



PLAN DE TIR

Modifié et approuvé lors de l'AG du 31.03.2025

Catégories d'armes :

Selon décision de l'assemblée générale du 26 février 1998, les armes sont classées en deux catégories :

Sport : fusil standard et arme libre (A)

Ordonnance : fusil d'assaut 57/02 (B)

Fusil d'assaut 57/03 (D)

Fusil d'assaut 90 et mousqueton (E).

Position : selon les normes de la FST.

Carnet interne :

Il est unique et identique pour les deux catégories d'armes.

Il est composé de toutes les passes nécessaires au concours du ROI DU TIR.

Il est vendu au prix de 50 francs.

Munition :

Elle n'est pas comprise dans le prix du carnet.

Elle est vendue au prix de 0,60 Fr la cartouche, y-compris la contribution au sport et la finance au coup tiré de l'Association du Stand d'Echandens.

Distinction :

Les barèmes sont donnés dans l'ordre

ELITE

SENIOR - VETERAN - JUNIOR

SENIOR VETERAN - ADOLESCENT.

Le résultat de distinction donne droit à une carte-couronne dont la valeur est définie pour chacune des passes.

Si les tireurs le décident en assemblée générale, le résultat de distinction sera distribué sous forme de numéraire.

Classement :

En cas d'égalité, l'âge est déterminant (le plus âgé).

Le comité est seul compétent en cas de litige.

Pour les passes du carnet interne, à l'exception de la VENOGÉ, le vainqueur de chaque catégorie d'armes reçoit un prix. (6 Fr)

Classement ROI DU TIR

Par catégorie d'armes, il sera proclamé à l'addition des résultats suivants :

- Passe SOCIETE 10 % des deux meilleures passes
- Passe SECTION 100 % de la meilleure passe
- Passe VITESSE 100 % des deux meilleures passes
- Passe VENOGÉ 100 % des deux passes
- Passe LA CENTAINE 10 % de la meilleure passe
- Passe MATCH 10 %
- Passe MAITRISE 10 %

Un tireur ne peut pas être ROI DU TIR deux années consécutives.

CARNET INTERNE

Il est composé des passes qui suivent.

SOCIETE

Champ des points : A-100
Nombre de coups : 5, coup par coup
Nombre de passes : illimité
Classement : à l'addition des deux meilleures passes, appui par la meilleure puis par les coups centrés
Distinction : 6 Fr, deux au maximum
A 440 / 430 / 425
B 385 / 375 / 370
D 420 / 410 / 405
E 405 / 395 / 390

SECTION

Champ des points : A-10
Nombre de coups : 10 (6 en coup par coup + 4 coups en série)
Nombre de passe : illimité
Classement : à l'addition des 10 coups de la meilleure passe, appui par le coup centré de la série
Distinction : 6 Fr, unique
A 91 / 89 / 88
B 80 / 78 / 77
D 86 / 84 / 83
E 83 / 81 / 80

VITESSE

Champ des points : A-10
Nombre de coups : 6, en série
Nombre de passes : illimité
Classement : à l'addition des deux meilleures passes, appui par la meilleure puis par les coups centrés
Distinction : 6 Fr, deux au maximum
A 55 / 54 / 53
B 48 / 47 / 46
D 52 / 51 / 50
E 50 / 49 / 48

VENOGE

Champ des points : A-10
Nombre de coups : 6, coup par coup
Nombre de passes : deux, à tirer sur des feuilles thermiques
Classement : aucun. Les deux passes comptent pour le classement du ROI DU TIR.
Distinction : aucune

Répartition à la meilleure passe :	A	D	B / E
	FS + AL	57-03	57-02 / 90 / mq
60	Fr 40.-	Fr 40.-	Fr 45.-
59	Fr 30.-	Fr 35.-	Fr 40.-
58	Fr 20.-	Fr 30.-	Fr 35.-
57	Fr 15.-	Fr 25.-	Fr 30.-
56	Fr 10.-	Fr 20.-	Fr 25.-
55	Fr 5.-	Fr 15.-	Fr 20.-
54		Fr 10.-	Fr 15.-
53		Fr 5.-	Fr 10.-
52			Fr 5.-

LA CENTAINE

Champ des points : A-100
Nombre de coups : 10, coup par coup
Nombre de passes : illimité
Classement : à l'addition de la meilleure passe, appui par les coups centrés
Distinction : 6 Fr, unique
A 880 / 860 / 850
B 770 / 760 / 750
D 840 / 820 / 810
E 810 / 790 / 780

MATCH A pour fusil standard et arme libre

Champ des points : A-10

Nombre de coups : 60, en 3 programmes de 20 coups, coup par coup, avec 3 coups d'essai obligatoires

Nombre de passe : unique

Classement : à l'addition des trois programmes, appui par le meilleur puis par les coups centrés

Distinction : 12 Fr, unique
A 552 / 540 / 531

Remarque : chaque programme doit être tiré dès l'entrée en stand sans autre essai que ceux prévus.

MATCH B, D et E pour toutes les armes d'ordonnance

Champ des points : A-10

Nombre de coups : 60, en 4 programmes de 15 coups (10 coup par coup + 5 coups en série), avec 3 coups d'essai obligatoires

Nombre de passes : unique

Classement : à l'addition des quatre programmes, appui par la meilleure passe, puis par les coups centrés des séries

Distinction : 12 Fr, unique
B 488 / 476 / 468
D 520 / 508 / 500
E 504 / 492 / 484

Remarque : chaque programme doit être tiré dès l'entrée en stand sans autre essai que ceux prévus.

MAITRISE

Champ des points : A-10

Nombre de coups : 60, 6 programmes de 10 coups, coup par coup

Nombre de passe : unique

Classement : à l'addition des six programmes, appui par la meilleure passe, puis par les coups centrés des séries

Distinction : 12 Fr, unique
A 550 / 538 / 532
B 505 / 493 / 487
D 530 / 518 / 512
E 525 / 513 / 507

Challenge MILITAIRE

Il ne fait pas partie du CARNET INTERNE.

Il est attribué à l'addition du Programme obligatoire et du Tir en campagne.

En cas d'égalité, c'est le résultat du Tir en campagne qui départage, appui par les coups centrés de la dernière série.

Le vainqueur reçoit un BON de 50 cartouches à valoir la saison suivante.

Tir d'OUVERTURE

Il ne fait pas partie du Carnet interne.

Il fait l'objet d'un règlement séparé.

Tir de CLOTURE

Il ne fait pas partie du Carnet interne.

Il fait l'objet d'un règlement séparé.