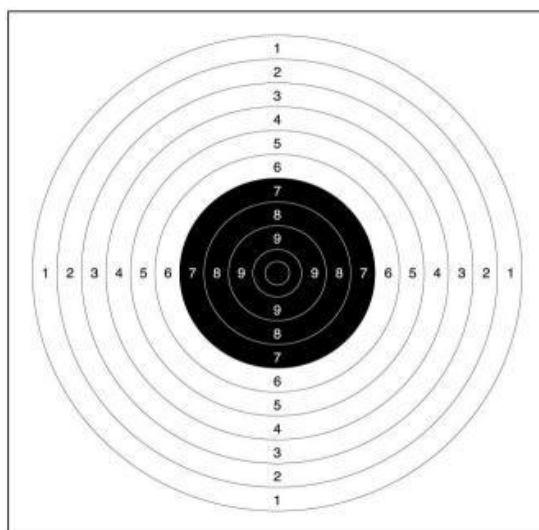




RÈGLES TECHNIQUES I.S.S.F.

POUR TOUTES LES DISCIPLINES DE TIR



EDITION 2018 (2017 2ND PRINT V1.1)

Mise à jour par la CNS Arbitrage en mars 2018

Les principales modifications de texte par rapport à l'édition 2017 (1st PRINT) sont en rouge

Fédération Française de Tir 38 Rue Brunel 75017 PARIS Tél. : +33 (0)1 58054545 Fax : +33 (0)1 55379993

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

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

Les articles non applicables en France sont l'objet des notes CNA / DTN publiées sur le site FFTir



Sommaire

Épreuves de tir reconnues par l'ISSF	11
6.1 GÉNÉRALITÉS.....	14
6.1.1 Objectif et but des règles ISSF	14
6.1.2 Application des Règles techniques générales et spécifiques aux disciplines	14
6.1.3 Contenu des Règles techniques	14
6.1.4 Règles de base relatives aux équipements et aux vêtements.....	14
6.1.5 Organisation et supervision des championnats ISSF	15
6.2 SÉCURITÉ	15
6.2.1 Généralités	15
6.2.2 Règles de manipulation des armes.....	15
6.2.3 Commandements.....	16
6.2.4 Exigences de sécurité supplémentaires	16
6.2.5 Protections auditives	16
6.2.6 Protections oculaires.....	17
6.3 CIBLES	17
6.3.1 Caractéristiques générales des cibles	17
6.3.2 Caractéristiques des cibles électroniques (EST)	17
6.3.3 Caractéristiques des cibles ISSF	17
6.3.4 Cibles officielles ISSF	18
6.3.5 Contrôle des cibles.....	27
6.3.6 Plateaux d'argile pour épreuves Plateau	28
6.4 STANDS DE TIR ET INSTALLATIONS	29
6.4.1 Exigences générales.....	29
6.4.2 Installations pour besoins administratifs et généraux	30
6.4.3 Caractéristiques générales des stands 10m, 25m, 50m et 300m Carabine et Pistolet ...	30
6.4.4 Pavillons indicateurs de vent pour stands 50m et 300m Carabine.....	31
6.4.5 Distances de tir.....	31
6.4.6 Emplacement des centres des cibles	32
6.4.7 Caractéristiques générales des postes de tir Carabine et Pistolet	33
6.4.8 Caractéristiques des postes de tir 300 m.....	33
6.4.9 Caractéristiques des postes de tir 50 m.....	33
6.4.10 Caractéristiques des postes de tir 10 m.....	33
6.4.11 Caractéristiques des postes de tir 25m.....	33
6.4.12 Temps d'apparition pour les épreuves 25m.....	34
6.4.13 Réglages des cibles électroniques 25m	34
6.4.14 Normes d'éclairage des stands intérieurs (en Lux).....	35
6.4.15 Caractéristiques des stands Cible Mobile.....	35
6.4.16 Stands Cible Mobile	36
6.4.17 Caractéristiques générales des installations Plateau	37
6.4.18 Caractéristiques des stands Fosse.....	37
6.4.19 Caractéristiques des stands Double Trap.....	40
6.4.20 Caractéristiques des stands Skeet	42



6.5	JAUAGES ET INSTRUMENTS DE TEST	45
6.5.1	Appareil de mesure d'épaisseur.....	45
6.5.2	Appareil de mesure de rigidité	45
6.5.3	Appareil de contrôle de la flexibilité des semelles des chaussures	46
6.6	GESTION D'UN CHAMPIONNAT	46
6.6.1	Programme et planning d'un championnat	46
6.6.2	Réunion Technique	47
6.6.3	Entraînements	47
6.6.4	Inscription et confirmation	47
6.6.5	Start Lists ("Listes de départ").....	47
6.6.6	Attribution des postes.....	48
6.7	VÊTEMENTS ET ÉQUIPEMENTS DE TIR	49
6.7.1	49
6.7.2	49
6.7.3	49
6.7.4	Caractéristiques des vêtements et équipements de tir	49
6.7.5	Code Vestimentaire ISSF	49
6.7.6	Contrôle des équipements	49
6.7.7	Dossards portés par les athlètes.....	50
6.7.8	Cache-œil.....	50
6.7.9	Tests post-compétition	51
6.8	JURYS DE LA COMPÉTITION	51
6.8.2	51
6.8.3	51
6.8.4	51
6.8.5	51
6.8.6	52
6.8.7	52
6.8.8	52
6.8.9	52
6.8.10	52
6.8.11	52
6.8.12	52
6.8.13	52
6.8.14	52
6.8.15	52
6.8.16	52
6.8.17	52
6.9	RÔLES ET FONCTIONS DES OFFICIELS DU COMITE D'ORGANISATION	52
6.9.1	Rôle et fonctions du Chef de pas de tir	52
6.9.2	Rôle et fonctions de l'arbitre de pas de tir.....	53
6.9.3	Rôle et fonctions du Chef RTS (Listes, Résultats, Classement)	53
6.9.4	Rôle et fonctions de l'arbitre RTS	53



6.10	COMPÉTITIONS AVEC CIBLES ÉLECTRONIQUES	53
6.10.1	Techniciens des cibles électroniques	53
6.10.2	Arbitre de cibles électroniques	53
6.10.3	Fonctions des jurys pour cibles électroniques	53
6.10.4	Tir sur Cibles électroniques.....	54
6.10.5	Contestation d'impact pendant les essais.....	54
6.10.6	Défaillance du ruban papier ou caoutchouc.....	54
6.10.7	Contestation de la valeur d'un coup.....	54
6.10.8	Procédure d'examen des cibles électroniques après contestation de résultat.....	55
6.10.9	PANNES DES CIBLES ELECTRONIQUES	55
6.11	PROCÉDURES DE COMPÉTITION (Voir aussi la Règle 6.17, Procédures des Finales)	56
6.11.1	Règles pour les épreuves Carabine et Pistolet 10m et 50m.....	56
6.11.2	Règles spécifiques aux épreuves Carabine et Pistolet 10m.....	57
6.11.3	Interruptions de tir pour les épreuves Carabine et Pistolet 10m et 50m et Carabine 300m 58	
6.11.4	Arrivée tardive d'un athlète	58
6.11.5	Tirs irréguliers – Trop de coups dans une Épreuve ou Position	58
6.11.6	Tirs croisés	58
6.11.7	Gêne.....	59
6.11.8	Règles spéciales	59
6.12	RÈGLES DE CONDUITE DES ATHLÈTES ET OFFICIELS	59
6.12.1	59
6.12.2	59
6.12.3	Le Responsable d'équipe doit :	59
6.12.4	L'athlète doit :	59
6.12.5	Coaching pendant une compétition	60
6.12.6	Pénalités pour infractions au règlement.....	60
6.13	INCIDENTS (MAUVAIS FONCTIONNEMENTS)	61
6.13.1	61
6.13.2	Les incidents peuvent être ADMIS ou NON ADMIS	61
6.13.3	61
6.13.4	61
6.13.5	61
6.13.6	61
6.13.7	62
6.14	PROCÉDURES D'OBTENTION DES RESULTATS ET DU CLASSEMENT	62
6.14.1	62
6.14.2	62
6.14.3	62
6.14.4	62
6.14.5	63
6.14.6	63
6.14.7	63



6.14.8	Le	63
6.14.9	RECORDS DU MONDE.....	63
6.15	BARRAGES.....	63
6.15.1	Barrage individuel pour les épreuves 10m, 25m, 50m et 300m	63
6.15.2	Barrage pour épreuves Plateau Voir Règle Plateau 9.15).....	64
6.15.3	Barrage pour épreuves Cible Mobile (voir Règle Cible Mobile 10.12).....	64
6.15.4	Barrage pour épreuves Olympiques (avec Finales)	64
6.15.5	Barrage pour les épreuves par équipes.....	64
6.16	RÉCLAMATIONS ET APPELS	64
6.16.1	Toutes les réclamations et appels doivent être traités conformément aux Règles ISSF. 64	
6.16.2	Réclamations verbales.....	64
6.16.3	Réclamations écrites.....	64
6.16.4	64
6.16.5	Réclamations sur les résultats	65
6.16.6	Appels	65
6.16.7	65
6.17	FINALES DES ÉPREUVES OLYMPIQUES CARABINE ET PISTOLET	65
6.17.1	Procédures générales pour les Finales	65
6.17.2	FINALES - Carabine et Pistolet 10m (Hommes et Dames).....	69
6.17.3	Finales - Carabine 50m 3 positions Hommes et Dames	71
6.17.4	Finales - Pistolet Vitesse 25m Hommes	73
6.17.5	Finales - Pistolet 25m Dames	75
6.17.6	Réclamations en finales.....	76
6.17.7	Cérémonies de remise des récompenses	77
6.18	EPREUVES CARABINE ET PISTOLET PAR EQUIPES MIXTE	77
6.18.1	Procédures générales de compétition	77
6.18.2	Qualifications.....	77
6.18.3	Finale.....	78
6.19	IMPRIMES.....	80
6.20	CODE VESTIMENTAIRE ISSF (En France, c'est le Code vestimentaire de la Gestion Sportive qui s'applique)	89
6.20.1	Généralités.....	89
6.20.2	Règlement vestimentaire des athlètes.....	89
6.20.3	Articles interdits.....	89
6.20.4	Règlement vestimentaire des coaches et des athlètes et des officiels.....	90
6.20.5	Règlement vestimentaire des photographes et des cameramen de télévision	90
6.20.6	Procédures d'application du code vestimentaire	90
6.21	INDEX	91
ANNEXE A	Règles pour cibles papier.....	103
Introduction	103
1	CIBLES PAPIER et JAUGES.....	103
1.1	CIBLES OFFICIELLES ISSF.....	103
1.1.1	103



1.1.2	103
1.1.3	103
1.1.4	103
1.2 PREREQUIS POUR LES ESSAIS (APPLICATION POUR LES SEULS CHAMPIONNATS ISSF) 103	
1.2.1	103
1.3 COMPTAGE DES POINTS.....103	
1.3.1	103
1.3.2	104
1.3.3	104
1.4 LES JAUGES ET LEUR UTILISATION104	
1.4.1 Pistolet Percussion centrale 25m.....	104
1.4.2 300m Carabine.....	104
1.4.3 Carabine petit calibre et pistolet 5,6mm (.22 LR).....	104
1.4.4 Jauge intérieure 4,5mm	104
1.4.5 Mesure des MOUCHES Carabine 10m avec la jauge PISTOLET 10m EXTÉRIEURE	105
1.4.6 Mesure des MOUCHES Pistolet 10m avec la jauge extérieure MOUCHE PISTOLET 10m	105
1.4.7 Jauge extérieure 4,5mm pour la Carabine 10m et la Cible Mobile 10m.....	105
1.4.8 Utilisation de la jauge extérieure pour la Carabine 10m	106
1.4.9 Jauge extérieure 4,5mm pour le Pistolet 10m	106
1.4.10 Utilisation de la jauge extérieure 4,5mm pour le Pistolet 10m.....	106
1.4.11 Jauge d'ovalisation (Skid)	107
2 STANDS DE TIR ET INSTALLATION107	
2.1 CONTRE CIBLES.....107	
2.2 CONTRE CIBLES POUR LE 25M.....107	
2.3 SYSTEMES DE CHANGEMENT DE CIBLE.....107	
2.3.1	107
2.3.2	107
2.3.3	107
2.3.4	107
2.4 EQUIPEMENT DU POSTE DE TIR SI DES GREFFIERS SONT MIS EN PLACE.....108	
2.4.1	108
2.4.2	108
2.5 NORMES DES INSTALLATIONS POUR CIBLES PIVOTANTES 25M108	
2.5.1	108
2.5.2	108
2.5.3	108
2.5.4 Temps d'apparition pour les épreuves 25m.....	108
2.5.5	109
3 FONCTIONS DES OFFICIELS DE LA COMPETITION.....109	
3.1 FONCTIONS DES MEMBRES DU JURY EPREUVES 25M SEULEMENT109	
3.2 ROLE ET FONCTIONS DU GREFFIER.....109	



3.3	ROLE ET FONCTIONS DE L'ARBITRE DE CIBLERIE ET DE TRANCHEE – 50M ET 300M 109	
3.4	ARBITRE DE CIBLERIE 25M	110
3.5	SECOND GREFFIER DE CIBLERIE 25m	110
3.6	MARQUEUR DE CIBLERIE 25M	110
4	PROCEDURES DE COMPETITION.....	110
4.1	UTILISATION DES CIBLES PAPIER POUR LA CARABINE 10M ET LE PISTOLET 10M	110
4.2	UTILISATION DES CIBLES PAPIER POUR LA CARABINE 50M ET LE PISTOLET 50M	110
4.3	TIR EN EXCEDENT SUR UNE CIBLE PAPIER	110
4.4	QUAND DES COUPS D'ESSAI SONT AUTORISES	111
5	PROCEDURES DE CLASSEMENT	111
5.1	COMPTABILISATION AU BUREAU RTS*	111
5.1.1	111
5.1.2	111
5.1.3	111
5.1.4	111
5.2	VALEUR DES COUPS	112
5.2.1	112
5.2.2	112
5.2.3	112
5.2.4	112
5.2.5	112
5.3	COMPTAGE DES POINTS 25M.....	112
5.3.1	Coups tardifs et jauge d'ovalisation	112
5.3.2	112
5.3.3	113
5.4	BARRAGES.....	113
5.5	RECLAMATIONS AVEC CIBLES PAPIER	113
5.5.1	113
5.5.2	113
5.5.3	113
5.5.4	113
6	PROCEDURES DE SIGNALISATION DES POINTS À 300M.....	113
6.1	113
6.2	113
6.3	114
6.4	SCHEMA DE SIGNALISATION	114
6.5	114

**NUMEROTATION DES REGLES**

Toutes les règles ISSF sont numérotées selon un protocole à quatre (4) niveaux de chiffres au maximum (ex : 6.10.3.5). Si un cinquième niveau est utilisé il fait appel aux lettres a), b), c), etc.

Définitions et abréviations

Définitions des termes spéciaux et abréviations utilisés dans les Règles ISSF, Techniques Générales, Carabine, Pistolet, Plateau et Cible Mobile.

Terme	Définition
Athlètes	Concurrents ou participants dans une compétition sportive. Les athlètes dans le tir sportif sont quelquefois appelés tireurs.
Numéro de dossard	Chaque athlète inscrit dans un Championnat reçoit un numéro unique de dossard. Les numéros de dossard sont utilisés pour identifier et localiser les concurrents et doivent être portés sur le dos pendant l'entraînement et la compétition.
Championnat	Une compétition organisée de tir avec un programme d'épreuves. Un Championnat (C majuscule) est une compétition autorisée et conduite selon les Règles ISSF avec des Délégués Techniques, des Jurys et un Contrôle anti-dopage.
Classement	Un terme obsolète utilisé dans d'anciens manuels pour chapeauter "Classement, Temps et Résultats." Voir "RTS".
Compétition	Une référence générale à un concours sportif qui peut inclure une seule épreuve ou une série d'épreuves (Championnat).
Déroulement du tir	Une description des phases d'une épreuve de la compétition avec le nombre de coups dans chaque série et passe, les types de tir et les durées.
CRO	Chef de pas de tir
Discipline	Un sous-groupe d'épreuves d'un sport ayant des caractéristiques communes. Le Tir comprend quatre (4) disciplines : 1) Carabine, 2) Pistolet, 3) Plateau, 4) Cible Mobile.
EST	Cibles électroniques
Épreuve	Une unique compétition de tir, avec un déroulement du tir et des règles de conduite spécifiques. L'ISSF autorise aussi de nombreuses épreuves pour des individuels, des équipes, en open ou pour juniors.
Finale	La Finale est la dernière phase d'une épreuve Olympique. Dans une Finale, les six ou huit meilleurs athlètes en Qualification concourent à nouveau (résultats remis à zéro au départ) pour déterminer leur classement final.
Aire de compétition	En Tir, l'aire de compétition est la partie du pas de tir incluant l'arrière de la ligne de tir dont l'accès est réservé aux athlètes et officiels en fonction, ainsi que les postes de tir, la zone jusqu'aux cibles, les cibles et les protections de fond de stand.
Coups de MATCH	Coups enregistrés qui sont pris en compte dans les résultats d'un athlète.
Match des médailles	Les épreuves de Cible Mobile 60 ou 40 coups se terminent par des Matches des médailles qui décident du classement final des quatre meilleurs athlètes.
min.	minute, minutes
Épreuve olympique	Une épreuve de tir acceptée par le Comité Olympique International pour faire partie du Programme Olympique. Le Tir comprend 15 épreuves olympiques, chacune est composée d'une Qualification et d'une Finale.
PET	Entraînement d'avant épreuve
RTS	"Listes, Résultats et Classement". C'est une partie des opérations de la compétition qui concerne la préparation des « start lists » et des listes de résultats après traitement des problèmes de classement, le classement, ainsi que l'élaboration et la publication du palmarès.



Terme	Définition
Round	Une phase de la compétition dans une épreuve. Les épreuves de tir peuvent comprendre des Éliminatoires, des Qualifications et des Finales. Dans les épreuves Plateau un "round" peut aussi désigner une série de 25 plateaux/doublés.
sec.	Seconde, secondes
Séries	Une séquence de coups tirés pendant une passe de tir. La plupart des épreuves de tir comprennent des séries de 10 coups ; les séries des épreuves Pistolet à 25m sont de 5 coups, celles des épreuves Plateau sont de 25 ou 30 plateaux (elles sont souvent appelées « rounds »).
Coups d'essai	Coups d'échauffement ou d'entraînement qui sont tirés dans une épreuve avant les coups de MATCH.
Sport	Un groupement distinct d'épreuves possédant des éléments communs et géré par un seul organisme. Le Tir (T majuscule) est un sport où les athlètes dans différentes épreuves tirent sur des cibles et sont classés selon leurs résultats. Le Comité Olympique International reconnaît le Tir comme l'un des 28 sports olympiques d'été.
Spectacle sportif	Mises en valeur visuelles, sonores et informatives comme par exemple des annonces, de la musique, des supports en couleur et éducatifs qui sont utilisés dans la conduite d'épreuves de tir pour les rendre plus attrayantes et éducatives aux spectateurs et téléspectateurs.
Squadding	Affectation des athlètes inscrits dans une épreuve à des relais et des postes de tir pour les épreuves Carabine et Pistolet, ou l'affectation à des squads pour les épreuves Plateau. Ce processus crée les start lists.
Passe	Une phase ou partie du déroulement du tir d'une épreuve. Une épreuve Carabine 3 Positions comprend trois passes, une par position. L'épreuve Pistolet 25m comprend deux passes, la précision et la vitesse.
Start List	Document officiel créé lors des compétitions qui liste tous les concurrents inscrits pour une épreuve avec leurs affectations à des relais et des postes de tir, ou à des squads et places dans les squads.
Heure de début du tir	L'heure de début du tir dans chaque épreuve de tir est l'heure des commandements du premier coup de MATCH.
Épreuves par équipes	L'ISSF reconnaît les épreuves par équipes incluses dans les programmes des Championnats du Monde. Le classement dans ces épreuves par équipes est établi par addition des résultats obtenus par trois athlètes inscrits dans une épreuve individuelle.

Épreuves de tir reconnues par l'ISSF

Les tableaux suivants listent les épreuves de tir reconnues par l'ISSF et précisent si elles ont été approuvées par le Comité International Olympique (CIO) et/ou par l'Assemblée Générale de l'ISSF (1.6.7.7). Il y est ajouté quelques détails techniques de base relatifs aux formats de compétition et au nombre de coups tirés dans chaque passe qui ont été validés par le Conseil d'Administration de l'ISSF (1.7.2.5).

- Dans les Championnats ISSF, les épreuves pour Hommes, Juniors Garçons, Dames et Juniors Filles, peuvent être des compétitions seulement en individuel ou en individuel et en équipe (3 personnes) comme cela est défini par ces Règles et le Programme de la compétition (3.7).
- « Statut » indique l'état d'acceptation pour chaque épreuve :
- H : l'épreuve est reconnue comme « Épreuve Hommes ».
- D : l'épreuve est reconnue comme « Épreuve Dames ».
- JG : l'épreuve est reconnue comme « Épreuve Juniors Garçons ».
- JF : l'épreuve est reconnue comme « Épreuve Juniors Filles ».
- Olympique : l'épreuve est reconnue par le CIO et fait partie du Programme Olympique.
- WCH : l'épreuve est une épreuve obligatoire du Championnat du Monde.
- WCHS : Si cette épreuve de Championnat du Monde ne peut pas être incluse dans un Championnat du Monde régulier, elle peut faire partie d'un Championnat du Monde séparé. (Voir 3.3.3.4).
- Les épreuves olympiques comprennent une Qualification et une Finale. Les épreuves non-olympiques ont un « programme complet » sans Finale.
- Les Règles Techniques pour toutes les épreuves ISSF se trouvent dans les Règles Techniques Générales 6.0 et dans les Règles Carabine, Pistolet, Plateau et Cible Mobile (7.0, 8.0, 9.0, 10.0).
- Les Règles Techniques pour les Finales Carabine et Pistolet se trouvent en 6.17 et celles pour les Finales Plateau en 9.18. Les Règles pour le Match des médailles de la Cible Mobile se trouvent en 10.8.
- Les Règles Techniques pour les Épreuves par Équipes Mixtes se trouvent en 6.18 et 9.19.

**EPREUVES POUR HOMMES ET JUNIORS GARCONS**

Nom de l'épreuve	Abréviation	Statut	Qualification ou Programme entier	Finale
Carabine à air 10m (Debout)	AR60	H, JG, Olympique, CHM	60 coups	24 coups max.
Carabine 50m 3-Positions (Genou, Couché, Debout)	FR3X40	H, JG, Olympique, CHM	3 x 40 coups	3x15 coups max.
Carabine 50m Couché	FR60PR	H, JG, CHM	60 coups	
Carabine 300m 3-Positions (Genou, Couché, Debout)	300FR3X40	H, CHMS	3 x 40 coups	
Carabine Standard 300m 3-Positions (Genou, Couché, Debout)	300STR3X20	H, CHMS	3 x 20 coups	
Carabine 300m Couché	300FR60PR	H, CHMS	60 coups	
Pistolet à air 10m	AP60	H, JG, Olympique, CHM	60 coups	24 coups max.
Pistolet Vitesse 25m (séries en 8, 6 et 4 second)	RFP	H, JG, Olympique CHM	30 + 30 coups	8x5 coups max.
Pistolet Standard 25m (séries en 150, 20 et 10 secondes)	STP	H, JG, CHM	20 + 20 + 20 coups	
Pistolet 25m Percussion centrale (séries précision et vitesse)	CFP	H seulement, CHM	30 + 30 coups	
Pistolet 25m (séries précision et vitesse)	SPM	JG seulement, CHM	30 + 30 coups	
Pistolet 50m	FP	H, JG, CHM	60 coups	
Fosse	TR125	H, JG, Olympique, CHM	125 plateaux	50 plateaux max.
Skeet	SK125	H, JG, Olympique, CHM	125 plateaux	60 plateaux max.
Double Trap	DT150	H, JG, CHM	150 plateaux	
Cible Mobile 10m (passes lentes et rapides)	10RT	H, JG, CHMS	30 + 30 coups Match des médailles (voir 10.8)	
Cible Mobile 10m Mixte (passes lentes et rapides)	10RTMIX	H, JG, CHMS	40 coups mixtes	
Cible Mobile 50m (passes lentes et rapides)	50RT	H, JG, CHMS	30 + 30 coups	
Cible Mobile 50m Mixte (passes lentes et rapides)	50RTMIX	H, JG, CHMS	40 coups mixtes	

**EPREUVES POUR DAMES ET JUNIOR FILLES**

Nom de l'épreuve	Abréviation	Statut	Qualification ou Programme entier	Finale
Carabine à air 10m (Debout)	AR60W	D, JF, Olympique, CHM	60 coups	24 coups max.
Carabine 50m 3-Positions (Genou, Couché, Debout)	R3X40	D, JF, Olympique, CHM	3 x 40 coups	3x15 coups max.
Carabine 50m Couché	R60PR	D, JF, CHM	60 coups	
Carabine 300m 3-Positions (Genou, Couché, Debout)	300R3X40	D, CHMS	3 x 40 coups	
Carabine 300m Couché	300R60PR	D, CHMS	60 coups	
Pistolet à air 10m	AP60W	D, JF, Olympique, CHM	60 coups	24 coups max.
Pistolet 25m (séries précision et vitesse)	SP	D, JF, Olympique, CHM	30 + 30 coups	10x5 coups max.
Fosse	TR125W	D, JF, Olympique, CHM	125 plateaux	50 plateaux max.
Double Trap	DT150W	D, JF	150 plateaux	
Skeet	SK125W	D, JF, Olympique, CHM	125 plateaux	60 plateaux max.
Cible Mobile 10m (passes lentes et rapides)	10RTW	D, JF, CHMS	30 + 30 coups Match des médailles (voir 10.8)	
Cible Mobile 10m Mixte (passes lentes et rapides)	10RTMIXW	D, JF, CHMS	40 coups mixtes	

EPREUVES PAR EQUIPES MIXTES POUR EQUIPES DE 2 PERSONNES (UN HOMME ET UNE FEMME)

Nom de l'épreuve	Abréviation	Statut	Qualification ou Programme entier	Finale
Carabine à air 10m (Debout)	ARMIX	H, D, JG, JF, Olympique, CHM	40 + 40 coups	2 x 24 coups avec éliminations commençant après le 17ème coup
Pistolet à air 10m	APMIX	H, D, JG, JF, Olympique, CHM	40 + 40 coups	2 x 24 coups avec éliminations commençant après le 17ème coup
Fosse	TRMIX	H, D, JG, JF, Olympique, CHM	75 + 75 plateaux	2 x 25 plateaux avec éliminations commençant après 25 plateaux

D'autres épreuves par Équipes Mixtes peuvent être ajoutées à un Championnat ISSF après acceptation du Comité Exécutif.



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, § 3.3) pour en codifier la conduite. L'objectif de l'ISSF est d'uniformiser la pratique du tir sportif à travers le monde afin d'en promouvoir le développement.

- a) **Les Règles techniques générales concernent la construction des stands**, les cibles, les classements et les procédures de compétition pour toutes les disciplines de tir. Les Règles spécifiques aux disciplines concernent chacune des quatre disciplines de tir : Carabine, Pistolet, Plateau et Cible
- b) **Les Règles techniques générales et spécifiques aux disciplines** sont approuvées par le Conseil d'administration de l'ISSF en accord avec les Statuts
- c) Les Règles techniques générales et spécifiques aux disciplines sont subordonnées aux Statuts et au Règlement Général de l'ISSF.
- d) **Les Règles techniques générales et spécifiques aux disciplines** sont approuvées pour application pendant une durée de quatre ans, débutant le 1er 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 générales et spécifiques aux disciplines

- a) Les Championnats ISSF sont des compétitions de tir sportif lors des Jeux Olympiques, des Championnats du Monde, des Coupes du Monde, des Finales des Coupes du Monde, des Championnats continentaux, des Jeux Continentaux, des championnats du Monde Juniors et des Coupes du Monde Juniors qui sont supervisées par l'ISSF en conformité avec le règlement Général de l'ISSF § 3.2.1 et ces Règles.
- b) L'ISSF, avec l'approbation du Comité Exécutif, peut accepter d'autres compétitions qui remplissent les conditions (Délégué Technique, Jurys, contrôle anti-dopage, procédures d'inscription, gestion des résultats, etc.) comme compétitions où des MQS (Scores Minimaux de Qualification) peuvent être obtenus et des Records du Monde peuvent être établis.
- c) Les Règles techniques générales et spécifiques aux disciplines ISSF doivent être appliquées dans tous les Championnats ISSF.
- d) L'ISSF recommande que les Règles soient appliquées au cours des compétitions régionales, nationales et autres qui ne sont pas des Championnats ISSF, mais où des épreuves ISSF sont au programme.
- e) Tous les officiels, athlètes, entraîneurs et responsables d'équipe doivent connaître les règles de l'ISSF et s'assurer qu'elles soient appliquées.
- f) Chaque athlète est responsable de se conformer aux Règles.
- g) Lorsqu'une règle concerne les athlètes droitiers, l'inverse de cette règle s'applique aux athlètes gauchers.
- h) À 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.
- i) Lorsque les dessins et les tableaux de ces Règles contiennent des informations spécifiques, elles ont la même valeur que les Règles numérotées.

6.1.3 Contenu des Règles techniques

Les Règles techniques comprennent :

- a) Les Règles pour la préparation et l'organisation des « championnats ISSF ».
- b) Les Règles qui s'appliquent à toutes ou à plus d'une discipline de tir (Règles Techniques Générales).
- c) Les Règles qui s'appliquent à une seule discipline de tir (Règles Techniques Spéciales).

6.1.4 Règles de base relatives aux équipements et aux vêtements

Le Tir est un sport dans lequel les équipements et les vêtements jouent un rôle essentiel. Les athlètes ne doivent utiliser que des équipements et ne porter que des vêtements conformes aux Règles ISSF. Toute arme, appareil, équipement, accessoire, ou autre article, qui peut donner à un athlète un avantage déloyal sur les autres, qui n'est pas précisément mentionné dans ces Règles, ou qui est contraire à l'esprit de ces Règles, est interdit. Les Règles ISSF relatives aux équipements et aux vêtements sont strictement appliquées (voir § 6.7.9) afin de s'assurer qu'aucun athlète n'utilise des équipements, des vêtements ou des accessoires tels que décrits ci-dessus.



6.1.5 Organisation et supervision des championnats ISSF

- 6.1.5.1 Supervision ISSF : Le Comité exécutif de l'ISSF nomme les Délégués Techniques ISSF, les membres du Jury et les Officiels techniques pour chaque Championnat ISSF en accord avec 1.8.2.6 et 3.4. Ces nominations incluent :
- Un Délégué(s) Technique(s),
 - Des Jurys de compétition,
 - Un Jury d'appel,
 - Un Fournisseur officiel des résultats chargé de fournir et d'utiliser l'électronique nécessaire à la gestion des inscriptions, des résultats des athlètes, des opérations lors de la compétition, de la présentation des résultats et de leur archivage.
- 6.1.5.2 Un Comité d'Organisation (CO) doit être constitué selon le Règlement Général ISSF 3.4.1 pour chaque championnat ISSF. Ce comité est chargé de la préparation, de l'administration et de la conduite des compétitions. Le Comité d'Organisation doit nommer :
- Le Chef de pas de tir, les arbitres, cibles et plateau selon le cas, qui sont responsables de la conduite des épreuves,
 - Un Responsable RTS et les assistants nécessaires qui constitueront un Bureau RTS chargé des inscriptions, de l'accréditation, du classement et de l'exploitation des résultats lors du championnat,
 - Un Responsable du Contrôle des Équipements et les arbitres nécessaires qui sont responsables des opérations de contrôle des équipements,
 - Tout le personnel nécessaire pour remplir les obligations d'un organisateur de Championnat ISSF.

6.2 SÉCURITÉ

LA SÉCURITÉ EST DE LA PLUS HAUTE IMPORTANCE

6.2.1 Généralités

- 6.2.1.1 Les Règlements fixent les exigences de sécurité particulières formulées par l'ISSF pour être appliquées au cours des Championnats ISSF. Les Jurys et les Comités d'organisation sont responsables de la sécurité.
- 6.2.1.2 Les règles de sécurité nécessaires et spéciales pour les stands de tir diffèrent d'un pays à l'autre, aussi des Règles supplémentaires peuvent-elles être ajoutées par le Comité d'Organisation. Les jurys, les arbitres, les officiels des équipes et les athlètes doivent être informés de toutes les règles de sécurité particulières à la compétition.
- 6.2.1.3 La sécurité des athlètes et Personnels du stand ainsi que des spectateurs exige une surveillance attentive et constante du maniement des armes. Les officiels du stand doivent faire appliquer les règles de sécurité sur les armes et leur manipulation, les athlètes et les officiels d'équipe doivent s'y conformer.
- 6.2.1.4 L'ISSF peut refuser l'inscription d'un athlète lors d'une compétition si elle dispose d'informations, émanant d'autorités compétentes, qu'il présente une menace grave pour la sécurité des autres sur le pas de tir.
- 6.2.1.5 Pour assurer la sécurité, un membre du Jury ou un arbitre peut faire cesser le tir à tout moment. Les athlètes et les Responsables des équipes sont tenus de signaler immédiatement aux arbitres ou aux membres du Jury toute situation qui pourrait être dangereuse.
- 6.2.1.6 Un contrôleur d'équipement, un arbitre ou un membre du Jury peut se saisir du matériel d'un athlète (y compris son arme) sans sa permission, mais en sa présence et à sa connaissance. Cependant, une action devra être immédiate si la sécurité est en jeu.

6.2.2 Règles de manipulation des armes

- 6.2.2.1 La sécurité impose que les armes soient toujours manipulées avec le maximum de précautions. Durant l'entraînement et la compétition, les armes ne doivent pas quitter les postes de tir sans l'autorisation d'un arbitre.
- 6.2.2.2 Des drapeaux de sécurité constitués d'un matériau orange fluorescent, ou d'une couleur lumineuse similaire, doivent être insérés en tout temps dans toutes les carabines, pistolets et fusils semi automatiques, sauf lorsque ces Règles autorisent qu'ils soient retirés. Pour prouver que les armes à air sont déchargées, les drapeaux de sécurité (fils de sécurité) doivent être suffisamment longs pour dépasser aux deux extrémités du canon. Les drapeaux de sécurité pour toutes les autres armes doivent comporter une partie qui s'insère dans la chambre pour prouver qu'elle est vide. Les culasses doivent être ouvertes (fusils cassés) pour prouver que les fusils à double canons sont déchargés.
- Des drapeaux de sécurité doivent être insérés dans toutes les armes qui ne sont pas dans leurs boîtes de transport, avant que les athlètes soient appelés à leurs postes, lorsqu'ils quittent leurs postes, lorsque le tir est**



terminé et lorsque du Personnel doit aller en avant de la ligne de tir. En Finale, les drapeaux de sécurité ne doivent pas être retirés avant le début du temps de Préparation et Essais.

- b) Si un drapeau de sécurité n'est pas utilisé conformément à cette Règle, un membre du Jury donnera un avertissement avec ordre d'insérer un drapeau de sécurité dans l'arme.
- c) Si le Jury confirme qu'un athlète refuse d'utiliser un drapeau de sécurité comme exigé par cette Règle et après avoir reçu un avertissement, l'athlète sera disqualifié (DSQ).

- 6.2.2.3 Au poste de tir, l'arme doit toujours être pointée dans une direction sûre. Le mécanisme, la culasse ou le dispositif de chargement ne doit pas être fermé avant que le canon de l'arme ne soit orienté dans une direction sûre vers la zone des cibles.
- 6.2.2.4 Lors du reposé d'une arme pour quitter le poste de tir ou lorsque le tir est terminé, toutes les armes doivent être déchargées avec les culasses ou les mécanismes de chargement ouverts et des drapeaux de sécurité insérés. Avant de quitter son poste de tir un athlète doit s'assurer et l'arbitre **doit vérifier** qu'il n'y a aucune cartouche ou plomb dans la chambre, le canon ou un chargeur, et qu'un drapeau de sécurité est en place.
- 6.2.2.5 Un athlète qui range son arme dans son étui ou sa boîte de transport, ou quitte son poste de tir sans que l'arme ait été vérifiée par un arbitre, pourra être disqualifié si le Jury détermine qu'il y a eu une infraction caractérisée aux Règles de sécurité.
- 6.2.2.6 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 Quand une personne se trouve en avant de la ligne de tir la manipulation des armes est interdite et les drapeaux de sécurité doivent être insérés. S'il est nécessaire qu'un membre du Jury, un arbitre ou un technicien se déplace en avant de la ligne de tir pendant un entraînement, une compétition ou une Finale, le Chef de pas de tir doit l'autoriser et le superviser seulement après la mise en place obligatoire des drapeaux de sécurité.
- 6.2.2.8 Dans le stand - hors du poste de tir - l'arme doit toujours rester dans sa boîte de transport sauf sur autorisation de l'arbitre.

6.2.3 Commandements

- 6.2.3.1 Le Chef de pas de tir (ou un autre responsable approprié) est chargé de donner les directives nécessaires et les commandements : "**CHARGEZ**", "**TIREZ**" (ou "**TIR**"), "**STOP**" et "**DÉCHARGEZ**" et les autres commandements nécessaires. Les arbitres doivent s'assurer que les commandements sont exécutés et que les armes sont manipulées sans danger.
- 6.2.3.2 Les armes et les 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 et les chargeurs doivent demeurer déchargés.
- 6.2.3.3 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.
- 6.2.3.4 Une arme est considérée chargée quand une cartouche, un plomb ou un chargeur avec des cartouches est au contact de l'arme. Personne n'est autorisé à placer une cartouche, un plomb ou un chargeur avec des cartouches dans ou sur l'arme, la chambre ou son canon, avant que le commandement « **CHARGEZ** » soit donné.
- 6.2.3.5 Tirer avant "**CHARGEZ**"/"**TIR**" ou après "**STOP**"/"**DÉCHARGEZ**" pourra entraîner la disqualification si la sécurité est engagée.
- 6.2.3.6 Lorsque le commandement ou le signal "**STOP**" est donné, le tir doit cesser immédiatement. Lorsque le commandement "**DÉCHARGEZ**" est donné tous les athlètes doivent décharger leurs armes, leurs chargeurs, et les assurer (pour décharger les armes à air demander la permission à l'arbitre). Le tir ne pourra reprendre que lorsque le commandement "**TIR**" sera donné de nouveau.

6.2.4 Exigences de sécurité supplémentaires

- 6.2.4.1 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 en permet le fonctionnement sans libération de la charge propulsive (air ou gaz). Le tir à sec et les exercices de visée sont permis seulement sur le pas de tir ou dans une zone prévue à cet effet et en accord avec ces Règles.
- 6.2.4.2 L'athlète est responsable de l'utilisation d'un réservoir d'air ou de CO2 dont la certification est toujours valable. Ceci peut être vérifié par le Contrôle des Équipements.

6.2.5 Protections auditives

Tous les athlètes, les officiels et les autres personnes se trouvant à proximité immédiate des lignes de tir 25m, 50m et 300m, ainsi que des stands Plateau, sont fortement incitées à porter des bouchons d'oreille, des casques ou des



protections auditives similaires. Des avis doivent être affichés en évidence et des protections auditives doivent être disponibles à toutes les personnes présentes dans le stand. Les protections auditives incorporant tout type d'amplificateur du son, ou tout récepteur, ne peuvent pas être portées par les athlètes ni les entraîneurs sur l'aire de compétition. Les officiels de la compétition peuvent porter de telles protections auditives ou d'autres appareils de communication lorsqu'ils se trouvent sur l'aire de compétition. Les athlètes malentendants peuvent porter des appareils amplificateurs du son avec l'autorisation du Jury.

6.2.6 Protections oculaires

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

6.3 CIBLES

6.3.1 Caractéristiques générales des cibles

6.3.1.1 Lors des championnats, les cibles utilisées peuvent être des cibles électroniques (EST), des cibles en papier pour les épreuves Carabine et Pistolet, ou des plateaux pour les épreuves Plateau. **Note : Les Règles spécifiques à l'utilisation de cibles papier sont maintenant disponibles dans l'Annexe « Règles pour les cibles papier ».**

6.3.1.2 Toutes les cibles doivent être conformes avec les spécifications concernant les zones, les dimensions, ou autres, contenues dans ces Règles.

6.3.1.3 Vingt (20) échantillons des plateaux de Qualification et vingt (20) échantillons des plateaux de Finale qui seront utilisés dans un Championnat ISSF doivent être adressés au Secrétaire Général de l'ISSF à des fins de vérification des caractéristiques, test et validation, au moins six (6) mois avant le début de chaque Championnat.

6.3.2 Caractéristiques des cibles électroniques (EST)

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

6.3.2.2 La précision requise pour les cibles électroniques est d'au moins la moitié d'une zone décimale. Les tolérances données pour les zones des cibles en papier ne sont pas applicables aux cibles électroniques.

6.3.2.3 Toutes les cibles électroniques doivent présenter une zone de visuel noire de dimensions identiques à celles de la cible de compétition en papier correspondante (Règle 6.3.4), ainsi qu'une zone blanche ou blanc cassé, non réfléchissante, entourant la zone de visuel.

6.3.2.4 Les valeurs enregistrées par les cibles électroniques doivent être déterminées en fonction des dimensions des zones des cibles de compétition (Règle 6.3.4).

6.3.2.5 Chaque coup atteignant une cible électronique doit avoir sa valeur et son emplacement affichés sur un moniteur placé au poste de tir.

6.3.2.6 Une cible électronique 10m doit utiliser une bande en papier, ou une autre sorte de bande témoin, qui permette de déterminer si un coup tiré a, ou n'a pas, touché la cible.

6.3.2.7 Une impression des résultats de chaque athlète à partir d'une mémoire autre que celle de l'ordinateur central (mémoire de sauvegarde) doit être disponible immédiatement pendant et après une compétition.

6.3.2.8 Quand des cibles électroniques sont utilisées, elles doivent être vérifiées avant chaque championnat ISSF, sous la surveillance du Délégué Technique, pour garantir des mesures correctes dans des conditions normales d'utilisation.

6.3.3 Caractéristiques des cibles ISSF

Les dimensions des zones, les spécifications et les tolérances des cibles doivent être conformes à cette Règle.

6.3.3.1 Les valeurs des impacts sur les cibles carabine et pistolet peuvent être données en valeurs entières ou, si des cibles électroniques sont utilisées, en valeurs décimales. Les zones décimales sont obtenues par division d'une zone de valeur entière en dix zones égales repérées par des valeurs décimales commençant par zéro (par exemple : 10.0, 9.0, etc.) et se terminant par neuf (par exemple : 10.9, 9.9, etc.).

6.3.3.2 En Carabine et Pistolet, les Éliminatoires et les Qualifications sont comptées en valeurs entières, sauf, dans les **Éliminatoires et les Qualifications** des Championnats ISSF, pour les épreuves Carabine 10m Hommes, JG, Dames et JF, Carabine 50m Couché Hommes, JG, Dames et JF, **10m Carabine par Équipes Mixtes et Équipes Mixtes Juniors**, qui doivent être comptées en valeurs décimales.

6.3.3.3 Les Finales Carabine et Pistolet sont comptées en valeurs décimales, sauf les Finales Pistolet 25m pour lesquelles le comptage est « Touché-Manqué », avec les zones de « Touché » basées sur des valeurs décimales mentionnées dans ces Règles.

6.3.4 Cibles officielles ISSF

6.3.4.1 Cible Carabine 300m

Zone 10	100 mm	($\pm 0,5$ mm)	Zone 5	600 mm	($\pm 3,0$ mm)
Zone 9	200 mm	($\pm 1,0$ mm)	Zone 4	700 mm	($\pm 3,0$ mm)
Zone 8	300 mm	($\pm 1,0$ mm)	Zone 3	800 mm	($\pm 3,0$ mm)
Zone 7	400 mm	($\pm 3,0$ mm)	Zone 2	900 mm	($\pm 3,0$ mm)
Zone 6	500 mm	($\pm 3,0$ mm)	Zone 1	1000 mm	($\pm 3,0$ mm)

Mouche = 50 mm ($\pm 0,5$ mm).

Visuel : Noir des zones 5 à 10 = 600 mm ($\pm 3,0$ mm).

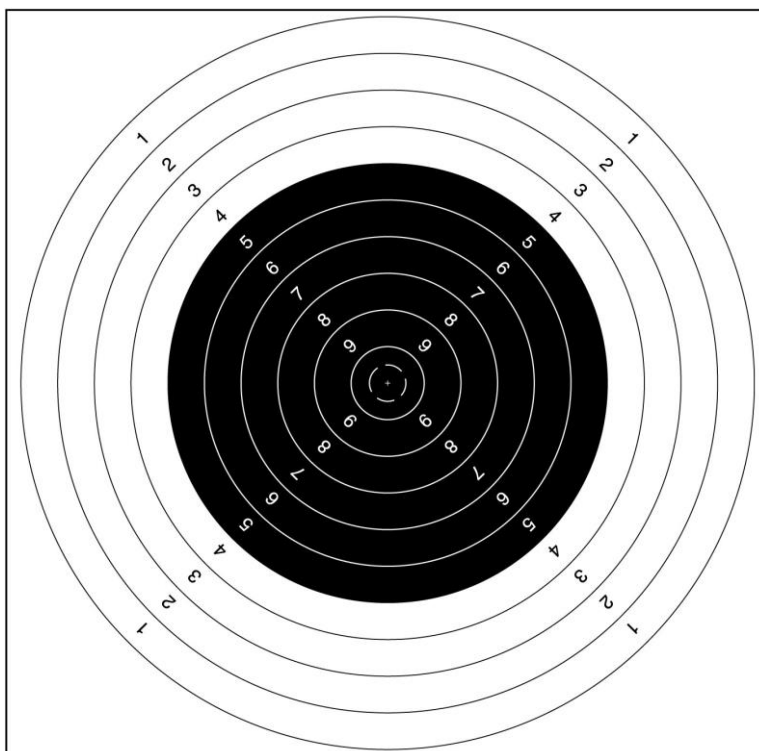
Largeur des cordons : 0,5 mm à 1,0 mm

Dimensions minimales visibles du carton :

1300 x 1300 mm (ou minimum 1020 x 1020 mm si la couleur de l'arrière-plan est identique à celle de la cible).

Les valeurs des zones 1 à 9 sont imprimées sur les diagonales perpendiculaires entre elles.

La zone 10 ne porte pas de numéro.



Cible Carabine 300m

6.3.4.2 Cible Carabine 50m

Zone 10	10,4 mm	(±0,1 mm)	Zone 5	90,4 mm	(±0,5 mm)
Zone 9	26,4 mm	(±0,1 mm)	Zone 4	106,4 mm	(±0,5 mm)
Zone 8	42,4 mm	(±0,2 mm)	Zone 3	122,4 mm	(±0,5 mm)
Zone 7	58,4 mm	(±0,5 mm)	Zone 2	138,4 mm	(±0,5 mm)
Zone 6	74,4 mm	(±0,5 mm)	Zone 1	154,4 mm	(±0,5 mm)

Mouche = 5 mm (±0,1 mm).

Visuel : Noir, de la zone 3 à la zone 10 = (+/-0,5mm).

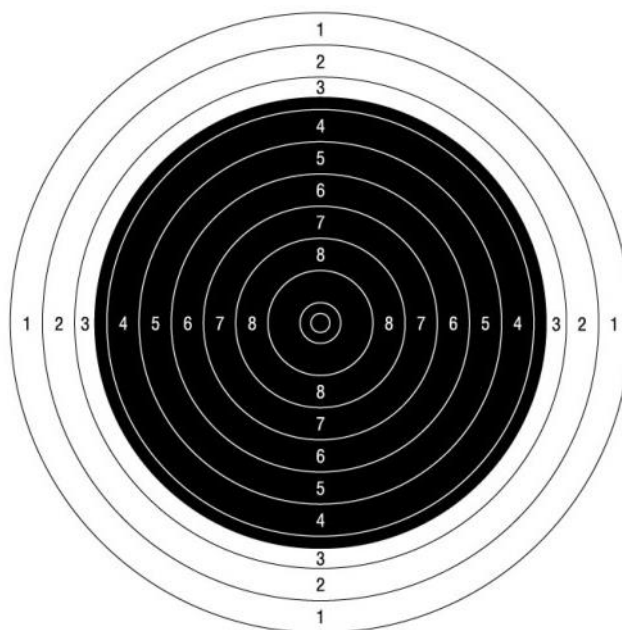
Largeur des cordons : 0,2 mm à 0,3 mm

Dimensions minimales visibles du carton : 250 x 250 mm

Les valeurs des zones 1 à 8 sont imprimées dans les zones sur deux lignes, verticale et horizontale, perpendiculaires entre elles.

Les zones 9 et 10 ne portent pas de numéro.

Des inserts de 200 mm x 200 mm peuvent être utilisés.



Cible Carabine 50m

6.3.4.3 Cible Carabine 10m

Zone 10	0,5 mm	($\pm 0,1$ mm)	Zone 5	25,5 mm	($\pm 0,1$ mm)
Zone 9	5,5 mm	($\pm 0,1$ mm)	Zone 4	30,5 mm	($\pm 0,1$ mm)
Zone 8	10,5 mm	($\pm 0,1$ mm)	Zone 3	35,5 mm	($\pm 0,1$ mm)
Zone 7	15,5 mm	($\pm 0,1$ mm)	Zone 2	40,5 mm	($\pm 0,1$ mm)
Zone 6	20,5 mm	($\pm 0,1$ mm)	Zone 1	45,5 mm	($\pm 0,1$ mm)

Mouche : lorsque le point blanc du 10 a été enlevé complètement par le plomb comme l'indique l'utilisation d'une jauge EXTERIEURE Pistolet à air.

Visuel : Noir des zones 4 à 9 = 30,5 mm ($\pm 0,1$ mm).

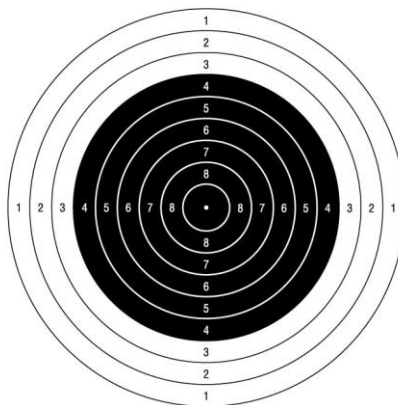
Le 10 est un point blanc = 0,5 mm ($\pm 0,1$ mm). Largeur des cordons : 0,1 mm à 0,2 mm

Dimensions minimales visibles du carton : 80 mm x 80 mm

Les valeurs des zones 1 à 8 sont imprimées dans les zones sur deux lignes, verticale et horizontale, perpendiculaires entre elles.

La zone 9 ne porte pas de numéro. Le 10 est un point blanc.

Pour améliorer la visibilité de la cible des cartons de 170 mm x 170 mm de même couleur, à placer derrière la cible, doivent être fournis.



Cible Carabine 10m

6.3.4.4 Cible Pistolet Vitesse 25m

Pour l'épreuve Pistolet Vitesse 25m et la passe vitesse des épreuves Pistolet 25m Percussion Centrale et Pistolet 25m.

Zone 10	100 mm	($\pm 0,4$ mm)	Zone 7	340 mm	($\pm 1,0$ mm)
Zone 9	180 mm	($\pm 0,6$ mm)	Zone 6	420 mm	($\pm 2,0$ mm)
Zone 8	260 mm	($\pm 1,0$ mm)	Zone 5	500 mm	($\pm 2,0$ mm)

Mouche : 50 mm ($\pm 0,2$ mm).

Visuel : Noir des zones 5 à 10 = 500 mm ($\pm 2,0$ mm).

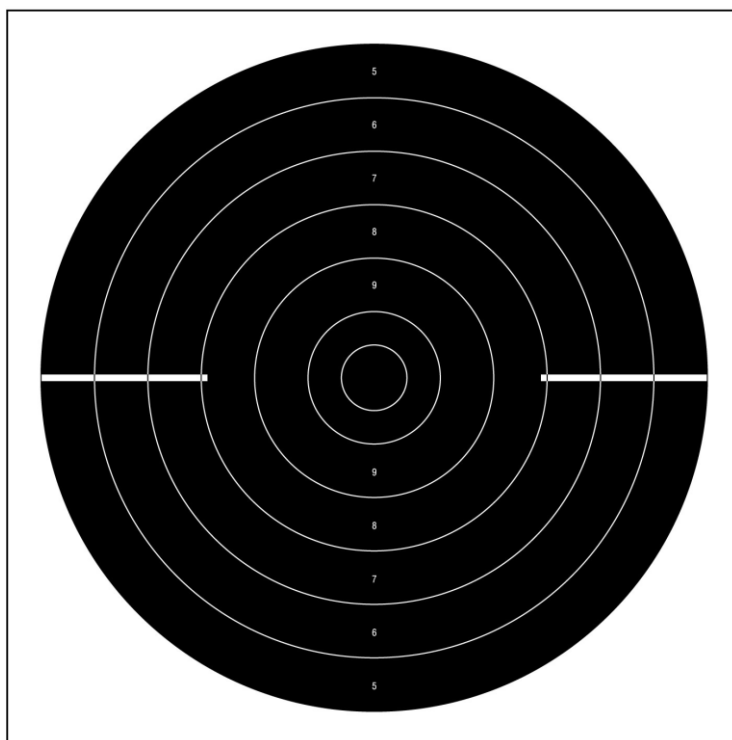
Largeur des cordons : 0,5 mm à 1,0 mm

Dimensions minimales visibles du carton :

Largeur : 550 mm ; Hauteur : 520 mm – 550 mm

Les valeurs des zones de 5 à 9 sont imprimées dans les zones sur une ligne verticale seulement. La zone 10 ne porte pas de numéro. Les chiffres doivent avoir environ 5mm de hauteur et 0,5mm d'épaisseur.

Des lignes de visée horizontales blanches de 125 mm de long et 5 mm de large remplacent les chiffres de chaque côté du centre de la cible.



Cible Pistolet Vitesse 25m

6.3.4.5 Cible Pistolet Précision 25m et 50m

Pour les épreuves Pistolet 50m et Pistolet Standard 25m ainsi que la Passe précision des épreuves Pistolet 25m Percussion Centrale et Pistolet 25m.

Zone 10	50 mm	(±0,2 mm)	Zone 5	300 mm	(±1,0 mm)
Zone 9	100 mm	(±0,4 mm)	Zone 4	350 mm	(±1,0 mm)
Zone 8	150 mm	(±0,5 mm)	Zone 3	400 mm	(±2,0 mm)
Zone 7	200 mm	(±1,0 mm)	Zone 2	450 mm	(±2,0 mm)
Zone 6	250 mm	(±1,0 mm)	Zone 1	500 mm	(±2,0 mm)

Mouche : 25 mm (±0,2 mm).

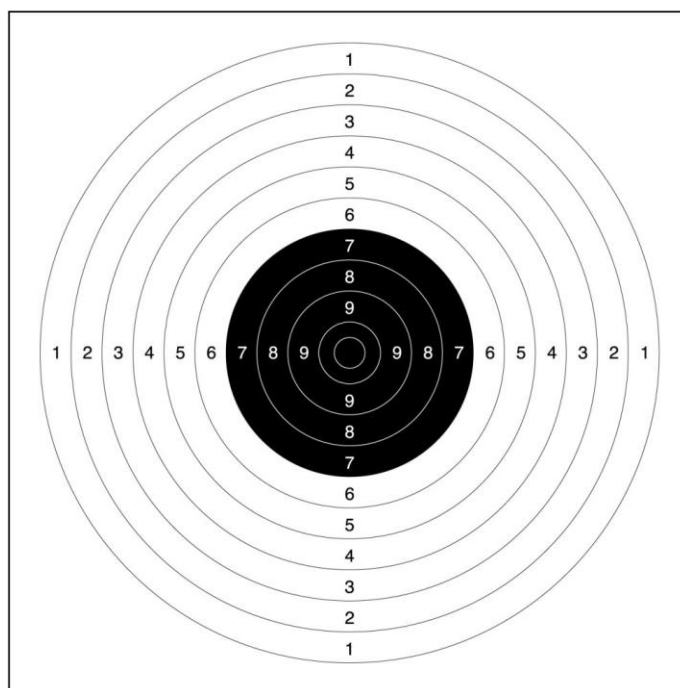
Visuel : Noir des zones 7 à 10 = 200 mm (±1,0 mm).

Largeur des cordons : 0,2 mm à 0,5 mm

Dimensions minimales visibles du carton :

Largeur : 550 mm ; Hauteur : 520 mm - 550 mm

Les valeurs des zones de 1 à 9 sont imprimées dans les zones sur deux lignes, verticale et horizontale, perpendiculaires entre elles. La zone 10 ne porte pas de numéro. Les chiffres doivent avoir environ 10 mm de hauteur et 1mm d'épaisseur et être faciles à lire à la distance de tir avec des télescopes courants.



Cible Pistolet Précision 25m et 50m

6.3.4.6 Cible Pistolet 10m

Zone 10	11,5 mm	(±0,1 mm)	Zone 5	91,5 mm	(±0,5 mm)
Zone 9	27,5 mm	(±0,1 mm)	Zone 4	107,5 mm	(±0,5 mm)
Zone 8	43,5 mm	(±0,2 mm)	Zone 3	123,5 mm	(±0,5 mm)
Zone 7	59,5 mm	(±0,5 mm)	Zone 2	139,5 mm	(±0,5 mm)
Zone 6	75,5 mm	(±0,5 mm)	Zone 1	155,5 mm	(±0,5 mm)

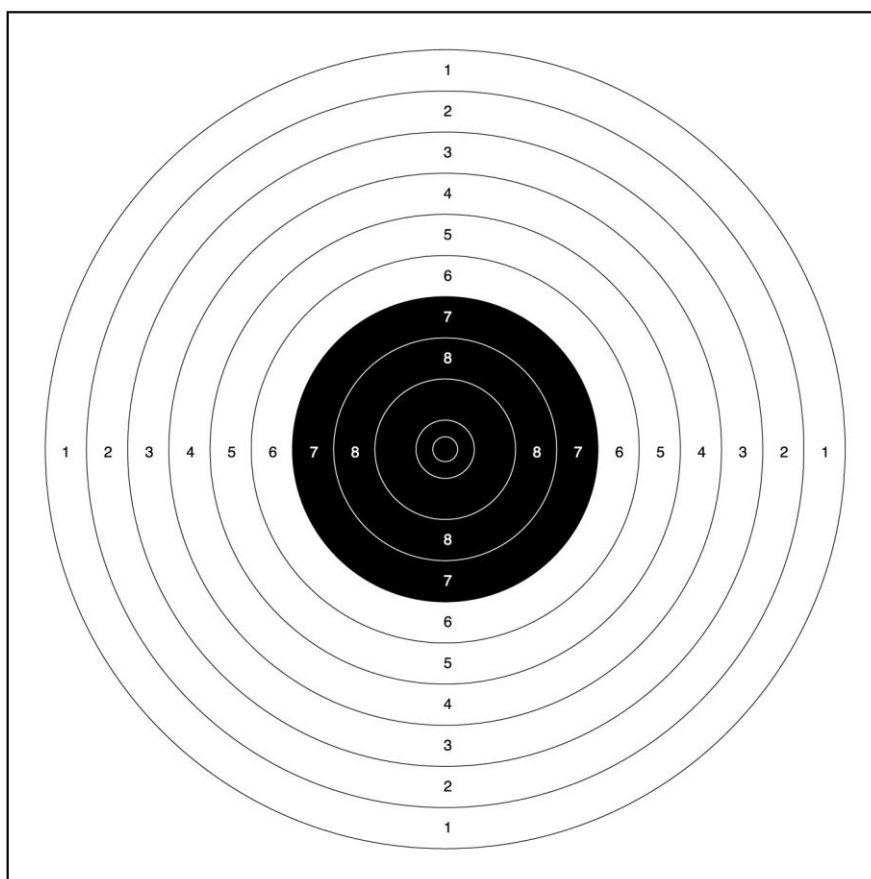
Mouche : 5,0 mm (±0,1 mm).

Visuel : Noir des zones 7 à 10 = 59,5 mm (±0,5 mm).

Largeur des cordons : 0,1 mm à 0,2 mm

Dimensions minimales visibles du carton : 170 mm x 170 mm

Les valeurs des zones de 1 à 8 sont imprimées dans les zones sur deux lignes, verticale et horizontale, perpendiculaires entre elles. Les zones 9 et 10 ne portent pas de numéro. Les chiffres ne doivent pas avoir une hauteur supérieure à 2 mm



Cible Pistolet 10m

6.3.4.7 Cible Mobile 50 m

La cible 50m 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 sur un carton rectangulaire (voir figure A). Le découpage suivant la forme de l'animal n'est pas autorisé.

Zone 10	60 mm	($\pm 0,2$ mm)	Zone 5	230 mm	($\pm 1,0$ mm)
Zone 9	94 mm	($\pm 0,4$ mm)	Zone 4	264 mm	($\pm 1,0$ mm)
Zone 8	128 mm	($\pm 0,6$ mm)	Zone 3	298 mm	($\pm 1,0$ mm)
Zone 7	162 mm	($\pm 0,8$ mm)	Zone 2	332 mm	($\pm 1,0$ mm)
Zone 6	196 mm	($\pm 1,0$ mm)	Zone 1	366 mm	($\pm 1,0$ mm)

Mouche : 30 mm ($\pm 0,2$ mm).

Largeur des cordons : 0,5 mm à 1,0 mm

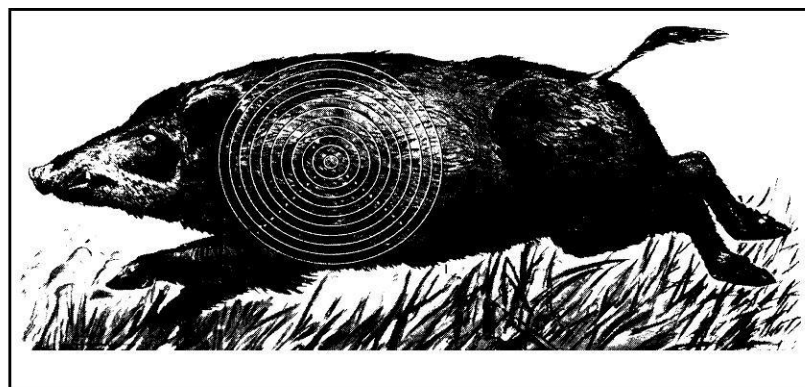
Le centre du 10 doit être horizontalement à 500 mm du bout du museau.

Les valeurs 1 à 9 des zones doivent être clairement imprimées en diagonales perpendiculaires entre elles.

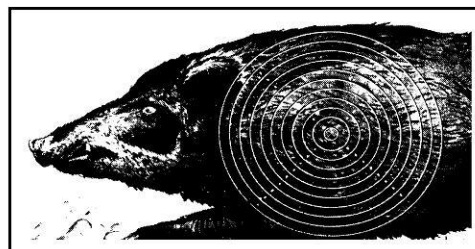
Des centres interchangeables (C) ou des demi-cibles (B) peuvent être utilisés. Les centres interchangeables ou les demi-cibles doivent être placés correctement sur la cible complète.

Une seule cible 50m à deux têtes tournées dans des directions opposées, montrant deux surfaces de zones de comptage peut être utilisée en cible papier (D).

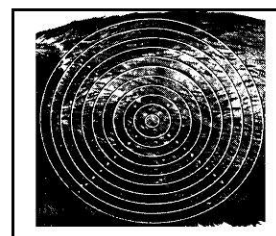
Une seule cible 50m à deux têtes tournées dans des directions opposées, montrant une seule surface de zones de comptage peut être utilisée en cible électronique (E).



A

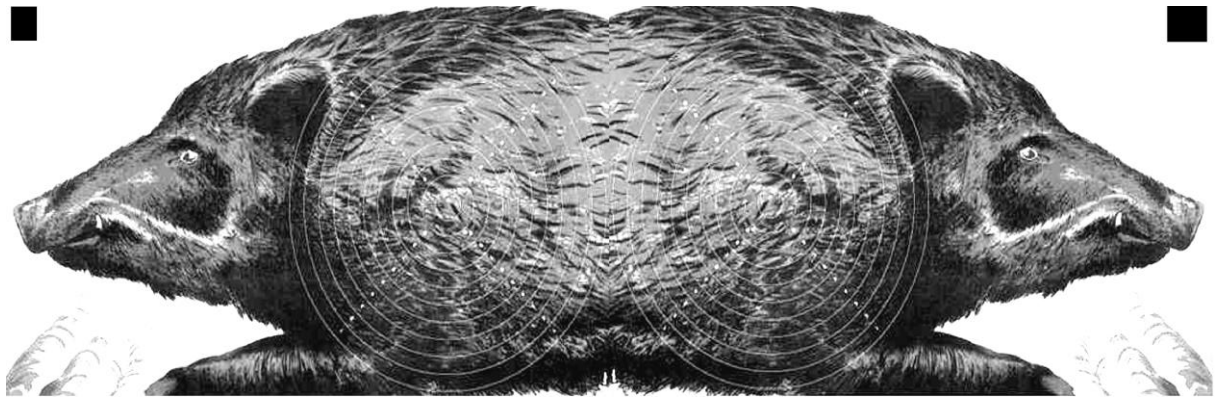


B



C

Cibles papier pour Cible Mobile 50m



D) Cible pour Cible Mobile 50m avec EST



6.3.4.8 Cible Mobile 10m

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

Zone 10	5,5 mm	($\pm 0,1$ mm)	Zone 5	30,5 mm	($\pm 0,1$ mm)
Zone 9	10,5 mm	($\pm 0,1$ mm)	Zone 4	35,5 mm	($\pm 0,1$ mm)
Zone 8	15,5 mm	($\pm 0,1$ mm)	Zone 3	40,5 mm	($\pm 0,1$ mm)
Zone 7	20,5 mm	($\pm 0,1$ mm)	Zone 2	45,5 mm	($\pm 0,1$ mm)
Zone 6	25,5 mm	($\pm 0,1$ mm)	Zone 1	50,5 mm	($\pm 0,1$ mm)

Mouche : point blanc de diamètre 0,5 mm ($\pm 0,1$ mm) jaugé comme les zones de 3 à 10

Visuel : Noir des zones 5 à 10 = 30,5 mm ($\pm 0,1$ mm).

Largeur des cordons : 0,1 mm à 0,2 mm

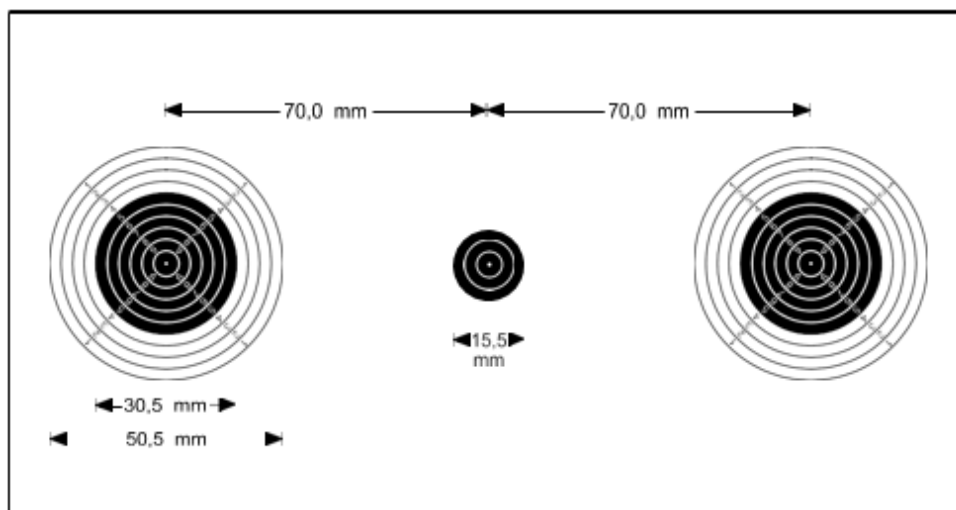
Dimensions recommandées du carton : 260 mm x 150 mm (minimales 260 mm x 140 mm).

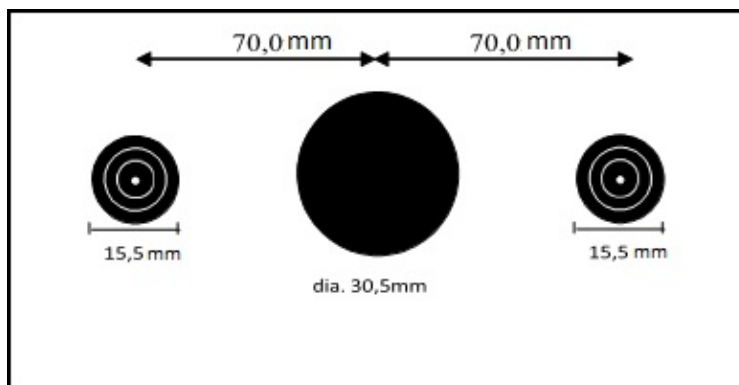
Le centre du 10 doit être horizontalement à 70 mm ($\pm 0,2$ mm) du centre du repère visuel.

Les valeurs 1 à 9 des zones doivent être clairement imprimées en diagonales perpendiculaires entre elles.

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).

Cible papier pour Cible Mobile 10m





Cible pour Cible Mobile 10m avec EST

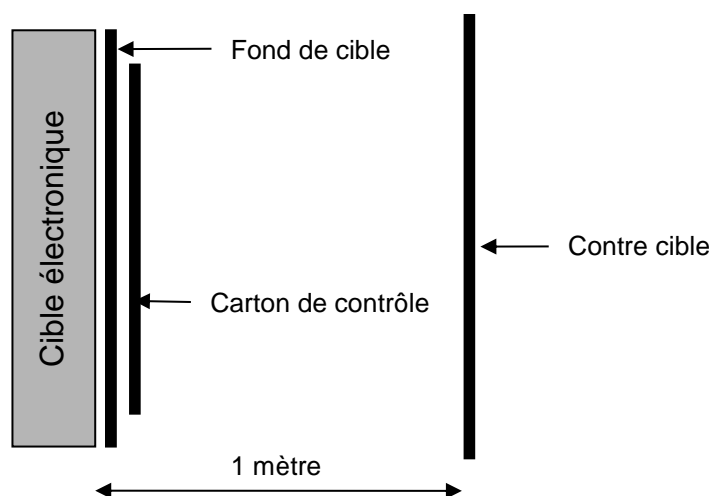
Le diamètre de 30,5 mm est un trou dans le carton.

6.3.5 Contrôle des cibles

Pour les épreuves Carabine et Pistolet, le marquage des cibles et des systèmes de contrôle doivent être utilisés pour faciliter la conduite des compétitions.

6.3.5.1 Contrôle des cibles électroniques (EST)

Des contre cibles, des fonds de cibles et des cartons de contrôle sont utilisés comme systèmes de contrôle pour les cibles électroniques(EST).



6.3.5.2 Contre cibles pour cibles électroniques 50m et 300m

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.

6.3.5.3 Contre cibles pour cibles électroniques 25m

- Des contre cibles sont exigées dans toutes les épreuves de Pistolet 25m pour aider à localiser les coups ayant manqué la cible.
- Les contre cibles doivent, au minimum, couvrir la largeur et la hauteur entière du châssis 25m (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 à enregistrer tous les coups entre les cibles.
- Les contre cibles pour cibles électroniques 25m doivent être en papier non réfléchissant de couleur neutre semblable à la couleur des cibles.
- Pour les épreuves 25m, de nouvelles contre cibles devront être fournies pour chaque athlète à chaque passe.

6.3.5.4 Cartons de contrôle pour cibles électroniques 25m

Les zones centrales derrière les cibles devront être couvertes par des cartons de contrôle. Des nouveaux cartons de contrôle seront installés pour chaque athlète à chaque passe.

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

6.3.5.5 Fonds de cibles et cartons de contrôle pour cibles électroniques 50m et 300m

L'arrière des cibles électroniques sera couvert par un fond de cible. Un carton de contrôle plus petit et remplaçable sera fixé sur le fond de cible. Les fonds de cible et cartons de contrôle sont à renouveler et à conserver pour chaque épreuve à 50m et 300m. Si un impact est à l'extérieur du carton de contrôle, la relation géométrique entre l'impact sur le fond de cible et sur le carton de contrôle devra être effectuée avant d'enlever le carton de contrôle.

6.3.6 Plateaux d'argile pour épreuves Plateau

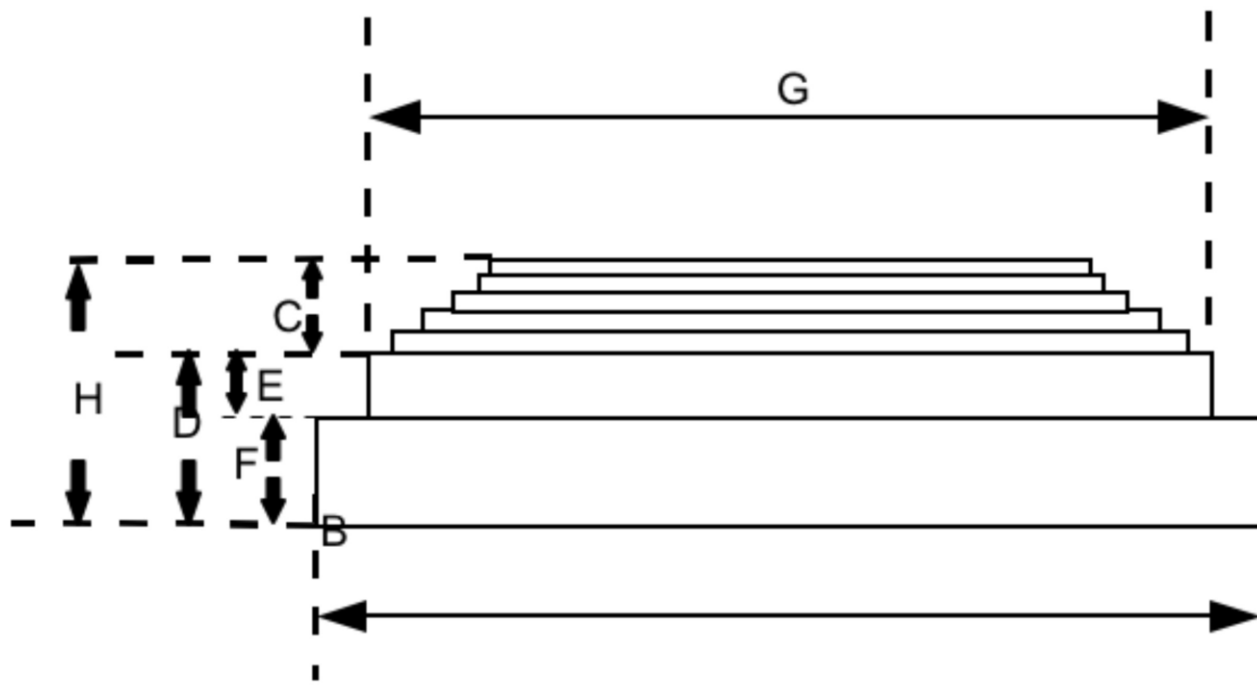
Diamètre :	110 mm (± 1 mm).
Hauteur :	25 mm to 26 mm
Poids :	105 g (± 5 g).

Le plateau peut être entièrement noir, blanc, jaune ou orange, ou le dôme peut être peint entièrement en blanc, jaune ou orange, ou un anneau blanc, jaune ou orange peut être peint autour du dôme.

La couleur doit être spécifiée dans les programmes des championnats ISSF Plateau. La couleur choisie doit être nettement visible sur l'arrière-plan du stand dans toutes les conditions normales de luminosité. Elle doit être la même pour l'entraînement et la compétition.

Les plateaux d'argile utilisés pour les Jeux Olympiques, les Championnats du Monde ISSF et les Coupes du Monde, **les Finales des Coupes du Monde et des Coupes du Monde Junior**, doivent être écologiques et conformes aux normes internationales (Contacter le secrétariat de l'ISSF pour plus d'information).

6.3.6.1 Caractéristiques des plateaux d'argile





A – Poids	105 g \pm 5 g	F – Hauteur de la base	11 mm \pm 1 mm
B – \varnothing Anneau de base	110 mm \pm 1 mm	E – Hauteur de l'anneau de rotation	7 mm \pm 1 mm
G – \varnothing Anneau de rotation	95 mm – 98 mm	C – Hauteur du dôme*	8 mm \pm 1 mm
D – Hauteur base + anneau de rotation	18 mm \pm1 mm	H – Hauteur totale	25 mm – 26 mm

* « G » : La forme du dôme du plateau doit être moulée de façon à obtenir le meilleur aérodynamisme et la stabilité du 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.

6.3.6.2 Plateaux "flash"

- Lors des Finales, des plateaux "flash" contenant de la poudre rouge non toxique qui contraste avec le fond du stand doivent être utilisés.
- Pour les qualifications et les barrages avant Finale, des plateaux "flash" contenant de la poudre colorée non toxique approuvée par l'ISSF peuvent être utilisés.
- Si un plateau de la même couleur externe mais contenant de la poudre de couleur incorrecte, est lancé par inadvertance, le résultat d'un tir sur ce plateau sera compté.
- Dans tous les cas d'utilisation de plateaux "flash" ils doivent être conformes à la Règle 6.3.6.1.

6.3.6.3 Test des plateaux

Un appareil de test approuvé par l'ISSF sera utilisé pour tester la fragilité du plateau. Des normes pour l'utilisation de ces appareils de test seront mises en place par les Comités Plateau et Technique de l'ISSF.

6.4 STANDS DE TIR ET INSTALLATIONS

6.4.1 Exigences générales

- 6.4.1.1 Les exigences minimales relatives aux installations de tir utilisables pour les championnats ISSF sont indiquées dans la Règle 3.5.1. Comme ces exigences sont un minimum, en pratique, il est recommandé que pour les Championnats du Monde Plateau et les Coupes du Monde importantes cinq (5) stands soient utilisés. Pour d'importantes Coupes du Monde Carabine et Pistolet, l'utilisation de 80 postes de tir à 10m et de 80 postes de tir à 50m est également recommandée.
- 6.4.1.2 Un stand séparé pour les finales Carabine/Pistolet est exigé pour les Championnats du Monde et les Jeux Olympiques. L'ISSF recommande qu'un stand Finales séparé soit disponible pour les Coupes du Monde.
- 6.4.1.3 Les Confédérations Continentales doivent établir leurs exigences minimales pour les championnats continentaux.
- 6.4.1.4 Les stands Fosse et Skeet peuvent être combinés. Les stands Fosse doivent être convertibles en Double Trap à moins que des stands Double Trap soient disponibles. Si possible les Finales Fosse, Double Trap et Skeet doivent être tirées au même endroit.
- 6.4.1.5 La zone utilisée par les athlètes, les officiels et les spectateurs dans les stands Carabine et Pistolet doit être couverte pour protéger du soleil, de la pluie et du vent. Cette protection doit être telle qu'aucun avantage manifeste ne soit donné à un poste de tir ou à une partie du stand.
- 6.4.1.6 L'ISSF recommande que tous les nouveaux stands soient accessibles aux personnes à mobilité réduite. Les stands existants devront être adaptés pour les rendre accessibles à ces mêmes personnes.
- 6.4.1.7 Il est recommandé que les stands utilisés pour les Championnats du Monde et les Jeux Olympiques soient terminés au moins un (1) an à l'avance.
- 6.4.1.8 Des cibles électroniques de marques et de modèles approuvés par l'ISSF doivent être utilisées pour les Éliminatoires, les Qualifications et les Finales Carabine et Pistolet des Jeux Olympiques, des Coupes du Monde et des Championnats du Monde ISSF. Les systèmes de cibles électroniques doivent posséder des moniteurs ou des écrans qui affichent individuellement les coups et les résultats ainsi qu'un classement provisoire sur des résultats incomplets dans le cours de la compétition.



6.4.1.9 Les Délégués Techniques sont responsables de l'inspection des stands et autres installations pour vérifier qu'ils respectent les Règles ISSF et sont préparés pour la conduite du Championnat. Les Délégués Techniques doivent utiliser la « **Check-list pour Délégués Techniques** » pour vérifier l'organisation, les stands et les installations (Disponible auprès du siège de l'ISSF).

6.4.1.10 Le Délégué Technique(s) peut accepter de petits écarts aux Règles ISSF qui n'entrent pas en conflit avec les intentions et l'esprit de ces Règles, à l'exception de toute différence dans les distances de tir ou les caractéristiques des cibles qui ne peuvent pas être acceptées.

6.4.2 Installations pour besoins administratifs et généraux

Les installations suivantes doivent être prévues dans les stands ou à proximité :

- a) Des zones de repos pour les athlètes.
- b) Des vestiaires pour les athlètes à proximité des stands de Qualification et de Finale.
- c) Des salles de réunion pour les Officiels, Comités et Jurys ISSF.
- d) Des bureaux pour le Comité d'Organisation et l'Administration.
- e) Une pièce avec une capacité de stockage suffisante pour les opérations de RTS (Listes, Résultats, Classement).
- f) Des pièces à usage de bureaux dans chaque stand pour les opérations de RTS (Listes, Résultats, Classement) et du Fournisseur de résultats.
- g) Des zones d'échauffement ou de tir à sec dans tous les stands, Carabine, Pistolet et Plateau.
- h) Tous les stands 10m doivent disposer de réserves d'air comprimé accessibles aux athlètes et aux entraîneurs. Les réservoirs d'air doivent être solidement fixés sur un mur, ou toute autre structure, de façon à ne pas pouvoir être renversés.
- i) Un tableau d'affichage principal pour l'affichage des résultats et notes officiels. Des tableaux plus petits dans chaque stand pour l'affichage des résultats préliminaires. Un tableau d'affichage doit aussi être installé en zone de repos des athlètes.
- j) Une zone sécurisée d'entreposage des armes.
- k) Une zone de contrôle des armes et équipements avec des vestiaires.
- l) Un atelier d'armurerie avec établis et étaux.
- m) Des installations gratuites réservées aux fabricants d'armes et d'équipements pour les révisions et réparations de leurs produits.
- n) Une zone pour des affichages commerciaux qui peuvent être à titre onéreux.
- o) Un restaurant ou des installations de vente de nourriture et de rafraîchissements.
- p) Des toilettes.
- q) Un accès WIFI internet et méls. Des accès internet séparés doivent être prévus pour les opérations (résultats, ISSF-TV, administration) et pour le public.
- r) Une zone pour les cérémonies de remise des médailles, ou un podium et son arrière-plan démontables qui peuvent être installés dans le stand Finales.
- s) Des installations pour les médias et les journalistes des radios et télévisions.
- t) Un local pour le contrôle anti dopage avec des toilettes.
- u) Une infirmerie.
- v) Des parkings.

6.4.3 Caractéristiques générales des stands 10m, 25m, 50m et 300m Carabine et Pistolet

6.4.3.1 Les **nouveaux stands 25m, 50m et 300m extérieurs** doivent être construits de manière que le soleil soit autant que possible derrière l'athlète pendant la compétition. Il faut, à la conception, vérifier qu'il n'y aura pas d'ombre sur les cibles.

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

6.4.3.3 La conception et la construction des stands peuvent offrir les fonctionnalités suivantes :

- a) Si cela est nécessaire pour la sécurité, le stand peut être entouré de murs.



- b) 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.
- c) Les stands 10m doivent être intérieurs.
- d) 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.
- e) Les stands 300m doivent avoir au moins 285m ouverts au jour.
- f) Les stands 50m doivent avoir au moins 35m ouverts au jour.
- g) Les stands 25m doivent avoir au moins 12,5m ouverts au jour.
- h) Les stands Finales 25m et 50m peuvent être intérieurs ou extérieurs.

6.4.3.4 L'espace en arrière des postes de tir doit être suffisant pour permettre aux arbitres et au Jury de s'acquitter de leurs tâches. Il faut prévoir un espace pour les **spectateurs** séparé de celui qui est destiné aux athlètes et aux arbitres par une barrière appropriée, placée au moins à 7m en arrière de la ligne de tir.

6.4.3.5 Chaque stand doit être équipé à chaque extrémité d'une grande horloge (une horloge à décompte est recommandée) clairement visible par les athlètes et les officiels. L'emplacement pour la préparation aux Finales doit aussi avoir une horloge. Les horloges doivent être synchronisées avec l'ordinateur des résultats pour afficher la même heure. Les stands Finales Carabine et Pistolet doivent être équipés d'une horloge à décompte qui affiche le temps restant pour chaque tir. Les stands Plateau doivent aussi être équipés d'une horloge à décompte utilisée pour contrôler les temps de préparation.

6.4.3.6 Les cadres ou les mécanismes de cibles doivent être marqués du numéro correspondant à celui du poste de tir (en commençant de la gauche). Les chiffres doivent être assez grands pour pouvoir être vus facilement à la distance concernée, dans des conditions normales de tir et avec une vue normale. Ils doivent avoir des couleurs alternées et contrastées.

Pour les cibles 25m, chaque groupe de 5 cibles doit être affecté d'une lettre en partant du groupe « A » à gauche. Les cibles 25m doivent aussi être numérotées individuellement de 11 à 20 pour les groupes « A » et « B », de 21 à 30 pour les groupes « C » et « D », etc.

6.4.4 Pavillons indicateurs de vent pour stands 50m et 300m Carabine

6.4.4.1 Les pavillons rectangulaires indiquant les mouvements de l'air sur le stand, seront constitués d'un matériau de coton ou polyester de poids approximatif 150 g/m². La hauteur des pavillons indicateurs de vent doit correspondre à la partie centrale de la trajectoire des projectiles sans interférer avec cette trajectoire ni gêner la visibilité des cibles. Leur couleur devra contraster avec l'arrière-plan et les drapeaux bicolores ou à rayures sont autorisés et recommandés.

6.4.4.2 Dimensions et distances des pavillons indicateurs de vent

Stands	Distances	Dimensions des pavillons
Stands 50m	10m et 30m	50 mm x 400 mm
Stands 300m	50m	50 mm x 400 mm
	100m et 200m	200 mm x 750 mm

6.4.4.3 Sur les stands 50m (Carabine et Pistolet), les pavillons devront être placés à des distances mesurées depuis la ligne de tir, sur la ligne imaginaire séparant les couloirs des postes **et, côté athlète de tout éventuel support de pare-balles**.

6.4.4.4 Si un stand 50m est également utilisé comme stand 10m ouvert, les pavillons 10m devront être placés suffisamment loin en avant pour donner une indication correcte du vent.

6.4.4.5 Sur les stands 300m, les pavillons doivent être placés aux distances du tableau ci-dessus, sur la ligne imaginaire séparant les couloirs de tir tous les 4 postes de tir **et, côté athlète de tout éventuel support de pare-balles**.

6.4.4.6 Les athlètes doivent vérifier que les drapeaux ne masquent pas leurs cibles avant le début de la préparation et des essais. Seuls les arbitres ou les Jurys peuvent repositionner les indicateurs de vent.

6.4.4.7 L'usage d'indicateurs de vent personnels ainsi que le repositionnement des indicateurs de vent par les athlètes sont interdits.

6.4.5 Distances de tir

6.4.5.1 Les distances de tir doivent être mesurées de la ligne de tir à la face de la cible.



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

Stand 10m	±0,05 m
Stand 25m	±0,10 m
Stand 50m	±0,20 m
Stand 300m	±1,00 m
Stand 10m Cible Mobile	±0,05 m
Stand 50m Cible Mobile	±0,20 m

6.4.5.3 Dans les stands 50m 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.

6.4.5.4 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 de l'athlète (la largeur de la ligne de tir doit donc être comprise dans la distance). Le pied de l'athlète ou, en position « Couché », son coude ne doit pas être placé sur ou devant la ligne de tir.

6.4.6 Emplacement des centres des cibles

L'emplacement du centre des cibles doit être mesuré au centre de la zone du dix (10).

6.4.6.1 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 :

Stand	Hauteur	Tolérance
300m	3,00 m	±4,00 m
50m	0,75 m	±0,50 m
25m	1,40 m	+0,10 m/-0,20 m
10 m	1,40 m	±0,05 m
50m Cible Mobile	1,40 m	±0,20 m
10m 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 (+/- 1cm).

6.4.6.2 Écarts horizontaux des cibles des stands 300m, 50m et 10m Carabine et Pistolet

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 :

Stand	Écart horizontal maximum de chaque côté
300m	6,00 m
50m	0,75 m
10m	0,25 m

6.4.6.3 Écarts horizontaux des cibles 25m Pistolet et Cible Mobile 50m et 10m

Le centre du poste de tir doit être placé ainsi :

- Stands Pistolet Vitesse : face au centre du groupe de 5 cibles.
- Stands Cible mobile : face au centre de la fenêtre.
- 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	Écart horizontal maximum de chaque côté
25m	0,75 m
50m Cible Mobile	2,00 m
10m Cible Mobile	0,40 m

6.4.7 Caractéristiques générales des postes de tir Carabine et Pistolet

Le poste de tir doit être stable, rigide et conçu de telle manière qu'il ne vibre ni ne bouge. 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.

6.4.7.1 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, stable et amovible. Les tables de tir peuvent être en pente vers l'arrière avec une dénivellation de 10 cm maximum.

6.4.7.2 Équipement du poste de tir. Équipements obligatoires :

- a) Une tablette de tir d'une hauteur de 0,7 à 1 m ; **les athlètes Carabine ne doivent y placer aucun objet ni matériau pour en changer la hauteur.**
- b) 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'athlète ne doit pas modifier le tapis fourni par le stand. L'avant du tapis (approximativement 50 cm x 80 cm) doit être constituée d'un matériau compressible d'une épaisseur inférieure à 50 mm et dont l'épaisseur reste supérieure à 10mm lorsqu'il est comprimé et mesuré avec le dispositif de mesure utilisé pour le contrôle des vêtements. Le reste du tapis doit avoir une épaisseur maximale de 50mm et minimale de 2mm. La taille minimum de l'ensemble doit être de 80 cm x 200 cm. 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.
- c) Une chaise ou un tabouret pour les athlètes au stand « Qualification » ; aucune chaise ou tabouret ne doit être placée au poste de tir ou à proximité au stand « Finales ».
- d) Sur les nouveaux stands, les coupe-vent en avant de la ligne de tir ne sont pas recommandés, mais si des mesures doivent être prises pour que les conditions de tir soient aussi égales que possible entre tous les emplacements de tir, des coupe-vent peuvent être utilisés.
- e) 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.

6.4.8 Caractéristiques des postes de tir 300m

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 athlète en position « Couché » puisse mettre sa jambe gauche dans un poste de tir adjacent sans déranger l'athlète de ce dernier.

6.4.9 Caractéristiques des postes de tir 50m

- a) Le poste de tir doit être au minimum de 1,25m de large x 2,50m de long.
- b) S'il est utilisé également pour le tir à 300m, le poste de tir ne doit pas avoir des dimensions inférieures à 1,6m en largeur.

6.4.10 Caractéristiques des postes de tir 10m

- a) Le poste de tir doit avoir une largeur minimum de 1m.
- b) L'arrière de la table (côté de l'athlète) doit être placé à 10cm en avant de la ligne de tir.
- c) Si le poste de tir est également utilisé pour du tir à 50 m, il doit avoir une largeur minimum de 1,25 m.

6.4.11 Caractéristiques des postes de tir 25m

- 6.4.11.1 Les toits et cloisons des stands 25m doivent fournir un abri convenable contre le vent, la pluie, le soleil et les éjections d'étuis.
- 6.4.11.2 Le poste de tir doit être muni d'un toit ou d'une couverture à une hauteur minimale de 2,20m au-dessus du sol du pas de tir.
- 6.4.11.3 Les stands 25m doivent être divisés en sections qui sont composées de deux (2) groupes de cinq (5) cibles, chacun constituant une travée.



- 6.4.11.4 Dans les épreuves 25m, les athlètes doivent être affectés à raison d'un (1) athlète par groupe de cinq (5) cibles pour l'épreuve Pistolet Vitesse, ou de quatre (4) athlètes (cibles 1-2-4-5), ou de trois (3) athlètes (cibles 1-3-5), ou exceptionnellement cinq (5) athlètes (toutes les cibles) par groupe de cinq (5) cibles pour les épreuves Pistolet 25m, Pistolet 25m Percussion Centrale et Pistolet Standard 25m.
- 6.4.11.5 Les stands 25m peuvent être soit ouverts, soit divisés par des passages protégés. Dans les stands ouverts, les arbitres se déplacent de la ligne de tir aux cibles. Des passages protégés, lorsqu'ils existent doivent permettre au personnel du stand de se déplacer en sécurité à partir de ou vers la ligne de tir. Dans ce cas un système fiable de commande et de contrôle de la sécurité des déplacements doit être installé.
- 6.4.11.6 Chaque section doit pouvoir être manœuvrée de façon centralisée mais doit aussi pouvoir fonctionner de façon indépendante.

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

Épreuve	Largeur	Profondeur
Pistolet Vitesse 25m	1,50 m	1,50 m
Pistolet 25m, Pistolet 25m Percussion Centrale, Pistolet Standard 25m	1,00 m	1,50 m

- 6.4.11.8 Les postes de tir doivent être séparés par des petits **écrans transparents** protégeant les athlètes des éjections d'étuis sans les masquer aux officiels. Les écrans doivent être placés ou accrochés à côté des postes de tir et doivent être suffisamment larges pour empêcher les étuis éjectés d'atteindre d'autres athlètes. Les écrans ne doivent pas masquer les athlètes de l'observation des officiels et des spectateurs.
- 6.4.11.9 Des lignes de référence à 45 degrés devront être tracées sur les murs du stand ou des sections du stand, à gauche ou à droite des postes de tir.

6.4.11.10 Équipements obligatoires du poste de tir :

- Une tablette amovible ou réglable de dimensions approximatives 50 x 60 cm et hauteur 70 à 100 cm.
- En Qualification les athlètes peuvent placer sur la table divers objets ou des supports pour en augmenter la hauteur jusqu'à un maximum de 1,00m.
- En Finale, les athlètes Pistolet peuvent poser sur la table un support de pistolet ajustable (8.6.3) sous réserve que la hauteur totale de la table avec le support n'excède pas 1,00m.**
- Une chaise ou un tabouret pour les athlètes aux stands « Qualification », aucune chaise ni tabouret ne doit être placé au poste de tir, ou à proximité, aux stands « Finales ».

- 6.4.11.11 **Stand de test.** Un emplacement particulier – dépourvu de cibles – doit être prévu et surveillé pour l'essai des armes par les athlètes.

6.4.12 Temps d'apparition pour les épreuves 25m

- Pistolet Vitesse : 8, 6 et 4secondes.
- Pistolet Standard : 150, 20 et 10secondes.
- Pistolet 25m et Pistolet 25m Percussion Centrale : apparition 3 secondes pour chaque coup alternant avec 7 secondes (+/- 0,1 sec) d'effacement.

6.4.13 Réglages des cibles électroniques 25m

Lorsque des cibles électroniques sont utilisées, le timing doit être réglé pour ajouter un temps de 0,3 seconde au temps d'allumage prévu de la lampe verte. Ce temps est la somme d'une tolérance de +0,1 seconde et d'un temps supplémentaire de 0,2 seconde qui correspond au temps de rotation d'une cible pivotante pendant lequel un impact ovalisé est accepté. De cette façon le comptage des points est identique entre cibles électroniques et cibles papier. La lampe verte reste allumée pendant le temps requis +0,1sec et la cible électronique continuera à enregistrer des coups valides pendant un temps supplémentaire de 0,2sec.

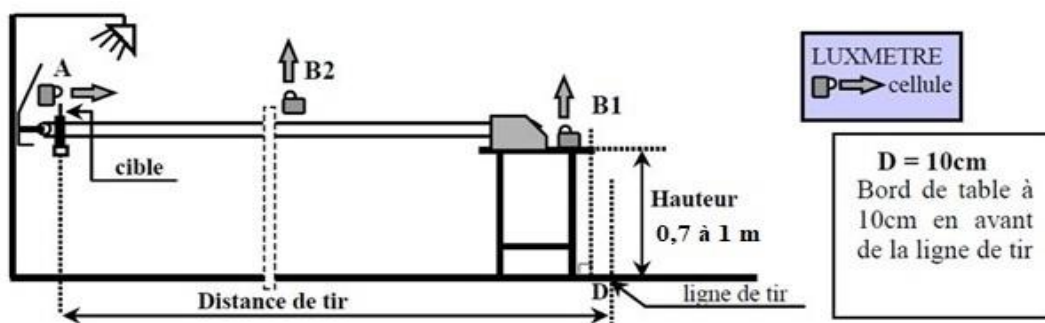
6.4.14 Normes d'éclairage des stands intérieurs (en Lux)

Type de stand intérieur	Éclairage général minimum recommandé	Éclairage des cibles	
		Minimum	Recommandé
10m	500	1500	>1800
10m Cible Mobile	500	1000	>1000
25m	500	1500	>2500
50m	500	1500	>3000

Les stands de Finale doivent avoir un éclairage général minimum de 500 lux et un éclairage minimum de 1000 lux à la ligne de tir. Pour les nouveaux stands, il est recommandé d'obtenir 1500 lux à la ligne de tir.

- 6.4.14.1 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, claire ou même neutre.
- 6.4.14.2 Pour la mesure de l'éclairage des cibles avec éclairage extérieur, le luxmètre doit être tenu en « A » au niveau de la cible et dirigé vers le poste de tir. La mesure pour des cibles avec éclairage intérieur est celle de la lumière réfléchiée par la face de la cible (luxmètre dirigé vers la cible).
- 6.4.14.3 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.

Mesure de l'éclairage des stands intérieurs


6.4.15 Caractéristiques des stands Cible Mobile

- 6.4.15.1 Le stand est constitué de manière à ce 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".
- 6.4.15.2 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.
- 6.4.15.3 Les cibles 50m 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.
- 6.4.15.4 Le poste de tir doit être disposé pour que les spectateurs puissent voir l'athlète. L'athlète doit être protégé de la pluie et également du soleil et du vent si cela n'empêche pas les spectateurs de le voir.
- 6.4.15.5 Le poste de tir doit avoir au moins 1 m de large et être aligné sur la ligne centrale perpendiculaire à la cible. 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 l'athlète ne soit pas gêné par le tir à sec ou d'autres éléments extérieurs. La longueur de la séparation entre le poste de tir et le poste de tir à sec doit être telle que l'athlète tirant à sec puisse voir la bouche du canon de l'athlète en compétition prenant la position PRÊT.

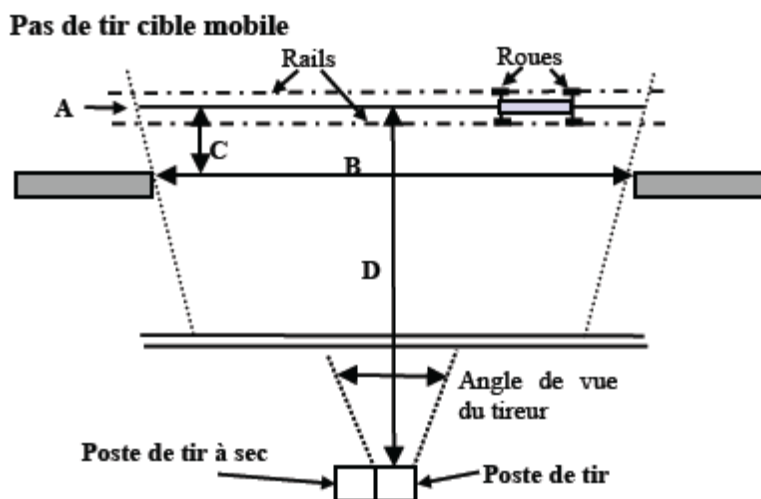
- 6.4.15.6 Devant l'athlète, il doit y avoir une table de 70 à 100 cm de haut.
- 6.4.15.7 Derrière l'athlète, il doit y avoir une place pour l'arbitre et au moins un membre du Jury. Le greffier doit se trouver derrière ou à côté du poste de tir.
- 6.4.15.8 Temps de parcours des cibles :

Vitesse lente :	5,0 sec. +0,2 sec. – 0,0 sec.
Vitesse rapide :	2,5 sec. +0,1 sec. – 0,0 sec.

Le chronométrage devra se faire de préférence à l'aide d'un chronomètre électronique 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 différentes. 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 réglage du temps est intégré dans le système de contrôle du départ, il sera plombé après vérification du temps par le Jury.

- 6.4.15.9 Le chronométrage doit être contrôlé par électronique et affiché en permanence pour permettre aux athlètes et aux arbitres d'en prendre connaissance. Tout écart doit être corrigé immédiatement.

6.4.16 Stands Cible Mobile



A	Longueur visible du parcours de la cible
B	Fenêtre du mur entre les angles visibles
C	Distance de la cible à l'angle visible du mur
D	Distance de tir
Formule pour calculer la largeur de la fenêtre	$B = A \times (D - C) / D$
Exemple (50m) : C= 0.20 m	$B = 10,00 \text{ m} \times (50,00 \text{ m} - 0,20 \text{ m}) / 50,00 \text{ m}$ $B = 10,00 \text{ m} \times 49,80 / 50,00 = 10,00 \text{ m} \times 0,996$ B = 9,96 m
Exemple (10m) : C= 0.15 m	$B = 2,00 \text{ m} \times (10,00 \text{ m} - 0,15 \text{ m}) / 10,00 \text{ m}$ $B = 2,00 \text{ m} \times 9,85 / 10,00 = 2,00 \text{ m} \times 0,985$ B = 1,97 m

6.4.16.1 Règles spécifiques aux stands Cible Mobile 50m

- a) Des deux côtés de la fenêtre, il doit y avoir un mur vertical pour protéger le Personnel en fonction et les marqueurs.



- b) On doit élever une butte de terre derrière la fenêtre et, devant celle-ci, un mur bas, pour cacher et protéger le mécanisme de la cible.
- c) Depuis le poste de tir, la cible doit être visible sur une distance de 10m (+0,05m / -0,00m). La fenêtre de tir étant placée en avant de la cible, sa largeur devra être légèrement inférieure à cette distance.
- d) Les pavillons indicateurs de vent ne sont pas autorisés en Cible Mobile 50m.

6.4.16.2 Règles spécifiques aux stands Cible Mobile 10m

- a) 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.
- b) 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.
- c) Depuis le poste de tir, la cible doit être visible sur une distance de 2,00m (+ 0,01m / -0,00m). La fenêtre de tir étant placée en avant de la cible, sa largeur devra être légèrement inférieure à cette distance.
- d) **Pour gagner du temps, deux postes de tir peuvent être utilisés en alternance.** Si tel est le cas, les deux postes ne doivent pas s'écarter des normes.
- e) Avec des cibles électroniques, le temps doit être réglé au temps prévu plus 0,1 sec ceci pour être certain que le temps d'apparition du visuel soit correct.

6.4.17 Caractéristiques générales des installations Plateau

- 6.4.17.1 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.
- 6.4.17.2 Les nouveaux stands Plateau devront être construits, où cela est estimé nécessaire et réalisable, avec une zone de retombée des plombs suffisamment plane et libre d'obstacles pour permettre le ramassage mécanique et la récupération des plombs. Des filets peuvent aussi être installés pour cette récupération.
- 6.4.17.3 Quand des installations Plateau comprennent plus d'un stand, les stands doivent être identifiés, en partant de la gauche, par des lettres (A, B, C, etc.) ou des chiffres (1, 2, 3, etc.).

6.4.18 Caractéristiques des stands Fosse

6.4.18.1 La fosse

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

6.4.18.2 Distance entre les fosses

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 athlètes concernés.

6.4.18.3 Les lanceurs de plateaux

Chaque fosse doit être équipée de 15 lanceurs fixés 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 3 m à 3,30 m mais peut varier de 3 à 6 m pour des stands existant déjà.

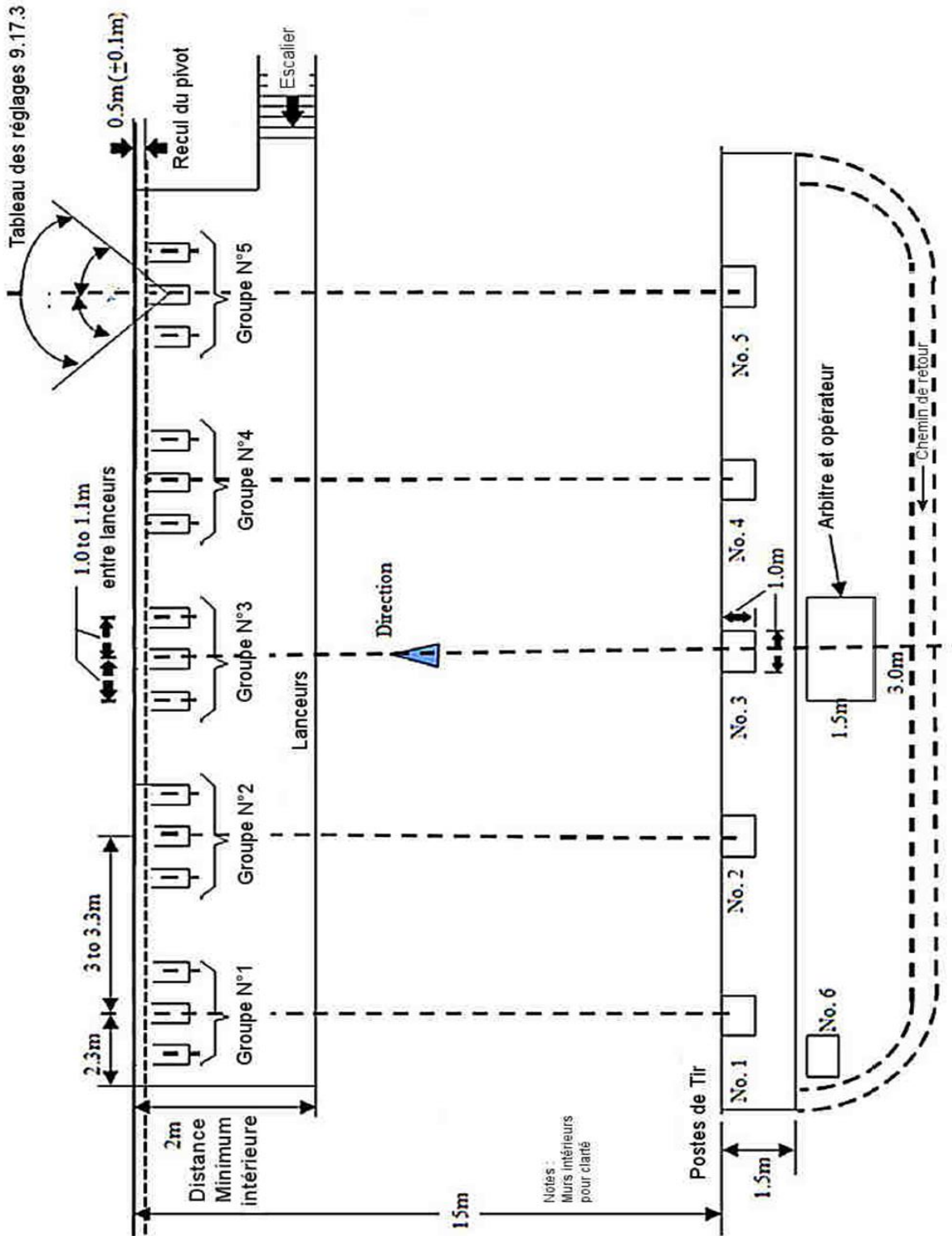
- a) Dans le cas de lanceurs avec une rotation du bras dans le sens horaire, la distance entre le lanceur de gauche (vu d'en haut) et le lanceur central de chaque groupe peut être réduite au-dessous de l'écartement prévu de 1 m à 1,10 m (voir aussi Règle 6.4.19.3).
- b) Les lanceurs doivent être installés 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

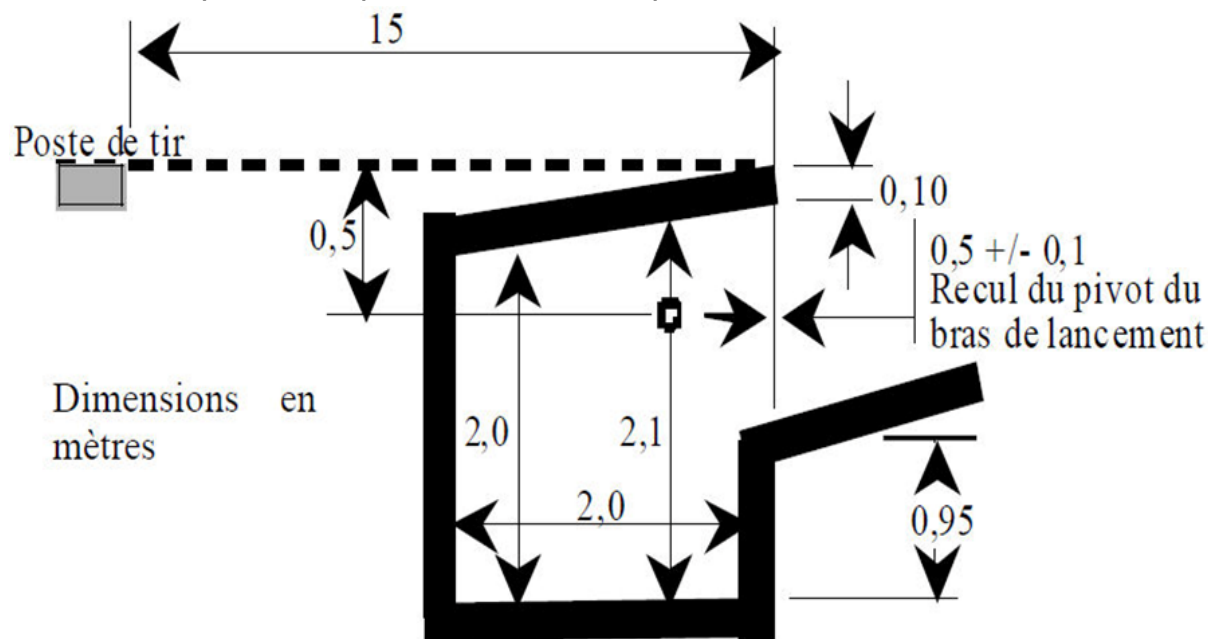


qui sont chargés à la main doivent être munis de 2 arrêts fixés sur l'appareil et destinés à empêcher tout déplacement délibéré ou accidentel du plateau sur le bras de lancement modifiant les réglages du départ. Des graduations par 10° de l'élévation et de la direction doivent figurer sur l'appareil.

- c) Les lanceurs doivent être déclenchés par un dispositif électrique/manuel ou électrique/microphone. En manuel la commande doit être placée de façon que l'opérateur puisse voir l'athlète et entendre aisément son appel. Le dispositif déclencheur doit garantir une distribution égale pour chaque athlète 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 athlètes vont du poste 1 au 5. Après 5 cibles, l'index sélecteur doit être avancé d'un cran.
- d) Les 5 postes doivent être alignés à 15 m 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 l'athlète numéro 6 pourra prendre place) doit être indiqué à environ 2 m 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.
- e) Pour les Finales de Fosse, des lampes de couleur d'intensité moyenne doivent être fixées aux supports des microphones à une hauteur de 40 à 75 cm pour indiquer quand le microphone est « ouvert ». Le dispositif de commande des lampes doit être conçu de façon à indiquer une « pause » (microphone fermé) de 5 à 25 secondes dès que chaque athlète a tiré sur un nombre déterminé de plateaux. À la fin de la « pause », l'arbitre doit commander « PRÊT » et l'athlète suivant devant tirer disposera de 12 secondes supplémentaires de préparation avant d'appeler le plateau.
- f) Un chemin doit être aménagé à 3 m ou 4 m derrière la ligne de tir et utilisé obligatoirement par l'athlète se rendant du poste 5 vers le poste 6. Les athlètes ne doivent pas passer entre ce chemin et la ligne des postes de tir. Un câble, un cordage ou autre barrière doit être installé de 7 à 10 m 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 à l'exception du stand des Finales qui doit être ouvert, si possible.

6.4.18.4 Stand Fosse



6.4.18.5 Coupe de la fosse épreuves Fosse et Double Trap**6.4.19 Caractéristiques des stands Double Trap****6.4.19.1 La fosse**

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

6.4.19.2 Distance entre les fosses

Quand les installations de Fosse sont utilisées, voir Règle 6.4.18.2. Quand des fosses spécifiques au Double Trap sont construites, la distance entre le lanceur central d'un stand et celui du stand voisin, ne doit pas être inférieure à 35 m (Les angles de lancement des plateaux du Double Trap étant moindres que ceux de la Fosse, des réductions sont possibles).

6.4.19.3 Lanceurs de plateaux pour Double Trap

La fosse de Double Trap doit être équipée de 3 lanceurs fixés 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 1 m et 1,10 m (voir 6.4.18.3). Les lanceurs 1 et 3 doivent être au minimum à 1,50 m des murs de côté.

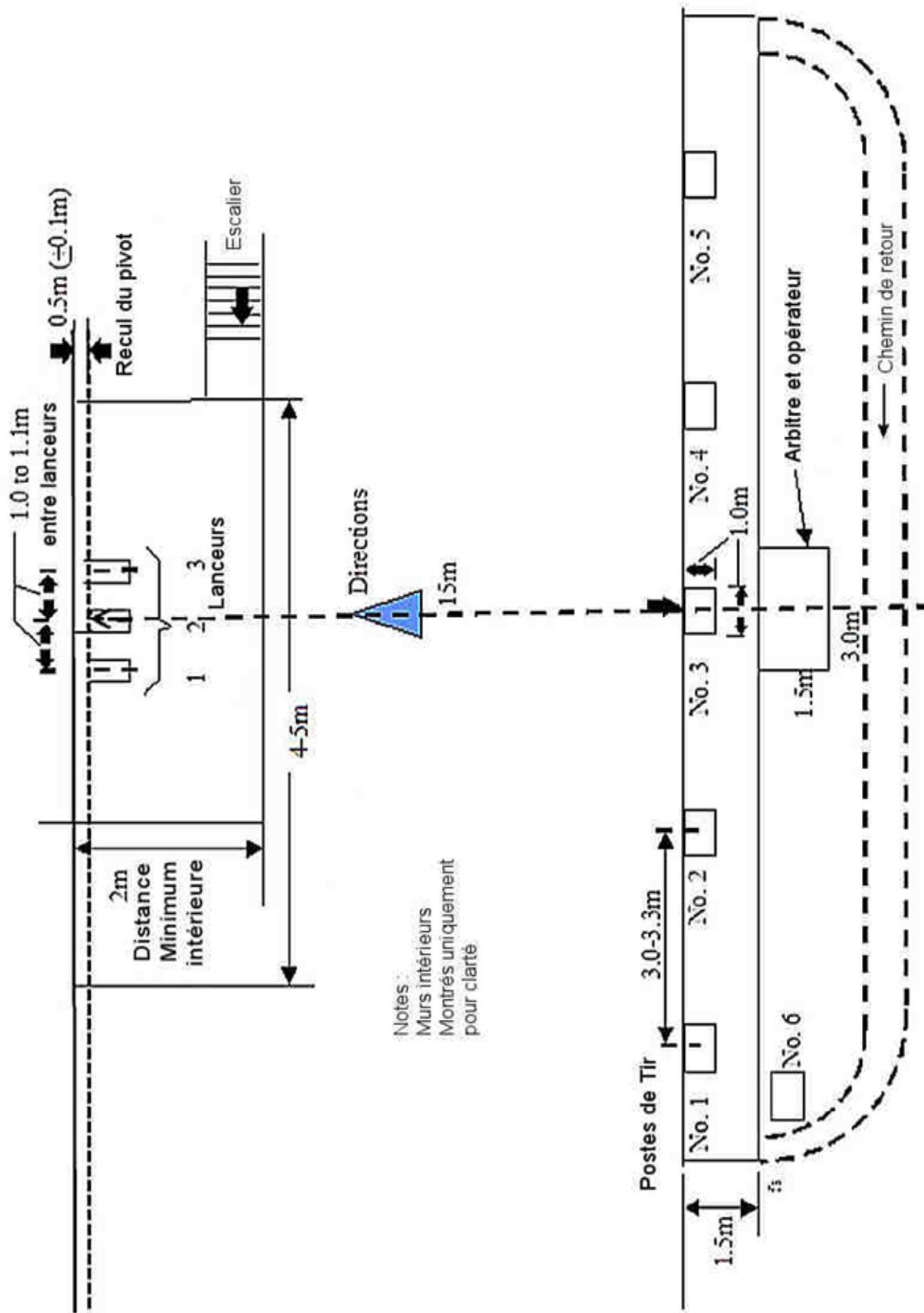
- Les lanceurs doivent être installés dans la fosse de manière que le point pivot du bras de lancement soit à 50 cm +/- 10 au-dessous du niveau supérieur du toit et à 50 cm +/- 10 cm en retrait du bord frontal du toit quand l'appareil est réglé pour la hauteur de 2 m (voir figures). Les lanceurs peuvent 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.
- Les lanceurs doivent être déclenchés par un dispositif électrique/manuel ou électrique/microphone. En manuel la commande doit être placée de telle façon que l'opérateur puisse voir et entendre l'athlète. Pour tous les Championnats ISSF, un dispositif réglé pour un déclenchement automatique simultané de l'ensemble des lanceurs immédiatement après l'appel de l'athlète doit être utilisé. Quand un dispositif électrique/manuel est employé, le lancement des plateaux ne doit pouvoir être déclenché que par un (1) seul bouton poussoir ou interrupteur.
- Les 5 postes de tir doivent être alignés à 15 m en retrait et parallèles 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 6.4.20.2.4). Un sixième poste pour l'athlète



n°6 doit être placé à environ 2 m en arrière et légèrement à gauche du poste 1 où l'athlète n° 6 prend position au début de la compétition. Les 6 postes doivent être équipés d'une table 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 15cm (carré ou rond) sur lequel l'athlète pourra appuyer son arme.

- d) Un chemin doit être aménagé à 3 m ou 4 m derrière la ligne de tir et utilisé obligatoirement par l'athlète se rendant du poste 5 vers le poste 6. Les athlètes ne doivent pas passer entre ce chemin et la ligne des postes de tir. Un câble, un cordage ou autre barrière doit être installé à 7 à 10 m 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 à l'exception du stand des Finales qui doit être ouvert, si possible.

6.4.19.4 Stand séparé Double Trap - 3 Lanceurs



6.4.20 Caractéristiques des stands Skeet

6.4.20.1 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 36,80 m (avec une tolérance de +/- 0,25 m) située à 5,50 m du centre du cercle qui est indiqué par un poteau.



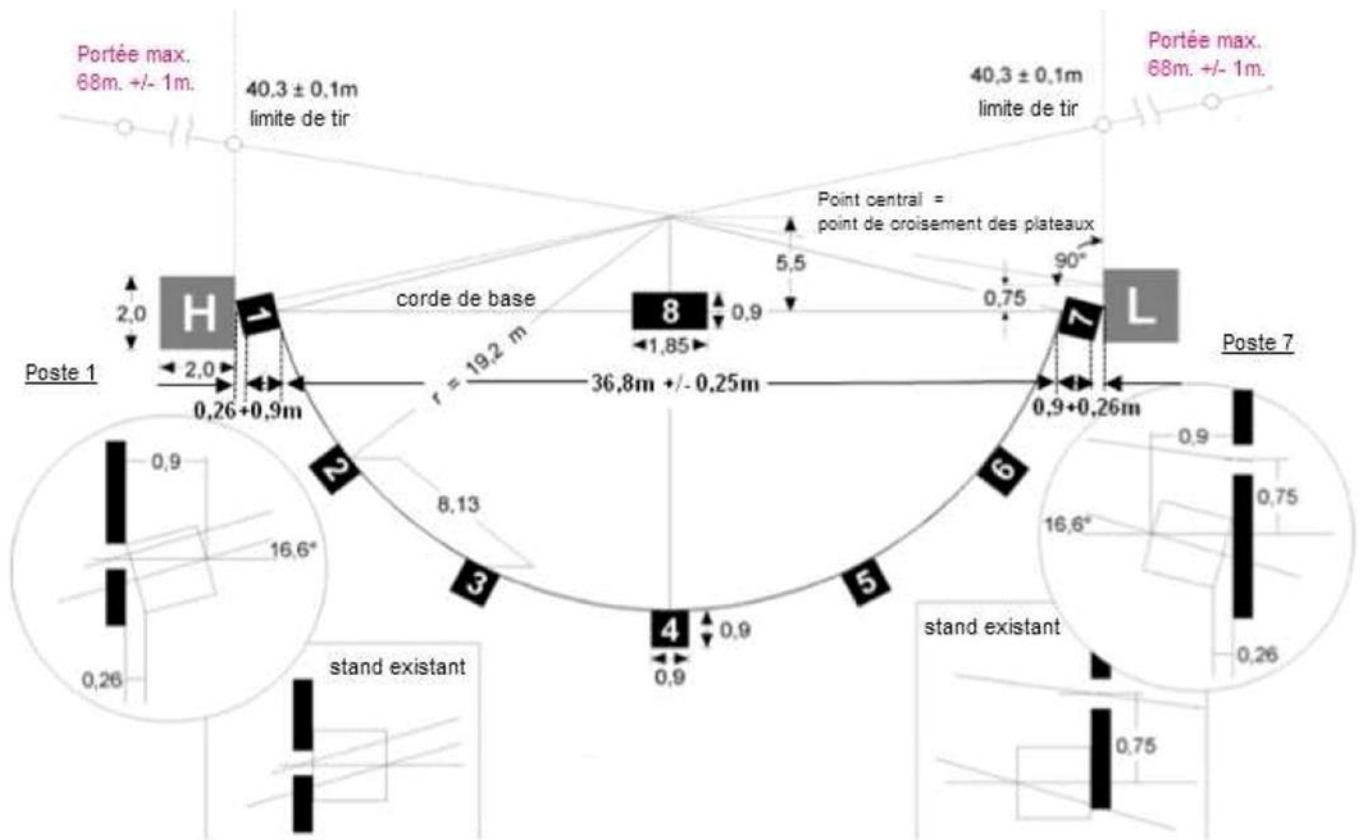
- a) Le centre du cercle est indiqué par un poteau qui matérialise également la base du point de croisement des plateaux.
- b) En commençant à gauche (face au poteau central) les postes de tir 1 et 7 sont situés aux 2 extrémités de la corde de base et les postes 2 à 6 sont placés sur l'arc de cercle à des points équidistants les uns des autres (la distance entre les centres des postes de tir est 8,13 m en ligne droite). Le poste de tir 8 est placé au centre de la corde de base (voir figure).
- c) Les postes 1 à 7 sont matérialisés par des carrés de 90cm (+/-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 +/-5cm.

6.4.20.2 Distance, direction et élévation des plateaux

- a) Chaque cabane doit être équipée d'un lanceur à position fixe. Le bras du lanceur de la cabane haute, en position horizontale doit être à 2,80 m +/- 0,10 m au-dessus du niveau du poste 1. Celui de la cabane basse doit être à 0,80 m +/- 0,10 m au-dessus du niveau du poste 7.
- b) Cabane haute : le plateau doit émerger à 90 cm (+/-5 cm) en arrière de l'indicateur du poste 1. La mesure est effectuée le long de la corde de base prolongée et à 3,05 m (+/-5 cm) au-dessus du niveau du poste 1. 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 (+5 cm) vers l'extérieur et à 1,05 m (+/-5 cm) au-dessus du niveau du poste 7.
- c) 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 4,60 m (+/-5 cm) au-dessus du point central.
- d) Par temps calme, les plateaux doivent être lancés à une distance de 68,00 m +/- 1 m 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.
- e) Les limites de tir pour les postes 1 à 7 sont de 40,3 m (+/-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 40,3 m (+8-10 cm) pour signaler les limites de tir des 2 cabanes. Des indicateurs similaires doivent être placés à 67 et 69 m pour signaler la portée des plateaux réguliers.
- f) Un écran de protection doit être installé sur l'ouverture de chacune des cabanes. Cette protection doit rendre l'opérateur invisible par l'athlète 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 athlètes ne reçoivent des débris de plateau venant de la cabane. Une barrière (câble ou cordage) doit être mise entre 7 m à 10 m en arrière du poste 4 et être parallèle à la corde de base 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.
- g) Les lanceurs doivent être déclenchés par un dispositif électrique/manuel ou électrique/microphone (voir la note ci-dessous) avec un système de minuterie et placé de façon que l'opérateur (puller) puisse voir et entendre l'athlète. Pour tous les championnats 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 (3) secondes après que l'athlète a appelé son plateau est obligatoire. Le déclenchement des doublés doit être actionné par un contacteur unique.
- h) 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.
- i) Une lampe de couleur doit être installée à l'extérieur de chacune des deux cabanes. Ces lampes doivent s'allumer immédiatement quand l'athlète appelle 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.

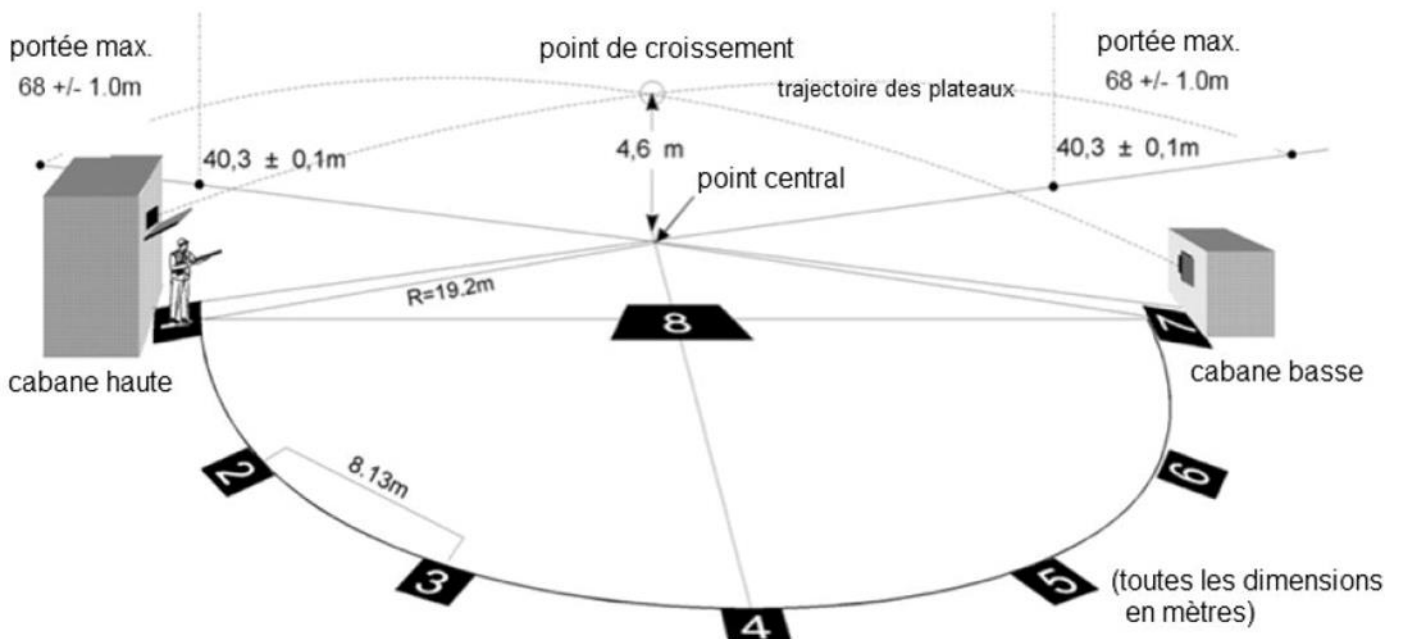
6.4.20.3 Tracé du stand skeet

Un nouveau stand de skeet doit respecter ces spécifications. Les stands construits avant 2013 avec les postes 1 et 7 faisant face à la cabane opposée continueront à être acceptés lors des Championnats ISSF.



6.4.20.4 Vue du stand skeet

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



6.5 JAUGES ET INSTRUMENTS DE TEST

- a) Le Comité d'Organisation doit fournir un jeu complet de jauges et d'instruments de contrôle des armes et équipements pendant les Championnats ISSF.
- b) Une liste détaillée des instruments nécessaires au Contrôle des Équipements ainsi que les caractéristiques de ces instruments sont disponibles auprès du siège de l'ISSF.
- c) Le Délégué Technique ISSF, ou le Président du Jury de Contrôle des Équipements, doit vérifier et approuver toutes les jauges et les instruments avant le début de la compétition.
- d) Des appareils destinés à l'étalonnage des instruments du Contrôle des Équipements sont disponibles auprès du siège de l'ISSF et doivent être utilisés avant chaque journée de contrôle ou lorsqu'une disqualification peut être prononcée suite à un test post compétition (des formulaires de rapport d'étalonnage sont disponibles auprès du siège de l'ISSF).
- e) Les appareils de mesure de l'épaisseur, rigidité et souplesse des vêtements et chaussures des athlètes doivent être construits selon la Règle 6.5.1 et approuvés par le Comité Technique de l'ISSF.

6.5.1 Appareil de mesure d'épaisseur



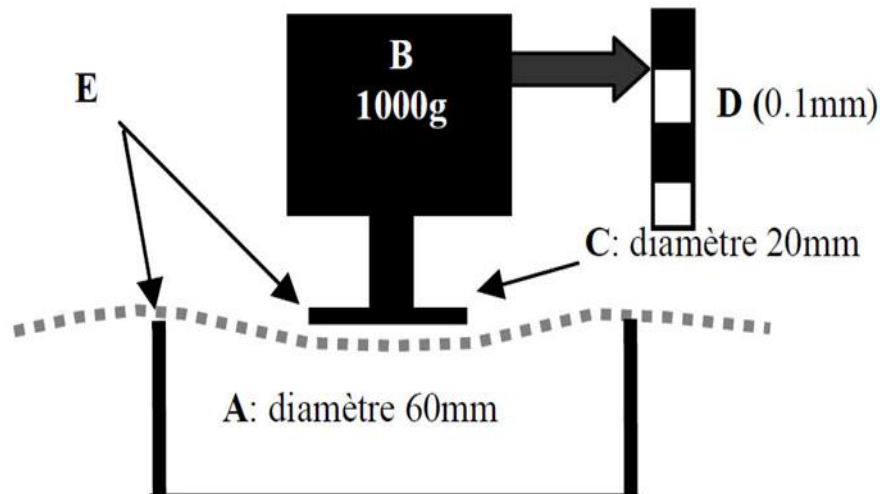
L'appareil utilisé pour mesurer l'épaisseur des vêtements et des chaussures doit avoir une résolution de mesure du dixième de millimètre (0,1 mm). La mesure doit être effectuée par application d'un poids de 5 Kg, l'appareil comportant deux disques de 30 mm de diamètre se faisant face (voir dessin).

6.5.2 Appareil de mesure de rigidité

L'appareil utilisé pour mesurer la rigidité des vêtements doit avoir une résolution de mesure du dixième de millimètre (0,1mm). Ses dimensions sont indiquées ci-dessous :

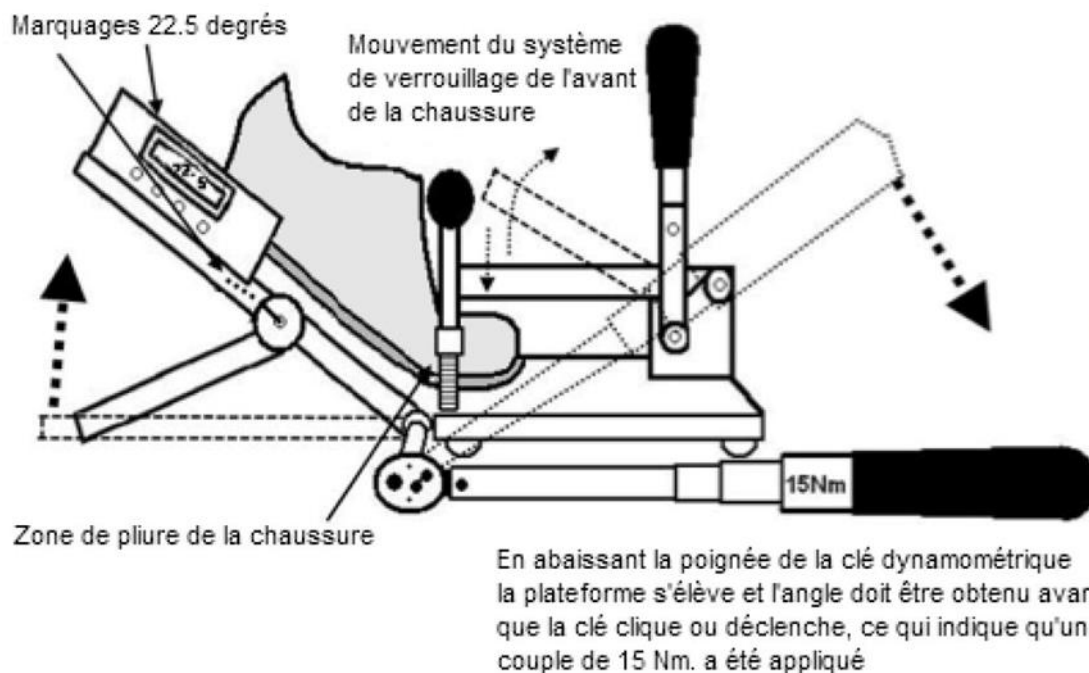
A	Cylindre de mesure	60 mm de diamètre
B	Poids de mesure	1000 g (avec attache et plateau C)
C	Plateau de mesure	20 mm de diamètre
D	Indicateur digital	Précision 0,1 mm
E	L'arrondi des bords du plateau de mesure (C) et du cylindre (A) ne doit pas avoir plus de 0,5 mm de rayon.	

- Les mesures de rigidité doivent être faites avec le matériau posé à plat, sans l'étirer, sur le cylindre de mesure «A».
- Le poids de mesure «B» applique le plateau de mesure «C» sur le matériau posé sur le cylindre de mesure «A» (voir dessin).



6.5.3 Appareil de contrôle de la flexibilité des semelles des chaussures

L'appareil utilisé pour mesurer la souplesse des semelles des chaussures doit mesurer avec précision, en degrés, la flexion de la semelle soumise à un couple déterminé (Nm).



6.6 GESTION D'UN CHAMPIONNAT

6.6.1 Programme et planning d'un championnat

La gestion d'un Championnat ISSF doit être en conformité avec ces Règles, à l'exception des Jeux Olympiques et des Jeux Continentaux qui doivent être conduits selon la Charte et les Règles du Comité Olympique International ou du Comité Olympique du continent concerné.

- 6.6.1.1 **Programme officiel d'un Championnat.** Le bureau du Secrétaire Général de l'ISSF fournira à chaque Comité d'Organisation un programme standard puis coordonnera la préparation d'un programme officiel du Championnat. Ce programme sera finalisé lors de l'atelier ISSF des organisateurs en novembre de l'année précédant le Championnat. Le Comité d'Organisation, affichera sur les sites web de l'ISSF, et devra publier puis envoyer à toutes les Fédérations membres de l'ISSF, le programme officiel du Championnat incluant les invitations, le calendrier, le symbole ou le logo officiel et les formulaires d'inscription, dès que possible après sa finalisation.



6.6.1.2 **Planning Officiel.** Le bureau du Secrétaire Général de l'ISSF, le Comité d'Organisation et le Délégué Technique désigné pour le Championnat doivent préparer un **Planning Officiel** détaillé. Ce planning doit inclure un jour officiel d'arrivée, au moins un jour d'entraînement officiel, les jours nécessaires à la compétition, et un jour officiel de départ. Le planning d'un Championnat du Monde incluant les jours d'entraînement officiel et des cérémonies d'ouverture et de clôture, ne doit pas dépasser 16 jours. Les stands peuvent être ouverts à la discrétion du Comité d'Organisation pour des entraînements non officiels avant le jour d'entraînement officiel. Le **Planning Officiel** doit indiquer les dates et les horaires de l'entraînement officiel, de l'entraînement avant épreuve (PET), des Éliminatoires, des Qualifications, d'entrée en chambre d'appel des Finales, des Finales et des cérémonies de remise des médailles. Il doit être publié sur le site web de l'ISSF dès que possible après l'atelier annuel ISSF des organisateurs en novembre de l'année précédant le championnat. Les modifications approuvées par le Délégué Technique doivent être effectuées dès que possible après la date de clôture des inscriptions et envoyées à toutes les délégations participantes.

6.6.1.3 **État et limites des inscriptions.** Les Fédérations nationales peuvent inscrire dans les épreuves d'un Championnat ISSF au maximum trois athlètes, par nation et par épreuve, concourant pour l'**obtention** d'une récompense. De plus, dans une Coupe du Monde, le Comité d'Organisation peut à sa discrétion accepter au maximum deux athlètes supplémentaires concourant pour un MQS olympique, ou pour une participation Hors Match.

6.6.1.4 **Nombre maximum d'inscriptions.** Le Comité d'Organisation et le Délégué Technique doivent fixer le nombre maximum d'inscriptions (capacité des stands) pour chaque épreuve au programme. Les inscriptions qui dépassent le maximum pour une épreuve seront placées sur une liste d'attente et ne seront acceptées que si des places deviennent disponibles avant la date de clôture des inscriptions.

6.6.2 Réunion Technique

Une réunion technique conduite par le Directeur de la compétition et le(s) Délégué(s) Technique(s) doit être planifiée la veille du premier jour de compétition pour informer les Responsables des équipes des détails de la compétition et de tout changement.

6.6.3 Entraînements

6.6.3.1 **Entraînement officiel.** Pour les Coupes du Monde, un jour entier d'Entraînement Officiel doit être programmé le lendemain du jour officiel d'arrivée.

6.6.3.2 **Entraînement avant Épreuve (PET).** Un Entraînement avant Épreuve doit être prévu la veille du jour de la compétition pour chaque épreuve au programme. Pour la Carabine, le Pistolet et la Cible Mobile, chaque athlète doit être autorisé à s'entraîner à son poste de tir le jour précédant l'épreuve, pendant un minimum de 40 minutes par passe (30 minutes par passe pour le Pistolet Vitesse 25m et 15 minutes par athlète en Cible Mobile. Ceci en plus des jours d'entraînement officiels inscrits au Programme (Pour le Plateau voir la Règle 9.6.2.1).

6.6.3.3 **Entraînement libre.** En plus des entraînements officiels et avant les épreuves, les athlètes peuvent avoir la possibilité de s'entraîner si des postes de tir et du Personnel sont disponibles.

6.6.4 Inscription et confirmation

Les Fédérations nationales doivent entrer les inscriptions dans le système d'inscription de l'ISSF avant la date limite, 30 jours avant le jour d'arrivée (Règle 3.7.3.2).

- Des inscriptions tardives peuvent être acceptées jusqu'à 3 jours avant le jour d'arrivée à condition de régler la pénalité de retard et qu'il y ait encore de la place (Règle 3.7.3.4).
- La confirmation des inscriptions et leur paiement au Comité d'Organisation doivent être faits à l'arrivée par les Responsables des équipes (Règle 3.7.4).
- Des changements peuvent être faits mais seulement en accord avec la règle 3.7.3. Ces changements doivent être terminés au plus tard à 12h la veille de l'Entraînement avant Épreuve pour une épreuve donnée.

6.6.5 Start Lists ("Listes de départ")

- Les Start Lists indiquant les postes de tir et les séries doivent être publiées et distribuées au plus tard à 16h00 la veille de l'Entraînement avant Épreuve pour les épreuves Carabine et Pistolet, ou le jour de l'Entraînement avant Épreuve pour les épreuves Plateau.
- Option de développement durable :** Si l'organisateur met à disposition un système de remise de méls ou un accès internet WIFI généralement disponible sur le site de la compétition, et un poste ouvert au public, il peut avec l'autorisation du Délégué Technique l'utiliser pour diffuser les Start Lists et s'affranchir de la distribution papier.



- c) **Remplacements** : Un athlète, dans une compétition par équipe seulement, peut être remplacé par un athlète 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.

6.6.6 Attribution des postes

- a) La répartition des athlètes dans les postes et séries sera effectuée par tirage au sort ou avec un programme informatique conçu à cet effet et sera supervisée par le Délégué Technique.
- b) 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. Il devra approuver également le groupement dans des sections spécifiques d'un stand des athlètes concourant pour un MQS.
- c) Les athlètes individuels et les équipes (nations) doivent tirer dans des conditions aussi égales que possible.
- d) Les athlètes d'une même nation ne doivent pas être placés sur des postes adjacents.
- e) Les athlètes d'une même nation doivent être répartis aussi équitablement que possible entre les relais.
- f) Si le nombre d'athlètes est supérieur au nombre de postes en Carabine ou Pistolet 10m, les athlètes seront répartis par tirage au sort en 2 ou plusieurs relais.
- g) S'il est prévu plus d'un relais dans une épreuve par équipe, les membres des équipes doivent être répartis équitablement dans les relais.
- h) Si une épreuve Carabine dure plus d'un jour, tous les athlètes doivent tirer le même nombre de coups chaque jour dans la (ou les) même(s) position(s).
- i) Si une épreuve Pistolet est divisée en 2 passes ou jours, tous les athlètes doivent terminer la première passe avant que la seconde ou le deuxième jour ne commence. Tous les athlètes doivent tirer le même nombre de séries chaque jour d'une compétition de 2 jours.

6.6.6.1 Éliminatoires pour les épreuves 50m et 300m en extérieur

Si le nombre d'athlètes dépasse la capacité du stand, il sera organisé une Éliminatoire sauf dans les Coupes du Monde Junior où le Délégué Technique peut y déroger pour des contraintes d'horaire.

- a) Toute Éliminatoire doit porter sur le déroulement complet de l'épreuve.
- b) Les relais des Éliminatoires doivent être programmés le jour précédant celui des Qualifications.
- c) Le nombre (X) d'athlètes qualifiés dans chaque relais sera proportionnel au nombre (A) de concurrents ayant effectivement participé à celui-ci. Le nombre de qualifiés devra être annoncé le plus tôt possible
- d) Formule : $X = A \times \text{Nombre total de postes utilisables} / \text{Nombre total d'athlètes}$

Exemple : 60 postes utilisables et 101 participants = coefficient de qualification égal à $60/101 = 0,59$

1er relais : 54 participants x 0,59 = 32,08 = 32 qualifiés.

2ème relais : 47 participants x 0,59 = 27,92 = 28 qualifiés.

- e) 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
- f) 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
- g) Un athlète non qualifié aux éliminatoires ne doit pas poursuivre l'épreuve.
- h) En cas d'égalité aux éliminatoires pour les dernières places qualificatives, le classement suivra les règles de barrage.
- i) Si une Éliminatoire n'est pas programmée dans une Coupe du Monde Junior et que des relais sont prévus, les Chefs d'équipe sont autorisés à décider du groupement de leurs athlètes dans les relais.

6.6.6.2 Programme et attribution des postes de tir pour le pistolet vitesse 25m

- a) La deuxième passe de 30 coups ne peut commencer que si tous les athlètes ont terminé la première passe. S'il y a moins d'athlètes que nécessaire pour compléter tous les relais, l'attribution des postes de tir doit être faite pour laisser des postes de tir libres dans le dernier relais de la première et seconde passe.
- b) Pour la 2ème passe, l'attribution des postes dépendra du classement établi à partir des résultats de la première passe de 30 coups, les athlètes derniers au classement tirant dans le premier relais. Les postes dans chaque relais seront tirés au sort.

**6.6.6.3 Programme et attribution des postes de tir pour le Pistolet 25m**

L'épreuve peut être programmée sur un ou deux jours. Il est préférable, si possible, de la programmer sur deux jours avec la passe Vitesse et la Finale le deuxième jour. Dans ce cas, l'Entraînement avant l'Épreuve du premier jour ne concernera que la passe Précision. Un nouvel Entraînement avant Épreuve pour la passe Vitesse du lendemain devra être organisé le premier jour après la passe Précision.

6.6.6.4 Le Squadding et le tirage au sort du **Plateau** sont dans la **Règle 9.11.4**.

6.6.6.5 Le Squadding et le tirage au sort de la Cible Mobile sont dans la Règle 10.7.3.1.

6.7 VÊTEMENTS ET ÉQUIPEMENTS DE TIR**6.7.1**

L'ISSF établit des normes relatives aux vêtements et équipements de compétition que les athlètes peuvent utiliser lors des championnats ISSF. Le Contrôle des Équipements doit appliquer ces normes afin de garantir une compétition juste, à égalité, où aucun athlète ne peut obtenir un avantage déloyal sur les autres.

6.7.2

Les athlètes doivent s'assurer que tous les vêtements et équipements qu'ils utilisent lors des championnats ISSF sont conformes aux Règles ISSF.

6.7.3

Tout l'équipement des athlètes peut être vérifié par le Jury du Contrôle des Équipements, le Contrôle des Équipements mis en place par le Comité d'Organisation, ou par les jurys de la compétition.

6.7.4 Caractéristiques des vêtements et équipements de tir

6.7.4.1 Les Règles applicables à des équipements spécifiques utilisés par les athlètes dans une discipline particulière se trouvent dans les Règles de cette discipline.

6.7.4.2 L'utilisation de tout dispositif, moyen ou vêtement, incluant l'usage de bandages élastiques, de straps médicaux ou similaires, qui immobilisent ou réduisent trop les mouvements du corps, des bras ou des jambes de l'athlète, est interdit pour les athlètes Carabine, Pistolet, et Cible Mobile, de façon à ce que les performances des athlètes ne soient pas artificiellement améliorées.

6.7.4.3 Seuls les appareils atténuateurs de bruit (protections auditives) peuvent être utilisés. Les radios, les iPods, ainsi que tout autre appareil similaire ou de communication, sont interdits durant les compétitions et les entraînements, sauf pour les officiels de la compétition.

6.7.4.4 Les téléphones mobiles ou autres appareils de communication portables (par exemple : tablettes, etc.), les appareils électroniques ou les appareils portés au poignet (par exemple : les montres connectées) ne doivent pas être utilisés par les athlètes se trouvant à leur poste de tir.

6.7.5 Code Vestimentaire ISSF

Les athlètes, entraîneurs et officiels sont responsables de venir sur les stands habillés de façon appropriée à un événement sportif public. L'habillement des athlètes et des officiels doit être conforme au Code vestimentaire ISSF. Voir la Règle 6.20 pour le Code vestimentaire ISSF complet.

6.7.6 Contrôle des équipements

6.7.6.1 Le Comité d'Organisation doit mettre en place un Contrôle des Équipements qui est supervisé par le Jury de Contrôle des Équipements. Ce Contrôle des Équipements doit être accessible à tous les athlètes afin qu'ils puissent faire vérifier la conformité de leurs équipements aux Règles ISSF avant la compétition. Pour s'assurer de cette conformité, le Jury de Contrôle des Équipements et le Contrôle des Équipements devront procéder au hasard à des vérifications post compétitions (6.7.9).

6.7.6.2 Procédures de contrôle des équipements

- a) Le Comité d'organisation doit faire connaître aux Responsables des équipes et athlètes où et à quel moment ils peuvent avoir leur équipement vérifié avant ou pendant la compétition.
- b) Le Contrôle des Équipements doit être accessible aux athlètes des disciplines Carabine, Pistolet et Cible Mobile désirant faire vérifier leur équipement, du jour de l'entraînement officiel jusqu'au dernier jour de compétition.
- c) Des appareils ISSF d'étalonnage doivent être utilisés pour vérifier les instruments du Contrôle des Équipements, au début de chaque journée de contrôle ou quand une disqualification est envisagée lors d'un contrôle post compétition.

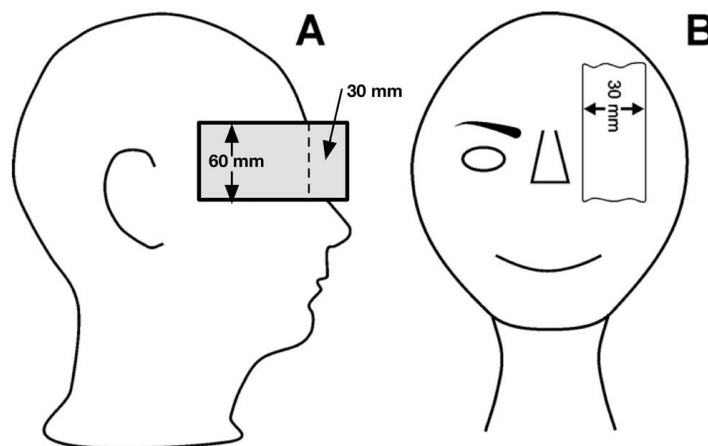
- d) Les athlètes sont encouragés à présenter toute pièce de leur équipement au Contrôle des Équipements pour vérification s'ils ne sont pas sûrs qu'elle puisse passer avec succès un contrôle post compétition.
- e) Le Contrôle des Équipements doit vérifier que tous les pantalons et vestes de tir sont identifiés par des scellés portant un numéro de série unique attribué à l'athlète. Ces scellés doivent être conçus de telle façon qu'ils ne puissent pas être retirés sans les briser. Les scellés posés pour la « vérification une seule fois » des vêtements (jusqu'en 2013 inclus) remplissent cette condition. Les vestes et pantalons qui ne portent pas de scellés doivent être vérifiés pour conformité aux Règles ISSF, puis munis des scellés enregistrés pour l'athlète. Les Jurys Carabine et Contrôle des Équipements utiliseront ces scellés pour leurs vérifications post compétition au hasard selon la Règle 7.5.1.2.
- f) Le Contrôle des Équipements doit tenir un registre des armes, vestes et pantalons qu'il vérifie, avec portés sur des fiches, le nom de l'athlète, la marque (fabricant), le numéro de série et le calibre de chaque arme vérifiée.
- g) L'athlète est responsable de vérifier que chaque réservoir d'air ou de CO2 soit dans la limite de validité donnée par le fabricant (dix (10) ans au maximum). Une vérification assortie de conseils pourra être effectuée par le Contrôle des Équipements.
- h) Une copie de la fiche de contrôle des équipements est donnée à l'athlète qui doit la conserver en permanence avec son équipement. Si un athlète perd cette fiche de contrôle, son remplacement coûtera 10 euros.
- i) Si une pièce de vêtement doit être soumise à une seconde, ou plus, vérification durant le même championnat, chaque nouvelle vérification coûtera 20 euros.

6.7.7 Dossards portés par les athlètes

- 6.7.7.1 Les athlètes doivent recevoir un dossard d'identification à porter 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 de l'athlète et l'abréviation CIO de son pays. Si un drapeau national est utilisé, il sera placé à gauche de cette abréviation. La hauteur des lettres sera aussi grande que possible sans être inférieure à 20mm (pour le Plateau, voir les Règles 9.12.2 et 9.12.3).
- 6.7.7.2 Les dossards devront être portés par les athlètes au dos du vêtement extérieur au-dessus de la ceinture durant tout le temps de leur participation à l'Entraînement avant Épreuve et à la compétition. Si le dossard n'est pas porté, l'athlète ne peut pas participer au championnat.
- 6.7.7.3 Tous les athlètes doivent se conformer aux Règles d'admission, aux droits commerciaux de l'ISSF et aux Règles de sponsoring et de publicité. Ces règles régissent tant la publicité que le port des emblèmes, marques commerciales ou logos avec des contrôles et des sanctions.

6.7.8 Cache-œil

- 6.7.8.1 **Des cache-œil latéraux** (d'un seul ou des deux côtés) fixés au chapeau, à la casquette, aux lunettes de tir ou à un bandeau et n'excédant pas 60 mm de hauteur (A) sont autorisés seulement pour les athlètes Plateau, voir Règle 9.13.4. **L'avant de ces caches, lorsqu'il est vu de côté, ne doit pas s'étendre à plus de 30mm en avant d'une ligne passant par le milieu du front. Les cache-œil doivent être constitués seulement de matières plastiques.**



- 6.7.8.2 **Un cache-œil** limité à 30 mm de largeur (B), est autorisé sur l'œil qui ne vise pas.

**6.7.9 Tests post-compétition**

- 6.7.9.1 Des contrôles post compétition selon les procédures spécifiées par l'ISSF dans le Manuel du contrôle des équipements, doivent être conduits après les Éliminatoires et les Qualifications ainsi que pendant le temps de préparation avant les Finales (Reporting time). Le Jury du Contrôle des équipements est responsable de la conduite de tous les tests post-compétition. Des juges de même sexe que celui des athlètes à contrôler doivent être disponibles pour les tests des vêtements et du « taping ». Un échec lors des tests spécifiques post-compétition ci-dessous doit se traduire par une disqualification de l'athlète (DSQ) :
- a) Carabine : vêtements de tir, sous-vêtements, taping et caractéristiques des carabines (poids de détente si applicable).
 - b) Pistolet : chaussures, taping, poids de détente, dimensions de l'arme, la crosse (Règle 8.12), vitesse et poids de la balle (si applicable).
 - c) Plateau : Voir les Règles Plateau.
 - d) Cible Mobile : poids de la carabine, grossissement de la lunette (10m), poids de détente (50m 10.4.3.6 a) et bande repère de veste.
 - e) Toutes disciplines : défaut de présentation à un contrôle post-compétition après avoir reçu un avis écrit d'avoir à se présenter.
- 6.7.9.2 En cas d'échec lors d'un contrôle après la compétition, le Président du Jury du Contrôle des Équipements, ou un membre du Jury du Contrôle des Équipements ou de compétition, doit confirmer que le test a été conduit correctement et que l'athlète est disqualifié. La procédure de confirmation doit inclure l'utilisation des appareils d'étalonnage ISSF afin d'attester que les instruments utilisés pour le contrôle donnent des valeurs justes.
- 6.7.9.3 Un Appel contre une disqualification consécutive à un contrôle post compétition peut être soumis au Jury d'Appel. Le Jury d'Appel doit alors décider si le test a été conduit correctement, mais il ne peut pas le répéter. Le Jury d'Appel ne peut annuler une disqualification pour échec d'un contrôle post compétition que si les tests n'ont pas été effectués correctement.
- 6.7.9.4 Un contrôle sur suspicion (sélection d'athlètes non aléatoire) peut être décidé quand un Jury a une forte présomption qu'un athlète a modifié, ou tenté de modifier, son arme, ses vêtements ou ses équipements.

6.8 JURYS DE LA COMPÉTITION

Les Jurys sont responsables de conseiller, assister et superviser les officiels désignés par le Comité d'Organisation.

- a) Des Jurys de stand supervisent la conduite des épreuves (Carabine, Pistolet, Plateau, Cible Mobile) dans leurs disciplines respectives.
- b) Des Jurys RTS (Listes, Résultats, Classement) supervisent les opérations de vérification des résultats et de classement.
- c) Des Jurys de Contrôle des Équipements supervisent le contrôle des vêtements et des équipements des athlètes.

6.8.2

Les arbitres de stand et les arbitres RTS désignés par le Comité d'Organisation assurent le bon déroulement de la compétition, tandis que les Jurys conseillent et supervisent. Les arbitres et les Jurys sont mutuellement responsables de la conduite de l'entraînement et des compétitions dans le respect des Règles ISSF ; ils doivent s'assurer que ces Règles sont appliquées de manière juste et équitable pendant les compétitions.

6.8.3

Tous les membres du Jury en fonction doivent porter la veste de couleur rouge. Cette veste doit être achetée auprès de l'ISSF. Il est recommandé que tous les arbitres en fonction portent une veste de couleur distinctive de préférence verte lorsqu'ils sont en fonction. Il est également recommandé que tous les arbitres de ciblerie portent des vestes de couleur fluo ou des brassards très visibles.

6.8.4

Avant le début de la compétition, les Jurys de la compétition doivent examiner la conformité des stands et des dispositions prises concernant l'organisation des épreuves et la mise en place du Personnel en fonction. Ceci en coordination avec toute vérification préalable effectuée par le Délégué Technique.

6.8.5

Les membres du Jury doivent observer en permanence les positions de tir et l'équipement des athlètes.

**6.8.6**

Les membres du Jury ont le droit d'examiner les armes, l'équipement, les positions des athlètes à tout moment y compris pendant les entraînements et les compétitions.

6.8.7

Durant les entraînements et les compétitions, les membres du Jury sont responsables de la vérification de conformité des vêtements et équipements des athlètes avec les Règles ISSF relatives au sponsoring et à la publicité (Règles 4.4-4.7 et 6.7.7.3).

6.8.8

Pendant les compétitions, les membres du Jury ne doivent pas s'approcher d'un athlète pendant qu'il tire (un coup ou une série lors des épreuves de tir de vitesse). À moins qu'il soit nécessaire d'intervenir immédiatement si la sécurité est en jeu.

6.8.9

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.

6.8.10

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 Officiel d'équipe ou un athlète n'accepte pas la décision prise individuellement par un membre du Jury, il peut, par une réclamation écrite, demander une décision majoritaire du Jury.

6.8.11

Les membres du Jury doivent être totalement impartiaux dans leurs décisions, quelles que soient la nationalité, la race, la religion, l'identité ethnique ou culturelle de tout athlète impliqué.

6.8.12

Les Jurys doivent traiter toutes les réclamations qui leur sont soumises selon les Règles ISSF. Après consultation des arbitres ou personnes directement concernées, le Jury doit prendre une décision sur toute réclamation.

6.8.13

Un Jury doit retarder le début d'une Finale si l'entrée en Finale d'un athlète(s) dépend du traitement en cours d'une réclamation. Le Jury RTS peut diffuser la Start List de Finale si une réclamation en cours ne concerne pas un athlète(s) pouvant se qualifier pour la Finale. Les résultats officiels d'une Finale ne peuvent pas être publiés tant que toutes les réclamations et appels ne sont pas traités.

6.8.14

Un Jury doit décider sur tous les cas qui ne sont pas prévus dans les Règles. De telles décisions doivent être prises en respectant l'esprit et les intentions des Règles ISSF. Ces décisions doivent être incluses dans le rapport du Président du Jury, rapport qui est ensuite soumis au Délégué Technique après chaque championnat.

6.8.15

Les athlètes et les Responsables des équipes ne peuvent pas être membres d'un Jury. Les membres d'un Jury ne doivent à aucun moment durant la compétition conseiller ou aider des athlètes au-delà des objectifs des règles ISSF.

6.8.16

Le président du Jury doit s'assurer de la présence d'un nombre toujours suffisant de membres du Jury y compris durant les Entraînements Officiels et d'avant Épreuve.

6.8.17

Le Président du Jury établira un rapport sur les décisions et les actions des Jurys qui sera soumis au secrétaire Général de l'ISSF par le Délégué Technique dès que possible après le championnat.

6.9 RÔLES ET FONCTIONS DES OFFICIELS DU COMITE D'ORGANISATION**6.9.1 Rôle et fonctions du Chef de pas de tir**

Un Arbitre Chef de pas de tir doit être nommé pour chaque épreuve sur chaque stand. Il est chargé de la direction des arbitres et des Personnels du stand. Il est responsable de la conduite correcte des épreuves et des commandements de tir quand ils sont centralisés. Il est également responsable de la coopération de l'ensemble des personnels du stand avec le Jury, de la remise en état d'équipements défectueux et de l'approvisionnement des consommables. Il est fortement recommandé qu'un Chef de pas de tir adjoint soit désigné pour aider le Chef de pas de tir et veiller au classement de la documentation du stand et des fiches d'incident (fiches IR) qui se rapportent aux événements et irrégularités survenus durant la compétition.



6.9.2 Rôle et fonctions de l'arbitre de pas de tir

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

- a) Être responsable, devant le Chef de pas de tir, de la conduite des épreuves sur les postes dont il a la charge.
- b) Vérifier la conformité des noms et numéros de dossard avec la Start List.
- c) S'assurer que les armes, équipements et accessoires des athlètes ont bien été examinés et approuvés.
- d) Contrôler les positions de tir et les équipements en signalant toute irrégularité au Jury.
- e) S'assurer que les commandements donnés par le Chef de pas de tir sont suivis
- f) Effectuer toutes actions nécessaires après un mauvais fonctionnement, une réclamation, une gêne ou tout autre incident de compétition.
- g) Recevoir les réclamations verbales et les transmettre à un membre du Jury.
- h) Inscrire toutes les irrégularités, perturbations, pénalités, mauvais fonctionnement, coups croisés, temps supplémentaire, répétitions de coups ou de séries, sur le formulaire d'incident et sur la cible ou le ruban d'imprimante selon le cas.
- i) S'abstenir de toute conversation avec les athlètes ou de faire des commentaires sur les résultats.

6.9.3 Rôle et fonctions du Chef RTS (Listes, Résultats, Classement)

Un Chef RTS doit être nommé pour chaque championnat. Il est chargé de la direction des arbitres RTS de classement et du Personnel affecté aux inscriptions et aux résultats. Il est responsable des opérations de comptage et d'établissement des classements.

6.9.4 Rôle et fonctions de l'arbitre RTS

Un arbitre RTS doit être désigné sur chaque stand utilisé pour les Qualifications. Les arbitres RTS doivent travailler avec le Jury RTS, le Jury de stand, les arbitres de stand et le Fournisseur officiel des résultats afin de faciliter, dans leur stand, les opérations sur les résultats et le classement.

6.10 COMPÉTITIONS AVEC CIBLES ÉLECTRONIQUES

6.10.1 Techniciens des cibles électroniques

- a) Des techniciens officiels sont chargés des opérations et de la maintenance des équipements électroniques.
- b) Ils peuvent conseiller les arbitres et membres du Jury mais ne doivent prendre aucune décision concernant l'application des Règles ISSF.
- c) Ces techniciens sont nommés par le Fournisseur des résultats ou l'Organisateur et doivent être des personnes formées aux opérations sur les cibles électroniques et leurs systèmes de contrôle.

6.10.2 Arbitres de cibles électroniques

- a) Ces arbitres sont nommés par le Comité d'Organisation pour aider aux opérations et à la maintenance des cibles.
- b) Avant chaque relais ou épreuve, ils doivent 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.
- c) Pendant la compétition, ils doivent obturer les contre cibles et les fonds de cible ainsi que changer les cartons de contrôle.
- d) **Les contre cibles, fonds de cible et cartons de contrôle** ne doivent être obturés ou changés qu'après la fin de l'enregistrement des résultats.

6.10.3 Fonctions des jurys pour cibles électroniques

6.10.3.1 Les membres du Jury RTS seront présents sur les stands pour superviser les opérations de classement et aider à la résolution de tout problème de comptage. Les membres du Jury de stand doivent aussi aider dans les cas où des décisions doivent être prises alors qu'il n'y a qu'un ou deux membres du Jury RTS disponibles.

6.10.3.2 Avant le commencement de chaque relais d'une épreuve, un membre du Jury doit inspecter les cibles électroniques pour confirmer que :

- a) Il n'y a aucun impact dans le blanc de la cible.
- b) Toutes les traces de tir sur le cadre sont clairement indiquées.



- c) Les cartons de contrôle sont remplacés.
- d) Les fonds de cible et les contre cibles sont sans impact à l'extérieur de la zone centrale qui est couverte par le carton de contrôle.

6.10.4 Tir sur Cibles électroniques

- a) Les athlètes doivent se familiariser eux-mêmes au cours de l'entraînement avec le maniement des boutons de contrôle qui modifient la présentation de la cible sur l'écran du moniteur (possibilités de ZOOM) et permettent le passage de la cible d'essai (SIGHTING) à la cible de match (MATCH).
- b) Dans les épreuves 10m, 25m et 50m Une position, le passage des essais au match est sous le contrôle du Personnel du stand. Si un athlète est dans le doute, il doit demander l'aide d'un arbitre.
- c) Dans les épreuves 3 Positions, les athlètes sont responsables du passage de leurs cibles de MATCH en ESSAIS lorsqu'ils ont terminé les positions « Genou » et « Couché ». Les changements de MATCH en ESSAIS puis à nouveau en MATCH sont de la responsabilité des athlètes. Les athlètes peuvent tirer un nombre illimité de coups d'essai avant les coups de MATCH dans les positions « Couché » et « Debout », mais aucun temps additionnel n'est alloué pour ces coups d'essai. Si par inadvertance un athlète oublie de passer de MATCH en ESSAIS après avoir changé de Position, les coups enregistrés comme coups excédentaires dans la Position précédente doivent être annulés et la cible doit être passée sur ESSAIS.
- d) Il n'est pas permis de **cache tout ou partie de l'écran du moniteur** et celui-ci doit rester en permanence entièrement visible du Jury et des Personnels du stand.
- e) Les athlètes et les officiels du stand **n'ont pas le droit** – sauf autorisation du Jury - **de toucher au panneau de contrôle ou au ruban de l'imprimante** avant la fin du relais ou de l'épreuve.
- f) Avant de quitter le pas de tir, les athlètes doivent signer le ruban d'imprimante (près du score total) pour authentifier leur résultat.
- g) Quand un athlète néglige de signer le ruban d'imprimante, un membre du Jury ou l'arbitre de stand devra y apposer ses initiales pour permettre son envoi au Bureau RTS.

6.10.5 Contestation d'impact pendant les essais

Si durant les essais un athlète se plaint de l'enregistrement ou de la valeur d'un coup(s), le Jury peut lui proposer de changer de poste.

- a) L'athlète sera crédité de temps supplémentaire.
- b) Le Jury examinera dès que possible le tir(s) d'essai sur le poste d'origine en appliquant la "**procédure d'examen des cibles électroniques**".
- c) Si l'examen démontre que les résultats des tirs d'essais sont corrects, l'athlète sera pénalisé de 2 points à déduire de l'impact de plus basse valeur de la première série de Match.

6.10.6 Défaillance du ruban papier ou caoutchouc

Si le Jury confirme que le problème ayant causé la réclamation de l'athlète est dû à un défaut d'avancement du ruban papier ou caoutchouc :

- a) L'athlète sera déplacé sur un poste de réserve.
- b) Il sera autorisé à tirer des essais en nombre illimité au début du temps restant de l'épreuve plus tout temps additionnel accordé.
- c) Il devra retirer le nombre de coups de match décidé par le Jury, plus les coups nécessaires pour compléter l'épreuve.
- d) À la fin de l'épreuve, le Jury RTS décidera quels tirs doivent être comptés sur chacune des cibles.
- e) L'athlète sera crédité de tous les tirs qui ont été correctement affichés par le moniteur de la première cible et de tous les tirs de compétition tirés sur la seconde cible pour compléter le match.

6.10.7 Contestation de la valeur d'un coup

Si un coup est enregistré et affiché, mais que l'athlète conteste la valeur indiquée conformément à l'article 6.16.5.2 :

- a) Après le relais, les paramètres complets du calculateur (LOG-Print) seront extraits et imprimés par le technicien ou l'arbitre de pas de tir pour chacun des postes ayant fait l'objet d'une réclamation ainsi que pour les postes immédiatement adjacents, avant que le système soit réinitialisé pour le relais suivant.
- b) Après la fin du relais, la "**Procédure d'examen des cibles électroniques**" sera appliquée.
- c) Les coups n'ayant pas été mesurés seront calculés par le Jury RTS.
- d) Si le Jury RTS détermine que les résultats sont corrects, l'athlète sera pénalisé de 2 points (6.16.5.2 c).



6.10.8 Procédure d'examen des cibles électroniques après contestation de résultat

- 6.10.8.1 S'il y a contestation sur la présence ou la valeur d'un coup, un membre du Jury doit rassembler les éléments suivants (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 :
- a) Carton de contrôle (25m/50m). Si un impact est à l'extérieur du carton de contrôle, la relation entre cet impact et celui de la contre cible devra être établie avant de retirer le carton de contrôle.
 - b) Fond de cible (25m/50m/300m).
 - c) Contre cible (25m).
 - d) Ruban de papier noir (10m).
 - e) Ruban de caoutchouc noir (50m).
 - f) Rapport d'incident.
 - g) Ruban d'imprimante (LOG).
 - h) Enregistrement du calculateur (si nécessaire).
- 6.10.8.2 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.
- 6.10.8.3 Aucun effacement des enregistrements du calculateur ne doit être effectué sans la permission du Jury RTS.
- 6.10.8.4 Le nombre et la position des impacts doivent être notés.
- 6.10.8.5 Les membres du Jury doivent examiner les différents éléments réunis pour bâtir leur jugement personnel avant la décision officielle du Jury.
- 6.10.8.6 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, etc.).

6.10.9 PANNE DES CIBLES ELECTRONIQUES

Les procédures suivantes s'appliquent en cas de panne des cibles électroniques à 10m, 50m et 300m. Pour les procédures à 25m se reporter à la Règle 8.10. Pour les procédures Cible Mobile se reporter à la Règle 10.11.

6.10.9.1 Panne de l'ensemble des cibles

- a) L'heure de la panne et le temps de tir écoulé doit être enregistré par l'Arbitre Chef de pas de tir et par le Jury.
- b) Les tirs de compétition déjà effectués par chaque athlète doivent être comptés et enregistrés. Dans le cas d'une 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 (pas nécessairement au poste de tir).
- c) Après réparation et le retour à un fonctionnement normal de l'ensemble des cibles, un temps supplémentaire de 5 minutes sera ajouté au temps de tir restant. L'heure de reprise doit être annoncée par haut-parleur au moins 5 minutes avant pour permettre aux athlètes de reprendre leur position. Un nombre illimité de coups d'essai sera accordé dans le temps de tir restant, mais seulement avant la reprise des coups de match.

6.10.9.2 Panne d'une seule cible

- a) Si une cible électronique ne peut pas être réparée dans les 5 minutes, l'athlète doit être déplacé sur un poste de réserve.
- b) À partir du moment où il sera prêt, il disposera d'un temps additionnel de 5 minutes s'ajoutant au temps de compétition restant.
- c) Il sera autorisé à tirer des coups d'essai en nombre illimité avant de commencer les tirs de compétition restants.

6.10.9.3 Défaut d'enregistrement d'un coup ou d'affichage du moniteur

L'athlète doit immédiatement prévenir l'arbitre le plus proche. L'arbitre doit prendre par écrit l'heure de la réclamation et un membre du Jury (ou plus) doit venir au poste de tir. L'athlète sera invité à tirer un coup supplémentaire sur sa cible.

Si la valeur et la localisation du coup supplémentaire sont enregistrées et affichées normalement sur le moniteur :

- a) L'athlète devra continuer immédiatement la compétition.
- b) La valeur, la localisation et l'heure du coup supplémentaire doivent être enregistrées. Son numéro de coup (après inclusion du coup manquant), sa valeur et sa localisation, ainsi que le numéro du poste de tir, seront notés et transmis par écrit au Jury puis inscrits sur le Registre de stand et dans un Rapport d'incident.



- c) À l'issue du relais ou de l'épreuve, le Jury appliquera la "**Procédure d'examen des cibles électroniques**". À 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.
- d) Si tous les tirs ont été enregistrés correctement, le coup « contesté » (coup qui n'a pas été enregistré ou affiché) sera compté ainsi que le coup "supplémentaire" tiré immédiatement après, mais le dernier coup sera considéré en excédent et annulé.
- e) Si le coup « contesté » n'est pas retrouvé par la "**Procédure d'examen des cibles électroniques**" ou est confirmé comme un manqué hors cible (Note: ce qui veut dire qu'un coup contesté à 10m n'a pas été retrouvé sur la face avant ou sur le ruban témoin; ou un coup contesté à 25m n'a pas été retrouvé dans la contre cible, le fond de cible ni le carton de contrôle ; ou il est évident que le coup contesté à 50m ou 300m est un manqué hors cible), alors le coup contesté sera compté comme manqué et le dernier coup tiré (en excédent) sera annulé.
- f) Si le coup « contesté » est retrouvé, ou est localisé dans la mémoire du calculateur, le Jury RTS en déterminera la validité et la valeur.
- g) Si un coup contesté à 50m ou 300m n'est pas retrouvé, le Jury doit décider de le compter comme un manqué et annuler le dernier coup, ou s'il n'y a pas d'évidence que le coup contesté ait manqué la cible, le Jury peut conclure à une anomalie de fonctionnement de la cible et donc compter le coup supplémentaire à la place du coup manquant et du dernier coup tiré.
- 6.10.9.4 OU : 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 :
- a) L'athlète doit être déplacé sur un poste de réserve.
- b) Quand il sera prêt, il disposera d'un temps supplémentaire de 5 minutes à ajouter au temps de compétition restant et il sera autorisé à tirer un nombre illimité de coups d'essai.
- c) **Dans les épreuves 10m et 50m Pistolet et Carabine**, il devra ensuite répéter les 2 coups de compétition non enregistrés ou affichés par la cible précédente.
- 6.10.9.5 OU : **dans les épreuves Cible Mobile 10m**, il sera accordé 2 minutes à l'athlète pour reprendre sa position et tirer deux (2) coups d'essai supplémentaires Règle 10.7.4.2). Il devra ensuite répéter les 2 coups de compétition non enregistrés ou affichés par la cible précédente défaillante, puis tirer les coups restants de la série. L'athlète sera crédité de tous les tirs qui ont été affichés par le moniteur de la première cible et de tous les tirs de compétition correctement tirés et affichés 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.

6.11 PROCÉDURES DE COMPÉTITION (Voir aussi la Règle 6.17, Procédures des Finales)

6.11.1 Règles pour les épreuves Carabine et Pistolet 10m et 50m

6.11.1.1 Temps de préparation et d'essais

Les athlètes doivent avoir 15 mn avant le début du match pour leur préparation finale et tirer des essais en nombre illimité.

- a) Le temps de préparation et d'essais doit être programmé pour se terminer environ 30 secondes avant l'heure officielle de début du match.
- b) Les cibles d'essai doivent être visibles au moins 15 minutes avant le début du temps de préparation et d'essais.
- c) Les athlètes ne pourront pas installer leurs armes et équipements à leurs postes de tir avant que le Chef de pas de tir les ait appelés à leurs postes de tir.
- d) Le Chef de pas de tir doit appeler les athlètes à rejoindre leurs postes de tir au moins 15 mn avant le début du temps de préparation et d'essais.
- e) S'il y a plus d'un relais, chaque relais doit disposer du même temps pour s'installer.
- f) Après l'appel du Chef de pas de tir à rejoindre les postes de tir, les athlètes pourront manier leurs armes, faire du tir à sec (les drapeaux de sécurité peuvent être retirés pour le tir à sec), effectuer des exercices de tenue et de visée sur la ligne de tir avant le début du temps de Préparation et Essais. **En Finale les athlètes ne doivent pas retirer les drapeaux de sécurité, ni faire du tir à sec, avant le début du temps de Préparation et Essais.**
- g) Le Jury et les arbitres devront terminer les vérifications d'avant compétition pendant les 15 minutes précédant le début du temps de Préparation et Essais.



- h) Le temps de préparation et d'essais débutera au commandement : « **DÉBUT DE LA PRÉPARATION ET ESSAIS...COMMENCEZ** ». Aucun tir n'est permis avant « **COMMENCEZ** ».
- i) Un athlète qui tire un ou plusieurs coups avant le début de la période de Préparation et Essais doit être disqualifié si la sécurité est en jeu. Dans le cas contraire (6.2.3.5), le premier coup de compétition doit être compté comme un manqué (zéro).
- j) Après 14 minutes et 30 secondes du temps de Préparation et Essais, le Chef de pas de tir doit annoncer « **30 SECONDES** ».
- k) À la fin du temps de Préparation et Essais, le Chef de pas de tir commandera : « **FIN DE LA PREPARATION ET ESSAIS...STOP** ». Une brève pause d'environ 30 secondes doit être respectée de façon à ce que les cibles soient réinitialisées sur MATCH.
- l) Si un athlète tire après le commandement « **FIN DE LA PRÉPARATION ET ESSAIS...STOP** » et avant le commandement suivant « **TIR DE MATCH...TIR** », le coup ne doit pas être compté comme un coup de match et une pénalité de 2 points doit être appliquée au premier coup de match.

6.11.1.2 Début du match

- a) Quand toutes les cibles sont réinitialisées sur MATCH et l'enregistrement des coups, le Chef de pas de tir commandera : « **TIR DE MATCH...TIR** ». Le début des tirs de match coïncide avec le commandement « **TIR** ».
- b) Chaque coup tiré après « **TIR** » est considéré comme un coup de match, cependant le tir à sec reste permis.
- c) Après « **TIR** » aucun nouveau coup d'essai n'est permis, sauf à l'occasion des changements de position dans les épreuves Carabine 50m 3 positions (Règle 7.7.3), ou sur autorisation du Jury dans le respect de ces Règles.
- d) Tout nouveau coup d'essai tiré en violation de cette Règle sera considéré comme un Manqué dans la compétition.
- e) Le Chef de pas de tir doit informer les athlètes par haut-parleur du temps restant à dix (10) et cinq (5) minutes de l'heure de fin de la compétition.
- f) Un, ou des coups, qui ne sont pas tirés pendant le temps du match doivent être comptés comme des Manqués sur la ou les dernières cibles de match, sauf si le chef de pas de tir ou un membre du Jury a accordé un temps supplémentaire.
- g) Si pendant les tirs de match sur des cibles électroniques 10m, le Jury demande à un athlète de se déplacer latéralement de 30 cm ou plus à l'intérieur de son poste de tir, l'athlète doit se voir offrir des coups d'essai et 2 minutes de temps supplémentaire avant la reprise de ses tirs de match.

6.11.1.3 Commandement « **STOP** »

La compétition doit cesser au commandement « **STOP** ».

- a) Chaque coup(s) tiré après le commandement « **STOP** » est compté « Manqué ».
- b) Si le coup(s) en retard ne peut pas être identifié, la plus haute valeur(s) sur cette cible sera annulée et comptée zéro (0).

6.11.2 Règles spécifiques aux épreuves Carabine et Pistolet 10m

- 6.11.2.1 Toute libération de la charge propulsive avant le début de la Préparation et Essais, sera sanctionnée d'un avertissement la première fois, puis d'une déduction de 2 points sur le coup de plus basse valeur dans la première série pour chaque renouvellement de la faute.
- 6.11.2.2 Après le début du 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.
- 6.11.2.3 Si un athlète désire changer ou recharger son réservoir de gaz, il devra le faire à l'extérieur du pas de tir après autorisation de l'arbitre. Aucun temps supplémentaire n'est accordé pour changer le réservoir ou le recharger pendant la compétition.
- 6.11.2.4 L'arme doit être chargée avec un seul plomb. Si accidentellement, l'arme est chargée avec plus d'un plomb :
 - a) Si l'athlète 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, ou
 - b) Si l'athlète n'est pas conscient de la situation et tire deux plombs à la fois, il doit alors prévenir l'arbitre qui appliquera la procédure suivante : s'il y a deux (2) impacts en cible, c'est le meilleur qui sera compté et l'autre annulé, s'il n'y a qu'un seul impact, celui-ci sera compté.



6.11.3 Interruptions de tir pour les épreuves Carabine et Pistolet 10m et 50m et Carabine 300m

- 6.11.3.1 Lorsqu'un athlète doit cesser son tir pendant plus de 3 minutes sans faute de sa part, et si cette interruption n'est pas due à un mauvais fonctionnement de son arme ou de ses munitions, il peut demander un temps supplémentaire égal au temps perdu. S'il s'agit des dernières minutes du match le supplément de temps accordé sera égal au temps perdu plus 1 minute.
- 6.11.3.2 Lorsqu'un athlète subit une interruption de plus de 5 minutes ou change de poste, sans faute de sa part, et si cette interruption n'est pas due à un mauvais fonctionnement de son arme ou de ses munitions, il lui sera accordé – à partir du moment où il est prêt à tirer - un temps supplémentaire de 5 minutes ajouté au temps de compétition restant. Il pourra tirer des essais illimités au début de la reprise de tir.
- L'arbitre de pas de tir ou les membres du Jury devront s'assurer qu'une explication complète est bien enregistrée sur un Rapport d'incident.
 - Toute extension de temps autorisée par le Jury ou les arbitres doit être clairement inscrite avec sa justification sur un Rapport d'incident.

6.11.4 Arrivée tardive d'un athlète

Lorsqu'un athlète arrive en retard à une compétition, il peut participer mais il ne doit être crédité d'aucun temps supplémentaire. Si un athlète arrive après la Préparation et Essais, il ne bénéficiera pas d'un temps de préparation et d'essais. S'il peut être démontré que son retard est causé par des circonstances indépendantes de sa volonté, le Jury lui accordera un temps supplémentaire, y compris de préparation et d'essais, (si cela est possible sans perturber l'ensemble du programme de tir ou retarder la Finale) et, dans ce cas, déterminera quand et sur quel poste de tir cet athlète pourra tirer.

6.11.5 Tirs irréguliers – Trop de coups dans une Épreuve ou Position

Si un athlète dans une épreuve 10m, 50m ou 300m tire plus de coups dans l'épreuve ou la position que prévu au programme, le coup(s) supplémentaire(s) doit être annulé sur la dernière cible(s) de match. Si le coup(s) ne peut être clairement identifié, le coup(s) de la plus haute valeur sera annulé **sur la dernière cible(s) de match**. Pour chaque coup en trop, l'athlète doit également être pénalisé de 2 points à déduire du ou des impacts de valeurs les plus basses de la première série.

6.11.6 Tirs croisés

- 6.11.6.1 Les tirs croisés de compétition doivent être comptés comme des coups manqués.
- 6.11.6.2 Un athlète qui tire un coup d'essai dans la cible d'essai d'un autre athlète ne sera pas pénalisé.
- 6.11.6.3 Un athlète qui tire un coup d'essai dans la cible de match d'un autre athlète, doit être pénalisé d'une déduction de 2 points dans sa 1^{ère} série.
- 6.11.6.4 Si un athlète 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.
- 6.11.6.5 Si, sur la cible de match d'un athlète, il existe plus d'impacts qu'il n'en est prévu et s'il est impossible de confirmer que ces coups proviennent d'autres athlètes, les meilleurs de ces impacts seront comptés zéro (0).
- 6.11.6.6 Un athlète qui désire contester un impact sur sa cible doit avertir immédiatement l'arbitre du pas de tir.
- 6.11.6.7 Si l'arbitre confirme que l'athlète n'a pas tiré le coup contesté, il doit en faire figurer la déclaration sur le Rapport d'incident et le registre de stand et le coup doit être annulé.
- 6.11.6.8 Si l'arbitre ne peut confirmer, au-delà d'un doute raisonnable, que l'athlète n'a pas tiré le coup contesté, ce coup doit être compté à l'athlète.
- 6.11.6.9 L'annulation d'un coup doit être justifiée par les raisons suivantes :
- Si un arbitre de stand confirme par son observation de la cible et de l'athlète que celui-ci n'a pas tiré le coup.
 - Si un "coup manquant" est signalé à peu près au même moment par un autre athlète, ou un arbitre de stand, au niveau d'un des deux ou trois postes voisins.
 - Le coup croisé sur cible électronique 300 m ne sera pas enregistré par la cible mais une indication sera reçue par le centre de contrôle. L'athlète 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.



6.11.7 Gêne

Si un athlète 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 athlètes. Si la réclamation (gêne) est justifiée, le coup est annulé et l'athlète peut répéter le coup ou la série.

Si la réclamation (gêne) est injustifiée, le coup est compté à l'athlète et il peut continuer à tirer sans être pénalisé.

6.11.8 Règles spéciales

- a) Durant le temps de Préparation et Essais de toutes les compétitions, des annonces ou des présentations visuelles peuvent être utilisées pour l'information des spectateurs sur l'épreuve en cours. **De la musique peut être diffusée pendant le temps de Préparation et Essais et le temps de match des Éliminatoires et des Qualifications. De la musique doit être diffusée pendant les Finales (6.17.1.11).**
- b) Il est interdit de répandre une quelconque substance sur le sol du poste de tir pour gagner un avantage déloyal ou d'essuyer le pas de tir sans autorisation.
- c) Il est interdit de coller des bandes inamovibles sur le sol ou tracer des traits sur le sol avec un marqueur permanent.
- d) Personne ne peut changer ou modifier toute structure ou équipement du stand.
- e) Il est interdit de fumer dans toutes les zones utilisées par les athlètes et les officiels et dans la zone des spectateurs dans les stands.
- f) 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 ou mis en mode silence.
- g) Les flashes sont interdits jusqu'à la fin de la compétition.
- h) Des affiches doivent indiquer aux spectateurs que les téléphones portables doivent être coupés ou en mode silence, qu'il est interdit de fumer et que les flashes photographiques sont interdits jusqu'à la fin de la compétition.

6.12 RÈGLES DE CONDUITE DES ATHLÈTES ET OFFICIELS

6.12.1

Tout type de manifestation ou de propagande politique, religieuse ou raciale n'est pas permis au cours des championnats ISSF.

6.12.2

Chaque équipe doit avoir un responsable (éventuellement un des athlètes) chargé de veiller au maintien de la discipline au sein de l'équipe. Le Responsable d'équipe doit 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.

6.12.3 Le Responsable d'équipe doit :

- a) Remplir exactement les formulaires d'inscription et les transmettre aux officiels dans les limites de temps indiquées.
- b) Bien connaître le programme.
- c) Avoir les membres de l'équipe prêts à tirer au bon stand et poste de tir, à l'heure prévue, avec des équipements contrôlés.
- d) Contrôler les résultats et déposer les réclamations si nécessaires.
- e) Suivre les affichages, les scores et les avis préliminaires et officiels.
- f) Recevoir les informations et les requêtes officielles et les transmettre aux membres de l'équipe.
- g) Représenter l'équipe lors des activités officielles.

6.12.4 L'athlète doit :

- a) Se présenter, prêt à tirer, au poste de tir désigné, au moment voulu et muni d'un équipement contrôlé.
- b) S'installer à son poste de tir sans déranger ses voisins.



- c) Se comporter de façon à ne pas déranger les autres athlètes ni perturber leurs tirs. Un athlète dont le comportement ou les actes, de l'avis du Jury, dérange les autres athlètes, recevra un avertissement ou une pénalité, ou sera disqualifié selon les circonstances.

6.12.5 Coaching pendant une compétition

- 6.12.5.1 Dans toutes les épreuves le coaching non verbal est autorisé. Dans les Finales 50m 3 Positions, le coaching verbal est autorisé seulement pendant les changements de position. Tant qu'il est sur la ligne de tir, un athlète ne peut parler qu'à un membre du Jury ou à un officiel du stand. Pendant l'entraînement le coaching est permis, mais sans déranger les autres athlètes.
- 6.12.5.2 Si un athlète désire parler à quelqu'un durant une Éliminatoire ou une Qualification, il doit décharger son arme, la laisser en sécurité au poste de tir avec la culasse ouverte et un drapeau de sécurité engagé. Un athlète ne peut quitter son poste de tir qu'après en avoir informé l'arbitre et sans déranger les autres athlètes.
- 6.12.5.3 Si un responsable d'équipe désire parler à un membre de son équipe se trouvant à son poste de tir, il ne doit pas entrer directement en contact avec l'athlète ou lui parler tant qu'il est à son poste de tir. Le responsable d'équipe doit obtenir l'autorisation de l'arbitre ou du Jury, qui appellera l'athlète pour lui faire quitter le pas de tir.
- 6.12.5.4 Si un responsable d'équipe ou un athlète 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 de l'athlète, et le Responsable d'équipe doit s'éloigner du pas de tir.

6.12.6 Pénalités pour infractions au règlement

6.12.6.1 Infractions ouvertes ou dissimulées

Le Jury doit pénaliser une infraction de la façon suivante :

- a) Dans le cas d'une **infraction ouverte** aux Règles, un **Avertissement** (Carton Jaune) doit être donné à un athlète de façon à lui donner la possibilité de corriger la faute. Dans la mesure du possible l'avertissement doit être donné pendant l'entraînement ou le temps de préparation et d'essais. Si l'athlète ne corrige pas la faute comme cela lui a été demandé par le Jury, deux (2) points seront déduits de ses résultats. **Si l'athlète persiste à ne pas corriger la faute après avoir reçu une pénalité de 2 points (Carton vert), il sera disqualifié (DSQ, carton rouge).**
- b) Dans le cas d'une **infraction dissimulée** aux Règles, quand la faute est délibérément dissimulée, la **Disqualification (Carton Rouge)** doit être appliquée.
- c) Si un athlète, 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 ses résultats. Dans des cas graves, il pourra être disqualifié.
- 6.12.6.2 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.
- a) **Avertissement (Carton Jaune)**. Un avertissement doit être signifié à un athlète 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. L'avertissement peut être donné par un seul membre du Jury.
- b) **Déduction (Carton Vert)**. La déduction de points du score est 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 sur le ruban d'imprimante et le registre du stand. La déduction peut être notifiée par un seul membre du Jury.
- c) **Disqualification (Carton Rouge) (DSQ)**. Un athlète doit être disqualifié (DSQ) en cas d'échec lors d'un contrôle post compétition (6.7.9.1) ou pour une infraction aux Règles Plateau 9.4.1.1 ou **9.4.3.2.c**) Une disqualification pour toute autre raison ne peut seulement être prononcée que par la majorité du Jury. La disqualification d'un athlète est signifiée à l'athlète par le Jury qui lui montre un carton rouge portant le mot « **DISQUALIFICATION** ». Si un athlète est disqualifié pendant une partie d'une épreuve (Éliminatoire, Qualification ou Finale), ses résultats pour toutes les parties de l'épreuve seront annulés et son nom apparaîtra en bas de la liste des résultats avec une explication sur la raison de sa disqualification.
- d) **Comportement anti sportif (DQB)**. Si un athlète est disqualifié pour une infraction aux Règles d'anti-dopage, pour une infraction grave aux Règles de sécurité ou pour l'agression physique d'un officiel ou d'un autre athlète (Règle 6.12.6.4), sur la décision d'une majorité du Jury, tous ses résultats pour toutes les épreuves du Championnat seront annulés et l'explication devra indiquer DQB.



- e) Les pénalités seront données à la fois avec une explication verbale et en montrant les cartons, jaune, vert, ou rouge. Les cartons de pénalité doivent mesurer approximativement 70x100 mm.
- f) Une équipe dont un membre a été disqualifié ne doit pas être classée et doit apparaître en bas de la liste des résultats avec la mention « DSQ ».
- g) Quand il y a pénalité ou disqualification, l'explication donnée en bas de la liste des résultats doit être fournie ou approuvée par un membre du Jury.

6.12.6.3 Infractions graves aux Règles de sécurité

- a) Si le Jury décide qu'un athlète a manié une arme où enfreint une des règles de sécurité d'une façon dangereuse, il doit être disqualifié (DSQ) (voir 6.2.2).

6.12.6.4 Agression d'un officiel de la compétition ou d'un athlète

Un athlète ou un Chef d'équipe qui agresse physiquement un membre du Jury, un arbitre, un autre officiel de la compétition ou un autre athlète, en l'empoignant, le poussant, le repoussant, le frappant, ou par tout autre moyen, peut être interdit de participer à un championnat. Toute agression physique doit être portée à la connaissance du Président du Jury concerné. Un ou plusieurs témoins ou une trace physique doivent confirmer l'agression. Le Jury doit alors décider si l'athlète doit être exclu du championnat. Une décision d'exclusion peut être portée devant le Jury d'Appel (§ 6.16.6). Si le Jury ou le Jury d'Appel conclut que l'agression était suffisamment grave pour que d'autres sanctions soient envisagées, il peut, en plus de l'exclusion de l'athlète ou du Chef d'équipe du championnat en cours, remonter l'affaire pour examen au Comité d'éthique de l'ISSF (3.12.3.5, Annexe « CE »).

6.13 INCIDENTS (MAUVAIS FONCTIONNEMENTS)**6.13.1**

Un défaut de fonctionnement se produit quand une arme ne tire pas un projectile lorsque le mécanisme de détente est actionné.

6.13.2 Les incidents peuvent être ADMIS ou NON ADMIS**6.13.2.1 Les incidents ADMIS sont :**

- a) Défaut de fonctionnement de la cartouche.
- b) Balle ou plomb coincé dans le canon.
- c) Pas de départ bien que le mécanisme de détente ait été actionné.

6.13.2.2 Les incidents NON ADMIS sont :

- a) L'athlète a ouvert la culasse de son arme.
- b) La sûreté est engagée.
- c) L'athlète n'a pas chargé correctement son arme.
- d) L'athlète n'a pas actionné le mécanisme de détente.
- e) Le défaut de fonctionnement est imputable à toute autre cause qui aurait pu être raisonnablement corrigée par l'athlète.

6.13.3

Si un athlète rencontre un défaut de fonctionnement de son arme ou de ses munitions, il peut y remédier et continuer son tir ou, si l'incident est ADMIS, il peut continuer à tirer avec une autre arme de même type, de même calibre et conforme à ces Règles. La carabine de remplacement sera l'objet d'un contrôle post compétition.

6.13.4

Aucun temps de compétition supplémentaire n'est accordé pour remplacer une arme après tout incident lors des Éliminatoires ou Qualifications Carabine et Pistolet à 10m, 50m, et 300m ; mais le Jury peut permettre à un athlète de tirer quelques coups d'essai supplémentaires après la réparation ou le remplacement de son arme si l'incident était Admis.

6.13.5

Les règles spécifiques d'incidents pour les épreuves Pistolet 25m sont décrites dans la Règle 8.9.3.

6.13.6

Les règles spécifiques aux incidents pour les Finales sont décrites dans les Règles 6.17.1.6, 6.17.4.m et 6.17.5.l.

**6.13.7**

Les arbitres ou les membres du Jury doivent s'assurer que les incidents ont été consignés dans les Rapports d'incidents, les fiches de calcul des résultats et dans le Registre du stand.

6.14 PROCEDURES D'OBTENTION DES RESULTATS ET DU CLASSEMENT**6.14.1**

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

6.14.2

Le résultat final officiel sera affiché au tableau d'affichage principal dès la fin du temps de réclamation.

6.14.3

Diffusion des résultats : L'Organisateur doit assurer la diffusion des résultats préliminaires et des résultats définitifs officiels aux officiels des matches, aux équipes participantes et aux médias. Cela peut être fait par une diffusion des listes de résultats sous forme papier ou électronique (voir 6.6.5 b).

6.14.4

Après chaque Championnat, le Siège de l'ISSF mettra en ligne un Palmarès officiel qui comprendra :

- a) Un sommaire.
- b) Une page de certification des résultats signée du Délégué Technique et des Présidents des Jurys.
- c) La liste des officiels et arbitres.
- d) La liste des participants par nations et épreuves.
- e) Le programme de compétition.
- f) La liste des médaillés classés par noms.
- g) La liste du nombre de médailles par nations.
- h) La liste des records nouveaux ou égalés.
- i) **Les résultats finaux dans l'ordre standard ISSF des épreuves :** 1) Épreuves Carabine 10m, 50m et 300m Hommes 2) Épreuves Pistolet 10m, 25m et 50m Hommes 3) Épreuves Fosse, Skeet et Double Trap Hommes 4) Épreuves Cible Mobile 10m et 50m Hommes 5) Épreuves Carabine 10m, 50m et 300m Dames 6) Épreuves Pistolet 10m et 25m Dames 7) Épreuves Fosse, Skeet et Double Trap Dames 8) Épreuves Cible Mobile 10m Dames.

6.14.4.2

Dans ces listes les athlètes seront répertoriés par les noms complets figurant sur « les numéros d'identification ISSF » (nom de famille en majuscules et prénom en minuscules sauf la première lettre) le numéro de dossard et la nation (code officiel CIO).

6.14.4.3

Les abréviations suivantes seront utilisées dans les listes de résultats selon le cas :

DNF	Abandon
DNS	Forfait
DSQ	Disqualifié
DQB	Disqualification pour comportement anti sportif
WR	Nouveau Record Mondial
QWR	Nouveau Record Mondial en Qualification
EWR	Record Mondial Égalé
EQWR	Record Mondial en Qualification Égalé
WRJ	Nouveau Record Mondial Junior
QWRJ	Nouveau Record Mondial en Qualification Junior
EWRJ	Record Mondial Junior Égalé



EQWRJ	Record Mondial en Qualification Junior Égalé
OR	Nouveau Record Olympique
EOR	Record Olympique Égalé
QOR	Record Olympique en Qualification
EQOR	Record Olympique en qualification Égalé

6.14.5

La liste des résultats définitifs doit être vérifiée et signée par un membre du Jury RTS pour confirmation de leur exactitude.

6.14.6

Les irrégularités, pénalités, ratés, incidents, suppléments de temps, coups ou séries répétées, annulations de coup, doivent être clairement inscrits sur un **Rapport d'incident de stand** (Fiche IR), le registre de stand, le ruban d'imprimante, par l'arbitre et/ou un membre du Jury. Ces **Rapports d'incidents de stand** doivent parvenir immédiatement au Bureau RTS. À la fin de chaque compétition, le Jury RTS doit examiner les résultats et confirmer que tous les incidents et pénalités sont bien enregistrés dans la liste des résultats.

6.14.7

Les déductions sur les résultats Carabine et Pistolet doivent toujours être effectuées dans la série où la faute a eu lieu. Une déduction générale doit être effectuée sur le coup de plus basse valeur dans la première série de match.

6.14.8

Le Jury RTS doit vérifier les résultats des dix (10) meilleurs individuels et des trois (3) meilleures équipes avant de valider la Liste finale des résultats. Lorsque des cibles électroniques sont utilisées, cette vérification doit être effectuée par comparaison des résultats enregistrés dans l'ordinateur central avec ceux des bandes des imprimantes, ou d'une mémoire indépendante (Règle 6.3.2.7), complétée des corrections manuelles portées sur les fiches d'incident.

6.14.9 RECORDS DU MONDE

Les Records du Monde seront établis dans toutes les épreuves ISSF selon les Règles Générales Règle 3.9 (voir aussi 6.1.2 b) dans toutes les épreuves ISSF où des médailles d'or sont attribuées.

6.14.9.1 Les Records du Monde (WR) dans une épreuve Olympique seront établis en Finale en utilisant seulement les résultats de la Finale. Les Records du Monde (WR) dans les épreuves non olympiques seront établis en utilisant les résultats définitifs de ces épreuves.

6.14.9.2 Les Records Olympiques (OR) ne peuvent être établis que lors des Jeux Olympiques.

6.14.9.3 Les Records du Monde Junior (WRJ) dans une épreuve Olympique seront établis en Finale en utilisant seulement les résultats de la Finale. Les Records du Monde Junior (WRJ) dans les épreuves non olympiques seront établis en utilisant les résultats définitifs de ces épreuves.

6.14.9.4 Les Records du Monde en Qualification (QWR) et les Records du Monde en Qualification Junior (QWRJ) seront établis en utilisant les résultats définitifs en Qualification dans toutes les épreuves olympiques.

6.14.9.5 Quand un Record du Monde est établi lors d'un championnat ISSF, le rapport « **Procédures de vérification des Records du Monde** » (Règle 3.12.3.6 Annexe R) doit être rempli par le Délégué Technique et envoyé au siège de l'ISSF.

6.15 BARRAGES

6.15.1 Barrage individuel pour les épreuves 10m, 25m, 50m et 300m

Toutes les égalités de score pour les épreuves 10m, 25m, 50m et 300m seront rompues en appliquant la procédure suivante :

- Le nombre le plus élevé de "mouches".
- 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 la fin d'égalité.



- c) Si l'égalité persiste, les résultats seront comparés au coup par coup en utilisant les mouches : une mouche vaut plus qu'un dix qui n'est pas mouche, en commençant par le dernier coup, puis en remontant.
- d) Si l'égalité persiste lorsque des cibles électroniques sont utilisées, les résultats seront comparés au coup par coup en utilisant les valeurs décimales, en commençant par le dernier coup, puis en remontant.
- e) Si l'égalité demeure, les athlètes seront placés au même rang et inscrits par ordre alphabétique du nom de famille.
- f) **Si le comptage décimal est utilisé** pour les Éliminatoires et Qualifications Carabine 10m et Carabine 50m Couché, les égalités seront rompues par le score le plus élevé de la dernière série de 10 coups (score décimal) et ensuite par comparaison des résultats au coup par coup en commençant par le dernier coup, puis en remontant.

6.15.2 Barrage pour épreuves Plateau Voir Règle Plateau 9.15)

6.15.3 Barrage pour épreuves Cible Mobile (voir Règle Cible Mobile 10.12)

6.15.4 Barrage pour épreuves Olympiques (avec Finales)

Une égalité après la Qualification pour participer à la Finale d'une épreuve Carabine ou Pistolet, sera résolue par la Règle 6.15.1 ; pour la Finale d'une épreuve Plateau par la Règle 9.15.1.

6.15.5 Barrage pour les épreuves par équipes

Les égalités dans les épreuves par équipe, **incluant les égalités dans les épreuves par équipes mixtes**, doivent être départagées par la totalisation des résultats des membres de l'équipe et l'application des règles prévues pour les barrages individuels.

6.16 RÉCLAMATIONS ET APPELS

6.16.1 Toutes les réclamations et appels doivent être traités conformément aux Règles ISSF

6.16.2 Réclamations verbales

6.16.2.1 Tout athlète ou Responsable d'équipe a le droit de mettre en cause les conditions de la compétition, les décisions ou les mesures prises par un officiel, en s'adressant immédiatement et verbalement à un arbitre du stand ou un membre du Jury. Une telle réclamation pourra concerner les raisons suivantes :

- a) Un athlète ou un Responsable d'équipe considère que les Règles et Règlement ISSF ou le programme n'ont pas été respectés pendant la compétition.
- b) Un athlète ou un Responsable d'équipe n'est pas d'accord avec une décision ou une mesure prise par **un officiel**, un arbitre ou un membre du Jury.
- c) Un athlète a été gêné ou dérangé par un autre athlète, un officiel, un spectateur, les médias ou une autre personne ou cause.
- d) Un athlète a dû interrompre son tir pendant un long moment à cause d'une défaillance du matériel, du traitement d'irrégularités ou autre raison
- e) Des irrégularités ont été commises en ce qui concerne les temps de tir, telles que temps de tir trop courts.

6.16.2.2 Les arbitres de stand et les 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.

6.16.3 Réclamations écrites

Tout athlète 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 au Jury approprié dans un délai maximum de 20 minutes après l'incident (10 minutes pour le Plateau) et la caution est exigée. Les réclamations écrites et les recours en Appel doivent utiliser la **fiche ISSF de réclamation** (voir 6.19).

6.16.4

Une caution est exigible de la façon suivante quand une réclamation écrite ou un recours en Appel est remis à un membre du Jury :

- a) Réclamation : 50,00 EUR



- b) Appel d'une décision sur réclamation : 100,00 EUR
- c) La caution sera exigible lorsqu'un Jury reçoit le formulaire de réclamation rempli, elle devra être payée dès que possible à un membre du Jury ou au Comité d'Organisation.
- d) Cette somme est conservée par le Comité d'Organisation si la réclamation ou l'appel n'est pas retenu, sinon elle est rendue au plaignant.

6.16.5 Réclamations sur les résultats

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

6.16.5.1 Délai de réclamation sur les résultats

Toutes les réclamations concernant les résultats doivent être déposées dans les **10 minutes** suivant l'affichage des résultats préliminaires au tableau du pas de tir (Règle 6.4.2 i). L'heure limite de réclamation devra figurer sur ce tableau à l'affichage des résultats préliminaires. Le lieu où les réclamations sur les résultats doivent être déposées devra être mentionné sur le programme officiel.

6.16.5.2 Réclamations avec cibles électroniques

Si un athlète conteste la valeur affichée d'un coup sur une cible électronique, la **réclamation** ne sera acceptée que si elle est faite avant le coup ou la série suivante (épreuves 25m) ou dans les 3 minutes s'il s'agit du dernier coup. Cette obligation ne s'applique pas lors d'un problème de blocage de la bande de contrôle papier ou caoutchouc ou tout autre panne de ciblerie.

- a) Si la réclamation porte sur la valeur d'un coup, il sera demandé à l'athlète de tirer 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.
- b) Si le Jury RTS constate que la valeur du coup contesté ne diffère que de moins de 2 dixièmes de la valeur affichée, la réclamation ne doit pas être retenue.
- c) 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 appliquée au résultat du tir contesté et la caution devra être payée.
- d) Le Responsable d'équipe ou l'athlète ont le droit de connaître la délibération concernant le tir contesté.
- e) Sur cibles électroniques à 50m, les coups de valeurs 9.5 ou supérieures ne peuvent pas être contestés lors des Éliminatoires et Qualifications.
- f) Aucune réclamation sur les valeurs ou le nombre des coups n'est admise lors des Finales (Règle 6.17.1.7).

6.16.6 Appels

En cas de désaccord avec une décision du Jury, il peut être fait appel auprès du Jury d'Appel, à l'exception des décisions prises par le Jury de Finale (Règle 6.17.1.10.d) ou celles prises par le Jury RTS sur la valeur ou le nombre de coups (Règle 6.16.5) qui sont définitives et ne peuvent pas être portées en appel. Un tel appel doit être présenté par écrit, par le Responsable d'équipe ou un de ses représentants, dans un délai maximum de 30 minutes après l'annonce de la décision du Jury. **La décision du Jury d'Appel est définitive.**

6.16.7

Le Délégué technique doit envoyer au Secrétariat Général de l'ISSF, avec son rapport final et les résultats, les copies de toutes les décisions relatives aux réclamations écrites et Appels pour examen par le Comité Technique ISSF.

6.17 FINALES DES ÉPREUVES OLYMPIQUES CARABINE ET PISTOLET

6.17.1 Procédures générales pour les Finales

6.17.1.1 **Qualification pour les Finales.** Dans chaque épreuve olympique le programme complet de qualification doit être tiré pour sélectionner les finalistes de l'épreuve (Règles 3.3.2.3 et 3.3.4). Les huit (8) athlètes ayant réalisé les meilleurs résultats en Qualification sont sélectionnés pour la Finale, sauf en Pistolet Vitesse 25 mètres où les six (6) athlètes ayant réalisé les meilleurs résultats sont sélectionnés.

6.17.1.2 **Postes de tir.** Pour la Finale, les postes de tir sont attribués par tirage au sort effectué automatiquement par le calculateur quand la liste des finalistes est publiée. Les postes de tir à 10m et 50m devront porter les lettres R1-A-B-C-D-E-F-G-H-R2. Les cibles pour les Finales Pistolet 25m Dames devront porter les lettres A-B-R1-D-E / F-G-R2-I-J. Les postes de réserve sont indiqués par les lettres R1 et R2.



- 6.17.1.3 **Présence des finalistes et heure de début.** L'heure de début de la Finale est celle du commandement du premier tir (coup ou série) de MATCH. Les athlètes doivent se présenter en zone de préparation pour la Finale 30 minutes avant l'heure de début de la Finale. Une pénalité de deux (2) points sera déduite du résultat du premier coup ou série de MATCH dans le cas d'une arrivée tardive. Les athlètes doivent se présenter avec leurs équipements comprenant des munitions en quantité suffisante, leurs vêtements de tir et leurs uniformes d'équipe nationale destinés à être portés durant la cérémonie de remise des médailles. Le Jury doit confirmer que tous les finalistes sont présents, que leurs noms et nationalités sont correctement enregistrés dans le système informatique et affichés sur le tableau des résultats. Le Jury doit terminer le contrôle des équipements pendant la présence des athlètes en zone de préparation, dès que possible après leur arrivée.
- 6.17.1.4 **Arrivée en retard.** Tout finaliste qui ne se présente pas en zone de préparation pour la Finale dans les 10 minutes suivant l'heure limite d'arrivée en zone de préparation, pourra ne pas être accepté en Finale. Il sera alors enregistré comme premier athlète éliminé et affiché DNS au tableau. Si un finaliste ne se présente pas, la première éliminatoire commencera à la 7^{ème} place, ou la 5^{ème} pour la Finale Pistolet Vitesse 25m.
- 6.17.1.5 **Résultats.** Les résultats de Qualification donnent accès à la Finale mais ne sont pas conservés pour la Finale. Conformément à cette Règle le comptage en Finale commence à zéro (0). Une déduction pour pénalité doit être appliquée au résultat du coup ou de la série de MATCH où l'infraction a été commise. Aucun score inférieur à zéro ne sera enregistré (par exemple : 3 - 1 point de déduction = 2, 0 - 1 point de déduction = 0).
- 6.17.1.6 **Incidents Finales 10m et 50m.** Si un athlète a un incident Admis (Règle 6.13.2) pendant le tir d'un simple coup, il lui sera donné un maximum d'une (1) minute pour réparer ou remplacer son arme avant de retirer le coup. Si un athlète a un incident Admis dans une série de 3 ou 5 coups et s'il peut réparer ou remplacer son arme en moins d'une (1) minute, tout coup tiré dans cette série sera compté et l'athlète pourra continuer sa série avec un temps supplémentaire égal au temps de traitement de l'incident mais n'excédant pas une (1) minute. Un finaliste ne peut avoir qu'un seul incident ADMIS dans la Finale.
- 6.17.1.7 **Réclamations sur résultat.** Les réclamations sur la valeur ou le nombre des coups ne sont pas admises en Finale.
- 6.17.1.8 **Réclamations avec cibles électroniques**
- Si un finaliste se plaint que sa cible n'a pas enregistré un coup **pendant les coups d'essai**, il lui sera demandé de tirer un autre coup sur cette cible. Si ce coup est enregistré la Finale continuera. S'il n'est pas enregistré, ou s'il y a une réclamation concernant un défaut d'avancement du ruban papier/caoutchouc, le Chef de pas de tir commandera « **STOP...DÉCHARGEZ** » pour tous les finalistes. L'athlète dont la cible ne fonctionnait pas sera déplacé sur un poste de réserve, ou la cible en panne sera réparée ou remplacée. Dès que l'athlète aura une cible opérationnelle, le Chef de pas de tir donnera aux finalistes deux (2) minutes de préparation, puis il lancera à nouveau une période de préparation/essais pour cette Finale.
 - S'il y a une réclamation concernant un zéro (0) (coup manquant) durant un coup/série de MATCH, le membre du Jury en fonction, le membre du Jury de stand et un Jury RTS doivent déterminer si le coup manquant était réellement un manqué (0) ou si la cible n'a pas fonctionné correctement (le Jury peut enjoindre le Chef de pas de tir d'arrêter le tir pour aller examiner la cible). À moins que le Jury ne découvre que le coup a manqué la cible, il doit faire tirer un autre coup de match (10m/50m), ou un complément (1 coup) d'une série de Pistolet 25m, ou une série de Pistolet Vitesse 25m. Si ce coup supplémentaire est enregistré, sa valeur sera comptée à la place du zéro (coup manquant) et la Finale reprendra son cours. Dans la Finale Pistolet Vitesse 25m, le résultat de la série répétée sera compté à la place du résultat de la série d'origine.
 - Si le coup supplémentaire tiré sur la cible qui avait donné un manqué inexplicable ne s'enregistre pas, l'athlète doit être déplacé sur un poste de réserve (ou un autre groupe de cibles en Pistolet Vitesse 25m). Dans les Finales 10m et 50m il sera accordé à cet athlète deux (2) minutes de Préparation et Essais. L'athlète qui a été déplacé devra sur commandements tirer le coup manquant, ou compléter la série, ou retirer la série (Pistolet Vitesse 25m) avant que la Finale reprenne pour tous les athlètes
 - Pendant les attentes en cours de Match, les finalistes sont autorisés à effectuer des exercices de visée et du tir à sec. Dans les Finales 10m et 50m, si le temps total d'attente pendant le traitement du coup manqué inexplicable dépasse cinq (5) minutes, il sera accordé à tous les athlètes deux (2) minutes d'essais avant la reprise des tirs de MATCH.
- 6.17.1.9 **Équipements des stands Finales.** Les stands Finales doivent être équipés **d'affichages électroniques des résultats et du classement pour les officiels de la compétition, les athlètes, les coaches et les spectateurs**, d'une horloge à décompte visible des finalistes et de haut-parleurs. Si une horloge à décompte n'est pas visible de tous les finalistes, tous les temps décomptés devront être affichés sur des moniteurs clairement visibles de tous les finalistes. Des chaises doivent être fournies au membre du Jury en fonction, aux arbitres, aux entraîneurs et aux athlètes éliminés.



- 6.17.1.10 **Officiels des Finales.** La conduite et la supervision des Finales doivent être assurées par le Personnel suivant :
- a) **Chef de pas de tir.** Un Chef de pas de tir expérimenté avec une licence ISSF A ou B doit conduire les Finales.
 - b) **Jury de compétition.** Le Jury de compétition doit superviser la conduite des Finales. Le Président du Jury doit s'auto désigner ou désigner un membre du Jury comme membre du Jury en fonction.
 - c) **Jury RTS.** Un membre du Jury RTS doit être présent pour surveiller le calcul des résultats de Finale.
 - d) **Jury de réclamation en Finale.** Un membre du Jury d'Appel, le membre du Jury en fonction et un autre membre du Jury de compétition désigné par le Délégué Technique et le Président du Jury, doivent traiter toute réclamation faite pendant les Finales. Aucun Appel n'est permis.
 - e) **Arbitre de stand.** Un arbitre expérimenté assistera le Chef de pas de tir pour la vérification de sécurité des armes, accompagnement des finalistes et des coachs vers l'aire de compétition et le traitement des incidents pendant les Finales.
 - f) **Technicien(s).** Le Fournisseur officiel des résultats désigne le technicien(s) chargé de préparer et opérer les cibles électroniques et le tableau d'affichage des résultats, ainsi que de renseigner les Jurys sur tout problème technique.
 - g) **Annonceur.** Un officiel désigné par l'ISSF ou le Comité d'Organisation travaillera avec le Chef de pas de tir et sera responsable de l'annonce des résultats et de donner des informations aux spectateurs.
 - h) **Technicien du son.** Un technicien officiel qualifié doit être disponible pour assurer le fonctionnement du système de sonorisation durant les Finales.
- 6.17.1.11 **Production et musique en Finale.** La conduite d'une Finale doit faire appel aux couleurs, éclairages, musique, annonces, commentaires, mise en scène et commandements dans une production complète qui dépeint les athlètes et leurs performances de la façon la plus séduisante et passionnante pour les spectateurs et téléspectateurs.
- 6.17.1.12 **Présentation des finalistes.** Après la période ou les séries d'essai, les finalistes Carabine restent en position mais doivent désépauler et tourner la tête vers les spectateurs et les caméras de télévision. Les finalistes Pistolet doivent reposer leurs armes et se tourner face au public. L'Annonceur présentera chaque finaliste en donnant son nom, sa nation ainsi qu'une brève information. L'Annonceur présentera également le Chef de pas de tir et le membre du Jury en fonction.
- 6.17.1.13 **Procédures et règles des Finales.**
- a) Les Règles Techniques Générales ISSF, ou les Règles Techniques propres à chaque épreuve, doivent s'appliquer dans tous les cas qui ne sont pas couverts par cette Règle (6.17).
 - b) Après leur arrivée en zone de préparation les finalistes doivent être autorisés à installer leurs armes et leurs équipements à leurs postes de tir 18 minutes avant le début de la Finale (15 minutes pour les Finales Pistolet 25m). Les boîtes de transport des armes et des équipements ne doivent pas être laissées dans la zone de compétition. Les athlètes doivent ensuite retourner en zone de préparation avant d'être appelés à rejoindre la ligne de tir pour la période d'échauffement et la présentation.
 - c) Quand les finalistes sont appelés à passer de la zone de préparation à la ligne de tir, ils doivent se déplacer avec leurs vêtements de tir, pantalons et vestes fermés.
 - d) Quand les finalistes sont arrivés sur la ligne de tir ils peuvent manier leurs armes, prendre des positions de tir, pratiquer des exercices de visée et de tenue, **mais ils ne doivent pas retirer les drapeaux de sécurité ni faire du tir à sec** jusqu'au commandement « **PRÉPARATION ET ESSAIS...COMMENCEZ** » ou « **LA PRÉPARATION COMMENCE...MAINTENANT** » (Au Pistolet 25m).
 - e) En Finale, le tir à sec n'est permis que pendant les périodes de Préparation et Essais, de Changement de position et Essais ou de Préparation, sauf en Finale Pistolet Vitesse 25m où le tir à sec est autorisé selon la Règle 6.17.4. Le tir à sec à tout autre moment doit être pénalisé d'une déduction d'un (1) point en Finale 10m ou 50m et d'un (1) Touché en Finale Pistolet 25m.
 - f) Aucun finaliste n'est autorisé à charger son arme jusqu'au commandement "**CHARGEZ**" par le Chef de pas de tir. Une arme est considérée comme chargée lorsqu'une cartouche, un plomb ou un chargeur avec des cartouches est à son contact (voir 6.2.3.4).
 - g) En Finale, les exercices de tenue et de visée sont autorisés à partir du commandement « **ATHLÈTES A VOS POSTES** » jusqu'au commandement « **STOP...DÉCHARGEZ** » en fin de Finale, sauf pendant la Présentation.
 - h) Si un finaliste en Finale 10m ou 50m charge et tire un coup avant le commandement « **PRÉPARATION ET ESSAIS...COMMENCEZ** » ou « **POUR LA SÉRIE D'ESSAIS...CHARGEZ** », il doit être disqualifié.



- i) Si un finaliste tire un coup après le commandement « **PRÉPARATION ET ESSAIS...STOP** » ou « **CHANGEMENT DE POSITION ET ESSAIS...STOP** » et avant le commandement « **TIR** » de la série suivante, le coup ne doit pas être compté comme un coup de Match et une pénalité de deux (2) points doit être appliquée au premier coup de Match.
- j) Si un finaliste dans une Finale Pistolet Vitesse 25m tire un coup avant que la lampe verte pour une série s'allume, la série entière doit être comptée zéro (0) Touchés. Si un finaliste dans une Finale Pistolet 25m tire un coup avant que la lumière verte pour un coup s'allume, ce coup doit être compté « **MANQUÉ** » et une pénalité d'un (1) Touché doit être déduite du résultat de la série.
- k) Si un finaliste tire un coup supplémentaire dans une série, ou deux coups lors d'un tir au coup par coup, le coup supplémentaire doit être annulé et une pénalité de deux (2) points doit être appliquée au dernier coup correct.
- l) Si un finaliste qui n'est pas concerné par un barrage ou une série complétée/répétée suite à un dysfonctionnement, charge et tire un coup, ce coup doit être annulé. Aucune pénalité ne s'applique pour cette faute d'inattention.
- m) Les drapeaux de sécurité doivent restés insérés dans les armes jusqu'au début de la Préparation et Essais. Les drapeaux de sécurité doivent être insérés durant la Présentation et à la fin de la Finale. Les athlètes qui sont éliminés durant une Finale doivent déposer leurs armes sur tablette de tir ou leur boîte à équipements (Finale 3 Positions) avec la culasse ouverte, le canon pointé vers le fond du stand et un drapeau de sécurité inséré. L'arbitre doit vérifier que les drapeaux de sécurité sont insérés quand les armes sont déposées aux postes de tir ou en sont retirées. Immédiatement après la fin des Finales. Les médaillés peuvent prendre la pose pour les photos avec leurs armes, mais aucune arme ne peut être retirée d'un poste de tir sans drapeau de sécurité et sans vérification préalable par l'arbitre. Si par inadvertance un athlète omet d'insérer un drapeau de sécurité, un arbitre est autorisé à le faire lui-même.
- n) Le coaching non verbal est autorisé pendant toutes les Finales. Le coaching verbal est autorisé uniquement pendant les changements de position en Finale 3 Positions.

6.17.1.14

Présentation des médaillés. Lorsque le Chef de pas de tir a déclaré « **LES RESULTATS SONT DEFINITIFS** », le Jury doit rassembler les trois médaillés sur l'aire de compétition et l'Annonceur doit immédiatement proclamer les gagnants des médailles en annonçant :

«**LE GAGNANT DE LA MÉDAILLE D'OR, REPRÉSENTANT DE (nation), EST (nom)**»

«**LE GAGNANT DE LA MÉDAILLE D'ARGENT, REPRÉSENTANT DE (nation), EST (nom)** »

«**LE GAGNANT DE LA MÉDAILLE DE BRONZE, REPRÉSENTANT DE (nation), EST (nom)**»

**6.17.2 FINALES - Carabine et Pistolet 10m (Hommes et Dames)**

Note : Le minutage dans cette Règle n'est qu'indicatif. Pour un minutage détaillé applicable en conduite de Finale, se référer aux documents « Commandements et Annonces en Finale » qui sont disponibles auprès de l'ISSF.

a) Format de la Finale	<p>La Finale comprend (2) deux séries de (5) coups de match tirés en 250 secondes par série (5+5 coups). Ces deux séries sont suivies de 14 coups de match, tirés un par un, chacun en 50 secondes. Les éliminations des finalistes ayant réalisé les scores les moins bons commencent après le 12^{ème} coup, et continuent tous les deux coups jusqu'à ce que les gagnants des médailles d'or et d'argent soient connus. Il y a au total vingt-quatre (24) coups de Finale.</p>
b) Comptage	<p>Le comptage en Finale est effectué au dixième de zone (décimal) pour la cible utilisée. Les résultats cumulés déterminent le classement en Finale, les égalités étant rompues par les résultats des tirs de barrage.</p> <p>Les déductions pour des infractions commises avant le premier coup de match seront appliquées à la valeur du premier coup de match. Les déductions pour d'autres pénalités seront appliquées à la valeur du coup tiré lorsque l'infraction a été commise.</p>
c) Installation des équipements 18:00 minutes avant	<p>Les athlètes ou leurs entraîneurs doivent être autorisés à installer leurs armes et équipements à leurs postes de tir au moins 18 minutes avant le début de la Finale.</p>
d) Période d'échauffement 13:00 minutes avant	<p>Le Chef de Pas de Tir (CPT) appellera les athlètes à rejoindre leurs postes de tir treize (13) minutes avant le début de la Finale par le commandement « ATHLÈTES A VOS POSTES ».</p> <p>Après deux (2) minutes le CPT lancera une période de Préparation et d'Essais combinés par le commandement « PRÉPARATION ET ESSAIS DE 5 MINUTES...COMMENCEZ ». Pendant cette période les finalistes peuvent tirer un nombre illimité de coups d'essai.</p> <p>À 30 secondes de la fin de la période de Préparation et Essais le CPT annoncera « 30 SECONDES ».</p> <p>À la fin des cinq (5) minutes le CPT commandera « STOP...DÉCHARGEZ ».</p> <p>Aucune annonce de résultat n'est faite pendant les coups d'essai.</p>
e) Présentation des finalistes 5:30 minutes avant	<p>Après le commandement « STOP...DÉCHARGEZ », les finalistes Carabine doivent décharger leurs carabines et y insérer les drapeaux de sécurité pour la Présentation. Les athlètes peuvent rester en position durant la Présentation, mais ils doivent désépauler leurs carabines. Ils devraient tourner la tête et montrer leur visage aux spectateurs et à la caméra filmant la Présentation. Toutes les carabines des finalistes doivent rester baissées et désépaulées jusqu'à la fin de la Présentation.</p> <p>Après le commandement « STOP...DÉCHARGEZ », les finalistes Pistolet doivent décharger leurs pistolets, y insérer des drapeaux de sécurité, puis les reposer sur les tablettes et se tourner face aux spectateurs pour la Présentation.</p> <p>Un arbitre doit vérifier que les culasses sont ouvertes et les drapeaux de sécurité en place.</p> <p>Après la vérification des armes, l'Annonneur présentera les athlètes, le Chef de pas de tir et le Membre du Jury responsable conformément à la Règle 6.17.1.12</p>
f) Préparation finale	<p>Aussitôt après la Présentation le CPT commandera « À VOS POSTES ».</p> <p>Les cibles et le tableau d'affichage des résultats doivent être réinitialisés pour les tirs de match.</p> <p>Après 60 secondes le CPT donnera les commandements pour la première série de match.</p>



<p>g) 1^{ère} passe de match 2 séries de 5 coups Temps maximum par série : 250 secondes</p> <p>Début des tirs de match 0:00</p>	<p>Le CPT commandera « POUR LA PREMIÈRE SÉRIE DE MATCH...CHARGEZ », puis après 5 secondes il commandera « TIR ».</p> <p>Les finalistes ont 250 secondes pour tirer cinq (5) coups.</p> <p>Après 250 secondes ou dès que tous les finalistes ont tiré 5 coups, le CPT commandera « STOP ».</p> <p>Immédiatement après le commandement « STOP », l'Annonceur commentera pendant 15 à 20 secondes le classement des athlètes et les meilleurs scores. Les valeurs des coups ne seront pas annoncées.</p> <p>Dès que l'Annonceur aura terminé, le CPT commandera « POUR LA SÉRIE SUIVANTE...CHARGEZ », puis après 5 secondes il commandera « TIR ».</p> <p>Après 250 secondes ou dès que tous les finalistes ont tiré 5 coups, le CPT commandera « STOP ».</p> <p>L'Annonceur fera à nouveau des commentaires sur les athlètes et leurs résultats et expliquera que les tirs au coup par coup vont commencer et que tous les deux coups le finaliste ayant réalisé le moins bon score sera éliminé.</p>
<p>h) 2^{ème} passe de match 14 x 1 coups Temps maximum par coup : 50 secondes</p>	<p>Dès que l'Annonceur aura terminé, le CPT commandera « POUR LE COUP DE MATCH SUIVANT...CHARGEZ », puis après 5 secondes il commandera « TIR ».</p> <p>Les finalistes ont 50 secondes pour tirer chaque coup.</p> <p>Après 50 secondes le CPT commandera « STOP » et l'Annonceur fera des commentaires sur les athlètes et leurs résultats.</p> <p>Dès que l'Annonceur aura terminé, le CPT commandera « POUR LE COUP DE MATCH SUIVANT...CHARGEZ ».</p> <p>Après 5 secondes le CPT commandera « TIR ».</p> <p>Cette séquence se déroulera jusqu'à ce qu'un total de 24 coups (2 séries de 5 coups et 14 coups au coup par coup), aient été tirés. À la fin du 24^{ème} coup le CPT commandera « STOP...DÉCHARGEZ ». Un arbitre devra vérifier que toutes les culasses sont ouvertes et que les drapeaux de sécurité sont en place.</p>
<p>i) Éliminatoires</p>	<p>Lorsque tous les finalistes ont tiré 12 coups, l'athlète ayant réalisé le moins bon score est éliminé (8^{ème} place). Les finalistes réalisant les moins bons scores seront successivement éliminés comme suit :</p> <p>Après 14 coups – 7^{ème} place Après 16 coups – 6^{ème} place Après 18 coups – 5^{ème} place Après 20 coups – 4^{ème} place Après 22 coups – 3^{ème} place (médaille de bronze) Après 24 coups – 2^{ème} et 1^{ère} places (médailles d'argent et d'or attribuées)</p>
<p>j) Barrages</p>	<p>S'il y a égalité de score pour l'athlète devant être éliminé, les athlètes à égalité devront tirer, au coup par coup, des coups supplémentaires jusqu'à ce que l'égalité soit rompue.</p> <p>Pour les tirs de barrage, le CPT annoncera immédiatement les noms de famille des athlètes à égalité et commandera les tirs de barrage selon la procédure normale. L'Annonceur ne fera aucun commentaire jusqu'à la rupture de l'égalité.</p>
<p>k) Fin de la Finale</p>	<p>Lorsque les deux (2) derniers finalistes auront tiré leur 24^{ème} coup et s'il n'y a aucune égalité ni aucune réclamation, le CPT commandera « STOP...DECHARGEZ » et déclarera : « LES RÉSULTATS SONT DÉFINITIFS ».</p> <p>Le Jury rassemblera les trois médaillés sur l'aire de compétition et l'Annonceur proclamera les gagnants des médailles d'or, d'argent et de bronze (Règle 6.17.1.14).</p>



6.17.3 Finales - Carabine 50m 3 positions Hommes et Dames

a) Format des finales	<p>La Finale comprend 15 coups de match dans chaque position, Genou, Couché et Debout, tirées dans cet ordre. La Finale débute par 3x5 coups en position Genou en 200 secondes par série. Après 7 minutes de Changement de position et Essais, les finalistes tirent 3x5 coups en position Couché en 150 secondes par série. Après 9 minutes de Changement de position et Essais, les finalistes tirent 2x5 coups en position Debout en 250 secondes par série. Les deux finalistes ayant réalisé les scores les moins bons sont éliminés après 10 (2x5) coups en Debout. La Finale continue avec 5 coups tirés au coup par coup en Debout, chacun en 50 secondes. Le finaliste ayant obtenu le moins bon score sera éliminé après chaque coup jusqu'à ce qu'il n'en reste plus que deux en compétition pour les médailles d'or et d'argent. Il y a au total 45 coups de Finale.</p>
b) Comptage	<p>Le comptage en Finale est effectué au dixième de zone (décimal). Les résultats cumulés déterminent le classement en Finale, les égalités étant rompues par les résultats des tirs de barrage. Les déductions pour des infractions commises avant le premier coup de match seront appliquées à la valeur du premier coup de match. Les déductions pour d'autres pénalités seront appliquées à la valeur du coup tiré lorsque l'infraction a été commise.</p>
c) Installation des équipements 18:00 minutes avant	<p>Les athlètes ou les entraîneurs doivent être autorisés à installer leurs armes et équipements à leurs postes de tir au moins 18 minutes avant le début de la Finale. Tous les accessoires des armes et les équipements utilisés lors des changements de position doivent être logés dans un conteneur unique qui reste au poste de tir pendant la Finale.</p>
d) Préparation et essais Position Genou 13:00 minutes avant	<p>Le Chef de pas de tir (CPT) appellera les finalistes à rejoindre leurs postes de tir treize (13) minutes avant le début de la Finale par le commandement « ATHLÈTES A VOS POSTES ». Après avoir été appelés à leurs postes les finalistes pourront manipuler leurs carabines, prendre la position Genou et faire des exercices de visée et de tenue, mais ils ne devront pas tirer à sec ni retirer les drapeaux de sécurité de leurs carabines.</p> <p>Après deux (2) minutes, le CPT lancera une période de Préparation et Essais combinés par le commandement « 5 MINUTES DE PRÉPARATION ET ESSAIS...COMMENCEZ ». Après ce commandement les finalistes pourront retirer les drapeaux de sécurité, tirer à sec et tirer un nombre illimité de coups d'essai.</p> <p>À 30 secondes de la fin de la période de Préparation et Essais, le CPT annoncera « 30 SECONDES ».</p> <p>À la fin des 5 minutes, le CPT commandera « STOP...DÉCHARGEZ ».</p> <p>Aucune annonce de résultat n'est faite pendant les coups d'essai. Après le commandement « STOP...DÉCHARGEZ », les finalistes doivent décharger leurs carabines et y insérer les drapeaux de sécurité pour la Présentation. Un arbitre doit vérifier que les culasses sont ouvertes et que les drapeaux de sécurité sont en place. Les athlètes peuvent rester en position durant la Présentation, mais ils doivent désépauler leurs carabines, tourner la tête et montrer leur visage aux spectateurs et à la caméra filmant la Présentation.</p>
e) Présentation des finalistes 5 :30 minutes avant	<p>Après la vérification des armes, l'Annonneur présentera les finalistes, le Chef de pas de tir et le membre du Jury en fonction conformément à la Règle 6.17.1.12. Les athlètes peuvent rester en position, carabine baissée et désépaulée jusqu'à la fin de la Présentation.</p>
f) Position Genou 3 séries x 5 coups de match Temps maximum : 200 secondes pour chaque série Début des finales : 0:00 mn	<p>Aussitôt après la Présentation, le CPT commandera « ATHLÈTES A VOS POSTES » et après une pause de 60 secondes commandera « POUR LA PREMIÈRE SÉRIE DE MATCH...CHARGEZ ». Cinq (5) secondes plus tard il commandera « TIR ».</p> <p>Les finalistes ont 200 secondes pour tirer les cinq (5) coups de la série de Match en position Genou. À 200 secondes, ou dès que les finalistes ont tiré cinq (5) coups, le CPT commandera « STOP ». Immédiatement après le commandement « STOP », l'Annonneur commentera pendant 15 à 20 secondes le classement des athlètes et les meilleurs scores. Les valeurs des coups ne seront pas annoncées.</p> <p>Dès que l'Annonneur aura terminé, le CPT commandera « POUR LA SÉRIE SUIVANTE...CHARGEZ », puis après 5 secondes il commandera « TIR ».</p> <p>À 200 secondes, ou dès que tous les finalistes ont tiré cinq (5) coups, le CPT commandera « STOP ». L'Annonneur fera 15 à 20 secondes de commentaires sur le classement.</p> <p>Dès que l'Annonneur aura terminé, le CPT commandera « POUR LA SÉRIE SUIVANTE...CHARGEZ », puis après 5 secondes il commandera « TIR ».</p> <p>À 200 secondes, ou dès que les finalistes ont tiré cinq (5) coups, le CPT commandera « STOP...DÉCHARGEZ ». Un arbitre doit vérifier que les culasses sont ouvertes et que les drapeaux de sécurité sont en place.</p>



<p>g) Changement de position et Essais Position Couché</p> <p>7:00 minutes</p>	<p>Aussitôt après le commandement « STOP...DÉCHARGEZ », le CPT doit lancer une période de Changement de position et Essais combinés en commandant « 7 MINUTES DE CHANGEMENT DE POSITION ET ESSAIS...COMMENCEZ ».</p> <p>Après ce commandement les finalistes peuvent manipuler leurs carabines et les adapter à la position Couché, prendre la position Couché, retirer les drapeaux de sécurité, tirer à sec et tirer un nombre illimité de coups d'essai.</p> <p>Au début du changement de position, l'Annonceur fera des commentaires sur les résultats et le classement des finalistes après la position Genou. À 30 secondes de la fin de la période de Changement de position et Essais, le CPT annoncera « 30 SECONDES ».</p> <p>À la fin des 7 minutes le CPT commandera « STOP », puis une pause de 30 secondes permettra au Technicien de réinitialiser les cibles pour les tirs de match.</p>
<p>h) Position Couché 3 séries x 5 coups de match</p> <p>Temps maximum : 150 secondes pour chaque série</p>	<p>Après 30 secondes le CPT commandera « POUR LA SÉRIE SUIVANTE...CHARGEZ », puis après cinq (5) secondes il commandera « TIR ».</p> <p>Les finalistes ont 150 secondes pour tirer chacune des séries de 5 coups de match en position Couché.</p> <p>La même séquence de commandements et d'annonces que pour les séries précédentes se déroulera jusqu'à ce que les finalistes terminent leurs 3x5 coups en position Couché.</p> <p>Après la troisième série, le CPT commandera « STOP...DÉCHARGEZ ». Un arbitre devra vérifier que toutes les culasses sont ouvertes et que les drapeaux de sécurité sont en place.</p>
<p>i) Changement de position et Essais Position Debout</p> <p>9:00 minutes</p>	<p>Aussitôt après le commandement « STOP...DÉCHARGEZ », le CPT doit lancer une période de Changement de position et Essais combinés en commandant « 9 MINUTES DE CHANGEMENT DE POSITION ET ESSAIS...COMMENCEZ ». Après ce commandement les finalistes peuvent manipuler leurs carabines et les adapter à la position Debout, prendre la position Debout, retirer les drapeaux de sécurité, tirer à sec et tirer un nombre illimité de coups d'essai.</p> <p>Au début du changement de position, l'Annonceur fera des commentaires sur les résultats et le classement des finalistes après les positions Genou et Couché.</p> <p>À 30 secondes de la fin de la période de Changement de position et Essais, le CPT annoncera « 30 SECONDES ».</p> <p>À la fin des 9 minutes le CPT commandera « STOP », puis une pause de 30 secondes permettra au Technicien de réinitialiser les cibles pour les tirs de match.</p>
<p>j) Position Debout</p> <p>2 séries x 5 coups de match</p> <p>Temps maximum par série : 250 secondes et 5 x 1 coup</p> <p>Temps maximum par coup : 50 secondes</p>	<p>Après 30 secondes le CPT commandera « POUR LA SÉRIE SUIVANTE...CHARGEZ », puis après cinq (5) secondes il commandera « TIR ».</p> <p>Les finalistes ont 250 secondes pour tirer chacune des séries de 5 coups de match en position Debout.</p> <p>La même séquence de commandements et d'annonces se déroulera jusqu'à ce que les finalistes terminent leurs 2 séries de 5 coups en position Debout.</p> <p>Quand le CPT aura commandé « STOP » à la fin de la deuxième série, les finalistes aux 8^{ème} et 7^{ème} places seront éliminés. L'annonceur nommera les athlètes qui sont éliminés et commentera leurs résultats.</p> <p>Dès que l'Annonceur aura terminé, le CPT commandera « POUR LE COUP DE MATCH SUIVANT...CHARGEZ ».</p> <p>Après 5 secondes le CPT commandera « TIR ».</p> <p>Les finalistes ont 50 secondes pour tirer chaque coup, au coup par coup. Le décompte du temps de tir doit rester visible des athlètes.</p> <p>À 50 secondes, ou dès que tous les finalistes ont tiré, le CPT commandera « STOP ».</p> <p>L'Annonceur nommera l'athlète qui est éliminé et commentera ses résultats.</p> <p>Le CPT et l'Annonceur continueront cette séquence de commandements et d'annonces jusqu'à ce que le dernier coup tiré décide des médailles d'or et d'argent.</p>
<p>k) Éliminatoires</p>	<p>À la fin de la deuxième série en position debout, les deux finalistes ayant obtenu les scores les moins bons sur un total de 40 coups sont éliminés et classés aux 8^{ème} et 7^{ème} places.</p> <p>L'athlète ayant réalisé le moins bon score est ensuite éliminé à chacun des 5 coups suivants :</p> <ul style="list-style-type: none">Après 41 coups – 6^{ème} placeAprès 42 coups – 5^{ème} placeAprès 43 coups – 4^{ème} placeAprès 44 coups – 3^{ème} place (médaille de bronze)Après 45 coups – 2^{ème} et 1^{ère} places (médailles d'argent et d'or attribuées) <p>Lorsqu'un athlète est éliminé, il doit insérer un drapeau de sécurité dans la chambre de sa carabine, la reposer sur la tablette et reculer de son poste de tir. Un arbitre doit vérifier que l'arme est en sécurité.</p>



l) Barrages	<p>S'il y a égalité de score pour l'athlète devant être éliminé, les athlètes à égalité devront tirer, au coup par coup, des coups supplémentaires jusqu'à ce que l'égalité soit rompue.</p> <p>Pour les tirs de barrage, le CPT annoncera immédiatement les noms de famille des athlètes à égalité et commandera les tirs de barrage selon la procédure normale. L'Annonceur ne fera aucun commentaire jusqu'à la rupture de l'égalité.</p> <p>Si les athlètes à la 7^{ème} et à la 8^{ème} place, sont à égalité, elle sera rompue par le résultat le plus élevé de la dernière série de 5 coups, puis si l'égalité persiste de l'avant dernière série, etc.</p>
m) Fin de la Finale	<p>Lorsque les deux (2) derniers finalistes auront tiré le dernier coup et s'il n'y a aucune égalité ni aucune réclamation, le CPT commandera « STOP...DECHARGEZ » et déclarera « LES RÉSULTATS SONT DÉFINITIFS ».</p> <p>Le Jury rassemblera les trois médaillés sur l'aire de compétition et l'Annonceur proclamera les gagnants des médailles d'or, d'argent et de bronze (Règle 6.17.1.14).</p>
n) Changement de position	<p>Les athlètes ne doivent pas commencer leur changement de position avant que le CPT ait donné le commandement « COMMENCEZ » de la période de Changement de position et Essais. Un avertissement sera donné à la première infraction. A la seconde infraction une pénalité de 2 points sera déduite de la valeur du premier coup de la série suivante.</p>
o) Coaching	<p>Les coachs peuvent aider les finalistes à apporter leur équipement au poste de tir avant la Finale et à l'en retirer après la Finale. Les coachs ne sont pas autorisés à aider les athlètes pendant les changements de position. Le coaching non verbal est permis ; le coaching verbal est permis au moment des changements de position si l'athlète recule vers le coach (le coach ne doit pas aller vers l'athlète).</p>

6.17.4 Finales - Pistolet Vitesse 25m Hommes

a) Format des Finales	<p>La Finale du Pistolet Vitesse 25m Hommes comprend (8) huit séries de cinq coups en quatre secondes, avec un comptage Touché/Manqué et l'élimination des finalistes ayant les plus faibles scores à partir de la quatrième série jusqu'à la huitième série décidant de l'attribution des médailles d'or et d'argent.</p>
b) Cibles	<p>Trois groupes de cinq (5) cibles électroniques 25 mètres doivent être utilisés. Deux finalistes sont affectés à chaque groupe. Le poste de tir de 1,50m x 1,50m sera utilisé pour chaque groupe de 5 cibles. Chaque concurrent devra prendre position de façon à ce qu'au moins un (1) pied touche la ligne qui marque le côté gauche ou droit du poste de tir tel que défini par la Règle 6.4.11.7.</p>
c) Comptage	<p>Le comptage en Finale est seulement « Touché ou Manqué » ; chaque Touché compte un (1) point, chaque Manqué compte zéro (0) point. La zone de Touché est la zone de valeur 9.7 ou supérieure de la cible Pistolet Vitesse 25 mètres.</p> <p>Les résultats cumulés (nombre total de Touchés) déterminent le classement en Finale, les égalités étant rompues par les résultats des tirs de barrage.</p>
d) Présence des finalistes 30:00 minutes et 15:00 minutes avant le début de la Finale	<p>Les athlètes doivent se présenter en zone de préparation au moins 30 minutes avant l'heure de début de la Finale avec leurs équipements et leurs vêtements de compétition. Le Jury doit terminer le contrôle des équipements dès que possible après l'arrivée des athlètes. Les athlètes ou leurs entraîneurs doivent être autorisés à installer leurs armes et équipements (incluant une quantité suffisante de munitions) à leurs postes de tir au moins 15 minutes avant le début de la Finale. L'équipement d'un athlète peut inclure également un pistolet de rechange utilisable pour remplacer un pistolet au fonctionnement défectueux (le drapeau de sécurité doit être inséré).</p>
e) Préparation et Essais 10:00 minutes avant	<p>Le Chef de pas de tir (CPT) commandera « ATHLÈTES A VOS POSTES » dix (10) minutes avant l'heure de début de la Finale. Après une (1) minute le Chef de pas de tir lancera une période de préparation de deux (2) minutes par le commandement « LA PRÉPARATION COMMENCE MAINTENANT ».</p> <p>Après deux (2) minutes le CPT annoncera « FIN DE LA PRÉPARATION ».</p> <p>La série d'essai comprend cinq (5) coups tirés en quatre (4) secondes. Dès la fin de la période de préparation, le CPT commandera « POUR LA SÉRIE D'ESSAI...CHARGEZ ». 30 secondes après le commandement « CHARGEZ » le CPT appellera le premier athlète (à gauche) de chaque groupe « NOM DE FAMILLE DE L'ATHLÈTE N°1, NOM DE FAMILLE DE L'ATHLÈTE N° 3, NOM DE FAMILLE DE L'ATHLÈTE N° 5 ». Dès que leurs noms sont annoncés, les athlètes peuvent charger leurs pistolets et se préparer à tirer.</p> <p>15 secondes après l'appel des finalistes 1, 3 et 5, le CPT commandera « ATTENTION » et allumera les lampes rouges. Ces athlètes doivent prendre la position PRÊT (voir 8.7.2). La lampe verte s'allumera après 7 secondes. Après le temps de tir de quatre (4) secondes, les lampes rouges s'allumeront pendant 10 à 14 secondes pendant lesquelles les cibles sont préparées pour la série suivante. Les athlètes pourront regarder leurs moniteurs.</p> <p>Lorsque le Technicien signalera que les cibles sont prêtes le CPT appellera « NOM DE FAMILLE DE L'ATHLÈTE N°2, NOM DE FAMILLE DE L'ATHLÈTE N°4, NOM DE FAMILLE DE L'ATHLÈTE N° 6 ». Dès que leurs noms sont annoncés, les athlètes peuvent charger leurs pistolets et se préparer à tirer. 15 secondes plus tard le commandement « ATTENTION » sera donné et la séquence de cette</p>



	<p>série s'enchainera. Après les quatre (4) secondes de temps de tir, les lampes rouges s'allumeront pendant 10 à 14 secondes pendant lesquelles les athlètes pourront regarder leurs moniteurs.</p> <p>Aucune annonce ne sera faite pour la série d'essai. Quand les finalistes ont terminé leur série d'essai, ils doivent décharger leurs pistolets et y insérer des drapeaux de sécurité, les reposer sur les tablettes et se retourner face au public pour la Présentation. Un arbitre doit vérifier que toutes les culasses sont ouvertes et qu'il n'y a pas de cartouche dans les chambres et les chargeurs.</p>
f) Présentation des finalistes 4:45 minutes avant	<p>Après la vérification des armes, l'Annonceur présentera les finalistes, le Chef de pas de tir et le membre du Jury en fonction conformément à la Règle 6.17.1.12.</p>
g) Procédure détaillée pour les commandements et le tir Début des tirs de Finale 0:00 minute	<p>Chaque série de match de Finale comprend cinq (5) coups tirés en quatre (4) secondes. Pour chaque série, tous les athlètes restant en compétition tireront séparément et successivement.</p> <p>L'ordre du tir pour toutes les séries est de la gauche vers la droite.</p> <p>Immédiatement après la Présentation le CPT commandera « EN POSITION ».</p> <p>30 secondes après la Présentation, le CPT commandera « CHARGEZ ». Après le commandement « CHARGEZ », les athlètes ont une minute pour garnir deux chargeurs (la Règle 8.7.6.2.d ne s'applique pas pour les Finales).</p> <p>Un seul commandement « CHARGEZ » est donné avant le début de la première série de match de la Finale. Durant toute la Finale les athlètes pourront continuer à garnir leurs chargeurs selon le besoin.</p> <p>Après le commandement « CHARGEZ » les athlètes peuvent régler leurs pistolets, faire des exercices de visée, des levés de bras ou du tir à sec, sauf lorsque l'autre athlète du même groupe de 5 cibles tire. En attendant son tour, l'athlète de droite peut prendre son arme en main et se préparer, mais il n'est pas autorisé à faire des exercices de visée ou des levés de bras. Quand l'athlète de gauche a tiré, il doit reposer son arme et reculer à l'arrière du poste de tir, ou ne pas bouger, tant que l'athlète de droite tire.</p> <p>Une minute après le commandement « CHARGEZ », le CPT appellera le premier athlète en annonçant « NOM DE FAMILLE DE L'ATHLÈTE N° 1 ». Dès que son nom a été annoncé, l'athlète peut charger son arme et se préparer à tirer.</p> <p>15 secondes après avoir appelé le premier athlète, le CPT commandera « ATTENTION » et allumera les lampes rouges. Le premier athlète doit prendre la position PRÊT. Les lampes vertes s'allumeront après un délai de sept (7) secondes. Après la période de tir de 4 secondes, les lampes rouges s'allumeront pendant 10-14 secondes (temps de mise à jour des cibles).</p> <p>Durant cette période de 10-14 secondes, le CPT donnera le résultat de cette série (par exemple : 4 Touchés).</p> <p>Immédiatement après l'annonce du résultat du premier athlète et l'indication du Technicien que les cibles sont prêtes, les lampes rouges s'éteindront. Dès que les lampes rouges seront éteintes, le CPT appellera le deuxième athlète « NOM DE FAMILLE DE L'ATHLÈTE N° 2 ». 15 secondes plus tard, le commandement « ATTENTION » sera donné et la séquence de la série s'enchainera.</p> <p>Après cette série le CPT donnera le résultat.</p> <p>Les autres athlètes tireront dans l'ordre jusqu'à ce que tous les athlètes restant en compétition aient tiré cette série.</p> <p>Il y aura une pause de 15 à 20 secondes lorsque tous les athlètes termineront une série. Durant cette pause, l'Annonceur commentera le classement des athlètes, les meilleurs scores, les éliminations, etc.</p> <p>Pour la deuxième série, le CPT annoncera « NOM DE FAMILLE DE L'ATHLÈTE N° 1 » et continuera cette procédure jusqu'à ce que tous les finalistes aient tiré leur quatre (4) séries.</p>
h) Éliminations	<p>Lorsque tous les finalistes ont tiré la quatrième série, l'athlète dernier au classement est éliminé (6^{ème} place). Un nouvel athlète est éliminé après chaque série suivante :</p> <p>Après 5 séries – 5^{ème} place</p> <p>Après 6 séries – 4^{ème} place</p> <p>Après 7 séries – 3^{ème} place (médaille de bronze)</p> <p>Après 8 séries – 2^{ème} et 1^{ère} places (médailles d'argent et d'or attribuées)</p>
i) Barrages	<p>S'il y a une égalité pour l'athlète dernier au classement qui doit être éliminé, les concurrents à égalité tireront des séries additionnelles de barrage en quatre (4) secondes jusqu'à rupture de l'égalité.</p> <p>Pour toutes les séries de barrage, l'athlète de gauche tire en premier.</p> <p>Pour les séries de barrage, le CPT appellera le premier athlète en annonçant « NOM DE FAMILLE DE L'ATHLÈTE N° 1 » et appliquera la procédure de tir normale. L'Annonceur ne fera aucun commentaire jusqu'à la rupture de l'égalité.</p>
j) Fin de la Finale	<p>Lorsque les deux (2) derniers finalistes auront tiré les huit séries (8) et s'il n'y a aucune égalité ni aucune réclamation, le CPT commandera « STOP...DECHARGEZ » et déclarera « LES RÉSULTATS SONT DÉFINITIFS ».</p> <p>L'Annonceur proclamera les gagnants des médailles d'or, d'argent et de bronze (Règle 6.17.1.14).</p> <p>Avant qu'un finaliste ou son entraîneur puisse retirer un pistolet d'un poste de tir, un arbitre devra vérifier que l'arme est en sécurité, la culasse ouverte avec un drapeau de sécurité en place, le chargeur</p>



	retiré et tous les chargeurs vidés. Les pistolets doivent être placés dans leurs boîtes de transport avant d'être emportés.
k) Coups tardifs	Si un athlète tire un coup tardif ou ne tire pas sur les cinq (5) cibles dans le temps de 4 secondes, une déduction d'un (1) Touché pour chaque coup hors temps ou non tiré sera effectuée sur le résultat de la série. Le coup sera marqué « OT ».
l) Position PRÊT (8.7.2, 8.7.3)	Si le Jury observe qu'un athlète lève son bras trop tôt ou ne l'abaisse pas suffisamment, cet athlète doit être pénalisé par une déduction de deux (2) Touchés dans la série (carton vert). Dans une finale aucun avertissement ne sera donné. Si l'infraction est répétée, l'athlète doit être disqualifié (carton rouge). Pour décider qu'il y a infraction sur la position PRÊT, au moins deux membres du Jury doivent signaler (par exemple en levant un drapeau ou un carton) qu'un athlète a levé son bras trop vite avant qu'une pénalité ou une disqualification soit appliquée.
m) Incidents (8.9)	Les incidents pendant la série d'essai ne sont pas acceptés et la série n'est pas retirée. Un seul incident ADMIS ou NON ADMIS est permis pendant les séries de Match. Si un incident survient pendant une série de match, un arbitre doit déterminer si l'incident est Admis ou Non Admis. Si l'incident est Admis, l'athlète doit immédiatement retirer la série pendant que les autres finalistes attendent, et il sera crédité du résultat de la série retirée. L'athlète a 15 secondes pour être prêt pour la série retirée. En cas de nouvel incident , la série ne sera pas retirée et les Touchés réalisés seront comptés. Si l'incident est NON ADMIS, une pénalité de deux (2) Touchés sera déduite du résultat de la série.

6.17.5 Finales - Pistolet 25m Dames

a) Format des Finales	La Finale Pistolet 25m Dames comprend dix (10) séries Vitesse de 5 coups. Le comptage est du type « Touché-Manqué » avec élimination dès la quatrième série de la finaliste ayant obtenu le plus faible résultat. Les éliminations continuent jusqu'à la dixième série lorsque les médailles d'or et d'argent sont attribuées.
b) Cibles	Deux (2) groupes de cinq (5) cibles électroniques 25m doivent être utilisés. Les cibles portent les lettres A-B-R1-D-E et F-G-R2-I-J. Dans la Finale, huit (8) finalistes sont affectées par tirage au sort aux postes A-B-D-E-F-G-I-J.
c) Comptage	Les finalistes commencent avec un score à zéro (0). Le comptage est « Touché-Manqué » ; chaque impact dans la zone de Touché est compté Touché. La zone de Touché est à l'intérieur du 10.2 sur une cible Pistolet Vitesse 25m. Durant la Finale les résultats des séries s'ajoutent, le classement des athlètes étant donné par le total de Touchés. Si deux, ou plus, athlètes sont à égalité pour une place, elles tireront des séries supplémentaires jusqu'à rupture de l'égalité.
d) Présence des finalistes 30:00 minutes et 15:00 minutes avant le début de la Finale	Les athlètes doivent se présenter en zone de préparation au moins 30 minutes avant l'heure de début de la Finale avec leurs équipements et leurs vêtements de compétition. Le Jury doit terminer le contrôle des équipements dès que possible après l'arrivée des athlètes. Les athlètes ou leurs entraîneurs doivent être autorisés à installer leurs armes et équipements (incluant une quantité suffisante de munitions) à leurs postes de tir au moins 15 minutes avant le début de la Finale. L'équipement d'une athlète peut inclure également un pistolet de rechange utilisable pour remplacer un pistolet au fonctionnement défectueux (le drapeau de sécurité doit être inséré).
e) Préparation et Essais 12:00 minutes avant	Le Chef de pas de tir (CPT) commandera « ATHLÈTES A VOS POSTES » douze (12) minutes avant l'heure de début de la Finale. Après une (1) minute le Chef de pas de tir lancera une période de préparation de deux (2) minutes par le commandement « LA PRÉPARATION COMMENCE MAINTENANT ». Après deux (2) minutes le CPT annoncera « FIN DE LA PRÉPARATION ». La série d'essai comprend les cinq (5) coups d'une passe vitesse tirée selon la Règle 8.7.6.4. Dès la fin de la période de Préparation, le CPT commandera « POUR LA SÉRIE D'ESSAI... CHARGEZ ». Après ce commandement les athlètes pourront charger leurs pistolets et se préparer à tirer. 60 secondes après le commandement « CHARGEZ », le CPT commandera « ATTENTION » et allumera les lampes rouges. Les athlètes doivent prendre la position PRÊT (Règle 8.7.2). Les lampes vertes s'allumeront après 7 secondes et pendant 3 secondes pour débiter la série. À la fin de la série le CPT commandera « STOP...DÉCHARGEZ ». Aucune annonce ne sera faite pour la série d'essai. Après le commandement « STOP...DÉCHARGEZ » les finalistes doivent décharger leurs pistolets et y insérer des drapeaux de sécurité, les reposer sur les tablettes et se tourner face au public pour la Présentation. Un arbitre doit vérifier que toutes les culasses sont ouvertes et les drapeaux de sécurité en place.
f) Présentation des finalistes 6 :15 minutes avant	Après la vérification des armes, l'Annonceur présentera les finalistes, le Chef de pas de tir et le membre du Jury en fonction conformément à la Règle 6.17.1.12.



<p>g) 1^{ère} passe de compétition Demi-finale</p> <p>Début : 0:00</p>	<p>Immédiatement après la Présentation le CPT commandera « EN POSITION ». 15 secondes plus tard, la première série de match débutera et le CPT commandera « CHARGEZ ». Après le commandement « CHARGEZ », les athlètes ont une minute pour garnir deux chargeurs (la Règle 8.7.6.2 d ne s'applique pas pour les Finales). Un seul commandement « CHARGEZ » est donné avant le début de la première série de match de la Finale. Durant toute la Finale les athlètes pourront continuer à garnir leurs chargeurs selon le besoin. Une (1) minute après le commandement « CHARGEZ », le CPT commandera « PREMIÈRE SÉRIE...PRÊT ». Les athlètes peuvent charger leurs pistolets et se préparer à tirer. 15 secondes après le commandement « PRÊT », le CPT commandera « ATTENTION » et allumera les lampes rouges. Les athlètes doivent prendre la position PRÊT (Règle 8.7.2). Après sept (7) secondes, les lampes vertes s'allumeront pendant trois (3) secondes pour débiter la série de vitesse. Dès que la série est terminée, le CPT commandera « STOP ». Après le commandement « STOP », l'Annonceur commentera les résultats et le classement des finalistes. 15 secondes après la fin des commentaires, le CPT commandera « SÉRIE SUIVANTE...PRÊT » et 15 secondes plus tard il commandera « ATTENTION ». Cette séquence continuera jusqu'à ce que toutes les finalistes aient tiré quatre (4) séries. Après la 4^{ème} série, s'il n'y pas d'égalité pour la 8^{ème} place le CPT commandera « STOP ».</p>
<p>h) Éliminations</p>	<p>Dès que les finalistes ont terminé leurs quatre séries et s'il n'y a aucune égalité pour la huitième place, l'athlète ayant obtenu le plus faible résultat est éliminé (8^{ème} place). Une nouvelle athlète est éliminée après chacune des séries suivantes :</p> <p>Après la 5^{ème} série – 7^{ème} place Après la 6^{ème} série – 6^{ème} place Après la 7^{ème} série – 5^{ème} place Après la 8^{ème} série – 4^{ème} place Après la 9^{ème} série – 3^{ème} place (médaille de bronze) Après la 10^{ème} série – 2^{ème} et 1^{ère} places (les médailles d'argent et d'or sont attribuées).</p>
<p>i) Barrages</p>	<p>Si une ou plusieurs athlètes ont le même nombre total de Touchés et sont à égalité pour une place, ces athlètes doivent tirer des séries de barrage de 5 coups en vitesse jusqu'à rupture de l'égalité. Pour les tirs de barrage, le CPT annoncera immédiatement les noms de famille des athlètes à égalité et commandera les tirs de barrage selon la procédure normale. L'Annonceur ne fera aucun commentaire jusqu'à la rupture de l'égalité.</p>
<p>j) Fin de la Finale</p>	<p>Après la dixième série et s'il n'y a pas d'égalité entre 1^{ère} et 2^{ème} place, le CPT commandera « STOP...DÉCHARGEZ » et déclarera « LES RÉSULTATS SONT DÉFINITIFS ». Le Jury regroupera les trois médaillées sur l'aire de compétition et l'Annonceur attribuera immédiatement les médailles d'or, d'argent et de bronze aux gagnantes.</p>
<p>k) Position PRÊT (8.7.2)</p>	<p>Si le Jury observe qu'une athlète lève son bras trop tôt ou ne l'abaisse pas suffisamment, elle doit être pénalisée par une déduction de deux (2) Touchés dans la série (carton vert). Dans une finale aucun avertissement ne sera donné. Si l'infraction est répétée, l'athlète doit être disqualifiée (carton rouge). Pour décider qu'il y a infraction sur la position PRÊT, au moins deux membres du Jury doivent signaler (par exemple en levant un drapeau ou un carton) qu'une athlète a levé son bras trop tôt avant qu'une pénalité ou une disqualification soit appliquée.</p>
<p>l) Incidents (8.9.2)</p>	<p>Les incidents pendant la série d'essai ne sont pas acceptés et la série n'est pas complétée. Un seul incident ADMIS ou NON ADMIS peut être accepté pendant la Finale. Si un incident survient pendant une série de match, un arbitre doit déterminer si l'incident est Admis ou Non Admis. Si l'incident est Admis, l'athlète doit immédiatement compléter la série pendant que les autres finalistes attendent. L'athlète a 15 secondes pour être prête à compléter la série. En cas de nouvel incident, il n'y aura pas de complément de série, les Touchés réalisés seront comptés.</p>

6.17.6 Réclamations en finales

- Toute réclamation doit être immédiate et faite par l'athlète ou son entraîneur en levant la main.
- Il n'y a pas de versement de caution en Finale.
- Toute réclamation sera immédiatement traitée par le Jury de Finale (3.12.3.7, 6.16.6 et 6.17.1.10 d). La décision du Jury de Finale est définitive et ne peut être portée en Appel.
- Si une réclamation en Finale n'est pas retenue, une pénalité de deux points ou deux Touchés sera appliquée sur le résultat du dernier coup ou de la série.



6.17.7 Cérémonies de remise des récompenses

Une cérémonie de remise des récompenses pour honorer les gagnants des médailles d'or, d'argent et de bronze, doit prendre place aussitôt que possible après chaque Finale conformément à la Règle 3.8.5. Les procédures ISSF pour la conduite des cérémonies de remise des récompenses se trouvent dans le document « **Instructions pour les accréditations, les stands de Finale et les cérémonies de remise des récompenses** » disponible auprès du siège de l'ISSF.

6.18 EPREUVES CARABINE ET PISTOLET PAR EQUIPES MIXTE

6.18.1 Procédures générales de compétition

6.18.1.1 Épreuves. Cette Règle (6.18) détaille les règles techniques spéciales des épreuves :

- a) Carabine à air 10m par Équipes Mixtes et Mixtes Junior
- b) Pistolet à air 10m par Équipes Mixtes et Mixtes Junior

6.18.1.2 Composition des équipes. Les équipes doivent être des équipes nationales constituées de deux membres de même nationalité, un homme et une femme. Les deux membres d'une équipe doivent porter des vêtements de compétition aux couleurs nationales avec leur identification.

6.18.1.3 Enregistrement des équipes. Une nation ne peut inscrire dans un championnat que deux équipes au maximum. Le tarif d'inscription d'une équipe est de 170 Euros (3.7.4.1). Les membres d'une équipe peuvent être remplacés par d'autres athlètes inscrits dans le championnat, mais au plus tard à midi le jour précédant celui de la compétition.

6.18.1.4 Format de la compétition. Les épreuves 10m par Équipes Mixtes seront conduites en deux passes :

- a) **QUALIFICATION**
- b) **FINALE**

6.18.1.5 Résultats des équipes. Les résultats et les classements des équipes dans les épreuves par Équipes Mixtes découlent du total des résultats des deux membres de l'équipe.

6.18.1.6 Coaching. Pendant la Qualification la Règle 6.12.5 s'applique (le coaching non verbal est autorisé). Pendant la Finale, lors des interventions de l'annonceur, chaque coach peut s'approcher de la ligne de tir et parler aux membres de son équipe pendant 30 secondes au maximum, mais une fois seulement. Le membre du Jury en fonction devra contrôler ce temps.

6.18.1.7 Incidents. Les incidents en Qualification seront traités selon la Règle 6.13. Les incidents en Finale seront traités selon la Règle 6.17.1.6. Un seul INCIDENT ADMIS ou NON ADMIS par passe (Qualification et Finale) sera autorisé.

6.18.1.8 Cibles électroniques, Réclamations sur résultats. Les réclamations lors du tir sur cibles électroniques seront traitées selon la Règle 6.16.5.2 pendant la Qualification et selon la Règle 6.18.3.5 pendant la Finale.

6.18.1.9 Réclamations. Les réclamations pendant la Qualification seront traitées selon la Règle 6.16. Toute réclamation portée pendant une Finale sera traitée par un Jury de Finale selon les Règles 6.17.1.10.d et 6.17.6.

6.18.1.10 Cérémonies des médailles. Les cérémonies des médailles pour les épreuves par Équipes Mixtes seront conduites selon la Règle 6.17.7.

6.18.2 Qualifications

6.18.2.1 Stand. Les Qualifications des épreuves par Équipes Mixtes seront tirées au stand de Qualification en un ou plusieurs relais.

6.18.2.2 Squadding. Les deux membres de chaque équipe doivent tirer sur des postes adjacents, avec l'athlète homme à droite et l'athlète femme à gauche. Les postes des équipes seront alloués par tirage au sort informatique selon la Règle 6.6.6. Les équipes d'une même nation ne doivent pas être côte à côte.

6.18.2.3 Appel aux postes de tir. Pour chaque relais de Qualification le Chef de Pas de tir appellera les athlètes à leurs postes (5) minutes avant le début de la période de Préparation et Essais.

6.18.2.4 Période de Préparation et Essais. Il y aura une période de 10 minutes de Préparation et Essais avant la Qualification. Elle sera suivie d'une pause de 30 secondes pour la réinitialisation des cibles. Pendant la Préparation et Essais, un annonceur pourra expliquer aux spectateurs le déroulement de la compétition et également présenter les équipes en compétition

6.18.2.5 Nombre de coups, durée du match. Dans la passe de Qualification chaque membre de l'équipe tirera quarante (40) coups (80 coups par équipe), dans un temps de 50 minutes. La Qualification sera conduite selon la Règle 6.11.



- 6.18.2.6 Comptage.** Un comptage décimal (6.3.3.1) sera utilisé pour la Qualification des épreuves Carabine 10m par Équipes Mixtes. Le comptage par points entiers sera utilisé pour la Qualification des épreuves Pistolet 10m par Équipes.
- 6.18.2.7 Classement des équipes.** Les équipes seront classées dans l'ordre de leurs résultats. Les égalités seront rompues par application de la Règle 6.15.1 aux résultats des équipes (totaux des résultats des deux membres des équipes).
- 6.18.2.8 Qualification pour la Finale.** Les cinq (5) meilleures équipes en Qualification vont en Finale.
- 6.18.3 Finales**
- 6.18.3.1 Stand.** Les Finales des épreuves Carabine et Pistolet 10m par Équipes Mixtes doivent, si possible, être tirées dans un stand de Finale. Des moniteurs pour l'affichage des résultats doivent être disponibles sur l'aire de compétition et doivent être visibles des deux membres de chaque équipe.
- 6.18.3.2 Officiels des Finales.** La conduite et la supervision des Finales par Équipes Mixtes se feront selon la Règle 6.17.1.10.
- 6.18.3.3 Squadding.** Les cinq équipes en Finale seront disposées par tirage au sort sur les dix (10) postes du stand de Finale. Les membres d'une équipe doivent tirer sur des postes adjacents. À l'arrivée de l'équipe en chambre d'appel (30 minutes avant la Finale), le coach doit préciser au Jury RTS quel membre de l'équipe tirera à gauche et quel membre tirera à droite.
- 6.18.3.4 Comptage.** Les résultats de Qualification ne sont pas conservés. Le comptage en Finale commence à zéro. Le comptage décimal est utilisé pour tous les coups de match en Finale, à la fois pour la Carabine et le Pistolet.
- 6.18.3.5 Réclamations pendant la Finale – Cibles électroniques.** Si un membre d'une équipe ou un coach se plaint, ou si un membre du Jury observe que la bande papier n'avance pas, le Chef de pas de tir doit arrêter les essais ou le match et demander au technicien de régler le problème avant de reprendre le tir. Si un membre d'une équipe se plaint d'un défaut d'enregistrement de sa cible, d'un zéro ou d'un manqué inexpliqué, les actions suivantes doivent être engagées :
- a) Le Jury et l'arbitre de pas de tir doivent noter l'heure de la plainte.
 - b) L'arbitre doit arrêter le tir du deuxième membre de l'équipe et demander au tireur dont la cible n'aurait pas fonctionné correctement de tirer un nouveau coup. Si le nouveau coup est enregistré, l'arbitre demandera à l'équipe de compléter le coup/série avec un temps supplémentaire de 60 secondes. La valeur du coup additionnel sera comptée et le coup manquant sera ignoré.
 - c) Si le coup supplémentaire n'est pas enregistré, l'arbitre demandera à l'équipe dont la cible n'a pas fonctionné correctement d'arrêter le tir. À la fin de la série/coup, le Jury doit arrêter la compétition et demander au technicien de réparer ou remplacer la cible.
 - d) Dès que la cible est réparée ou remplacée, toutes les équipes pourront tirer un nombre illimité de coups d'essai pendant deux (2) minutes. L'équipe dont la cible n'a pas fonctionné complétera sa série/coup dans le temps restant au moment de l'interruption plus un temps supplémentaire de 60 secondes. Lorsqu'elle aura complété sa série/coup, la compétition reprendra son cours.
- 6.18.3.6 Heures d'appel et de début de la Finale.** Heures d'appel et de début de la Finale. La Finale débute quand le Chef de pas de tir donne les commandements de la première série de compétition. Les équipes qualifiées pour la Finale doivent se présenter en chambre d'appel (deux membres par équipe, un coach et tous les équipements nécessaires) au moins 30 minutes avant l'heure de début de la Finale. Une pénalité de deux (2) points sera appliquée au résultat de la première série de compétition si l'un, ou les deux membres de l'équipe, ne se présente pas à l'heure. Si une cérémonie de remise des médailles est programmée aussitôt après la Finale, les athlètes doivent se présenter munis de leur uniforme national approprié pour une cérémonie des médailles. Les jurys doivent procéder au contrôle complet des équipements dès que les athlètes se présentent. Les membres des équipes et leurs coaches doivent ensuite placer leurs carabines ou pistolets aux postes de tir qui leur ont été alloués au moins 18 minutes avant le début de la Finale. Les équipes et leurs coaches doivent se rassembler dans l'ordre de leurs postes de tir pour un appel à leurs postes au moins douze (12) minutes avant le début de la Finale.
- 6.18.3.7 Appel aux postes.** Le Chef de pas de tir appellera les athlètes à rejoindre leurs postes de tir par le commandement «ATHLETES A VOS POSTES ». Tous les athlètes doivent s'arrêter devant leur poste de tir et se tourner face aux spectateurs pendant que le Chef de pas de tir annonce « Mesdames et Messieurs applaudissez les athlètes de la Finale Carabine/Pistolet 10m par Équipes Mixtes ». Après une pause pour les applaudissements, le Chef de pas de tir commandera « ATHLETES EN POSITION ». Les athlètes doivent se retourner et prendre place sur les postes de tir qui leur ont été affectés.
- 6.18.3.8 Période de Préparation et Essais.** Après une (1) minute, le Chef de pas de tir commandera « PREPARATION ET ESSAIS DE CINQ (5) MINUTES ... COMMENCEZ ».
- Après 4 minutes et 30 secondes, le Chef de pas de tir annoncera « 30 secondes »
- Après 5 minutes le Chef de pas de tir commandera «STOP ... DECHARGEZ ».



6.18.3.9 Présentation des équipes en Finale. Après le commandement «STOP ... DECHARGEZ» les finalistes doivent ouvrir le mécanisme de leurs armes et mettre en place un drapeau de sécurité. Les carabiniers sont autorisés à garder leur position, mais doivent désépauler leurs armes, les garder baissées durant la Présentation et tourner la tête vers les spectateurs. Les pistoliers doivent poser leurs armes et se tourner face aux spectateurs pour la Présentation.

Un arbitre doit vérifier que tous les mécanismes sont ouverts et que les drapeaux de sécurité sont en place. Dès que les armes auront été vérifiées, l'Annonceur présentera les finalistes, le Chef de pas de tir et le Jury en fonction selon la Règle 6.17.1.12. Immédiatement après la Présentation, le Chef de pas de tir commandera « EN POSITION ».

6.18.3.10 Séries de match de 5 coups. Au début de la Finale, chaque membre de chaque équipe tirera trois (3) séries de 5 coups (10 coups par série et par équipe, 30 coups au total par équipe). Pendant chaque série les deux membres de l'équipe doivent alterner leurs tirs (voir 6.18.3.3 ci-dessus), l'athlète à gauche tirant le premier, l'athlète à droite tirant en second (G-D-G-D-G-D etc.). Les deux athlètes peuvent charger et se préparer à tirer après le commandement « CHARGEZ », mais l'athlète à droite ne pourra pas tirer tant que l'athlète à gauche n'aura pas tiré. Les équipes auront 300 secondes pour tirer 2x5 coups. Une pénalité de deux (2) points sera appliquée au résultat d'une équipe dont les membres n'auront pas respecté l'ordre des tirs.

6.18.3.11 Procédure d'une série de 5 coups. 60 secondes après avoir commandé «EN POSITION», le Chef de pas de tir commandera « POUR LA PREMIERE SERIE DE COMPETITION ... CHARGEZ ».

Après 5 secondes, le Chef de pas de tir commandera «TIR».

a) Après 300 secondes ou lorsque tous les finalistes auront tiré cinq (5) coups, le Chef de pas de tir commandera «STOP».

b) Immédiatement après le commandement «STOP», l'Annonceur commentera pendant 15 à 20 secondes le classement et les résultats les plus notables. Les résultats individuels ne seront pas annoncés.

c) Dès que l'Annonceur aura terminé, le Chef de pas de tir commandera «POUR LA SERIE DE COMPETITION SUIVANTE, CHARGEZ». Cette séquence continuera jusqu'à ce que tous les membres des équipes aient tiré trois (3) séries de 5 coups.

6.18.3.12 Tirs au coup par coup. Lorsque chaque équipe aura tiré 3x10 coups (30 coups par équipe), les tirs au coup par coup commenceront avec chaque membre d'une équipe tirant un (1) coup. À chaque coup, l'athlète à gauche doit tirer en premier et l'athlète à droite en second. Les équipes auront 60 secondes pour tirer leurs 2 coups au coup par coup. Une pénalité de deux (2) points sera appliquée au résultat de l'équipe qui n'aurait pas respecté l'ordre des tirs. Lorsque chaque membre des équipes aura tiré les deux premiers coups au coup par coup les éliminations commenceront, l'ordre d'élimination des équipes s'établissant comme suit :

a) Après 17 coups (15+2), l'équipe à la 5ème place sera éliminée,

b) Après 19 coups (15+2+2), l'équipe à la 4ème place sera éliminée,

c) Après 21 coups (15+2+2+2), l'équipe à la 3ème place sera éliminée et sera médaille de bronze,

d) Après 24 coups (15+2+2+2+3), les gagnants des médailles d'or et d'argent seront départagés.

6.18.3.13 Procédure du tir au coup par coup. Dès que l'Annonceur aura terminé de commenter les classements et les résultats après les 3 séries de 5 coups, le Chef de pas de tir commandera « POUR LE TIR DE COMPETITION SUIVANT, CHARGEZ ».

Après 5 secondes le Chef de pas de tir commandera « TIR ».

a) Après 60 secondes, ou dès que tous les finalistes ont tiré un (1) coup, le Chef de pas de tir commandera : « STOP ».

b) Immédiatement après le commandement «STOP», l'Annonceur commentera pendant 15 à 20 secondes le classement et les résultats les plus notables. Les résultats individuels ne seront pas annoncés.

c) Dès que l'Annonceur aura terminé, le Chef de pas de tir commandera «POUR LE COUP DE COMPETITION SUIVANT, CHARGEZ», et la séquence de tir au coup par coup continuera. Dès que tous les membres des équipes auront tiré deux (2) coups au coup par coup (17 coups au total), l'équipe à la 5ème place sera éliminée.

d) Lorsque toutes les équipes restantes auront tiré deux nouveaux coups au coup par coup (19 coups au total), l'équipe à la 4ème place sera éliminée.

e) Lorsque toutes les équipes restantes auront tiré deux (2) nouveaux coups (21 coups au total), l'équipe à la 3ème place sera éliminée.

f) Lorsque les équipes restantes auront tiré trois (3) nouveaux coups au coup par coup (24 coups au total), les équipes à la 1ère et à la 2ème places seront connues (gagnantes des médailles d'or et d'argent).



6.18.3.14 Rupture d'égalités. Les égalités lors de l'élimination d'une équipe ou l'attribution des médailles d'or ou d'argent seront rompues par des shoot-off. Les équipes à égalité (les deux membres) devront tirer des tirs additionnels de barrage, l'athlète à gauche tirant en premier, l'athlète à droite tirant en second, jusqu'à rupture de l'égalité.

Le Chef de pas de tir annoncera «IL Y A UNE EGALITE ENTRE LES EQUIPES DE (NATION) ET (NATION)» et lancera ensuite le shoot-off. Le temps maximum de chaque tir de barrage est de 60 secondes par équipe. La rupture d'égalité sera déterminée par les résultats des équipes (totaux des résultats des deux membres de chaque équipe) sur les shoot-off.

6.18.3.15 Fin de la Finale. Après le 24ème coup de finale les gagnants des médailles d'or et d'argent étant connus, le Chef de pas de tir commandera «STOP ... DECHARGEZ» et déclarera LES RESULTATS SONT DEFINITIFS». Un arbitre vérifiera que les mécanismes des armes sont ouverts et que les drapeaux de sécurité sont en place. Le Jury devra rassembler les trois équipes gagnantes sur l'aire de compétition où l'Annonneur proclamera les équipes gagnantes des médailles de bronze, d'argent et d'or.

6.19 IMPRIMES

Les imprimés à utiliser lors des Championnats ISSF sont les suivants :

- a) Réclamation (Imprimé P)
- b) Réclamation en appel (Imprimé AP)
- c) Rapport d'incident de stand (Imprimé IR)
- d) Bureau RTS, imprimé de notification de **résultats** (Imprimé CN)
- e) **Calcul des résultats sur incident** en Pistolet Vitesse 25 m (Imprimé RFPM)
- f) **Calcul des résultats sur incident** en Pistolet Standard 25m (Imprimé STDP)
- g) Avertissement pour infraction au Code et aux marquages vestimentaires (Imprimé DC)



Renseignements (à remplir par l'athlète 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



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 en APPEL (à remplir par l'athlète 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**



Décision du Jury d'APPEL (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 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

**RAPPORT D'INCIDENT DE STAND****IR****Numéro de l'incident :****Date :****Heure :****Épreuve :****N° de série :****Poste :****Passe :****Série de match :****Athlète :****Nat/Club :****N° Dossard :****Description de l'incident****Nom de l'arbitre de stand
et signature****Heure :****Nom du Jury de stand
et signature****Heure :****Nom de l'arbitre de classement
et signature****Heure :****Nom du Jury de classement
et signature****Heure :****Visa du technicien****Heure :****Correction du score et
référence****Référence :**

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

	BUREAU RTS NOTIFICATION DE RESULTATS	CN
Date :	Épreuve :	N° de série :
Éliminatoire/Qualification :		
Résultat préliminaire affiché par (nom) :	Heure :	
Horaire limite de réclamation :		
Pas de réclamation (nom)	RÉSULTATS CONFIRMÉS	
Ou		
Réclamation (imprimé joint) reçue à	Heure :	
RÉSULTATS NON ENCORE CONFIRMÉS		
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 les officiels du stand, il doit être remis sans délais au Bureau RTS

	CALCUL DES RESULTATS SUR INCIDENT EN COMPÉTITION 25M (MALFUNCTION SCORE COMPUTATION)			ISSF RFPM STDP	
	Date	Heure	Discipline	N° Série	N° Poste
Nom de l'Athlète				N° dossard	

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

PISTOLET STANDARD

Passé 150sec.	Passé 20sec.	Passé 10sec.		1ère série	2ème série	3ème série	4ème série		
Compétition			Répétition				Résultat final		TOTAL

PISTOLET VITESSE

1ère Passé	2ème Passé	Série:	8sec.	8sec.	6sec.	6sec.	4sec.	4sec.	
			Écran Gauche	Écran	Écran Milieu	Écran	Écran Droit		
Compétition									
Répétition									Total
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 de 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 RTS



**CODE VESTIMENTAIRE
AVERTISSEMENT**

DC

Numéro de l'incident :

Date :

Heure :

Athlète :

Nat/Club :

N° dossard :

Description de l'avertissement

Action corrective demandée

**Nom du Jury
et signature**

Heure :

Nota : Les athlètes qui reçoivent cet avertissement pour le code vestimentaire peuvent être disqualifiés pour la compétition si l'infraction n'est pas corrigée.

**6.20 CODE VESTIMENTAIRE ISSF****(En France, c'est le Code vestimentaire de la Gestion Sportive qui s'applique)**

La Règle 6.7.5 du Règlement Technique Général ISSF stipule :

“Les athlètes, entraîneurs et officiels sont responsables de venir sur les stands habillés de façon appropriée à un événement sportif public. L'habillement des athlètes et des officiels doit être conforme au Code vestimentaire ISSF. Des copies sont disponibles auprès du Siège de l'ISSF.”

Cette Règle est la base du Code Vestimentaire ISSF.

6.20.1 Généralités

Tous les sports sont concernés par l'image qu'ils donnent d'eux-mêmes à la jeunesse, au public et aux médias. Les sports olympiques en particulier sont particulièrement jugés sur la capacité de leurs athlètes, entraîneurs et officiels à offrir une image professionnelle qui soit une démonstration de leurs hautes qualités. Le potentiel du Tir à se développer comme un sport, à attirer de nouveaux pratiquants et supporteurs, ainsi qu'à sécuriser son statut de sport olympique est affecté par la façon de se vêtir de ses athlètes et officiels. Le Code vestimentaire de l'ISSF fournit des indications et des règlements pour l'application de la Règle 6.7.5.

6.20.2 Règlement vestimentaire des athlètes

6.20.2.1 Les vêtements portés par les athlètes lors des Entraînements, Éliminatoires, Qualifications et Finales doivent être au standard de ce que les athlètes portent dans des compétitions sportives internationales. Les vêtements de l'athlète doivent véhiculer les images positives d'athlètes tireurs pratiquant un sport Olympique.

6.20.2.2 Lorsqu'ils participent à des compétitions, les athlètes Carabine, Pistolet, Plateau et Cible Mobile doivent porter des vêtements de sport affichant leur nationalité, les couleurs et logos de leur Nation ou Fédération. Les vêtements pouvant être portés en compétition sont en particulier ceux fournis par les Fédérations nationales ou les Comités olympiques nationaux.

6.20.2.3 Les membres d'une équipe engagés dans une Épreuve par équipes doivent porter la même tenue à l'image de la nation qu'ils représentent.

6.20.2.4 Durant les cérémonies de remise des médailles ou d'autres cérémonies il est demandé aux athlètes de porter leur tenue officielle nationale ou leur tenue d'entraînement nationale. Tous les membres d'une équipe doivent porter leur tenue nationale officielle. Si un athlète se présente à une cérémonie de remise des médailles sans tenue nationale officielle, un membre du Jury peut retarder la cérémonie et demander à l'athlète de se changer pour que la cérémonie puisse commencer.

6.20.2.5 Les vêtements des athlètes Carabine doivent être conformes aux caractéristiques décrites dans la Règle 7.5. Si ces athlètes ne portent pas de pantalon ni de chaussures de tir, leurs vêtements en compétition doivent être en conformité avec le Code vestimentaire.

6.20.2.6 Pendant tous les entraînements et les compétitions Pistolet, il est demandé aux Dames de porter des robes, jupes, jupes culottes, shorts ou pantalons, et des chemisiers ou des hauts (qui doivent couvrir le devant et l'arrière du corps ainsi que les épaules). Il est demandé aux Hommes de porter des pantalons longs ou des shorts et des chemises à manches longues ou courtes. Les athlètes ne sont pas autorisés à porter tout vêtement leur permettant d'améliorer leurs performances ; ces vêtements doivent être conformes au Code vestimentaire ISSF (Règle 6.7.5 et 6.20).

6.20.2.7 Les athlètes Plateau doivent appliquer les règles vestimentaires Plateau décrites en Règle 9.13.1.

6.20.2.8 Si un short est porté pendant une compétition, le bas du short ne doit pas être à plus de 15cm au-dessus du centre de la rotule. Les jupes et les robes doivent aussi respecter cette mesure.

6.20.3 Articles interdits

6.20.3.1 Les vêtements interdits en compétition et lors des cérémonies de remise des médailles incluent : les blue-jeans, les jeans ou pantalons similaires de couleur autre que celle du sport, les vêtements camouflage, les T-shirts sans manches, les shorts trop courts (voir Règle 6.20.2.8), les shorts coupés « à franges », les pantalons avec des pièces ou des trous, de même que les chemises ou les pantalons affichant des messages inappropriés (voir Règle 6.12.1, toute propagande est interdite). Les couleurs du sport doivent être celles des tenues nationales officielles. Si les couleurs nationales ne sont pas portées, les couleurs interdites sont le camouflage, l'écossais, le kaki, l'olive ou le marron.

6.20.3.2 Les athlètes ne doivent pas porter de sandales de tout type ni retirer leurs chaussures (avec ou sans chaussettes).



6.20.3.3 Le changement de vêtements doit s'effectuer dans les endroits prévus pour cela mais pas dans l'aire de compétition. Se changer au poste de tir ou dans le stand n'est pas autorisé.

6.20.3.4 Tous les vêtements doivent respecter les conditions d'acceptation de l'ISSF, les Droits commerciaux, les Règles de sponsoring et de publicité relatives aux marquages du fabricant ou du sponsor. Lors des Jeux Olympiques la conformité à la Règle 50 du Comité Olympique International est exigée.

6.20.4 Règlement vestimentaire des coaches et des athlètes et des officiels

6.20.4.1 Le Code vestimentaire ISSF s'applique aux membres des Jurys ISSF et aux officiels techniques nationaux incluant les arbitres. Il s'applique aussi aux coaches quand ils sont en action sur l'aire de compétition ou en Finale.

6.20.4.2 À moins que l'Organisateur ne fournisse des vêtements officiels spéciaux, les membres du Jury doivent porter des pantalons ou des jupes de couleur foncée et des chemises de couleur claire avec col et manches longues ou courtes. Si en raison du climat un sweat chaud ou une veste sont nécessaires, ils seront de préférence de couleur foncée. En climat chaud des pantalons légers sont recommandés. Des chaussures normales ou de sport de couleur foncée sont également recommandées.

6.20.4.3 Quand ils sont en fonction, les membres du Jury doivent porter la veste rouge de Jury qui est disponible auprès du Siège de l'ISSF.

6.20.4.4 Quand ils sont en fonction, les arbitres Plateau doivent porter la veste bleue d'arbitre Plateau qui est disponible auprès du Siège de l'ISSF.

6.20.4.5 Les officiels de la compétition et les coaches ne doivent porter aucun des articles vestimentaires décrits au paragraphe 6.20.3 ci-dessus.

6.20.5 Règlement vestimentaire des photographes et des cameramen de télévision

6.20.5.1 Les photographes et les cameramen de télévision accrédités et ayant accès à l'aire de compétition doivent appliquer le Code vestimentaire de l'ISSF car ils travaillent à la vue du public.

6.20.5.2 Les photographes et les cameramen de télévision ne doivent pas porter des chemises sans manches ni des shorts de gym ou de running. S'ils portent un short ils doivent porter des chaussettes et des chaussures.

6.20.5.3 Les photographes travaillant sur l'aire de compétition doivent porter le gilet/dossard fourni par l'ISSF et indiquant leur appartenance ou non au groupe des photographes officiels de l'ISSF. Le gilet est marqué du logo de l'ISSF et, éventuellement, du logo d'un sponsor qui ne doit pas être plus grand que celui de l'ISSF. Les gilets des photographes sont numérotés pour que leurs porteurs puissent être identifiés par un Coordonnateur ou le Délégué Technique.

6.20.5.4 Les cameramen de télévision travaillant sur l'aire de compétition doivent porter le gilet/dossard de CAMERAMAN TV. Ce gilet est marqué du logo ISSF et porte à l'avant et à l'arrière des numéros facilement lisibles permettant d'identifier le caméraman.

6.20.5.5 Les photographes et les cameramen ne sont pas autorisés à porter tout autre gilet ou veste avec des marquages publicitaires quand ils travaillent sur l'aire de compétition.

6.20.6 Procédures d'application du code vestimentaire

6.20.6.1 Le Contrôle des Équipements, les Jurys Carabine, Pistolet et Plateau ISSF sont responsables de l'application du Règlement vestimentaire et du Code vestimentaire de l'ISSF.

6.20.6.2 Pendant les Championnats ISSF, les Jurys ISSF donneront des Avertissements écrits avec demande de correction pour de premières infractions aux Règles et Code vestimentaires. Les athlètes qui reçoivent un Avertissement écrit et ne corrigent pas l'infraction (changent de vêtements) seront disqualifiés. Les Jurys donneront normalement ces Avertissements pendant le contrôle des équipements ou l'entraînement. Les jurys peuvent autoriser un athlète à terminer son Entraînement d'avant Épreuve (PET) (Plateau et Pistolet 25m) avant de se changer s'il n'y a pas assez de temps pour cela. Aucun athlète ne sera autorisé à participer à une Qualification, une Finale ou une cérémonie de remise de médailles s'il porte des vêtements inappropriés ou interdits.

6.20.6.3 Pendant les compétitions les Jurys doivent utiliser le formulaire "DC" pour informer les auteurs d'infractions en matière vestimentaire/publicitaire et leur demander de les corriger.

**6.21 INDEX**

Pistolet Air 10m – Cible	6.3.4.6
Carabine Air 10m – Cible	6.3.4.3
Épreuves Carabine et Pistolet 10m par Équipes Mixtes	6.18
Épreuves 10m – Règles spécifiques aux Épreuves armes à air 10m	6.11.2
Stands 10m Intérieur	6.4.3.3.c
Stands 10m – Caractéristiques des postes de tir	6.4.10
Stands 10m – mesures de l'éclairage	6.4.14
Cible Mobile 10m – Cibles électroniques	6.4.16.2
Cible Mobile 10m – Cible	6.3.4.8
Stands 25m et 50m Intérieurs	6.4.3.3. d
Cible Pistolet Précision 25m and 50m	6.3.4.5
Cibles électroniques 25m – Cartons de Contrôle	6.3.5.4
Épreuves 25m – Cibles - Pistolet Vitesse 25m	6.3.4.4
Épreuves 25m – Cibles - Précision	6.3.4.5
Temps d'apparition à 25m	6.4.12
Stands 25m extérieur – Ouverture vers le ciel	6.4.3.3. g
Stands 25m – Dimensions des postes de tir	6.4.11.7
Stands 25m – Équipements des postes de tir	6.4.11.10
Stands 25m – Écrans entre les postes de tir	6.4.11.8
Stands 25m – Sections (Groupes)	6.4.11.3
Stands 25m – Caractéristiques	6.4.11
Épreuve Pistolet Vitesse 25m – Attribution des postes de tir	6.6.6.2
Épreuve Pistolet Vitesse 25m – Groupes de cibles	6.4.11.3
Épreuve Pistolet Vitesse 25m – Cible	6.3.4.4
Cibles 25m – Temps d'apparition	6.4.12
Cibles 25m – Lettres sur les cibles	6.4.3.6
Timing des cibles électroniques 25m	6.4.13
Cibles électroniques 300m – Tirs croisés	6.11.6.9.c
Stands 300m extérieur – Ouverture vers le ciel	6.4.3.3. e
Stands 300m – Caractéristiques des postes de tir	6.4.8
Carabine 300m – Cible	6.3.4.1
Stands 50m extérieur – Ouverture vers le ciel	6.4.3.3. f
Stands 50m – Caractéristiques des postes de tir	6.4.9
Carabine 50m – Cible	6.3.4.2
Cible Mobile 50m – Cible	6.3.4.7
Abréviations utilisées sur les listes de résultats	6.14.4.2
Coups d'essai additionnels – Incident	6.13.4
Exercices de visée	6.11.1.1. f
Attribution des postes de tir – Épreuves 10m	6.6.6.f / 6.6.6. g
Attribution des postes de tir – Pistolet Vitesse 25m	6.6.6.2
Attribution des postes de tir – Principes de base	6.6.6
Attribution des postes de tir – Épreuves, Éliminatoires en stand extérieur	6.6.6.1



Attribution des postes de tir – Conditions égales	6.6.6.c
Attribution des postes de tir – Contraintes dues au stand	6.6.6. b
Attribution des postes de tir – Cible Mobile (Règle 10.7.3.1)	6.6.6.5
Attribution des postes de tir – Plateau (Règle 9.11.4)	6.6.6.4
Attribution des postes de tir – Supervisée par le Délégué Technique	6.6.6. a
Attribution des postes de tir – Équipes – Plus d'un relais	6.6.6. g
Incidents ADMIS	6.13.2.1
Modification d'une arme ou d'un équipement	6.7.9.4
Annulation d'un coup	6.11.6.9
Annulation d'un coup – L'athlète n'a pas tiré : confirmé	6.11.6.9.a / 6.11.6.7
Annulation d'un coup – Le coup est annoncé par un autre athlète	6.11.6.9. b
Appels	6.16.6
Appels – Test Post Compétition – DSQ	6.7.9.3
Application des Règles ISSF	6.1.2
Habillement approprié à un événement public – Règlement vestimentaire	6.7.5 / 6.20
Fonds de cible et Cartons de contrôle 50m / 300m	6.3.5.5
Contre cible – 25m	6.3.5.3
Contre cibles – 50m / 300m	6.3.5.2
Numéro de dossard	6.7.7
Cache-œil	6.7.8
Camouflage	6.20.3.1
Boîtes pour armes	6.2.2.8
Cérémonies – Apparence des athlètes	6.20.2.4
Championnat – Administration	6.6
Championnat – Programme et calendrier	6.6.1
Passage d'ESSAIS en MATCH	6.10.4
Remplacement d'indicateurs de vent avant le temps de préparation	6.4.4.6
Remplacement ou remplissage – Réservoir d'air ou de gaz	6.11.2.3
Chef de pas de tir – Fonctions et responsabilités	6.9.1
Chef du Bureau RTS – Fonctions et responsabilités	6.9.3
Contrôle des plateaux d'argile	6.3.6.3
Plateaux d'argile	6.3.6
Horloges des stands	6.4.3.5
Vêtements et équipements	6.7 / 6.20
Règlement vestimentaire – vêtements appropriés	6.7.6
Coaching pendant une épreuve	6.12.5
Commandements CHARGEZ / TIR – STOP / DECHARGEZ	6.2.3.1
Caractéristiques communes à tous les stands	6.4.3
Communications sur le stand	6.4.2. q
Officiels de la compétition	6.9
Règles de compétition Épreuves Carabine et Pistolet 10m / 50m	6.11.1
Réclamation concernant un défaut d'enregistrement ou d'affichage d'un coup	6.10.8 / 6.10.9.3
Réclamation pendant les essais	6.10.5
Réclamation pendant les essais – Finales	6.17.1.8. a



Infraction dissimulée	6.12.6.1. b
Conduite de Championnats ISSF	6.1.5
Cartons de contrôle – Cibles électroniques 25m	6.3.5.4
Tirs croisés	6.11.6
Tirs croisés – Cibles électroniques 300m	6.11.6.9.c
Tirs croisés – Annulation d'un coup	6.11.6.7 : 6.11.6.9
Tirs croisés – Détermination d'un tir croisé confirmé	6.11.6.4
Tirs croisés – Détermination d'un tir croisé non confirmé	6.11.6.5
Tirs croisés – Refus de tir croisé	6.11.6.6
Tirs croisés – Pas confirmé par un arbitre	6.11.6.8
Tirs croisés – Comptage	6.11.6.1
Tirs croisés – Coup d'essai sur la cible de match d'un autre athlète	6.11.6.3
Tirs croisés – Coup d'essai sur la cible d'essais d'un autre athlète	6.11.6.2
Tirs croisés – L'athlète n'a pas tiré, confirmé par un arbitre	6.11.6.7
Réservoir – Date de validité	6.2.4.2 / 6.7.6.2. g
Comptage décimal	6.3.3.1 / 6.3.3.2 / 6.3.3.3
Décisions – Jury	6.8.8 / 6.8.9
Décisions – Jury – Cas non traité dans les Règles	6.8.13
Décisions du Jury RTS	6.10.3.1 / 6.16.5
Déduction	6.12.6.2. b
Déduction – Résultats	6.14.7
Déduction de points – Fausse Information	6.12.6.1.c
Déduction de points – Lâcher de charge propulsive avant le Temps de Préparation	6.11.2.1
Déduction de points – Coup(s) avant le commandement TIR	6.11.1.1. i
Déduction de points – Trop de coups dans une Position ou une Épreuve	6.11.5
Définitions et abréviations	Pages 9 et 10
Retarder le début d'une Finale	6.8.12
Tolérances de caractéristiques	6.4.1.10
Disqualification	6.12.6.2.c / 6.17.1.13.h
Disqualification – Agression physique d'un officiel ou d'un athlète	6.12.6.4
Disqualification – Infraction grave aux règles de sécurité	6.12.6.3
Disqualification en Finale	6.12.6.2.c
Gêne	6.11.7
Gêner les autres athlètes	6.12.4
Stands Double Trap – Stands Double Trap séparés	6.4.19.4
Stands Double Trap – Caractéristiques	6.4.19
Stand Double Trap – Utilisation d'un stand Fosse	6.4.1.4
Tirage au sort – Attribution des postes de tir	6.6.6
Code vestimentaire	6.7.5 / 6.20
Code vestimentaire – Articles interdits	6.20.3
Tir à sec	6.2.4.1 / 6.11.1.1. f
Tir à sec – Définition	6.2.4.1
Jury – Fonctions et responsabilités	6.8
Plateaux d'argile écologiques	6.3.6



Appareils électroniques	6.7.4.4 / 6.11.8. f
Cibles électroniques – Vérifiées par le Délégué Technique	6.3.2.8
Cibles électroniques – Responsabilité de l'athlète	6.10.4
Cibles électroniques (EST)	6.3.2
Cibles électroniques – Passage en MATCH par un officiel	6.10.4. b
Acceptation d'athlètes (Règle 4.1)	6.7.7.3
Éliminatoires	6.6.6.1
Inscriptions – Inscriptions finales	6.6.4
Statut des inscriptions et limites	6.6.1.3
Équipements et vêtements de compétition	6.7
Contrôle des Équipements – Vérification avant utilisation	6.7.6.1
Contrôle des Équipements – Information des athlètes et des officiels d'équipe	6.7.6.2. a
Contrôle des Équipements – Instruments – Appareil de mesure de la flexibilité des semelles	6.5.3
Contrôle des Équipements – Instruments – Appareil de mesure de la rigidité	6.5.2
Contrôle des Équipements – Instruments – Appareil de mesure de l'épaisseur	6.5.1
Contrôle des Équipements – Instruments, jauges	6.5
Contrôle des Équipements – Marquage des armes et équipements	6.7.6.2. e
Contrôle des Équipements – Procédure	6.7.6.2
Contrôle des Équipements – Registre des équipements	6.7.6.2. f
Contrôle des Équipements – Coût d'un recontrôle	6.7.6.2. i
Contrôle des Équipements – Responsabilité de l'athlète	6.7.2
Contrôle des Équipements – Supervision par le Jury	6.8.c
Contrôle des Équipements – Avantage déloyal sur les autres	6.7.1
Contrôle des Équipements – Validité du contrôle « une fois pour toutes »	6.7.6.2. e
Contrôle des Équipements dans l'intérêt de la sécurité	6.2.1.6
Cibles électroniques – Réclamation sur résultat	6.16.5.2
Cibles électroniques – Techniciens	6.10.1
Tableaux des épreuves	Pages 12 et 13
Contrôle par le Jury – Coup supplémentaire après défaut d'enregistrement	6.10.9.3
Contrôle par le Jury – Cibles électroniques	6.3.2.8
Contrôle par le Jury – Armes, équipements, positions pendant les compétitions	6.8.5
Coup en trop – Annulation du dernier coup tiré	6.10.9.3. d
Coup en trop – Sur commandement	6.10.9.3
Coup en trop – Pas d'enregistrement ni d'affichage sur le moniteur	6.10.9.4
Coup en trop – Enregistré et affiché sur le moniteur	6.10.9.3
Protection oculaire	6.2.6
Panne d'une seule cible	6.10.9.2
Panne de toutes les cibles d'un stand	6.10.9.1
Pannes des cibles électroniques 10m et 50m	6.10.9
Défaut d'avancement du ruban caoutchouc ou de la bande papier	6.10.6
Fausse information	6.12.6.1.c
Cautions – Réclamations et Appels	6.16.4
Finales – Pistolet Vitesse 25m – Tir avant la lumière verte	6.17.1.13. j
Finales – Pistolet 25m Dames – Tir avant la lumière verte	6.17.1.13. j



Finales – Annonce des résultats officiels	6.17.1.14
Finales – Annonce des coups – Epreuves 10m / 50m	6.17.2.g + h
Finales – Annonce des coups – Pistolet 25m	6.17.5. g
Finals – Annonce des coups – Pistolet Vitesse 25m	6.17.4. g
Finales – Retard de présence : 2 Points - DEDUCTION	6.17.1.3
Finales – Vérifications avant la Finale	6.17.1.3
Finales – Compétition Pistolet 25m	6.17.5
Finales – Compétition Pistolet Vitesse 25m	6.17.4
Finales – Procédures de compétition	6.17.1.
Finales – Réclamation pendant les coups d'essai	6.17.1.8. a
Finales – Retard d'une Finale	6.8.12
Finales – Comptage décimal	6.3.3.3 (ordre alpha)
Finales - Coaching	6.17.1.13.n (ordre alpha)
Finales – Test des équipements	6.17.1.3
Finales – Réclamations sur cibles électroniques	6.17.1.8
Finales – Tir à sec interdit	6.17.1.13. e
Finales – Vérification des équipements avant une Finale	6.17.1.3
Finales – Réclamation sur cible électronique	6.17.1.8
Finales – Programme des Épreuves Carabine et Pistolet 10m	6.17.2
Finales – Programme des Épreuves Pistolet 25m Dames	6.17.5
Finales – Programme des Épreuves Pistolet Vitesse 25m Hommes	6.17.4
Finales – Programme des Épreuves Carabine 50m 3 Positions Hommes et Dames	6.17.3
Finales – Programme des Épreuves Carabine et Pistolet	6.17
Finales – Programme des Épreuves Plateau	9.17
Finales – Coup supplémentaire	6.17.1.13. k
Finales – Panne d'une seule cible – Épreuves 10m et 50m	6.17.1.8. a
Finales – Panne d'une seule cible – Épreuves 25m	6.17.1.8. b
Finales – Panne de toutes les cibles	6.10.9.1
Finales – Panne de toutes les cibles – Épreuves 10m et 50m	6.10.9
Finales – Panne de toutes les cibles – Épreuves 25m	6.10.9
Finales – Résultats officiels définitifs	6.17.1.14
Finales – Arrivée tardive	6.17.1.4
Finales – Incidents, 10m et 50m	6.17.1.6
Finales – Incidents Pistolet Vitesse 25m (Règle 8.9)	6.17.4.m
Finales – Incident Pistolet 25m Dames (Règle 8.9.1)	6.17.5. l
Finales – Nombre de finalistes, Épreuves 10m / 50m	6.17.1.1
Finales – Nombre de finalistes, Épreuves 25m	6.17.1.1
Finales – Officiels	6.17.1.10
Finales – Support de Pistolet	6.4.11.10
Finales – Temps de Préparation 10m / 50m	6.17.2. d
Finales – Temps de Préparation Épreuves 25m	6.17.4.e & 5e
Finales – Présentation des finalistes	6.17.1.12
Finales – Présentation des médaillés	6.17.1.14
Finales – Production et musique	6.17.1.11



Finales – Réclamations en Finale – Décisions	6.17.6
Finales – Réclamations en Finale – Réclamations sur résultats	6.17.1.7
Finales – Qualification – Programme complet	6.17.1.1
Finales – Équipements du stand	6.17.1.9
Finales – Présence en chambre d'appel	6.17.1.3
Finales – Règles et Procédures	6.17.1.13
Finales – Drapeau de sécurité	6.17.1.13.m
Finales – Comptage	6.17.1.5
Finales Support de pistolet	6.4.11.10
Finales – Coups tirés avant TIR ou après STOP – 10m / 50m	6.17.1.13h&i
Finales – Commandements pour ESSAIS Carabine et Pistolet 10m / 50m Couché et Pistolet 50m	6.17.2. d
Finales – Commandements pour ESSAIS Pistolet 25m Dames	6.17.5. e
Finales – Commandements pour Essais Pistolet Vitesse 25m Hommes	6.17.4. e
Finales – Commandements pour Essais Carabine 50m 3 Positions	6.17.3. d
Finales – Postes de tir	6.17.1.2
Finales – Heure de début	6.17.1.3
Finales – Égalités 10m / 50m Couché et Pistolet 50m	6.17.2. j
Finales – Égalités Pistolet 25m Dames	6.17.5. j
Finales – Égalités Pistolet Vitesse 25m Hommes	6.17.4. i
Finales – Égalités 50m 3 Positions	6.17.3. l
Tir après le commandement STOP / DECHARGEZ	6.2.3.5
Tir avant le commandement CHARGEZ / TIR	6.2.3.5
Ligne de tir	6.4.3.2
Ligne de tir – Marquage et mesure	6.4.5.4
Postes de tir – Attribution	6.6.6
Postes de tir – Substances	6.11.8. b
Postes de tir – Équipement à 25m	6.4.11.10
Postes de tir – Équipement	6.4.7.2
Photographie au flash lorsque c'est interdit	6.11.8. g
Plateaux flash	6.3.6.2
Formulaires	6.19
Formule pour les Éliminatoires	6.6.6.1. d
Stand de test des armes	6.4.11.11
Réservoir Air / CO2 – Responsabilité de l'athlète – Date de validité	6.7.6.2.g / 6.2.4.2
Réservoir Air / CO2 – Échange et remplissage	6.11.2.3
Jauges et instruments	6.5
Installations	6.4.2
Caractéristiques générales des postes de tirs	6.4.7
Exigences générales sur les cibles	6.3.1
Caractéristiques générales des postes de tirs	6.3
Règles de manipulation des armes	6.2.2
Manipulation des armes – Après STOP	6.2.3.6
Manipulation des armes – Retirer les armes de la ligne de tir	6.2.2.1
Manipulation des armes	6.2.2



Protections auditives	6.2.5
Hauteur des cibles	6.4.6.1
Écarts horizontaux des postes de tir	6.4.6.3
Écarts horizontaux des centres des cibles	6.4.6.2
Égalités individuelles	6.15.1
Stand intérieur – Mesure d'éclairage	6.4.14.2 / .3
Stand intérieur – Exigences d'éclairage (Lux)	6.4.14
Inspection des stands par le Délégué Technique	6.4.1.9
Interruptions	6.11.3
Coups irréguliers à 10m, 50m et 300m	6.11.5
Jurys – Conseil, Assistance et Supervision	6.8
Jurys – Designation des Jurys	6.1.5.1
Jurys – Jury de Compétition – Fonctions et responsabilités	6.8
Jury – Décisions	6.8.9
Jury – Décisions, échec de test post-compétition	6.7.9.3
Jury – Vérifications avant la compétition	6.8.3
Jury – Connaissance et mise en application des Règles	6.1.2. e
Jury – Majorité présente sur le stand	6.8.8
Jury – Responsabilités	6.8
Jury – Supervision – Contrôle des équipements, des armes et des positions	6.8.5 / .6
Jury – Temps supplémentaire	6.11.3.2. b
Membres du Jury – Athlètes ou officiels des équipes	6.8.14
Membres du Jury – obligation de porter le gilet rouge officiel ISSF	6.8.2
Connaissance des Règles	6.1.2. e
Arrivée tardive de l'athlète	6.11.4
Gaucher / Droitier	6.1.2. g
Mesure de l'éclairage des stands intérieurs	6.4.14.2 / .3
Exigences d'éclairage des stands intérieurs	6.4.14
Ligne des cibles – parallèle à la ligne de tir	6.4.3.2
Chargement – Définition	6.2.3.4
Chargement – plus d'un plomb	6.11.2.4
Chargement des armes	6.2.3.2
Chargement des armes – Utilisation d'un chargeur – Épreuves Carabine et Pistolet 50m	6.2.3.3
Tableau d'affichage principal	6.4.2. i
Incidents – Si ADMIS coups d'essais supplémentaires	6.13.4
Incidents	6.13
Incidents / Munitions	6.13
Nombre maximum d'inscriptions	6.6.1.4
Installations pour les médias	6.4.2. s
Épreuves Hommes – Épreuves Dames	6.1.2.h
Manqués – Coups non tirés	6.11.1.2. f
Téléphones mobiles	6.11.8.f/6.7.4.4
Téléphones mobiles – Restrictions	6.11.8.h
Moniteur – Visibilité	6.10.4. d



Déplacement sur un poste de réserve	6.10.9.2. a
Déplacement sur un autre poste de tir	6.10.9.4
Musique pendant les compétitions	6.11.8. a
Incidents NON ADMIS	6.13.2.2
Coaching non verbal	6.12.5.1
Coups non tirés	6.11.1.2. f
Affichages	6.11.8.h
Pas de signature du ruban d'imprimante – Cibles électroniques	6.10.4. g
Notification de défaut d'enregistrement ou d'affichage d'un coup	6.10.9.3
Numérotation des cibles et des postes de tir	6.4.3.6
Numérotation des cibles	6.4.3.6
Objectif des Règles ISSF	6.1.1
Programme officiel d'un championnat	6.6.1.1
Calendrier officiel	6.6.1.2
Entraînement officiel	6.6.3.1
Zones des officiels des athlètes et des spectateurs	6.4.1.5
Infraction ouverte	6.12.6.1. a
Organisation et supervision des Championnats ISSF	6.1.5
Comité d'organisation et désignations	6.1.5.2
Plomb – Chargement d'un seul plomb	6.11.2.4 / 6.2.3.3
Pénalités pour infractions aux Règles	6.12.6
Cartons de pénalité	6.12.6.2. a/b/c/e
Agression physique d'un officiel ou d'un athlète	6.12.6.4
Contrôle post compétition	6.7.9
Entraînement d'avant compétition	6.6.3.2
Résultats préliminaires	6.14.1
Temps de préparation – Manipulation des armes, tir à sec, exercices de visée	6.11.1.1. f
Temps de préparation – cible d'essai, vérifications d'avant compétition	6.11.1.1
Présence du Jury	6.8.8 / 6.8.15
Procédure de vérification des cibles électroniques	6.10.8
Propagande	6.12.1
Protection contre la pluie, le soleil et le vent	6.4.1.5
Réclamation sur la valeur d'un coup - Cibles électroniques	6.10.7
Cautions pour réclamations	6.16.4
Temps de réclamation	6.16.5.1 / 6.16.3
Réclamations – Traitées par le Jury	6.8.11
Réclamations – réclamation sur résultat – Jury RTS	6.16.5
Réclamations – Verbales	6.16.2
Réclamations – Écrites	6.16.3
Réclamations et Appels	6.16
Reposer une arme	6.2.2.4
Coup recherché – Comptage	6.10.9.3
Coup recherché et non localisé	6.10.9.3. e
Commandements	6.2.3



Arbitres – Fonctions et responsabilités	6.9.2
Arbitres – Connaissance et mise en application des Règles	6.1.2. e
Tableaux d’affichage de stand	6.4.2. i
Caractéristiques des stands	6.4
Stands et autres installations	6.4
Prêt à tirer – Athlète se présentant à l’heure	6.12.4. a
Épreuves reconnues par l’ISSF	Page 11
Records	6.14.9
Lâcher de charge propulsive après le début du match	6.11.2.2
Temps restant	6.11.1.2. e
Réparation ou remplacement d’une arme	6.13.3
Réparation ou remplacement d’une arme – Pas de temps supplémentaire mais coups d’essai	6.13.4
Remplacement d’un athlète dans une Épreuve par équipes	6.6.5.c
Responsabilité des officiels de stand	6.2.3.1
Responsabilité de l’athlète	6.12.4
Responsabilité de l’athlète – Équipement	6.7.2
Diffusion des résultats	6.14.3
Liste des résultats – Contenu	6.14.4.1
Liste des résultats – Abréviations	6.14.4.2
Liste des résultats – Produite par l’ISSF	6.14.4
Reprise du tir après STOP	6.2.3.6
Droitier / Gaucher	6.1.2. g
Jury RTS – Cibles électroniques	6.10.3
Jury RTS – Supervision du comptage	6.8.b / 6.10.3.1
Arbitres RTS – Fonctions et responsabilités	6.9.4
Infractions aux Règles - Pénalités	6.12.6.2
Règles pour toutes les Épreuves Carabine et les Épreuves Pistolet 10m et 50m	6.11.1
Règles de conduite des athlètes et officiels	6.12
Cible Mobile – Attribution des postes de tir	6.6.6.5
Cible Mobile – Athlète visible des spectateurs	6.4.15.4
Cible Mobile – Poste de tir à sec	6.4.15.5
Cible Mobile – Temps de passage	6.4.15.8
Cible Mobile – Largeur du poste de tir	6.4.15.5
Stands Cible Mobile – Caractéristiques	6.4.15
Stands Cible Mobile 10m	6.4.16.2
Stands Cible Mobile 50m	6.4.16.1
Sécurité	6.2
Drapeaux de sécurité	6.17.1.13.m / 6.2.2.2.a
Sécurité des athlètes des officiels de stand et des spectateurs	6.2.1.3 / 6.2.2.3
Sécurité des stands	6.2.1.2
Règles de sécurité – Généralités	6.2.1
Infractions graves à la sécurité	6.12.6.3
Champ des Règles Techniques	6.1.3
Procédures de comptage et de classement	6.14



Réclamation sur classement	6.10.7 / 6.10.5
Réclamations sur classement – Cibles électroniques	6.10.7
Réclamations sur classement – Cibles électroniques : 2 Points – DEDUCTION	6.16.5.2.c / 6.10.7. d
Ombre sur les cibles	6.4.3.1
Appareil de mesure de la flexibilité de la semelle des chaussures	6.5.3
Distances de tir	6.4.5
Distances de tir – Mesures	6.4.5.1
Tapis de tir	6.4.7.2. b
Tables de tir	6.4.7.1
Défaut d'enregistrement d'un coup	6.10.9.3
Coup(s) après le commandement STOP	6.11.1.3
Coup(s) avant le commandement TIR	6.11.1.1. i
Plateau – Attribution des postes de tir (Règle 9.11.4)	6.6.6.4
Plateau – Sélection de stand et de rounds	6.6.6.4
Stands Plateau – Caractéristiques	6.4.17
Coups en dehors du carton de contrôle	6.3.5.5
Caches latéraux	6.7.8.1
Caches latéraux pour Plateau (Règle 9.13.4)	6.7.8.1
Essais – Changement en match par le technicien de cible	6.11.1.1. k
Coups d'essai	6.11.1.1
Coups d'essai après le premier coup de match	6.11.1.2.c
Coups d'essai avant le premier coup de match	6.11.1.1
Signature du ruban d'imprimante – Cibles électroniques	6.10.4.f / g
Stand Skeet – Caractéristiques	6.4.20
Stand Skeet – vue type du stand	6.4.20.4
Fumer	6.11.8. e
Appareils amplificateurs du son	6.7.4.3
Appareils atténuateurs du son	6.2.5
Articles spéciaux – Habillement	6.7.4.2
Zone des spectateurs	6.4.1.5 / 6.4.3.4
Esprit et intentions des Règles ISSF	6.8.13
Caractéristiques des stands Cible Mobile - Généralités	6.4.15
Caractéristiques des stands Plateau	6.4.17
Start Lists	6.6.5
Début du match	6.11.1.2
Appareil de mesure de la rigidité	6.5.2
Commandement STOP	6.11.1.3
Arrêt du tir de plus de 3 minutes	6.11.3.1
Arrêt du tir de plus de 5 minutes ou changement de poste de tir	6.11.3.2
Arrêt du tir par un membre du Jury/arbitre pour raison de sécurité	6.2.1.5
Substances répandues sur le sol du poste de tir	6.11.8. b
Arme de remplacement – Incident	6.13.3
Soleil – Orientation des stands	6.4.3.1
Systèmes de cibles	6.4.1.8



Ruban adhésif au poste de tir	6.11.8.c
Positions des centres des cibles	6.4.6
Système de commande des cibles	6.3.5
Contrôle ciblé	6.7.9.4
Ligne des cibles	6.4.5.4
Technicien des cibles – Cibles électroniques	6.10.2
Cibles et caractéristiques des cibles	6.3
Chef d'équipe – Responsabilités	6.12.3
Résultats d'équipe dans les Éliminatoires 50m et 300m	6.6.6.1.e&f
Égalités d'équipes	6.15.5
Délégué Technique : Vérification des cibles électroniques	6.3.2.8
Délégué Technique : Rapport sur Records du Monde	6.14.9.5
Délégué Technique : Épreuves Plateau – Sélection des stands/rounds	6.6.6.4
Délégué Technique : Supervision – Attribution des postes de tir	6.6.6. a
Délégué Technique : Réunion technique	6.6.2
Techniciens – Cibles électroniques	6.10.1
Appareil de mesure de l'épaisseur	6.5.1
Test des armes	6.4.11.11
Menace sur la sécurité des autres dans un stand	6.2.1.4
Rupture d'égalités – Compte à rebours	6.15.1. b
Rupture d'égalités – Généralités	6.15
Rupture d'égalités – Individuels	6.15.1
Rupture d'égalités – Épreuves par équipes	6.15.5
Égalités dans les épreuves olympiques avec Finales	6.15.4
Temps supplémentaire accordé par le Jury – Rapport d'incident	6.11.3.2. b
Temps supplémentaire accordé par le Jury – Déplacement sur un autre poste de tir	6.11.3.2
Temps supplémentaire accordé par le Jury – Arrêt du tir de plus de 5 minutes	6.11.3.2
Timing Cible Mobile	6.4.15.8
Trop de coups dans une Épreuve ou Position	6.11.5
Entraînement – Généralités	6.6.3
Transfert des valeurs des coups en excès	6.11.5
Section de la fosse du Double Trap et de la Fosse	6.4.18.5
Stands Fosse – Caractéristiques	6.4.18
Stands Fosse – Lanceurs	6.4.18.3
Avantage déloyal sur les autres	6.7.1 / 6.1.4
Entraînement libre	6.6.3.3
Comportement anti sportif	6.12.6.2. d
Réclamations verbales	6.16.2
Vérification de la sécurité des armes	6.2.2.4
Cérémonies de remise des médailles	6.17.7
Infraction grave aux Règles de sécurité	6.12.6.3
Infractions dissimulées	6.12.6.1. b
Infractions ouvertes	6.12.6.1. a
Avertissement	6.12.6.2. a



Indicateurs de vent 50m / 300m	6.4.4
Indicateurs de vent 50m / 300m – Vérification avant le temps de préparation	6.4.4.6
Épreuves Dames / Épreuves Hommes	6.1.2.h
Records du Monde	6.14.9
Records du Monde – Finales	6.14.9.1
Records du Monde – Juniors	6.14.9.3
Records du Monde – Vérification	6.14.9.5
Appareils portés au poignet	6.7.4.4
Réclamations écrites	6.16.3
Réclamations écrites – Décisions envoyées à l'ISSF	6.16.7



ANNEXE A Règles pour cibles papier

Introduction

Dès le début de la révision du règlement ISSF pour l'olympiade 2017-2020, les règles ISSF pour les cibles papier ont été retirées des Règles Techniques Générales et de Spécialités ISSF et regroupées dans cette Annexe A. Les épreuves de tir des Jeux Olympiques et tous les Championnats du Monde, Coupes du Monde et Coupes du Monde Junior ISSF doivent maintenant être menés en utilisant des cibles électroniques, mais l'ISSF reconnaît que certains Championnats Continentaux et de nombreuses compétitions, nationales, régionales et de clubs continuent à utiliser les cibles papier. Ces Règles pour Les Cibles Papier ne sont valables que pour la conduite des compétitions qui utilisent les cibles papier. Les autres règles ISSF, doivent être utilisées de manière appropriée pour conduire toutes les autres compétitions.

**RTS : voir tableau des abréviations au début du RTG*

1 CIBLES PAPIER et JAUGES

1.1 CIBLES OFFICIELLES ISSF

1.1.1

Les dimensions et les spécifications pour toutes les cibles agréées par l'ISSF sont décrites dans la règle 6.3.4.

1.1.2

Les cibles sont divisées en zones de points par des cordons. Les dimensions de toutes les zones sont mesurées à partir des bords extérieurs (diamètre extérieur) des cercles.

1.1.3

Dans les championnats ISSF, seules les cibles avec un seul visuel noir sont autorisées lors des championnats ISSF, sauf pour la Cible Mobile.

1.1.4

Les cibles d'essai doivent être clairement marquées avec une bande noire en diagonale dans le coin supérieur droit de la cible. La bande doit être clairement visible à l'œil nu à la distance requise dans des conditions normale de luminosité (excepté pour le pistolet vitesse 25m et la cible mobile 50m).

1.2 PREREQUIS POUR LES ESSAIS (APPLICATION POUR LES SEULS CHAMPIONNATS ISSF)

Six (6) mois au moins avant chaque championnat, il y a lieu de soumettre au Secrétariat Général de l'ISSF des échantillons de toutes les cibles papier (5 de chaque type) devant être utilisés pendant le championnat afin de vérifier leurs caractéristiques, de les tester et d'approuver leur conformité.

1.2.1

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

1.3 COMPTAGE DES POINTS

1.3.1

Les points peuvent être jugés en utilisant des jauges conformes à la règle 1.4 (ci-dessous), ou avec un système de comptage électronique approuvé par l'ISSF.



1.3.2

Les valeurs des impacts sur les cibles carabine et pistolet peuvent être données en valeurs entières ou, si des cibles électroniques agréées sont utilisées, en valeurs décimales. Les zones décimales sont obtenues par division d'une zone de valeur entière en dix zones égales repérées par des valeurs décimales commençant par zéro (par exemple : 10.0, 9.0, etc.) et se terminant par neuf (par exemple : 10.9, 9.9, etc.).

1.3.3

Le papier employé pour les cibles doit être d'une surface et d'une teinte non réfléchissante, de manière que la zone 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.

1.4 LES JAUGES ET LEUR UTILISATION

Lorsque des cibles papier sont utilisées, des jauges doivent être utilisées pour mesurer les impacts douteux. Les jauges doivent être conformes aux spécifications suivantes :

1.4.1 Pistolet Percussion centrale 25m

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	Suivant calibre tiré
Longueur de l'axe plongeant	10 à 15 mm
À utiliser pour les épreuves :	Pistolet percussion centrale

1.4.2 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	Suivant calibre tiré
Longueur de l'axe plongeant	10 à 15 mm
À utiliser pour les épreuves :	Carabine à 300m

1.4.3 Carabine petit calibre et pistolet 5,6mm (.22 LR)

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 (+ 0,05mm)
Longueur de l'axe plongeant	10 à 15 mm
À utiliser pour les épreuves :	Utilisant des munitions de 5,6 mm

1.4.4 Jauge intérieure 4,5mm

Diamètre de la collerette de mesure	4,50 mm (+ 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 (4,48 mm)
Longueur de l'axe plongeant	10 à 15 mm
À utiliser pour les épreuves :	Zones 1 et 2 carabine 10m et cible mobile Zone 1 du pistolet 10m

1.4.5 Mesure des MOUCHES Carabine 10m avec la jauge PISTOLET 10m EXTÉRIEURE

<p>Collerette de mesure Plomb Zone 10</p>	<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>
---	---

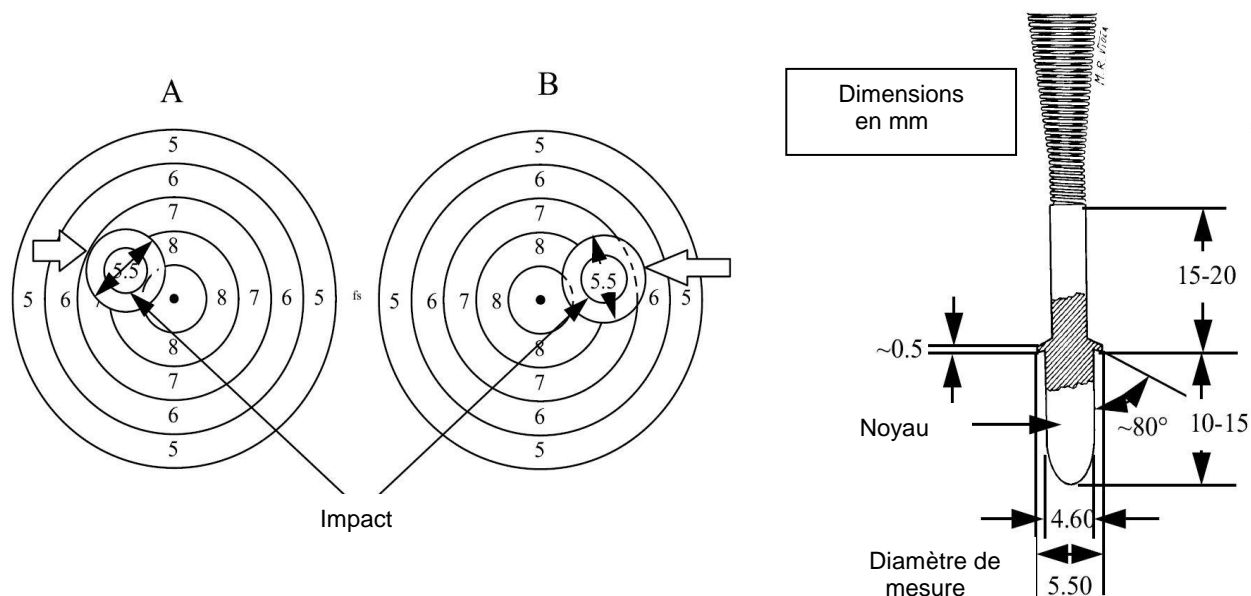
1.4.6 Mesure des MOUCHES Pistolet 10m avec la jauge extérieure MOUCHE PISTOLET 10m

Diamètre de la collerette de mesure	18,00 mm (+ 0,00/ - 0,05 mm)
Épaisseur du bord de la collerette	0,5 mm environ
Diamètre de l'axe plongeant	4,60 mm (+ 0,05 mm)
Longueur de l'axe plongeant	10 à 15 mm
À utiliser pour les épreuves :	Mouches du pistolet air
<p>Collerette de mesure Plomb Mouche</p>	<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>

1.4.7 Jauge extérieure 4,5mm pour la Carabine 10m et la Cible Mobile 10m

Diamètre de la collerette de mesure	5,50 mm (+ 0,00/ - 0,05 mm)
Épaisseur du bord de la collerette	0,5 mm environ
Diamètre de l'axe plongeant	4,60 mm (+0,05 mm)
Longueur de l'axe plongeant	10 à 15 mm
À utiliser pour les épreuves :	Zones 3 à 10 carabine 10m et cible mobile 10m Également "mouche"

1.4.8 Utilisation de la jauge extérieure pour la Carabine 10m



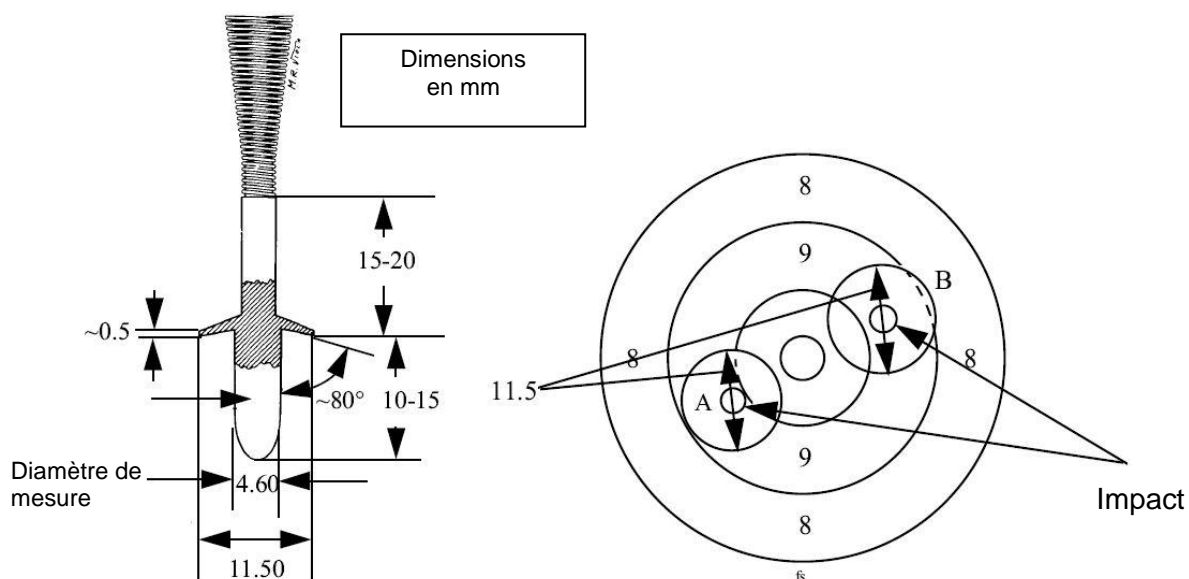
« A » représente un impact douteux avec la jauge en place. Le bord extérieur du collet est intérieur à la zone 7. L'impact est jugé POSITIF soit 9.

« B » représente un impact douteux avec la jauge en place. Le bord extérieur du collet est extérieur à la zone 7 et déborde dans la zone 6. L'impact est jugé NÉGATIF soit 8.

1.4.9 Jauge extérieure 4,5mm pour le Pistolet 10m

Diamètre de la collerette de mesure	11,50 mm (+ 0,00/ - 0,05 mm)
Épaisseur du bord de la collerette	0,5 mm environ
Diamètre de l'axe plongeant	4,60 mm (+0,05 mm)
Longueur de l'axe plongeant	10 à 15 mm
À utiliser pour les épreuves :	Zones 2 à 10 pistolet air 10m

1.4.10 Utilisation de la jauge extérieure 4,5mm pour le Pistolet 10m





- "A" représente un impact douteux avec la jauge en place. Le bord extérieur du collet est intérieur à la zone 9. L'impact est jugé POSITIF soit 10.
- "B" représente un impact douteux avec la jauge en place. Le bord extérieur du collet est extérieur à la zone 9 et déborde dans la zone 8. L'impact est jugé NÉGATIF soit 9.

1.4.11 Jauge d'ovalisation (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.

- a) Pour le pistolet percussion centrale 25m (9,65 mm) : la cote est de 11mm (+ 0,05 / - 0,00mm) mesurée entre les bords intérieurs.
- b) Pour le pistolet de calibre 5,6mm : la cote est de 7mm (+ 0,05 / - 0,00mm) mesurée entre les bords intérieurs.

2 STANDS DE TIR ET INSTALLATION

2.1 CONTRE CIBLES

Des contre cibles doivent être utilisées avec les cibles 50m et 300m conformément à la règle 6.3.5.2. La zone immédiatement derrière la cible doit être recouverte par un carton de contrôle. De nouveaux cartons de contrôle doivent être mis en place pour chaque athlète pour chaque épreuve.

2.2 CONTRE CIBLES POUR LE 25M

- a) Des contre cibles doivent être utilisées dans toutes les épreuves de Pistolet 25m pour aider à localiser les coups ayant manqué la cible.
- b) Les contre cibles doivent, au minimum, couvrir entièrement la largeur et la hauteur 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 à enregistrer tous les coups entre les cibles.
- c) Les contre cibles doivent être en papier non réfléchissant de couleur neutre semblable à la couleur des cibles.
- d) Pour les épreuves 25m, de nouvelles contre cibles devront être fournies pour chaque athlète à chaque passe.

2.3 SYSTEMES DE CHANGEMENT DE CIBLE

2.3.1

Les stands 10m doivent être équipés avec des rameneurs ou des systèmes qui permettent de changer de cible après chaque coup.

2.3.2

Les stands 50m doivent être équipés avec des boîtes changeuses de cible, des rameneurs ou des systèmes de tranchée qui permettent de changer de cible après chaque coup.

2.3.3

Les stands 300m doivent être équipés avec des rameneurs qui permettent de retirer et de marquer la cible après chaque coup.

2.3.4

Les cibles d'essai doivent être clairement marquées avec une bande noire en diagonale dans le coin droit haut de la cible. La bande doit être clairement visible à l'œil nu à la distance requise dans des conditions normale de luminosité (excepté pour le pistolet vitesse 25m et la cible mobile 50m).

2.4 EQUIPEMENT DU POSTE DE TIR SI DES GREFFIERS SONT MIS EN PLACE

2.4.1

Un bureau, une chaise et un télescope doivent être fournis.

2.4.2

Un tableau de résultats de dimensions approximatives de 50x50cm, 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 athlètes

2.5 NORMES DES INSTALLATIONS POUR CIBLES PIVOTANTES 25M

2.5.1

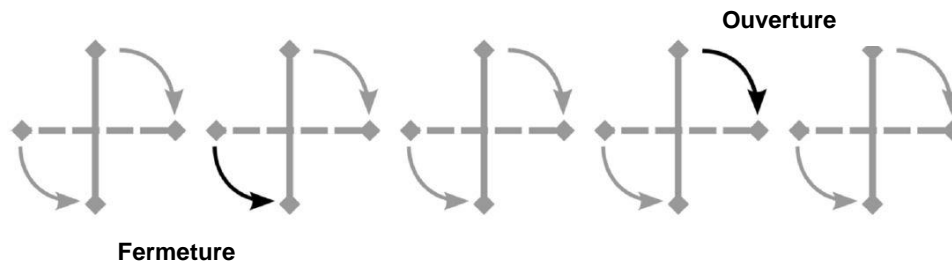
Les cibles de l'épreuve de Pistolet Vitesse doivent être placées par cinq à la même hauteur (tolérance + 1 cm) fonctionner en même temps et faire face à un seul poste de tir centré sur la cible médiane du groupe. L'écartement des cibles, d'axe en axe, dans un groupe de 5 doit être de 75 cm (+ 1 cm).

2.5.2

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 cibles fixes.

- Le temps de rotation pour mise face à l'athlète ne doit pas dépasser 0,3 seconde.
- La rotation doit se faire sans vibrations visibles pouvant déconcentrer l'athlète.
- En vue de dessus, les cibles doivent tourner dans le sens des aiguilles d'une montre pour apparaître et dans le sens inverse pour se placer de profil.

Rotation des cibles en vue de dessus



- Les cibles d'une section doivent tourner ensemble avec un mécanisme assurant un fonctionnement correct et un réglage précis du temps.

2.5.3

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 / -0,0sec).

- Le temps débute au moment où les cibles commencent à faire face et s'arrête au moment où elles commencent à se fermer.
- Si le temps est inférieur au temps spécifié ou supérieur de plus de 0,2sec, 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.

2.5.4 Temps d'apparition pour les épreuves 25m

- Pistolet Vitesse : 8, 6 et 4 secondes.
- Pistolet Standard : 150, 20 et 10 secondes.
- Pistolet 25m et PC : apparition 3 secondes pour chaque tir alternant avec 7 secondes (+/- 0,1 sec) de profil.



- d) Pour tous les temps d'apparition, une tolérance de +0,2 / - 0,0 sec est accordée.

2.5.5

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.

3 FONCTIONS DES OFFICIELS DE LA COMPETITION

3.1 FONCTIONS DES MEMBRES DU JURY EPREUVES 25M SEULEMENT

- a) Lors des épreuves 25m sur cibles papier, un membre du Jury RTS* et/ou du Jury Pistolet doit être désigné pour chaque section de stand ou groupe de 5 à 10 cibles (soit un par arbitre de cible). Il doit accompagner l'arbitre de cible sur la ligne des cibles.
- b) Le membre du Jury aux cibles doit vérifier que les cibles sont inspectées avant comptage pour vérifier, le nombre de coups, les coups à jauger, etc. Les cas douteux doivent être résolus avant le début du comptage.
- c) Les décisions sur les cas douteux doivent être données simultanément par 2 membres du Jury et l'arbitre de cibles. Un membre du Jury doit agir comme Président et utiliser la jauge si nécessaire.
- d) 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.
- e) Le membre du Jury aux cibles doit s'assurer que les cibles ne sont pas bouchées, ni les coups indiqués par les disques de couleur avant que les cas douteux ne soient résolus et le score enregistré correctement par le second greffier.

3.2 ROLE ET FONCTIONS DU GREFFIER

Lorsque des cibles papier sont utilisées, un greffier doit être désigné pour chaque poste de tir. Il doit :

- a) Remplir ou vérifier les informations sur la feuille et le tableau des résultats (nom de l'athlète, n° de dossard, n° du poste de tir, etc.).
- b) Dans les stands avec changeurs à distance, disposer d'un télescope. Si le greffier est responsable du changement des cibles, il doit accorder à l'athlète un temps suffisant pour contrôler ses coups au télescope avant de faire le signal de changement de cible.
- c) Inscrire la valeur estimée de chaque coup sur le petit tableau pour le public placé au-dessus ou à côté du pupitre.
- d) Dans les stands avec rameneurs, regrouper les cibles immédiatement après chaque série de 10 coups et les placer dans un conteneur fermé pour être acheminées au bureau RTS* par le personnel approprié.

3.3 ROLE ET FONCTIONS DE L'ARBITRE DE CIBLERIE ET DE TRANCHEE – 50M ET 300M

- a) Le nombre d'arbitres de ciblerie doit correspondre au nombre d'arbitres de pas de tir. Lors des opérations de ciblerie, 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 de l'athlète. L'arbitre de ciblerie doit :
- b) 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 repérée.
- c) Si un impact n'est pas retrouvé sur la cible, l'arbitre de ciblerie a la responsabilité de le localiser ou non sur une cible voisine et en collaboration avec le Jury et l'arbitre de pas de tir de résoudre le problème posé.
- d) Dans le cas de changeurs automatiques de cibles, l'arbitre de ciblerie est responsable du chargement des bonnes cibles dans les boîtes puis de leur ramassage et préparation avant transport au Bureau de Classement.
- e) Il est également responsable d'indiquer sur les cartons les anomalies éventuelles survenues



pendant le tir.

3.4 ARBITRE DE CIBLERIE 25M

Un arbitre de ciblerie doit être nommé pour chaque travée ou groupe de 5 à 10 cibles. Le nombre d'arbitres de ciblerie doit correspondre au nombre d'arbitres de pas de tir. L'arbitre de ciblerie doit

- a) Être responsable du groupe de cibles qui lui sont confiées.
- b) Attirer l'attention du membre du Jury sur les impacts à jauger et, après décision, signaler l'emplacement et la valeur des coups.
- c) S'assurer que les cibles sont enregistrées, marquées, bouchées et/ou remplacées de façon rapide, précise et sûre, selon les besoins et conformément aux Règles.
- d) Aider à résoudre les cas litigieux selon les Règles et en coordination avec l'arbitre de pas de tir et le Jury.

3.5 SECOND GREFFIER DE CIBLERIE 25M

Les passes de toutes les 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 ciblerie. En cas de divergence non résolue entre les scores inscrits par les deux greffiers c'est le score du second greffier aux cibles qui prévaudra.

3.6 MARQUEUR DE CIBLERIE 25M

Après la fin du comptage officiel, le marqueur doit obturer les trous dans les cibles et contre cibles, ou changer les cibles et contre cibles selon les directives.

4 PROCEDURES DE COMPETITION

4.1 UTILISATION DES CIBLES PAPIER POUR LA CARABINE 10M ET LE PISTOLET 10M

- a) Le changement des cibles est effectué par les athlètes eux-mêmes, sous la surveillance des arbitres de stand.
- b) Il est de la responsabilité de l'athlète de tirer sur les bonnes cibles ; et
- c) Immédiatement après chaque série de dix (10) tirs, l'athlète doit déposer les dix (10) cibles dans un endroit pratique pour le greffier qui doit les mettre dans un conteneur sécurisé, ce dernier sera collecté par une personne accréditée afin de le transporter au bureau RTS*.

4.2 UTILISATION DES CIBLES PAPIER POUR LA CARABINE 50M ET LE PISTOLET 50M

- a) Si l'on utilise des changeurs ou des **porte-cibles automatiques**, l'athlète peut contrôler le changement de cible ou le faire contrôler par le greffier.
- b) Dans les deux cas, il est de la responsabilité de l'athlète de tirer sur la bonne cible.
- c) Si un athlète estime que le **marquage ou le changement de cible est trop lent**, il peut le signaler à un arbitre. Si l'arbitre ou le jury estiment que la demande est justifiée, ils doivent remédier à la situation. Si l'athlète ou un officiel de l'équipe estime qu'il n'y a pas d'amélioration, l'athlète ou un officiel de l'équipe peut déposer réclamation auprès du Jury. Le jury peut accorder une prolongation de temps jusqu'à un maximum de 10 minutes. Ces réclamations, sauf circonstances exceptionnelles, ne peuvent pas être faites au cours des 30 dernières minutes de la compétition.

4.3 TIR EN EXCEDENT SUR UNE CIBLE PAPIER

- a) Si un athlète 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.
- b) À partir du 3^{ème} tir mal placé et pour chacun des suivants il sera pénalisé de 2 points.
- c) La pénalité de 2 points sera appliquée 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.



- d) 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.
- e) 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 l'athlète ne retire aucun profit dans un compte à rebours pour un barrage ; et
- f) Toutes les épreuves en trois (3) positions sont considérées comme une épreuve unique.

4.4 QUAND DES COUPS D'ESSAI SONT AUTORISÉS

Quand des coups d'essais sont autorisés pendant la compétition parce qu'un athlète a été interrompu ou a changé de poste de tir et que le système de ciblerie automatique ne permet pas de placer une nouvelle cible d'essai, les coups d'essais seront tirés sur la cible de match vierge suivante. Deux (2) coups de match seront tirés sur la cible de match suivante conformément aux instructions données par l'arbitre de pas de tir ou les membres du Jury

5 PROCEDURES DE CLASSEMENT

5.1 COMPTABILISATION AU BUREAU RTS*

Lorsque des cibles papier sont utilisées pour les épreuves suivantes, les cibles doivent être comptées au Bureau RTS* :

- a) Épreuves Carabine 10m, 50m et 300m.
- b) Épreuves Pistolet 10m et 50m.
- c) Épreuves Cible Mobile 10m et 50m.
- d) Tous les résultats des épreuves ou passes qui sont décomptés sur les stands sont considérés comme des résultats provisoires.

5.1.1

Le Jury RTS* doit superviser le décompte des points et tous les travaux faits au bureau RTS* et sur la ligne des cibles 25m quand des cibles papier sont utilisées. 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.

5.1.2

Les cibles des épreuves à compter au Bureau RTS* doivent y être transportées, immédiatement après le tir, avec toute la sécurité voulue et dans un conteneur fermé à clé.

5.1.3

Les cibles de compétition, pour les épreuves décomptées au bureau RTS*, doivent être numérotées et doivent correspondre à la carte de score. Le bureau RTS* est responsable du numérotage correct des cibles et doit vérifier celles-ci préalablement à chaque épreuve, avant qu'elles ne soient remises au Chef de pas de tir ou aux officiels des stands.

5.1.4

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

- a) Détermination de la valeur des coups.
- b) Détermination et comptage du nombre de mouches.
- c) Addition des valeurs des coups et éventuellement des points à déduire.
- d) Totalisation des différentes séries et total général.
- e) Chaque officiel doit certifier son travail en apposant ses initiales sur la cible, la carte de score ou la liste des résultats.



5.2 VALEUR DES COUPS

5.2.1

Les impacts sont comptés en fonction de la zone de plus grande valeur ou cordon trouée par le projectile. Si le cordon (cercle séparant deux zones) est touché par le projectile, la valeur la plus élevée est prise en compte. 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 le trou, touche le bord extérieur du cordon.

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

5.2.2

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.

5.2.3

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.

5.2.4

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

5.2.5

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 indiquer l'utilisation de la jauge sur la cible avec le résultat et leurs initiales.

5.3 COMPTAGE DES POINTS 25M

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

5.3.1 Coups tardifs et jauge d'ovalisation

- 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 en cal. 22 ou à 11 mm lors des épreuves Percussion Centrale.
- L'ovalisation horizontale doit être mesurée à l'aide d'une jauge d'ovalisation 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.

5.3.2

Dès que l'arbitre de ciblerie reçoit le signal que le pas de tir est en sécurité, les cibles doivent être tournées face à l'athlète. L'arbitre de ciblerie 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/ou sur le petit tableau situé près de son bureau. 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. L'emplacement et la valeur du coup seront indiqués à l'athlète et au public comme suit :

- En 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 ait été décidée et annoncée, les disques doivent être introduits dans les impacts par l'arbitre.
- Un 10 doit être signalé par le côté rouge vers l'athlète 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 du pas de tir et enregistré par le second greffier. Le total



des séries doit aussi être annoncé. Les disques sont ensuite enlevés et les impacts bouchés.

- c) En 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 sur 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 l'athlète 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.
- d) Les coups d'essai doivent être annoncés et enregistrés

5.3.3

L'arbitre de ciblerie et l'arbitre de pas de tir doivent vérifier que les résultats du tableau au pas de tir sont les mêmes que ceux enregistrés aux cibles. En cas d'une éventuelle différence sur l'enregistrement de la valeur d'un coup, la question devra être tranchée immédiatement.

5.4 BARRAGES

Les égalités seront résolues conformément au point 6.15 du RTG

5.5 RECLAMATIONS AVEC CIBLES PAPIER

5.5.1

Si un athlète ou un officiel d'équipe considère que la valeur d'un coup sur cible papier 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. Une réclamation peut seulement être déposée pour un coup isolé. Si d'autres coups sont contestés, une caution est exigible à chaque fois.

5.5.2

La réclamation ne pourra porter que sur un impact non jaugé ou une erreur d'enregistrement dans la liste des résultats ou sur la carte de score.

5.5.3

La caution (50,00 €) est exigée dès que la réclamation est déposée.

5.5.4

La cible est comptée au classement, l'officiel de l'équipe d'équipe ou l'athlète pourra voir l'impact contesté mais sans toucher la cible.

6 PROCEDURES DE SIGNALISATION DES POINTS À 300M

6.1

Dès que le marqueur en reçoit la demande, il doit signaler le coup. La signalisation des coups doit être conforme à la procédure indiquée ci-après. Dès que le marqueur (paletteur) dans la tranchée reçoit la demande de marquage, il doit :

- Abaisser la cible.
- Couvrir l'impact d'une pastille transparente et la recouvrir d'une pastille de couleur contrastante pour localiser le dernier coup.
- Remonter la cible.
- Montrer la valeur de l'impact par la procédure de paletage.

6.2

Quand la palette est utilisée, elle doit être constituée par un disque de 20 à 50cm de diamètre peint en noir d'un côté et en blanc de l'autre. Un manche fin est fixé sur ce disque du côté blanc à 30 ou 50mm à droite du centre.

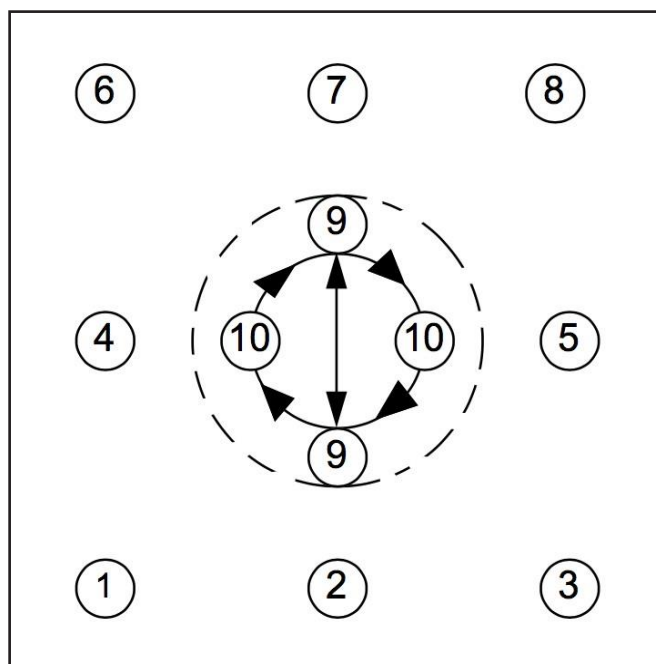


6.3

La valeur des coups sera montrée de la façon suivante (Voir figure) :

- a) La position du dernier impact doit être marquée.
- b) Les valeurs d'impact 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 et 8 doivent être indiquées en plaçant le disque sur le point approprié du porte cible, face noire vers la ligne de tir.
- c) Si l'impact est 9, le disque, face blanche vers la ligne de tir, doit être agité verticalement par 2 fois devant le visuel de la cible.
- d) Si l'impact est 10, le disque, face blanche vers la ligne de tir, doit être agité par 2 fois en cercle dans le sens des aiguilles d'une montre.
- e) Un coup qui ne frappe pas la cible est signalé en agitant le disque face noire 3 ou 4 fois transversalement devant la cible.
- f) Si l'impact se trouve sur le carton hors des zones numérotées, on le signale en indiquant d'abord coup manqué, puis la position de l'impact.

6.4 SCHEMA DE SIGNALISATION



6.5

La cible d'essai doit toujours être clairement marquée par une bande noire en diagonale dans le coin supérieur droit. Cette bande doit être visible à l'œil nu à la distance appropriée dans des conditions de luminosité normale. Dans le cas de cibles manœuvrées en tranchée, la cible d'essai ne doit apparaître à aucun moment pendant que l'athlète tire ses coups de compétition.