



TROUSSE DU COMPÉTITEUR



Trousse du compétiteur

Table des matières :

- 1- Table des matières
- 2- Instructions aux tireurs
- 3- Lettre d'invitation
- 4- Direction pour se rendre au champ de tir
- 5- Parcours de tir
- 6- Article : Comment porter un étui de type « Dropleg »





INSTRUCTIONS AUX COMPÉTITEURS

Match CQB4 Lone survivor, Base militaire de Valcartier, 3 Octobre 2020

Le CTRV vous invite cordialement à ce match CQB Québec. Celui-ci se tiendra sur le champ de tir « **Austère A-B** » de la base militaire de Valcartier le samedi 3 Octobre 2020. Les tireurs pistolet doivent être présents pour 07h45 pour recevoir le briefing de sécurité. Ceux pour la carabine doivent être présents pour 12h30. Ce briefing est obligatoire pour participer, **un tireur qui manque le briefing ne pourra pas tirer!**

Trois catégories sont disponibles : **CARABINE ET PISTOLET, PISTOLET PRODUCTION OU PISTOLET OPEN.**

Les participants doivent avoir l'habilité physique de se déplacer et d'adopter rapidement différentes positions de tir sans support matériel. Beaucoup de manipulation d'arme est nécessaire lors de ce match, les participants doivent posséder les aptitudes de base au maniement sécuritaire de leur arme (chargement, remplacement de chargeur, déchargement etc...). Aucun tir d'ajustement / zéro tage ne prendra place avant la compétition.

Tous doivent obligatoirement avoir en leur possession les items suivants :

- Tenue adéquate pour prendre des positions de tir sur un sol de gravier (Pantalons, chemise, etc...).
- Une carabine semi-automatique à chargeur détachable à percussion centrale ou annulaire** avec un système de visée quelconque avec 5 chargeurs à capacité maximale de 5 cartouches.
- Un pistolet semi-automatique à percussion centrale** à mires métalliques avec 5 chargeurs (minimum de 4 chargeurs).
- Tout autre accessoire voulu sur la carabine accepté (laser, lampe torche, poignée avant etc...).
- Un étui avec rétention pour porter le pistolet (tous modèles acceptés, excepté étui sur la poitrine / crossdraw).
- Dispositif de port pour un minimum de 5 chargeurs pistolet et carabine (Veste tactique, chest-rig, poches chargeurs, etc... tous acceptés).
- 2 stylos et une calculatrice de poche pour calculer et remplir les feuilles de pointages.
- Ensemble de nettoyage d'arme / huile.
- Un sac pour ramasser les douilles.
- Eau / fluides / collations.
- Vêtements adéquats pour faire face aux conditions météo.
- Protection auditive et oculaire.
- Munitions totales pour la journée:

MATCH PISTOLET : 106 cartouches pour le pistolet.

MATCH CARABINE ET PISTOLET : 88 cartouches carabine et 48 pour le pistolet

Il est recommandé d'apporter une chaise de camping. Il est permis d'apporter une table pliante et un abri de toile en cas d'intempéries. Il est permis de porter des gants pour tirer. Les accompagnateurs doivent être approuvés par le directeur du match et mis sur la liste des invités. Seulement les noms figurants sur la liste d'accès pourront passer la barrière. Respectez la limite de vitesse de 50 km/h dans les secteurs d'entraînement.

Aucun manquement à l'étiquette sportive ne sera toléré. Toute conduite anti-sportive ou déplacée envers tout autre personne verra le contrevenant expulsé sans préavis et sans remboursement.

Le match se déroule sans regards aux conditions météo. Seulement des conditions extrêmes nécessitent l'arrêt du match. Les tireurs qui se sont enregistrés doivent se présenter, **même en cas de pluie!**

LE DÎNER NE SERA PAS FOURNI

Les compétiteurs voulant participer doivent être assurés pour la pratique des sports de tir. Ces assurances sont disponibles à prix modique au sein des principales organisations tir reconnues : **FTC / NFA / CSSA / FQT / CCFR...**

Les tireurs **PISTOLET SEULEMENT** doivent prévoir passer la journée sur champ de tir de 07h45 à 12h00. Les tireurs **CARABINE ET PISTOLET** passeront de 12h00 à 17h30 sur le champ de tir. **EXCEPTIONNELLEMENT VOUS DEVREZ QUITTER LE CHAMP DE TIR APRÈS LA CÉRÉMONIE DE REMISE DE MÉDAILLES**. Le système de relève fait en sorte que tous les tireurs participent tout au long de la journée. Étant donné l'emplacement du site, il sera impossible pour les tireurs de quitter le site durant la compétition. À la fin de la journée, les tireurs effectueront une corvée de nettoyage pour remettre le champ de tir dans son état original. Une cérémonie de remise de médaille et de tirage de prix de présence prendra place en fin de journée.

Pour toute question en rapport au match, contactez l'adresse CQBQuebec@hotmail.com. Votre no de compétiteur constitue votre preuve d'enregistrement. Les frais de **35\$** devront être payés en argent comptant le matin même de la compétition. Les participants doivent avoir en leur possession le montant exact. Pour toute annulation, envoyer un message à la même adresse dans les plus brefs délais. **Un tireur qui s'est enregistré et qui ne se présente pas sans avoir annulé (no-show) au plus tard 48h avant le match, verra son nom mis sur une liste noire et se verra refuser l'inscription aux futurs matches CQB.**

Le match est sanctionné par la **Fédération de tir du Canada**. Les résidents du Québec n'ont pas besoin de demander de permis de transport spécifique. Pour toute question relative au transport veuillez contacter le contrôleur des armes à feu du Québec via le 1-800-731-4000. Imprimez et apportez la lettre d'invitation à titre de justification pour le transport de vos armes restreintes.





Invitation compétition provinciale,
Match CQB, BFC Valcartier, 3 Octobre 2020

Le club de tir récréatif de Valcartier vous invite cordialement à ce match provincial CQB Québec. Celui-ci se tiendra sur le champ de tir « **Austère A-B** » de la base militaire de Valcartier le **samedi 3 octobre 2020**. Tous les compétiteurs doivent être présents pour 07h45 pour recevoir le briefing de sécurité. Ce briefing est obligatoire pour participer, **un tireur qui manque le briefing ne pourra pas tirer!** Arrivez à l'avance.

Ce match est sanctionné par la Fédération de Tir du Canada.

La compétition est divisée en deux étapes conduites durant la journée : une pratique en avant-midi et le match réel en après-midi.

Les tireurs doivent prévoir passer la journée sur le champ de tir de 07h45 à 17h00. Certains tireurs pourront faire du tir de nuit. Le système de relève fait en sorte que tous les tireurs participent tout au long de la journée. Étant donné l'emplacement du site et le rythme de relève rapide, il sera impossible pour un tireur de quitter le site durant la compétition.

Tous les tireurs doivent s'être préalablement inscrits au CQBQuebec@hotmail.com

Des frais de 35\$ en argent comptant devront être acquittés le matin même lors de l'enregistrement.

Assurez-vous de consulter le site du club de tir récréatif de Valcartier et/ou [Practiscore.com](https://www.practiscore.com) pour trouver tous les détails de cette compétition.

Bien à vous,

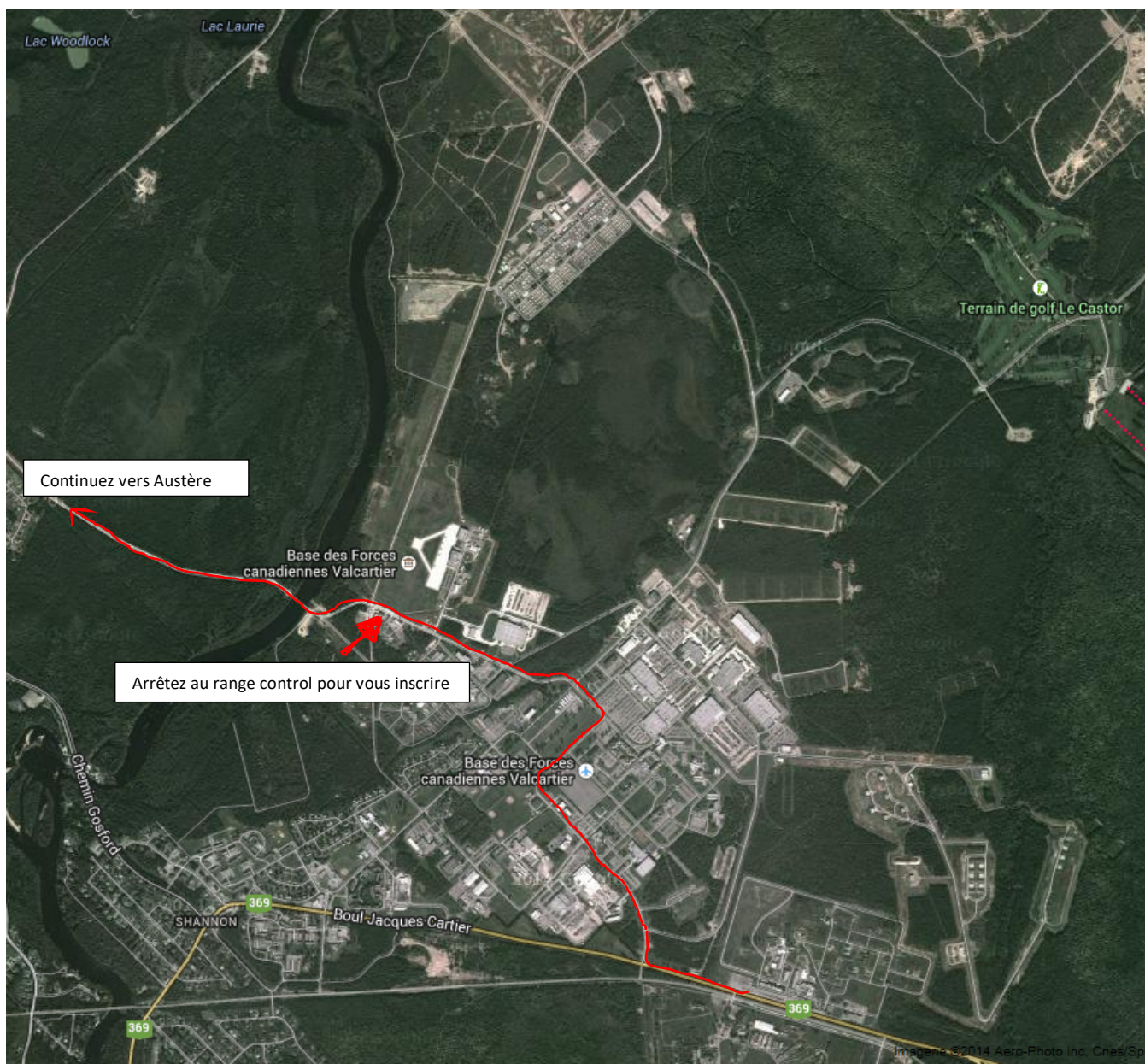
Ocho Sierra
Directeur CQB Québec



DIRECTIONS POUR SE RENDRE SUR LE CHAMP DE TIR AUSTÈRE A-B

À votre arrivée sur la base militaire de Valcartier par la guérite principale habituelle, le chemin sera indiqué par les même pancartes habituelles. En arrivant au stop à l'hélicoptère vous devez continuer tout droit vers **RANGE CONTROL!!!** Vous devez arrêter pour inscrire votre présence dans les secteurs au bureau de RANGE CONTROL .

AVERTISSEMENT COVID-19 : LE PORT DU MASQUE ET LA DÉCONTAMINATION DES MAINS SERA OBLIGATOIRE POUR VOUS INSCRIRE À RANGE CONTROL. AUCUNE « CONDITION MÉDICALE » NE SERA TOLÉRÉE. CEPENDANT LE PORT DU MASQUE N'EST PAS REQUIS SUR LE CHAMP DE TIR TANT QUE LE 2 MÈTRES DE DISTANCIATION SOCIALE EST RESPECTÉE.







Parcours de tir Pistolet CQB Québec 2020



CATÉGORIE PISTOLET PRODUCTION & PISTOLET OPEN

SER #	DIST	CIBLES	Type de Match	# de balles	DESCRIPTION	EXPOSITION Pointage Fig11: 5,1,5,4,3
STAGE 1 WARM-UP : 4 x Chargeurs de 5 balles + 1 Chargeur de 6 balles						
Total : 26						
1S	15 M	2 x Fig11	Snap	2 x C-5	-Debout -Au sifflet -1 coup sur chaque Fig 11 -Changement de chargeur obligatoire	5 x expositions de 4 secondes
1R	15 M	2 x Fig11	Rapide	2 x C-5	-Debout -Au sifflet -5 coups sur chaque Fig 11 -Changement de chargeur obligatoire	1 x expositions de 15 secondes
1M	15 M	2 x Fig11	Mouv à la ligne, suivi du tir.	1 x C-6	-Debout, départ au 25m -Au sifflet, bouger au 10 -2 coups C-D-M, 1 coup à la tête dans chaque fig 11	1 x expositions de 20 secondes
STAGE 2 FOLLOW UP SNAP: 5 x Chargeurs de 4 balles						
Total : 20						
2M	30-10 30-25 25-20 20-15 15-10 10-5	2 x Fig 11 2 x Fig 11 2 x Fig 11 2 x Fig 11 2 x Fig 11	Mouv aux lignes suivi du tir	C-4 C-4 C-4 C-4 C-4	-Debout, départ au 30m Au sifflet, bouger au : -25m, 2 coups par Fig11 -20m, 2 coups par Fig11 -15m, 2 coups par Fig11 -10m, 2 coups par Fig11 -5m, 2 coups par Fig11 -Changements de chargeur obligatoire	10 secondes 10 secondes 10 secondes 10 secondes 10 secondes Maximum 10 trous par Fig 11
STAGE 3 BARRICADES: 4x Chargeurs de 5 balles						
Total : 20						
3BD	15 M	2 x Fig 11	Snap tir à la barricade	2 x C-5	-Debout derrière la barricade -Au sifflet, 1 coup côté fort -Au changement de chargeur, tir côté faible	-5 x expositions de 4 secondes côté fort -5 x expositions de 4 secondes côté faible -5 trous par cible -le rechargement doit être effectué derrière la barricade sinon pénalité
3BG	15 M	2 x Fig 11	Rapide tir à la barricade	2 x C-5	-A genou derrière la barricade -Au sifflet, 5 coups côté fort, 5 coups côté faible -Changement de chargeur obligatoire	-1 x exposition de 20 secondes -le rechargement doit être effectué derrière la barricade sinon pénalité -5 trous max par cible

STAGE 4 MOVE AND SHOOT : 4 x Chargeurs de 5 balles						
Total : 20						
4FM	20-10 M	2 x Fig 11	Feu en mouv	2x C-5	-Départ au 20m -Au sifflet -Débuter le tir en marche -5 coups sur chaque Fig 11 -Les tireurs ne peuvent arrêter -Changement de chargeur obligatoire -Fin au 10m	-1 x exposition de 15 secondes
4T	20-10 M	2 x Fig 11	Mouv a la ligne, suivi du tir	2x C-5	-Départ au 20m -Au sifflet, bouger au 10m -4 coups c-d-m et 1 a la tête dans chaque Fig 11 -Changement de chargeur obligatoire	-1 x exposition de 15 secondes
STAGE 5 SAVE THE HOSTAGE: 4 x Chargeurs de 5 balles						
Total : 20						
5H	20 M	2 x Fig 11	Save the hostage	2x C-5	-Départ au 20m -Au sifflet -1 coup sur la cible de gauche -5 points de pénalité par balle dans l'otage -Changement de chargeur obligatoire	-5 x exposition de 5 secondes
5H	10 M	2 x Fig 11	Save the hostage	2x C-5	Départ au 10m -Au sifflet -1 coup sur la demi-cible de gauche 1 coup sur la demi-cible de droite -5 points de pénalité par balle dans l'otage -Changement de chargeur obligatoire	-5 x exposition de 10 secondes

Total munitions pour un match : **106 balles**



Parcours de tir «BLACK OPS » CQB Québec 2020



CATÉGORIE CARABINE ET PISTOLET

SER #	DIST	CIBLES	Type de Match	# de balles	DESCRIPTION	EXPOSITIONS (Pointage Fig 11: V, 5, 4, 3)
Chargement ÉTAPE 1 Carabine : 4 x chargeurs de 5 balles + 1 chargeur de 4 balles Pistolet: 1 x Chargeurs de 4 balles + 3 x chargeurs de 2 balles. Total: 24 balles carabine 10 balles pistolet						
WARM UP						
1 S	25 M.	2 x fig. 11	Snap	C-10	Insérer chargeur pistolet. -Debout -Au sifflet -1 coup sur chaque fig 11 -Chg. de chargeur oblig.	-5 x expositions de 2 secondes
1 R	25 M.	2 x fig. 11	Snap Pivot	C-10	-Position face à droite -Au sifflet -1 coups sur chaque fig 11 -Changement de chargeur obligatoire.	-5 x exposition de 6 secondes
1 M	25-10 M.	2 x fig. 11	Mouv à la ligne, suivi du tir.	C-4 P-4	-Debout -Au sifflet, bouger au 10m -2 coups sur chaque fig 11 avec la carabine. -Transition pistolet, 2 coups CDM sur chaque fig 11	-1 x exposition de 25 secondes - Max 12 trous carabine par cible
1SP	10 M	2 x fig. 11	Transition Snap	P-6	-Debout -Au sifflet -Transiton, armer pistolet -1 coup sur chaque fig 11	-3 x exposition de 4 secondes - Max 5 trous pistolet par cible
Chargement ÉTAPE 2 Carabine : 4 x chargeurs de 5 balles Pistolet: 2 x Chargeurs de 8 balles Total: 20 balles carabine 16 balles pistolet						
MAD MINUTE						
2MMC	30-20 M.	2 x fig. 11	MAD MINUTE RIFLE	C-20	Insérer chargeur pistolet. -Debout, départ 30m. -Au sifflet bouger au 20M. et tirer le maximum de coups possibles sur la cible dans le temps alloué. -20 coup sur cible gauche.	-1x exposition de 20 secondes - Maximum de 20 balles dans la cible de GAUCHE. - Max de 20 trous cibles gauche
2MPP	20-10M	2 x fig. 11	MAD MINUTE PISTOL	P-16	-Debout, départ 20m. Au sifflet, bouger au 10M. et tirer le maximum de coups possibles dans le temps alloué.	-1x exposition de 12 secondes - Centre de masse - Max de 16 trous sur cible droite
Chargement ÉTAPE 3 Carabine : 4 x chargeurs de 5 balles + 1 chargeur de 4 balles Pistolet: 2 x Chargeurs de 6 balles Total: 24 balles carabine 12 balles pistolet						
RUN DOWN, BARRICADE						
3 P1	130M 30M.	2 x fig. 11	Run down Barricades	C -10	Insérer chargeur pistolet et carabine. -Au sifflet courrir jusqu'à la barricade et tirer la séquence suivante dans la fig 11 gauche -2 balles debout côté fort -2 balles à genoux côté fort -2 balles dans le trou de la barricade	-1 x expositions de 65 secondes

					-2 balles à genoux côté faible -2 balles debout côté faible -Chgt de chargeur oblig.	
3 P2	30-20M.	2 x fig. 11	Feu en mouvement	C-10	-Départ aux barricades 30M -Au sifflet -Shoulder check -Débuter le tir en marche -10 coup sur fig 11 droite -Changement de chargeur obligatoire	-1 x exposition de 15 secondes
3 MP3	10M.	2 x fig 11	Mozambique drill	C-4 P-12	-Départ du 20M -Au sifflet, courrir jusqu'au 10M et tirer 2 balles sur chaque cible. -Transition pistolet -2 balles CDM, 1 balle à La tête sur chaque cible -Changement de chargeur obligatoire. -Répéter séquence pistolet	-1 x exposition de 20 secondes -1 x 8 secondes -Max de 12 trous carabine sur chaque fig 11. -Max de 6 trous pistolet sur chaque fig 11. -Doit réussir coup à la tête.
Chargement ÉTAPE 4 <u>Carabine</u> : 4 x chargeurs de 5 balles <u>Pistolet</u> : 2 x Chargeurs de 5 balles					Total: 20 balles carabine 10 balles pistolet	
SAVE THE HOSTAGE						
4 SHC	40 – 20 M. 30M. 20M.	2 x fig 11	Save the hostage Rifle	C-20	-Insérer chargeur pistolet. -départ barricade40m -À genoux. -Au sifflet, shoulder check -bouger au 30m. -5 balles par exposition dans la cible de gauche. -2 expositions au 30M. -2 exposition au 20M. -Transition au pistolet lorsque terminé. Carabine à la brettelle	-1 x exposition de 25 secondes -3 x exposition de 20 secondes -Maximum de 20 balles carabine cible. gauche -10 points de pénalité par balle tirée dans l'otage
4 SHP	20 - 10 M.	2 x demi fig 14	Save the hostage Pistolet	P-10	-Debout, départ 20m. -Au sifflet, bouger au 10m. et tirer 5 coups dans la demi fig. 14 de gauche. -Tirer 5 coups dans la demi fig. 14 de droite lors de l'exposition suivante	-1 x exposition de 40 secondes -1 x 30 secondes -Maximum de 5 balles par demi cible. -10 points de pénalité par balle tirée dans l'otage.

Note:

Total munitions pour un match: Carabine : **88 balles**

Pistolet : **48 balles.**

Séquence de tâche 5
relèves

Tâches:	SÉCURITÉ	TIREUR	PATCH	COMPTEUR	PREP
Rotation 1	2	1	5	4	3
Rotation 2	3	2	1	5	4
Rotation 3	4	3	2	1	5
Rotation 4	5	4	3	2	1
Rotation 5	1	5	4	3	2

Séquence de tâche 4
relèves

Tâches:	SÉCURITÉ	TIREUR	PATCH	COMPTEUR
Rotation 1	2	1	4	3
Rotation 2	3	2	1	4
Rotation 3	4	3	2	1
Rotation 4	1	4	3	2

Séquence de tâche 3
relèves

Tâches:	SÉCURITÉ	TIREUR	STAND-BY
Rotation 1	2	1	3
Rotation 2	3	2	1
Rotation 3	1	3	2

Le Holster Drop leg: Le Drop leg a le principal avantage de libérer la ceinture de la veste. Ce qui permet de mettre d'autre chose sur celle-ci et d'améliorer la flexibilité du torse. À mon avis, c'est son principal avantage. Ceci permet aussi d'enlever la veste tout en gardant une arme sur soi. Lorsque bien ajusté, l'étui Drop leg positionne l'arme directement sous la main dominante ce qui minimise le mouvement pour dégainer. L'étui est souvent accompagné d'un porte chargeur qui permet de garder en tout temps des munitions d'urgences même si la veste a été enlevée. Lorsque de bonne qualité, une panoplie d'étuis retiennent fermement l'arme en place.

Par contre ce type d'étui présente aussi quelques désavantages (rien n'est jamais parfait). Ce type d'étui se prête très mal aux opérations à bord de véhicules automobiles car l'arme est extrêmement difficile à déployer en position assise. Si des suspects se trouvent à proximité de l'opérateur, celui-ci doit rester vigilant car l'arme se présente d'avantage et peut être plus facile à agripper par un belligérant. Un étui de mauvaise qualité ou mal ajusté peut perdre l'arme qu'il contient dans le feu de l'action. Si de grandes distances doivent être parcourues à pied, les courroies de l'étui vont inévitablement irriter les jambes de l'opérateur. Si possible, il est alors préférable de trouver une autre méthode de port pour effectuer ce déplacement.

Erreur communes: Lors des compétitions, beaucoup de tireurs ne portent pas adéquatement ce type d'étui ce qui leur cause des problèmes.

-Certains fixent l'étui à leur veste. Il est préférable d'éviter de le fixer à la ceinture de la veste car de cette manière on en perd les principaux avantages qui sont la flexibilité du torse et du port de l'arme lors du retrait de la veste. Il est préférable de le fixer directement à la ceinture du pantalon ou sur une deuxième ceinture spécifiquement dédiée à cet effet.

-Un mauvais ajustement, est l'erreur la plus commune. Un compétiteur achète l'étui chez le détaillant XYZ, arrive à la compétition, déballe le produit et le met sur sa jambe sans l'ajuster. À l'usine, ces étuis sont fabriqués "one size fits all". Habituellement les ajustements sont réglés pour une personne assez imposante. Un compétiteur avec un gabarit "Medium", et une taille moyennant les 5.8' devra considérablement raccourcir les courroies pour avoir une tenue correcte. Il lui faudra peut-être même enlever certaines boucles servant au détachement rapide.

La majorité des tireurs portent l'étui beaucoup trop bas et trop lâchement.

Étui trop bas et attaché lâchement :



Étui trop bas et attaché lâchement :



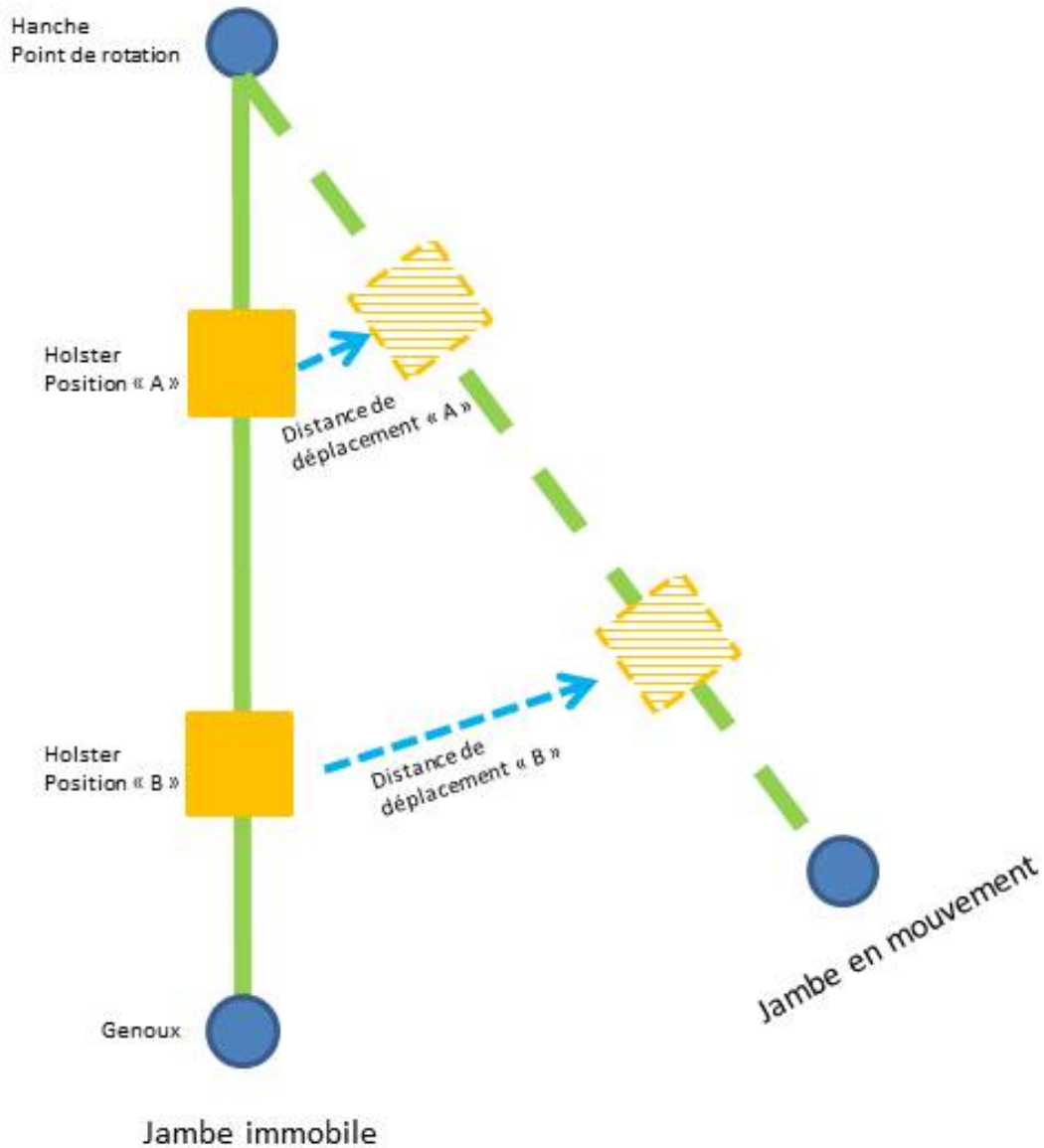
Lorsque porté trop lâchement, l'étui vas se déplacer sur le devant de la cuisse/genoux: L'arme n'est plus positionné sous la main dominante et "claquera" continuellement sur la cuisse à chaque pas, ce qui fatiguera l'opérateur. De plus, lorsque trop bas, l'arme devient difficile à dégainer :



Il faut comprendre l'effet de balancement. Lorsque qu'une charge est positionnée sur un levier, plus la charge est loin du point de rotation (Position "B") plus la force centrifuge sera exercée sur celle-ci. Plus grand sera aussi son mouvement car elle parcourt une plus grande distance. Comparativement, une charge placée près du point de rotation (Position "A"), parcourt une plus petite distance et est moins affectée par l'inertie.

Positionnement de l'étui « drop leg »

Effet de balancement, jambe de profil



Meilleure méthode : L'idéal est de porter l'étui le plus près possible de la hanche tout en étant confortable. Les courroies doivent être serrées pour éviter le maximum de mouvement de l'arme et l'étui. L'étui fixé à la ceinture du pantalon ou une autre ceinture sous la veste. Les systèmes à détachement rapide qui peuvent être présents sur la courroie de ceinture ont été éliminés étant donné le gabarit du compétiteur. À mon avis ils peuvent être superflus. Il est plus important d'avoir un holster bien positionné que d'avoir un clip de plastique qui peut se détacher. Il est aussi important d'avoir le modèle d'étui qui convient parfaitement au pistolet. Celui-ci doit être fermement retenu et ne pas bouger à l'intérieur de celui-ci. Certains étuis ont une double rétention, l'opérateur aura le devoir de juger le moment où il devra engager/désengager ces dispositifs supplémentaires. L'ajustement ne se fait pas toujours du premier coup, il faut ajuster, essayer et réajuster de nouveau, jusqu'à ce qu'on trouve la formule qui convient à l'opérateur.



En conclusion, l'important c'est que vous trouviez votre manière de fonctionner qui soit efficace. Si vous devez retenir une chose de cet article c'est d'ajuster votre étui, de l'essayer et de réajuster au besoin, ceci fera toute la différence.

Bonne préparation et bon match!

Ocho Sierra
Directeur CQB Québec