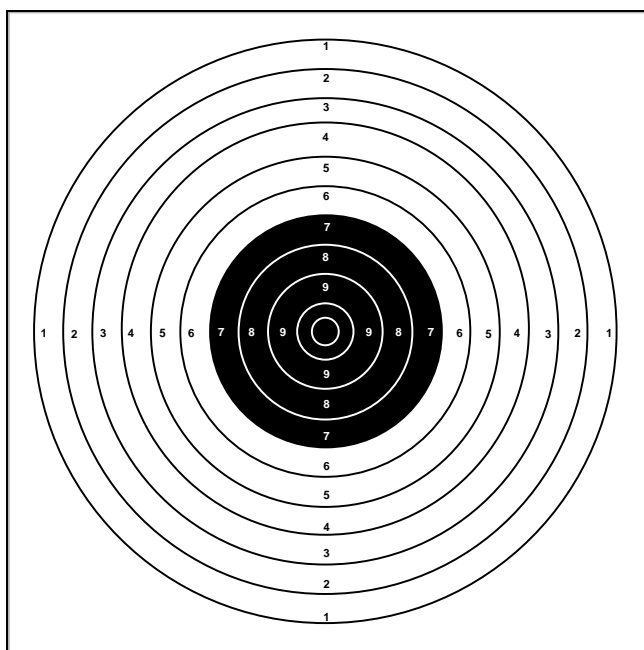


REGLES TECHNIQUES I.S.S.F. **POUR TOUTES LES DISCIPLINES DE TIR**



EDITION 2009

Mise à jour de Robert GÉRARD (CNA)
Édition et corrections du 1^{er} janvier 2009

Fédération Française de Tir 38 Rue Brunel 75017 PARIS Tél. : +33 (0)1 58 05 45 45 Fax : +33 (0)1 55 37 99 93

Vous pouvez consulter la dernière version de ce document sur le site : <http://www.fftir.asso.fr>

Note: Quand des figures ou des tableaux contiennent une information spécifique, celle-ci a la même valeur qu'une règle numérotée.

Mise à jour imprimée en rouge

Mise à jour imprimée en rouge

Les directives particulières à la FFTIR figurent en italiques

SOMMAIRE.

6.1. GÉNÉRALITÉS.....	1
6.1.1. Objectif et but des règles ISSF.....	1
6.1.2. Application des règles techniques et spécifiques.....	1
6.1.3. Contenu des règles techniques.....	1
6.1.4. Application des règles.....	1
6.1.5. Organisation et conduite des compétitions.....	1
6.2. SECURITE.....	2
6.2.1. Généralités.....	2
6.2.2. Règles de sécurité.....	2
6.2.3. Protection de l'ouïe.....	2
6.2.4. Protection des yeux.....	2
6.2.5. Équipement générateur de son.....	2
6.3. CIBLES ET STANDS.....	3
6.3.1. Caractéristiques générales des cibles.....	3
6.3.2. Cibles de compétition papier.....	3
6.3.3. Cibles d'essais papier.....	8
6.3.4. Contre cibles, fond de cible, carton de contrôle.....	8
6.3.5. Règles concernant les stands.....	9
6.3.6. Règles communes aux stands carabine et pistolet.....	9
6.3.7. Pavillons indicateurs de vent.....	10
6.3.8. Distances de tir.....	10
6.3.9. Hauteur du centre des cibles.....	10
6.3.10. Écarts horizontaux des cibles 300/ 50m /10m.....	10
6.3.11. Écarts horizontaux des cibles 25m et CM 50/10m.....	10
6.3.12. Postes de tir 300m, 50m et 10 m.....	11
6.3.13. Postes de tir 300 m.....	11
6.3.14. Postes de tir 50 m.....	11
6.3.15. Stands et poste de tir 10m.....	11
6.3.16. Stands et postes de tir 25 m.....	11
6.3.17. Normes d'éclairage des stands intérieurs (Lux).....	13
6.3.18. Stands de Cible Mobile.....	14
6.3.19. Stands de plateaux.....	15
6.3.20. Coupe de la fosse Trap et Double Trap.....	16
6.3.21. Stand de Double Trap.....	17
6.3.22. Stand de Skeet.....	18
6.4. EQUIPEMENTS ET MUNITIONS - GÉNÉRALITÉS.....	20
6.4.1. Matériels de contrôle.....	20
6.4.2. Présentation des équipements.....	20
6.4.3. Lieu du contrôle.....	20
6.4.4. Jury et Contrôle.....	20
6.4.5. Carte de contrôle.....	20
6.4.6. Preuve du contrôle.....	20
6.4.7. Modification après contrôle.....	20
6.4.8. Retour au Contrôle.....	20
6.4.9. Durée d'approbation.....	20
6.4.10. Dossard.....	20
6.5. PRÉPARATIFS DE LA COMPÉTITION.....	21
6.5.1. Inscription des tireurs.....	21
6.5.2. Modification du programme.....	21
6.5.3. Remplacement d'un tireur.....	21
6.5.4. Affectation des postes de tir (principes de base).....	21
6.5.5. Épreuves plateau.....	22
6.5.6. Cible mobile.....	22
6.5.7. Tirs d'entraînement.....	22
6.6. JURYS DE LA COMPÉTITION.....	23
6.6.1. Généralités.....	23
6.6.2. Obligations et fonctions des Jury.....	23
6.6.3. Cas non prévus.....	23
6.6.4. Participation au Jury.....	23
6.7. ROLE ET FONCTIONS DES OFFICIELS.....	24
6.7.1. Rôle et fonctions de l'Arbitre Principal de stand.....	24
6.7.2. Rôle et fonctions de l'Arbitre de stand.....	24
6.7.3. Rôle et fonctions du greffier (cibles papier).....	24
6.7.4. Rôle du greffier cibles papier Cible mobile.....	24
6.7.5. Rôle et fonctions de l'arbitre de fosse (cibles papier).....	25
6.7.6. Rôle de l'arbitre de fosse cibles papier Cible mobile.....	25
6.7.7. Arbitre de cibles en papier 25m.....	25
6.7.8. Membres du jury aux cibles 25m.....	25
6.7.9. Arbitre de cibles électroniques.....	26
6.7.10. Utilisation des cibles électroniques.....	26
6.7.11. Examen des cibles électroniques après anomalie ou réclamation.....	26
6.8. PROCÉDURES DE CLASSEMENT.....	27
6.8.1. Affichage.....	27
6.8.2. Palmarès officiel.....	27
6.8.3. Compte-rendu journalier.....	27
6.8.4. Compte rendu.....	27
6.8.5. Jury de Classement.....	27
6.8.6. Comptage électronique.....	27
6.8.7. Lieu du comptage des cibles.....	27
6.8.8. Transport des cibles.....	27
6.8.9. Numérotation des cibles.....	27
6.8.10. Remise des cibles.....	28
6.8.11. Double contrôle.....	28
6.8.12. Visa de l'arbitre.....	28
6.8.13. Vérification des meilleurs scores.....	28
6.8.14. Valeur des coups.....	28
6.8.15. Enregistrement des anomalies.....	28
6.8.16. Déductions du score.....	28
6.9. COMPTAGE DES POINTS 25M (PAPIER).....	29
6.9.1. Carte de score.....	29
6.9.2. Maniement des cibles papier 25m.....	29
6.10. REGLES DE CONDUITE DES PARTICIPANTS.....	30
6.10.1. Généralités.....	30
6.10.2. Direction des équipes.....	30
6.10.3. Responsable d'équipe.....	30
6.10.4. Présence au pas de tir.....	30
6.10.5. Coaching durant la compétition.....	30
6.10.6. Pénalités pour infractions au règlement.....	30
6.11. RÈGLES DE COMPÉTITION.....	31
6.11.1. Maniement des cibles.....	31
6.11.2. Règles pour la carabine et le pistolet 10m et 50m.....	31
6.11.3. Temps restant.....	31
6.11.4. Règles spécifiques aux épreuves 10m.....	32
6.11.5. Interruptions de tir.....	32
6.11.6. Infractions et règles de discipline.....	32
6.11.7. Tirs irréguliers dans les épreuves 10/50/300m.....	32
6.11.8. Tirs croisés.....	33
6.11.9. Gêne du tireur.....	33
6.12. INCIDENTS (MAUVAIS FONCTIONNEMENTS).....	33
6.12.1. Généralités.....	33
6.12.2. Temps supplémentaire accordé.....	33
6.12.3. Incidents non admis en compétition.....	33
6.13. PANNES DES CIBLES ÉLECTRONIQUES 10M ET 50M.....	34
6.13.1. Panne de l'ensemble des cibles.....	34
6.13.2. Après réparation.....	34
6.13.3. Panne d'une seule cible à 10m et 50m.....	34
6.13.4. Réclamation pour défaut du moniteur.....	34
6.13.5. Défaillance du ruban papier ou caoutchouc.....	34
6.13.6. Contestation d'impact sur cible électronique.....	34
6.14. BARRAGES.....	35
6.14.1. Scores parfaits.....	35
6.14.2. Règle de "Compte inversé".....	35
6.14.3. Épreuves 25m sans finales.....	35
6.14.4. Plateaux (voir règles section 9).....	35
6.14.5. Cible Mobile (voir règles section 10).....	35
6.14.6. Épreuves olympiques (avec finales).....	35
6.14.7. Épreuves par équipes.....	35
6.15. RECLAMATIONS ET APPELS.....	36
6.15.1. Caution.....	36
6.15.2. Réclamations verbales.....	36
6.15.3. Réclamations écrites.....	36
6.15.4. Réclamations au sujet du score.....	36
6.15.5. Appels.....	36
6.15.6. Exploitation des décisions.....	36
6.16. FINALES DES DISCIPLINES OLYMPIQUES.....	37
6.16.1. Procédures de compétition.....	37
6.16.2. Présence au stand de finale.....	37
6.16.3. Présentation des finalistes.....	37
6.16.4. 10m et 50m pistolet et carabine.....	37
6.16.5. Pistolet 25m.....	38
6.16.6. Barrages en finales 25 m.....	39
6.16.7. Réclamations en finales.....	39
6.17. PROTOCOLE: RECOMPENSES ET RECORDS.....	40
6.17.1. Compétitions reconnues.....	40
6.17.2. Éliminatoires ou compétitions finales.....	40
6.17.3. Rapport du Délégué Technique.....	40
6.17.4. Règles.....	40
6.17.5. Titres et médailles.....	40
6.18. RELATION AVEC LES MEDIAS.....	40
6.18.1. Information.....	40

6.19. IMPRIMES.....	41
6.20. INDEX PERSONNEL.....	48



6.1. GÉNÉRALITÉS

6.1.1. Objectif et but des règles ISSF

L'ISSF (International Shooting Sport Fédération) définit les règles techniques des épreuves de tir sportif reconnues par elle (voir Règlement Général ISSF) pour en codifier la conduite. L'objectif de l'ISSF est d'uniformiser la pratique du tir sportif à travers le monde, afin de promouvoir le développement de ce sport. Les règlements techniques sont établis pour aider à réaliser cet objectif

6.1.1.1 Les règles **techniques** concernent la construction des stands, les cibles, les classements, pour toutes les disciplines de tir.

Les règles **spécifiques** concernent chacune des quatre disciplines de tir : Carabine, Pistolet, Plateau et Cible Mobile.

6.1.1.2 Les règles techniques et spécifiques sont approuvées par le Conseil d'administration de l'ISSF en accord avec les statuts.

6.1.1.3 Les règles techniques et spécifiques sont subordonnées aux Statuts et au Règlement Général de l'ISSF.

6.1.1.4 Les règles techniques et spécifiques sont approuvées pour application pendant une durée minimale de quatre ans, débutant le 1^{er} janvier de l'année suivant les Jeux Olympiques. Sauf cas particulier, les règles ne sont pas modifiées durant cette période.

6.1.2. Application des règles techniques et spécifiques

6.1.2.1 Dans ces règles, les compétitions au cours desquelles peuvent être établis des records mondiaux et qui sont approuvées par l'ISSF, en accord avec le Règlement Général ISSF sont désignées sous le nom de "compétition/championnat ISSF".

6.1.2.2 Les règles ISSF doivent être appliquées dans tous les "compétition/championnat ISSF".

6.1.2.3 L'ISSF recommande que les règles soient appliquées au cours des compétitions où des épreuves ISSF sont au programme, même si des records mondiaux ne peuvent pas y être établis. De telles épreuves sont désignées sous le nom de "épreuves ISSF".

6.1.3. Contenu des règles techniques

6.1.3.1 Règles pour la préparation et l'organisation des "compétition/championnat ISSF".

6.1.3.2 Règles définissant les modalités de construction et d'équipement des stands.

6.1.3.3 Règles qui s'appliquent à toutes ou à plus d'une discipline de tir.

6.1.4. Application des règles

Lorsqu'une règle concerne les tireurs droitiers, l'inverse de cette règle s'applique aux tireurs gauchers

6.1.4.1 A moins qu'une règle ne s'applique spécifiquement à une épreuve pour hommes ou pour dames, elle doit s'appliquer uniformément aux épreuves masculines ou féminines.

6.1.5. Organisation et conduite des compétitions

6.1.5.1 Un **Comité d'organisation (CO)** chargé de la préparation, de l'administration et de la direction des compétitions doit être constitué selon le Règlement Général ISSF. Un ou plusieurs représentants de l'ISSF peuvent y être invités au titre de conseillers techniques, sans droit de vote.

6.1.5.2 Un **Arbitre Principal** de stand et les arbitres nécessaires sont désignés par le Comité d'organisation et assurent la responsabilité technique et la conduite des épreuves.

6.1.5.3 Le Comité d'organisation doit créer un **Bureau de Classement** chargé de préparer et numéroter les cibles avant la compétition, de compter et vérifier les cibles pendant la compétition et d'enregistrer et établir les résultats à l'issue de la compétition. Ce bureau est placé sous la direction d'un **Responsable du Classement** avec les assistants nécessaires.

6.1.5.4 Un **Responsable du Contrôle des équipements** et les arbitres nécessaires sont désignés par le Comité d'organisation et assurent la responsabilité du contrôle des équipements.

**6.2. SECURITE****LA SÉCURITÉ EST DE LA PLUS HAUTE IMPORTANCE****6.2.1. Généralités**

Ce règlement ne fixe que les exigences de sécurité particulières formulées par l'ISSF pour être appliquées au cours des championnats ISSF. La sécurité d'un stand de tir dépend dans une large mesure des conditions locales et le Comité d'organisation peut établir des règles de sécurité supplémentaires. Le Comité d'organisation - responsable de la sécurité - doit connaître les principes de sécurité des stands et adopter les mesures nécessaires à leur application. Arbitres, jurys, officiels des équipes et tireurs doivent être informés de toutes règles particulières.

6.2.2. Règles de sécurité

La sécurité des tireurs, des arbitres et personnels du stand ainsi que des spectateurs exige une surveillance attentive et constante du maniement des armes et des précautions dans les déplacements à l'intérieur du stand.

Une auto discipline est nécessaire de la part de tous, sinon il incombe aux officiels du pas de tir de faire preuve d'autorité et aux tireurs et responsables d'équipes de les assister dans cette action.

6.2.2.1 Pour assurer la sécurité, un membre du Jury ou un arbitre peut faire cesser le tir à tout moment.

Les tireurs et les capitaines d'équipes sont tenus de signaler immédiatement aux arbitres ou aux membres du jury toute situation qui pourrait être dangereuse ou causer un accident.

6.2.2.2 Un contrôleur d'arme, un arbitre ou un membre du Jury peut se saisir du matériel d'un tireur (y compris son arme) sans sa permission, mais en sa présence et à sa connaissance. Cependant, l'action pourra être immédiate si la sécurité est en cause.

6.2.2.3 La sécurité impose que les armes soient toujours manipulées avec le maximum de précautions.

Durant la compétition, les armes ne doivent pas quitter le pas de tir sans l'autorisation d'un officiel du stand.

6.2.2.4 Au poste de tir, l'arme doit toujours être pointée dans une direction sûre.

Quand elles ne tirent pas, toutes les armes doivent être déchargées et la culasse ou le mécanisme ouvert.

Il ne faut pas fermer le mécanisme, la culasse ou le dispositif de chargement avant que le canon de l'arme ne soit vers le bas, dans une direction sûre vers la cible ou la butte de tir.

6.2.2.4.1 Même si une carabine ou un pistolet 50m est doté d'un chargeur, une seule cartouche doit être chargée. Si un pistolet air à 5 coups est utilisé dans une épreuve de précision 10m, il ne doit être chargé que d'un seul plomb.

6.2.2.4.2 **Dans le stand - hors du poste de tir- l'arme doit toujours rester dans sa boîte de transport sauf sur autorisation de l'arbitre.**

6.2.2.5 Après le dernier coup et avant de quitter le pas de tir, le tireur doit s'assurer et l'arbitre doit vérifier que le mécanisme est ouvert et qu'il n'y a pas de cartouche ou de plomb dans la chambre ou le chargeur.

Un tireur qui range son arme dans son étui ou quitte le pas de tir sans vérification de l'arbitre, pourra être disqualifié.

6.2.2.6 Le tir à sec et les visées ne sont autorisés qu'après autorisation de l'arbitre et seulement sur le pas de tir ou dans une zone prévue à cet effet. Il est interdit de toucher les armes si du personnel est en avant de la ligne de tir.

6.2.2.6.1 Le **tir à sec** consiste à faire fonctionner le mécanisme de détente d'une arme à feu déchargée ou d'une arme à air ou à gaz munie d'un dispositif qui permet le fonctionnement sans libération de la charge propulsive (air ou gaz)

6.2.2.7 Les armes/chargeurs ne peuvent être chargés qu'au poste de tir et après que le commandement "**TIR**" ou "**CHARGEZ**" a été donné. A tout autre moment, les armes/chargeurs doivent demeurer déchargées.

6.2.2.7.1 Tirer avant "**CHARGEZ**"/"**TIR**" ou après "**STOP**"/"**DÉCHARGEZ**" pourra entraîner la disqualification si la sécurité est engagée.

6.2.2.7.2 Pendant la compétition, l'arme ne peut être posée qu'après en avoir retiré la cartouche(s) et/ou le chargeur puis la culasse laissée ouverte. Les armes à air doivent être assurées en maintenant ouvert le levier d'armement et / ou la fenêtre de chargement.

6.2.2.7.3 Lorsque le commandement ou le signal "**STOP**" est donné, le tir doit cesser immédiatement.

Lorsque le commandement "**DÉCHARGEZ**" est donné tous les tireurs doivent décharger leurs armes, leurs chargeurs et les assurer (pour décharger les pistolets à air demander la permission à l'arbitre).

Le tir ne pourra reprendre que lorsque le signal approprié ou le commandement "**TIR**" sera donné de nouveau.

6.2.2.7.4 L'Arbitre Principal de stand (ou un autre responsable approprié) est chargé de donner les directives nécessaires et les commandements : "**CHARGEZ**" ou "**TIREZ**" (ou "**TIR**") "**STOP**" "**DÉCHARGEZ**"

Il doit également s'assurer que les commandements sont exécutés et que les armes sont manipulées sans danger.

6.2.2.7.5 **Toucher une arme ou un chargeur (sauf pour décharger l'arme) sans la permission de l'arbitre, après le commandement "STOP" – au cours d'une série ou d'une passe d'une épreuve - pourra entraîner la disqualification.**

6.2.2.8 Le tireur est responsable d'utiliser un réservoir d'air ou de CO2 dont la certification a été faite et est toujours valable.

6.2.3. Protection de l'ouïe

Il est fortement recommandé aux tireurs et autres personnes se trouvant au voisinage immédiat du pas de tir, de porter des bouchons ou des cache oreilles ou toute autre protection de ce genre. Des avertissements doivent être affichés bien en vue et des protections auditives doivent être disponibles et distribuées aux personnels dont l'activité est proche de la ligne de tir (gref-fiers, arbitres, membres du Jury). Pour les tireurs, l'appareil ne devra pas contenir de dispositif de réception

6.2.4. Protection des yeux

Il est fortement conseillé aux tireurs de porter des lunettes incassables ou une protection similaire des yeux pendant le tir.

6.2.5. Équipement générateur de son

Seuls les appareils atténuateurs de son peuvent être utilisés pendant le tir. Radios, magnétophones ou autres générateurs de sons ainsi que systèmes de communication sont interdits durant les compétitions et entraînements

**6.3. CIBLES ET STANDS****6.3.1. Caractéristiques générales des cibles****6.3.1.1 Approbation**

Six mois au moins avant un "compétition/championnat ISSF", il y a lieu de soumettre au Secrétariat Général de l'ISSF des échantillons de toutes les cibles papier (5 de chaque type) et des plateaux (20 de qualification et 20 de finale) devant être utilisés pour cette épreuve afin de les tester, de les vérifier et d'approuver leur conformité

6.3.1.2

La qualité et les dimensions de toutes les cibles seront examinées de nouveau par le (les) Délégué Technique avant le début de l'épreuve. Seules les cibles dont les échantillons ont été approuvés pourront être utilisées.

6.3.1.3

Le **papier** employé pour les cibles doit être d'une matière et d'une teinte non réfléchissante, de manière que la surface noire de visée (centre) soit nettement visible aux distances prévues dans des conditions normales d'éclairage.

Le papier des cibles et le zonage doivent conserver l'exactitude de leurs dimensions dans toutes les conditions atmosphériques et climatiques. Le papier des cibles doit supporter les trous des projectiles sans déchirure ni déformation excessive.

6.3.1.4

Les dimensions de toutes les zones sont mesurées à partir des bords extérieurs (diamètre extérieur) des cercles.

6.3.1.5

Seules les cibles avec un seul **visuel noir** sont autorisées lors des "compétition/championnat ISSF", sauf pour la cible mobile

6.3.1.6

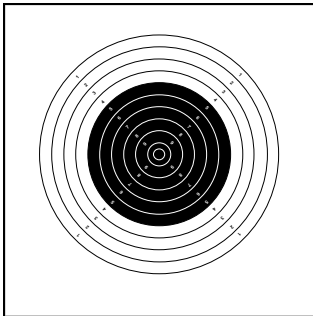
Les cibles sont divisées en **zones** de points par des cordons.

6.3.1.7

Cibles électroniques (EST)

6.3.1.7.1

Seules sont autorisées les cibles électroniques approuvées par l'ISSF.

6.3.2. Cibles de compétition papier**6.3.2.1****Cible carabine 300 m**

Diamètre en mm des zones et approximation des mesures.

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000
+/- 0,5	+/- 1,0	+/- 1,0	+/- 3,0	+/- 3,0	+/- 3,0	+/- 3,0	+/- 3,0	+/- 3,0	+/- 3,0

Mouche: 50mm (+/- 0,5)

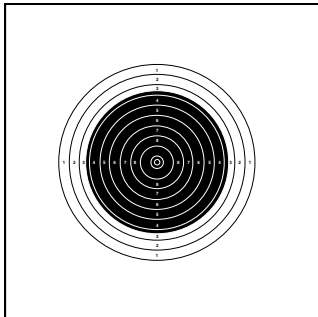
Diamètre du visuel noir: 600 mm (+/- 3,0) de la zone 5 à la zone 10.

Épaisseur des cordons : 0,5 à 1,0 mm.

Dimensions minimales visibles du carton : 1300 x 1300 mm (ou minimum 1020 x 1020mm si la couleur de l'arrière plan est identique à celle de la cible)

Zone 10 sans numéro.

Valeur des zones 1 à 9 est imprimée sur les diagonales.

6.3.2.2**Cible carabine 50 m**

Diamètre en mm des zones et approximation des mesures.

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
10,4	26,4	42,4	58,4	74,4	90,4	106,4	122,4	138,4	154,4
+/- 0,1	+/- 0,1	+/- 0,2	+/- 0,5	+/- 0,5	+/- 0,5	+/- 0,5	+/- 0,5	+/- 0,5	+/- 0,5

Mouche: 5mm (+/- 0,1)

Diamètre du visuel noir : 112,40 mm (+/- 0,5 mm)

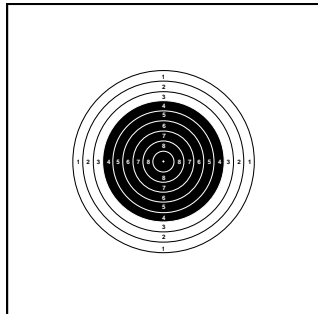
Épaisseur des cordons : 0,2 mm à 0,3 mm.

Dimensions minimales visibles du carton : 250 x 250 mm.

Les zones 9 et 10 ne portent pas de numéro.

Valeur des zones 1 à 8 imprimée dans les plans horizontaux et verticaux.

Inserts (200mm x 200mm) peuvent être utilisés

6.3.2.3**Cible carabine à air 10 m**

Diamètre en mm des zones et approximation des mesures.

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
0,5	5,5	10,5	15,5	20,5	25,5	30,5	35,5	40,5	45,5
+/- 0,1	+/- 0,1	+/- 0,1	+/- 0,1	+/- 0,1	+/- 0,1	+/- 0,1	+/- 0,1	+/- 0,1	+/- 0,1

Mouche: lorsque le point blanc du 10 a été enlevé complètement par le plomb comme l'indique l'utilisation d'une jauge INTÉRIEURE de 4,5.

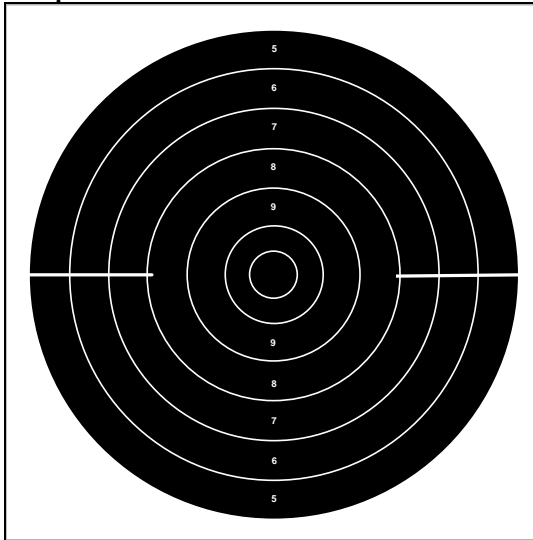
Diamètre du visuel noir: 30,5 mm de la zone 4 à la zone 9.

Épaisseur des cordons : 0,1 mm à 0,2 mm.

Dimensions minimales visibles du carton : 80 x 80 mm.

La zone 9 n'est pas numérotée et la valeur des zones 1 à 8 est imprimée dans les plans horizontaux et verticaux. La zone 10 est un point blanc (diamètre 0,5 mm).

Pour améliorer la visibilité de la cible, il est possible de placer derrière la cible un carton de 170 x 170 mm de même couleur que celle de la cible.

**6.3.2.4 Cible pistolet vitesse 25m**

Pour Pistolet Vitesse 25m et passe vitesse du Pistolet 25m Percussion Centrale et du Pistolet 25m
Diamètre en mm des zones et approximation des mesures.

10	9	8	7	6	5
100	180	260	340	420	500
(+/- 0,4)	(+/- 0,6)	(+/- 1,0)	(+/- 1,0)	(+/- 1,0)	(+/- 1,0)

Mouche: 50 mm (+/-0,2)

Diamètre du visuel noir: 500 mm de la zone 5 à la zone 10.

Épaisseur des cordons : 0,5 mm à 1 mm.

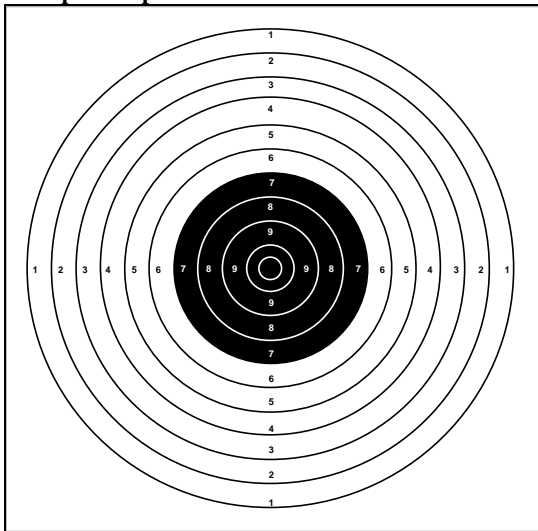
Dimensions minimales visibles du carton :

largeur 550mm et hauteur 520 à 550mm.

La zone 10 ne porte pas de numéro et la valeur des zones 5 à 9 est imprimée dans le plan vertical uniquement.

Les chiffres doivent avoir environ 5 mm de hauteur et 0,5mm d'épaisseur.

Une ligne de visée horizontale blanche de 125 mm de long et 5 mm de large remplace les chiffres de chaque côté du centre de la cible.

6.3.2.5 Cible pistolet précision 25 m et 50 m

Pour Pistolet 50m et Pistolet Standard 25m ainsi que la passe précision du Pistolet 25m Percussion Centrale et du Pistolet 25m

Diamètre en mm des zones et approximation des mesures.

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
50	100	150	200	250	300	350	400	450	500
+/-0,2	+/-0,4	+/-0,6	+/-1,0	+/-1,0	+/-1,0	+/-1,0	+/-2,0	+/-2,0	+/-2,0

Mouche: 25 mm (+/- 0,2)

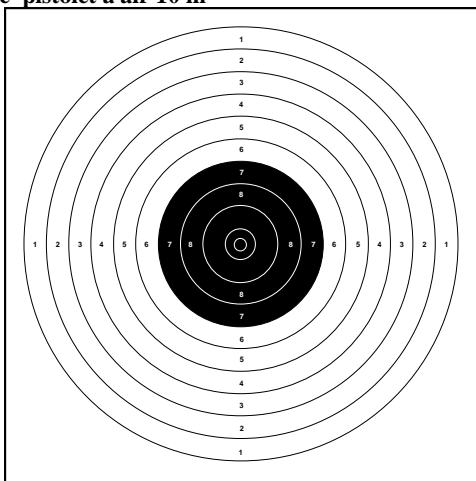
Diamètre du visuel noir: 200 mm de la zone 7 à la zone 10.

Épaisseur des cordons : 0,2 mm à 0,5 mm.

Dimensions minimales visibles du carton :

largeur 550mm x hauteur 520 à 550mm

La valeur des zones 1 à 9 est imprimée dans les plans horizontaux et verticaux et la zone 10 ne porte pas de numéro. Les chiffres doivent avoir environ 10mm de hauteur et 1 mm d'épaisseur et être faciles à lire avec des télescopes courants à la distance de tir.

6.3.2.6 Cible pistolet à air 10 m

Diamètre en mm des zones et approximation des mesures.

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
11,5	27,5	43,5	59,5	75,5	91,5	107,5	123,5	139,5	155,5
+/-0,1	+/-0,2	+/-0,2	+/-0,5	+/-0,5	+/-0,5	+/-0,5	+/-0,5	+/-0,5	+/-0,5

Mouche: 5 mm (+/- 0,1)

Diamètre du visuel noir: 59,5 mm de la zone 7 à la zone 10.

Épaisseur des cordons: 0,1 mm à 0,2 mm.

Dimensions minimales visibles du carton : 17 x 17 cm.

La valeur des zones 1 à 8 est imprimée dans les plans horizontaux et verticaux et les zones 9 et 10 ne portent pas de numéro.

Les chiffres ne doivent pas avoir une hauteur supérieure à 2 mm.



6.3.2.7 Cibles pour la Cible mobile

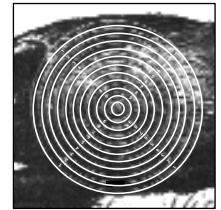
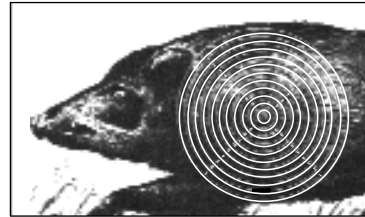
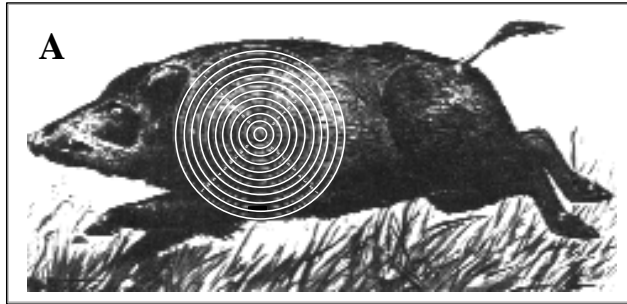
6.3.2.7.1 Cible mobile 50 m

La cible 50 m représente un sanglier qui court, avec des zones de points figurant sur son épaule. L'impression doit être en une seule couleur et montrer l'animal courant vers la gauche ou vers la droite. L'animal doit être imprimé (voir figure A) sur un carton rectangulaire. Le découpage suivant la forme de l'animal n'est pas autorisé.

Centre du 10 à 500mm horizontalement du bout du museau. Valeurs 1 à 9 des zones clairement imprimées en diagonale.

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Mouche: 30 mm (+/-0,2)
60	94	128	162	196	230	264	298	332	366	Épaisseur des cordons : 0,5 à 1 mm
+/-0,2	+/-0,4	+/-0,6	+/-0,8	+/-1,0	+/-1,0	+/-1,0	+/-1,0	+/-1,0	+/-1,0	

Des centres interchangeables (C) ou des demi-cibles (B) peuvent être utilisés. Les centres interchangeables ou les demi-cibles doivent être fixés correctement à la cible complète. Les centres doivent montrer le nez, la tête et toutes les zones de points



B

C

6.3.2.7.2 Cible mobile 10m

La cible 10 m est constituée d'un seul carton comprenant 2 cibles zonées de 1 à 10 placées de chaque côté d'un repère de visée.

Diamètre en mm des zones et approximation des mesures.

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Les valeurs de 1 à 9 doivent être clairement imprimées en diagonale.
5,5	10,5	15,5	20,5	25,5	30,5	35,5	40,5	45,5	50,5	
+/- 0,1	+/-0,1	+/- 0,1	+/-0,1	+/-0,1	+/-0,1	+/-0,1	+/-0,1	+/-0,1	+/-0,1	

Mouche: point blanc de diamètre 0,5 mm (+/-0,1) jaugé comme les zones de 3 à 10.

Diamètre du visuel noir: 30,5 mm de la zone 5 à la zone 10. Épaisseur des cordons : 0,1 mm à 0,2 mm.

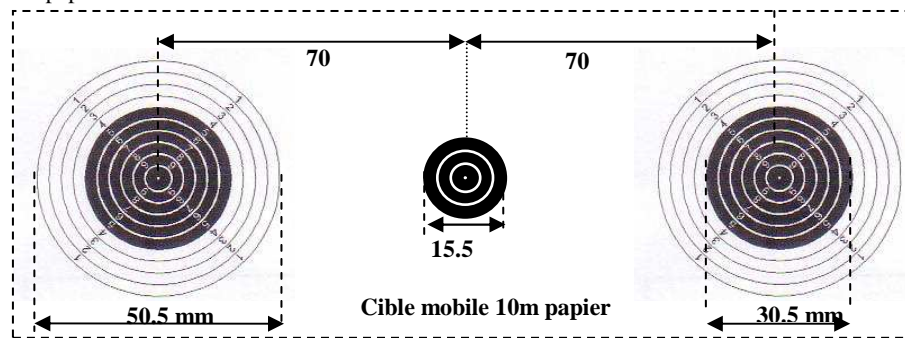
Dimensions recommandée du carton : 260 x 150 mm. (minimum 260x140mm)

Valeurs des zones de 1 à 9 imprimés en diagonale.

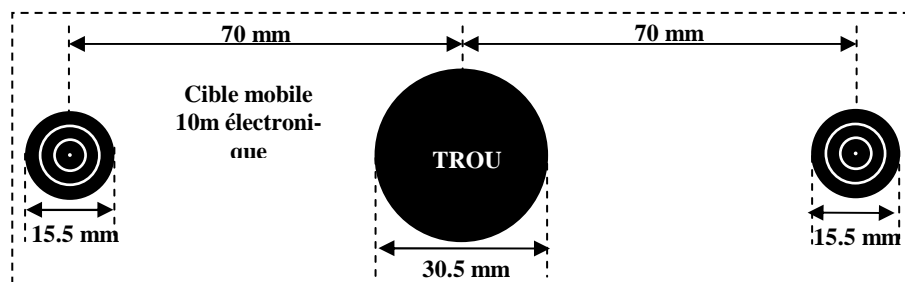
Le centre du 10 est horizontalement à 70 mm (+/-0,2 mm) du centre du repère visuel.

Le repère de visée central est noir avec un diamètre extérieur de 15,5 mm et comporte 2 cercles blancs de la dimension du 10 (5,5 mm) et du 9 (10,5 mm) ainsi qu'un point blanc central (0,5 mm)

6.3.2.7.2.1 Cible mobile 10m papier



6.3.2.7.2.2 Cible mobile 10m électronique





6.3.2.8 Jauges pour les cibles papier

Pour mesurer les impacts douteux, les jauges plongeantes suivantes doivent être utilisées.

6.3.2.8.1 25m Pistolet Percussion centrale

Diamètre de la collerette de mesure	9,65 mm (+ 0.05/ - 0.00 mm)
Épaisseur du bord de la collerette	0,5 mm environ
Diamètre de l'axe plongeant	suitant calibre tiré
Longueur de l'axe plongeant	10 à 15 mm
A utiliser pour les épreuves:	Pistolet percussion centrale

6.3.2.8.2 300m Carabine

Diamètre de la collerette de mesure	8,00 mm (+ 0.05/ - 0.00 mm)
Épaisseur du bord de la collerette	0,5 mm environ
Diamètre de l'axe plongeant	suitant calibre tiré
Longueur de l'axe plongeant	10 à 15 mm
A utiliser pour les épreuves:	Carabine à 300m

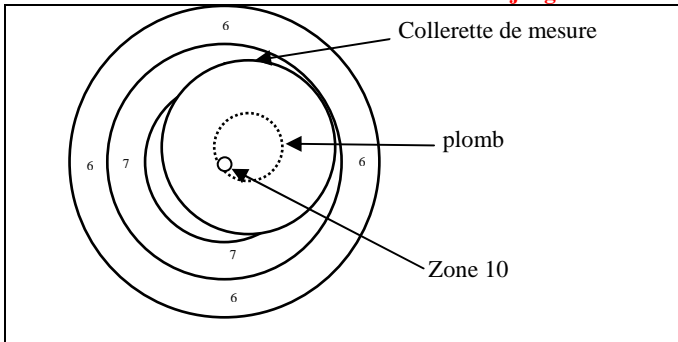
6.3.2.8.3 Carabine petit calibre et pistolet 5.6mm (.22")

Diamètre de la collerette de mesure	5,60 mm (+ 0.05/ - 0.00 mm)
Épaisseur du bord de la collerette	0,5 mm environ
Diamètre de l'axe plongeant	5.00mm (+ 0.05 mm)
Longueur de l'axe plongeant	10 à 15 mm
A utiliser pour les épreuves:	Utilisant des munitions de 5.6mm

6.3.2.8.4 Jauge intérieure 4,5mm

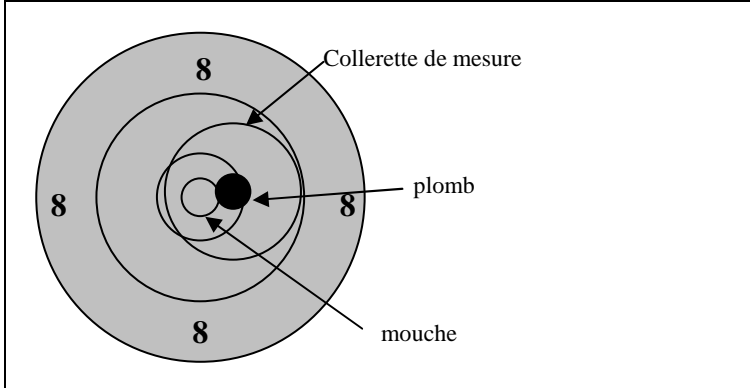
Diamètre de la collerette de mesure	4,50mm (+ 0.05/ - 0.00 mm)
Épaisseur du bord de la collerette	0,5 mm environ
Diamètre de l'axe plongeant	Diamètre de mesure -0.02 (4.48mm)
Longueur de l'axe plongeant	10 à 15 mm
A utiliser pour :	Zones 1 et 2 carabine 10m et cible mobile Zone 1 du pistolet 10m

6.3.2.8.4.1 Mesure des MOUCHES carabine air 10m avec la jauge PISTOLET AIR EXTÉRIEURE

	<p>Si la collerette de mesure de la jauge extérieure PISTOLET AIR ne va pas au delà de la limite de zone 7 de la cible carabine air, l'impact sera compté "mouche".</p>
---	---

6.3.2.8.4.2 Mesure des MOUCHES pistolet air 10m avec la jauge extérieure MOUCHE PISTOLET AIR

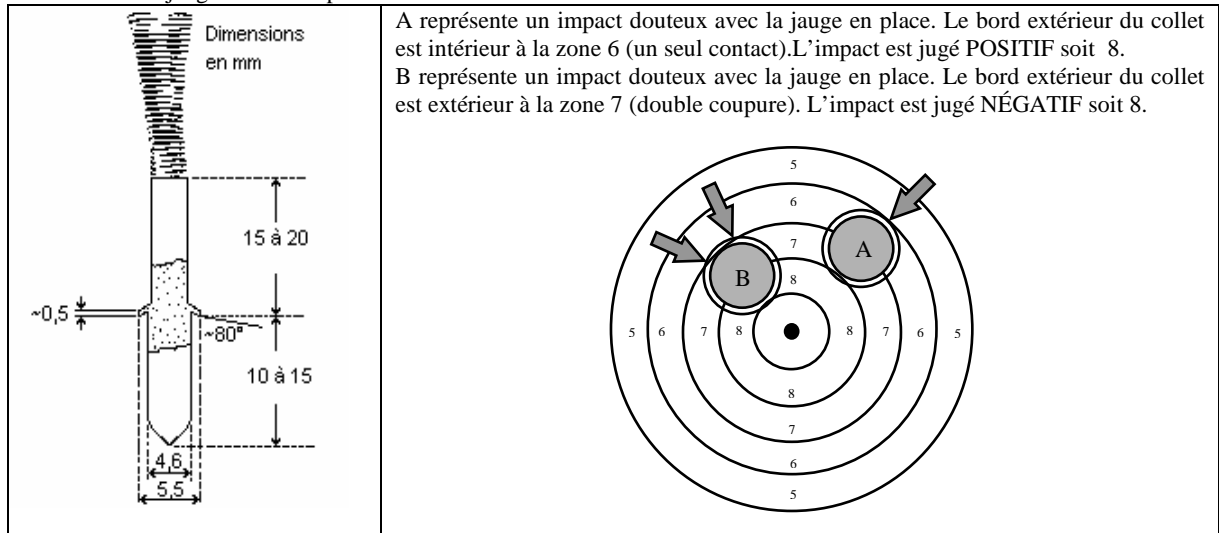
Diamètre de la collerette de mesure	18.00mm (+ 0.05/ - 0.00 mm)
Épaisseur du bord de la collerette	0,5 mm environ
Diamètre de l'axe plongeant	4.60mm (+ 0.05 mm)
Longueur de l'axe plongeant	10 à 15 mm
A utiliser pour :	Mouches du pistolet air

	<p>Si la collerette de mesure de la jauge extérieure MOUCHE PISTOLET AIR ne va pas au delà de la limite de zone 9 de la cible pistolet air, l'impact sera compté "mouche"</p>
---	---

6.3.2.8.5 **Jauge extérieure 4,5mm pour la carabine air 10m et la cible mobile 10m**

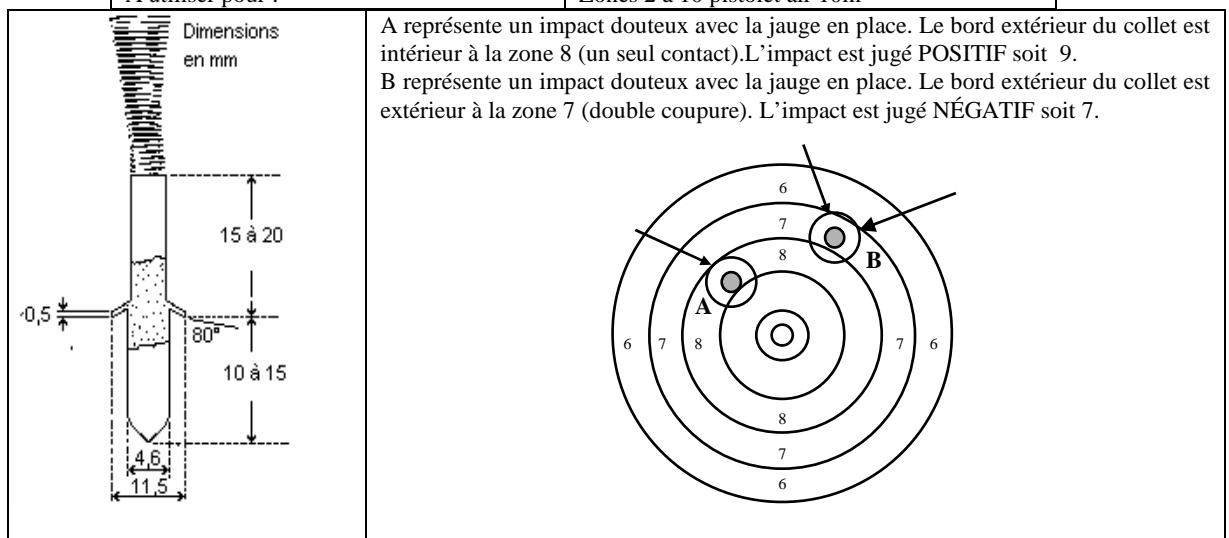
Diamètre de la collerette de mesure	5.50mm (+ 0.00/ - 0.05 mm)
Épaisseur du bord de la collerette	0,5 mm environ
Diamètre de l'axe plongeant	4.60mm (+0.05mm)
Longueur de l'axe plongeant	10 à 15 mm
A utiliser pour :	Zones 3 à 10 carabine 10m et cible mobile 10m Également "mouche"

6.3.2.8.5.1 Utilisation de la jauge extérieure pour la carabine air 10m

6.3.2.8.6 **Jauge extérieure 4,5mm pour le pistolet air 10m.**

Diamètre de la collerette de mesure	11.50mm (+ 0.00/ - 0.05 mm)
Épaisseur du bord de la collerette	0,5 mm environ
Diamètre de l'axe plongeant	4.60mm (+0.05mm)
Longueur de l'axe plongeant	10 à 15 mm
A utiliser pour :	Zones 2 à 10 pistolet air 10m

6.3.2.8.6.1

6.3.2.8.7 **Jauge "TRAVERS" (SKID)**

La jauge pour coups ovalisés est une plaque plane et transparente qui comporte sur un côté deux lignes parallèles gravées dont la distance entre les bords intérieurs indique la limite de l'ovalisation permise

6.3.2.8.7.1 Pour le pistolet percussion centrale : **11 mm** (+ 0,05 / - 0,00 mm)

6.3.2.8.7.2 Pour le pistolet de 5,6 mm : **7 mm** (+ 0,05 / - 0,00 mm)

6.3.2.8.8 La totalité des jauges et instruments utilisés lors d'un championnat ISSF doit faire l'objet d'un examen et d'une approbation du Délégué Technique de l'ISSF avant le début de la compétition



6.3.2.9.1 Plateaux

La couleur du plateau peut être réalisée selon les trois façons suivantes: plateau entièrement noir ou blanc ou jaune ou orange ou dôme peint entièrement en blanc ou jaune ou orange ou anneau blanc ou jaune ou orange peint autour du dôme.

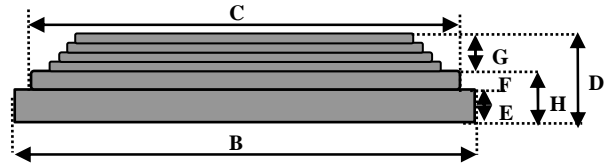
La couleur doit être spécifiée dans les programmes des "compétition/championnat ISSF".

La couleur choisie doit être nettement visible sur l'arrière plan du stand dans toutes les conditions normales de luminosité.

La couleur des plateaux doit être la même pour l'entraînement et la compétition.

Caractéristiques des plateaux

A	Poids	105 g +/- 5g
B	Diamètre anneau de base	110 mm +/-1
C	Diamètre anneau de rotation	95 à 98 mm
D	Hauteur totale	25 à 26 mm
E	Hauteur anneau de base	11 mm +/- 1
F	Hauteur anneau de rotation	7 mm +/- 1
G	Hauteur du dôme (1)	8 mm +/-1
H	Hauteur anneaux de base et de rotation	18 mm +/-1



(1) La forme du dôme du plateau doit être moulée de façon à obtenir la meilleure forme aérodynamique et stabilité de vol. "FRAGILISATION"

Le plateau doit être suffisamment solide pour résister à la puissance de la machine nécessaire à un lancement jusqu'à 80 mètres mais doit être facilement cassable par des cartouches de fosse ou de skeet ayant une charge normale ISSF et tirées aux distances réglementaires de tir.

6.3.2.9.2 Plateaux "flash"

6.3.2.9.3 Lors des finales et des barrages après finale, des plateaux "flash" contenant de la poudre rouge d'un matériau non toxique doivent être utilisés.

6.3.2.9.4 Pour les qualifications et les barrages avant finale, des plateaux "flash" contenant de la poudre verte d'un matériau non toxique peuvent être utilisés.

6.3.2.9.5 Dans tous les cas d'utilisation de plateaux "flash" toutes les règles concernant l'utilisation de ces plateaux doivent être appliquées.

6.3.3. Cibles d'essais papier

Les cibles d'essais doivent être clairement marquées avec une bande noire, en diagonale dans leur coin supérieur droit.

La bande doit être nettement visible à l'œil nu, à la distance qui convient, dans des conditions normales de lumière (à l'exception des cibles de vitesse 25m)

6.3.4. Contre cibles, fond de cible, carton de contrôle

6.3.4.1 Contre cibles 50m

Pour localiser si possible les tirs croisés, des contre cibles doivent être installées en arrière des cibles entre 0.5 et 1m.

La distance exacte entre cibles et contre cibles devra être mesurée et enregistrée et devra être le plus possible identique pour tous les postes.

6.3.4.2 Contre cibles 25m.

6.3.4.2.1 Des contre cibles sont exigées dans toutes les épreuves de pistolet 25 m pour aider à localiser les coups ayant raté la cible.

6.3.4.2.2 Les contre cibles doivent, au minimum, couvrir la largeur et la hauteur entière du châssis 25 m (5 cibles). Elles doivent être situées à une distance uniforme de 1 m derrière les cibles. Elles doivent être continues ou sur des châssis contigus de manière de manière à enregistrer tous les coups entre les cibles.

6.3.4.2.3 Les contre cibles doivent être en papier non réfléchissant de couleur neutre semblable à la couleur des cibles.

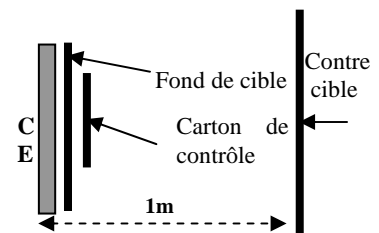
6.3.4.2.4 Pour les épreuves 25m, de nouvelles contre cibles devront être fournies à chaque tireur.

Pour la passe de vitesse 3/7 ainsi que pour le standard, elles seront obturées ou changées après chaque passe de 5.

6.3.4.3 Cartons de contrôle cibles électroniques 25m

6.3.4.3.1 Les zones centrales derrière cibles devront être couvertes par des **cartons de contrôle** à renouveler après: chaque série d'essais, chaque passe de pistolet vitesse (6 coups par cible) et chaque série dans les autres épreuves 25m (5 coups par cible).

Si un impact est à l'extérieur du carton de contrôle, la relation géométrique entre l'impact sur la contre cible et sur le fond de cible devra être effectuée avant d'enlever le carton de contrôle



6.3.4.4 Fonds de cibles électroniques 10m/ 50m/300m

L'arrière des cibles électroniques sera couvert par un fond de cible à renouveler pour chaque épreuve ou chaque position à moins qu'un carton de contrôle ne soit utilisé (sauf à 10m quand un ruban noir est utilisé)



6.3.5. Règles concernant les stands

6.3.5.1 Généralités pour toutes les disciplines

6.3.5.1.1 Les délégués techniques de l'ISSF en coopération avec le Directeur de la compétition et les arbitres désignés par le Comité d'Organisation pour les différentes disciplines doivent inspecter les stands et l'équipement pour tous les " compétition/championnat ISSF".

Ils peuvent approuver de petites dérogations aux spécifications des règles techniques si elles ne sont pas incompatibles avec les intentions et l'esprit des règlements techniques et du règlement général de l'ISSF.

Cependant, aucune dérogation n'est admise pour les distances et les spécifications des cibles.

Les pays où fédérations participants doivent être informés, avant la date de clôture des inscriptions, de toutes les dérogations approuvées.

6.3.5.1.2 Les nouveaux stands extérieurs doivent être construits de manière que le soleil soit autant que possible derrière le tireur pendant la compétition. Il faut prendre soin d'éviter les ombres sur les cibles.

6.3.6. Règles communes aux stands carabine et pistolet

6.3.6.1 Les stands doivent comporter une ligne de cibles et une ligne de tir parallèles entre elles.

6.3.6.2 Si nécessaire pour la sécurité, le stand peut être entouré de murs.

Il peut également être prévu une protection contre la sortie accidentelle de projectiles, réalisée à l'aide de systèmes pare-balles transverses disposés entre la ligne de tir et la ligne de cibles.

6.3.6.3 L'emplacement des tireurs doit être protégé contre la pluie, le soleil et le vent. Cette protection doit être telle qu'aucun avantage manifeste ne soit donné à un poste de tir ou à une partie du stand.

6.3.6.3.1 Les stands 300m doivent avoir au moins 290m ouverts au jour.

6.3.6.3.2 Les stands 50m doivent avoir au moins 45m ouverts au jour.

6.3.6.3.3 Les stands 25m doivent avoir au moins 12,5m ouverts au jour.

6.3.6.3.1 Les stands 25m et 50m doivent être aussi souvent que possible des stands extérieurs mais peuvent être exceptionnellement fermés ou intérieurs si des conditions climatiques ou légales l'exigent.

6.3.6.3.4 Les stands 10 m doivent être aménagés en intérieur.

6.3.6.3.5 **Il est interdit de répandre une quelconque substance sur le sol du poste de tir.**

Il est interdit d'essuyer le poste de tir sans en avoir obtenu l'autorisation.

6.3.6.4 Espace de tir

6.3.6.4.1 Il est **interdit de fumer** sur le pas de tir et dans la zone des spectateurs

6.3.6.5 L'espace en arrière des postes de tir doit être suffisant pour permettre aux arbitres et au Jury de s'acquitter de leurs tâches.

6.3.6.5.1 Il faut prévoir un espace pour les spectateurs séparé de celui qui est destiné aux tireurs et aux arbitres par une barrière appropriée, placée au moins à 5 m en arrière de la ligne de tir.

6.3.6.6 Dans la zone de compétition, l'usage par les compétiteurs, entraîneurs ou officiels des équipes de téléphones portables, de radios mobiles ou autres appareils similaires est interdit. Les **téléphones portables** doivent être coupés.

6.3.6.6.1 Des affiches doivent indiquer aux spectateurs que les téléphones portables doivent être coupés et que les **flashes photographiques** sont interdits.

6.3.6.7 Le stand doit être équipé à chaque extrémité d'une grande **horloge** clairement visible par les tireurs et les officiels.

Les horloges doivent être synchronisées pour avoir la même heure.

6.3.6.8 Les cadres ou les mécanismes de cibles doivent être marqués du **numéro** correspondant à celui du poste de tir.

Les chiffres doivent être assez grands pour pouvoir être vus facilement dans des conditions normales de tir, avec une vue normale, à la distance concernée. Ils doivent avoir des couleurs alternées et contrastées et être nettement visibles tout au long de la compétition, que les cibles soient apparentes ou cachées.

6.3.6.9 Les cibles doivent être fixées d'une manière telle qu'elles ne puissent bouger d'une façon appréciable, même par grand vent.

6.3.6.10 Il peut être fait usage de n'importe quel système de cibles, pourvu qu'il garantisse le degré de sécurité voulu, un réglage précis des temps ainsi que le décompte des points et un changement correct, précis et rapide des cibles.

6.3.6.11 Si un greffier est prévu, un bureau doit être mis en arrière de chaque poste de tir, disposé de telle façon que les tireurs ne soient pas dérangés.

6.3.6.12 Il faut prévoir un système de communication entre le pas de tir et le personnel chargé des mécanismes derrière les cibles ou qui travaille dans les fosses.

6.3.6.13 S'il est fait usage de fosses avec un marqueur affecté à chaque cible, il doit y avoir un système de communication entre celui-ci et le greffier.

**6.3.7. Pavillons indicateurs de vent**

6.3.7.1 L'usage d'indicateurs personnels de vent est interdit.

6.3.7.1.1 Les pavillons indicateurs de vent ne sont pas autorisés pour la cible mobile 50m

6.3.7.2 Les pavillons rectangulaires indiquant les mouvements de l'air sur le stand, seront constitués d'un matériau de coton de poids approximatif de 150 g/m².

Ils doivent être placés aussi près que possible de la trajectoire des balles, sans interférer avec celle-ci et sans gêner la visée.

Leur couleur devra contraster avec l'arrière plan et les drapeaux bicolores ou à rayures sont autorisés et recommandés.

6.3.7.2.1

Stands	Distance des drapeaux	Dimensions des drapeaux
50m	10m et 30m	50mm x 400mm
300m	50m	50mm x 400mm
	100m et 200m	200mm x 750mm

6.3.7.3 Sur les stands 50 m (carabine et pistolet), les pavillons devront être placés sur la ligne imaginaire séparant les couloirs de chaque poste et entre le tireur et tout pare-balles.

6.3.7.3.1 Si un stand 50m est également utilisé comme stand 10m ouvert, le pavillon 10m devra être placé suffisamment loin en avant pour donner une indication correcte du vent.

6.3.7.4 Sur les stands 300 m, les pavillons doivent être placés sur la ligne imaginaire séparant les couloirs de tir tous les 4 postes de tir et entre le tireur et tout pare-balles.

6.3.7.5

Les tireurs doivent vérifier que les drapeaux ne masquent pas leurs cibles.

Cette vérification doit se faire avant le début de la préparation.

6.3.8. Distances de tir

6.3.8.1 Les distances de tir doivent être mesurées de la ligne de tir à la face de la cible. S'il est fait usage de cibles actionnées dans des fosses, la distance doit être mesurée jusqu'à la face de la cible avant qui est toujours la cible de compétition.

6.3.8.2 Les distances de tir doivent être aussi exactes que possible, les variations admissibles étant les suivantes :

300m: +/- 1,00 m	50m: +/- 0,20m	25m : +/- 0,10m	10m: +/- 0,05m
50m cible mobile : +/- 0,20 m		50m cible mobile : +/- 0,05 m	

6.3.8.3 Dans les stands 50 m combinés (carabine, pistolet et cible mobile), la variation admise pour la cible mobile peut être portée à + 2,50 m. La largeur de la fenêtre étant modifiée en conséquence.

6.3.8.4 La ligne de tir doit être marquée d'une manière nette. La distance de tir est mesurée de la ligne des cibles à la bordure de la ligne la plus proche du tireur (la largeur de la ligne de tir doit donc être comprise dans la distance) L'utilisation d'une planche pour marquer la ligne de tir n'est pas permise.

6.3.9. Hauteur du centre des cibles

La hauteur du centre des cibles, à partir du niveau du plancher du poste de tir, doit se trouver dans les limites suivantes :

	Hauteur standard	Variations admissibles
Stand 300 m	3,00 m	+/- - 4,00 m
Stand 50 m	0,75 m	+/- 0,50 m
Stand 25 m	1,40 m	+ 0,10 m/ - 0,20m
Stand 10 m	1,40 m	+/- 0,05 m
Stand 50 m cible mobile	1,40 m	+/- 0,20 m
Stand 10 m cible mobile	1,40 m	+/- 0,05 m

Tous les centres des cibles appartenant à un groupe de cibles ou à un stand seront situés à la même hauteur (+ ou - 1 cm).

Écarts horizontaux des cibles 300/ 50m /10m

6.3.10.1 Le centre de la cible doit être en face du centre du poste de tir correspondant.

L'écart horizontal de chaque côté d'une ligne tracée perpendiculairement (90°) au centre du poste de tir ne doit pas dépasser :

300m (carabine)	50m (carabine/pistolet)	10m (carabine/pistolet)
6,00m	0,75m	0,25m

6.3.10. Écarts horizontaux des cibles 25m et CM 50/10m

Le centre du poste de tir doit être placé ainsi:

6.3.11.1 Pistolet vitesse: face au milieu des 5 cibles.

6.3.11.2 Cible mobile: face au milieu de la fenêtre.

6.3.11.3 Le centre du poste de tir doit être orienté vers le centre de la cible correspondante ou de la fenêtre. L'écart horizontal de chaque côté d'une ligne tracée perpendiculairement (90°) au centre de la cible ou de la fenêtre ne doit pas dépasser:

Stand	Déviations maximum de chaque côté
25m	0.75 m
50m cible mobile	2.00 m
10m cible mobile	0.40 m



6.3.11. Postes de tir 300m, 50m et 10 m

Le poste de tir doit être conçu de telle manière qu'il ne vibre ni ne bouge lorsqu'on se déplace.

Jusqu'à environ 1,2 m en arrière de la ligne de tir, l'emplacement de tir doit être à niveau dans tous les sens. Le reste du poste de tir peut être soit horizontal, soit en pente vers l'arrière avec une dénivellation de quelques centimètres.

6.3.12.1 Si le tir s'effectue à partir d'une table, celle-ci doit avoir une longueur d'environ 2,2 m et une largeur de 0,8 à 1 m; elle doit être solide et stable, amovible. Les tables de tir peuvent être en pente vers l'arrière avec une dénivellation de 10 cm maximum.

6.3.12.2 Équipement du poste de tir

6.3.12.2.1 Une **tablette** de tir amovible ou réglable d'une hauteur de 0,7 à 0,8 m.

6.3.12.2.2 Un tapis pour le tir couché ou à genou de dimensions minimales hors tout: 80 x 200 cm et d'épaisseur maximum 50 mm. L'avant du tapis (approximativement 50 cm x 75 cm) doit être constituée d'un matériau compressible dont l'épaisseur reste supérieure à 10 mm lorsqu'il est comprimé et mesuré avec le dispositif de mesure utilisé pour le contrôle de des vêtements. Le reste du tapis doit avoir une épaisseur maximale de 50mm et minimale de 2 mm.

Il est possible de prévoir 2 tapis, l'un épais et l'autre mince, ayant ensemble des dimensions qui satisfont aux règles ci-dessus. L'utilisation de tapis personnels est interdite.

6.3.12.2.3 Une **chaise** ou un tabouret pour le tireur.

6.3.12.2.4 Un bureau, une chaise et un télescope pour le greffier sur cibles papier.

6.3.12.2.5 Pour les cibles papier, un tableau de résultats (dimensions approximatives de 50x50 cm) sur lequel le greffier pourra afficher des scores non officiels pour les spectateurs. Ce tableau devra être placé de telle façon que les spectateurs puissent le voir aisément sans être gênés pour regarder les tireurs.

6.3.12.2.6 S'il est nécessaire de placer des écrans séparateurs sur la ligne de tir 300m, ils devront être constitués d'un matériau transparent sur un châssis léger. Ceux-ci devront se prolonger jusqu'à 50 cm au moins en avant du poste de tir et avoir approximativement 2 m de hauteur.

6.3.12.2.7 Si le poste de tir est exposé à un vent particulièrement fort, il faut prévoir pour les tireurs une protection supplémentaire réalisée à l'aide d'écrans ou d'autres moyens.

6.3.12.2.8 Sur les nouveaux stands, les coupe-vent en avant de la ligne de tir ne sont pas recommandés, mais toutes mesures doivent être prises pour que les conditions de tir soient aussi égales que possible entre tous les emplacements de tir.

6.3.12. Postes de tir 300 m

Les dimensions du poste de tir ne doivent pas être inférieures à 1,6 m de largeur sur 2,5 m de longueur.

La largeur ne peut être réduite que si des écrans de séparation sont placés, de telle sorte qu'un tireur en position couchée puisse mettre sa jambe gauche dans un poste de tir adjacent sans déranger le tireur de ce dernier.

6.3.13. Postes de tir 50 m

6.3.14.1 S'il est utilisé également pour le tir à 300 m, le poste de tir ne doit pas avoir des dimensions inférieures à 1,6 m de largeur sur 2,5 m de long.

6.3.14.2 Pour permettre à plus de tireurs de participer aux épreuves 50 m, la largeur du poste de tir peut être réduite à **1,25 m**. Les systèmes de cibles utilisés sur de tels stands doivent permettre de changer les cibles sans déranger les tireurs voisins.

6.3.14. Stands et poste de tir 10m

6.3.15.1 Le poste de tir doit avoir une largeur minimum de 1 m.

6.3.15.1.1 L'arrière de la table doit être placé à 10cm en avant de la ligne de tir.

L'usage d'une planche comme ligne de tir n'est pas autorisé

6.3.15.2 Les stands 10m seront équipés de cibles à rameneurs électriques ou mécaniques ou changeurs ou cibles électroniques.

6.3.15. Stands et postes de tir 25 m.

6.3.16.1 Les toits et cloisons des stands 25m doivent fournir un abri convenable contre le vent, la pluie, le soleil et les possibilités d'éjection de douilles.

6.3.16.2 Le sol du poste de tir doit être à niveau dans tous les sens, construit solidement et n'être sujet à aucune vibration.

6.3.16.3 Le poste de tir doit être muni d'un toit ou d'une couverture à une hauteur minimale de 2,20 m au-dessus du sol du pas de tir.

6.3.16.4 Emplacement des cibles à 25m

6.3.16.4.1 Par groupe de 5, pour l'épreuve de Pistolet Vitesse.

6.3.16.4.2 **Par groupes de 5 ou exceptionnellement de 4 ou de 3** pour les épreuves de Pistolet 25m, Percussion Centrale et Standard.

Les stands 25 m doivent être divisés en sections composées de 2 groupes de 5 cibles (chacun constituant ainsi une travée)

Un chemin protégé doit permettre au personnel de se rendre aux cibles.

Chaque section du doit pouvoir être manœuvrée de façon centralisée mais aussi pouvoir fonctionner de façon indépendante.



6.3.16.6 Les dimensions du poste ou de l'emplacement de tir doivent être :

Disciplines	Largeur	Profondeur
Pistolet vitesse	1,50 m	1,50 m
Pistolet 25m, Standard et PC	1,00m	1,50 m

6.3.16.7 Les postes de tir doivent être séparés par des **cloisons transparentes** protégeant les tireurs des éjections d'étuis sans les masquer aux officiels. Ces cloisons doivent :

- 6.3.16.7.1 Se prolonger jusqu'à 75 cm au moins en avant de la ligne de tir et 25 cm vers l'arrière.
- 6.3.16.7.2 Avoir au moins 170 cm de hauteur, l'extrémité supérieure étant à 200 cm au moins au-dessus du sol du poste.
- 6.3.16.7.3 Si la cloison ne va pas jusqu'au sol du poste de tir, le bas ne doit pas se trouver à plus de 70 cm au-dessus du sol.

6.3.16.8 **Équipement du poste de tir.**

- 6.3.16.8.1 Un banc ou une table amovible ou réglable de dimensions 50 x 60 cm et hauteur de 70 à 80 cm.
- 6.3.16.8.2 Une chaise ou un tabouret pour le tireur.
- 6.3.16.8.3 Un bureau et une chaise pour le greffier.
- 6.3.16.8.4 Pour les cibles papier, un tableau de résultats (dimensions approximatives de 50x50 cm) sur lequel le greffier pourra afficher des scores non officiels pour les spectateurs. Ce tableau devra être placé de telle façon que les spectateurs puissent le voir aisément sans être gênés pour regarder les tireurs.

6.3.16.9 **Cibles pivotantes à 25 m**

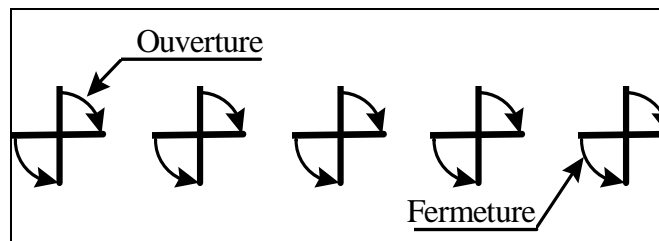
Les cibles de l'épreuve de **Pistolet Vitesse** doivent être placées par cinq à la même hauteur (tolérance +/- 1 cm) fonctionnant en même temps et faisant face à un seul poste de tir centré sur la cible médiane du groupe.

L'écartement des cibles, d'axe en axe, dans un groupe de 5 doit être de 75 cm (+/- 1 cm)

Les stands doivent être munis d'un mécanisme assurant une rotation des cibles de 90° (+/-10°) autour de leur axe vertical.

Pour les passes de précision des épreuves de pistolet à 25m il peut être fait usage de cadres fixes.

- 6.3.16.9.1 Le **temps de rotation** ne doit pas dépasser **0,3** secondes.
- 6.3.16.9.2 La rotation doit se faire sans vibrations visibles pouvant déconcentrer le tireur.
- 6.3.16.9.3 Vues depuis le haut, les cibles doivent tourner dans le sens des aiguilles d'une montre pour apparaître et dans le sens inverse pour se placer de profil.



- 6.3.16.9.4 Les cibles d'une section doivent tourner ensemble avec un mécanisme assurant un fonctionnement correct et un réglage précis du temps.
- 6.3.16.9.5 Le dispositif automatique de pivotement et de réglage du temps doit assurer : Le maintien dans la position de face pendant la durée spécifiée et le retour à la position de profil après le temps spécifié (**+0,2 / -0,0s**)
- 6.3.16.9.6 Le temps débute au moment où les cibles commencent à faire face et s'arrêter au moment où elles commencent à se fermer.
- 6.3.16.9.7 Si le temps est inférieur au temps spécifié ou supérieur de plus de 0,2 s, l'arbitre de stand, agissant de son propre chef ou sur instruction d'un membre du Jury doit arrêter le tir pour permettre de régler le mécanisme. Dans de tels cas, le Jury peut différer le début ou la reprise du tir.

6.3.16.10 **Temps d'apparition pour les épreuves 25m**

- 6.3.16.10.1 Pistolet Vitesse: **8, 6 et 4** secondes.
- 6.3.16.10.2 Pistolet Standard: **150, 20 et 10** secondes.
- 6.3.16.10.3 Pistolet 25m et PC: apparition **3** secondes pour chaque tir alternant avec **7** secondes (+/- **1s**) de profil.
- 6.3.16.10.4 Pour tous les temps d'apparition, il est accordé une tolérance de: **+0,2 / -0,0s**.

6.3.16.11 Si le fond de cible est en matériau dur derrière le visuel, la surface correspondant à la zone 8 doit être découpée ou faite de carton pour faciliter la jauge des points.

6.3.16.12 **Réglages des cibles électroniques 25m.**

- 6.3.16.12.1 Le " vert " doit être réglé selon le temps prévu **PLUS 0.1 SECONDE** (moitié de la tolérance temps)
- 6.3.16.12.2 En outre, le coup sera encore valable après l'allumage du rouge pendant un " temps supplémentaire " (overtime) de **PLUS 0.2 SECONDE**. La tolérance totale est donc de **PLUS 0.3 seconde**.



6.3.16. Normes d'éclairage des stands intérieurs (Lux)

Stands	Général		Cibles	
	Minimum	Recommandé	Minimum	Recommandé
10m	300	500	1500	1800
10m CM	300	500	1000	1000
25m	300	500	1500	2500
50m	300	500	1500	3000

Les stands de finale doivent avoir un éclairage général minimum de 500 lux et un éclairage minimum de 1000 lux sur le pas de tir. Pour les nouveaux stands, il est recommandé d'essayer d'obtenir 1500 lux sur le pas de tir.

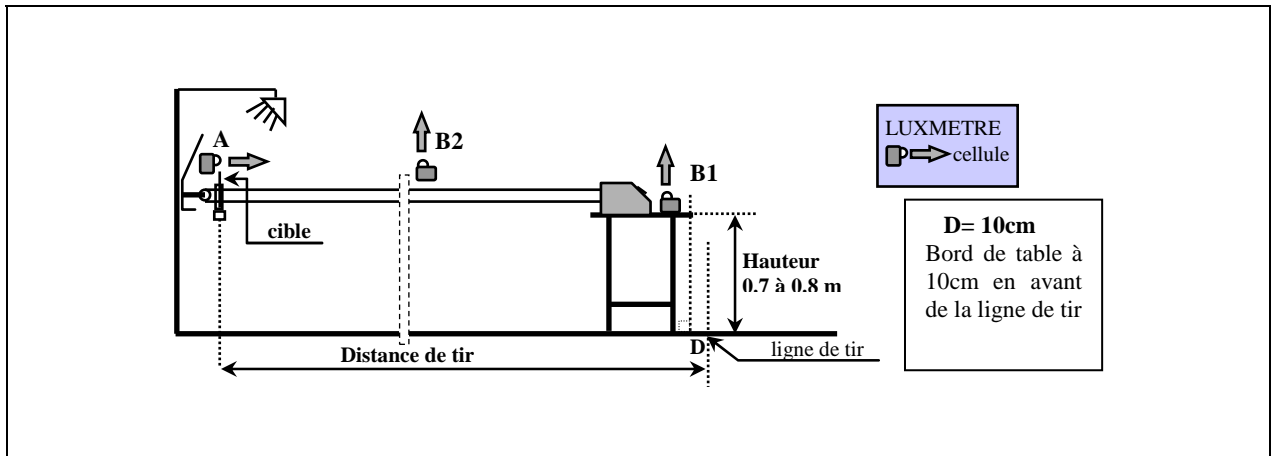
6.3.17.1 Les stands intérieurs doivent être équipés d'un éclairage artificiel qui procure la quantité nécessaire de lumière sans éblouir ou faire des ombres gênantes sur les cibles ou les postes de tir.

L'espace situé en arrière plan, derrière les cibles, doit être d'une couleur non réfléchissante, intermédiaire et neutre.

6.3.17.2 Pour la mesure de l'éclairage des cibles le luxmètre doit être tenu en A au niveau de la cible et dirigé vers le poste de tir.

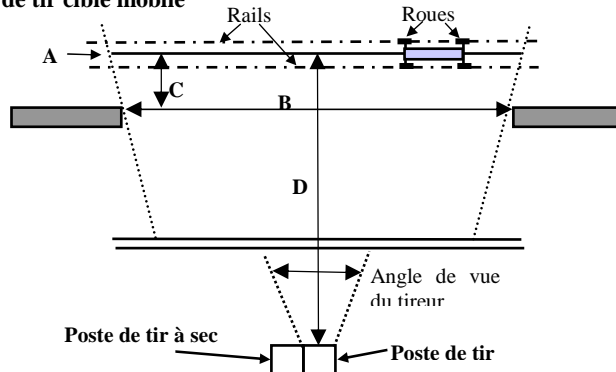
6.3.17.3 Pour la mesure de l'éclairage général le luxmètre doit être dirigé vers le plafond et tenu en (B1) au poste de tir puis au milieu (B2) entre cible et poste de tir.

6.3.17.4 Mesure de l'éclairage des stands intérieurs



**6.3.17. Stands de Cible Mobile.**

- 6.3.18.1** Le stand est constitué de manière que la cible coure horizontalement avec une vitesse constante dans les deux sens, à travers un espace libre appelé "fenêtre". Le déplacement de la cible à travers la fenêtre est appelé un "passage".
- 6.3.18.2** Les murs de protection situés de chaque côté de la fenêtre doivent avoir une hauteur telle qu'aucune partie de la cible ne soit visible avant d'apparaître dans la fenêtre.
Les bords de la fenêtre doivent être marqués d'une couleur différente de celle de la cible.
- 6.3.18.3** Les cibles 50 m sont placées sur un petit chariot ou un support de cible, disposé de telle manière que les deux cibles (l'une courant vers la gauche et l'autre vers la droite) puissent être montrées alternativement.
Le chariot peut être déplacé sur des rails, un câble ou un système analogue, à l'aide d'un appareil de traction, dont la vitesse peut être réglée avec précision.
Les cibles pour le tir à 10 m ne changent pas entre les deux passages.
- 6.3.18.4** L'aménagement du stand doit empêcher tout danger pendant le tir.
- 6.3.18.5** Le poste de tir doit être disposé pour que les spectateurs puissent voir le tireur.
Le tireur doit être protégé de la pluie et également du soleil et du vent si cela n'empêche pas les spectateurs de le voir.
- 6.3.18.5.1 Le poste de tir doit avoir au moins 1 m de large et être aligné avec la ligne centrale de tir.
Le poste de tir à sec doit être à gauche du poste de tir.
La sécurité du poste de tir doit être assurée des deux côtés par des cloisons de séparation, telles que le tireur ne soit pas gêné par le tir à sec ou autres éléments extérieurs. La longueur de la séparation entre le poste de tir et le poste de tir à sec doit être telle que le tireur à sec puisse voir la bouche du canon du tireur de compétition prenant la position PRÊT.
- 6.3.18.6** Devant le tireur, il doit y avoir un banc ou une table de 70 à 80 cm de haut.
- 6.3.18.7** Derrière les tireurs, il doit y avoir une place pour l'arbitre et au moins un membre du Jury.
Le greffier doit se trouver derrière ou à côté du poste de tir.
- 6.3.18.8** Temps de parcours des cibles: **5,0 s (+ 0,2/ - 0,0 s)** en vitesse lente et **2,5 s (+ 0,1/ - 0,0 s)** en vitesse rapide.
- 6.3.18.9** Le chronométrage devra se faire de préférence à l'aide d'un chronomètre électrique mis en marche et arrêté par des interrupteurs montés sur le rail. Si cette méthode ne peut pas être utilisée, le chronométrage peut se faire en prenant la valeur médiane des indications de trois chronomètres actionnés par trois personnes. Si le temps de passage est inférieur ou supérieur au temps réglementaire, le personnel de stand ou le Jury doit le régler afin qu'il respecte les normes imposées. Si le système de réglage du temps est intégré dans le contrôle de départ, il sera plombé après vérification du temps par le Jury.
- 6.3.18.10** Pour les "compétition/championnat ISSF", le chronométrage doit être contrôlé par électronique et affiché en permanence pour permettre aux tireurs et aux arbitres d'en prendre connaissance. Tout écart doit être corrigé immédiatement.
- 6.3.18.11** Pas de tir cible mobile



A Longueur visible du trajet cible
B Ouverture des murs entre les 2 angles visibles (fenêtre)
C Recul de la cible par rapport à l'angle visible du mur
D Distance de tir
Formule de calcul de la largeur de fenêtre:
$$B = A \times (D - C) / D$$

Exemples:

(50m) avec C = 0,20m	B = 10m x (50 - 0,20) / 50 B = 9,96 m
(10m) avec C = 0,15m	B = 2m x (10 - 0,15) / 10 B = 1,97m

- 6.3.18.11.1 **Règles spécifiques aux stands cible mobile 50 m**
- 6.3.18.11.1.1 Des deux côtés de la fenêtre, il doit y avoir un mur vertical pour protéger le personnel en fonction et les marqueurs.
- 6.3.18.11.1.2 On doit élever une butte de terre derrière la fenêtre et, devant celle-ci, un mur bas, pour protéger le mécanisme de la cible.
- 6.3.18.11.1.3 Depuis le poste de tir, la cible doit être visible sur une distance de **10 m (+0,05 / -0,00)**. La fenêtre de tir étant placée à une distance en avant de la cible, sa largeur devra être légèrement inférieure à cette distance.
- 6.3.18.11.2 **Règles spécifiques aux stands cible mobile 10 m.**
- 6.3.18.11.2.1 Si le changement de cible et l'évaluation des coups se font en arrière du support de cible, il doit y avoir une protection sûre pour le personnel et les marqueurs. Le changement et l'évaluation des cibles doivent être supervisés par un membre du Jury.
- 6.3.18.11.2.2 En arrière de la fenêtre, il doit y avoir un dispositif qui arrête les plombs et empêche les ricochets. Le mécanisme portant la cible doit être protégé par une plaque de couverture frontale.
- 6.3.18.11.2.3 Depuis le poste de tir, la cible doit être visible sur une distance de **2,00 m (+ 0,01 / -0,00)**. La fenêtre de tir étant placée à une distance en avant de la cible, sa largeur devra être légèrement inférieure à cette distance.
- 6.3.18.11.2.4 Pour gagner du temps, deux pas de tir peuvent être installés et utilisés alternativement. Si tel est le cas, les deux pas de tir ne doivent pas dévier des standards.
- 6.3.18.11.2.5 Avec des cibles électroniques, le temps doit être réglé au temps prévu plus 0.1 s ceci pour être certain que le temps d'apparition du visuel est correct.



6.3.18. Stands de plateaux

Les stands construits dans l'hémisphère Nord doivent permettre de tirer dans la direction nord ou nord-est. Les stands construits dans l'hémisphère Sud doivent permettre de tirer dans la direction sud ou sud-est.

Cette disposition a pour but de tirer au maximum avec le soleil dans le dos.

Les nouveaux stands de plateaux devront être construits, là où c'est estimé nécessaire, avec une zone de retombée des plombs suffisamment plane et libre d'obstacles pour permettre le ramassage mécanique et la récupération des plombs.

6.3.19.1 Stand de Fosse.

6.3.19.1.1 Fosse

La surface supérieure du toit doit être au même niveau que le pas de tir.

Les dimensions intérieures de la fosse seront approximativement de 20m d'une extrémité à l'autre, de 2m de l'avant à l'arrière et de 2m à 2,1m du sol au plafond permettant ainsi le libre mouvement du personnel et un espace suffisant pour le stockage des plateaux (voir figures).

- 6.3.19.1.2 La distance entre le centre du lanceur 15 de la fosse A et le centre du lanceur 1 de la fosse B ne doit pas être inférieure à 35 m. Sur des installations déjà existantes si la distance est inférieure à 35 m, le Jury peut - si nécessaire - réduire les angles de lancement du lanceur 13 de la fosse A et du lanceur 3 de la fosse B pour éviter, lors d'un départ simultané, un croisement des plateaux gênant les tireurs concernés.

6.3.19.2 Lanceurs

Chaque fosse doit être équipée de 15 lanceurs fixés au sol ou au mur avant.

Les lanceurs sont placés en 5 groupes de 3 et le centre de chaque groupe doit être indiqué uniquement par une marque peinte sur le dessus du toit de la fosse et positionnée de manière à indiquer la sortie du plateau pour un réglage à 0°.

Dans chaque groupe, l'écartement entre lanceurs doit être égal et se situer entre 1 à 1,1 m. L'écartement entre les lanceurs centraux de chacun des groupes doit être de 3m à 3,30m mais peut varier de 3 à 6m pour des stands existant déjà.

- 6.3.19.2.1 Dans le cas de lanceurs avec une rotation du bras dans le sens horaire, la distance entre le lanceur de gauche (vu d'en haut) et le lanceur central de chaque groupe peut être réduite au-dessous de l'écartement prévu de 1m à 1,10m (voir aussi 6.3.21.1)

6.3.19.3 Réglage

Les lanceurs doivent être installés dans la fosse de manière que le point pivot du bras de lancement soit à **50 cm +/-10** au-dessous du niveau supérieur du toit et à **50 cm +/-10** en retrait du bord frontal du toit quand l'appareil est réglé pour la hauteur de 2 m. Ceci définit le point de lancement.

Les lanceurs peuvent être : automatiques (chargement + armement) ou semi-automatiques (chargement manuel + armement automatique) ou manuels (chargement manuel + armement manuel)

Les réglages de l'élévation, de la direction et de la tension du ressort principal doivent pouvoir être plombés après vérification et approbation du Jury. Tous les lanceurs doivent être pourvus d'un dispositif permettant d'établir avec précision les réglages de lancement des plateaux.

Les lanceurs qui sont chargés à la main doivent être munis de 2 arrêts fixés sur l'appareil et destinés à empêcher tout déplacement délibéré ou accidentel du plateau sur le bras de lancement modifiant les réglages du départ.

Des graduations par 10° de l'élévation et de la direction doivent figurer sur l'appareil.

6.3.19.4 Déclenchement.

Les lanceurs doivent être déclenchés par un dispositif électrique/manuel ou électrique/microphone. La commande doit être placée de façon que l'opérateur puisse voir le tireur et entendre aisément son appel.

Le dispositif déclencheur doit garantir une distribution égale pour chaque tireur dans une série de 25 plateaux : 10 à droite + 10 à gauche + 5 au centre.

Pour une distribution correcte dans une série de 25 plateaux, chaque groupe doit en lancer 2 depuis la machine gauche, 2 depuis la machine droite et 1 depuis la machine du centre pendant que les tireurs vont du poste 1 au 5.

Après 5 cibles, l'index sélecteur doit être avancé d'un cran.

6.3.19.5 Postes de tir.

Les 5 postes doivent être alignés à 15m en retrait du bord avant de la fosse.

Chaque poste de tir doit être délimité de manière très apparente par un carré de 1x1 m centré sur une ligne perpendiculaire à la ligne des pas de tir et se prolongeant vers le lanceur central du groupe correspondant.

Un sixième poste (où le tireur numéro 6 pourra prendre place) doit être indiqué à environ 2m en arrière et légèrement à gauche du poste de tir 1.

Les 6 postes doivent être équipés d'une table ou d'un banc pour poser les cartouches et autre équipement.

Le poste doit être solide et à niveau dans toutes les directions et il doit être pourvu d'un morceau de bois, de tapis ou de caoutchouc d'environ 15 cm (carré ou rond) pour appuyer l'arme

- 6.3.19.5.1 Pour les finales Fosse une lampe colorée de moyenne intensité doit être positionnée à 40/50cm de hauteur et à 1/1,50m en arrière du côté gauche du poste 1. Cette lampe s'allume pendant 10 à 12 secondes après le tir du poste 5 et indique que pendant cette durée le micro du poste 1 est inopérant.

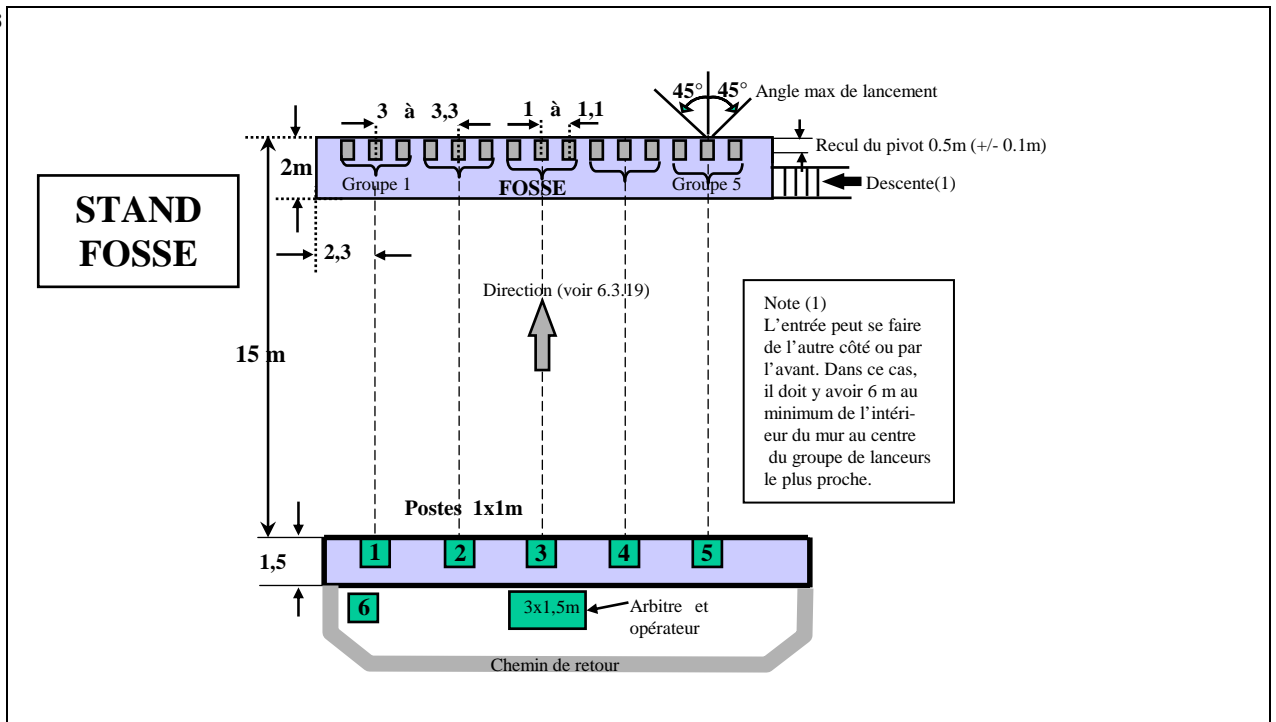
- 6.3.19.5.2 Un chemin doit être aménagé à 3m ou 4m derrière la ligne de tir et utilisé obligatoirement par le tireur se rendant du poste 5 vers le poste 6. Les tireurs ne doivent pas passer entre ce chemin et la ligne des postes de tir.

Un fil de fer, un cordage ou autre barrière doit être installé à 7 à 10m derrière ce chemin pour empêcher l'accès des spectateurs. L'arbitre et le membre du Jury sont responsables du respect de cette règle.

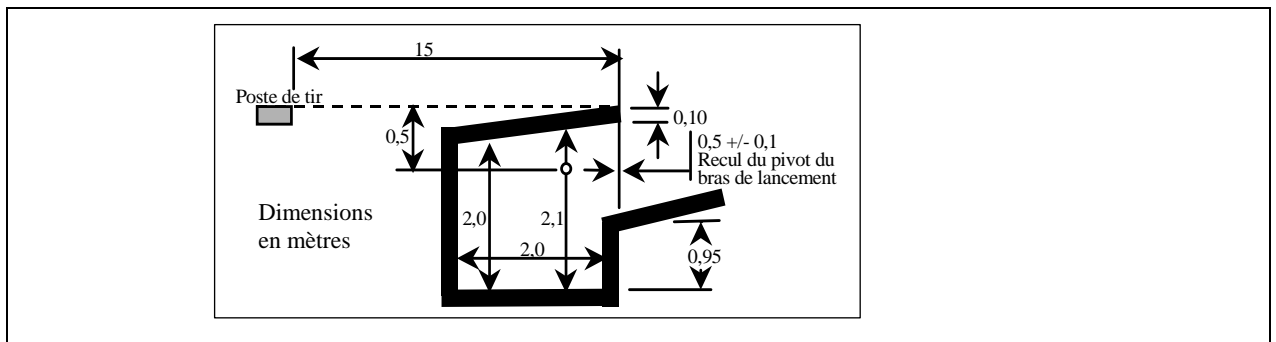
Les postes de tir, l'emplacement de l'arbitre et celui des opérateurs doivent être protégés du soleil et de la pluie.



6.3.19.5.3



6.3.19. Coupe de la fosse Trap et Double Trap





6.3.20. Stand de Double Trap

6.3.21.1 Fosse

Les compétitions de Double Trap utilisent le plus souvent le groupe central de lanceurs (n° 7, 8,9) des installations de fosse olympique en face du pas de tir 3. Voir les règles du Double Trap.

6.3.21.2 Distance entre fosses

6.3.21.2.1 Quand les installations de fosse Trap sont utilisées, voir 6.3.19.1.2.

6.3.21.2.2 Quand des fosses particulières au Double Trap sont construites (voir figure 6.3.21.2.9) la distance entre le lanceur central d'un stand et celui du stand voisin, ne doit pas être inférieure à 35m. Les angles de lancement des plateaux du Double Trap (voir figure) étant moindres que ceux de la fosse, il ne sera pas nécessaire de les réduire.

6.3.21.2.3 La fosse de Double Trap doit être équipée de 3 lanceurs fixés au sol ou au mur avant.

L'emplacement du lanceur central doit être indiqué par une marque peinte sur le toit de la fosse.

La distance entre lanceurs dans chaque groupe, doit être la même et se situer entre 1m et 1,10 m (voir 6.3.19.2).

Les lanceurs 1 et 3 doivent être au minimum à 1,50m des murs de côté.

6.3.21.2.4 Les lanceurs doivent être installés dans la fosse de manière que le point pivot du bras de lancement soit à **50 cm +/-10** au-dessous du niveau supérieur du toit et à **50 cm +/-10** en retrait du bord frontal du toit quand l'appareil est réglé pour la hauteur de 2 m (voir figures).

Les lanceurs peuvent être : automatiques (chargement + armement) ou semi-automatiques (chargement manuel + armement automatique) ou manuels (chargement manuel + armement manuel)

Les réglages de l'élévation, de la direction et de la tension du ressort principal doivent pouvoir être plombés après vérification et approbation du Jury.

Tous les lanceurs doivent être pourvus d'un dispositif permettant d'établir avec précision les réglages de lancement.

Les lanceurs qui sont chargés à la main doivent être munis de 2 arrêts fixés sur l'appareil et destinés à empêcher tout déplacement délibéré ou accidentel du plateau sur le bras de lancement modifiant les réglages du départ.

Des graduations par 10° de l'élévation et de la direction doivent figurer sur l'appareil.

6.3.21.2.5 Les lanceurs doivent être déclenchés par un dispositif électrique/manuel ou électrique/microphone avec un système de minuterie et placé de façon que l'opérateur (puller) puisse voir et entendre le tireur.

Pour tous les championnats ISSF, l'usage d'une minuterie (timer) qui déclenche le départ des plateaux à un instant indéfini à l'intérieur d'une période allant de zéro à une seconde après que le tireur a appelé son plateau est obligatoire. Le système doit garantir le départ simultané des 2 plateaux depuis les lanceurs prédéterminés. Quand un dispositif électrique/manuel est utilisé, le déclenchement du départ des plateaux doit être actionné par un contacteur unique.

6.3.21.2.6 Les 5 postes de tir doivent être alignés à 15m en retrait et parallèle au bord avant de la fosse.

Chaque poste doit être délimité de manière très apparente par un carré de 1x1 m.

Le poste de tir 3 doit être centré sur une ligne perpendiculaire à celle des pas de tir et se prolongeant vers le lanceur central.

Le poste de tir 2 est à 3 m-3,30 m à gauche du poste 3 et le poste 1 est à la même distance à la gauche du poste 2.

Les postes 4 et 5 sont placés symétriquement de l'autre côté du poste central (voir figure).

Un sixième poste pour le tireur n°6 doit être placé à environ 2m en arrière et légèrement à gauche du poste 1.

Les 6 postes doivent être équipés d'une table ou d'un banc pour poser la réserve de cartouches et autre équipement. Le poste de tir doit être solide et à niveau dans toutes les directions et il doit être pourvu d'un morceau de bois, de tapis ou de caoutchouc d'environ 15 cm (carré ou rond) sur lequel le tireur pourra appuyer son arme.

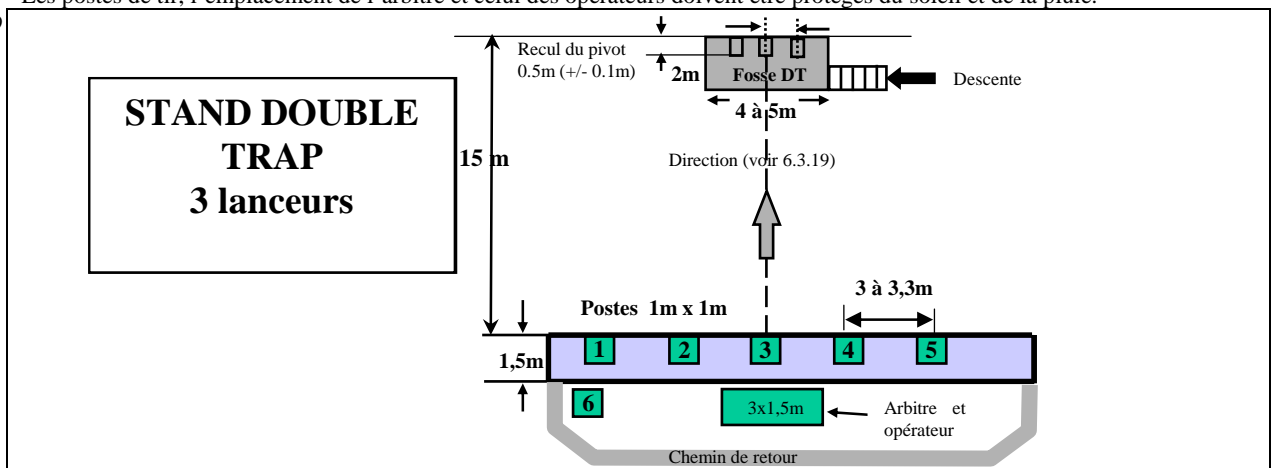
6.3.21.2.7 Pour les finales Double trap une lampe colorée de moyenne intensité doit être positionnée à 40/50cm de hauteur et à 1/1,50m en arrière du côté gauche du poste 1. Cette lampe s'allume pendant 10 à 12 secondes après le tir du poste 5 et indique que pendant cette durée le micro du poste 1 est inopérant.

6.3.21.2.8 Un chemin doit être aménagé à 3m ou 4m derrière la ligne de tir et utilisé obligatoirement par le tireur se rendant du poste 5 vers le poste 6. Les tireurs ne doivent pas passer entre ce chemin et la ligne des postes de tir.

Un fil de fer, un cordage ou autre barrière doit être installé à 7 à 10m derrière ce chemin pour empêcher l'accès des spectateurs. L'arbitre et le membre du Jury sont responsables du respect de cette règle.

Les postes de tir, l'emplacement de l'arbitre et celui des opérateurs doivent être protégés du soleil et de la pluie.

6.3.21.2.9





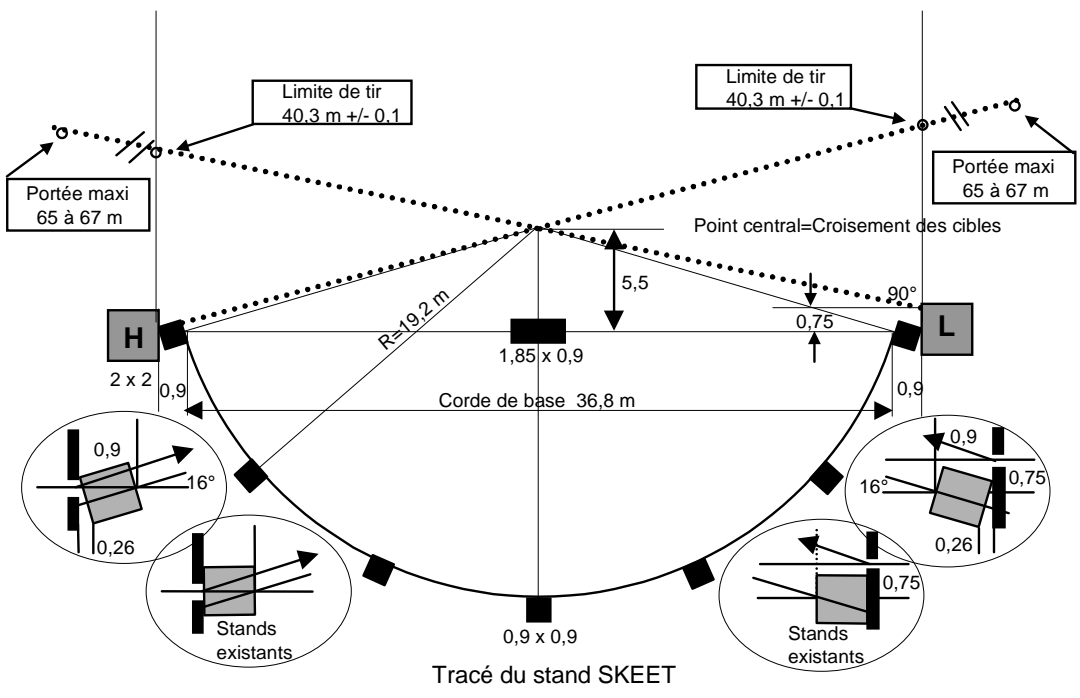
6.3.21. Stand de Skeet

- 6.3.22.1** Le stand de skeet comporte 2 cabanes (une haute et une basse) et 8 postes de tir.
Les postes 1 à 7 sont disposés sur une portion de cercle de rayon 19,20 m limitée par une corde de base de longueur 36,80m (+/- 0.1m) située à 5,5m du centre du cercle.
- 6.3.22.1.1 Le centre du cercle est indiqué par un poteau qui matérialise également la base du point de croisement des plateaux.
- 6.3.22.1.2 En commençant à gauche (face au poteau central) les postes de tir 1 et 7 sont situés aux 2 extrémités de la corde de base et les postes 2 à 6 sont placés sur l'arc de cercle à des points équidistants les uns des autres (la distance entre les centres des postes de tir est 8,13m en ligne droite)
Le poste de tir 8 est placé au centre de la corde de base (voir figure)
- 6.3.22.2** Les postes 1 à 7 sont matérialisés par des carrés de 90 cm (+/-5 cm) de côté tracés parallèlement au rayon du cercle passant par l'indicateur du poste de tir (centre du poste). Le poste 8 est matérialisé par un rectangle de 90 cm (+/-5 cm) sur 185 cm (+/-5 cm) dont les longueurs sont tracées de part et d'autre parallèlement à la corde de base.
La position de chaque poste doit être indiquée avec précision. L'indicateur des postes 1 à 7 doit être au milieu du côté le plus proche du centre du cercle. L'indicateur du poste 8 doit être au milieu de la corde de base.
Les 8 postes doivent être au même niveau avec une tolérance de +/-5 cm.
- 6.3.22.3 Distance, direction et élévation des plateaux.**
- 6.3.22.3.1 Chaque cabane doit être équipée d'un lanceur à position fixe.
- 6.3.22.3.2 **Cabane haute:** le plateau doit émerger à 90 cm (+/-5cm) en arrière de l'indicateur du poste 1. La mesure est effectuée le long de la corde de base prolongée et à 3,05m (+/-5cm) au-dessus du niveau du poste.
Cabane basse: le plateau doit émerger à 90 cm (+/-5cm) en arrière de l'indicateur du poste 7. La mesure est effectuée le long de la corde de base prolongée et déplacée de 75 cm (+5cm) vers l'extérieur et à 1,05m (+/-5) au-dessus du niveau du poste.
- 6.3.22.3.3 Les plateaux - correctement lancés - doivent passer à l'intérieur d'un cercle de 90 cm à 95 cm de diamètre placé à une hauteur de 4,60m (+/-5cm) au-dessus du point central
- 6.3.22.3.4 Par temps calme, les plateaux doivent être lancés à une distance comprise entre 65m et 67m depuis la face de la cabane derrière les postes 1 et 7. Si les distances exactes ne peuvent pas être mesurées, le Jury devra décider de la trajectoire.
- 6.3.22.4 Limites de tir.**
Les limites de tir pour les postes 1 à 7 sont de 40,3m (+/-10 cm) depuis la face de chacune des cabanes.
Pour le poste 8, la limite de tir est fixée à l'intersection avec la droite joignant le poste 4 au poste 8 et le point de croisement des plateaux.
Des indicateurs appropriés doivent être placés sur les trajectoires des plateaux aux points 40,3m (+8-10 cm) pour signaler les limites de tir des 2 cabanes.
Des indicateurs similaires doivent être placés à 65 et 67 m pour signaler la portée des plateaux réguliers.
- 6.3.22.5 Sécurité.**
Un écran de protection doit être installé sur l'ouverture de chacune des cabanes. Cette protection doit rendre l'opérateur invisible par le tireur de n'importe quel poste de tir. Elle est aussi obligatoire comme mesure de sécurité pour protéger l'opérateur d'une possible blessure par un coup direct ou un ricochet et éviter que les tireurs ne reçoivent des débris de plateau venant de la cabane.
Une barrière (fil de fer ou cordage) doit être mise entre 7m à 10m en arrière du poste 4 et suivre en gros la forme du cercle joignant les postes 1 à 7. Les spectateurs ne doivent pas se trouver dans la zone intérieure à cette barrière.
L'arbitre et les membres du Jury sont responsables du respect de cette règle.
- 6.3.22.6 Déclenchement.**
Les lanceurs doivent être déclenchés par un dispositif électrique/manuel ou électrique/microphone avec un système de minuterie et placé de façon que l'opérateur (puller) puisse voir et entendre le tireur.
Pour tous les "compétition/championnat ISSF", l'usage d'une minuterie qui déclenche le départ des plateaux à un instant indéfini à l'intérieur d'une période allant de zéro à trois secondes après que le tireur a appelé son plateau est obligatoire.
Le déclenchement des doublés doit être actionné par un contacteur unique.
Note: Si un dispositif électrique/microphone est utilisé, il doit être conçu de manière à produire un délai de durée aléatoire comprise entre 0.2 et 3 secondes.
- 6.3.22.7 Lampes.**
Une lampe de couleur doit être installée à l'extérieur de chacune des deux cabanes. Ces lampes doivent s'allumer immédiatement quand le puller presse le bouton déclencheur et s'éteindre au départ des plateaux. Ces lampes doivent pouvoir être vues clairement par l'arbitre.
La lampe doit être installée sur le côté de la cabane faisant face aux spectateurs à une hauteur de 2,2 à 2,8 m sur la cabane haute et 1,6 à 2 m sur la cabane basse.



6.3.22.8

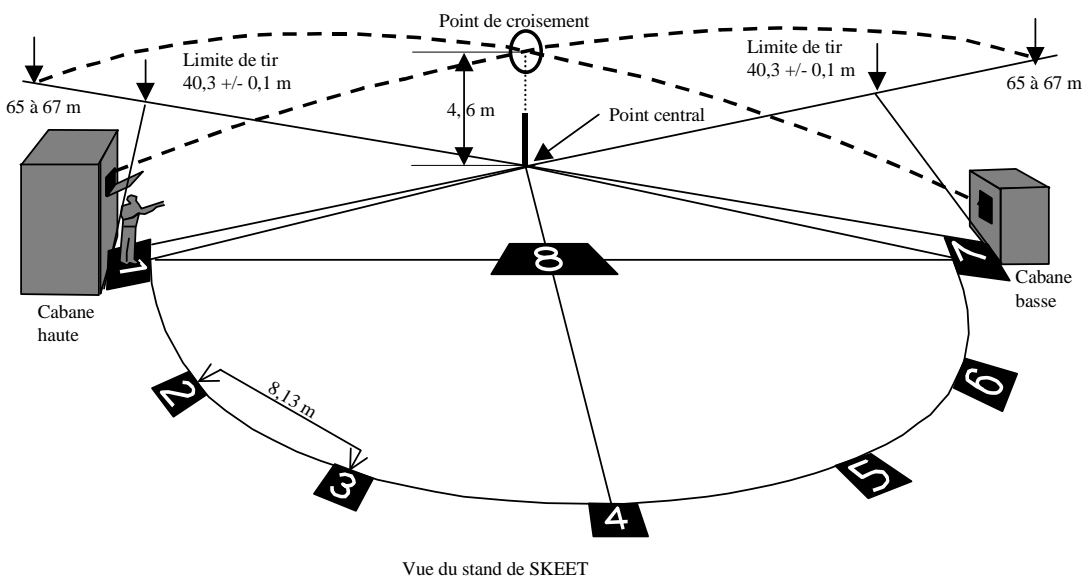
Tracé du stand Skeet



6.3.22.9

Vue du stand Skeet

Le plateau doit passer à l'intérieur d'un cercle de $0,9 \pm 0,05\text{ m}$ dont le centre est situé à $4,6\text{ m}$ au dessus du point central.



**6.4. EQUIPEMENTS ET MUNITIONS - GÉNÉRALITÉS****6.4.1. Matériels de contrôle**

Le Comité d'Organisation doit fournir un jeu complet de jauges et d'instruments de contrôle des armes et équipements avant et pendant les "compétition/championnat ISSF". La certification des matériels de test devra être fournie.

6.4.2. Présentation des équipements

Seuls, les équipements et vêtements conformes aux règles ISSF peuvent être utilisés.

Tout matériel (arme, dispositifs, équipements, accessoires, etc.) qui peut avantager un tireur et qui n'est pas mentionné dans le présent règlement ou qui est contraire à l'esprit des règles ISSF, est interdit.

Le tireur est responsable de la présentation de tout équipement et habillement pour leur inspection et homologation par un Contrôleur d'équipement ISSF avant toute utilisation dans les compétitions ISSF".

Les chefs d'équipe sont également tenus responsables de la conformité des équipements et vêtements de leurs tireurs

6.4.2.1

Il est de la responsabilité de chaque compétiteur de venir sur les stands habillé de manière appropriée à un événement public.

Ceci sera contrôlé par le Jury. **Les vêtements confectionnés avec des matériaux de camouflage sont interdits**

6.4.2.1.1

L'utilisation de tout dispositif, appareil ou vêtement immobilisant ou réduisant exagérément la mobilité du corps, des bras ou des jambes est interdite pour éviter que le niveau de performance soit artificiellement amélioré par un habillement spécial.

6.4.2.2

Avant le début de la compétition, le Contrôleur des armes et équipements doit procéder à l'examen de chaque arme et équipement pour s'assurer qu'ils sont conformes aux règles ISSF.

Il incombe au tireur de présenter toutes armes et équipements, y compris tout équipement et / ou accessoire contestable, pour inspection et approbation avant leur utilisation.

6.4.3. Lieu du contrôle

Le CO doit faire connaître aux responsables d'équipe et tireurs dans un délai suffisant avant le début de la compétition, le lieu et le moment du contrôle.

6.4.4. Jury et Contrôle

Le Contrôle sera assisté et supervisé par un membre du Jury.

6.4.5. Carte de contrôle

Le Contrôle doit enregistrer sur une carte de contrôle le nom du tireur, le nom du fabricant, le n° de série et le calibre de chaque arme approuvée.

6.4.6. Preuve du contrôle

Toutes les armes et équipements approuvés doivent être marqués par un sceau ou un autocollant.

L'approbation doit aussi figurer sur la carte de contrôle.

6.4.6.1

Pour la cible mobile: les carabines examinées doivent être marquées de manière à rendre immédiatement reconnaissable un échange de contre – poids ou de lunette de visée après le contrôle.

6.4.7. Modification après contrôle

Une fois approuvés, l'arme et l'équipement ne doivent à aucun moment être modifiés avant ou pendant la compétition d'une manière contraire aux règles.

6.4.8. Retour au Contrôle

Dans le cas de doute au sujet d'une modification, il faut renvoyer l'arme au contrôle pour nouvelle inspection et approbation.

6.4.9. Durée d'approbation

L'approbation n'est valable que pour l'épreuve pour laquelle l'inspection a eu lieu.

6.4.9.1

Pour la carabine: si un équipement n'est pas passé par un contrôle "une fois seulement ou label", l'homologation n'est valable que pour la compétition ou à lieu le contrôle.

6.4.10. Dossard

Les tireurs doivent porter un dossard d'identification dans le dos et au-dessus de la ceinture pendant toute la durée de la compétition. Cette identification doit comporter le numéro alloué, le nom de famille du tireur et l'abréviation CIO de son pays.

La hauteur des lettres sera aussi grande que possible sans être inférieure à 20mm (pour le plateau, voir règle particulière)

6.4.10.1

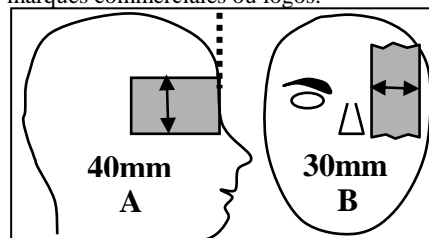
Les tireurs doivent porter un **dossard** numéroté sur le dos du vêtement extérieur au-dessus de la ceinture durant tout le temps de leur participation à l'entraînement pré compétition et à la compétition. Si le dossard n'est pas porté, le tireur ne peut pas commencer ou poursuivre le tir.

6.4.10.2

TOUS LES TIREURS doivent se conformer aux règles d'admission et de support commercial. La section 4 des Règles ISSF fixe les règles et sanctions relatives à la **publicité** et au port des emblèmes, **marques commerciales** ou logos.

6.4.10.3

Des **cache-œil latéraux** (d'un seul ou des deux côtés) fixés au chapeau, à casquette, aux lunettes de tir ou à un bandeau et n'excédant pas 40mm de hauteur (A) sont autorisés. Ces caches ne doivent pas s'étendre en avant ligne passant par le milieu du front. Un cache limité à 30mm de largeur est autorisé sur l'œil qui ne vise pas.



la
d'une
(B),

**6.5. PRÉPARATIFS DE LA COMPÉTITION**

Attribution des postes de tir et éliminatoires

6.5.1. Inscription des tireurs

Les fédérations nationales doivent soumettre au CO les inscriptions définitives, avec les noms des tireurs pour les épreuves individuelles et / ou par équipes, au moins 30 jours avant le championnat.

6.5.2. Modification du programme

Les tireurs et les officiels des équipes doivent être informés des horaires des tirs et de l'affectation des postes à **12.00 heures** au plus tard le jour précédant la compétition. Cette règle s'applique également à l'entraînement

6.5.3. Remplacement d'un tireur

Un tireur – dans une compétition par équipe seulement – peut être remplacé par un tireur déjà inscrit jusqu'à 30 minutes avant l'horaire de début de cette compétition. Cette règle s'applique aussi pour les épreuves composées de plusieurs parties ou se déroulant sur plusieurs jours.

6.5.4. Affectation des postes de tir (principes de base)

- 6.5.4.1** Les tireurs individuels et les équipes (nations) doivent tirer dans des conditions aussi égales que possible.
- 6.5.4.1.1 Les tireurs d'une même nation ne doivent pas être placés sur des postes adjacents.
- 6.5.4.1.2 Les tireurs d'une même nation doivent être répartis aussi équitablement que possible entre les séries (relais)
- 6.5.4.1.3 S'il est prévu plus d'une série (relais) dans une épreuve par équipe, les membres des équipes doivent être répartis équitablement dans les séries.
- 6.5.4.2** La répartition des tireurs dans les postes et séries effectuée par tirage au sort ou avec un programme informatique conçu à cet effet et sera supervisée par le Délégué Technique.
- 6.5.4.3** Chaque fois que le tirage est utilisé pour répartir les postes de tir, le Délégué Technique devra approuver les contraintes du stand à prendre en compte

6.5.4.4 Épreuves carabine et pistolet 10m

- 6.5.4.4.1 Si le nombre de tireurs est supérieur au nombre de postes, les tireurs seront répartis par tirage au sort en 2 ou plusieurs relais.

6.5.4.5 Éliminatoires pour les épreuves extérieures

- 6.5.4.5.1 Si le nombre de tireurs dépasse la capacité de tir du stand, il sera organisé une épreuve éliminatoire.
- 6.5.4.5.2 Tout éliminatoire doit porter sur le déroulement complet de l'épreuve.
- 6.5.4.5.3 Le nombre (X) de tireurs qualifiés dans chaque éliminatoire sera proportionnel au nombre (A) de concurrents ayant effectivement participé à celui-ci. Le nombre de qualifiés devra être annoncé le plus tôt possible.

- 6.5.4.5.4 **Formule** : $X = A \times \text{Nombre total de postes utilisables} / \text{Nombre total de tireurs}$
Exemple: 60 postes utilisables et 81 participants = coefficient de qualification égal à $60/81 = 0,74$
1^{er} éliminatoire: 44 participants x 0,74 = 32,56 = 33 qualifiés.
2^{ème} éliminatoire : 37 participants x 0,74 = 27,38 = 27 qualifiés.

- 6.5.4.6** Les membres des équipes et des nations seront répartis équitablement dans les relais des éliminatoires. Les résultats des équipes seront établis à partir du résultat des éliminatoires quand celles ci ont lieu.
- 6.5.4.6.1 Si le nombre de cibles ne permet pas de placer 2 membres de la même équipe dans le premier relais et le troisième dans le deuxième relais, il sera nécessaire d'organiser trois relais avec un membre d'équipe dans chacun d'eux.
- 6.5.4.7** Un tireur non qualifié aux éliminatoires ne doit pas poursuivre l'épreuve.
- 6.5.4.7.1 En cas d'égalité aux éliminatoires pour les dernières places qualificatives, le classement suivra les règles de barrage
- 6.5.4.8** Si une épreuve carabine dure plus d'un jour, tous les tireurs doivent tirer le même nombre de coups chaque jour dans la même position(s)
- 6.5.4.8.1 Si une épreuve pistolet est divisée en 2 parties ou jours, tous les tireurs doivent terminer la première partie avant que la seconde ou le deuxième jour ne commence. Tous les tireurs doivent tirer le même nombre de coups par jour.



6.5.4.9 Attribution des postes de tir pour le pistolet vitesse 25m

6.5.4.9.1 La deuxième passe de 30 coups ne peut commencer que si tous les tireurs ont terminé la première. Les postes éventuellement disponibles de la première passe doivent être situés dans le dernier relais.

6.5.4.9.2 Pour la 2^{ème} passe, l'ordre des relais sera modifié de la manière suivante:

6.5.4.9.2.1 **Postes de tir:** d'une passe à l'autre, les tireurs restent dans la même section du stand en inversant les postes.

6.5.4.9.3 **Épreuve tirée sur 1 jour:**

l'ordre des relais (séries) est identique dans les deux passes.

6.5.4.9.4 **Épreuve tirée sur 2 jours:**

l'ordre des relais (séries) est identique dans les deux passes mais le 1^{er} relais de la 2^{ème} passe doit être le relais du milieu de la 1^{ère} passe (ou suivant si nombre pair)

ÉPREUVE SUR UN JOUR										ÉPREUVE SUR DEUX JOURS											
Passé	Relais		Section 1		Section 2		Section 3		Section 4		Passé	Relais		Section 1		Section 2		Section 3		Section 4	
1°	1	1	2	3	4	5	6	7	8	1°	1	1	2	3	4	5	6	7	8		
	2	9	10	11	12	13	14	15	16		2	9	10	11	12	13	14	15	16		
	3	17	18	19	20	21					3	17	18	19	20	21					
2°	1	2	1	4	3	6	5	8	7	2°	2	10	9	12	11	14	13	16	15		
	2	10	9	12	11	14	13	16	15		3	18	17	20	19		21				
	3	18	17	20	19		21				1	2	1	4	3	6	5	8	7		

6.5.5. Épreuves plateau

Pour les épreuves plateau voir le tirage plateau (squadding)

6.5.6. Cible mobile

6.5.6.1 Affectation du stand

Chaque tireur devra effectuer ses tirs pour l'ensemble du match sur le stand qui lui a été désigné.

Un changement dans l'affectation des stands ne peut se faire que si le Jury décide que les conditions de tir sont différentes, par exemple concernant la lumière.

6.5.6.2 Ordre de tir sur 1 jour

Si l'épreuve est programmée dans une seule journée, l'ordre de passage de la deuxième passe doit être identique à celui de la première passe.

6.5.6.3 Ordre de tir sur 2 jours

Si l'épreuve est organisée sur 2 jours, l'ordre de passage du deuxième jour sera l'inverse de l'ordre de classement après le premier jour. Ainsi le dernier du classement après le premier jour devient le premier tireur du deuxième jour et réciproquement le premier devient le dernier.

6.5.7. Tirs d'entraînement

6.5.7.1 Entraînement Officiel

L'entraînement officiel doit être organisé le lendemain du jour d'arrivée officiel.

6.5.7.2 Entraînement Pré compétition

Les stands carabine, pistolet et cible mobile doivent être disponibles, pendant un minimum de 1 heure (temps minimum total et non par tireur) pour un court entraînement la veille du jour de la compétition. Ceci vient en plus du jour(s) d'entraînement officiel prévu par le programme (pour le plateau, voir règle particulière)

6.5.7.3 Entraînement libre

En plus des entraînements prévus avant le début des compétitions, les tireurs peuvent avoir la possibilité de s'entraîner au cours des compétitions quand le plan de tir rend la chose possible.

6.5.7.4 Il y a lieu de prévoir un emplacement - dépourvu de cibles - désigné spécialement pour l'essai des armes par les tireurs.



6.6. JURYS DE LA COMPÉTITION

6.6.1. Généralités

Lors des "compétition/championnat ISSF".des Jurys doivent être constitués pour conseiller, assister et superviser les arbitres désignés par le Comité d'organisation.

Un **Jury de stand** doit être désigné pour superviser la conduite des épreuves.

Un **Jury de classement** doit être désigné pour superviser le comptage et le classement.

Un **Jury de contrôle** d'équipements doit être désigné.

Tous les membres du jury à leur poste doivent porter la veste acquise auprès de la direction de l'ISSF

6.6.1.1 Les arbitres assurent le bon déroulement de la compétition, tandis que le Jury **conseille et supervise**. Les arbitres et le Jury dirigent la compétition en coordination étroite et sont respectivement responsables - devant le Comité d'organisation et l'ISSF - de la conformité avec les règles.

6.6.1.2 Les arbitres et les membres du Jury doivent bien connaître les règles ISSF et s'assurer qu'elles sont appliquées d'une manière correcte et équitable durant les compétitions.

6.6.1.3 Les membres du Jury peuvent prendre des décisions individuelles au cours des compétitions, mais doivent consulter les autres membres du Jury et les arbitres s'il y a quelque doute.
Si un responsable d'équipe ou un tireur n'est pas d'accord avec la décision individuelle d'un membre du Jury, il devra déposer une réclamation écrite pour que soit prise une décision à la majorité du Jury.

6.6.2. Obligations et fonctions des Jury

6.6.2.1 Avant le début de la compétition, le Jury de chaque discipline doit examiner la conformité des stands et des dispositions prises concernant l'organisation des épreuves et la mise en place du personnel en fonction. Ceci est indépendant d'une vérification préalable par le Délégué Technique.

6.6.2.2 Quand des cibles électroniques sont utilisées, leur fonctionnement et leur précision doivent être vérifiés. Cette vérification est supervisée par le Délégué Technique.

6.6.2.3 Les membres du jury doivent superviser le contrôle des armes, de l'équipement et des accessoires et observer constamment les positions de tir des compétiteurs.

6.6.2.4 Les membres du jury ont le droit d'examiner les armes, l'équipement, les positions des tireurs à tout moment y compris pendant les compétitions sauf si le tireur est en train de tirer (ou pendant une série d'une épreuve chronométrée). Toutefois, il y a lieu d'intervenir immédiatement si la sécurité est en jeu.

6.6.2.5 Les membres du jury doivent superviser la répartition des cibles, l'affectation des postes de tir et la programmation des horaires de tir.

6.6.2.6 Les membres du jury doivent recevoir toute réclamation présentée au Comité d'organisation en conformité avec les règles. Après consultation avec les arbitres et autres personnes directement concernées, il doit statuer.

6.6.2.7 Une majorité du Jury doit toujours être présente sur le stand pendant la compétition afin que, si nécessaire, le Jury puisse se réunir et prendre une décision immédiatement. Le président du Jury doit s'assurer de la présence d'un nombre suffisant de membres du Jury y compris durant les entraînements Officiels et Pré compétition.

6.6.3. Cas non prévus

Le Jury doit décider au sujet de tous les cas qui ne sont pas prévus dans les règles en respectant l'esprit et les intentions. De telles décisions doivent être transmises par écrit au secrétariat ISSF pour clarifier ou changer les règles en cause.

6.6.4. Participation au Jury

Les tireurs et les responsables d'équipe ne peuvent pas être membres de Jury.

Les membres du Jury ne doivent à aucun moment conseiller ou aider des tireurs au-delà des objectifs des règles ISSF.



6.7. ROLE ET FONCTIONS DES OFFICIELS

Les officiels doivent éviter toute conversation avec le tireur et tout commentaire ou remarque concernant le résultat ou le temps de tir restant.

6.7.1. Rôle et fonctions de l'Arbitre Principal de stand

- 6.7.1.1** Un Arbitre Principal doit être nommé pour chaque épreuve sur un pas de tir spécifique.
Il est chargé de la direction des arbitres et personnels du stand.
Il est responsable de la conduite correcte des épreuves et des commandements de tir quand ils sont centralisés.
Il est responsable de la coopération de l'ensemble des personnels du stand avec le Jury.
- 6.7.1.2** Il est responsable du dépannage rapide éventuel des installations.
Il doit décider de tout problème que les autres arbitres ne peuvent résoudre.
Un service de maintenance doit être à sa disposition en permanence. En cas de non possibilité de réparation, des pièces de remplacement doivent être disponibles.
- 6.7.1.3** Il est responsable du comptage efficace et rapide des cibles en collaboration avec le responsable du Classement
- 6.7.1.4** Il participer - si nécessaire - à la répartition des postes de tir par tirage au sort.

6.7.2. Rôle et fonctions de l'Arbitre de stand.

Un arbitre de pas de tir doit être nommé pour chaque travée ou groupe de 5 à 10 postes de tir. Il doit:

- 6.7.2.1** Être responsable - devant l'Arbitre Principal - de la conduite des épreuves sur les postes dont il a la charge mais ceci en coopération permanente avec le Jury.
- 6.7.2.2** Appeler les tireurs aux postes de tir.
- 6.7.2.3** Vérifier la conformité des noms et numéros de dossard avec la liste de départ, le registre de stand et le tableau d'affichage.
- 6.7.2.4** S'assurer que les armes, équipements et accessoires des tireurs ont bien été examinés et approuvés.
- 6.7.2.5** Contrôler les positions de tir en signalant toute irrégularité au Jury.
- 6.7.2.6** Donner les commandements prévus ou nécessaires.
- 6.7.2.7** Effectuer toutes actions nécessaires après un mauvais fonctionnement, une réclamation, une gêne ou tout autre incident de compétition.
- 6.7.2.8** Être responsable de l'enregistrement précis des tirs par le greffier (cibles papier)
- 6.7.2.9** Superviser le bon fonctionnement des cibles.
- 6.7.2.10** Recevoir les réclamations et les transmettre au Jury.
- 6.7.2.11** Inscrire toutes irrégularités, perturbations, pénalités, mauvais fonctionnement, coups croisés, temps supplémentaire, répétitions de coups ou de séries, sur le formulaire d'incident, le registre de stand et la cible ou le ruban d'imprimante et éventuellement sur le tableau d'affichage.

6.7.3. Rôle et fonctions du greffier (cibles papier)

Un greffier doit être désigné pour chaque poste de tir. Il doit:

- 6.7.3.1** Remplir ou vérifier les informations sur la carte de tir et le tableau (nom du tireur, n° d'identification, n° du poste de tir.)
- 6.7.3.2** Informer le tireur que ses cibles d'essai ou de match sont prêtes.
Le tireur doit clairement signaler au greffier s'il désire tirer des essais ou des tirs de compétition et celui-ci doit clairement le confirmer. Pour éviter les difficultés d'interprétation, il sera remis au tireur un carton indiquant "ESSAI" et un carton indiquant "COMPÉTITION". Ces cartons pourront représenter également une cible d'essai et une cible de match. Il suffira au tireur de montrer au greffier le carton approprié.
- 6.7.3.3** Disposer d'un télescope dans les stands avec changeurs à distance. Si le greffier est responsable du changement des cibles, il doit accorder au tireur un temps suffisant pour contrôler ses coups au télescope avant de faire le signal de changement de cible.
- 6.7.3.4** Inscrire la valeur estimée de chaque coup sur le petit tableau pour le public placé au-dessus ou à côté du pupitre
- 6.7.3.5** Dans les stands avec rameneurs regrouper immédiatement les cibles après chaque série de 10 coups et les placer dans un conteneur fermé pour être acheminées au classement par le personnel approprié.

6.7.4. Rôle du greffier cibles papier Cible mobile

- 6.7.4.1** Examine les inscriptions sur la liste d'affectation des pas de tir et les cartes de score pour s'assurer que les numéros de dossard, les numéros de pas de tir et les nationalités concordent.
- 6.7.4.2** Inscrit le score indiqué et compare à celui affiché sur l'écran de contrôle quand celui-ci est en service. L'inscription des points sur la feuille de score doit être faite de manière à permettre au Classement d'identifier les passages à droite et à gauche.
- 6.7.4.3 Rôle de l'arbitre de pas de tir Cible mobile**
- 6.7.4.3.1** L'arbitre de pas de tir doit être placé de manière à observer si le tireur est prêt et pouvoir entendre l'annonce "PRÊT" faite par celui-ci. Il doit être en mesure d'observer le système d'enregistrement des scores après chaque coup, voir la fin du marquage et, en même temps, observer le signal pour faire démarrer la cible.
- 6.7.4.3.2** L'arbitre de pas de tir manœuvre le bouton de démarrage, le bouton d'arrêt et l'inverseur de passage lent à passage rapide. S'il n'est pas prévu d'inversion à programmation électronique dans les épreuves "mixtes", l'inversion nécessaire devra se faire suivant un plan approuvé par le Jury.



6.7.5. Rôle et fonctions de l'arbitre de fosse (cibles papier)

- 6.7.5.1** Le nombre d'arbitres de fosse doit correspondre au nombre d'arbitres de stand. Lors des opérations de fosse, ils seront responsables de s'assurer que les cibles dont ils ont la charge sont changées rapidement, comptées, marquées et remontées pour le coup suivant du tireur.
- 6.7.5.2** Si un impact n'est pas retrouvé sur la cible, l'arbitre de fosse a la responsabilité de le localiser ou non sur une cible voisine et en collaboration avec le Jury et l'arbitre de stand de résoudre le problème posé.
- 6.7.5.3** Dans le cas de changeurs automatiques de cibles, l'arbitre de fosse est responsable du chargement des bonnes cibles dans les boîtes puis de leur ramassage et préparation avant transport au Bureau de Classement. Il est également responsable d'indiquer sur les cartons les anomalies éventuelles survenues pendant le tir.
- 6.7.5.4** Il doit s'assurer qu'il n'y a pas d'impacts sur le blanc des cibles et que toute marque de tir sur le châssis est bien indiquée.

6.7.6. Rôle de l'arbitre de fosse cibles papier Cible mobile

Un arbitre de fosse et un assistant doivent stationner de chaque côté du stand pendant la compétition. L'arbitre de fosse doit :

- 6.7.6.1** S'assurer que les cibles correctes sont montées sur le porte-cible dans l'ordre indiqué.
- 6.7.6.2** Positionner correctement les demi-cibles ou les centres de cible 50 m. ainsi que les pastilles collantes.
Suivre le rythme prévu par le règlement
- 6.7.6.3** Examiner la cible après chaque passage et s'assurer que la valeur et l'emplacement de chaque coup sont bien signalés.
- 6.7.6.4** S'assurer que la cible est tournée dans le sens correct avant chaque passage.
- 6.7.6.5** Les impacts à jauger recevront la valeur inférieure lors de l'indication du score.
- 6.7.6.6** A la fin de chaque passe, les cibles seront retirées du porte-cible et placées dans un conteneur sûr en attendant d'être transférées au classement. Les coursiers doivent remettre les cibles et fiches d'observation à la commission de classement au plus tard après que le second tireur a fini de tirer.
- 6.7.6.7** Les essais sur les cibles 50m seront recouverts de pastilles noires.
- 6.7.6.8** Chaque série commence par 4 essais. Si les essais sont non tirés, une pastille noire devra être collée sur la cible en dehors des zones.
- 6.7.6.9** Les impacts à 50m seront recouverts de pastilles transparentes en évitant de recouvrir la partie proche d'un cordon. Le dernier impact de la cible ne sera pas recouvert.

6.7.6.10 Règles particulières Cible mobile 10m

- 6.7.6.10.1 Suivant le système utilisé, le changement de cible peut être effectué par un arbitre et un assistant à condition qu'il y ait des protections. L'arbitre ou son assistant est responsable du changement de cible dans le temps imparti.

6.7.7. Arbitre de cibles en papier 25m

- 6.7.7.1** Un arbitre de cible doit être nommé pour chaque travée ou groupe de 5 à 10 cibles.
Le nombre d'arbitres de cibles doit correspondre au nombre d'arbitres de stand.
- 6.7.7.2** L'arbitre de cibles doit:
- 6.7.7.2.1 Être responsable du groupe de cibles qui lui sont confiées.
- 6.7.7.2.2 Attirer l'attention du membre du Jury sur les impacts à jauger et, **après décision**, signaler emplacement et valeur des coups.
- 6.7.7.2.3 S'assurer que les cibles sont enregistrées, marquées, bouchées et (ou) remplacées de façon rapide, précise et sûre, selon les besoins et la règle.
- 6.7.7.2.4 Aider à résoudre les cas litigieux selon les règles et en coordination avec l'arbitre de pas de tir et le Jury.

6.7.7.3 Second greffier de cibles en papier 25m

Les passes des épreuves 25m sont décomptées officiellement sur le stand.
Le second greffier se tient sur la ligne des cibles et doit enregistrer sur la feuille de score les résultats annoncés par l'arbitre de cible. En cas de divergence non résolue entre les scores inscrits par le greffier du pas de tir et par le second greffier aux cibles, c'est le score de ce dernier qui prévaudra.

6.7.7.4 Marqueur de cibles en papier

Dans les épreuves à 25m, décomptées officiellement sur le stand, le marqueur doit obturer les trous sur les cibles et contre-cibles ou changer les cibles, seulement après la fin du comptage.

6.7.8. Membres du jury aux cibles 25m

- 6.7.8.1** Lors des épreuves 25m sur cibles papier, un membre du Jury de classement et/ou du Jury Pistolet doit être désigné pour chaque section ou groupe de 5 à 10 cibles (soit un par arbitre de cible) pour accompagner l'arbitre de cible sur la ligne des cibles.
- 6.7.8.2** Le membre du Jury aux cibles doit vérifier que les cibles sont inspectées avant pointage pour vérifier, le nombre de coups, les coups à jauger, etc. Les cas douteux doivent être résolus avant le début du pointage.
- 6.7.8.3** Les décisions sur les cas douteux doivent être données simultanément par les 2 membres du Jury et l'arbitre de cibles. Un membre du Jury doit agir comme président et utiliser la jauge si nécessaire.
- 6.7.8.4** Le membre du Jury aux cibles doit s'assurer que les résultats sont inscrits correctement par le second greffier sur la ligne de tir et les décisions du Jury notées convenablement et certifiées sur la feuille de score.
- 6.7.8.5** Le membre du Jury aux cibles doit s'assurer que les cibles ne sont pas bouchées, ni les coups indiqués par les disques avant que les cas douteux ne soient résolus et le score enregistré correctement par le second greffier.
- 6.7.8.6** Si les cibles électroniques sont utilisées, un membre au moins du Jury de classement sera présent sur le stand pour aider à résoudre tout problème de score. Les membres du Jury pistolet doivent aider si une décision doit être prise et que seulement 2 (ou moins) membres du Jury de classement sont disponibles.



6.7.9. Arbitre de cibles électroniques

6.7.9.1 Il doit s'assurer qu'il n'y a pas d'impact sur le blanc de la cible électronique et que toutes les traces de tir sur le cadre sont clairement indiquées. Obturer les contre cibles et les fonds de cible ainsi que changer les cartons de contrôle.

6.7.9.2 Les contre cibles, fonds de cible et cartons de contrôle ne doivent être obturés ou changés qu'après la fin de l'enregistrement.

6.7.10. Utilisation des cibles électroniques

6.7.10.1 Des techniciens officiels sont chargés du fonctionnement des équipements électroniques.

Ils peuvent conseiller les arbitres et membres du Jury mais ne doivent prendre aucune décision(s).

6.7.10.2 Avant le commencement de chaque épreuve, un membre du Jury doit inspecter les cibles électroniques pour confirmer que:

6.7.10.3 Aucun impact ne subsiste sur le blanc de la cible.

6.7.10.4 Toutes les traces de tir sur le cadre sont clairement indiquées.

6.7.10.5 Les contre cibles sont sans impact.

6.7.10.6 Le fond de cible à l'arrière de chaque cible est neuf.

6.7.10.7 Les cartons de contrôle ont été renouvelés.

6.7.11. Examen des cibles électroniques après anomalie ou réclamation

6.7.11.1 En vérifiant qu'ils portent par écrit le numéro de relais, de série, de poste de tir ainsi que l'heure et l'orientation des différents cartons ou feuilles, un membre du Jury rassemble les éléments suivants:

6.7.11.1.1 **Carton de contrôle** (25m/50m) (si un impact est à l'extérieur du carton de contrôle, la relation entre les impacts de celui-ci et ceux de la contre cible devra être établie avant de l'enlever)

6.7.11.1.2 **Fond de cible** (25m/50m/300m)

6.7.11.1.3 **Contre cible** (25m)

6.7.11.1.4 **Ruban de papier noir** (10m)

6.7.11.1.5 **Ruban de caoutchouc noir** (50m)

6.7.11.1.6 **Rapport d'incident**

6.7.11.1.7 **Ruban d'imprimante (LOG)**

6.7.11.1.8 **Enregistrement du calculateur** (si nécessaire)

6.7.11.2 Un membre du Jury doit examiner l'avant et le châssis de la cible et noter la position de tout impact extérieur au visuel noir.

6.7.11.3 Aucun effacement du calculateur ne doit être effectué sans la permission du Jury de classement

6.7.11.4 Le nombre et la position des impacts doivent être enregistrés. Les membres du Jury doivent examiner les différents éléments réunis pour bâtir leur jugement personnel avant la décision officielle du Jury.

6.7.11.5 Un membre du Jury doit superviser toute intervention manuelle sur les résultats donnés par le calculateur (par exemple, insertion des pénalités ou correction de score après incident)

**6.8. PROCÉDURES DE CLASSEMENT****6.8.1. Affichage**

6.8.1 Le Bureau de Classement doit afficher les résultats provisoires au tableau d'affichage de stand aussi vite que possible après chaque relais, passe ou fin d'épreuve.

6.8.1.1 Le résultat final sera affiché au tableau d'affichage principal dès la fin du temps de réclamation (score protest time)

6.8.2. Palmarès officiel

Le palmarès officiel doit comprendre:

6.8.2.1 Un sommaire.

6.8.2.2 Une page de certification des résultats signée du Délégué Technique et des présidents des Jurys.

6.8.2.3 La liste des officiels et arbitres.

6.8.2.4 La liste des participants par nations et épreuves.

6.8.2.5 Le programme de compétition.

6.8.2.6 La liste des médaillés classée par noms.

6.8.2.7 La liste du nombre de médailles par nations.

6.8.2.8 La liste des records nouveaux ou égalés.

6.8.2.9 Les résultats finaux dans l'ordre standard ISSF des épreuves (carabine 10m, 50m, 300m, pistolet 10m, 50m, 25m, trap, double trap, skeet, cible mobile 10m, 50m) et des catégories (homme, femme, junior garçon, junior fille)

6.8.2.9.1 Les tireurs seront répertoriés par les noms complets figurant sur ID Number ISSF (nom de famille en majuscules et prénom en minuscules sauf la première lettre) le numéro de dossard et la nation (code officiel CIO)

6.8.2.9.2 Les abréviations suivantes seront utilisées:

DNF	abandon	WR	Nouveau Record mondial	EWR	idem égalé
DNS	forfait	FWR	Nouveau Record mondial avec finale	EFWR	idem égalé
DSQ	disqualifié	WRJ	Nouveau Record mondial junior	EWRJ	idem égalé
		OR	Nouveau Record olympique	EOR	idem égalé
		FOR	Nouveau Record olympique avec finale	EFOR	idem égalé

6.8.3. Compte-rendu journalier

Une copie (1) de la liste officielle des résultats de chaque épreuve doit être envoyée par FAX ou Email au secrétariat ISSF immédiatement après la vérification et avant la fin du jour de l'épreuve.

6.8.4. Compte rendu

Une copie de la liste complète des résultats officiels doivent être envoyées au secrétariat ISSF, dès la fin de la compétition et au plus tard 3 jours après la fin des épreuves.

6.8.5. Jury de Classement

Le Jury de classement doit superviser le décompte des points et tous les travaux faits au bureau de Classement et sur la ligne des cibles 25 m.

Il indique comment attribuer les points pour les impacts douteux, les détermine et apporte une solution à toutes les réclamations sur les scores. La liste des résultats définitifs doit être vérifiée et signée par **un membre** du Jury de classement pour confirmation de leur exactitude.

6.8.6. Comptage électronique

Les cibles électroniques réalisent une grande partie des fonctions du classement, cependant le Jury de Classement doit résoudre toutes les interrogations et questions à ce sujet.

6.8.7. Lieu du comptage des cibles

Lors des " compétition/championnat ISSF" les cibles des épreuves suivantes seront comptées au Bureau de classement:

6.8.7.1 Épreuves de carabine à 10 m, 50 m et 300 m sur cibles en papier.

6.8.7.2 Épreuves de pistolet à 10 m et 50 m sur cibles en papier.

Toutes les cibles des épreuves 25m sont décomptées sur la **ligne des cibles**.

6.8.7.3 Épreuves de cible mobile 10 m et 50 m sur cibles en papier.

6.8.7.4 Tous les résultats des épreuves ou passes qui sont décomptés sur les stands sont considérés comme des résultats provisoires.

6.8.8. Transport des cibles

Les cibles des épreuves à compter au Bureau de classement doivent y être transportées avec toute la sécurité voulue et dans un conteneur fermé à clef.

6.8.9. Numérotation des cibles

Les cibles de compétition, pour les épreuves décomptées au bureau de Classement, doivent être numérotées et doivent correspondre à la carte de score.

Le bureau de Classement est responsable du numérotage correct des cibles et doit vérifier celles-ci préalablement à chaque épreuve, avant qu'elles ne soient remises à l'Arbitre Principal ou aux arbitres des stands.



6.8.10. Remise des cibles

L'Arbitre Principal et le responsable du bureau Classement sont responsables de la remise rapide des cibles au bureau Classement pour le comptage des points aussitôt après la fin des tirs, afin qu'il n'y ait pas de retard dans l'établissement des résultats.

6.8.11. Double contrôle

Au Bureau de Classement, les opérations suivantes de comptage des points doivent être vérifiées par un second arbitre :

6.8.11.1 Détermination de la valeur des coups.

6.8.11.1.1 **Détermination e et comptage du nombre de mouches.**

6.8.11.2 Addition des valeurs des coups et éventuellement des points à déduire.

6.8.11.3 Inscriptions sur le tableau principal d'affichage des résultats.

6.8.11.4 Totalisation des différentes séries et total général.

6.8.12. Visa de l'arbitre

Chaque arbitre doit fournir la preuve de son travail en apposant son visa sur la cible, la carte de score ou la liste des résultats.

6.8.13. Vérification des meilleurs scores

Indépendamment de la détermination des résultats, le Jury de classement doit examiner les 10 meilleurs résultats individuels et les 3 meilleurs résultats par équipe avant la publication définitive des résultats.

6.8.14. Valeur des coups

6.8.14.1 Les points sont comptabilisés en fonction de la zone de plus grande valeur dans laquelle est enregistré l'impact. Si le cordon (cercle séparant deux zones) est touché par l'impact, la valeur la plus élevée est enregistrée. Un tel coup est mesuré soit par l'impact lui-même, soit à l'aide d'une jauge en forme de fiche, qui introduite dans l'impact, touche quelque part le bord extérieur du cordon.

Le comptage des mouches sur la cible carabine à air fait exception à cette règle.

6.8.14.2 La valeur des coups contestables doit être déterminée à l'aide d'une jauge ou d'un autre dispositif. La jauge doit toujours être mise en place avec la cible placée horizontalement

6.8.14.3 Lorsque l'usage précis de la jauge devient difficile du fait du voisinage immédiat d'un autre impact, il y a lieu de déterminer la valeur du coup au moyen d'un gabarit, sorte de jauge faite d'un matériau plat et transparent permettant de reconstituer la limite de zone au milieu de plusieurs impacts se chevauchant.

6.8.14.4 Si deux arbitres chargés du comptage ne sont pas d'accord sur la valeur d'un coup, il faut faire appel immédiatement au Jury qui prendra une décision.

6.8.14.5 La jauge ne peut être introduite qu'une seule fois dans un impact et seulement par un membre du jury. Pour cette raison, les officiels chargés du comptage des points doivent signaler l'utilisation de la jauge sur la cible avec le résultat et leur visa.

6.8.14.6 Les impacts extérieurs aux zones de mesure de la cible du tireur seront comptés manqués.

6.8.15. Enregistrement des anomalies

Les irrégularités, pénalités, ratés, incidents, suppléments de temps, coups ou séries répétées, annulations de coup,... doivent être clairement inscrits sur un Rapport d'incident (voir modèle en fin d'ouvrage), le registre de stand, le ruban d'imprimante, la cible et la carte de score (cibles en carton) par l'arbitre et / ou un membre du Jury, à l'attention du Bureau de classement.

6.8.16. Déductions du score

Les déductions de score doivent toujours être effectuées dans la série ou la faute a eu lieu.

Une déduction générale doit être effectuée sur le tir(s) de plus basse valeur dans la première série.



6.9. COMPTAGE DES POINTS 25M (PAPIER)

6.9.1. Carte de score.

La carte de score (détenue par le greffier des cibles) devra être signée par l'arbitre de cibles et le membre du Jury de cibles. L'original sera adressé au Classement par un moyen sûr pour contrôle des additions et enregistrement définitif.

6.9.1.1 Coups tardifs et jauge "TRAVERS"

6.9.1.1.1 Les coups tirés pendant le mouvement de la cible ne sont valables que si la plus grande dimension horizontale de l'impact (ne pas tenir compte des traces de plomb sur la surface autour de l'impact de la balle) est inférieure à 7 mm lors des épreuves cal. 22 ou à 11 mm lors des épreuves percussion centrale.

6.9.1.1.2 L'ovalisation horizontale doit être mesurée à l'aide d'une jauge "TRAVERS" entre les bords intérieurs des traits gravés. Lorsque l'intérieur des traits gravés de la jauge touche un cordon, c'est la plus grande valeur des 2 zones qui sera prise en compte.

6.9.1.2 Le décompte des points doit être entièrement supervisé par le jury.

6.9.1.2.1 Marquage, comptage et enregistrement des coups.

6.9.1.2.2 Dès que l'arbitre de cibles reçoit le signal que le pas de tir est sûr, les cibles doivent être tournées face au tireur. L'arbitre de cibles et un membre du Jury au moins doivent signaler la valeur des impacts sur chaque cible et les annoncer à haute voix au greffier du pas de tir qui les note sur le registre et sur le petit tableau situé près de son bureau.

6.9.1.2.3 Le second greffier doit accompagner l'arbitre de cibles et noter la valeur des coups sur une feuille de score au fur et à mesure de leur annonce par celui-ci.

6.9.1.2.4 **Emplacement et valeur du coup** seront indiqués au tireur et au public de la manière qui suit:

6.9.1.2.4.1 **Pistolet Vitesse:** par des disques de diamètre 3 à 5 cm rouge sur une face et blanc sur l'autre munis d'un axe de 5 mm de diamètre et de 30 mm de long des deux côtés.

Après chaque série de 5 coups et après que la valeur des coups est décidée et annoncée, les disques doivent être logés dans les impacts par l'arbitre.

6.9.1.2.4.2 Un 10 doit être signalé par le côté rouge vers le tireur et les autres valeurs par le blanc.

Lorsque les impacts ont été ainsi indiqués, le total de la série doit être annoncé.

Il devra être également montré sur le petit tableau près des cibles et enregistré par le second greffier.

Le total des séries doit aussi être annoncé.

Les disques sont ensuite enlevés et les impacts bouchés.

6.9.1.2.4.3 Pistolet 25 m, Standard et PC: par une palette faite d'un manche de 30 cm de long environ et d'un petit disque à l'une des extrémités, d'un diamètre de 3 à 5 cm, de couleur rouge sur une face et blanche de l'autre.

Le disque doit être placé sur les impacts quand l'arbitre annonce la valeur.

Un 10 doit être signalé par le côté rouge tourné vers le tireur et les autres valeurs par le côté blanc.

Après chaque série et pour chaque cible, les valeurs seront annoncées en commençant par les dix.

Le total de la série sera annoncé après que tous les coups auront été annoncés individuellement.

6.9.1.2.4.4 Les coups d'essai doivent être annoncés et enregistrés.

6.9.2. Maniement des cibles papier 25m

6.9.2.1 L'arbitre de cible et l'arbitre de stand doivent vérifier que les résultats du tableau au pas de tir sont les mêmes que ceux enregistrés aux cibles.

6.9.2.2 En cas d'une éventuelle différence sur l'enregistrement de la valeur d'un coup, la question devra être tranchée immédiatement.

6.9.2.3 Dès que les résultats sont annoncés et enregistrés :

6.9.2.3.1 Les cibles seront obturées pour la série suivante (pistolet vitesse et 3/7)

6.9.2.3.2 Les cibles seront changées et les contre cibles obturées ou remplacées pour la série suivante.

6.9.2.3.3 Les cibles et les contre cibles seront enlevées rapidement et remplacées par de nouvelles cibles pour les tireurs suivants.

6.9.2.4 Signature du résultat

La carte de score comportant le résultat total doit être signée par le tireur près du score total avant que celui-ci ne quitte le stand, pour valider son résultat.



6.10. REGLES DE CONDUITE DES PARTICIPANTS

6.10.1. Généralités.

Tout type de démonstration ou de propagande politique, religieuse ou raciale n'est pas permis au cours des " compétition/championnat ISSF".

6.10.2. Direction des équipes

Chaque équipe doit avoir un responsable (éventuellement un des tireurs) chargé de veiller à la bonne tenue au sein de l'équipe et de coopérer en permanence avec les officiels pour veiller à la sécurité, au bon déroulement de la compétition et au maintien d'un bon esprit sportif. Le responsable d'équipe doit résoudre tous les problèmes administratifs et sportifs concernant l'équipe.

6.10.2.1 Connaissance des règles

Tous les tireurs, responsables d'équipes et officiels doivent connaître les règles ISSF et s'assurer qu'elles sont suivies. Il est de la responsabilité de chaque tireur d'obéir aux règles.

6.10.3. Responsable d'équipe

Le responsable d'équipe doit:

6.10.3.1 Remplir exactement les inscriptions et les transmettre aux officiels dans les limites de temps indiquées.

6.10.3.2 Bien connaître le programme et en informer les tireurs.

6.10.3.3 Avoir les membres de l'équipe prêts à tirer au bon stand et poste de tir, à l'heure prévue, avec des équipements contrôlés.

6.10.3.4 Contrôler les résultats et déposer les réclamations si nécessaire.

6.10.3.5 Contrôler les affichages, les scores et les avis préliminaires et officiels.

6.10.3.6 Recevoir les informations et les requêtes officielles et les transmettre aux membres de l'équipe.

6.10.4. Présence au pas de tir

Le tireur doit se présenter - prêt à tirer - au poste de tir désigné et au moment voulu, muni d'un équipement contrôlé.

6.10.5. Coaching durant la compétition

6.10.5.1 Pour le tireur sur la ligne de tir, tous les types de conseils sont interdits et il ne peut parler qu'au Jury ou aux arbitres.

6.10.5.2 Si un **tireur désire parler** à quelqu'un d'autre, il doit décharger son arme, la laisser en sécurité sur le pas de tir (si possible sur la tablette du pas de tir). En cas d'utilisation d'arme à culasse mobile, celle-ci doit être ouverte et en arrière. Un tireur ne peut quitter ce dernier qu'après en avoir informé l'arbitre et sans déranger les autres tireurs.

6.10.5.3 Si un **responsable d'équipe désire parler** à un membre de son équipe se trouvant sur le pas de tir, il ne doit pas entrer directement en contact avec le tireur ou lui parler tant qu'il est sur le pas de tir. Le responsable d'équipe doit obtenir l'autorisation de l'arbitre ou du Jury, qui appellera le tireur pour lui faire quitter le pas de tir.

6.10.5.4 Si un responsable d'équipe ou un tireur enfreint la règle concernant le coaching, un avertissement doit lui être donné la première fois.

En cas de récidive, il y a lieu de retirer 2 points du score du tireur, et le responsable d'équipe doit s'éloigner du pas de tir.

6.10.6. Pénalités pour infractions au règlement

6.10.6.1 Dans le cas d'infraction aux règles ou aux instructions des arbitres ou du Jury, le Jury ou l'un de ses membres peut infliger les pénalités ci-après.

6.10.6.1.1 Un avertissement doit être signifié à un tireur dans des termes qui ne laissent aucun doute du fait qu'il s'agit d'un **AVERTISSEMENT** officiel et le carton jaune doit être montré.

Toutefois, il n'est pas nécessaire de faire précéder d'un avertissement les autres pénalités.

L'avertissement doit faire l'objet d'un Rapport d'incident et être enregistré par un membre du Jury sur le registre.

6.10.6.2 La déduction décidée par au moins 2 membres du Jury et notifiée en montrant un carton vert portant le mot "**DÉDUCTION**". Elle doit faire l'objet d'un Rapport d'incident et être enregistrée par un membre du Jury sur le ruban d'imprimante et le registre.

6.10.6.3 La disqualification notifiée par le Jury en montrant un carton rouge portant le mot "**DISQUALIFICATION**", uniquement après décision d'une majorité du Jury.

6.10.6.3.1 Dans le cas de disqualification en finale, le tireur sera classé au dernier rang de celle-ci et gardera son résultat de qualification

6.10.6.4 Les cartons de pénalité doivent mesurer approximativement 70x100 mm.

6.10.6.5 **Le Jury devra normalement graduer les sanctions de la manière suivante :**

6.10.6.5.1 Dans le cas d'infractions visibles au règlement (armes, habillement, positions,...), il y a lieu de commencer par adresser un avertissement officiel afin de laisser au tireur la possibilité de corriger la faute.

Chaque fois que c'est possible, l'avertissement doit être adressé à l'entraînement ou pendant les essais.

Si le tireur ne corrige pas la faute dans le délai fixé, 2 points seront déduits de son score et s'il persiste, il sera disqualifié.

6.10.6.5.2 Une infraction aux règles dissimulée volontairement doit être sanctionnée par une disqualification.

6.10.6.6 Si un tireur gêne d'une manière non sportive un autre tireur alors que ce dernier est en train de tirer, il y a lieu de déduire 2 points. Si l'incident se renouvelle, il doit être disqualifié.

6.10.6.7 Si un tireur, lorsqu'on le questionne pour qu'il donne une explication au sujet d'un incident, donne sciemment et en toute conscience de fausses indications, il y a lieu de retirer 2 points de son score. Dans des cas graves, il pourra être disqualifié.

6.10.6.8 Si un tireur manie une arme d'une façon dangereuse où enfreint une des règles de sécurité, il peut être disqualifié par le Jury.

**6.11. RÈGLES DE COMPÉTITION****6.11.1. Maniement des cibles****6.11.1.1 Cibles papier****6.11.1.1.1 Pistolet et carabine air 10m**

6.11.1.1.1.1 Le changement des cibles est effectué par les tireurs eux-mêmes, sous la surveillance des arbitres de stand.

Le tireur est responsable de tirer sur les bonnes cibles.

6.11.1.1.1.2 Immédiatement après chaque série de 10 coups, le tireur doit poser les 10 cibles à l'endroit convenable pour le greffier qui les met dans un conteneur de sécurité transporté au Bureau de Classement par une personne autorisée.

6.11.1.1.2 Pistolet et carabine 50m

6.11.1.1.2.1 Si l'on utilise des changeurs ou un porte cibles automatiques, le tireur peut contrôler le changement de cible ou le faire contrôler par le greffier. Dans tous les cas, le tireur reste responsable de tirer sur la cible correcte.

6.11.1.1.2.2 Si le tireur considère que le marquage ou le changement de cible est trop lent, il peut en aviser l'arbitre. Si la réclamation est justifiée, l'arbitre ou le jury doit corriger la situation. Si le tireur ou le représentant de l'équipe considère qu'il n'y a aucune amélioration, il peut déposer une réclamation auprès du Jury qui peut accorder une prolongation de temps ne dépassant pas 10 minutes. Ces réclamations - sauf circonstances exceptionnelles - ne pourront être faites au cours des 30 dernières minutes de la compétition.

6.11.1.2 Cibles électroniques

Les tireurs doivent se familiariser eux-mêmes au cours de l'entraînement avec le maniement du panneau de contrôle qui modifie la présentation de la cible sur l'écran du moniteur (possibilités de ZOOM) et pour passer de la cible d'essai à la cible de match (MATCH). A 10m et 50m, le passage des essais au match est sous le contrôle et la responsabilité du tireur et si celui-ci a un doute, il doit demander de l'aide à l'arbitre. A 25m cette opération est centralisée au niveau du stand.

6.11.1.2.1 Il n'est pas permis de cacher tout ou partie de l'écran du moniteur et celui-ci doit rester en permanence entièrement visible du jury et des personnels du stand.

6.11.1.2.2 Les tireurs et les arbitres n'ont pas le droit - sauf autorisation du Jury - de toucher au panneau de contrôle ou au ruban de l'imprimante avant la fin de l'épreuve. Avant de quitter le pas de tir, les tireurs doivent signer le ruban d'imprimante (après le score total) pour authentifier leur résultat.

6.11.1.2.3 Quand un tireur néglige de signer le ruban d'imprimante, un membre du Jury ou l'arbitre de stand devra viser celui-ci pour permettre son envoi au Classement.

6.11.2. Règles pour la carabine et le pistolet 10m et 50m.**6.11.2.1 Temps de préparation**

6.11.2.1.1 Les tireurs doivent disposer de 10 minutes de préparation avant le début de compétition.

Durant la période de préparation, les cibles d'essai doivent être visibles.

Les tireurs se présentent à leur section de stand mais attendent d'être appelés aux postes de tir. Si l'épreuve précédente est terminée et si l'horaire le permet, les tireurs seront appelés aux postes de tir avant le début de la préparation et pourront installer leurs équipements.

Le Jury et les arbitres devront terminer les vérifications de pré-compétition avant le début de la préparation.

6.11.2.1.2 Ensuite sera donné le commandement "DÉBUT DE PRÉPARATION".

Avant et pendant la période de préparation, les tireurs au poste de tir pourront manier leurs pistolets, tirer à sec et effectuer des exercices de tenue et de visée à condition qu'il n'y ait pas de personnel au pas de tir.

6.11.2.2 Début d'épreuve

6.11.2.2.1 Aucun tir n'est permis avant le début de l'épreuve.

6.11.2.2.2 La compétition est considérée comme ayant commencé lorsque l'arbitre principal a donné le commandement "TIREZ".

Tout coup tiré après la fin des coups d'essai doit être enregistré pour la compétition mais le tir à sec est autorisé.

6.11.2.3 Coups d'essai – Tirs avant et après la compétition.

6.11.2.3.1 Les coups d'essai (en nombre illimité) doivent être tirés avant le début de chaque compétition.

Dès que le premier coup de compétition a été tiré, aucun tir d'essai n'est autorisé sans permission du Jury et tout coup d'essai tiré en contradiction avec cette règle sera compté zéro.

6.11.2.3.2 Chaque coup **tiré avant** le début de la compétition est sanctionné par une pénalité de 2 points sur la 1ère cible de compétition.

Chaque coup(s) **non tiré** est compté "manqué" sur la dernière(s) cible(s) de compétition.

Chaque coup(s) **tiré après** la fin de la compétition est compté "manqué" sur la dernière(s) cible(s) de compétition à moins que le Jury ou l'arbitre n'aient accordé un temps supplémentaire. Si le coup en retard ne peut pas être identifié, la plus haute valeur sur cette cible sera annulée.

6.11.3. Temps restant

6.11.3.1 L'arbitre principal doit indiquer par haut-parleur le temps restant, dix (10) et cinq (5) minutes avant la fin du temps de tir.

6.11.3.2 La compétition doit cesser au commandement "STOP" ou tout autre signal approprié.

6.11.3.3 Si un coup(s) est tiré après le commandement ou le signal "STOP", ce tir (s) sera compté manqué. Si l'impact ne peut pas être identifié, le meilleur coup(s) sur la cible sera annulé.



6.11.4. Règles spécifiques aux épreuves 10m

6.11.4.1 Toute libération de la charge propulsive pendant la préparation sera sanctionnée d'un avertissement la première fois puis d'une déduction de 2 points dans la première série pour chaque renouvellement de la faute.

6.11.4.1.1 Après mise en place du premier carton de match, toute libération de la charge propulsive sans impact sur la cible sera considérée comme un coup manqué. Le tir à sec sans libération de la charge propulsive est autorisé, sauf en finale.

6.11.4.1.2 Si un tireur désire changer de réservoir de gaz, il devra le faire à l'extérieur du pas de tir après autorisation de l'arbitre.

6.11.4.2 L'arme doit être chargée avec un seul plomb.

6.11.4.2.1 Si accidentellement, l'arme est chargée avec plus de un plomb.

6.11.4.2.2 Si le tireur est conscient de la situation, il doit lever sa main libre pour indiquer à l'arbitre qu'il a un problème. Un arbitre doit superviser le déchargement de l'arme et aucune pénalité ne sera infligée.

Aucun temps supplémentaire ne sera accordé et le tireur pourra continuer normalement son épreuve.

6.11.4.2.3 Si le tireur n'est pas conscient de la situation tout de suite puis réalise ce qui est arrivé. Il doit alors prévenir l'arbitre qui appliquera la procédure suivante:

6.11.4.2.4 a) si la cible compte 2 impacts, c'est le meilleur qui sera compté et l'autre annulé

6.11.4.2.5 b) si la cible compte un seul impact, celui-ci sera compté.

6.11.5. Interruptions de tir.

6.11.5.1 Lorsqu'un tireur doit cesser son tir pendant **plus de 3 minutes** sans faute de sa part, il peut demander un temps supplémentaire égal au temps perdu. S'il s'agit des dernières minutes de compétition le supplément de temps accordé sera égal au temps perdu plus 1 minute.

6.11.5.2 Lorsqu'un tireur subit une interruption de plus de 5 minutes ou change de poste, il lui sera accordé – à partir du moment où il est prêt à tirer - un temps additionnel de 5 minutes ajouté au temps de compétition restant. Il pourra tirer un nombre supplémentaire illimité d'essais sur une cible d'essai au début de la reprise de tir.

S'il n'est pas possible d'insérer une cible neuve sur un système de ciblerie automatique, les coups d'essais seront tirés sur la cible de match vierge suivante.

Ensuite, 2 coups de match seront tirés sur la cible de match suivante conformément aux instructions données par l'arbitre de stand ou le membre du Jury qui devront s'assurer qu'une explication complète est bien enregistrée sur la feuille de match.

6.11.5.3 Toute extension de temps autorisée par le Jury ou les arbitres doit être clairement inscrite avec sa justification sur un Rapport d'incident et sur la carte de résultat.

6.11.6. Infractions et règles de discipline

6.11.6.1 Un tireur qui commence une compétition avec une arme ou un équipement non contrôlé doit être pénalisé par la déduction de 2 points sur le plus bas tir de la 1^{ère} série et il ne sera pas autorisé à continuer tant que le contrôle n'aura pas été effectué.

Il ne pourra reprendre le tir qu'au moment et au poste fixé par le Jury et sans aucun coup d'essai ou temps supplémentaire.

6.11.6.2 Un tireur qui opère une modification ou un réglage contraire au règlement sur une arme ou un équipement déjà contrôlé sera disqualifié.

6.11.6.3 En cas de doute concernant une modification, l'arme sera renvoyée au Contrôle pour nouvelle inspection et éventuelle approbation.

6.11.6.4 Lorsqu'un tireur arrive en **retard** à une compétition, il ne doit être crédité d'aucun temps supplémentaire, à moins que son retard ne soit imputable à des circonstances indépendantes de sa volonté.

S'il peut être démontré que son retard est causé par des circonstances indépendantes de sa volonté, le Jury lui accordera un temps supplémentaire (si cela est possible sans perturber l'ensemble du programme de tir) et déterminera quand et sur quel poste de tir ce tireur pourra rattraper le temps ou les séries perdues.

6.11.6.5 Un tireur qui est passé au contrôle mais ne peut présenter la **carte de contrôle** au début de l'épreuve pourra commencer celle-ci. Cependant, si avant la fin du temps officiel de l'épreuve, il ne peut pas obtenir confirmation (ou son responsable d'équipe) du passage du pistolet au Contrôle, il sera pénalisé de 2 points à déduire du ou des impacts de valeur la plus basse dans la première série. La responsabilité de passer au Contrôle dans ce but lui incombe (ou à son responsable) et aucun temps supplémentaire ne sera accordé.

6.11.6.5.1 Pour la Cible Mobile 50m, les 2 points seront déduits du score total.

6.11.7. Tirs irréguliers dans les épreuves 10/50/300m

6.11.7.1 Tirs en excédent dans une épreuve ou position

6.11.7.1.1 Si dans une épreuve ou une position, un tireur tire plus de coups que prévu au programme, le coup(s) supplémentaire(s) doit être annulé sur la dernière cible(s) de compétition. Si le coup(s) ne peut être clairement identifié, le coup(s) de la plus haute valeur sera annulé. Pour chaque coup en trop, le tireur doit également être pénalisé de 2 points à déduire du ou des impacts de la valeur la plus basse de la première série. Dans une épreuve 25m, la règle ci-dessus s'applique, mais la déduction sera faite dans la série ou a été tiré le tir supplémentaire.

6.11.7.2 Tirs en excédent sur une cible papier

6.11.7.2.1 Si un tireur tire sur une de ses cibles de match plus de coups qu'il n'en est prévu, il ne doit pas être pénalisé pour les deux (2) premiers tirs. A partir du 3^{ème} tir mal placé et pour chacun des suivants il sera pénalisé de 2 points pour chacune des erreurs dans la série où l'incident est advenu. Il devra également tirer en moins le nombre de coups correspondant sur les cibles suivantes de manière à ce que le total des coups de match soit correct.

6.11.7.2.2 Pour compter les points dans cette situation, on reportera la valeur des coups excédentaires vers les cibles comportant un nombre de coups inférieur au nombre prévu pour ramener ainsi chaque cible au nombre normal de coups.



- 6.11.7.2.3 Si l'ordre réel des coups à transférer ne peut être établi clairement à l'aide des notes du greffier, ils doivent être inscrits dans l'ordre de valeur décroissante de sorte que le tireur ne retire aucun profit dans un compte à rebours pour un barrage.
- 6.11.7.2.4 Toutes les épreuves en trois (3) positions seront considérées comme une épreuve unique.

6.11.8. Tirs croisés

6.11.8.1 Les tirs croisés de compétition doivent être comptés comme des coups manqués.

6.11.8.1.1 Un concurrent qui tire une balle d'essai dans la cible de compétition d'un autre tireur, doit être pénalisé d'une déduction de 2 points dans la 1^{ère} série.

6.11.8.2 Un concurrent qui tire une balle d'essai dans la cible d'essai d'un autre tireur ne sera pas pénalisé.

6.11.8.3 Si un tireur reçoit sur sa cible un **tir croisé confirmé** et qu'il est impossible de déterminer quel impact est le sien, il doit être crédité de la valeur du meilleur impact indéterminé.

6.11.8.4 Si, sur la cible de compétition d'un tireur, il existe plus d'impacts qu'il n'en est prévu et s'il est impossible de confirmer que ces coups proviennent d'autres tireurs, les meilleurs de ces impacts seront annulés.

6.11.8.5 Un tireur qui désire contester un impact sur sa propre cible doit avertir immédiatement l'arbitre du pas de tir.

6.11.8.6 Si l'arbitre confirme que le tireur n'a pas tiré la balle(s) contestée, il doit faire figurer la déclaration sur le Rapport d'incident et le registre de stand et le coup doit être annulé.

6.11.8.7 Si l'arbitre ne peut confirmer, au-delà d'un doute raisonnable, que le tireur n'a pas tiré la balle(s) contestée, le coup(s) doit être compté au tireur.

6.11.8.8 L'annulation d'un tir doit être justifiée par les raisons suivantes :

6.11.8.8.1 Le greffier ou autre officiel du stand confirme par son observation de la cible et du tireur que celui-ci n'a pas tiré le coup.

6.11.8.8.2 Un "coup manquant" est signalé à peu près au même moment par un autre tireur ou un greffier d'un des deux ou trois postes voisins.

6.11.8.9 Coup croisé sur cible électronique 300 m

Le coup croisé sur cible électronique 300 m ne sera pas enregistré par le réceptacle de la cible mais une indication sera reçue par le centre de contrôle.

Le tireur dont la cible n'a pas reçu le coup prévu se verra attribuer un manqué (zéro) et il sera prévenu qu'il a croisé son tir.

6.11.9. Gêne du tireur

Si un tireur considère qu'il a été dérangé pendant le tir d'un coup, il doit maintenir son arme pointée vers le bas et prévenir immédiatement l'arbitre de stand ou le membre du Jury, sans déranger les autres tireurs.

6.11.9.1 Réclamation (gêne) justifiée

6.11.9.1.1 Le coup est annulé et le tireur peut répéter le(s) coup(s) ou la série.

6.11.9.2 Réclamation (gêne) non justifiée

6.11.9.2.1 Le coup est compté au tireur et il peut continuer à tirer sans être pénalisé.

6.12. INCIDENTS (MAUVAIS FONCTIONNEMENTS)

6.12.1. Généralités

Le tireur victime d'un mauvais fonctionnement de son arme ou de ses munitions peut, avec la permission du Jury, réparer ou continuer avec une autre arme.

6.12.1.1 Incidents admis en compétition.

6.12.1.1.1 Défaut de fonctionnement de la cartouche.

6.12.1.1.2 Balle ou plomb coincé dans le canon.

6.12.1.1.3 Pas de départ bien que la détente ait été actionnée.

6.12.1.1.4 Défaut de fonctionnement de l'extracteur.

6.12.1.2 Si on utilise une arme de remplacement, celle-ci doit être approuvée par le Contrôle.

6.12.2. Temps supplémentaire accordé

Le temps (total) supplémentaire maximum attribué pour réparer ou échanger une arme est de 15 minutes, le tir doit être terminé dans le même relais.

6.12.2.1 Il doit être accordé au tireur des essais en nombre illimité durant le temps de tir restant et avant la reprise du match.

6.12.2.2 Le temps et les essais supplémentaires ne doivent être accordés que si l'interruption ne résulte pas d'une faute du tireur.

6.12.2.3 Dans tous les cas, les arbitres et le jury doivent être informés de façon qu'ils puissent décider des mesures à prendre.

6.12.3. Incidents non admis en compétition

6.12.3.1 Le tireur n'a pas chargé son arme.

6.12.3.2 Le tireur n'a pas actionné la détente.

6.12.3.3 Le défaut de fonctionnement est imputable à toute autre cause qui aurait pu être raisonnablement corrigée par le tireur.



6.13. PANNES DES CIBLES ÉLECTRONIQUES 10M ET 50M

Pour le 25m voir le Règlement pistolet

6.13.1. Panne de l'ensemble des cibles

6.13.1.1 L'heure de la panne et le temps de tir écoulé doit être enregistré par l'Arbitre Principal de stand et par le Jury.

6.13.1.2 Les tirs de compétition déjà effectués par chaque tireur doivent être comptés et enregistrés.

Dans le cas de panne générale d'alimentation du stand, il peut être nécessaire d'attendre le rétablissement du secteur pour pouvoir relever le nombre de coups enregistrés par les cibles (l'enregistrement des moniteurs n'est pas nécessaire)

6.13.2. Après réparation

Ajouter 5 minutes au temps de tir restant.

Annoncer (haut-parleur) la reprise au moins 5 minutes avant.

Autoriser les tireurs à se replacer dans les 5 minutes avant la reprise.

Accorder un nombre illimité d'essais au début du temps restant avant que les tirs de compétition ne reprennent.

6.13.3. Panne d'une seule cible à 10m et 50m

Si une cible électronique ne peut être réparée dans les 5 minutes, le tireur est déplacé sur un autre poste ou – à partir du moment où il sera prêt - il disposera d'un temps additionnel de 5 minutes et d'essais en nombre illimité au début du temps majoré restant.

6.13.4. Réclamation pour défaut du moniteur

6.13.4.1 Le tireur doit immédiatement prévenir l'arbitre.

L'arbitre doit prendre par écrit l'heure de la réclamation et un membre du Jury (ou plus) doit venir au poste de tir.

6.13.4.2 Le tireur sera invité à tirer un coup supplémentaire sur sa cible.

6.13.4.2.1 Si la valeur et la localisation du coup supplémentaire sont enregistrées et affichées normalement sur le moniteur, le tireur devra continuer immédiatement la compétition.

Les paramètres du coup supplémentaire seront notés et transmis par écrit au Jury et inscrit sur le Registre de stand et un Rapport d'incident

6.13.4.2.2 A l'issue de l'épreuve, le Jury appliquera la "procédure d'examen des cibles électroniques".

A l'aide de ces informations et de celles transmises par le pas de tir (heure et localisation du tir supplémentaire), le Jury doit déterminer si tous les tirs - incluant le tir supplémentaire - ont été enregistrés par le calculateur.

6.13.4.2.3 Si tous les tirs ont été enregistrés correctement, le coup "contesté" sera compté ainsi que le coup "supplémentaire" tiré immédiatement après, mais le dernier coup sera considéré en excédent et annulé.

6.13.4.2.4 Si le coup "contesté" n'est pas retrouvé par la "procédure d'examen des cibles électroniques" ou ailleurs, seuls les coups correctement enregistrés seront comptés dans le score à l'exclusion du dernier coup qui sera considéré "excédentaire" et annulé.

6.13.4.2.5 Si le coup "contesté" n'est pas retrouvé dans la mémoire du calculateur mais retrouvé ailleurs, le Jury de classement en déterminera la validité et la valeur.

6.13.4.3 Si la valeur et la localisation du coup supplémentaire ne sont pas enregistrées et affichées normalement sur le moniteur et que la cible ne peut pas être réparée dans les 5 minutes, le tireur est déplacé sur un autre poste ou – à partir du moment où il sera prêt - il disposera d'un temps additionnel de 5 minutes et d'essais en nombre illimité au début du temps majoré restant.

6.13.4.3.1 Dans les épreuves 10m et 50m pistolet et carabine, il devra ensuite répéter les 2 coups de compétition non enregistrés ou montrés par la cible précédente défectueuse puis poursuivre la compétition.

6.13.4.3.2 **Dans les épreuves Cible Mobile 10m**, il sera accordé 2 minutes au tireur pour reprendre sa position et commencer des essais selon la règle. Il devra ensuite répéter les 2 coups de compétition non enregistrés ou montrés par la cible précédente défectueuse puis poursuivre la compétition.

6.13.4.4 Le tireur sera crédité de tous les tirs qui ont été montrés par le moniteur de la première cible et de tous les tirs de compétition correctement tirés et montrés par la seconde cible utilisée. Si les 2 tirs supplémentaires sont ensuite retrouvés dans l'enregistrement du calculateur de la première cible, ils seront annulés

6.13.4.5 Si un tireur – durant les essais – se plaint de l'enregistrement ou de l'évaluation d'un tir(s), le Jury peut le déplacer sur un autre poste en lui accordant une bonification de temps. Le Jury examinera dès que possible les tirs d'essai sur le poste d'origine en appliquant la "procédure d'examen des cibles électroniques".

6.13.4.5.1 Si l'examen démontre que les résultats sont corrects, le tireur sera pénalisé de 2 points à déduire de l'impact de plus basse valeur de la première série.

6.13.5. Défaillance du ruban papier ou caoutchouc.

6.13.5.1 Si le Jury décide que le problème est dû à un défaut d'avancement du ruban papier ou caoutchouc, le tireur sera déplacé sur un poste de réserve avec des essais en nombre illimité au début du temps majoré restant puis la répétition du nombre de coups de match décidé par le Jury.

Le tireur sera crédité de tous les tirs qui ont été correctement montrés par le moniteur de la première cible et de tous les tirs de compétition tirés sur la seconde cible pour compléter le match.

Après la fin de l'épreuve, le Jury décidera quels tirs doivent être comptés sur chacune des cibles.

6.13.6. Contestation d'impact sur cible électronique

6.13.6.1 Après l'épreuve – et avant d'effacer pour le tir suivant- les paramètres complets du calculateur (LOG-Print) seront extraits et imprimés par le technicien ou l'arbitre de stand pour chacun des postes ayant fait l'objet d'une réclamation ainsi que pour les postes immédiatement adjacents.

6.13.6.2 Après la fin de l'épreuve, la "procédure d'examen des cibles électroniques" sera appliquée.

Les coups n'ayant pas été mesurés seront calculés par le Jury de classement.

**6.14. BARRAGES****6.14.1. Scores parfaits**

Toutes les égalités de score à l'issue des épreuves de qualification seront départagées à l'exception des scores parfaits.

6.14.2. Règle de "Compte inversé"

Les égalités pour les épreuves 300m, 50m, 10m et 25 m (en l'absence de tir supplémentaire "shoot-off") seront départagées par la règle de "Compte inversé" suivante:

6.14.2.1 Le nombre le plus élevé de "mouches" (non applicable FFTIR sauf avec cibles électroniques)

6.14.2.2 Le score le plus élevé de la dernière série de 10 coups (sans les mouches ou les décimales), en remontant par séries de 10 coups jusqu'à fin d'égalité

6.14.2.3 Le nombre le plus élevé de 10, de 9, de 8, etc.

6.14.2.4 Si l'égalité demeure, les concurrents seront placés au même rang et inscrits par ordre alphabétique du nom de famille.

6.14.2.4.1 Les tireurs participant à un "shoot-off" seront classés selon le résultat de celui-ci. Les égalités restantes aux dernières places seront départagées en appliquant la règle de "Compte inversé" au résultat du "shoot-off"

6.14.3. Épreuves 25m sans finales

6.14.3.1 Les tireurs à égalité pour les 3 premières places seront départagés par un tir supplémentaire "shoot-off". (voir règles 25m)

6.14.3.2 Quand plusieurs tireurs sont à égalité pour plusieurs places, l'égalité sera d'abord résolue pour la place la plus basse puis successivement en remontant vers les places les plus hautes;

6.14.4. Plateaux (voir règles section 9)**6.14.5. Cible Mobile (voir règles section 10)****6.14.6. Épreuves olympiques (avec finales)**

Une égalité pour participer à une finale après l'épreuve de qualification sera résolue par un tir supplémentaire "shoot-off" et les règles individuelles de barrage ne seront pas appliquées.

6.14.6.1 Le barrage doit commencer dès que possible après la fin du délai de réclamation qui suit l'affichage du classement. Si le barrage n'a pas lieu à un moment prévu à l'avance et formellement annoncé, les tireurs concernés doivent rester en contact avec l'Arbitre Principal en attendant que l'heure et le lieu soient annoncés.

6.14.6.2 Le barrage doit avoir lieu sur des postes de tir adjacents, attribués par tirage au sort supervisé par le Jury

6.14.6.3 Si un tireur ne se présente pas au barrage, il sera classé dernier de ce barrage. Si deux tireurs ou plus ne se présentent pas, ils seront départagés et classés conformément à la règle prévue pour le barrage individuel.

Pendant le barrage, les incidents mécaniques et autres irrégularités doivent être traités conformément aux règles ISSF, mais un seul mauvais fonctionnement est permis pour le barrage et tous les coups devant être retirés ou complétés le seront immédiatement.

6.14.6.4 Dans les épreuves 10m et 50m, une période de préparation-essai de 5 minutes suivie de 5 tirs (comptage au dixième) dans la position de finale appropriée en 75 secondes (45 secondes position couché) par tir. Si l'égalité demeure, elle sera départagée ensuite coup par coup.

6.14.6.5 Règles de tir supplémentaire "shoot-off" à 25m

Les tireurs à égalité seront mis en place sur de nouveaux postes de tir tirés au sort par le jury sur le stand de l'épreuve de qualification. Si tous les tireurs à égalité ne peuvent pas tirer ensemble, l'ordre de tir sera tiré au sort

6.14.6.5.1 Si l'égalité persiste, le tir doit se poursuivre.

6.14.6.5.2 Procédure: 2 minutes de préparation puis début du tir.

Épreuve	Compétition	Essais
Vitesse	1 série en 4 secondes	1 série en 4 secondes
25m et PC	1 série en 3/7	1 série en 3/7
Standard	1 série en 10 secondes	1 série en 150 secondes

Dans le cas d'égalité, un deuxième "shoot-off" composé d'une (1) série doit être tiré.

Si l'égalité n'est pas encore brisée, le "shoot-off" se poursuivra jusqu'à ce que l'égalité soit rompue.

6.14.7. Épreuves par équipes

6.14.7.1 Les égalités dans les épreuves par équipe doivent être départagées par la totalisation des résultats des membres de l'équipe et l'application des règles prévues pour le barrage individuel. Pas de tir supplémentaire "shoot-off" par équipes.



6.15. RECLAMATIONS ET APPELS

6.15.1. Caution

6.15.1.1 Réclamation: 25 € ou son équivalent local.

6.15.1.2 Appel : 50 € ou son équivalent local.

6.15.1.3 Cette somme est gardée par l'organisation si la réclamation ou l'appel n'est pas retenu, sinon elle est rendue au plaignant.

6.15.2. Réclamations verbales

Tout tireur ou responsable d'équipe a le droit de mettre en cause les conditions de la compétition, les décisions ou les mesures prises, en s'adressant immédiatement et verbalement à un officiel, à l'arbitre de stand ou un membre du Jury.

Une telle réclamation pourra concerner les raisons suivantes et la caution sera exigible:

6.15.2.1 Un tireur ou un responsable d'équipe considère que les règles et règlement ISSF ou le programme n'ont pas été respectés pendant la compétition.

6.15.2.2 Un tireur ou responsable d'équipe n'est pas d'accord avec une décision ou une mesure prise par un arbitre ou un membre du Jury.

6.15.2.3 Un tireur a été gêné ou dérangé par un autre tireur, un officiel, un spectateur, les médias ou une autre personne ou cause.

6.15.2.4 Un tireur a dû interrompre son tir pendant un long moment à cause d'une défaillance du matériel, de l'éclaircissement d'irrégularités ou autre raison.

6.15.2.5 Des irrégularités ont été commises en ce qui concerne les temps de tir, telles que temps de tir trop courts.

6.15.2.6 Les officiels, arbitres de stand et membres du Jury doivent tenir compte sur-le-champ des réclamations verbales. Ils peuvent prendre des mesures pour redresser la situation immédiatement ou bien soumettre la réclamation au Jury pour décision. Dans des cas de ce genre, un arbitre ou un membre du Jury peut, si nécessaire, interrompre momentanément le tir.

6.15.3. Réclamations écrites

6.15.3.1 Tout tireur ou responsable d'équipe en désaccord avec la mesure ou la décision prise après une réclamation verbale peut adresser une réclamation écrite au Jury. Une réclamation écrite peut être déposée sans réclamation verbale préalable.

Toute réclamation écrite doit être présentée dans un délai maximum de **30 minutes** après l'incident et la caution est exigée.

6.15.3.2 Le Comité d'organisation doit fournir des imprimés de réclamation écrite.

6.15.4. Réclamations au sujet du score

Les décisions du Jury de classement sur la valeur et le nombre de coups sur une cible sont définitives et ne peuvent pas faire l'objet d'une réclamation.

6.15.4.1 Délais de réclamation (protest time)

6.15.4.1.1 Toutes les réclamations concernant le score doivent être déposées dans les **10 minutes** suivant l'affichage des résultats au tableau principal. L'heure limite de réclamation devra figurer sur ce tableau immédiatement après la fin d'affichage.

Le lieu ou les réclamations de score doivent être déposées devra être mentionné sur le programme officiel.

6.15.4.2 Cibles électroniques

6.15.4.2.1 La réclamation concernant la valeur d'un coup ne sera acceptée que si elle est faite avant le coup ou la série (25m) qui suit ou dans les 3 minutes s'il s'agit du dernier coup (à l'exception d'un problème de blocage de la bande de contrôle papier ou caoutchouc)

6.15.4.2.2 Si un tireur conteste la valeur d'un coup, il lui sera demandé un coup supplémentaire en fin de match de façon à ce que celui-ci puisse être compté si la réclamation est acceptée et que la valeur correcte du coup contesté ne peut pas être déterminée.

6.15.4.2.3 Si la réclamation concernant la valeur d'un coup (autre que zéro ou défaut d'enregistrement) n'est pas retenue, une pénalité de 2 points sera infligée et la caution sera retenue.

6.15.4.2.4 Le responsable d'équipe ou le tireur a le droit de connaître la délibération concernant le tir réclamé.

6.15.4.3 Cibles papier

6.15.4.3.1 Si un tireur ou un officiel d'équipe considère que la valeur d'un coup sur cible en carton est mal comptée ou enregistrée, il peut réclamer sauf s'il s'agit d'une valeur **jaugée** qui est définitive et ne peut pas être remise en cause.

La réclamation ne pourra donc concerner qu'un impact non jaugé ou une erreur d'enregistrement.

La caution sera exigée.

6.15.4.3.2 Quand la cible est comptée au classement, le chef d'équipe ou le tireur pourra voir l'impact contesté mais sans toucher la cible.

6.15.5. Appels

6.15.5.1 En cas de désaccord avec une décision du Jury, il peut être fait appel auprès du Jury d'Appel. Un tel appel doit être présenté par écrit, par le chef d'équipe ou un de ses représentants, dans un délai maximum d'une heure après l'annonce de la décision du Jury. Dans des circonstances particulières, le délai de présentation des appels peut être porté à 24 heures par décision du Jury d'Appel. Une telle décision peut conduire à reporter la cérémonie de remise des médailles pour l'épreuve concernée.

6.15.5.2 La décision du Jury d'appel est définitive.

6.15.6. Exploitation des décisions

Le Comité d'organisation ou le Délégué technique doivent envoyer au Secrétariat ISSF avec le rapport final et les résultats, les copies de toutes les décisions relatives aux réclamations écrites pour examen par le Comité Technique ISSF.

**6.16. FINALES DES DISCIPLINES OLYMPIQUES**

Lors des compétitions internationales, tous les commandements de tir devront être donnés en langue anglaise.

6.16.1. Procédures de compétition**6.16.1.1**

Dans chaque discipline olympique, le programme complet est tiré et constitue un "tour de qualification" pour la finale.

6.16.2. Présence au stand de finale**6.16.2.1**

Les responsables d'équipes doivent présenter leurs tireurs dans la zone de préparation et en rendre compte au Jury au moins 20mm avant l'horaire de départ prévu pour la finale. Les tireurs devront être prêts et avec tout l'équipement nécessaire à la finale, ils devront être habillés pour la compétition et munis seulement de l'équipement de tir nécessaire.

Les membres du Jury et les arbitres devront effectuer leurs vérifications et pesées de détente dans la zone de préparation.

6.16.2.2

L'horaire de départ doit figurer sur le programme officiel. Tout délai doit être annoncé et affiché sur le stand de finale.

6.16.2.3

Le tireur en retard dans la zone de préparation sera pénalisé de 2 points sur le son premier tir de finale.

6.16.3. Présentation des finalistes.

Les tireurs seront présentés aux spectateurs par leur nom et nationalité et **devront demeurer face à eux** jusqu'à ce que tous soient présentés. Ensuite, ils seront autorisés à gagner leurs postes de tir ou ils pourront manier leurs armes, tirer à sec, effectuer des tenues et des visées. Des informations supplémentaires sur les tireurs pourront être données pendant la préparation et – si nécessaire – les premières minutes des essais.

6.16.3.1**Pistolet vitesse 25m hommes**

Si le nombre de finalistes est supérieur au nombre de groupes de 5 cibles, les **6 finalistes seront présentés ensemble.**

6.16.4. 10m et 50m pistolet et carabine.

Épreuve	Homme/Dame	Temps de tir
10m carabine/pistolet	Homme/Dame	75 secondes
50m carabine 3 positions (debout)	Homme/Dame	75 secondes
50m carabine couché	Homme	45 secondes
50m pistolet	Homme	75 secondes

6.16.4.1

Nombre de finalistes dans chaque épreuve : 8

6.16.4.2

Répartition des postes: les tireurs seront placés à partir de la gauche dans l'ordre de leur classement

6.16.4.3

Nombre de cibles: 10

6.16.4.3.1

Une cible de remplacement avec une cible de compétition doit être disponible à droite et à gauche des 8 finalistes.

6.16.4.3.2**Cibles en papier seulement****6.16.4.3.2.1**

Nombre de cibles d'essai: 4 pour chaque épreuve

6.16.4.3.2.2

Nombre de coup de compétition par cible: 1 par cible

6.16.4.3.3**Cibles électroniques****6.16.4.3.3.1**

La présentation des 8 cibles sur les moniteurs des spectateurs doit être identique et bien visible par tous.

6.16.4.3.4

Préparation 10m et 50m: la préparation de 3 minutes commence avec le commandement "DÉBUT DE PRÉPARATION".

6.16.4.3.5

Le départ de charge propulsive (10m) est interdit et une pénalité de 2 points sera appliquée.

6.16.4.4

L'horaire de départ de la finale (qui doit figurer sur le programme officiel) débute avec le commandement "CHARGEZ" du premier coup ou série. Tout délai doit être annoncé affiché dans le stand des finales.

6.16.4.4.1

Tout finaliste non présent à son poste et prêt à tirer à ce moment est classé dernier de la finale et n'est pas autorisé à participer à celle-ci.

6.16.4.5**Commandements des essais****6.16.4.5.1**

A la fin de la préparation, l'arbitre annonce: "DÉBUT DES ESSAIS" (5 minutes pour un nombre illimité de coups)

6.16.4.5.1.1

L'arbitre annonce "30 SECONDES" avant la fin des essais.

6.16.4.5.1.2

A la fin des 5 minutes d'essais, l'arbitre annonce "STOP".

6.16.4.5.2

Trente (30) secondes de pause (réglage informatique) puis l'arbitre s'assure que les cibles sont prêtes.

6.16.4.5.3

Commandements de la finale 10m et 50m: 10 coups tirés un par un avec les commandements suivants pour chaque coup.

Pour le" (1^{er}) tir de compétition" / (ou tir suivant) "CHARGEZ"	Après ce commandement, le tireur charge son arme. La cartouche (ou le plomb) doit être INTRODUITE DANS LA CHAMBRE uniquement après le commandement "CHARGEZ".
"ATTENTION 3..2..1..TIR"	Ce commandement accompagné du compte à rebours doit laisser aux tireurs le temps de prendre leur position de tir. Le tireur a 75 secondes (45 secondes couché) pour tirer à partir du commandement "TIR". Le temps de tir démarre au commandement "TIR"
"STOP"	Ce commandement est donné 5 secondes après que le dernier tireur ait tiré, ou immédiatement à la fin du temps (dans ce cas, la dernière seconde doit correspondre à "STOP")
(changement des cibles)	Pour la tranchée ou les rameneurs après le commandement "STOP".



- 6.16.4.5.3.1 Immédiatement après "STOP" l'annonce des résultats doit commencer.
- 6.16.4.5.3.2 10 secondes après comptage immédiat et définitif de chaque tir et annonce des résultats, la procédure sera répétée jusqu'à ce que les 10 coups soient tirés. Toute réclamation doit être immédiate et faite par le tireur ou son entraîneur en levant la main.
- 6.16.4.5.3.3 Chaque coup tiré avant "TIR" ou après "STOP" sera compté manqué.
- 6.16.4.5.3.4 Si un tireur tire plus d'un coup après chaque commandement, ces coups seront comptés zéro pour la finale.
- 6.16.4.5.3.5 Les rameneurs ne doivent être actionnés qu'après "stop" et "changement de cibles" afin de ne pas gêner les voisins.
- 6.16.4.5.3.6 Les visées sont autorisées, uniquement entre "stop" et "chargez" suivant. Le tir à sec est interdit.

6.16.4.6 Barrages en finales 10 m et 50 m

- 6.16.4.6.1 Les tireurs seront départagés par un tir supplémentaire (shoot off) coup par coup.
- 6.16.4.6.2 Après le dernier coup, tous les tireurs doivent rester en place jusqu'à l'annonce du résultat final. S'il y a des égalités, les tireurs concernés restent en place et tous les autres tireurs doivent se retirer immédiatement en laissant leurs armes en place. Dans le cas de plusieurs égalités (par exemple, 2 tireurs pour 2° et 3° et 2 tireurs pour 5° et 6°), elles devront être résolues **successivement** en commençant par le rang le plus bas.
- 6.16.4.6.3 Le barrage commencera sans délai et sans essai additionnel en poursuivant la procédure de finale jusqu'à fin de l'égalité.
- 6.16.4.6.3.1 En cas de barrage multiple à 50m, si le délai dépasse 5 minutes, il pourra être accordé (sur demande) jusqu'à 3 coups d'échauffement (sans indication de résultat) en 30 secondes au maximum avec les commandements "TIR" et "STOP".
- 6.16.4.6.3.2 Après annonce du résultat, la procédure continue jusqu'à rupture de l'égalité.

6.16.5. Pistolet 25m

Épreuve	Homme/Dame	Temps de tir/séries
Pistolet 25m	Dame	4 séries en vitesse 3/7
Pistolet 25m vitesse	Homme	4 séries de 4 secondes

- 6.16.5.1 Nombre de finalistes: 8 pour le pistolet dame et 6 pour le pistolet vitesse

6.16.5.2 Répartition des postes

Les tireurs seront répartis en fonction de leur classement de qualification.

- 6.16.5.2.1 Répartition des postes Pistolet 25m vitesse homme

Groupe de cibles	A						OÙ	B			OÙ	C	
	1°	2°	3°	4°	5°	6°		1 ^{er} relais	2 ^{ème} relais	3 ^{ème} relais		5°	6°
1 relais													

- 6.16.5.2.2 Répartition des postes Pistolet 25m dame

Groupe de cibles	A					B				
Numéro de poste :	1	2	(3)	4	5	6	7	(8)	9	10
Classement de départ:	1°	2°		3°	4°	5°	6°		7°	8°

- 6.16.5.2.3 **Préparation 25m:** La préparation de 2 minutes commence avec le commandement "**DÉBUT DE PRÉPARATION**".

6.16.5.3 Finale Pistolet 25m vitesse homme. La finale sera conduite de la manière suivante:

- 6.16.5.3.1 Une série de 5 coups d'essai en 4 secondes.
- 6.16.5.3.2 Quatre séries de compétition de 5 coups en 4 secondes chacune.
- 6.16.5.3.3 Commandements

"Série d'essai" "CHARGEZ"	Tous les tireurs chargent en 1 minute.
Pour le "(1 ^{er}) tir de compétition" / (ou tir suivant) "CHARGEZ"	Tous les tireurs chargent en 1 minute.
"ATTENTION"	Les cibles sont effacées / ou le rouge s'allume
"3..2..1..TIR"	À "1" les tireurs doivent être en position "PRÊT". À "TIR" l'arbitre appuie sur la commande d'apparition des cibles ou d'allumage du vert. Les cibles vont apparaître ou le vert s'allumer après 3" (+/-1)

- 6.16.5.3.4 5 secondes après la fin de la série, l'annonce doit commencer.
- 6.16.5.3.5 10 secondes après l'annonce des résultats, la seconde série doit débiter.

6.16.5.4 Finale Pistolet 25m dame. La finale sera conduite de la manière suivante:

- 6.16.5.4.1 Une série de 5 coups d'essai en 3/7.
- 6.16.5.4.2 Quatre séries de compétition de 5 coups en 3/7.
- 6.16.5.4.3 Les finalistes tireront les séries d'essai ainsi que les séries de compétition en même temps sous les mêmes commandements:

"Série d'essai" "CHARGEZ"	Tous les tireurs chargent en 1 minute.
Pour le "(1 ^{er}) tir de compétition" / (ou tir suivant)"CHARGEZ"	Tous les tireurs chargent en 1 minute.
"ATTENTION"	Les cibles s'effacent (ou lampe rouge) et après un délai de 7 +/- 1 secondes, les cibles apparaissent ou la lampe verte s'allume.
Avant chaque coup, le tireur doit descendre son bras et prendre la position "PRÊT". Pendant la série le pistolet ne doit pas s'appuyer à la table.	



- 6.16.5.4.4 5 secondes après la fin de la série, l'annonce doit commencer.
- 6.16.5.4.5 10 secondes après l'annonce des résultats, la série suivante doit débiter.

6.16.6. Barrages en finales 25 m

Les tireurs seront départagés par un tir supplémentaire (shoot off)

6.16.6.1

6.16.6.2 Pistolet 25m vitesse homme

- 6.16.6.2.1 Les ex aequo tireront une série de 5 coups dans le même temps et les mêmes conditions que la finale jusqu'à ce que l'égalité disparaisse.
- 6.16.6.2.2 Les autres tireurs devront se retirer dès l'affichage de leur score final.
- 6.16.6.2.3 Le barrage commencera sans délai.
- 6.16.6.2.4 De nouveaux postes de tir seront attribués aux tireurs du barrage par tirage au sort sous la direction du Jury. Dans le cas où il y a plus de tireurs à égalité que de postes disponibles, l'ordre de tir sera également tiré au sort.
- 6.16.6.2.5 Dans le cas de plusieurs égalités, elles devront être résolues successivement en commençant par le rang le plus bas.
- 6.16.6.2.6 Chaque série de barrage commence par une série d'essai en 4 secondes.

6.16.6.3

6.16.6.3 Pistolet 25m dame

- 6.16.6.3.1 Les ex aequo tireront une série de 5 coups dans le même temps et les mêmes conditions que la finale jusqu'à ce que l'égalité disparaisse.
- 6.16.6.3.2 Les autres tireurs devront se retirer dès l'affichage de leur score final.
- 6.16.6.3.3 Le barrage commencera sans délai.
- 6.16.6.3.4 Dans le cas de plusieurs égalités, elles devront être résolues successivement en commençant par le rang le plus bas.

6.16.6.4

6.16.6.4 Mauvais fonctionnement dans les épreuves 10m, 25m et 50m

- 6.16.6.4.1 Dans le cas d'un incident de fonctionnement ADMIS, le tireur sera autorisé à compléter ou répéter le(s) coup(s) non tiré(s) ou série, une fois durant la finale (y compris les barrages) s'il peut réparer ou remplacer son arme ou munitions dans les 3 minutes qui suivent la reconnaissance de l'incident comme ADMIS. Si l'incident de fonctionnement est NON ADMIS, il n'y a pas de nouveau tir.
- 6.16.6.4.2 Le tireur peut tenter de corriger un fonctionnement défectueux pendant le temps restant. Après tout essai de correction, le tireur ne pourra plus réclamer un incident de fonctionnement ADMIS, à moins qu'une pièce du pistolet soit suffisamment endommagée pour empêcher son fonctionnement.

6.16.6.5

6.16.6.5 Panne de la ciblerie 10m, 25, 50m

- 6.16.6.5.1 Dans le cas de panne de **toute la ciblerie**, la procédure suivante sera utilisée.
- 6.16.6.5.2 Tous les coups ou série complètement tiré(s) par tous les tireurs seront comptés comme un sous total.
- 6.16.6.5.3 Si la ciblerie ne peut pas être réparée pour permettre de continuer la finale dans un délai de 1 heure, le sous total enregistré sera pris comme score final total de la compétition et les récompenses données sur cette base.
- 6.16.6.5.4 Dans le cas d'égalité, il sera appliqué la règle générale de barrage en comptant le score de finale comme dernière série.
- 6.16.6.5.5 Après réparation et s'il est possible de reprendre la finale dans un délai inférieur à 1 heure, la procédure sera la suivante:
 - 6.16.6.5.5.1 A 10m et 50m, les coups qui restent seront tirés et dès que les tireurs sont en place, ils disposeront de 5 minutes d'essais en nombre illimité.
 - 6.16.6.5.5.2 A 25m, une série d'essais sera allouée avant la reprise
- 6.16.6.5.6 **Si une seule cible fait défaut.**
 - 6.16.6.5.6.1 **10m et 50m**
Le tireur sera déplacé sur un autre poste et sur sa demande, il lui sera accordé une période d'essai de 2 minutes avant de répéter le précédent coup défaillant.
 - 6.16.6.5.6.2 **25m**
Le tireur pistolet 25m dame sera déplacé ou la cible changée puis – sur sa demande – pourra bénéficier d'une série d'essai avant de compléter son tir.
Le tireur pistolet 25m vitesse sera déplacé sur un autre groupe de cibles puis – sur sa demande – pourra bénéficier d'une série d'essai avant de tirer les séries manquées.

6.16.6.6

6.16.6.6 Résultats finaux

- 6.16.6.6.1 Dans chaque épreuve, le résultat de la finale sera additionné au résultat obtenu lors du tour de qualification.
- 6.16.6.6.2 Les résultats de la qualification et de la finale ainsi que le total doivent être montrés sur le tableau et imprimés sur le palmarès officiel.
- 6.16.6.6.3 Les points des finales seront décomptés (si possible) avec des cibles électroniques ou des machines à compter les points ou des dispositifs manuels qui divisent chaque zone en dixièmes (de 1.1, 1.2, etc. jusqu'au maximum de 10.9). Les coups sur cible en papier, qui ne peuvent pas être comptés au moyen de machines, seront décomptés manuellement par les membres du Jury au moyen d'instruments approuvés par l'ISSF.

6.16.7. Réclamations en finales

6.16.7.1

Toute réclamation doit être immédiate et faite par le tireur ou son coach en levant la main.

6.16.7.2

Toute réclamation sera tranchée immédiatement

6.16.7.3

Les décisions du jury seront définitives et la caution sera exigée



6.17. PROTOCOLE: RECOMPENSES ET RECORDS

6.17.1. Compétitions reconnues

Les records du monde ainsi que les records du monde avec finale peuvent être établis au cours des Jeux Olympiques, Championnats du Monde, Coupes du Monde, Championnats Continentaux et Jeux Continentaux conduits selon les règles du Règlement Général de l'ISSF.

6.17.2. Éliminatoires ou compétitions finales

Les records du monde individuels peuvent être établis aussi bien en éliminatoires qu'au cours des compétitions finales.

Si exceptionnellement, les finales sont tirées dans des stands fermés à 25m et 50m, les records du monde avec finale pourront être homologués.

6.17.3. Rapport du Délégué Technique

Le ou les délégués techniques de l'ISSF doivent préparer lors du championnat un rapport des records mondiaux ou olympiques nouvellement établis. Ce rapport doit confirmer que les règles et règlements ISSF ainsi que le programme ont bien été respectés.

6.17.4. Règles

Les records du monde doivent être établis en respectant les règles du Règlement Général de l'ISSF.

6.17.5. Titres et médailles

6.17.5.1 Selon les règles du CIO, titres et médaille olympiques ne sont décernés qu'à titre individuel.

Les épreuves olympiques sont énumérées dans le Règlement Général de l'ISSF.

6.17.5.2 La liste des titres et médailles individuels et par équipes décernés tirées au cours des championnats du monde figure dans le Règlement Général de l'ISSF.

6.17.5.3 Les titres et médaillés individuels et par équipes au cours des championnats du monde seront récompensés selon le Règlement Général de l'ISSF.

6.17.5.4 Médailles et récompenses doivent être données immédiatement après les Finales ou la fin du temps de réclamation avec suffisamment de temps pour que les tireurs puissent aller se changer pour revêtir des vêtements convenables (pas de tenue de tir)

6.17.5.5 Durant les remises de récompenses ou les cérémonies officielles, il est demandé aux athlètes de se présenter vêtus de leur uniforme ou survêtement national (haut et bas). Tous les membres de l'équipe doivent être vêtus de la même manière.

6.18. RELATION AVEC LES MEDIAS

6.18.1. Information

Il y a lieu de faciliter la tâche des représentants de la presse, de la radio et de la télévision, de les assister et de coopérer avec eux, afin d'assurer une bonne information. Toutefois, pendant les compétitions, les concurrents ne doivent pas être dérangés par les photographes et / ou les interviews.

6.18.1.1. Les résultats finaux doivent être mis à la disposition des médias.

6.18.1.2. Les scores provisoires puis définitifs, doivent être affichés sur de grands tableaux permettant aux tireurs, aux spectateurs et aux médias d'être à tout moment informés. Ces tableaux doivent être installés à proximité des stands de compétition, mais à une distance convenable pour éviter de déranger les tireurs.



6.19. IMPRIMES



Réclamation – Page 1

Renseignements (à remplir par le tireur ou son responsable)

Compétition :.....

Réclamation au Jury de :.....

Date..... et heure..... de l'action/décision contestée

Description de l'action ou décision contestée

Motifs de la contestation (règles concernées)

Réclamation déposée par

Signature

Renseignements (à remplir par le Comité d'Organisation)

Date..... et heure.....du dépôt de la réclamation

Caution versée.....

Réclamation reçue par

Signature



Réclamation – Page 2

Décision du Jury (à compléter par le Président du Jury)

Le Jury réuni le.....à.....heure pour examiner la réclamation décide.

RÉCLAMATION ACCEPTÉE

RÉCLAMATION REJETÉE

Motifs de la décision du Jury

Nom du Président du Jury

Signature

Renseignements (à remplir par le Comité d'Organisation)

Date..... et heure.....de la notification au plaignant

Caution retenue

Caution reversée

Notification reçue par

Signature



Réclamation – Page 3

Réclamation en APPEL (à remplir par le tireur ou son responsable)

Déposée en cas de désaccord avec la décision du Jury

Raisons de l'appel

Motifs de la contestation (règles concernées)

Appel déposé par

Signature

Renseignements (à remplir par le Comité d'Organisation)

Date..... et heure.....du dépôt de la réclamation

Caution versée.....

Réclamation reçue par

Signature



Réclamation – Page 4

Décision du Jury d'APPEL (à compléter par le Président)

Le Jury d'Appel réuni le.....à.....heure pour examiner la réclamation décide.

RÉCLAMATION ACCEPTÉE

RÉCLAMATION REJETÉE

Motifs de la décision du Jury d'Appel

Nom du Président du Jury d'Appel

Signature

Renseignements (à remplir par le Comité d'Organisation)

Date..... et heure.....de la notification au plaignant

Caution retenue

Caution reversée

Notification reçue par

Signature


La décision du Jury d'APPEL est définitive



	BUREAU DE CLASSEMENT	
	NOTIFICATION DE CLASSEMENT	
	(SCORE NOTIFICATION FORM) ISSF MODEL	CN
Date:	Épreuve:	N° de série:
Élimination/Qualification:		
Résultat préliminaire affiché par (nom):		Heure:
Horaire limite de réclamation :		
Pas de réclamation (nom)	RÉSULTATS CONFIRMES	
ou		
Réclamation (imprimé joint) reçue à		Heure:
RÉSULTATS NON ENCORE CONFIRMES		
Nom de l'arbitre de classement et signature		Heure:
Nom du Jury de classement et signature		Heure:
Visa du technicien		Heure:

Dès que ce rapport est complété par le Comité d'organisation, il doit être remis sans délais au Bureau de Classement



				RAPPORT D'INCIDENT DE FONCTIONNEMENT EN COMPÉTITION 25M (MALFUNCTION SCORE COMPUTATION)				ISSF A/B/C/D	
Date	Heure	Discipline	N° Série			N° Poste			
Nom du Tireur			N° dossard						

MAUVAIS FONCTIONNEMENT (écrire "A" pour admis, "NA" non admis et "0" non tiré)

PISTOLET 25M et PERCUSSION CENTRALE

Précision	Vitesse	1ère série		2ème série		3ème série		4ème série		5ème série		6ème série		
Compétition				Complément								TOTAL		

PISTOLET STANDARD

Passes 150"	Passes 20"	Passes 10"		1ère série		2ème série		3ème série		4ème série		
Compétition			Répétition				Résultat final				TOTAL	

PISTOLET VITESSE

1ère Passe		2ème Passe		Série:		8"	8"		6"	6"		4"	4"		
				Écran G		Écran		Milieu		Écran		Écran D		TOTAL	
Compétition															
Répétition															
Résultat final															

A LAISSER EN BLANC dans le cas d'une première série de 5 coups		Total de la série précédente de 5 coups		Total correct de la série de 10 coups		
Nom de l'arbitre de stand et signature						Heure
Nom du Jury de stand et signature						Heure
Nom de l'arbitre classement et signature						Heure
Nom du Jury de classement et signature						Heure
Confirmation de la correction manuelle du calculateur et visa du technicien						Heure
Référence de la correction et visa du Jury de classement						Heure

Dès que ce rapport est complété par les officiels du stand, il doit être remis sans délais au Bureau de Classement

