



Cibles  
JEUX  
Couleurs®

SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT



Cibles  
JEUX  
Couleurs®

SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT



Cibles  
JEUX  
Couleurs®

SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT



Cibles  
JEUX  
Couleurs®

SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT

QUESTION

Au commandement « Chargez », que dois-je faire ?

Je peux mettre un plomb dans la chambre et fermer le levier d'armement.

RÉPONSE

1 Pt

1

QUESTION

Au commandement « Tir/Tirez », que dois-je faire ?

Je peux commencer le tir.

RÉPONSE

1 Pt

2

QUESTION

Au commandement « Stop/Halte au tir », que dois-je faire ?

Je dois immédiatement arrêter le tir, mettre mon arme en sécurité, insérer le fil de sécurité et laisser l'arme posée sur la table.

RÉPONSE

2 Pts

3

QUESTION

Au commandement « Déchargez », que dois-je faire ?

Je dois enlever la munition qui est dans mon arme.

RÉPONSE

1 Pt

4



Cibles  
JEUX  
Couleurs®

SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT



Cibles  
JEUX  
Couleurs®

SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT



Cibles  
JEUX  
Couleurs®

SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT



Cibles  
JEUX  
Couleurs®

SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT

QUESTION

J'ai le droit de régler/toucher mon arme lorsque quelqu'un est aux cibles. OUI/NON

1 Pt

NON

RÉPONSE

5

QUESTION

J'ai le droit de toucher l'arme de mon voisin. OUI/NON

1 Pt

NON

RÉPONSE

6

QUESTION

Comment est-ce que je me déplace avec mon arme ?

1 Pt

En sécurité, avec le fil inséré et le canon dirigé vers le haut

RÉPONSE

7

QUESTION

Je peux diriger une arme vers moi-même. OUI/NON

1 Pt

NON

RÉPONSE

8



Cibles  
JEUX  
Couleurs®

SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT



Cibles  
JEUX  
Couleurs®

SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT



Cibles  
JEUX  
Couleurs®

SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT



Cibles  
JEUX  
Couleurs®

SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT

QUESTION

Mon arme est en sécurité, donc il n'y a pas de risques.  
VRAI/FAUX

1 Pt

FAUX, il ne faut jamais faire confiance aux seules sécurités mécaniques de l'arme.

RÉPONSE

9

QUESTION

Une arme doit toujours être considérée comme ....., et donc .....

2 Pts

.... chargée, et donc dangereuse.

RÉPONSE

10

QUESTION

Je peux diriger une arme vers quelqu'un. OUI/NON

1 Pt

NON

RÉPONSE

11

QUESTION

Je dois manipuler mon arme doucement. VRAI/FAUX

1 Pt

VRAI

RÉPONSE

12



Cibles  
JEUX  
Couleurs®

SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT



Cibles  
JEUX  
Couleurs®

SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT



Cibles  
JEUX  
Couleurs®

SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT



Cibles  
JEUX  
Couleurs®

SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT



QUESTION

L'arme doit toujours être en direction des cibles. VRAI/FAUX

1 Pt

VRAI.

RÉPONSE

13

QUESTION

Je veux faire une pause, mon arme est sur la table, vers les cibles, avec le drapeau de sécurité à l'intérieur du canon. Est-ce que je peux sortir du stand ?

2 Pts

NON, il faut d'abord prévenir quelqu'un.

RÉPONSE

14

QUESTION

Quel document dois-je présenter pour pouvoir participer à une compétition FFTir ?

1 Pt

La licence FFTir.

RÉPONSE

15

QUESTION

Par qui doit être signée la licence FFTir pour être valable ?

3 Pts

Par le tireur, le président de club et un médecin.

RÉPONSE

16





Cibles  
JEUX  
Couleurs®

SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT



Cibles  
JEUX  
Couleurs®

SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT



Cibles  
JEUX  
Couleurs®

SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT



Cibles  
JEUX  
Couleurs®

SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT

### QUESTION

Combien de tireurs d'une même catégorie d'âge et d'un même club, participants à la même épreuve, faut-il pour constituer une équipe dans les épreuves ISSF ?

1 Pt

3.

RÉPONSE

17

### QUESTION

Sur la plupart des épreuves olympiques en Carabine et Pistolet, combien de tireurs sont qualifiés en finale ?

1 Pt

8 et 6 pour le Pistolet vitesse.

RÉPONSE

18

### QUESTION

Quelle différence y a il entre le « temps de préparation et d'installation » et le « temps de préparation et essais » ?

2 Pts

Pendant le temps d'installation et de préparation il est interdit de tirer (pas de départ de la charge propulsive).

RÉPONSE

19

### QUESTION

Lorsque le match a débuté, est-ce que je pourrai encore utiliser mes cartons d'essais ? OUI/NON

1 Pt

NON

RÉPONSE

20



**SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT**



**SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT**



**SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT**



**SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT**

QUESTION

Puis-je faire du tir à sec lors de mon match ? OUI/NON

OUI.

RÉPONSE

1<sup>Pt</sup>

21

QUESTION

Qu'est-ce qu'un tir à sec ?

Un tir sans départ de la charge propulsive (option sur certaines armes).

RÉPONSE

2<sup>Pts</sup>

22

QUESTION

Qu'est-ce qu'un tir à vide ?

Un tir sans munition, provoquant un départ d'air ou de CO<sub>2</sub>.

RÉPONSE

2<sup>Pts</sup>

23

QUESTION

Puis-je faire un tir à vide lors d'un match ? OUI/NON

NON.

RÉPONSE

1<sup>Pt</sup>

24



**SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT**



**SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT**



**SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT**



**SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT**



QUESTION

Si accidentellement, je charge mon arme avec deux plombs et que je tire en n'ayant pas conscience de la situation, je dois prévenir l'arbitre qui comptera le meilleur impact, l'autre étant annulé, s'il y a deux impacts en cible. VRAI/FAUX

2 Pts

VRAI

RÉPONSE

25

QUESTION

Qu'est-ce qu'une arme approvisionnée ?

1 Pt

Une arme contenant des munitions.

RÉPONSE

26

QUESTION

Qu'est-ce qu'une arme prête à tirer ?

1 Pt

Une arme dont toute action sur la queue de détente fera partir le coup.

RÉPONSE

27

QUESTION

Quelle remarque un arbitre peut-il faire à ce tireur ?  
PHOTO S.A.T. 1

1 Pt

Sa visière touche son dioptré, cela est interdit.

RÉPONSE

28



**SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT**



**SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT**



**SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT**



**SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT**



**QUESTION**

Quelle remarque un arbitre peut-il faire à ce tireur ?  
PHOTO S.A.T. 2

**2** Pts

Les deux mains de ce tireur se touchent, cela est interdit.

**RÉPONSE**

29

**QUESTION**

Quel est le danger dans cette situation ?  
PHOTO S.A.T. 3

**1** Pt

Les deux câbles de la potence ne sont pas parallèles.

**RÉPONSE**

30

**QUESTION**

Quelle remarque un arbitre peut-il faire à ce tireur ?  
PHOTO S.A.T. 4

**1** Pt

L'arme n'a pas le droit de toucher les bords de la potence.

**RÉPONSE**

31

**QUESTION**

Qu'est-ce qui, réglementairement, n'est pas bien réglé dans  
cette situation ?  
PHOTO S.A.T. 5

**2** Pts

La longueur du câble entre le crochet et le haut de la potence doit  
être d'au moins 10 cm.

**RÉPONSE**

32



Cibles  
JEUX  
Couleurs®

SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT



Cibles  
JEUX  
Couleurs®

SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT



Cibles  
JEUX  
Couleurs®

SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT



Cibles  
JEUX  
Couleurs®

SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT

QUESTION

Qu'est-il interdit de faire sur cette photo ?  
PHOTO S.A.T. 6

Le tireur touche la ligne des 10 m avec son pied.

RÉPONSE

1 Pt

33

QUESTION

Quelle remarque un arbitre peut-il faire à ce tireur ?  
PHOT S.A.T. 7

Le trépied n'a pas le droit de dépasser la hauteur des épaules, lorsque le tireur est en position.

RÉPONSE

2 Pts

34

QUESTION

À partir de quel âge puis-je devenir « arbitre jeune » ?

14 ans.

RÉPONSE

2 Pts

35

QUESTION

Les compétitions ne pourraient pas avoir lieu sans arbitres.  
VRAI/FAUX

VRAI.

RÉPONSE

1 Pt

36



Cibles  
JEUX  
Couleurs®

SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT



Cibles  
JEUX  
Couleurs®

SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT



Cibles  
JEUX  
Couleurs®

SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT



Cibles  
JEUX  
Couleurs®

SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT



QUESTION

Je peux tirer une compétition ISSF avec un jean bleu ou denim.  
VRAI/FAUX

FAUX

1 Pt

RÉPONSE

37

QUESTION

Je ne peux pas tirer une compétition en jupe. VRAI/FAUX

FAUX, je peux tirer en jupe à condition qu'elle soit plus longue que les bouts des doigts, lorsque les bras sont le long du corps.

1 Pt

RÉPONSE

38

QUESTION

Je peux monter sur un podium en jean. VRAI/FAUX

FAUX.

1 Pt

RÉPONSE

39

QUESTION

Combien de plombs tirent les Poussins et Benjamins en Carabine, en compétition ?

30 plombs.

1 Pt

RÉPONSE

40



Cibles  
JEUX  
Couleurs®

SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT



Cibles  
JEUX  
Couleurs®

SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT



Cibles  
JEUX  
Couleurs®

SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT



Cibles  
JEUX  
Couleurs®

SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT

**QUESTION**

Combien de plombs tirent les Minimes en compétitions, au Pistolet ?

40 plombs.

**RÉPONSE**

**1** Pt

41

**QUESTION**

En école de tir, les carabiniers et les pistoliers tirent le même nombre de plombs. VRAI/FAUX

VRAI.

**RÉPONSE**

**1** Pt

42

**QUESTION**

En compétition école de tir, combien de temps durent les essais ?

10 min.

**RÉPONSE**

**1** Pt

43

**QUESTION**

À partir de la catégorie Cadet, combien de temps durent les essais en compétition ?

15 min.

**RÉPONSE**

**2** Pts

44





Cibles  
**JEUX**  
Couleurs®

**SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT**



Cibles  
**JEUX**  
Couleurs®

**SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT**



Cibles  
**JEUX**  
Couleurs®

**SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT**



Cibles  
**JEUX**  
Couleurs®

**SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT**

### QUESTION

Le contrôle de l'arme et de l'équipement est obligatoire avant chaque compétition en école de tir. VRAI/FAUX

VRAI.

RÉPONSE

1 Pt

45

### QUESTION

Le contrôle de l'arme et de l'équipement n'est plus obligatoire à partir de la catégorie Cadet. VRAI/FAUX

VRAI.

RÉPONSE

1 Pt

46

### QUESTION

Les munitions peuvent être rangées dans les mêmes malles que les armes. VRAI/FAUX

FAUX.

RÉPONSE

1 Pt

47

### QUESTION

Si j'ai une arme à air comprimé ou que le club m'en prête une, il me faut obligatoirement un coffre-fort à la maison. VRAI/FAUX

FAUX.

RÉPONSE

1 Pt

48



**SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT**



**SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT**



**SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT**



**SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT**

QUESTION

En compétition, dès que j'ai fini mon match je peux ranger mon arme. VRAI/FAUX

FAUX.

RÉPONSE

1 Pt

49

QUESTION

Qui m'autorise à ranger mon arme à la fin d'une compétition ?

Les arbitres.

RÉPONSE

1 Pt

50

QUESTION

Lorsque je m'assois pour faire une pause, dois-je insérer mon fil de sécurité ?

OUI.

RÉPONSE

1 Pt

51

QUESTION

En compétition, combien de plombs dois-je tirer sur chaque carton ?

Un plomb par carton.

RÉPONSE

1 Pt

52





**SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT**



**SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT**



**SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT**



**SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT**

QUESTION

Le fil de sécurité doit dépasser des deux côtés du canon. Mais de combien de centimètres minimum ?

2 Pts

15 cm.

RÉPONSE

53

QUESTION

Si je n'ai pas de chaussures de tir spécifiques, quelle règle doivent respecter les chaussures que j'utilise ?

1 Pt

Elles ne doivent pas recouvrir l'os de la cheville.

RÉPONSE

54

QUESTION

J'ai le droit de tirer en tongs, lors des compétitions. VRAI/FAUX

1 Pt

FAUX.

RÉPONSE

55

QUESTION

Dans quelle direction doit toujours être mon arme, mis à part lorsque je me déplace ?

1 Pt

En direction des cibles.

RÉPONSE

56



**SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT**



**SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT**



**SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT**



**SÉCURITÉ - ARBITRAGE  
TRANSPORT**



QUESTION

Pendant un match, combien de fois les arbitres annoncent-ils le temps restant ?

1 Pt

Deux fois (lorsqu'il reste 10 min et 5 min).

RÉPONSE

57

QUESTION

L'heure inscrite sur le plan de tir est l'heure de début des essais.  
VRAI/FAUX

2 Pts

FAUX, c'est l'heure à laquelle débute le match.

RÉPONSE

58

QUESTION

Lorsque je vais à l'entraînement avec mon arme personnelle, je dois avoir ma licence à jour sur moi. VRAI/FAUX

1 Pt

VRAI.

RÉPONSE

59

QUESTION

Une arme est dangereuse, même si elle n'est pas chargée.  
VRAI/FAUX

1 Pt

VRAI.

RÉPONSE

60