tous les règlements sont respectés.

6.2.1 Emplacement et heure de la vérification de l'équipement

Le chef de compétition doit informer les compétiteurs, par l'entremise de leurs entraîneurs, suffisamment longtemps avant le début de la compétition de l'endroit et l'heure où ils pourront faire inspecter leur équipement.

6.2.2 Contrôle de l'aire d'attente

Les compétiteurs pourront être assujettis à une vérification de leur carabine et de leur équipement dans l'aire d'attente avant le début d'une relève. Les compétiteurs dont la carabine ou l'équipement ne sont pas conformes aux règlements ne seront pas admis sur le champ de tir, tant que les irrégularités ne seront pas corrigées.

6.2.3 Marquages des vestes de tir

Le marquage des vestes de tir peut être fait pour indiquer clairement que ces vestes ont été approuvées par la section de la vérification de l'équipement. Toute veste ayant été approuvée peut être marquée par un sceau ou un collant propre à la compétition.

6.2.4 Modifications

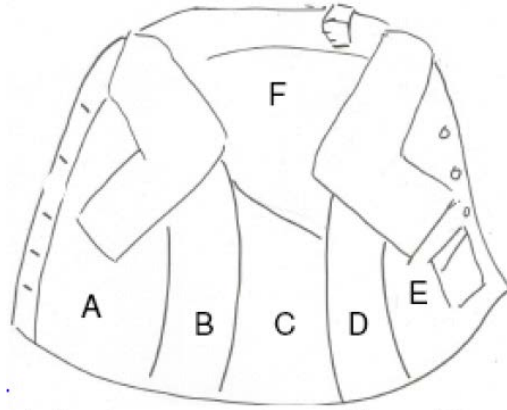
Une fois qu'une pièce d'équipement est approuvée par la section de la vérification de l'équipement, elle ne doit être modifiée à aucun moment et d'aucune façon qui irait à l'encontre des présents règlements. Si une pièce d'équipement doit être modifiée, celle-ci doit être retournée à la section de la vérification de l'équipement pour une nouvelle inspection et une nouvelle approbation. Toute modification effectuée sur une pièce d'équipement est au risque du compétiteur.

6.3 Habillement de tir

L'utilisation de dispositifs spéciaux, de moyens ou de vêtements immobilisant ou réduisant indûment la flexibilité des jambes, du corps ou des bras d'un compétiteur est interdite, afin d'assurer que la performance du compétiteur ne soit pas améliorée artificiellement. Ceci inclut tout plâtre ou attelle non flexible au niveau des poignets. Les vêtements de tir doivent être faits de matériaux souples qui ne deviennent pas plus raides, épais ou durs dans des conditions normales de tir de précision. L'utilisation d'adhésifs ou de toute autre substance apposée sur les vêtements de compétition qui donnent un avantage à un compétiteur est aussi interdite.

6.3.1 Veste

Le corps et les manches de la veste doivent être fabriqués d'une simple épaisseur, d'un matériel non rigide. La fermeture de la veste ne doit être faite que par des moyens non ajustables (si des courroies sont utilisées comme dispositif de fermeture, elles doivent être collées avec du ruban adhésif pour prévenir la possibilité d'ajustement). Un seul dispositif (bouton, crochet, épingle de sûreté ou courroie) permettant de tenir la boucle de la bretelle est permis sur la partie supérieure de la manche. L'épaisseur du corps et des manches de la veste ne doit pas dépasser 2,5 mm d'épaisseur à n'importe quel point où des surfaces planes permettent les mesures. Cette mesure doit être validée à plus d'un endroit, ou bien aux endroits indiqués dans le diagramme approuvé ci-joint, et la région mesurée doit être indiquée comme validée et ensuite la veste peut être utilisée en compétition. **Prendre note que l'outil de prise de mesure peut ne pas être disponible pour l'étape 2, par conséquent les compétiteurs risquent de se qualifier pour l'étape 3 en utilisant une veste illégale. En cas de doute, prendre soin de contacter votre coordonnateur régional du programme de tir.**



6.3.1.1 L'utilisation de courroies, lacets, attaches ou autres dispositifs qui peuvent être utilisés pour toutes autres raisons que la fermeture de la veste ou du maintien de la bretelle en place sur le bras conformément au règlement 6.3.1 est prohibée. Il est permis d'avoir un maximum de deux (2) courroies pour relever le surplus de matériel de la veste dans la région des renforts des épaules.

6.3.2 Pantalons

Les pantalons spécialisés pour le tir de précision sont prohibés. Les pantalons qui offrent un support artificiel et aident le compétiteur à demeurer en positions peuvent également ne pas être portés.

6.3.3 Souliers

Des souliers ou bottes de tir spécialisé ne peuvent être portés. Les bottes de campagne (lacée à une hauteur maximum de celles des bottes de parade) ainsi que les bottes de parades sont permises. Les bottes civiles qui sont plus haute que les bottes de parade seront évaluées par l'arbitre or le jury avant d'être autorisées.

6.3.4 Gant

Les gants doivent être fabriqués d'un matériel flexible qui ne change pas les caractéristiques du gant, lorsqu'utilisé. L'épaisseur totale ne doit pas excéder 12mm en mesurant les 2 faces ensemble en un point quelconque en dehors des coutures et des articulations. Toute courroie ou autre système de fermeture de poignet est interdit. Cependant une partie du poignet peut être élastique pour permettre d'enfiler le gant, mais doit rester lâche autour du poignet.

6.3.5 Bretelle

6.3.5.1 L'utilisation d'une bretelle est facultative en position couchée.

6.3.5.2 L'utilisation d'une bretelle est interdite en position debout.

6.3.5.3 Les compétiteurs peuvent utiliser une seule bretelle à la fois.

- 6.3.5.4 Seule la bretelle fournie avec la Daisy 853C ou l'Avanti 853C peut être utilisée. La bretelle doit être portée seulement au-dessus du coude et autour du bras et de là, elle doit être reliée au fût de la carabine. La bretelle doit passer le long d'un seul côté de la main ou du poignet. Seul le crochet fourni avec la Daisy 853C ou l'Avanti 853C peut être utilisé pour attacher la bretelle au battant de bretelle.
- 6.3.6 Télescope
- 6.3.6.1 L'utilisation d'un télescope, installé à côté de la carabine, est permise. L'utilisation du télescope ne doit pas déranger les autres compétiteurs sur le champ de tir ou servir de support artificiel pour le compétiteur.
- 6.3.6.2 L'utilisation d'un télescope installé sur la carabine est interdite.
- 6.3.7 Tapis
- 6.3.7.1 L'utilisation d'un tapis est interdite en position debout.
- 6.3.7.2 Un tapis de tir ou un tapis de sol, d'une épaisseur maximale de 50 mm sans être compressé et de dix (10) mm si compressé, peut être utilisé en position couchée. Il ne doit pas être utilisé pour fournir un appui artificiel au compétiteur. Les tapis de gymnastique typiques **ne respectent pas nécessairement** ces normes.
- 6.3.7.3 Le tapis de tir ne doit pas être plus grand que la boîte de tir (règlement 10.2.4).
- 6.3.7.4 Un compétiteur peut superposer des tapis tant et aussi longtemps que l'épaisseur totale des tapis respecte les normes maximales indiquées au règlement 6.3.7.2.
- 6.3.8 Casquettes
- Une casquette qui satisfait aux dispositions du règlement 6.3 peut être portée.
- 6.3.9 Plaque de couche
- L'utilisation d'une plaque de couche ajustable (l'Universal Alloy Butt Plate de Gehmann #835 ou similaire) est permise. La plaque de couche peut être ajustée de haut en bas et horizontalement. Sa forme peut être légèrement arrondie afin d'offrir un support léger au niveau de l'épaule. Cependant, tourner la plaque de couche sur son axe horizontal n'est pas permise et seulement l'ensemble de la plaque (pas juste une partie) peut être bougé sur l'axe vertical. L'utilisation de crochet sur la plaque de couche offrant ainsi un support accru est interdite. Du matériel donnant plus d'adhérence ne peut être utilisé.
- 6.3.10 L'utilisation d'un support de carabine est permise en position debout pour permettre de déposer la carabine entre les coups. Si utiliser, la carabine doit y reposer de manière à ce qu'elle pointe dans une direction sécuritaire. Le support de la carabine ne doit pas être utilisé pour supporter la carabine pour tirer un coup.

7. CIBLES

7.1 Types de cibles

- 7.1.1 Seules les cibles distribuées par le MDN seront utilisées.
- 7.1.2 La cible en papier utilisée en position couchée sera celle portant le numéro CCT2001AR853 (NNO# 6920 - 20 004 2752), comprenant dix (10) diagrammes de visée et deux (2) diagrammes de zéroage avec cercles de pointage inscrits.
- 7.1.3 Les cibles de papier utilisées en position debout seront soit les CCT2001AR853 (NNO # 6920 – 20 004 – 2752) ou bien les cibles ISSF d'un seul diagramme.
- 7.1.4 Les cibles électroniques approuvées (présentement la SIUS HS10 HYBRIDSCORE) peuvent être utilisées pour la position debout et couchée.
- 7.1.5 Les cibles électroniques approuvées (règlement 7.1.4) seront utilisées aux étapes 3 et 4. Les cibles électroniques approuvées peuvent également être utilisées aux étapes 1 et 2, à la discrétion du BPR.
- 7.1.6 Des rameneurs électroniques ou manuels pour les cibles peuvent être utilisés pour mettre en place et rapporter les cibles ISSF à diagramme unique en position debout.

7.2 Numérotation des cibles

- 7.2.1 Pour un match, les cibles doivent être numérotées de façon successive.
- 7.2.2 Pour l'entraînement officiel, la numérotation des cibles n'est pas requise.
- 7.2.3 L'utilisation de cibles additionnelles pour des fins de zéroage pendant un match est prohibée.

7.3 Identification des cibles en papier

- 7.3.1 Le numéro du compétiteur et le numéro de la cible doivent apparaître au verso de chaque cible en papier.
- 7.3.2 Si l'identification est faite au moyen d'une étiquette autocollante, celle-ci doit être fixée au verso, dans le coin inférieur gauche de la cible.
- 7.3.3 Aucun marquage sur le devant d'une cible n'est permis.

7.4.6 Installation des cibles

- 7.4.1 Un compétiteur est responsable de l'installation de ses cibles.
- 7.4.2 Un compétiteur ou un entraîneur peut installer les cibles.

- 7.4.3 Si, lors d'un match, la cible d'un compétiteur tombe partiellement du panneau d'arrêt pendant que la relève tire, le compétiteur peut continuer de tirer, pourvu qu'il n'y ait pas d'infraction de sécurité.
- 7.4.4 Si, lors d'un match, la cible d'un compétiteur tombe complètement du panneau d'arrêt pendant que la relève tire, la relève sera complétée et une évaluation sera faite par les officiels du match pour déterminer pourquoi la cible est tombée.
- 7.4.4.1 S'il est déterminé que la faute revient au compétiteur, un tir supplémentaire ne sera pas autorisé. Le pointage sera basé sur le nombre de coups tirés.
- 7.4.4.2 S'il est déterminé que la faute ne revient pas au compétiteur, un tir supplémentaire d'une séquence de vingt (20) coups aura lieu, ou une autre séquence différente en accord entre l'entraîneur et le chef de compétition.
- 7.4.5 Si la compétition utilise un système de rameneurs de cibles, les règlements suivants s'appliquent :
- 7.4.5.1 Les compétiteurs sont responsables de l'installation de chacune de leurs cibles.
- 7.4.5.2 Si une cible tombe du rameneur avant que le coup soit effectué, un officiel doit être avisé et, si c'est déterminer que ce n'est pas la faute du compétiteur, une cible de remplacement sera distribuée. Si la cible tombe suite au coup, l'officiel sera également avisé pour s'assurer que le résultat soit bien enregistré. La cible sera récupérée après la relève et elle sera ajoutée à la pile de cibles pour la correction.
- 7.4.5.3 Si un rameneur ne fonctionne pas correctement, un officiel doit immédiatement être avisé. À la discrétion d'un officiel, le compétiteur peut être déplacé dans un autre corridor de tir. Si des cibles sont perdues lors de cette action, le règlement 7.4.5.2 sera appliqué. Un cessez-le-feu peut être effectué à un certain moment afin de réparer le rameneur et ensuite reprendre le tir.

7.4.6 Cibles électroniques

- 7.4.6.1 Avant chacune des relèves d'un événement, le chef de champ de tir doit vérifier les cibles électroniques pour confirmer :
- a) qu'il n'y a aucun trou sur la surface blanche de la cible; et
 - b) aucune marque de coups sur la structure n'est apparente.
- 7.4.6.2 C'est la responsabilité du compétiteur de se familiariser durant l'entraînement avec l'aspect et le fonctionnement des boutons principaux du moniteur, dont celui de la présentation de la cible (ZOOM) et celui qui permet de changer entre les coups de zéro tage (SIGHTING) et les coups de compétition (MATCH). Durant le match, changer entre les coups de zéro tage (SIGHTING) et les coups du match (MATCH) est la responsabilité du compétiteur. En cas de doute, ils doivent demander l'aide de l'un des officiels du champ de tir.

7.4.6.3 Les compétiteurs ne peuvent pas masquer aucune partie de l'écran. L'écran complet doit être visible des officiels.

7.4.6.4 Si un compétiteur se plaint durant ces coups de zéro tage au sujet de l'enregistrement exact de la valeur des coups, l'OSCT peut offrir au compétiteur de le déplacer sur un autre pas de tir.

- a) le compétiteur se verra allouer cinq (5) minutes additionnelles à la fin de sa relève, s'il change de pas de tir;
- b) le chef de champ de tir fera le plus rapidement possible un examen de la cible original; et
- c) si à la suite de l'examen de la cible originale, il est déterminé que la cible indique les bons résultats, sans aucun doute raisonnable, le compétiteur sera pénalisé de deux (2) points sur le diagramme le plus bas de la première série de cibles.

7.4.6.5 Lorsqu'un coup de match ne s'enregistre pas ou ne s'affiche pas sur le moniteur

Le compétiteur doit immédiatement en informer le plus proche officiel de cet échec. L'officiel doit enregistrer de façon écrite le temps exact de la plainte du tireur. Le chef du champ de tir doit se rendre à ce pas de tir. Le compétiteur doit être avisé d'effectuer un nouveau tir en position de match sur la cible. Si la valeur et la localisation du coup s'enregistrent et sont affichées sur le moniteur :

- a) le compétiteur doit être avisé de continuer la compétition;
- b) le numéro du coup d'extra effectué avec le chef de champ de tir, sa localisation, et le temps exact de ce coup doit être enregistré dans le registre du champ de tir;
- c) à la fin de la relève, la procédure pour vérifier les résultats d'une cible électronique suivant une plainte ou un protêt sur le résultat (règlement 7.4.6.7) sera appliquée. En utilisant cette procédure et le temps enregistré pour le coup en extra, le chef de champ de tir déterminera si tous les coups incluant le coup d'extra sont correctement enregistrés dans l'ordinateur;
- d) si tous les coups ont été enregistrés adéquatement, alors le coup questionnable (le coup qui n'aurait pas été enregistré), sera alors additionné au résultat de la cible, ainsi que le coup d'extra effectué immédiatement par la suite, mais le dernier coup tiré (supérieur au nombre de coups prescrits dans le match) sera annulé;
- e) si le coup questionnable n'est pas localisé selon le règlement 7.4.6.7 et ni ailleurs, seulement les coups correctement enregistrés excluant le dernier coup tiré (en extra à la compétition) seront additionnés au résultat de la compétition;
- f) si le coup questionnable ne se retrouve pas dans la mémoire de l'ordinateur, mais est localisé ailleurs, le chef de champ de tir déterminera la validité du coup ainsi que la valeur du coup questionnable; et

- g) si le coup d'extra n'apparaît pas sur le moniteur et que la cible ne peut être réparée dans un délai raisonnable, le compétiteur devra être déménagé vers un nouveau pas de tir. Une période de cinq (5) minutes supplémentaires lui sera allouée à la fin de la relève.

7.4.6.6 Plainte ou protêt au sujet d'une valeur durant la compétition.

Si un coup enregistré est affiché, mais que le compétiteur proteste la valeur indiquée :

- a) après la relève, les résultats détaillés seront créés et imprimés à la demande du chef de champ de tir pour toutes les cibles sur lesquelles une plainte ou un protêt a été effectué ainsi que les cibles adjacentes, tout ceci doit être effectué avant que les cibles soient remises à zéro pour la prochaine relève;
- b) après la fin de la relève, la procédure pour valider la cible électronique sera appliquée (règlement 7.4.6.7);
- c) tous les coups non indiqués ou incorrectement indiqués seront enregistrés par le chef de champ de tir; et
- d) si le chef de champ de tir détermine que le coup indiqué par la plainte ou protêt eût été correctement enregistré par le système, une pénalité de deux (2) points sera appliquée.

7.4.6.7 Procédure pour vérifier les résultats d'une cible électronique suivant une plainte ou un protêt sur le résultat.

S'il y a un protêt concernant les résultats, une plainte, ou bien aucune indication d'un coup, etc., un officiel du champ de tir doit collecter les informations suivantes :

- a) le temps exact du coup;
- b) le numéro du pas de tir;
- c) le numéro du coup;
- d) le numéro de la relève;
- e) la façade de la cible et son orientation; et
- f) les données de l'ordinateur qui enregistrent les résultats.

7.4.6.8 Le chef de champ de tir doit examiner la façade de la cible ainsi que la structure et prendre note de tous les coups en dehors du cercle de visée.

7.4.6.9 Le chef de champ de tir doit prendre en compte toutes les informations avant de rendre une décision finale.

8. PLOMBS

- 8.1 Les plombs, tels que distribués par le MDN, doivent être utilisés lors de toutes les étapes (1 à 4) sous la supervision d'officiels afin d'assurer une chance égale de succès à tous les compétiteurs.
- 8.2 Les compétiteurs peuvent inspecter leurs plombs et peuvent demander d'échanger tout plomb pouvant être perçu comme endommagé.
- 8.3 Tout plomb non tiré doit rester sur le champ de tir et doit être immédiatement retourné à un officiel à la fin de la relève.
- 8.4 **Les plombs devront être récupérés conformément aux politiques du MDN en vigueur.**

9. INSTALLATIONS

- 9.1 Le site de compétition comprendra les endroits suivants pour l'étape 2 :
- a. champ de tir – voir le règlement 10 pour la disposition et les spécifications.
 - b. aire d'attente – doit être située aussi près que possible du champ de tir et doit être contrôlée, pour assurer que les compétiteurs puissent se préparer dans des conditions calmes (selon les limites permises du site de compétition);
 - c. aire de correction – l'aire de correction sera réservée aux officiels de compétition et au personnel autorisé. Cet espace sera bien éclairé et aura assez d'espace de travail pour :
 - 1) la correction;
 - 2) la saisie des données;
 - 3) le comité de révision des protêts; et
 - 4) l'entreposage des cibles criblées;
 - d. aire d'observation des cibles – doit bien identifier les cibles étant affichées; un bon éclairage est indispensable;
 - e. salle d'équipe – doit être assez grande pour permettre à chaque équipe de s'y rassembler avec son équipement;
 - f. aire de tir à sec – doit être dans une zone contrôlée munie d'un mur permanent à l'arrière des cibles; aucun plomb n'est permis dans cette aire; et
 - g. zone du jury – le site de compétition doit avoir un endroit tranquille pour les réunions du jury.

- 9.2 Le site de compétition comprendra les endroits suivants pour les étapes 3 et 4 :
- a. champ de tir – voir le règlement 10 pour la disposition et les spécifications.
 - b. aire d'attente – doit être située aussi près que possible du champ de tir et doit être contrôlée, pour assurer que les compétiteurs puissent se préparer dans des conditions calmes (selon les limites permises du site de compétition);
 - c. aire du système de cible électronique
 - 1) contrôleur des cibles électroniques; et
 - 2) officier des résultats RCT.
 - d. salle d'équipe – doit être assez grande pour permettre à chaque équipe de s'y rassembler avec son équipement;
 - e. aire de tir à sec – doit être dans une zone contrôlée munie d'un mur permanent à l'arrière des cibles; aucun plomb n'est permis dans cette aire; et
 - f. zone du jury – le site de compétition doit avoir un endroit tranquille pour les réunions du jury.

10. DISPOSITION DU CHAMP DE TIR ET SPÉCIFICATIONS

10.1 Généralités

Le champ de tir doit être inspecté par le chef de compétition et l'arbitre (le cas échéant) avant le début de l'entraînement officiel et de la compétition.

10.2 Pas de tir

Le pas de tir doit être clairement identifié et les boîtes d'équipe ou les corridors de tir doivent être divisés de façon égale et clairement identifiés. Le pas de tir doit être conçu de façon à ce qu'il ne vibre pas et ne bouge pas lorsque des personnes marchent à proximité. Il doit soit être au niveau, soit avoir une faible inclinaison vers l'arrière.

10.2.1 Drapeaux et lumières de sécurité

Tous les champs de tir doivent être munis de drapeaux ou de lumières de sécurité. Ceux-ci doivent être clairement visibles près du champ de tir.

10.2.2 Ligne de tir et ligne de cibles

Les champs de tir doivent avoir une ligne de tir et une ligne de cibles parallèles l'une par rapport à l'autre. La ligne de tir est située à l'extrémité supérieure du pas de tir et doit être clairement identifiée.

10.2.3 Tables

Si des tables sont utilisées en lien avec un système de rameneur, un système de cible électronique ou bien pour y déposer les carabines, le côté le plus près des compétiteurs sera 10 cm en avant de la ligne de tir.

10.2.4 Corridors de tir/boîtes de tir

La zone entre le pas de tir et la ligne de cibles est divisée en corridors de tir correspondant aux différentes positions de tir. Ces corridors de tir doivent être clairement identifiés et égaux et doivent avoir une largeur minimale de 1,25 m en position couchée et de 1 m en position debout. Si la compétition a lieu en équipe, une boîte de tir doit être composée jusqu'à cinq (5) corridors de tir; la boîte de tir d'équipe doit être clairement indiquée et avoir un minimum de 6,25 m de large. Les corridors individuels dans la boîte ne doivent pas être marqués. La tolérance de largeur des corridors est de $\pm 0,05$ mètre.

10.2.5 Aire des entraîneurs

Il doit y avoir un espace suffisant derrière chaque corridor de tir pour permettre l'installation d'un télescope et pour que les entraîneurs puissent accomplir leurs tâches.

10.2.6 Aire des officiels

Il doit y avoir suffisamment de place derrière le pas de tir pour que les officiels du champ de tir puissent accomplir leurs tâches.

10.2.7 Aire des spectateurs

Il devrait y avoir un secteur derrière le champ de tir pour permettre aux spectateurs d'observer le tir.

10.3 Distance de tir

La distance de tir doit être de dix (10) m, avec un écart variable de $\pm 0,05$ m. Elle doit être mesurée à partir de la ligne de tir (du côté à proximité du compétiteur) jusqu'au-devant des cibles.

10.4 Système de cibles

10.4.1 Support de cible

Tout support de cible peut être utilisé, pourvu qu'il garantisse le degré de sécurité nécessaire et un changement efficace des cibles. Tous les supports de cible doivent être de la même dimension et du même modèle pour chaque pas de tir.

10.4.2 Numérotage et identification

Chaque cadre de cible doit être identifié par le numéro approprié au corridor de tir correspondant. Ces numéros doivent être assez gros pour être vus dans des conditions normales de tir avec une vision normale et à une distance de dix (10) m.

Les corridors de tir devraient être numérotés de gauche à droite, et ce, en commençant par le numéro un (1).

10.4.3 Panneau d'arrêt des cibles

Le panneau d'arrêt doit être suffisamment grand pour pouvoir y afficher deux (2) cibles côte à côte. Le carton ou coroplaste utilisé comme fond doit être fait de matériel non réfléchissant et de couleur pâle. Les panneaux d'arrêt doivent être les mêmes pour chaque support de cible utilisé lors d'une compétition. Les panneaux d'arrêt qui sont décrits dans l'OAIC 14-41 à l'annexe E doivent être placés derrière les rameneurs de cibles.

10.4.4 Hauteur des cibles

En position debout, le centre de la cible électronique, de la cible CCT2001AR853 ou bien de la cible à diagramme unique ISSF, doivent être à 1,4 m +/- 0,05 mètre mesurer du plancher au centre de la cible.

10.4.5 Éclairage

Les champs de tir intérieurs devraient être dotés d'un éclairage artificiel fournissant la quantité de lumière nécessaire, sans créer de reflets ou d'ombrages dérangeants sur les cibles ou au pas de tir. L'espace doit être uniformément éclairé, tout comme les cibles. Le niveau d'éclairage devrait être de 600 lux au niveau des cibles et entre 300 et 400 lux au-dessus des compétiteurs. L'éclairage des systèmes de cibles électroniques approuvés (règlement 7.1.4) répond à ces critères.

10.5 **Autres composantes du champ de tir**

10.5.1 Endroit pour carabines de rechange

Un endroit sur le champ de tir doit être désigné pour y entreposer des carabines de rechange. Cet endroit doit être accessible à tous les compétiteurs, entraîneurs et officiels, et doit être constamment sous surveillance.

10.5.2 Contenants pour les plombs

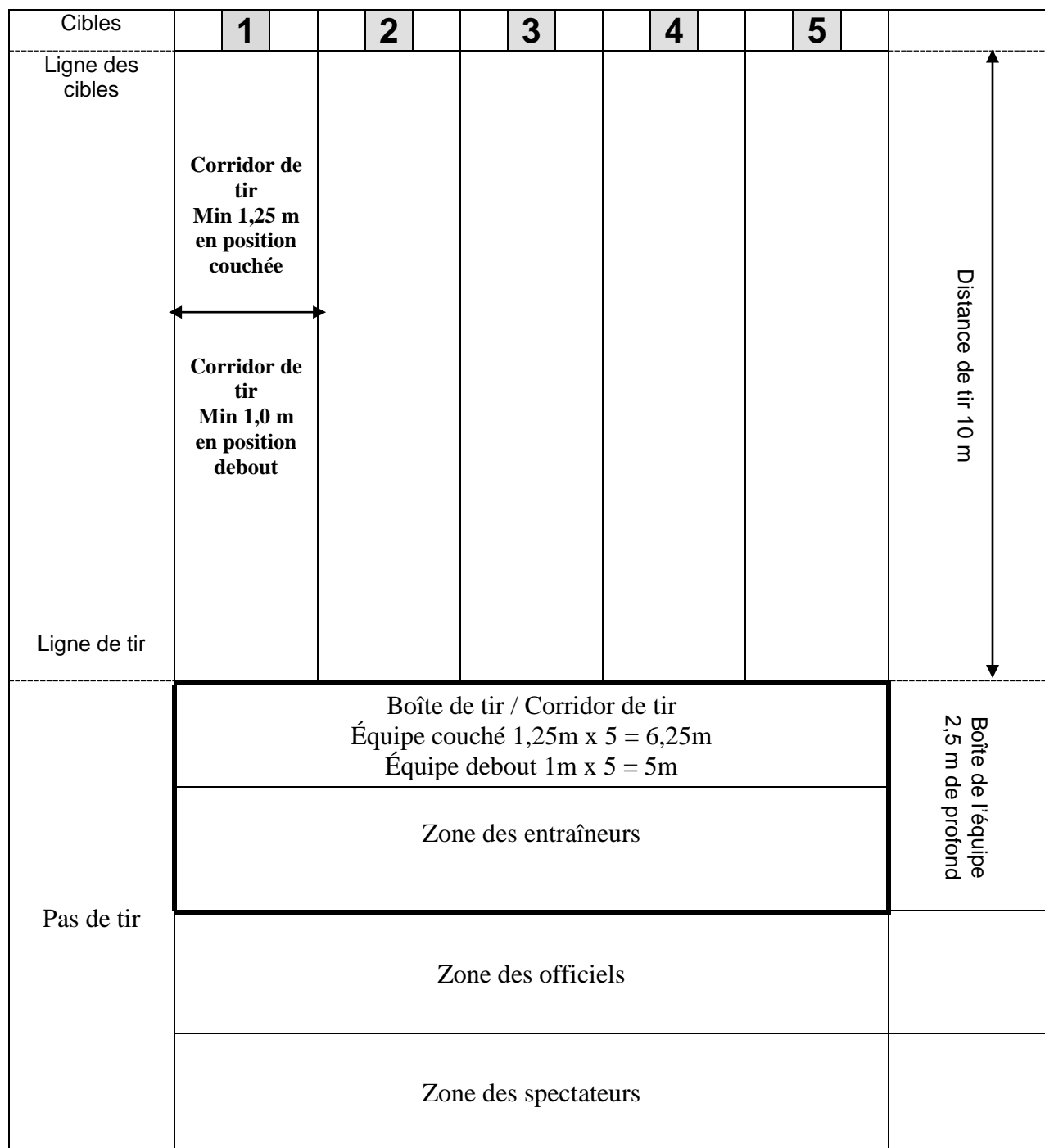
Chaque corridor de tir devrait avoir un contenant pour les plombs qui devra être numéroté selon la numérotation du corridor de tir. Il doit être facile d'accès pour les compétiteurs et les officiels.

10.5.3 Horloge du champ de tir

10.5.3.1 Chaque champ de tir devrait être équipé d'une grosse horloge adjacente à la ligne de tir et pouvant être clairement vue par les compétiteurs et les officiels.

10.5.3.2 Lorsqu'un système de cibles électronique est utilisé, l'horloge du champ de tir sera celle de l'écran du compétiteur.

DIAGRAMME DE DISPOSITION DU CHAMP DE TIR DEBOUT ET COUCHÉ



11. MONITORAT

11.1 Entraîneur

Un entraîneur se définit comme un membre des Forces armées canadiennes ou un instructeur civil responsable des activités d'une équipe et responsable d'accomplir les fonctions d'entraîneur sur le pas de tir.

- 11.1.1 Un entraîneur peut aider un compétiteur à pomper la carabine pendant qu'il est sur le pas de tir. En assistant un compétiteur, l'entraîneur ne doit déranger d'aucune façon les autres compétiteurs.
- 11.1.2 Un entraîneur ne peut ni toucher un compétiteur ni soutenir la carabine du compétiteur pendant qu'il vise ou tire.
- 11.1.3 Un entraîneur ne peut pas aider un compétiteur pour le chargement de sa carabine.
- 11.1.4 Un entraîneur peut ajuster les mires du compétiteur.
- 11.1.5 Un entraîneur peut communiquer verbalement avec son compétiteur lors de la période de tir, mais doit s'assurer de ne pas déranger ou interférer avec les autres compétiteurs.
- 11.1.6 Un entraîneur peut aider un compétiteur à réparer ou à remplacer une carabine brisée ou lors de toute autre circonstance jugée appropriée par un officiel.
- 11.1.7 Un entraîneur d'une équipe peut aider un compétiteur d'une autre équipe, par contre, il ne peut qu'y avoir qu'un seul entraîneur dans la boîte d'équipe.
- 11.1.8 Les entraîneurs pour les 10 compétiteurs individuels qui participeront à l'étape 4 seront nommés par la région hôte.

11.2 Prohibitions

Il est interdit à toute personne autre que l'entraîneur ou un autre compétiteur qui est dans la boîte d'équipe de donner des informations ou des conseils à un compétiteur pendant qu'il est sur le pas de tir.

12. ENTRAÎNEMENT

12.1 GÉNÉRALITÉS

Les compétiteurs et les entraîneurs doivent disposer du temps nécessaire et des installations requis pour se préparer aux matchs. À cet effet, le BPR doit planifier un temps d'entraînement officiel pour les compétiteurs.

12.2 ENTRAÎNEMENT

L'entraînement se définit comme toute activité préparatoire à la compétition faite par les compétiteurs et les entraîneurs sur le site de la compétition, aux dates et aux heures indiquées dans le programme de l'épreuve, comme entraînement officiel ou non officiel.

12.2.1 Entraînement officiel

L'entraînement officiel est la période de temps que le BPR doit offrir pour l'entraînement sur le site de la compétition. Pour l'entraînement officiel, le site doit être préparé tout comme lors de la compétition. Chaque compétiteur doit pouvoir profiter d'une période minimale de dix (10) minutes pour s'exercer sur le champ de tir.

12.2.2 Entraînement non officiel

L'entraînement non officiel est la période de temps permis par le BPR, autre que lors de l'entraînement officiel et au cours duquel il n'est pas nécessaire que le site soit préparé tel que lors de la compétition. Tous les entraîneurs doivent être avisés de cette période non officielle d'entraînement.

12.2.3 Attribution des corridors de tir pour le zérotage

Chaque équipe devrait pouvoir disposer d'un corridor ou d'une boîte d'équipe sur le champ de tir au cours de l'entraînement officiel. Un double tirage au sort décidera de l'attribution des corridors de tir ou boîte.

13. SÉQUENCE DE RELÈVE DES COMPÉTITEURS

Les compétiteurs doivent suivre les procédures fournies par le BPR pour chaque étape de la série de championnats.

La séquence suivante est recommandée pour les étapes 2 et 3 et sera utilisée à l'étape 4 :

- a. les compétiteurs arriveront à l'aire d'attente 15 minutes avant le début de la relève;
- b. les compétiteurs doivent avoir avec eux les articles suivants :
 - (1) carabine; et
 - (2) équipement de tir de précision;
- c. un officiel distribuera les cibles aux compétiteurs;
- d. les compétiteurs suivront la séquence de tir conformément au règlement 14.1; et
- e. les compétiteurs retournent à leur salle d'équipe.

14. COMMANDEMENTS DU CHAMP DE TIR

14.1 Séquence de tir

Les commandements du champ de tir suivants seront utilisés lors de l'étape 4 et devraient être utilisés, si possible, lors des autres étapes de la SCTPOCC.

	COMMANDEMENT DU CHAMP DE TIR	ACTION
1	« COMPÉTITEURS AVANCEZ AU PAS DE TIR »	Les compétiteurs et les entraîneurs apportent leur équipement au pas de tir et demeurent debout derrière leur position de tir.
2	« DÉPOSEZ VOTRE ÉQUIPEMENT ET PRENEZ PLACE DERRIÈRE LE PAS DE TIR »	Les compétiteurs et les entraîneurs déposent leur équipement sur le tapis de tir et demeurent debout derrière le tapis/la table lorsqu'ils ont terminé.
3	« INSTALLEZ VOS CIBLES – VOUS AVEZ DEUX MINUTES » (ce commandement n'est pas utilisé lorsqu'un système de cibles électronique est utilisé)	Les compétiteurs ou les entraîneurs installent les cibles et retournent au pas de tir. Lorsqu'un système de rameneur est utilisé, une cible d'ajustement sera mise en place et envoyée.
4	« DISTRIBUEZ LES MUNITIONS »	Les plombs sont placés sur le pas de tir.
5	« ADOPTEZ LA POSITION COUCHÉE/DEBOUT – VOTRE TEMPS DE PRÉPARATION DE TROIS (3) MINUTES COMMENCE MAINTENANT »	Les compétiteurs adoptent la position couchée ou debout, préparent leur équipement et mettent leurs lunettes de sécurité. Les entraîneurs prennent leur position. Les compétiteurs et les entraîneurs peuvent alors vérifier leurs plombs. Les compétiteurs peuvent effectuer du tir à sec (ouvrir et fermée la culasse et presser la détente) les compétiteurs ne peuvent décharger la carabine.
6	« CHARGEZ ET COMMENCEZ À TIRER – VOTRE PÉRIODE DE TIR DE TRENTE (30) MINUTES COMMENCE MAINTENANT »	Les compétiteurs peuvent commencer à tirer.
7	« IL VOUS RESTE DIX (10) MINUTES »	Il reste dix (10) minutes avant la fin de la relève.
8	« IL VOUS RESTE CINQ (5) MINUTES »	Il reste cinq (5) minutes avant la fin de la relève.
9	« IL VOUS RESTE UNE (1) MINUTE »	Il reste une (1) minute avant la fin de la relève.
10	«CESSEZ LE FEU – VOTRE TEMPS EST ÉCOULÉ – DÉCHARGEZ ET PRÉPAREZ-VOUS POUR L'INSPECTION »	Les compétiteurs cessent le feu et déchargent leur carabine. Les carabines doivent pointer vers les cibles pour cette étape.
11	« RETIREZ VOTRE ÉQUIPEMENT DU PAS DE TIR »	Les compétiteurs et les entraîneurs retirent tout leur équipement du pas de tir; les officiels ramassent les cibles.
12	« QUITTEZ LE CHAMP DE TIR »	Les compétiteurs se dirigent vers la salle d'équipe.

15. TIR/ZÉROTAGE PENDANT LA COMPÉTITION

15.1 Position de tir couchée

Les compétiteurs tireront dans la position couchée sans appui et doivent se conformer aux règles suivantes :

- a. une carabine ne peut être en contact qu'avec les mains, l'épaule et la joue du compétiteur;
- b. la partie inférieure du poignet du bras supportant la carabine doit être clairement soulevée du sol et former un angle horizontal d'au moins 30°; et
- c. aucune partie de la carabine ne peut toucher à la bretelle ou à aucune de ses parties sauf au battant de bretelle.

15.2 Position de tir debout

15.2.1 La carabine peut être supportée par les deux mains et l'épaule droite ou le haut du bras près de l'épaule et une partie de la poitrine près de l'épaule droite dans le cas d'un tireur droitier. À tous les endroits où le côté droit est mentionné, la gauche peut être appliquée pour un tireur gaucher.

15.2.2 La joue peut être placée sur la crosse.

15.2.3 La carabine ne doit pas être supportée par la veste ou la poitrine en dehors de la région de l'épaule ou la poitrine du côté droit. À tous les endroits où le côté droit est mentionné, la gauche peut être appliquée pour un tireur gaucher.

15.3 Position dans le corridor de tir

15.3.1 Ligne de démarcation latérale

Lorsque dans la boîte de tir de l'équipe, un compétiteur doit s'assurer qu'aucune partie de son corps ou de son équipement ne dépasse les lignes de démarcation délimitant la boîte de tir de l'équipe, ou un prolongement de ces limites.

15.3.2 Ligne de tir

Lorsqu'en position de tir, aucune partie d'un compétiteur ne doit toucher le sol devant la ligne de tir. Si la ligne de tir est marquée avec une pièce de ruban adhésif, la partie la plus proche du compétiteur sera considérée comme la ligne de tir. Une pièce d'équipement du compétiteur peut être placée devant la ligne de tir. Voici la liste des équipements : le télescope et son support, le support de carabine, les plombs, le plat de plombs, les cibles de papiers, le moniteur et contrôleur des cibles électroniques et un cahier de notes.

15.4 Application de la règle

Si un compétiteur est informé par un officiel que sa position de tir n'est pas conforme à ces règlements, le compétiteur doit immédiatement la corriger.

15.5 Vérification de sécurité après le tir

Toutes les carabines doivent être vérifiées et déclarées sécuritaires par un officiel avant d'être retirées du pas de tir. Tous les plombs non tirés doivent être retournés à un officiel.

15.6 Plombs perdus

Les plombs perdus doivent être remplacés par un officiel. Les compétiteurs devraient signaler un problème à un officiel en levant la main.

15.7 Procédure d'échange de carabine

Le compétiteur ou l'entraîneur doit indiquer que sa carabine doit être échangée en levant la main. La carabine en question doit être vérifiée et rendue sécuritaire par un officiel avant d'être retirée du pas de tir.

15.8 Réaction des officiels

Tous les officiels doivent être alertes aux mains levées par les compétiteurs pour des plombs supplémentaires ou un échange de carabine.

15.9 Coups de zéro tage

15.9.1 Un nombre illimité de coups de zéro tage est permis.

15.9.2 Si le premier ou le deuxième coup de zéro tage atteignent l'aire de pointage (en dehors du rectangle des diagrammes d'ajustement), un compétiteur doit immédiatement avertir un officiel. Ce dernier devra immédiatement identifier le ou les coups et les marquer, à la fin de la relève, comme « premier coup de zéro tage » ou « deuxième coup de zéro tage » et signer la cible. Si le compétiteur n'avertit pas un officiel avant que le prochain coup ne soit tiré, tous les coups sur l'aire de pointage compteront pour le pointage final. Ce règlement s'applique aussi dans le cas où il faudrait remplacer une carabine défectueuse.

15.10 Coups de compétition

15.10.1 Les compétiteurs tirent un (1) plomb par diagramme.

15.10.2 C'est la responsabilité du compétiteur de tirer le bon nombre de coup de compétition.

15.11 Tir croisé

15.11.1 Lorsqu'il est établi qu'il y a eu un tir croisé et que le compétiteur fautif tire tous ses coups sur ses diagrammes de pointage, il peut se voir infliger d'autres pénalités (règlement 22.3.3.1).

15.11.2 Dès qu'un tir croisé est soupçonné, un compétiteur doit immédiatement avertir un officiel.

15.12 **Départ des compétiteurs du pas de tir**

- 15.12.1 Si un compétiteur tombe malade au cours d'une relève, il faut immédiatement prévenir un officiel et le compétiteur doit quitter le champ de tir pour cette relève. Le jury déterminera s'il faut recommencer les relèves manquées ou non terminées.
- 15.12.2 Lorsqu'un compétiteur quitte le pas de tir durant une relève pour une raison qui n'est pas liée à la santé, il doit d'abord faire vérifier sa carabine et la faire déclarer sécuritaire par un officiel, et obtenir la permission de quitter. Le compétiteur peut revenir pour terminer sa relève, mais il ne se verra pas accorder plus de temps.
- 15.12.3 Si un compétiteur se retire d'un match pour des raisons de santé, son pointage ne comptera pas dans le résultat de l'équipe. À l'étape 4, le pointage du compétiteur retiré ne comptera pas dans les matchs 1.4.A à C.
- 15.12.4 Les compétiteurs peuvent quitter le pas de tir, une fois que l'équipe au complet a terminé. Ceci doit être fait de façon silencieuse et ne doit interrompre les autres compétiteurs.

16. **LIMITE DE TEMPS**

16.1 **Zérotage**

- 16.1.1 Un nombre illimité de coups de zérotage peut être tiré à n'importe quel moment pendant une séquence de tir de dix (10) ou vingt (20) coups. Il n'y a pas de temps additionnel pour les coups de zérotage.
- 16.1.2 Lorsque les cibles électroniques sont utilisées, les compétiteurs peuvent retourner au mode d'ajustement dans le cas d'un bris de carabine. (règlement 5.4)
- 16.1.3 Lorsque les cibles électroniques sont utilisées, avec l'accord d'un officiel du champ de tir, un compétiteur peut demander la permission de retourner en cible d'ajustement dans le cas où un bris de carabine a été détecté, afin de diagnostiquer adéquatement le bris. Il n'y a pas de temps additionnel pour les coups de zérotage.

16.2 **Temps**

La durée maximale d'une séquence de tir de vingt (20) coups est de trente (30) minutes. La durée maximale d'une séquence de tir de dix (10) coups est de quinze (15) minutes.

16.3 **Périodes de temps d'une relève**

- 16.3.1 Les périodes de temps suivantes s'appliquent lorsque des cibles de papiers sont utilisées :
- a. deux (2) minutes pour installer les cibles;
 - b. trois (3) minutes pour se préparer sur le pas de tir;

- c. la période de tir de précision de vingt (20) coups est de trente (30) minutes. La durée maximale d'une séquence de tir de dix (10) coups est de quinze (15) minutes; et
- d. cinq (5) minutes pour changer de relèves.

16.3.2 Les périodes de temps suivantes s'appliquent lorsque des cibles de papiers sont utilisées :

- a. trois (3) minutes pour se préparer sur le pas de tir;
- b. la période de tir de précision de vingt (20) coups est de trente (30) minutes. La durée maximale d'une séquence de tir de dix (10) coups est de quinze (15) minutes; et
- c. cinq (5) minutes pour changer de relèves.

17. POINTAGE

17.1 Pointage des cibles en papier

- 17.1.1 Chaque cible à un Plus Haut Pointage Possible (PHPP) de cent (100) points répartis sur dix (10) diagrammes d'une valeur de dix (10) points chacun.
- 17.1.2 Tous les coups sont comptés selon la plus grande valeur du cercle de pointage touché par le trou du plomb. Si une partie du cercle de pointage est touchée par le trou du plomb, le coup doit être attribué à la plus haute valeur.
- 17.1.3 Le pointage sera initialement déterminé au moyen d'une jauge de correction faite en matière transparente plate (gabarit de pointage).
 - 17.1.3.1 Les coups contestés seront marqués en utilisant une jauge de correction. Ce type de jauge ne devrait être utilisé que pendant les étapes 3 et 4, si les cibles de papiers sont utilisées. La jauge de correction ne sera insérée qu'une fois dans le trou d'un plomb. Le pointage établi par la jauge de correction doit être final et aucun défi de la valeur du coup ne sera possible.
 - 17.1.3.2 L'utilisation de jauge de correction est interdite pour compter le pointage des cibles à l'étape 2, à moins qu'une directive contraire ne soit émise par le BPR. Les résultats de l'étape 2 (championnat de zone/par la poste) seront vérifiés par le BPR et les résultats officiels seront publiés par la suite.
 - 17.1.3.3 À l'étape 2, si autorisée, tous les coups dont la valeur peut être mise en doute selon le chef des résultats seront corrigés à l'aide d'une jauge de correction avant que les cibles ne soient affichées pour visionnement. Le pointage établi par la jauge de correction doit être final et aucun défi de la valeur du coup ne sera possible.
- 17.1.4 Les coups tirés à l'extérieur des cercles de pointage ont une valeur de zéro (0), à moins d'une indication contraire inscrite par un officiel sur le champ de tir (règlement 15.9.2)

17.1.5 Les diagrammes ayant été touchés par plus d'un coup seront corrigés en conformité avec le règlement 22.3.4.2.

17.1.6 Tir croisé

Lorsqu'il est établi qu'il y a trop de coups sur l'aire de pointage et que l'on détermine qu'il y a eu un tir croisé, les procédures suivantes seront utilisées (voir le règlement 22.3.3.1) :

- a. si le tir croisé peut être identifié, il ne sera pas comptabilisé; et
- b. si le tir croisé ne peut être identifié, le plus bas pointage ne sera pas comptabilisé.

17.2 Pointage électronique

Les résultats sur les cibles électroniques seront enregistrés avec la première décimale.

17.3 Égalités

17.3.1 Compétiteurs individuels

Les égalités seront départagées dans l'ordre suivant pour un match :

- a. le plus haut pointage de la dernière séquence de vingt (20) coups, en reculant par séquence de 20 coups aussi souvent que nécessaire pour briser l'égalité;
- b. le plus grand nombre de dix (10), neuf (9), huit (8), etc.;
- c. le plus grand nombre de dix (10) ne touchant pas au cercle du neuf (9); et
- d. si des égalités demeurent durant une compétition épaupe à épaupe, aux étapes 3 ou 4, le tir de deux cibles additionnelles en position couchée ou une cible en position debout, selon le cas, peut avoir lieu, sinon, un double prix sera décerné.

17.3.1.1 Match cumulatif

- a. le plus haut pointage de la dernière série de vingt (20) coups en position couchée, plus la dernière série de dix (10) coups en position debout, en débutant par la dernière série de coups (couché et debout), aussi souvent que requis pour briser l'égalité.
- b. le plus grand nombre de dix (10), neuf (9), huit (8), etc.;
- c. le plus grand nombre de coups de valeur de dix (10) ne touchant pas la valeur de neuf (9); et
- d. si des égalités demeurent pendant une compétition épaupe à épaupe, aux étapes 3 ou 4, le tir de deux cibles additionnelles en position couchée et une cible en position debout, selon le cas, peut avoir lieu; sinon, un double prix sera décerné.

17.3.2 Équipes

17.3.2.1 Les égalités pour les matchs d'équipe seront brisées en totalisant les résultats des quatre (4) meilleurs membres de l'équipe et en suivant la même procédure que pour les compétiteurs individuels (règlement 17.3.1 ou règlement 17.3.1.1 au besoin).

17.4 Affichage des cibles

Les cibles seront affichées pour les compétiteurs et les entraîneurs pour une période minimale de quinze (15) minutes une fois le pointage terminé.

17.4.1 Les cibles en papier seront insérées dans une enveloppe faite de deux (2) feuilles transparentes afin de permettre aux compétiteurs de les voir tout en prévenant l'altération.

17.4.2 Les cibles en papier doivent être affichées en groupes de deux (2) et comme une relève complète.

17.4.3 L'information sur le compétiteur doit être visible pendant que les cibles sont affichées dans l'aire d'observation.

17.4.4 Les cibles qui sont corrigées électroniquement ne seront pas affichées. Les résultats seront affichés pour déterminer des possibles erreurs.

17.4.5 Si des cibles ISSF sont utilisées, elles doivent être empilées de la cible un à dix, un élastique doit être utilisé pour les rendre ensuite disponibles pour les affichées.

18. RÉSULTATS

18.1 Généralités

Les résultats sont le registre de la performance des compétiteurs et des équipes lors d'une compétition. Le BPR est responsable de produire et de distribuer les résultats. À l'étape 4, l'anglais et le français doivent être utilisés dans les mêmes résultats.

18.2 Types de résultats

Il y a deux types de résultats : provisoires et finaux.

18.2.1 Résultats provisoires

Les résultats provisoires sont le registre officiel de la compétition produit par le BPR. Les résultats provisoires à jour devraient être affichés le plus vite possible après que chaque relève ait terminé. Les résultats provisoires peuvent faire l'objet de défis/protêts.

18.2.2 Résultats finaux

Les résultats finaux sont le registre irrévocable de la compétition et doivent être publiés immédiatement après que l'heure limite pour les défis/protêts soit passée, ou dès que possible après que le jury ait rendu ses décisions sur les défis/protêts lui ayant été soumis. Les résultats finaux doivent être signés par le chef de compétition.

18.2.3 Contenu des résultats

Les résultats provisoires et les résultats finaux devraient comprendre les renseignements suivants :

- a. nom et lieu de l'épreuve;
- b. type, heure et date de la compétition;
- c. noms des membres du jury;
- d. notes sur les pénalités imposées; et
- e. des colonnes pour :
 - (1) le classement, placé en ordre du premier au dernier;
 - (2) les numéros des compétiteurs;
 - (3) le nom de famille et le prénom des compétiteurs;
 - (4) le numéro du corps/escadron et l'élément; et
 - (5) les pointages des cibles et le pointage total.

Nota. Tout changement au pointage suite à un défi ou à un protêt doit être affiché sur une feuille séparée.

18.3 Distribution des résultats

Des copies des résultats finaux doivent être distribuées à tous les entraîneurs. Si cela ne peut pas être fait avant leur départ, une copie des résultats finaux doit leur être envoyée le plus tôt possible.

19. DÉFIS

19.1 Généralités

Un défi peut survenir lorsqu'un compétiteur ou un entraîneur considère qu'un coup a été noté ou inscrit incorrectement ou qu'un pointage a été incorrectement additionné. Un défi ne peut avoir lieu que pour un pointage d'un diagramme ayant été noté sans l'aide d'une jauge de correction.

- 19.2 Seule la cible qui est contestée sera vérifiée, et non pas toutes les cibles de la même relève.
- 19.3 Lorsqu'il y a défi, tous les diagrammes de la cible contestée seront réexaminés.
- 19.4 Tous les défis doivent être déposés moins d'une (1) heure après l'affichage des résultats provisoires.
- 19.5 Les défis doivent être transmis par l'entraîneur, par écrit, au secrétaire de compétition en utilisant le formulaire figurant à l'annexe A.
 - 19.5.1 Des frais de 2 \$ seront exigés à l'entraîneur pour un défi sur une cible d'un de ses compétiteurs selon les directives du BPR.
 - 19.5.2 Des frais de 5 \$ seront exigés à l'entraîneur pour un défi sur une cible d'un compétiteur d'une autre équipe selon les directives du BPR.
 - 19.5.3 Pour les matches en position debout utilisant les cibles de l'ISSF, une série consécutive de 10 coups sera considérée comme l'équivalent d'une cible en ce qui a trait aux défis. Par exemple, cibles 1 à 10, 11 à 20, 21 à 30, etc.
 - 19.5.4 Aucuns frais ne seront exigés pour un défi lié à la somme d'un pointage.
 - 19.5.5 Les frais de défi seront retournés si le défi est accepté et ils seront gardés si le défi est refusé. L'argent ramassé par ce processus sera traité conformément aux procédures de gestion des FNP et utilisé pour appuyer le programme de tir de précision des cadets.
- 19.6 Les cibles qui sont corrigées électroniquement ne peuvent faire l'objet de défi.
- 19.7 Tous les défis seront adjugés par un comité des défis.
 - 19.7.1 Il est nécessaire qu'il y ait trois (3) membres au sein du comité des défis et que ces mêmes personnes revoient tous les défis déposés pendant la compétition.

20. PROTÊTS

20.1 Généralités

Un protêt est une plainte soumise par un entraîneur concernant l'admissibilité d'un compétiteur, la violation des règlements par un autre compétiteur, les erreurs commises par l'organisation ou des conditions inappropriées de la compétition.

Les protêts doivent être soumis au secrétaire de compétition par l'entraîneur, par écrit, en utilisant le formulaire présent à l'annexe D. Ils seront assujettis à des frais de 5 \$ selon les directives du BPR. Ces frais seront remboursés si le protêt est accepté et ils seront gardés si le protêt est refusé. L'argent ramassé par ce processus sera traité conformément aux procédures de gestion des FNP et utilisé pour appuyer le programme de tir de précision des cadets.

20.2 Temps limite pour la soumission de protêts

Les protêts doivent être soumis au plus tard une (1) heure après la fin de la dernière relève du match.

20.2.1 Le jury doit considérer les protêts le plus rapidement possible.

20.3 Cas pouvant faire l'objet d'un protêt

Les cas suivants, entre autres, peuvent faire l'objet de protêts :

- a. un compétiteur ou un entraîneur n'est pas d'accord avec une décision ou une action de l'organisation;
- b. un compétiteur ou un entraîneur considère que la compétition n'est pas conforme aux présents règlements;
- c. troubles causés par d'autres compétiteurs, officiels, spectateurs, etc.;
- d. longue interruption du tir causée par des irrégularités ou par des défauts techniques des installations du champ de tir; et
- e. toute irrégularité concernant les temps de tir.

21. INFRACTIONS

21.1 Généralités

Les infractions surviennent lorsque les règlements sont enfreints par un compétiteur ou un entraîneur.

21.2 Procédure liée aux infractions

21.2.1 Lorsqu'un officiel est témoin d'une infraction, il doit immédiatement informer le compétiteur de l'infraction et son entraîneur.

21.2.1.1 Un officiel doit informer un compétiteur chaque fois qu'une infraction est constatée.

21.2.2 Le chef de compétition, en consultation avec l'arbitre (le cas échéant), déterminera si une infraction entraînera un avertissement, une pénalité ou une disqualification et si une révision du jury est requise.

21.2.2.1 Si une révision du jury n'est pas requise, le chef de compétition informera l'entraîneur de la situation et de l'avertissement, de la pénalité ou de la disqualification imposée à son compétiteur.

21.2.2.2 Si une révision du jury est requise, l'arbitre informera l'entraîneur de la situation et demandera à celui-ci et au compétiteur de rester à la disposition du jury. L'arbitre informera l'entraîneur de la décision du jury.

22. AVERTISSEMENTS, PÉNALITÉS ET DISQUALIFICATIONS

22.1 Généralités

Des avertissements, pénalités ou disqualifications sont imposés aux compétiteurs ou aux équipes qui violent les présents règlements en adoptant un comportement inopportun, injuste ou non sécuritaire pendant l'entraînement ou la compétition. Les avertissements, les pénalités ou les disqualifications ne peuvent être imposés que par le chef de compétition (l'arbitre, le cas échéant), par le jury ou, en matière de pointage, par le chef des résultats.

22.1.1 Procédure

Les infractions doivent normalement être enregistrées, en utilisant le formulaire présent à l'annexe C, par un officiel de la section dans laquelle l'infraction est commise. L'enregistrement d'une infraction, d'un avertissement, d'une pénalité ou d'une disqualification permet de l'indiquer dans les résultats, tel qu'imposé.

22.2 Avertissements

22.2.1 Un avertissement sera lancé pour les motifs suivants :

- a. position illégale (règlement 15.1);
- b. infraction de corridor (règlement 15.3);
- c. interférence avec un autre compétiteur;
- d. infraction de sécurité mineure (règlement 2), ce qui inclut:
 - (1) procédure de chargement inadéquate;
 - (2) quitter le pas de tir sans avoir une tige ou fil de sécurité;
 - (3) ne pas avoir la pompe ouverte, la culasse vers l'arrière et le cran de sécurité actionner lorsque l'on quitte le pas de tir;
 - (4) ne pas viser correctement lorsque la procédure de déchargement est effectuée; et
 - (5) toutes autres violations de sécurité déterminée par l'arbitre ou le jury.
- e. obstruction au bon déroulement de la compétition;
- f. omission de se conformer aux procédures de compétition; et
- g. conduite antisportive.

- 22.2.2 Les avertissements donnés en vertu des paragraphes a. et b. du règlement 22.2.1 demeurent valides pour la durée d'une (1) relève.
- 22.2.3 Les avertissements donnés en vertu des paragraphes c., d., e., f. et g. du règlement 22.2.1 demeurent valides pour toute la durée de la compétition.
- 22.2.4 L'infraction sur le champ de tir doit être faite par un officiel qui est dans la zone des officiels derrière les compétiteurs, et l'officiel doit donner le numéro de corridor, le mot « infraction », ainsi que la raison de l'infraction; ceci doit être effectué à la connaissance de l'entraîneur. Par exemple : « Corridor 21, infraction, le pied gauche est à l'extérieur de votre boîte de tir »

22.3 Pénalités

22.3.1 Pénalités de sécurité

- 22.3.1.1 Un compétiteur ou un entraîneur qui commet une infraction de sécurité mineure se verra attribuer un avertissement et se verra attribuer une pénalité de cinq (5) points s'il commet une autre infraction de sécurité mineure.
- 22.3.1.2 Un compétiteur ou un entraîneur qui commet une infraction de sécurité majeure se verra attribuer une pénalité de dix (10) points; aucun avertissement ne sera émis.
- 22.3.1.3 Un compétiteur qui commet une infraction de sécurité qui expose lui-même ou quelqu'un d'autre à une situation dangereuse sera immédiatement disqualifié de la compétition.
- 22.3.1.4 Un entraîneur commettant une infraction de sécurité mettant sa vie ou celle des autres en danger se verra retirer immédiatement du champ de tir et en sera banni pour le reste du championnat.

22.3.2 Pénalités de mauvaise conduite

Un compétiteur ou un entraîneur se comportant de façon inopportune se verra attribuer un avertissement ou une pénalité de cinq (5) points. À la discrétion du jury, une pénalité plus élevée peut être imposée si son comportement persiste ou est extrêmement inopportun.

22.3.3 Pénalités concernant les procédures

- 22.3.3.1 Lorsqu'il peut être clairement établi qu'un compétiteur a fait un tir croisé sur la cible d'un autre compétiteur, le compétiteur fautif perdra le maximum de la valeur possible (dix [10] points) pour chaque coup de tir croisé. Le compétiteur fautif sera aussi pénalisé de deux (2) points pour chaque coup de tir croisé.
- 22.3.3.2 Si un compétiteur tire un coup après que la limite de temps s'est écoulée (après le commandement « cessez le feu »), le coup ayant la plus grande valeur sur la cible sera ignoré. Le compétiteur fautif se verra aussi attribuer une pénalité de dix (10) points.
- 22.3.3.3 Si un compétiteur tire un coup, ou décharge l'air présent dans la carabine avant le commencement du tir, ce coup aura une valeur de zéro et sera identifié comme le premier coup au pointage. Le compétiteur fautif se verra aussi attribuer une pénalité de dix (10) points.

22.3.4 Pénalités sur le pointage

22.3.4.1 Si un compétiteur tire plus que le nombre prescrit de coups sur l'aire de pointage lors d'une séquence de tir de dix (10) ou vingt (20) coups, le(s) coup(s) ayant la plus haute valeur sera (seront) enlevé(s) jusqu'à ce qu'il reste le nombre correct de coups. Une pénalité additionnelle de deux (2) points sera imposée pour chaque coup en trop.

22.3.4.2 Si un compétiteur tire plus que le nombre prescrit de coups sur un diagramme, il doit tirer un nombre équivalent de coups en moins sur les diagrammes suivants dans la même séquence de vingt (20) coups. Il ne sera pas pénalisé lors des deux (2) premières offenses lors d'une même compétition, mais il aura une pénalité de deux (2) points pour chaque offense supplémentaire.

22.3.5 Pénalités techniques

22.3.5.1 Après avoir reçu un (1) avertissement pour une violation du règlement concernant la position de tir, un compétiteur sera pénalisé de deux (2) points pour chaque coup subséquent tiré en position illégale (voir règlement 22.2.2).

22.3.5.2 Si un compétiteur utilise de l'équipement n'ayant pas été clairement autorisé par la section de la vérification de l'équipement, le compétiteur sera pénalisé de deux (2) points pour chaque coup tiré avec de l'équipement non inspecté.

22.3.5.3 Après avoir reçu un (1) avertissement pour une infraction de corridor, le compétiteur recevra une pénalité de deux (2) points pour chaque infraction subséquente (voir règlement 22.2.2).

22.3.5.3.1 Si l'infraction est commise par l'entraîneur, la pénalité sera appliquée au pointage de l'équipe pour ce match.

22.3.5.4 Après avoir reçu un (1) avertissement pour interférence avec un autre compétiteur, le compétiteur recevra une pénalité de deux (2) points pour chaque infraction subséquente pendant la compétition (voir règlement 22.2.3).

22.4 Disqualifications

22.4.1 Un compétiteur sera disqualifié pour les raisons suivantes :

- a. prendre part à une compétition sans y être admissible;
- b. cacher volontairement une violation des règlements; et
- c. commettre une infraction de sécurité qui expose lui-même ou quelqu'un d'autre à une situation dangereuse.

22.4.2 Un compétiteur peut être disqualifié pour les raisons suivantes :

- a. recevoir une assistance prohibée par ces règlements;

- b. utiliser des plombs, de l'équipement, une carabine ou des vêtements non conformes à ces règlements;
- c. modifier de l'équipement, une carabine ou des vêtements qui ont été inspectés et marqués; et
- d. toute autre raison considérée valable par le jury.

22.5 Conduite et discipline

- 22.5.1 Les règles stipulées dans l'OAIC 15-22 s'appliquent à tous les compétiteurs et les officiels cadets qui participent à une étape de la SCTPOCC.
- 22.5.2 Le directeur du championnat est responsable de la discipline de tous les officiers et cadets pour la durée de l'épreuve lors des étapes 2, 3 et 4 de la SCTPOCC. Si l'on conclut que des mesures disciplinaires sont nécessaires, le directeur du championnat, en collaboration avec le chef de compétition et le coordonnateur régional/détachement, décideront des mesures appropriées à prendre.
- 22.5.3 Les mesures disciplinaires peuvent inclure:
 - a. toutes les mesures mentionnées dans l'OAIC 15-22;
 - b. RAU du championnat;
 - c. disqualification de la prochaine épreuve ou du prochain match de la compétition; et
 - d. disqualification de la prochaine étape de la SCTPOCC.
- 22.5.4 Si un avertissement est donné, une copie doit être envoyée au Cmdt de l'unité de cadets pour l'étape 2 et au coordonnateur du programme de tir de précision de l'URSC pour les étapes 3 et 4.

23. JURY

23.1 Généralités

- 23.1.1 Un jury est établi pour agir comme l'autorité relativement à tous les litiges liés à la compétition. Le jury est établi et fonctionne en vertu de ces règlements. Le jury peut, sans réserve, à sa discrétion et de façon subjective, pour des motifs d'équité et d'égalité :
 - a. interpréter ces règlements;
 - b. prendre des décisions sur les aspects de la compétition et des matchs;
 - c. imposer des pénalités et des disqualifications;
 - d. allouer la reprise d'un tir; et

e. prendre une décision sur des situations non mentionnées dans ces règlements.

23.1.2 Le jury n'a pas le pouvoir d'imposer des amendes.

23.1.3 La composition du jury pour une compétition donnée doit être confirmée avant le début de l'entraînement officiel.

23.1.4 Le président du jury est l'arbitre ou le BPR s'il n'y a pas d'arbitre.

23.1.5 Le jury prend ses décisions de façon indépendante.

23.2 Composition du jury

23.2.1 Le jury aux étapes 2 et 3 devra être formé de trois (3) membres et doit inclure :

- a. le chef de compétition;
- b. deux (2) entraîneurs.

23.2.1.1 Le jury à l'étape 4 devra être composé de cinq (5) membres et doit inclure :

- a. le chef de compétition;
- b. l'arbitre ou le BPR; et
- c. trois (3) entraîneurs.

23.2.2 Le jury peut aussi inclure, si on y a recours, le chef du champ de tir (non applicable à l'étape 4) ou d'autres entraîneurs.

23.2.3 Un représentant des entraîneurs supplémentaire sera nommé à titre de substitut. Ce substitut ne sera utilisé que lorsqu'un protêt vise un entraîneur membre du jury ou un compétiteur de son équipe.

23.3 Élection du représentant des entraîneurs

23.3.1 L'élection du représentant des entraîneurs est dirigée par l'arbitre ou le BPR et se déroule pendant la réunion de compétition. Les nominations sont requises de la part des entraîneurs. S'il n'y a qu'une (1) seule candidature, le vote n'est pas nécessaire et le candidat devient membre du jury par acclamation. S'il y a plus d'une (1) candidature, un vote des entraîneurs doit être tenu. Une simple majorité suffira. Si la simple majorité n'est obtenue par aucun des candidats, la candidature de la personne avec le moins de votes est rejetée et le vote est répété pour les candidats restants, jusqu'à ce que le représentant des entraîneurs soit élu.

23.3.2 Une fois le jury élu, un représentant des entraîneurs supplémentaire sera élu suivant le processus décrit au règlement 23.3.1.

23.4 Réunions du jury et décisions

Le jury doit se réunir le plus rapidement possible chaque fois qu'une réunion est requise, tel qu'indiqué par l'arbitre, et doit demeurer disponible pour les tâches du jury pour une période d'une (1) heure après que la dernière relève ait terminée.

Les décisions du jury sont normalement prises lorsque tous les membres sont présents. Cependant, lors de circonstances exceptionnelles, le jury est autorisé à rendre une décision si au moins trois (3) membres sont présents. Les décisions sont prises en faisant voter chaque membre sur la question et une simple majorité est requise.

23.5 Tâches du jury

Les tâches spécifiques du jury comprennent les suivantes :

- a. s'assurer que la compétition est tenue de façon correcte et équitable, et conformément à ces règlements;
- b. superviser le tirage au sort; et
- c. statuer sur les protêts et, si nécessaire, sur les infractions.

23.6 Audience juste

Avant que le jury n'impose une pénalité, le compétiteur concerné ou son entraîneur doivent se voir accorder l'occasion de plaider sa cause. C'est la responsabilité du jury de s'assurer qu'il acquiert assez de preuves afin de statuer de façon juste, équitable et impartiale.

23.7 Jury d'appel

- 23.7.1 Le jury d'appel des étapes 2 et 3 de la SCTPOCC est nommé par l'URSC concernée.
- 23.7.2 Le jury d'appel de l'étape 4 de la SCTPOCC doit être composé d'au moins trois (3) coordonnateurs régionaux ou nationaux présents.
- 23.7.3 Les demandes écrites au jury d'appel concernant les étapes 2 et 3 doivent être envoyées au plus tard 48 heures après la fin de la compétition.
- 23.7.4 Les demandes écrites au jury d'appel concernant l'étape 4 doivent être envoyées au plus tard deux (2) heures après que le jury ait rendu sa décision.
- 23.7.5 La décision du jury d'appel est finale.

ANNEXE A

CHALLENGE FORM/FORMULAIRE DE DÉFI

FOR COMPETITION SECRETARY USE ONLY / À L'USAGE DU SECRÉTAIRE DE COMPÉTITION SEULEMENT		
CHALLENGE No. / N° DE DÉFI		
DATE	TIME / HEURE	INITIALS / INITIALES

CHALLENGING COACH / ENTRAÎNEUR QUI DÉFIE

NAME / NOM	No. / N°	TEAM / ÉQUIPE
---------------	----------	------------------

CHALLENGE / DÉFI

RELAY / RELÈVE	TEAM / ÉQUIPE	COMPETITOR No. / N° DE COMPÉTITEUR
TARGET / CIBLE		DIAGRAM / DIAGRAMME
HIGHER VALUE / VALEUR PLUS HAUTE		
LOWER VALUE / VALEUR PLUS BASSE		
ERROR IN ADDITION / ERREUR DE CALCUL		
OTHER (SPECIFY) / AUTRE (SPÉCIFIER)		
SIGNATURE		

FOR CHALLENGE COMMITTEE USE ONLY / À L'USAGE DU COMITÉ DES DÉFIS SEULEMENT

DATE	TIME / HEURE	
CHALLENGE / DÉFI	ACCEPTED / ACCEPTÉ <input type="checkbox"/>	DENIED / REFUSÉ <input type="checkbox"/>
SCORE CHANGED / POINTAGE CHANGÉ	FROM / DE	TO / À
SIGNATURE Chief of Results / Chef des résultats		TIME / HEURE
SIGNATURE Statistics Officer / Officier des statistiques		TIME / HEURE
SIGNATURE Challenged Coach / Entraîneur d'équipe défié		TIME / HEURE
SIGNATURE Challenging Coach / Entraîneur qui défie		TIME / HEURE
SIGNATURE Competition Secretary / Secrétaire de compétition		TIME / HEURE

ANNEXE B

PROTEST FORM/FORMULAIRE DE PROTÊT

<i>For Competition Secretary Use Only / À l'usage du secrétaire de compétition seulement</i>		
PROTEST No. / N° DE PROTÊT		
DATE	TIME / HEURE	INITIALS / INITIALES

PROTESTING COACH / ENTRAÎNEUR QUI SOUMET LE PROTÊT

NAME / NOM	No / N°	TEAM / ÉQUIPE
---------------	---------	------------------

PROTEST / PROTÊT

RELAY / RELÈVE	TEAM / ÉQUIPE	COMPETITOR No. / N° DE COMPÉTITEUR
-------------------	------------------	---------------------------------------

REASONS FOR PROTEST / RAISONS DU PROTÊT

SUGGESTED SOLUTIONS / SOLUTIONS SUGGÉRÉES

JURY DECISION / DÉCISION DU JURY

SIGNATURE Referee / Arbitre	TIME / HEURE
SIGNATURE Protested Coach / Entraîneur contesté	TIME / HEURE
SIGNATURE Protesting Coach / Entraîneur qui conteste	TIME / HEURE
SIGNATURE <i>(if necessary / au besoin)</i> Chief of Results / Chef des résultats	TIME / HEURE
SIGNATURE <i>(if necessary / au besoin)</i> Statistics Officer / Officier des statistiques	TIME / HEURE
SIGNATURE Competition Secretary / Secrétaire de compétition	TIME / HEURE

ANNEXE C

INFRACTION FORM/FORMULAIRE D'INFRACTION

<i>For Competition Secretary Use Only / À l'usage du secrétaire de compétition seulement</i>		
INFRACTION No. / N° D'INFRACTION		
DATE	TIME / HEURE	INITIALS / INITIALES

INFRACTION

COMPETITOR No. / N° DE COMPÉTITEUR	COACH No. / N° DE L'ENTRAÎNEUR
RELAY / RELÈVE	LANE / CORRIDOR
RULE No. / N° DU RÈGLEMENT	
DESCRIPTION _____ _____ _____ _____	
SIGNATURE Chief of Range / Chef du champ de tir	

RULING / DÉCISION _____ _____ _____ _____

PENALTY AWARDED / PÉNALITÉ IMPOSÉE

SIGNATURE Referee / Arbitre	TIME / HEURE
SIGNATURE Team Coach / Entraîneur d'équipe	TIME / HEURE
SIGNATURE <i>(if necessary)(au besoin)</i> Chief of Results / Chef des résultats	TIME / HEURE
SIGNATURE <i>(if necessary)(au besoin)</i> Statistics Officer / Officier des statistiques	TIME / HEURE
SIGNATURE Competition Secretary / Secrétaire de compétition	TIME / HEURE

GLOSSAIRE

Les définitions suivantes font partie de ces règlements et devront être appliquées dans tous les cas lorsque ces règlements seront utilisés.

Admissibilité

Statut d'un compétiteur ou d'une équipe reconnu comme pouvant participer à une compétition.

Aire d'attente

Aire où les compétiteurs peuvent se préparer dans des conditions paisibles.

Année de la compétition

L'année de compétition coïncide avec l'année d'instruction des OCC.

Boîte de tir

Aire sur le champ de tir sur laquelle tous les compétiteurs d'une même équipe doivent adopter la position de tir.

Cache-œil

Appareil servant à obstruer la vision qui est attaché à la mire de la carabine ou aux lunettes du compétiteur et qui sert à masquer l'œil ne servant pas à la visée.

Carabine à air comprimé

Carabine de modèle Daisy 853C ou Avanti 853C ayant un calibre de 0,177.

Carabine chargée

Une carabine est considérée chargée lorsqu'elle est pompée et contient un plomb dans la chambre.

Championnat

Épreuve qui comprend l'entraînement, la compétition et l'administration et qui peut inclure des activités culturelles ou récréatives.

Comité des défis

Un comité responsable d'accepter ou de refuser un défi. Le comité doit être composé du chef des résultats et deux (2) correcteurs. Dans le cas de l'utilisation de cibles électroniques, deux officiels peuvent être utilisés à la place des correcteurs.

Compétiteur

Une personne admissible à une compétition et dont l'inscription à cette compétition est inscrite dans Forteresse, et à aucune limitation physique quant à la manipulation de carabine.

Compétiteur classe ouverte

Cadet qui s'est joint aux OCC au plus tard le 31 janvier de l'année de la compétition, qui n'a pas atteint l'âge de 19 ans deux jours après la dernière journée du Championnat national de tir et qui est inscrit à la SCTPOCC dans Forteresse et à aucune limitation physique quant à la manipulation de carabine.

Compétiteur junior

Cadet n'ayant pas atteint l'âge de quinze (15) ans deux jours après la dernière journée du Championnat national de tir des cadets et qui est inscrit à la SCTPOCC dans Forteresse et à aucune limitation physique quant à la manipulation de carabine.

Compétition

Une activité incluant de l'entraînement et un ou plusieurs matchs.

Compétition postale

Cibles tirées par les compétiteurs individuels ou par les équipes, signées et attestées devant témoin, envoyées par la suite au lieu de collecte où elles seront marquées. Les compétiteurs seront par la suite avisés des résultats.

Épaule à épaule

Matchs qui se tiennent sur un champ de tir où tous les compétiteurs tirent côte à côte dans une série de groupes appelés « relèves ».

Coup raté

Se présente lorsqu'un plomb n'est pas expulsé de la carabine après le relâchement de la détente et que le cran de sécurité est retiré.

Coups de zéro tage

Coups fournis au compétiteur afin de zéroter une carabine.

Battant / Crochet de bretelle

Crochet à l'extrémité de la bretelle permettant d'attacher la bretelle à la carabine.

Défectuosité d'une carabine

Lorsqu'une carabine ne peut tirer normalement et ne peut être réparée immédiatement par le compétiteur, l'entraîneur ou un officiel. Comprend aussi les mires avant ou arrière qui ne fonctionnent pas correctement.

Défi

Requête faite par un entraîneur visant à vérifier qu'un coup a été noté ou inscrit correctement ou afin de corriger un résultat inscrit incorrectement.

Diagrammes de zéro tage

Diagrammes situés dans la boîte de zéro tage servant au zéro tage.

Double tirage au sort

Tirage au sort qui se fait selon deux variables telles que le numéro de compétiteur, le temps, le numéro de pas de tir, etc.

Éligibilité

Le statut d'un compétiteur ou d'une équipe a participé à une compétition.

Enrayage

Lorsqu'une carabine ne peut tirer un coup comme dessiné pour le faire et que le compétiteur, l'entraîneur ou un officiel ne peut la réparer immédiatement. Ceci comprend également une mire arrière ou une mire avant qui ne fonctionne pas correctement.

Entraînement non officiel

Période de temps d'entraînement que le BPR permet sur les installations, autres que l'entraînement officiel, et durant laquelle les installations ne doivent pas obligatoirement être préparées en fonction de la compétition à venir. Toutes les équipes doivent être avisées de l'entraînement non officiel.

Entraînement officiel

Période de temps d'entraînement que le BPR doit offrir sur les installations de la compétition.

Entraîneur

Membre des Forces canadiennes ou instructeur civil responsable des activités d'une équipe de tir et approuvé par le BPR.

Équipe d'unité

Équipe composée de cinq (5) compétiteurs, dont au minimum deux (2) juniors, provenant du même corps ou escadron de cadets. Une équipe qui se présente avec quatre (4) compétiteurs, dont au moins un (1) junior, sera considérée comme une équipe si le BPR concerné (étape 2, 3 ou 4) a été informé à l'avance.

Exercice de tir à sec

Pratique des principes fondamentaux du tir sans que des plombs ne soient utilisés et que de l'air ne sorte. Technique d'entraînement selon laquelle le compétiteur pratique les techniques de visée et pratique le tir d'une carabine qui n'est pas chargée.

Gabarit de pointage

Dispositif utilisé pour agrandir un trou et faciliter ainsi le pointage.

Inscription

Avis donné à une organisation, des compétiteurs et des entraîneurs qui participeront à un championnat.

Installations de la compétition

L'endroit où se tient une compétition et qui inclut normalement un champ de tir, une aire de vérification de l'équipement, une aire d'attente, une aire de pointage, une aire d'observation des cibles et une salle d'équipe. Les lieux de compétition incluent également le site d'hébergement, si requis.

Instructeur civil (IC)

Les instructeurs civils sont des adultes employés parce qu'ils amènent des connaissances ou des habiletés d'instruction spécifiques requises par les OCC. Les instructeurs civils peuvent avoir la responsabilité globale d'une activité ou d'un groupe de cadets quand ils travaillent sous les conditions de leur contrat et qu'ils sont payés pour les services rendus. Un instructeur civil ne sera désigné pour être l'entraîneur des équipes composées. Un instructeur civil n'est pas un membre d'une ligue dont la fiabilité a été validée pas celle-ci.

Jauge de correction

Petite jauge en métal insérée dans les trous des coups afin d'en vérifier le pointage exact. Le rebord de cette pièce de métal mesure exactement 0,177 po (4,54 mm) de diamètre.

Jury

Groupe de gens établi pour agir comme l'autorité pour toutes les situations reliées à la compétition.

Jury d'appel

Le jury d'appel est chargé de prendre les décisions finales en ce qui concerne les décisions du jury portées en appel.

Limite de temps

Période de temps accordée à un entraînement officiel ou à une relève.

Match

Activité de tir de précision ayant un nombre de cibles fixes à être tirées et dans laquelle les gagnants sont reconnus. Il est entendu qu'un match n'inclut pas les périodes d'entraînement officiel ou non officiel.

Matches simultanés

Lorsqu'un compétiteur participe à deux (2) matchs ou plus en même temps en utilisant un (1) ensemble de cibles.

Numéro d'équipe ou de compétiteur

Numéro assigné à un compétiteur ou à une équipe lors du tirage.

Officiel

Un adulte membre du personnel du champ de tir, le chef de compétition ou l'arbitre.

Officiel cadet

Un cadet senior qui assiste dans diverses fonctions du championnat.

Organisation

Membres du personnel responsables de l'organisation d'un championnat ou d'une compétition.

Pénalité

Perte de points imposée à un compétiteur ou à une équipe par le jury, l'arbitre ou le chef des résultats pour une violation de ces règlements.

Personnel de compétition

Tous membres des FAC ou IC qui a été assigné pour travailler au championnat. Ces positions peuvent inclure par exemple : personnel du champ de tir, corrections, armurier, officiers de service, divers chefs et arbitre.

Plus haut pointage possible

Pointage maximal pouvant être obtenu sur une cible donnée pendant un match.

Poids de la détente

Poids requis sur la détente afin de déclencher le tir de la carabine.

Position couchée sans appui

Position de tir dans laquelle le compétiteur s'allonge horizontalement dans la boîte de tir, conformément au règlement 15.1.

Position debout sans appui

Position de tir dans laquelle le compétiteur se tient verticalement dans la boîte de tir, conformément au règlement 15.2.

Protêt

Plainte déposée par un entraîneur à propos de l'admissibilité d'un compétiteur, d'une violation des règlements par un autre compétiteur, d'une erreur commise par l'organisation ou d'une condition injuste de la compétition.

Relève

Les compétiteurs sont divisés à l'intérieur de groupes appelés « relèves ». Ces groupes sont formés afin d'assurer des conditions de tir équitables pour tous.

Résultats finaux

Classement final de la compétition avec les noms, les résultats des compétiteurs individuels et des équipes et d'autres détails pertinents, publié et distribué par le BPR, après que le temps pour les protêts suivant l'affichage des résultats intermédiaires soit terminé.

Résultats provisoires

Classement provisoire de la compétition avec les noms, les résultats des compétiteurs individuels et des équipes et d'autres détails pertinents, affiché par le BPR durant le match et assujetti aux défis et aux protêts.

Salle d'équipe

Local mis à la disposition d'une équipe pour que celle-ci s'y rassemble et ayant assez de place pour les membres des équipes et leur équipement.

Séquence de tir

Énumération du nombre de plombs, du nombre de cibles et du nombre de relèves pour un match ou une compétition en particulier.

Support artificiel

Tout moyen de support obtenu par l'usage d'appareils ou d'objets autres que la veste de tir de précision et la bretelle (c.-à-d. sac de sable, support de télescope, plâtre, orthèse, etc.).

Tir croisé

Coup tiré par un compétiteur sur la cible d'un autre compétiteur.

Tirage

Assignment aléatoire de numéros aux compétiteurs. Méthode équitable pour déterminer l'ordre dans lequel les compétiteurs ou les équipes tireront durant une compétition.

Vérification du matériel

Endroit sur les lieux de compétition où les compétiteurs doivent se présenter avec leurs carabines et leur matériel de tir de précision pour s'assurer que tout est conforme aux présents règlements.

Zérotage

Ajustement si nécessaire, avant une compétition, de l'alignement des carabines au moyen de coups de pratique.

LISTE DES ABRÉVIATIONS ET ACRONYMES

BPR	Bureau de première responsabilité
CIC	Cadre des instructeurs de cadets
Cmdt	Commandant
FAC	Forces armées canadiennes
FNP	Fonds non publics
Gp S Nat CRJC	Groupe de soutien national aux cadets et aux Rangers juniors canadiens
IC	Instructeur civil
MCC	Mouvement des cadets du Canada
MDN	Ministère de la Défense nationale
NNO	Numéro de nomenclature de l'OTAN
OSCT	Officier de sécurité de champ de tir
OCC	Organisations de cadets du Canada
PHPP	Plus haut pointage possible
SCTPOCC	Série de championnats de tir de précision des Organisations de cadets du Canada