BULLETIN OFFICIEL DES ARMEES

Edition Chronologique

PARTIE PERMANENTE
Armée de l'air

CIRCULAIRE N° 1127/DEF/EMAA/OPS/INS
relative à l'organisation de la coupe de défense des bases.

Du *12 avril 1993*

ÉTAT-MAJOR DE L'ARMÉE DE L'AIR : *Bureau opérations.*

CIRCULAIRE N° 1127/DEF/EMAA/OPS/INS relative à l'organisation de la coupe de défense des bases.

Du 12 avril 1993

NOR D E F L 9 3 5 7 0 8 3 C

Référence :

Instruction 1858 /DEF/EMAA/1/PERS/MOB du 25 novembre 1991 (BOC, 1992, p. 471)

Pièce(s) Jointe(s) :

Quatre annexes.

Texte abrogé :

Circulaire n° 1141/DEF/EMAA/1/MOB du 14 septembre 1983 (BOC, p. 5569) et ses quatre modificatifs des 16 octobre 1984 (BOC, p. 6122) et son erratum du 9 janvier 1985 (BOC, p. 152), 24 octobre 1985 (BOC, p. 6771), 29 juillet 1987 (BOC, p. 4188) et 11 juillet 1988 (BOC, p. 3641).

Classement dans l'édition méthodique : BOEM 333.1.1.2.

Référence de publication : BOC, p. 2341.

---

1. GÉNÉRALITÉS.

La présente circulaire fixe les dispositions techniques des épreuves de la coupe nationale de défense des bases qui se déroule les années paires.

Les régions aériennes organisent, les années impaires, une compétition régionale du même type qui peut servir de sélection pour les épreuves nationales.

Les épreuves sont déterminées de façon à mettre en pratique le programme d'instruction des personnels de réserve.

Les épreuves se déroulent sur deux jours.

Elles comprennent dans l'ordre (annexe I) :

Le premier jour :

- un tir de précision ;

- un tir de vitesse.

Le deuxième jour : un parcours d'orientation avec les ateliers :

- lancer de grenades ;

- montage et démontage d'armes ;

- brancardage.

La coupe décernée par l'armée de l'air est conservée par l'équipe gagnante.

2. ORGANISATION.

La région aérienne précisée dans l'annexe de l'instruction citée en référence, désigne une base aérienne responsable de l'organisation. Cela implique :

- l'organisation matérielle des épreuves ;

- la désignation d'une commission comprenant :

  - un officier supérieur, président, officiers d'active ;

  - des juges et des arbitres, officiers d'active ;

Cette commission est chargée de veiller au bon déroulement des épreuves. Elle en assure le contrôle et l'établissement des résultats.

3. PARTICIPANTS.

Chaque région aérienne est représentée par trois équipes de réservistes composées chacune de neuf personnes et comportant au minimum 2 officiers et 5 sous-officiers ou militaires du rang pour les épreuves de tir. En dehors du chef de l'équipe, il pourra être fait appel à 1 ou 2 cadres ou homme du contingent d'active.

Pour le parcours d'orientation l'équipe sera composée de 7 membres dont au moins 1 officier.

Ces personnels doivent obligatoirement être titulaires d'une affectation de mobilisation.

Chaque équipe sera représentative d'une base ou d'un des centres air de perfectionnement et d'instruction des réserves (*CAPIR*) rattachés à une même base.

Les concurrents doivent être munis d'une fiche de contrôle médical imprimé N° 683*/3 faisant état d'un contrôle médico-physiologique signée par le médecin-chef de la base et datant de moins de trois mois.

4. ATTRIBUTIONS DU PRÉSIDENT, DES JUGES ET DES ARBITRES.

4.1. **Le président de la commission est responsable :**

- du déroulement général de la compétition ;

- du contrôle et de la sécurité des épreuves.

Le président de la commission est habilité à apporter aux épreuves toute modification nécessitée par les circonstances et à régler sans appel tous les cas litigieux ou non prévus.

Une fois le classement des équipes établi par la commission, il porte ces résultats à la connaissance des participants.

Les récompenses (coupes et médailles) sont remises aux vainqueurs au cours de la cérémonie de clôture.

4.2. **Les juges sont chargés :**

- de contrôler :

    - la conformité des équipes (tenue, équipement, matériels, etc.) ;

    - la régularité du parcours ;

    - la bonne organisation des différents ateliers ;

    - l'observation des règlements (en particulier ceux relatifs aux tirs) ;

- de juger les litiges éventuels ;

- de déterminer les pénalisations ;

- d'établir les résultats définitifs.

4.3 **Les arbitres sont chargés :**

- de chronométrer les départs et les arrivées des équipes aux différents ateliers ;

- d'échelonner les équipes le cas échéant ;

- de vérifier le bon déroulement des épreuves dans les différents ateliers ;

- de relever les fautes imputables aux concurrents ;

- de relever et d'enregistrer les résultats.

5. DÉROULEMENT GÉNÉRAL DES ÉPREUVES.

La veille des épreuves, un briefing général dirigé par le président de la commission, portera sur les points suivants :

- vérification des certificats militaires d'aptitude médicale ;

- déroulement général des épreuves ;

- rappel du règlement des tirs (tir de précision, tir de vitesse) et du parcours d'orientation avec ses différents ateliers ;

- cotation des épreuves ;

- consignes de sécurité.

Tous les participants aux épreuves assisteront obligatoirement à ce briefing. Un retard de la totalité ou partie d'une équipe entraînera une pénalité de 50 points par tranche de quinze minutes de retard.

En outre, un rappel des consignes de sécurité précédera la première épreuve le jour même du déroulement.

5.1. **Parcours d'orientation.**

5.1.1. ***Définition.***

Parcours d'orientation par équipe en terrain couvert comportant des points de passage obligé (balises et ateliers) que les équipes doivent découvrir par des cheminements de leur choix, en se servant :

- pour la première phase : d'une boussole ;

- pour la deuxième phase : d'une carte et d'une boussole.

Le parcours couvre une distance d'environ 20 kilomètres.

Il comprend plusieurs ateliers.

5.1.2. ***Règlement du parcours (cf. ANNEXE II).***

5.1.3. ***Tenue. Equipements spécifiques.***

La tenue de travail combat est obligatoire pendant la durée de l'épreuve.

Tout équipier terminant l'épreuve dans une tenue non réglementaire entraînera la disqualification de l'équipe.

L'emploi et le port de tout équipement non autorisé (jumelles, postes radio type « talkies-walkies », cartes d'état-major, etc.) entraînera la disqualification de l'équipe.

Chaque concurrent sera muni :

- d'un foulard ou d'un brassard à la couleur de son équipe ;

- d'une boussole ;

- d'un crayon, d'une gomme ;

- d'une fiche de contrôle comportant les renseignements suivants :

  - *recto :* :

    - identité du concurrent ;

    - instructions en cas d'accident ou d'incident ;

    - inscription de l'heure de départ et de l'heure d'arrivée ;

  - *verso :* : cases pour visas :

    - aux contrôles balises B 1, B 2, B 3 ;

    - aux ateliers A 1, A 2, A 3 où seront également portées l'heure d'arrivée et de départ de chaque atelier.

5.1.4. ***Règlement général.***

Les équipes partent à vingt minutes d'intervalle.

L'heure de départ assignée à chaque équipe demeure valable, même si celle-ci se présente en retard.

Pendant l'épreuve aucun rythme n'est imposé (course ou marche accélérée).

Chaque équipier estampille sa fiche individuelle aux balises et la fait viser aux ateliers par le contrôleur qui y inscrit les heures, minutes et secondes d'arrivée et de départ de l'équipe. Pour chaque équipe, le temps à prendre en considération est celui de l'arrivée de son dernier concurrent.

Les concurrents doivent respecter les zones cultivées, les pépinières et les propriétés privées ; ils s'engagent à ne pas se servir d'un moyen de transport autre que celui qui pourrait être mis à leur disposition par les organisateurs.

Tout réserviste remplaçant ne participant pas à l'épreuve trouvé sur, ou aux abords, de l'itinéraire utilisés pour le parcours entraînera systématiquement la disqualification de son équipe.

5.1.5. ***Classement.***

Les équipes sont classées dans l'ordre des temps de parcours minima, déduction faite des temps d'arrêts aux ateliers.

En fonction de leur classement, le barème suivant leur est appliqué :

- équipe classée première : 500 points ;
- équipe classée deuxième : 425 points ;
- équipe classée troisième : 350 points ;
- équipe classée quatrième : 300 points ;
- équipe classée cinquième : 250 points ;
- équipe classée sixième : 200 points ;
- équipe classée septième : 150 points ;
- équipe classée huitième : 100 points ;
- équipe classée neuvième : 50 points.

5.1.6. ***Dispositions particulières.***

Les préparatifs de l'épreuve d'orientation seront tenus secrets pour les concurrents ; les points de contrôle et les balises seront vérifiés par des juges désignés avant l'épreuve.

5.2. **Epreuves de tir.**

5.2.1. ***Composition de l'équipe de tir.***

La constitution des équipes au pas de tir est la suivante :

- *PA* MAC 50 : 3 officiers ou sous-officiers ;
- *PM* MAT 49 : 3 officiers, sous-officiers ou militaires du rang ;
- *FAMAS* : 3 officiers, sous-officiers ou militaires du rang.

Les concurrents tirent avec la même arme pour les deux épreuves de tir (précision et vitesse).

5.2.2. ***Tenue, armement.***

La tenu de travail combat est obligatoire pendant la durée des épreuves.

Les armes et les munitions utilisées pour les tirs sont fournies par la région organisatrice.

Toute arme devant être utilisée sera éprouvée au préalable par un moniteur de tir et éliminée si sa précision est mauvaise.

Les munitions employées devront faire partie d'un même lot.

Les *PM* seront présentés avec leur bretelle de port d'arme. L'utilisation de la bretelle pour le tir est autorisée.

Les *FAMAS* seront présentés avec leur bretelle de port d'arme. L'utilisation de la bretelle pour le tir est autorisée.

5.2.3. ***Règlement et consignes de sécurité.***

Le règlement concernant les mesures de sécurité lors de l'exécution des tirs (TTA 207, édition 1979) sera appliqué. En outre :

- chaque chef d'équipe est responsable de la discipline et de la tenue de ses équipiers ;

- chaque tireur doit se présenter, à l'heure précise, dans la tenue prescrite, sous peine d'élimination.

5.2.4. ***Sanctions.***

Si la position d'un tireur ou sa tenue ne sont pas conformes aux dispositions du règlement, un avertissement lui sera donné. Si un compétiteur réitère les infractions, l'officier de tir pourra lui ordonner de cesser le feu jusqu'à ce qu'il ait corrigé sa position. Il pourra éventuellement être éliminé de l'épreuve par le président de la commission sur avis des juges.

Si un concurrent effectue un tir au coup par coup, la première fois un avertissement lui est donné par l'officier de tir. La seconde fois, il est éliminé de l'épreuve.

Le non-respect du règlement dans son intégralité engagera la responsabilité de l'officier de tir et du président du jury.

5.2.5. ***Contrôle.***

Toutes les cibles sont numérotées. Les cibles d'essais seront marquées en noir au coin gauche et changées pour le tir de concours.

A la fin de chaque série les cibles seront ramenées au contrôle. Les points de chaque cible seront comptés par les arbitres en présence du tireur (ou de son chef d'équipe). Le résultat sera porté sur la cible que le tireur signera.

Dans les tirs sur cibles pivotantes, un coup tiré pendant le retour en arrière de la silhouette sera considéré comme bon si l'empreinte n'a pas de dimension plus grande qu'une fois et demie le calibre de l'arme.

5.2.6. ***Classement.***

Le classement s'effectuera par équipe. Il résulte de l'addition des points obtenus par chaque équipier en tir de vitesse et tir de précision.

Il sera tenu compte des pénalisations décidées, le cas échéant, par les juges.

En cas d'égalité des points, le barrage se fera :

- au plus grand nombre d'impacts de balles dans les cibles ;

- au plus grand nombre d'impacts de balles dans les 10, 9, 8…

En fonction de leur classement, le barème suivant leur est appliqué :

- équipe classée première : 500 points ;
- équipe classée deuxième : 425 points ;
- équipe classée troisième : 350 points ;
- équipe classée quatrième : 300 points ;
- équipe classée cinquième : 250 points ;
- équipe classée sixième : 200 points ;
- équipe classée septième : 150 points ;
- équipe classée huitième : 100 points ;
- équipe classée neuvième : 50 points.

5.3. **Epreuves de lancer de grenades.**

5.3.1. ***Déroulement de l'épreuve (cf. ANNEXE IV).***

5.3.2. ***Tenue.***

La tenue de travail combat (avec casque de combat) est obligatoire pendant la durée des épreuves.

Les grenades utilisées sont des grenades d'exercice non lestées (poids moyen 430 g). Elles sont fournies par la région aérienne organisatrice et seront identiques pour tous les concurrents.

5.3.3. ***Classement.***

Le classement s'effectue par équipe en additionnant tous les points de tous les équipiers (précision + puissance).

En fonction de leur classement, le barème suivant leur est appliqué :

- équipe classée première : 200 points ;
- équipe classée deuxième : 175 points ;
- équipe classée troisième : 150 points ;
- équipe classée quatrième : 130 points ;
- équipe classée cinquième : 110 points ;
- équipe classée sixième : 90 points ;
- équipe classée septième : 70 points ;
- équipe classée huitième : 50 points ;
- équipe classée neuvième : 30 points.

5.4. **Epreuves de démontage et remontage d'armes.**

Les armes (2 PA, 3 PM et 2 FAMAS) sont déposées sur une table et sont les mêmes pour toutes les équipes.

Ces 7 armes doivent être démontées et remontées.

Au signal donné, le 1er équipier démonte et remonte l'arme de son choix, la pose sur la table puis passe le relais à son successeur en lui tapant la main. Cette procédure est à employer jusqu'à la dernière arme.

Le temps retenu pour l'équipe est celui écoulé entre le signal du départ et le moment où le dernier équipier a déposé l'arme remontée sur la table.

5.4.1. ***Classement.***

Le classement s'effectuera par équipe, dans l'ordre du temps minima.

En fonction de leur classement, le barème suivant leur est appliqué :

- équipe classée première : 100 points ;
- équipe classée deuxième : 85 points ;
- équipe classée troisième : 70 points ;
- équipe classée quatrième : 60 points ;
- équipe classée cinquième : 50 points ;
- équipe classée sixième : 40 points ;
- équipe classée septième : 30 points ;
- équipe classée huitième : 20 points ;
- équipe classée neuvième : 10 points.

5.5. **Epreuves de brancardage.**

A partir de l'atelier A 3, chaque équipe doit effectuer une épreuve de brancardage, en fin de parcours.

Le temps mis pour effectuer l'épreuve de brancardage est inclus dans le temps général du parcours.

5.5.1. ***Déroulement de l'épreuve.***

L'équipe désigne un de ses membres et le transporte à l'aide d'un brancard sur une distance de 1,5 km (cette distance peut être ramenée à 1 km sur un parcours très accidenté).

Le point de dépôt des brancards figurera sur la carte.

Un arbitre accompagnera les équipes pendant toute l'épreuve de brancardage.

Une pénalisation de 50 points est infligée pour chaque chute de l'équipier.

L'équipe n'assurant pas le brancardage sur la totalité de la distance sera disqualifiée.

5.5.2. ***Classement.***

Le classement s'effectue par équipe, dans l'ordre des temps de parcours minima.

En fonction de leur classement, le barème suivant leur est appliqué :

- équipe classée première : 200 points ;
- équipe classée deuxième : 175 points ;
- équipe classée troisième : 150 points ;
- équipe classée quatrième : 130 points ;
- équipe classée cinquième : 110 points ;
- équipe classée sixième : 90 points ;
- équipe classée septième : 70 points ;
- équipe classée huitième : 50 points ;
- équipe classée neuvième : 30 points.

5.6. **Classement général.**

Il est réalisé par l'addition des points et soustraction des points de pénalité obtenus dans les différentes épreuves.

Nota.

En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes les concurrents seront départagés en fonction de leur âge en appliquant le barème suivant :

- moins de 22 ans : 50 points ;
- de 22 à 29 ans : 30 points ;
- de 29 à 35 ans : 15 points ;
- plus de 35 ans : 0 points,

sans distinction de grade.

La présente circulaire abroge et remplace la circulaire nº 1141/DEF/EMAA/1/MOB du 14 septembre 1983 (BOC, p. 5569) et ses quatre modificatif du 16 octobre 1984 (BOC, p. 6122) et son erratum du 9 janvier 1985 (BOC, p. 152), modificatif du 24 octobre 1985 (BOC, p. 6771), modificatif du 29 juillet 1987 (BOC, p. 4188) et modificatif du 11 juillet 1988 (BOC, p. 3641).

Pour le ministre d'Etat, ministre de la défense et par délégation :

Le général de division aérienne, sous-chef d'état-major opérations, logistique de l'armée de l'air,

Pierre PERON.

ANNEXE I.

DÉROULEMENT DES ÉPREUVES ET DU PARCOURS.

Figure 1.

DEROULEMENT DES EPREUVES ET DU PARCOURS.

PREMIER JOUR (après-midi ou soirée).

1. Tir de précision.
2. Tir de vitesse.

DEUXIEME JOUR.

3. Départ (première phase parcours). — Départ
4. Première balise. — B 1
5. Premier atelier (fin première phase). — A 1 / Lancer de grenades
6. Début deuxième phase.
7. Deuxième balise. — B 2
8. Deuxième atelier. — A 2 / Démontage et remontage d'armes
9. Troisième balise. — B 3
10. Troisième atelier. — A 3 / Brancardage
11. Arrivée. — Arrivée

ANNEXE II.

RÉGLEMENT DU PARCOURS D'ORIENTATION.

1. DÉFINITION.

Cette épreuve de sélection est disputée par équipe en terrain couvert comportant des points de passage obligés (balises et ateliers) que les équipes doivent découvrir par des cheminements de leur choix.

Le parcours couvre une distance de 20 kilomètres environ.

2. FORMULE DE L'ÉPREUVE.

Les équipes accomplissent une épreuve « orientation » en deux phases :

- 1re phase : marche topographique à la boussole.

- 2e phase : marche topographique à la boussole et à la carte.

Partant d'un point donné « départ », elles doivent rejoindre le point « arrivée » après avoir trouvé les balises B 1, B 2, B 3 et les ateliers A 1 « lancer de grenades », A 2 « démontage et remontage des armes », A 3 « brancardage » respectivement distants d'environ 50 mètres de leur balise.

Les points de repère, les balises, les ateliers et le but seront marqués par des fanions dont le modèle devra être montré à tous les concurrents au moment du briefing général.

De plus les contrôleurs officiers ou sous-officiers sont chargés de viser les cases prévues à cet effet sur la fiche de contrôle remise au départ à chaque concurrent.

Une des balises B 2 ou B 3 devra constituer un objectif plus difficile à atteindre que les autres (terrain plus accidenté et balise peu visible à distance).

Le départ du point « départ » est donné à chaque équipe concurrente à intervalle de vingt (20) minutes.

3. DÉROULEMENT DE L'ÉPREUVE.

Phase 1 : marche topographique à la boussole s'étendant du point « départ » à l'atelier nº 1 (distance 8 km).

7 à 10 balises intermédiaires seront disposées sur ce parcours.

Dix minutes avant son départ, chaque équipe reçoit une enveloppe contenant 3 fiches sur lesquelles figurent :

- azimuts magnétiques ou angles de marche ;

- la description sommaire des lieux à traverser et des points à atteindre ainsi que leur distance ;

- une enveloppe scellée contenant une carte et les données des points à trouver (balise B 1 et atelier A 1). Si cette dernière est ouverte par les concurrents il ne sera attribué que 50 points à l'équipe pour l'épreuve « orientation ».

Phase 2 : marche topographique à la boussole et à la carte s'étendant de l'atelier A 1 au point « arrivée » (distance 12 km environ).

Après le lancer de grenades, chaque équipe reçoit une nouvelle enveloppe contenant 3 cartes plastifiées de la région, sur lesquelles seront clairement indiqués les emplacements du départ de l'atelier A 1, des balises B 2, B 3, la direction des ateliers et de l'arrivée.

Chaque carte (échelle comprise entre 1/20 000 et 1/100 000) doit être accompagnée :

- de la description de ces points ;

- éventuellement de photographies aériennes (avec indication de l'échelle).

L'ensemble des documents sera remis cinq minutes avant le départ à l'équipe isolée des autres participants.

Le contrôle à l'arrivée sera fermé sept heures après le départ de la dernière équipe, ou à l'issue de l'arrivée de cette dernière.

4. DISPOSITIONS PARTICULIERS POUR LE DÉROULEMENT DE L'ÉPREUVE.

Les ateliers devront dans la mesure du possible être équidistants les uns des autres. Le brancardage ne devra pas s'effectuer au-delà d'une distance de 1,5 km et sera situé en fin de parcours.

ANNEXE III.

DÉROULEMENT DES TIRS.

1. TIR DE PRECISION.

1.1. **Officiers/sous-officiers.**

a). Arme : PA MAC 50.

b). Distance : 25 mètres.

c). Cible : cible olympique fixe (silhouette homme debout zonée).

d). Position : debout, arme tenue à une ou deux mains, bras tendus.

e). Epreuve : essai facultatif, 1 chargeur de 5 cartouches.

Paletage à la fin du tir d'essai sans que le tireur ne se déplace.

Concours : 2 chargeurs de 5 cartouches tirées en 3 minutes.

Commandements : réglementaires.

Chronométrage : assuré par l'officier de tir.

Un aide se tiendra derrière le tireur pour parer à tout incident.

1.2. **Officiers/sous-officiers et militaires du rang**

(arme épaulée sans appui).

a). Arme : MAT 49.

b). Distance : 50 mètres.

c). Cible : cible olympique fixe (silhouette homme debout zonée).

d). Position : debout, crosse à l'épaule.

e). Epreuve : essai facultatif, 1 chargeur de 5 cartouches.

Paletage à la fin du tir d'essai sans que le tireur ne se déplace.

Concours : chargeur de 20 cartouches tirées en 1 minute (par petites rafales dans la limite du temps accordé ; le tir au coup par coup est interdit).

Commandements : réglementaires.

Chronométrage : assuré par l'officier de tir.

Un aide se tiendra derrière le tireur pour parer à tout incident.

1.3. **Officiers/sous-officiers et militaires du rang**

(arme épaulée sans appui).

a). Arme : *FAMAS*.

b). Distance : 100 mètres.

c). Cible : cible olympique fixe (silhouette homme debout zonée).

d). Position : debout, crosse à l'épaule.

e). Epreuve : essai facultatif, 1 chargeur de 5 cartouches.

Paletage à la fin du tir d'essai sans que le tireur ne se déplace.

Concours : 1 chargeur de 10 cartouches tirées en 1 mn 30 s au coup par coup.

Commandements : réglementaires.

Chronométrage : assuré par l'officier de tir.

Un aide se tiendra derrière le tireur pour parer à tout incident.

2. TIR DE VITESSE.

2.1. **Officiers/sous-officiers.**

L'arme est tenue bras tendu, devant et vers le sol, tant que la silhouette n'a pas commencé à pivoter pour apparaître. A la fin du tir, l'arme est ramenée à la position initiale lorsque la silhouette a disparu.

a). Arme : PA MAC 50.

b). Distance : 25 mètres.

c). Cible : cible olympique (silhouette homme debout zonée, hauteur 1,60 m). Silhouette tournant autour de son axe vertical.

d). Position : debout, tir réflexe.

e). Epreuve : aucun essai.

Concours : 2 chargeurs de 5 cartouches.

Chronométrage : assuré par l'officier de tir ; 10 apparitions de 3 secondes, 10 disparitions de 7 secondes (durée totale du tir : 1 mn 40 s).

Commandements : réglementaires.

Un aide se tiendra derrière le tireur pour parer à tout incident.

2.2. **Officiers/sous-officiers et militaires du rang**

(tir « au jeter » avec une arme épaulée).

L'arme doit être maintenue à la hanche tant que la silhouette n'a pas commencé à pivoter pour apparaître. A la fin du tir, l'arme est ramenée à la hanche lorsque la silhouette a disparu.

a). Arme : MAT 49.

b). Distance : 50 mètres.

c). Cible : cible olympique (silhouette homme debout zonée, hauteur 1,60). Silhouette tournant autour de son axe vertical.

d). Position : debout, départ arme à la hanche.

e). Epreuve : aucun essai.

Concours : 1 chargeur de 20 cartouches. Tir par courtes rafales pendant l'apparition des silhouettes ; le tir au coup par coup est interdit.

Chronométrage : assuré par l'officier de tir ; 5 apparitions de 3 secondes, 5 disparitions de 7 secondes (durée totale du tir : 50 s).

Commandements : réglementaires.

Un aide se tiendra derrière le tireur pour parer à tout incident.

2.3. **Officiers/sous-officiers et militaires du rang**

(tir « au jeter » avec arme épaulée).

L'arme doit être maintenue à la hanche tant que la silhouette n'a pas commencé à pivoter pour apparaître. A la fin du tir, l'arme est ramenée à la hanche lorsque la silhouette a disparu.

a). Arme : *FAMAS*.

b). Distance : 100 mètres.

c). Cible : cible olympique (silhouette homme debout zonée, hauteur 1,60). Silhouette tournant autour de son axe vertical.

d). Position : debout, départ arme à la hanche.

e). Epreuve : aucun essai.

Concours : 1 chargeur de 10 cartouches. Tir au coup par coup.

Chronométrage : assuré par l'officier du tir ; 10 apparitions de 3 secondes, 10 disparitions de 7 secondes (durée totale du tir : 1 mn 40 s).

Commandements : réglementaires.

Un aide se tiendra derrière le tireur pour parer à tout incident.

3. INCIDENTS DE TIR.

a) **Tir de précision.**

Cartouche mal présentée ou percutée sans départ du coup : le tireur peut tirer une nouvelle fois cette cartouche ou demander une cartouche nouvelle.

Mauvais fonctionnement de l'arme : le tireur pourra effectuer un nouveau tir avec une nouvelle arme, sur une nouvelle cible, à l'issue des tirs de sa série.

b) **Tir de vitesse.**

Les coups ratés ou les enrayages sont aux dépens du tireur.

Le tireur ne peut changer d'arme pendant la « série de concours ».

4. PÉNALISATION.

Tout coup parti avant le commandement de feu ou après le commandement de « cessez-le-feu » entraîne l'annulation du meilleur impact. Les impacts par ricochets ne sont pas acceptés.

Pour le concurrent dont la cible a reçu un coup supplémentaire l'arbitre soustrait du total un nombre égal à la moyenne arithmétique de l'ensemble des impacts.

ANNEXE IV.

ÉPREUVES DE LANCER DE GRENADES.

1. TENUE.

Tenue de travail combat réglementaire de l'armée de l'air.

Coiffure : casque de combat.

2. GRENADES.

Grenades inertes non lestées.

Poids normal 430 grammes.

3. POSITION.

Lancer à bras tendu ou fléchi.

Le lancer « par dessous l'épaule » est interdit. Aire réservée au lanceur : espace de 3 mètres dans le sens du lancer, limitée à l'avant par un parapet ou un petit mur stable de 1,25 m de hauteur.

L'aire mesure 2 mètres de largeur et doit être nettement délimitée.

4. FORMULE DE L'EPREUVE.

L'épreuve comprend 2 parties qui sont exécutées successivement par chaque concurrent :

- 1re partie : précision, en moins de 2 minutes.

- 2e partie : puissance, en moins de 30 secondes.

4.1. **Précision.**

Objectifs : quatre cercles comportant chacun trois zones concentriques de 6 mètres, 4 mètres et 2 mètres de diamètre intérieur, délimitées par une bordure nette ne dépassant pas le niveau du sol. Les quatre cercles sont répartis en éventail sous un angle maximum de 36 ° et échelonnés à 20, 25, 30 et 35 mètres. La distance est mesurée du centre des cercles au milieu du côté intérieur du parapet.

Exécution du tir : le concurrent lance 8 grenades (2 pour chaque cercle). Il dispose de 2 minutes à partir du signal. Le commencement et la fin du lancer sont indiqués par un bref coup de sifflet. Avant le signal marquant le commencement, le contrôleur demande au concurrent s'il est prêt. Le signal n'est donné qu'après réponse affirmative du concurrent.

Irrégularités et difficultés : le concurrent a toute latitude pour prendre les cercles comme objectif dans n'importe quel ordre. Mais il est obligé de déclarer cet ordre avant de commencer.

Si le concurrent lance plus de 2 grenades vers un cercle, il est pénalisé par l'annulation de la (ou des grenades) ainsi lancée. Aucun point n'est attribué.

Le lanceur qui fait partir une grenade avant le premier signal n'est passible d'aucune pénalisation, mais le lancer est recommencé.

Pour être valable, la grenade doit avoir quitté la main du lanceur avant le dernier signal.

Si, avant que la grenade ait touché le sol, le lanceur sort de l'aire de lancement ou marche sur l'une des lignes la délimitant, le jet est compté comme nul et n'est pas recommencé.

Contrôle : est considéré comme bonne toute grenade qui percute directement le sol à l'intérieur des cercles, même si elle sort ensuite par rebond, ricochet, ou en roulant. Une grenade qui touche la bordure extérieure d'un cercle est considérée comme tombée dans ce cercle.

Est considérée comme mauvaise toute grenade qui tombe en dehors des cercles, ou dans les cercles par rebond, ricochet ou en roulant.

L'arrivée dans chacun des cercles est confirmée par un contrôleur muni d'un fanion.

Pour une touche dans la zone intérieure, il lève son fanion au-dessus de sa tête.

Pour une touche dans la zone médiane, il tend le fanion à l'horizontal.

Pour une touche dans la zone extérieure, il dirige le fanion vers le bas.

Pour une touche hors des cercles, il dirige le fanion vers le bas et lui imprime de petits mouvements pendulaires.

Barème de cotation.	**Zone intérieure (0 à 2 m).**	**Zone médiane (2 à 4 m).**	**Zone extérieure (4 à 6 m).**
Cercle 1 (20 m)	8	4	2
Cercle 2 (25 m)	9	5	3
Cercle 3 (30 m)	10	6	4
Cercle 4 (35 m)	11	7	5

Exemple :

Objectif.		**Zone.**		
		Intérieur 0 à 2 mètres.	**Médiane 2 à 4 mètres.**	**Extérieure 4 à 6 mètres.**
Cercle 1		8		2
Cercle 2				3
Cercle 3			6	4
Cercle 4		11	7	
	Totaux	19	13	9

4.2. **Puissance.**

Objectif : atteindre la distance maximum sur une aire limitée par des lignes marquant un angle de 36 °.

Exécution du tir : le concurrent dispose d'une grenade qu'il doit lancer en 30 secondes maximum. Passé ce délai, le tir est compté 0 point.

Début et arrêt du lancer sont signalés au sifflet. Avant le signal marquant le commencement, le contrôleur demande au concurrent s'il est prêt, le signal n'est donné qu'après une réponse affirmative du concurrent.

Irrégularités et difficultés : le jet hors des limites de l'aire définie ci-dessus compte pour 0 point.

Comme pour le lancer de précision, il est interdit de sortir de l'aire de lancement ou de marcher sur l'une des lignes la délimitant avant que la grenade ait touché le sol.

Contrôle : le point d'arrivée est marqué par un piquet muni d'un fanion. Une touche sur la ligne de détermination de l'aire de lancer est considérée comme « bonne ».

Barème de cotation : la distance en mètres et en centimètres constitue exactement le nombre de points.

Exemples : 53,27 m = 53,27 points.

5. CLASSEMENT.

Le classement dans l'épreuve globale (précision et puissance) est obtenu par le total des points de chaque concurrent.

Exemples :

1re partie		41 points
2e partie		53,27 points
	Total	94,27 points