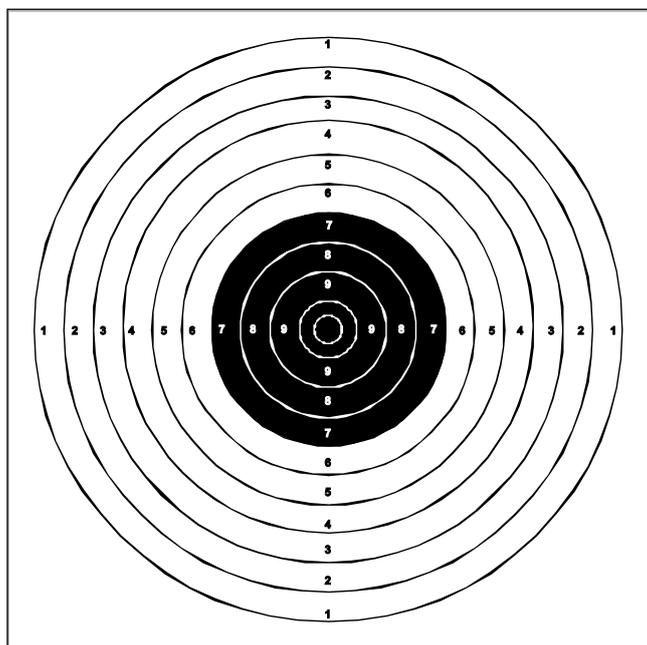




## **REGLES TECHNIQUES I.S.S.F.** **POUR TOUTES LES DISCIPLINES DE TIR**



### **EDITION 2013**

Mise à jour par la CNA  
Édition de Février 2013

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

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

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

*Mises à jour en rouge.*

*Les directives particulières à la FFTIR figurent en italiques*

## SOMMAIRE

<b>6.1. GENERALITES.....</b>	<b>1</b>	6.8.7. Majorité du Jury.....	29
6.1.1. Objectif et but des règles ISSF.....	1	6.8.8. Décision des Jurys.....	29
6.1.2. Application des règles techniques et spécifiques.....	1	6.8.9. Impartialité des Jurys.....	29
6.1.3. Contenu des Règles techniques.....	1	6.8.10. Réclamations.....	29
6.1.4. Organisation et supervision des championnats ISSF.....	1	6.8.11. Cas non Prévus.....	29
<b>6.2. SECURITE.....</b>	<b>2</b>	6.8.12. Participation au Jury.....	29
6.2.1. Généralités.....	2	6.8.13. Présence des Jurys.....	29
6.2.2. Règles de manipulation des armes.....	2	6.8.14. Rapport.....	29
6.2.3. Commandements.....	2	6.8.15. Fonctions des membres du Jury – cibles papier- épreuves 25m seulement.....	30
6.2.4. Exigences de sécurité supplémentaires.....	3	<b>6.9. ROLE ET FONCTIONS DES OFFICIELS.....</b>	<b>30</b>
6.2.5. Protection de l'ouïe.....	3	6.9.1. Rôle et fonctions du Chef de pas de tir.....	30
6.2.6. Protection des yeux.....	3	6.9.2. Rôle et fonctions de l'arbitre de pas de tir.....	30
<b>6.3. CIBLES.....</b>	<b>3</b>	6.9.3. Rôle et fonctions du responsable du Bureau de classement.....	30
6.3.1. Caractéristiques générales des cibles.....	3	6.9.4. Rôle et fonctions du greffier (cibles papier).....	30
6.3.2. Caractéristiques des cibles électroniques (EST).....	3	6.9.5. Rôle du greffier Cible Mobile (cibles papier).....	31
6.3.3. Caractéristiques des cibles papier.....	3	6.9.6. Rôle de l'Arbitre de pas de tir Cible Mobile.....	31
6.3.4. Normes des cibles.....	4	6.9.7. Rôle et fonctions de l'Arbitre de ciblerie (cibles papier).....	31
6.3.5. Jauges.....	7	6.9.8. Rôle de l'Arbitre de ciblerie Cible Mobile (cibles papier).....	31
6.3.6. Contrôle des cibles.....	9	6.9.9. Arbitre de ciblerie 25m (cibles papier).....	31
6.3.7. Plateaux.....	10	6.9.10. Second greffier de ciblerie 25m (cibles papier).....	31
<b>6.4. STAND DE TIR ET FACILITES.....</b>	<b>11</b>	6.9.11. Marqueur de ciblerie 25m (cibles papier).....	31
6.4.1. Exigences générales.....	11	<b>6.10. COMPETITIONS AVEC CIBLES ELECTRONIQUES.....</b>	<b>32</b>
6.4.2. Installations pour besoins administratifs et généraux.....	11	6.10.1. Techniciens des cibles électroniques.....	32
6.4.3. Caractéristiques générales des stands 300m, 50m, 25m et 10m carabine et pistolet.....	11	6.10.2. Arbitre de cibles électroniques.....	32
6.4.4. Pavillons indicateurs de vent pour stands 50m et 300m carabine.....	12	6.10.3. Fonctions des jurys pour cibles électroniques.....	32
6.4.5. Distances de tir.....	12	6.10.4. Tir sur Cibles électroniques.....	32
6.4.6. Emplacement des centres de cibles.....	13	6.10.5. Contestation d'impact pendant les essais.....	32
6.4.7. Poste de tir carabine et pistolet.....	13	6.10.6. Défaillance du ruban papier ou caoutchouc.....	32
6.4.8. Postes de tir 300m.....	14	6.10.7. Contestation de la valeur d'un impact.....	33
6.4.9. Postes de tir 50m.....	14	6.10.8. Procédure d'examen des cibles électroniques après contestation de résultat.....	33
6.4.10. Stands et postes de tir 10m.....	14	6.10.9. Pannes des cibles électroniques.....	33
6.4.11. Stands et postes de tir 25m.....	14	<b>6.11. PROCEDURES DE COMPETITION.....</b>	<b>34</b>
6.4.12. Cibles pivotantes 25m.....	14	6.11.1. Règles pour les épreuves Carabine et Pistolet 10m et 50m .....	34
6.4.13. Réglages des cibles électroniques 25m.....	15	6.11.2. Règles spécifiques aux épreuves Carabine et Pistolet 10m .....	35
6.4.14. Normes d'éclairage des stands intérieurs (en LUX).....	15	6.11.3. Changement des cibles papier Carabine et Pistolet 10m.....	35
6.4.15. Stands Cible Mobile.....	16	6.11.4. Changement des cibles papier Carabine et Pistolet 50m.....	35
6.4.16. Stands Cible Mobile.....	17	6.11.5. Interruptions de tir pour les épreuves Carabine et Pistolet 10m et 50m et Carabine 300m.....	35
6.4.17. Stands Plateau.....	17	6.11.6. Infractions et règles de discipline.....	35
6.4.18. Stands Fosse.....	17	6.11.7. Tirs irréguliers dans les épreuves 10/50/300m.....	36
6.4.19. Coupe de la fosse épreuves Fosse et Double Trap.....	19	6.11.8. Tirs croisés.....	36
6.4.20. Stand Double Trap.....	19	6.11.9. Gènes.....	36
6.4.21. Stand Skeet.....	20	6.11.10. Règles spéciales.....	37
<b>6.5. JAUGES ET INSTRUMENTS DE TEST.....</b>	<b>23</b>	<b>6.12. REGLES DE CONDUITE DES PARTICIPANTS.....</b>	<b>37</b>
6.5.1. Appareil de mesure d'épaisseur.....	23	6.12.1. Généralités.....	37
6.5.2. Appareil de mesure de rigidité.....	23	6.12.2. Direction des équipes.....	37
6.5.3. Appareil de contrôle de la flexibilité des semelles des chaussures.....	24	6.12.3. Responsable d'équipe.....	37
<b>6.6. PREPARATIFS DE LA COMPETITION ET GESTION DU CHAMPIONNAT.....</b>	<b>25</b>	6.12.4. Responsabilité de l'athlète.....	37
6.6.1. Programme et planning du championnat.....	25	6.12.5. Coaching pendant la compétition.....	37
6.6.2. Entraînements.....	25	6.12.6. Pénalités pour infractions au règlement.....	38
6.6.3. Inscription et confirmation.....	25	6.12.7. Graduation des sanctions données par le jury.....	38
6.6.4. Réunion Technique.....	25	<b>6.13. INCIDENTS (MAUVAIS FONCTIONNEMENTS).....</b>	<b>38</b>
6.6.5. Liste de départ (Start list).....	25	6.13.1. Généralités.....	38
6.6.6. Affectation des postes.....	26	6.13.2. Incidents Admis et Non Admis en compétition.....	38
<b>6.7. VETEMENTS ET EQUIPEMENTS DE TIR.....</b>	<b>27</b>	6.13.3. Défaut de fonctionnement des armes et munitions.....	38
6.7.1. Généralités.....	27	6.13.4. Pas de temps supplémentaire.....	38
6.7.2. Limites réglementaires.....	27	6.13.5. Incidents Pistolet 25m.....	38
6.7.3. Carte de contrôle.....	27	6.13.6. Incidents en finales.....	39
6.7.4. Equipement Carabine.....	27	6.13.7. Rapports d'incidents.....	39
6.7.5. Vêtements et équipements de tir.....	27	<b>6.14. PROCEDURE DE CLASSEMENT.....</b>	<b>39</b>
6.7.6. ISSF Code Vestimentaire.....	27	6.14.1. Bureau de Classement.....	39
6.7.7. Contrôle des équipements.....	27	6.14.2. Affichage.....	39
6.7.8. Dossards portés par les athlètes.....	28	6.14.3. Palmarès officiel.....	39
6.7.9. Post-compétition.....	28	6.14.4. Compte-rendu.....	39
<b>6.8. JURYS DE LA COMPETITION.....</b>	<b>29</b>	6.14.5. Jury de Classement.....	39
6.8.1. Désignation des Jurys.....	29	6.14.6. Comptage électronique.....	39
6.8.2. Code vestimentaire des Jurys et arbitres.....	29	6.14.7. Enregistrement des anomalies.....	39
6.8.3. Contrôle par les Jurys.....	29	6.14.8. Déductions du score.....	40
6.8.4. Devoirs des Jurys.....	29	6.14.9. Record du Monde.....	40
6.8.5. Obligations des Jurys.....	29		
6.8.6. Fonctions du Jury.....	29		

6.14.10. Lieu de comptage des cibles .....	40	6.16.5. Réclamations écrites .....	43
6.14.11. Valeur des coups (cibles papier).....	40	6.16.6. Réclamations au sujet du score .....	43
6.14.12. Comptage des points 25m (cibles papier).....	40	6.16.7. Appels .....	44
<b>6.15. BARRAGES.....</b>	<b>42</b>	6.16.8. Exploitation des décisions.....	44
6.15.1. <b>Barrage individuels pour les épreuves 300m, 50m, 25m et 10m</b> .....	42	<b>6.17. FINALES DES EPREUVES DES DISCIPLINES OLYMPIQUES (CARABINE ET PISTOLET).....</b>	<b>45</b>
6.15.2. Barrage pour épreuves 25m sans finales.....	42	6.17.1. Procédures générales pour les Finales .....	45
6.15.3. Barrage pour épreuves Plateau .....	42	6.17.2. <b>Finales - Carabine et Pistolet 10m (Hommes et Dames), Pistolet 50m Hommes, Carabine 50m Couché Hommes</b> .....	46
6.15.4. Barrage pour épreuves Cible Mobile .....	42	6.17.3. <b>Finales - Carabine 50m 3 positions Hommes et Dames</b> .....	48
6.15.5. Barrage pour épreuves Olympiques (avec finales).....	42	6.17.4. <b>Finales - Pistolet Vitesse 25m Hommes</b> .....	51
6.15.6. « Shoot Off » pour épreuves 25m sans finales .....	42	6.17.5. <b>Finales - Pistolet 25m Dames</b> .....	53
6.15.7. Barrage pour les épreuves par équipes .....	42	6.17.6. Réclamations en finales .....	56
<b>6.16. RECLAMATIONS ET APPELS.....</b>	<b>43</b>	6.17.7. <b>Cérémonies de remise des récompenses</b> .....	56
6.16.1. Réclamations et appels.....	43	6.17.8. <b>Records du Monde avec Finale</b> .....	56
6.16.2. Formulaire de réclamation .....	43	<b>6.18. IMPRIMES.....</b>	<b>57</b>
6.16.3. Caution.....	43	<b>6.19. INDEX PERSONNEL .....</b>	<b>65</b>
6.16.4. Réclamations verbales .....	43		





## 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 de promouvoir le développement de ce sport.

- Les règles techniques concernent la construction des stands, les cibles, les classements, **les procédures générales et les Finales** pour toutes les disciplines de tir. Les Règles spécifiques concernent chacune des quatre disciplines de tir : Carabine, Pistolet, Plateau et Cible Mobile.
- Les Règles techniques et spécifiques sont approuvées par le Conseil d'administration de l'ISSF en accord avec les Statuts.
- Les Règles techniques et spécifiques sont subordonnées aux Statuts et au Règlement Général de l'ISSF.
- Les Règles techniques et spécifiques sont approuvées pour application pendant une durée minimale de quatre ans, débutant le 1<sup>er</sup> janvier de l'année suivant les Jeux Olympiques. Sauf cas particulier, les Règles ne sont pas modifiées durant cette période.

### 6.1.2. Application des règles techniques et spécifiques

- **Les championnats ISSF sont des compétitions de tir sportif lors des Jeux Olympiques, des Championnats du Monde, des Coupes du Monde, des Championnats continentaux et des Jeux continentaux qui sont supervisées par l'ISSF en conformité avec le règlement Général de l'ISSF § 3.2.1, et ces Règles.**
- Les Règles techniques et spécifiques ISSF doivent être appliquées dans tous les « **championnats ISSF** ».
- 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.
- Tous les officiels, **athlètes, entraîneurs** et responsables d'équipe doivent connaître les règles de l'ISSF et s'assurer qu'elles soient appliquées.
- C'est la responsabilité de chaque tireur de se conformer à la règle.
- Lorsqu'une règle concerne les tireurs droitiers, l'inverse de cette règle s'applique aux tireurs gauchers.
- A moins qu'une règle ne s'applique spécifiquement à une épreuve pour hommes ou pour dames, elle doit s'appliquer uniformément aux épreuves masculines ou féminines.
- **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 :**

- Les Règles pour la préparation et l'organisation des « championnats ISSF ».
- Les Règles définissant les modalités de construction et d'équipement des stands.
- Les Règles qui s'appliquent à toutes ou à plus d'une discipline de tir.

### 6.1.4. Organisation et supervision des championnats ISSF

6.1.4.1 **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.**

6.1.4.2 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 du Classement et les assistants nécessaires qui constitueront un Bureau de classement chargé des inscriptions, de l'accréditation, des scores et de l'exploitation des résultats lors du championnat.**
- **Un Responsable du Contrôle des Equipements et les arbitres nécessaires qui sont responsables du 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 différent d'un pays à l'autre, aussi des règles supplémentaires peuvent 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 manie-ment des armes.  
Une auto discipline est nécessaire de la part de tous, sinon il incombe aux officiels du pas de tir de faire preuve d'autorité et aux tireurs et Responsables des équipes de les assister dans cette action.
- 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 la compétition, les armes ne doivent pas quitter les postes de tir sans l'autorisation d'un officiel du stand.
- 6.2.2.2 **Des drapeaux de sécurité doivent être insérés dans les carabines, les pistolets et les fusils semi automatiques, sauf lors des tirs à sec et des tirs autorisés à un poste de tir. Le but de ces drapeaux de sécurité est de rendre clairement visible que les culasses sont ouvertes et les armes déchargées. Pour démontrer que les carabines et pistolets à air sont déchargés, le drapeau de sécurité doit être suffisamment long pour être engagé dans toute la longueur du canon.**
  - **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.**
  - **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 doit être disqualifié.**
- 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 vers le bas, dans une direction sûre vers la cible ou la butte de tir.
- 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.**  
Après le dernier coup et avant de quitter le pas de tir, l'athlète doit s'assurer et l'arbitre doit vérifier qu'il n'y a pas de cartouche ou de plomb dans la chambre ou le chargeur, **et que le 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.
- 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 **La manipulation des armes n'est pas permise et le drapeau de sécurité doit être inséré quand il y a du Personnel en avant de la ligne de tir.**
- 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"**  
Il doit également 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 Même si une carabine ou un pistolet 50m est doté d'un chargeur, une seule cartouche doit être chargée. Si un pistolet air à 5 coups est utilisé dans une épreuve de précision 10m, il ne doit être chargé que d'un seul plomb.
- 6.2.3.4 Tirer avant **"CHARGEZ"/"TIR"** ou après **"STOP"/"DÉCHARGEZ"** pourra entraîner la disqualification si la sécurité est engagée.
- 6.2.3.5 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 signal approprié ou 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 d'utiliser un réservoir d'air ou de CO2 dont la certification est toujours valable. **Ceci doit être vérifié au Contrôle des Equipements.**

#### 6.2.5. Protection de l'ouïe

**Les athlètes, les arbitres et les autres personnes** se trouvant au voisinage immédiat des pas de tir 25m, 50m et 300m et des pas de tir plateau doivent porter des bouchons ou des cache-oreilles ou toute autre protection de ce genre. Des avertissements doivent être affichés bien en vue et des protections auditives doivent être disponibles sur les pas de tir pour toutes les personnes. Pour les athlètes cette protection ne devra pas contenir de dispositif de réception

#### 6.2.6. Protection des yeux

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

### 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) ou des cibles en papier pour les épreuves Carabine et Pistolet ou des plateaux pour les épreuves Plateau.**
- 6.3.1.2 **Toutes les cibles doivent être conformes avec les spécifications concernant les zones, les dimensions, ou autres, contenues dans ces Règles.**

#### 6.3.2. Caractéristiques des cibles électroniques (EST)

- 6.3.2.1 Seules sont autorisées les cibles électroniques 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 la 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 papier

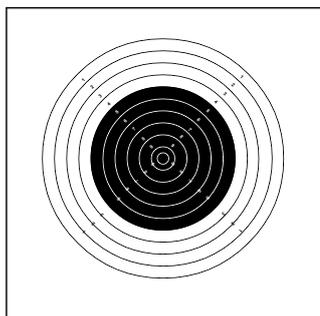
- 6.3.3.1 **Approbation**  
Six mois au moins avant un championnat ISSF, il y a lieu de soumettre au Secrétariat Général de l'ISSF des échantillons de toutes les cibles papier (5 de chaque type) et des plateaux (20 de Qualification et 20 de Finale) devant être utilisés pendant le championnat afin de vérifier leurs caractéristiques, de les tester et d'approuver leur conformité.
- 6.3.3.2 **La qualité et les dimensions** de toutes les cibles seront examinées de nouveau par le (les) Délégué Technique avant le début de l'épreuve. Seules les cibles dont les échantillons ont été approuvés pourront être utilisées.
- 6.3.3.3 **Les points peuvent être jugés en utilisant des jauges conformes à la Règle 6.3.5, ou avec un système de comptage électronique approuvé par l'ISSF.**
- 6.3.3.4 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.
- 6.3.3.5 Les dimensions de toutes les zones sont mesurées à partir des bords extérieurs (diamètre extérieur) des cercles.
- 6.3.3.6 Seules les cibles avec un seul **visuel noir** sont autorisées lors des championnats ISSF, sauf pour la Cible Mobile
- 6.3.3.7 Les cibles sont divisées en **zones** de points par des cordons.

**6.3.4. Normes des cibles**

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

- 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.).
- En Carabine et Pistolet les Eliminations et Qualifications sont comptées en valeurs entières, sauf, à titre provisoire, pour les épreuves Carabine 10m Hommes et Dames et Carabine 50m Couché Hommes qui peuvent être comptées en valeurs décimales. *Note : Après évaluation de la pratique du comptage décimal pour les Qualifications, le Conseil décidera si cette Règle doit être adoptée à la fin de 2013.*
- Les Finales Carabine et Pistolet sont comptées en valeurs décimales, sauf la Finale Pistolet 25m pour laquelle le comptage est « Touché-Manqué », avec les zones de « Touché » basées sur des valeurs décimales décidées par le Comité Exécutif de l'ISSF.

**6.3.4.1 Cible carabine 300m**



Diamètre en mm des zones et approximation des mesures.

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

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

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

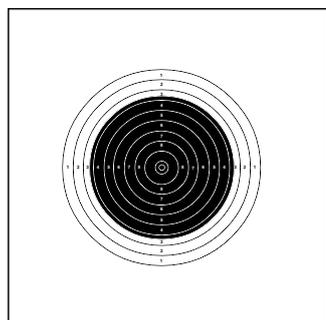
Épaisseur des cordons : 0,5 à 1,0mm.

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

Zone 10 sans numéro.

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

**6.3.4.2 Cible carabine 50m**



Diamètre en mm des zones et approximation des mesures.

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

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

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

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

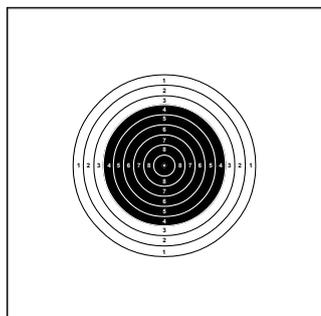
Dimensions minimales visibles du carton : 250 x 250mm.

Les zones 9 et 10 ne portent pas de numéro.

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

Inserts (200mm x 200mm) peuvent être utilisés.

**6.3.4.3 Cible carabine à air 10m**



Diamètre en mm des zones et approximation des mesures.

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

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

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

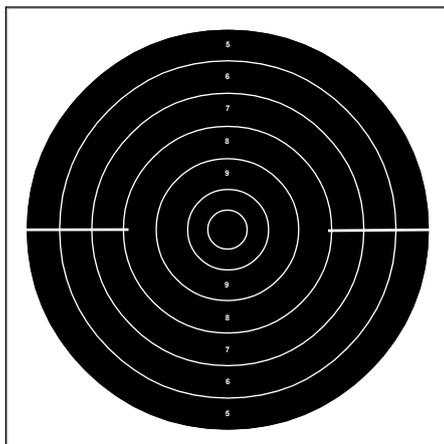
Épaisseur des cordons : 0,1mm à 0,2mm.

Dimensions minimales visibles du carton : 80 x 80mm.

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

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

6.3.4.4 **Cible pistolet vitesse 25m**



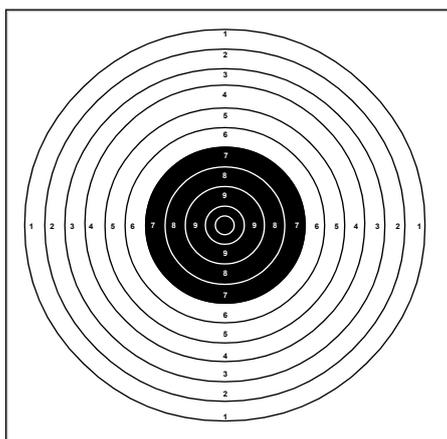
Pour Pistolet Vitesse 25m et passe vitesse du Pistolet 25m Percussion Centrale et du Pistolet 25m

Diamètre en mm des zones et approximation des mesures.

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

Mouche: 50mm (+/-0,2)  
 Diamètre du visuel noir: 500mm de la zone 5 à la zone 10.  
 Épaisseur des cordons : 0,5mm à 1mm.  
 Dimensions minimales visibles du carton : largeur 550mm et hauteur 520 à 550mm.  
 La zone 10 ne porte pas de numéro et la valeur des zones 5 à 9 est imprimée dans le plan vertical uniquement.  
 Les chiffres doivent avoir environ 5mm de hauteur et 0,5mm d'épaisseur.  
 Une ligne de visée horizontale blanche de 125mm de long et 5mm de large remplace les chiffres de chaque côté du centre de la cible.

6.3.4.5 **Cible pistolet précision 25m et 50m**



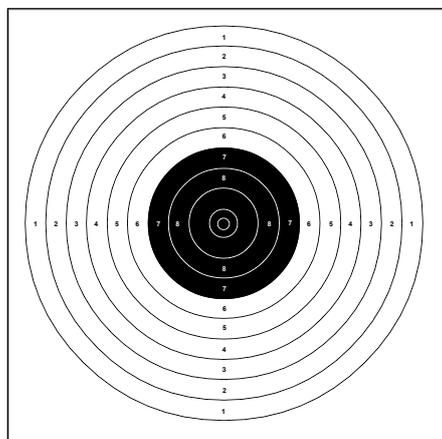
Pour Pistolet 50m et Pistolet Standard 25m ainsi que la Passe précision du Pistolet 25m Percussion Centrale et du Pistolet 25m

Diamètre en mm des zones et approximation des mesures.

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

Mouche: 25mm (+/- 0,2)  
 Diamètre du visuel noir: 200mm de la zone 7 à la zone 10.  
 Épaisseur des cordons : 0,2mm à 0,5mm.  
 Dimensions minimales visibles du carton : largeur 550mm x hauteur 520 à 550mm  
 La valeur des zones 1 à 9 est imprimée dans les plans horizontaux et verticaux et la zone 10 ne porte pas de numéro. Les chiffres doivent avoir environ 10mm de hauteur et 1mm d'épaisseur et être faciles à lire avec des télescopes courants à la distance de tir.

6.3.4.6 **Cible pistolet à air 10m**



Diamètre en mm des zones et approximation des mesures.

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

Mouche: 5 mm (+/- 0,1)  
 Diamètre du visuel noir: 59,5mm de la zone 7 à la zone 10.  
 Épaisseur des cordons: 0,1mm à 0,2mm.  
 Dimensions minimales visibles du carton : 17 x 17cm.  
 La valeur des zones 1 à 8 est imprimée dans les plans horizontaux et verticaux et les zones 9 et 10 ne portent pas de numéro.  
 Les chiffres ne doivent pas avoir une hauteur supérieure à 2mm.

6.3.4.7

**Cible mobile 50 m**

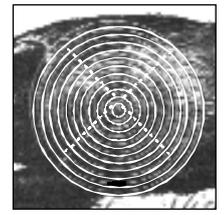
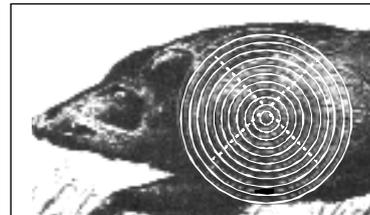
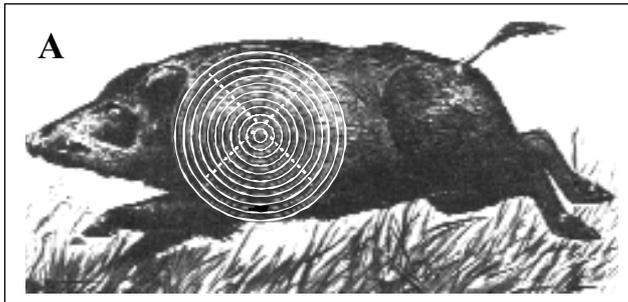
La cible 50 m représente un sanglier qui court, avec des zones de points figurant sur son épaule. L'impression doit être en une seule couleur et montrer l'animal courant vers la gauche ou vers la droite. L'animal doit être imprimé (voir figure A) sur un carton rectangulaire. Le découpage suivant la forme de l'animal n'est pas autorisé. Centre du 10 à 500mm horizontalement du bout du museau. Valeurs 1 à 9 des zones clairement imprimées en diagonales à 90°.

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

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

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

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

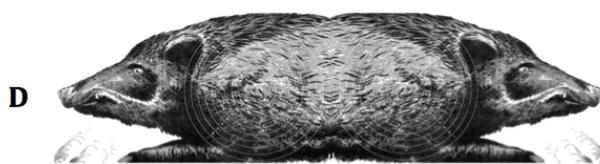


B

C

**Cible mobile 50m papier**

**Cible mobile Electronique 50m**



D



E

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. Diamètre en mm des zones et approximation des mesures.

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Les valeurs de 1 à 9 doivent être clairement imprimées en diagonales à 90°.
5,5	10,5	15,5	20,5	25,5	30,5	35,5	40,5	45,5	50,5	
+/- 0,1	+/-0,1	+/- 0,1	+/-0,1	+/-0,1	+/-0,1	+/-0,1	+/-0,1	+/-0,1	+/-0,1	

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

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

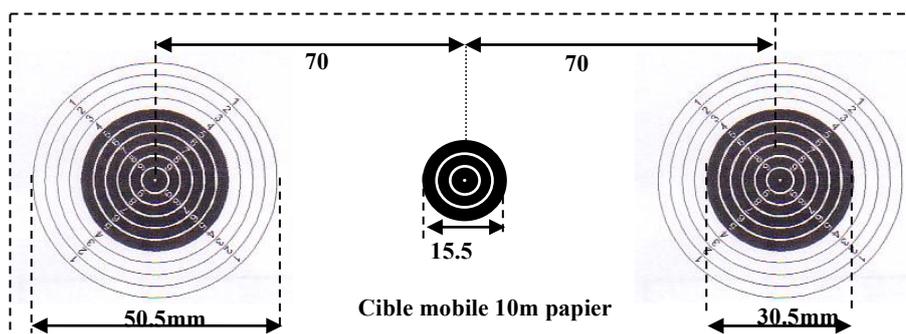
Dimensions recommandées du carton : 260 x 150mm. (minimum 260x140mm)

Valeurs des zones de 1 à 9 imprimés en diagonale.

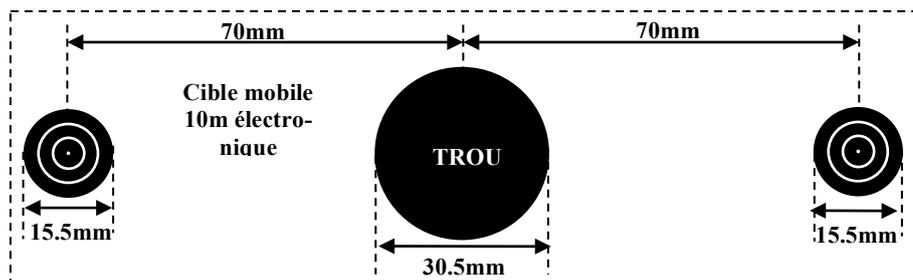
Le centre du 10 est horizontalement à 70mm (+/-0,2mm) du centre du repère visuel.

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

**Cible mobile 10m papier**



**Cible mobile 10m électronique**



**6.3.5. Jauges**

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

6.3.5.1 **25m Pistolet Percussion centrale**

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

6.3.5.2 **300m Carabine**

Diamètre de la collerette de mesure	<b>8.00mm</b> (+ 0.05/ - 0.00mm)
Épaisseur du bord de la collerette	0,5mm environ
Diamètre de l'axe plongeant	suivant calibre tiré
Longueur de l'axe plongeant	10 à 15mm
A utiliser pour les épreuves:	Carabine à 300m

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

Diamètre de la collerette de mesure	<b>5.60 mm</b> (+ 0.05/ - 0.00mm)
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
A utiliser pour les épreuves:	Utilisant des munitions de 5.6mm

6.3.5.4 **Jauge intérieure 4,5mm**

Diamètre de la collerette de mesure	<b>4.50mm</b> (+ 0.05/ - 0.00mm)
Épaisseur du bord de la collerette	0,5 mm environ
Diamètre de l'axe plongeant	Diamètre de mesure -0.02 (4.48mm)
Longueur de l'axe plongeant	10 à 15mm
A utiliser pour :	Zones 1 et 2 carabine 10m et cible mobile Zone 1 du pistolet 10m

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

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".

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

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

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"

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

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

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

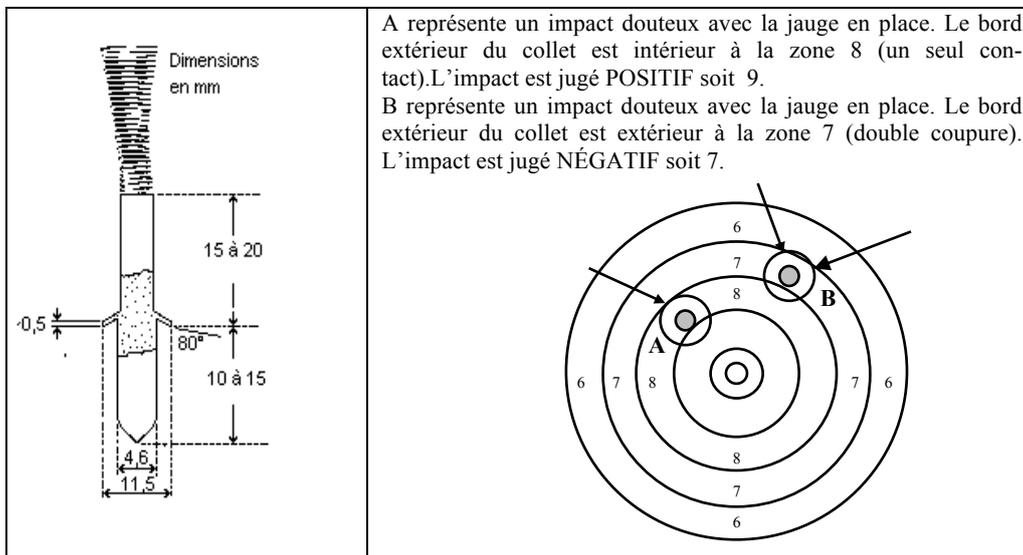
A représente un impact douteux avec la jauge en place. Le bord extérieur du collet est intérieur à la zone 6 (un seul contact). L'impact est jugé POSITIF soit 8.

B représente un impact douteux avec la jauge en place. Le bord extérieur du collet est extérieur à la zone 7 (double coupure). L'impact est jugé NÉGATIF soit 8.

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

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

6.3.5.10 **Utilisation de la jauge extérieure 4,5mm pour le pistolet air 10m.**



6.3.5.11 **Jauge "TRAVERS" (SKID)**

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

- Pour le pistolet percussion centrale (9.65 mm): **11mm** (+ 0,05 / - 0,00mm)
- Pour le pistolet de 5,6mm : **7mm** (+ 0,05 / - 0,00mm)

**6.3.6. Contrôle des cibles**

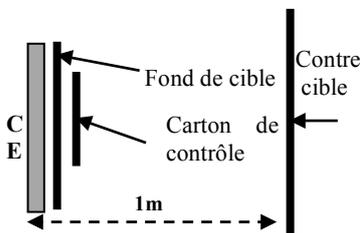
**Pour les épreuves Carabine et Pistolet, le marquage des cibles et des systèmes de contrôle doivent être utilisés pour faciliter la conduite des compétitions.**

6.3.6.1 Cibles d'essais papier

Les cibles d'essais doivent être clairement marquées avec une bande noire, en diagonale dans leur coin supérieur droit. La bande doit être nettement visible à l'œil nu, à la distance qui convient, dans des conditions normales de lumière (à l'exception des cibles de vitesse 25m et de la Cible Mobile 50m)

6.3.6.2 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).



6.3.6.3 **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.

6.3.6.4 **Contre cibles pour cibles électroniques 25m**

- Des contre cibles sont exigées dans toutes les épreuves de Pistolet 25 m pour aider à localiser les coups ayant raté la cible.
- Les contre cibles doivent, au minimum, couvrir la largeur et la hauteur entière du châssis 25 m (5 cibles). Elles doivent être situées à une distance uniforme de 1 m derrière les cibles. Elles doivent être continues ou sur des châssis contigus de manière à enregistrer tous les coups entre les cibles.
- Les contre cibles 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**.

6.3.6.5 **Cartons de contrôle 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 la contre cible et sur le fond de cible devra être effectuée avant d'enlever le carton de contrôle.

6.3.6.6 **Fonds de cibles et cartons de contrôle pour cibles électroniques 50m/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.**

**6.3.7. Plateaux**

Diamètre	110mm (+-1mm)
Hauteur	25 à 26mm
Poids	105g (+-5g)

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

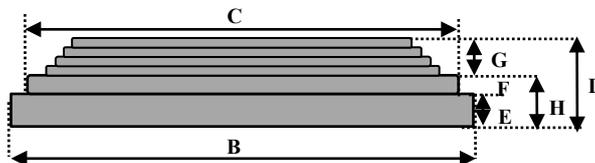
La couleur doit être spécifiée dans les programmes des championnats ISSF Plateau.

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

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

6.3.7.1 **Caractéristiques des plateaux**

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



« G » : La forme du dôme du plateau doit être moulée de façon à obtenir la meilleure forme aérodynamique et stabilité de vol.

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

6.3.7.2 **Plateaux "flash"**

- Lors des Finales, des plateaux "flash" contenant de la poudre rouge non toxique 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 6.3.7.1**.

6.3.7.3 **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. STAND DE TIR ET FACILITES****6.4.1. Exigences générales**

- 6.4.1.1 Les exigences minimales relatives aux installations de tir utilisables pour les championnats ISSF sont données dans le Règlement Technique Général 3.5.1. 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 Deux stands séparés pour la Carabine et le Pistolet sont exigés pour les Championnats du Monde et les Jeux Olympiques. L'ISSF recommande qu'un stand Finales 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 Les stands 10 m doivent être aménagés en intérieur.
- 6.4.1.7 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.
- 6.4.1.8 Il est recommandé que les stands utilisés pour les Championnats du Monde et les Jeux Olympiques soient terminés au moins un (1) an en avance.
- 6.4.1.9 Des cibles électroniques de marques et de modèles approuvés par l'ISSF doivent être utilisées pour les Qualifications et les Finales Carabine et Pistolet des Coupes du Monde et des Championnats du Monde ISSF.  
Des cibles électroniques doivent, si possible, être utilisées pour les Qualifications Carabine et Pistolet des Coupes du Monde.
- 6.4.1.10 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).
- 6.4.1.11 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 peut pas être acceptée.

**6.4.2. Installations pour besoins administratifs et généraux**

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

- Des zones pour les athlètes, de dimensions suffisantes, où ils peuvent se relaxer, changer de vêtements, etc.
- Des vestiaires pour les athlètes à proximité des stands de Qualification et de Finale.
- Des salles de réunion pour les Officiels, Comités et Jurys ISSF.
- Des pièces à usage de bureaux, pour le comptage des points, la préparation des résultats, le stockage des cibles et cartons, etc.
- 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.
- Une zone sécurisée d'entreposage des armes.
- Une zone de contrôle des armes et équipements avec des vestiaires.
- Un atelier d'armurerie avec établis et étaux.
- Des installations gratuites réservées aux fabricants d'armes et d'équipements pour les révisions et réparations de leurs produits.
- Une zone pour des affichages commerciaux qui peuvent être à titre onéreux.
- Un restaurant ou des installations de vente de nourriture et de rafraîchissements.
- Des toilettes.
- Un accès WIFI internet et e-mails. Si possible des accès internet séparés doivent être prévus pour les opérations (résultats, ISSF-TV, administration) et pour le public.
- Une infirmerie et un local pour le contrôle anti dopage avec des toilettes.
- Des parkings.

**6.4.3. Caractéristiques générales des stands 300m, 50m, 25m et 10m carabine et pistolet**

- 6.4.3.1 Les nouveaux stands extérieurs doivent être construits de manière que le soleil soit autant que possible derrière le tireur pendant la compétition. Il faut prendre soin d'éviter les ombres sur les cibles.
- 6.4.3.2 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 :**
- Si nécessaire pour la sécurité, le stand peut être entouré de murs
  - Il peut également être prévu une protection contre la sortie accidentelle de projectiles, réalisée à l'aide de systèmes pare-balles transverses disposés entre la ligne de tir et la ligne de cibles.
  - 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.
  - Les stands 300m doivent avoir au moins 290m ouverts au jour.
  - Les stands 50m doivent avoir au moins 45m ouverts au jour.
  - Les stands 25m doivent avoir au moins 12,5m ouverts au jour.
  - **Les stands Finales 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 5 m en arrière de la ligne de tir.

6.4.3.5 Chaque stand doit être équipé à chaque extrémité d'une grande horloge 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 des Finales Carabine et Pistolet doivent être équipés d'une horloge à décompte qui affiche le temps restant pour chaque tir.**

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 dans des conditions normales de tir, avec une vue normale, à la distance concernée. Ils doivent avoir des couleurs alternées et contrastées (**surtout pour le 300m**) et être nettement visibles tout au long de la compétition.

**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/m<sup>2</sup>. **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	Distance des pavillons	Dimensions des pavillons
50m	10m et 30m	50mm x 400mm
300m	50m	50mm x 400mm
	100m et 200m	200mm x 750mm

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 entre les athlètes et tout 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 entre les athlètes et tout 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 personnels de vent est interdit.

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

#### 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 :

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

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 + 2,50m. 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 du tireur (la largeur de la ligne de tir doit donc être comprise dans la distance) L'utilisation d'une planche pour marquer la ligne de tir n'est pas permise. Le pied du tireur ou, en position couchée, le coude ne doivent pas être placés sur ou devant la ligne de tir.

**6.4.6. Emplacement des centres de 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 :

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

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

## 6.4.6.2 Écarts horizontaux des cibles 300m/ 50m /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 :

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

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

Le centre du poste de tir doit être placé ainsi:

- Pistolet Vitesse: face au milieu des 5 cibles.
- Cible mobile: face au milieu 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	Déviations maximum de chaque côté
25m	0.75m
50m cible mobile	2.00m
10m cible mobile	0.40m

**6.4.7. Poste de tir carabine et pistolet**

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

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

6.4.7.1 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 1m; elle doit être solide et stable, amovible. Les tables de tir peuvent être en pente vers l'arrière avec une dénivellation de 10cm maximum.

## 6.4.7.2 Équipement du poste de tir

- Une tablette de tir d'une hauteur de 0,7 à **1m**.
- Un tapis pour le tir couché ou à genou de dimensions minimales hors tout: 80 x 200cm et d'épaisseur maximum 50mm. L'avant du tapis (approximativement 50 cm x **80cm**) doit être constituée d'un matériau compressible 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. 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.
- Une chaise ou un tabouret pour les athlètes **au stand « Qualification » ; aucune chaise ou tabouret ne doit être placée au stand « Finales ».**
- 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.**
- Un bureau, une chaise et un télescope pour le greffier sur cibles papier.
- Pour les cibles papier, un tableau de résultats (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 tireurs
- 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 50cm au moins en avant du poste de tir et avoir approximativement 2m de hauteur.



#### 6.4.8. Postes de tir 300m

Les dimensions du poste de tir ne doivent pas être inférieures à 1,6m de largeur sur 2,5m de longueur. La largeur ne peut être réduite que si des écrans de séparation sont placés, de telle sorte qu'un athlète en position couchée puisse mettre sa jambe gauche dans un poste de tir adjacent sans déranger le tireur de ce dernier.

#### 6.4.9. Postes de tir 50m

- Le poste de tir doit être au minimum de 1,25m x 2,50m.
- S'il est utilisé également pour le tir à 300m, le poste de tir ne doit pas avoir des dimensions inférieures à 1,6m de largeur sur 2,5m de long.

#### 6.4.10. Stands et postes de tir 10m

- Le poste de tir doit avoir une largeur minimum de 1m.
- L'arrière de la table doit être placé à 10cm en avant de la ligne de tir.
- Les stands 10m qui ne sont pas équipés de cibles électroniques devront être équipés de cibles à rameneurs électriques ou mécaniques ou de changeurs.

#### 6.4.11. Stands et 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 possibilités d'éjection de douilles.
- 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 Pour les épreuves 25m, les cibles doivent être par groupes de 5 pour l'épreuve de Pistolet Vitesse ; par groupes de 4 ou de 3, **ou exceptionnellement de 5** pour les épreuves de Pistolet 25m, Percussion Centrale et Pistolet Standard.
- 6.4.11.4 Les stands 25m doivent être divisés en sections composées de 2 groupes de 5 cibles (chacun constituant ainsi une travée)
- 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 aussi pouvoir fonctionner de façon indépendante.
- 6.4.11.7 Les dimensions du poste ou de l'emplacement de tir doivent être :

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

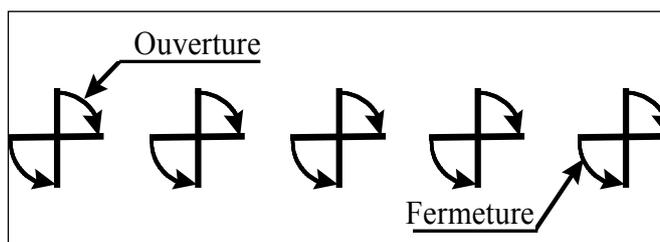
- 6.4.11.8 Les postes de tir doivent être séparés par des petits écrans transparents protégeant les athlètes des éjections d'étuis sans les masquer aux officiels. **Les écrans doivent être placés ou accrochés à coté des postes de tir et doivent être suffisamment larges pour empêcher les étuis éjectés d'atteindre d'autres athlètes. Les écrans ne doivent pas masquer les athlètes de l'observation des officiels et des spectateurs. Note : les plus grands écrans qui étaient imposés par les précédentes Règles peuvent être utilisés jusqu'en 2014.**
- 6.4.11.9 **Une ligne de référence à 45 degrés devra être tracée sur les murs du stand ou des sections du stand, à gauche ou à droite des postes de tir.**
- 6.4.11.10 Équipement du poste de tir.
- Une tablette amovible ou réglable de dimensions approximatives 50 x 60cm et hauteur 70 à **100cm**.
  - Une chaise ou un tabouret pour les athlètes **aux stands « Qualification », aucune chaise ni tabouret ne doivent être placés aux postes de tir, ou à proximité, aux stands « Finales ».**
  - Pour les cibles papier, un bureau et une chaise pour le greffier.
  - Pour les cibles papier, un tableau de résultats (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.
- 6.4.11.11 Il y a lieu de prévoir un emplacement particulier - dépourvu de cibles - spécialement prévu pour l'essai des armes par les athlètes.

#### 6.4.12. Cibles pivotantes 25m

Les cibles de l'épreuve de **Pistolet Vitesse** doivent être placées par cinq à la même hauteur (tolérance +/- 1cm) 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 75cm (+/- 1cm)

- 6.4.12.1 Les stands doivent être munis d'un mécanisme assurant une rotation des cibles de 90° (+/-10°) autour de leur axe vertical. Pour les passes de précision des épreuves de pistolet à 25m il peut être fait usage de cadres fixes.
- 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 le tireur.
  - Vues depuis le haut, les cibles doivent tourner dans le sens des aiguilles d'une montre pour apparaître et dans le sens inverse pour se placer de profil.

**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.

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).

6.4.12.2

- 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.

6.4.12.3

**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 (+/- **0,1sec**) de profil.
- Pour tous les temps d'apparition, il est accordé une tolérance de: **+0,2 / -0,0sec**.

6.4.12.4

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

**6.4.13. 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 en papier.**

**6.4.14. Normes d'éclairage des stands intérieurs (en LUX)**

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

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

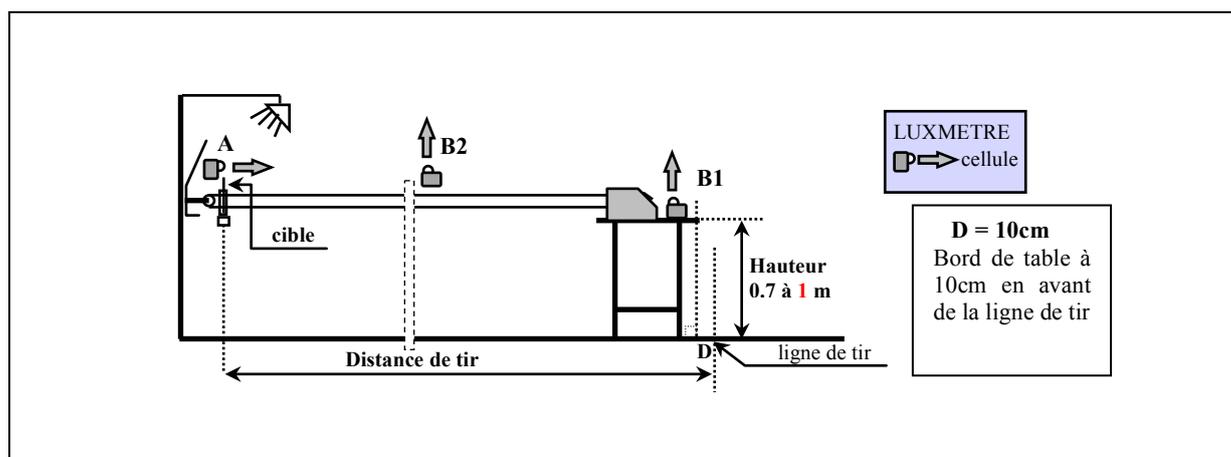
6.4.14.2

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

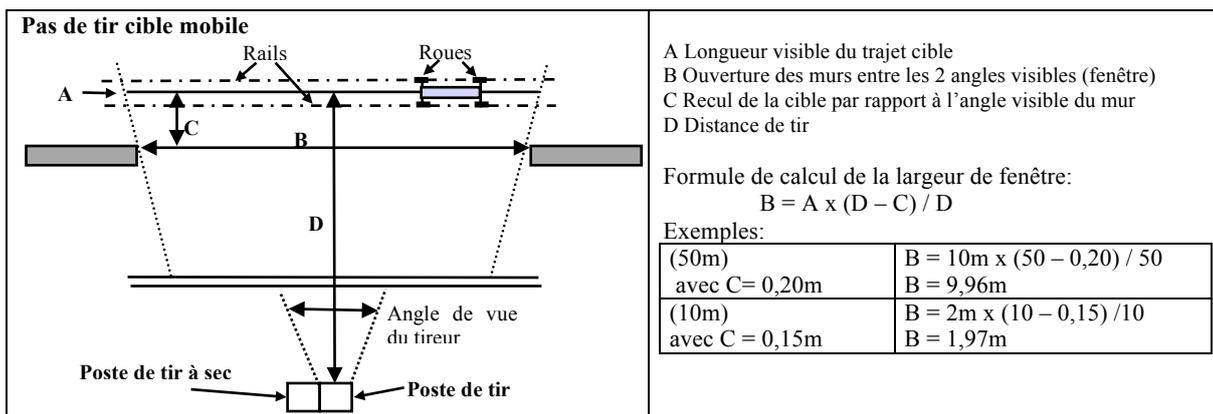
6.4.14.3

Pour la mesure de l'éclairement 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. Stands Cible Mobile**

- 6.4.15.1 Le stand est constitué de manière que la cible coure horizontalement avec une vitesse constante dans les deux sens, à travers un espace libre appelé "fenêtre". Le déplacement de la cible à travers la fenêtre est appelé un "passage".
- 6.4.15.2 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 50 m sont placées sur un petit chariot ou un support de cible, disposé de telle manière que les deux cibles (l'une courant vers la gauche et l'autre vers la droite) puissent être montrées alternativement.  
Le chariot peut être déplacé sur des rails, un câble ou un système analogue, à l'aide d'un appareil de traction, dont la vitesse peut être réglée avec précision.  
Les cibles pour le tir à 10m ne changent pas entre les deux passages.
- 6.4.15.4 L'aménagement du stand doit empêcher tout danger pendant le tir.
- 6.4.15.5 Le poste de tir doit être disposé pour que les spectateurs puissent voir le tireur.  
Le tireur doit être protégé de la pluie et également du soleil et du vent si cela n'empêche pas les spectateurs de le voir.
- 6.4.15.6 Le poste de tir doit avoir au moins 1m 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.
- 6.4.15.7 Devant l'athlète, il doit y avoir une table de 70 à 100cm de haut.
- 6.4.15.8 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.
- 6.4.15.9 **Temps de parcours des cibles: 5,0sec (+ 0,2/ - 0,0sec)** en vitesse lente et **2,5sec (+ 0,1/ - 0,0sec)** en vitesse rapide.  
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.
- 6.4.15.10 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**


6.4.16.1

**Règles spécifiques aux stands cible mobile 50m**

- Des deux côtés de la fenêtre, il doit y avoir un mur vertical pour protéger le Personnel en fonction et les marqueurs.
- On doit élever une butte de terre derrière la fenêtre et, devant celle-ci, un mur bas, pour protéger le mécanisme de la cible.
- Depuis le poste de tir, la cible doit être visible sur une distance de **10m (+0,05 / -0,00m)**. La fenêtre de tir étant placée à une distance en avant de la cible, sa largeur devra être légèrement inférieure à cette distance.

6.4.16.2

**Règles spécifiques aux stands Cible Mobile 10m.**

- 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.
- 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.
- Depuis le poste de tir, la cible doit être visible sur une distance de **2,00m (+ 0,01 / -0,00m)**. La fenêtre de tir étant placée à une distance en avant de la cible, sa largeur devra être légèrement inférieure à cette distance.
- Pour gagner du temps, deux pas de tir peuvent être installés et utilisés alternativement. Si tel est le cas, les deux pas de tir ne doivent pas dévier des standards.
- Avec des cibles électroniques, le temps doit être réglé au temps prévu plus 0.1sec ceci pour être certain que le temps d'apparition du visuel soit correct.

**6.4.17. Stands 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, là où c'est estimé nécessaire, avec une zone de retombée des plombs suffisamment plane et libre d'obstacles pour permettre le ramassage mécanique et la récupération des plombs.**

**6.4.18. Stands Fosse**

6.4.18.1

**Fosse**

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

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

6.4.18.2

**Distances 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

**Lanceurs**

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

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

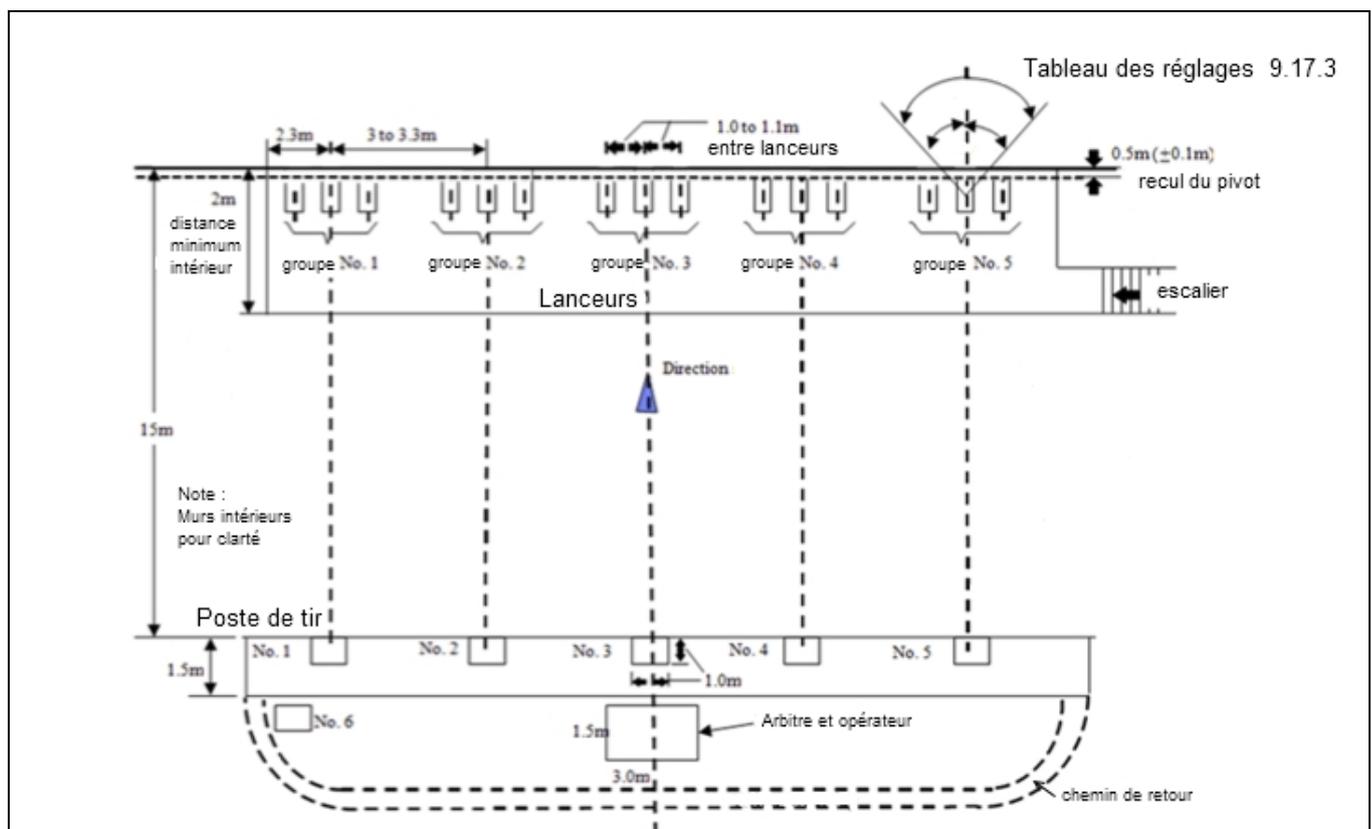
Dans chaque groupe, l'écartement entre lanceurs doit être égal et se situer entre 1 à 1,1m. L'écartement entre les lanceurs centraux de chacun des groupes doit être de 3m à 3,30m mais peut varier de 3 à 6m pour des stands existant déjà.

- Dans le cas de lanceurs avec une rotation du bras dans le sens horaire, la distance entre le lanceur de gauche (vu d'en haut) et le lanceur central de chaque groupe peut être réduite au-dessous de l'écartement prévu de 1m à 1,10m (voir aussi 6.4.20.1)
- Les lanceurs doivent être installés dans la fosse de manière que le point pivot du bras de lancement soit à **50cm +/- 10** au-dessous du niveau supérieur du toit et à **50cm +/- 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

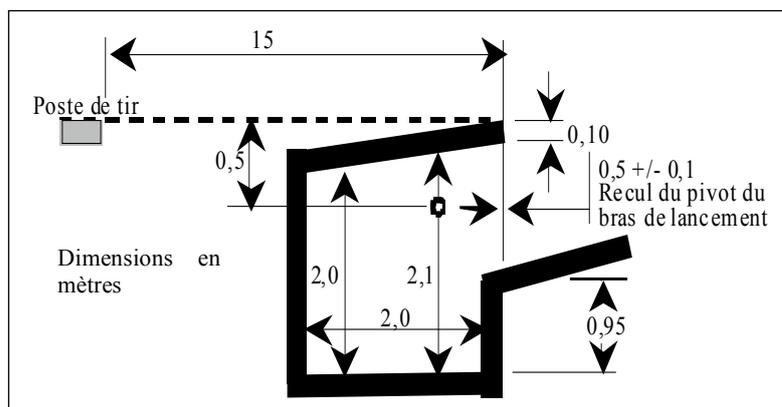
semi-automatiques (chargement manuel + armement automatique) ou manuels (chargement manuel + armement manuel). Les réglages de l'élévation, de la direction et de la tension du ressort principal doivent pouvoir être plombés après vérification et approbation du Jury. Tous les lanceurs doivent être pourvus 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  $10^\circ$  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 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.
- Les 5 postes doivent être alignés à 15m en retrait du bord avant de la fosse. Chaque poste de tir doit être délimité de manière très apparente par un carré de 1x1 m centré sur une ligne perpendiculaire à la ligne des pas de tir et se prolongeant vers le lanceur central du groupe correspondant. Un sixième poste (où le tireur numéro 6 pourra prendre place) doit être indiqué à environ 2m en arrière et légèrement à gauche du poste de tir 1. Les 6 postes doivent être équipés d'une table ou d'un banc pour poser les cartouches et autre équipement. Le poste doit être solide et à niveau dans toutes les directions et il doit être pourvu d'un morceau de bois, de tapis ou de caoutchouc d'environ 15cm (carré ou rond) pour appuyer l'arme.
- **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 50cm. Le dispositif de commande des lampes doit être conçu de façon à indiquer que sur les postes de tir occupés par le premier athlète le microphone est inopérant, à chaque fois, pendant les 15 secondes précédant ses tirs. A la fin de cette pause de 15 secondes, l'arbitre commandera « PRET » et l'athlète n°1 disposera de 12 secondes supplémentaires de préparation avant d'appeler le plateau.**
- Un chemin doit être aménagé à 3m ou 4m 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 10m derrière ce chemin pour empêcher l'accès des spectateurs. L'arbitre et le membre du Jury sont responsables du respect de cette règle. Les postes de tir, l'emplacement de l'arbitre et celui des opérateurs doivent être protégés du soleil et de la pluie **à l'exception du stand des Finales qui doit être ouvert, si possible.**

#### 6.4.18.3.1 Stand Fosse



### 6.4.19. Coupe de la fosse épreuves Fosse et Double Trap



### 6.4.20. Stand Double Trap

#### 6.4.20.1 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.

#### 6.4.20.2 Distance entre fosses

6.4.20.2.1 Quand les installations de Fosse sont utilisées, voir 6.4.18.2.

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

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

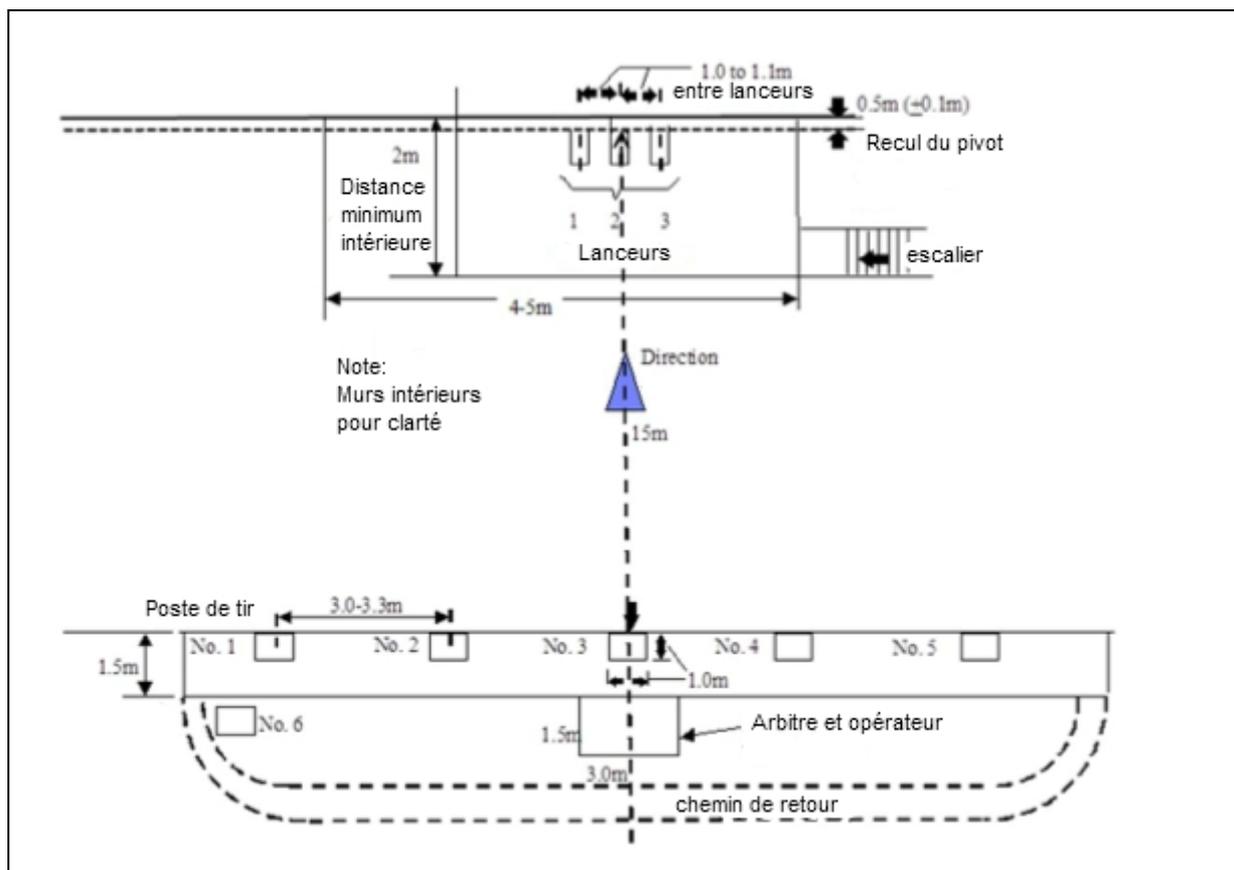
L'emplacement du lanceur central doit être indiqué par une marque peinte sur le toit de la fosse.

La distance entre lanceurs dans chaque groupe, doit être la même et se situer entre 1m et 1,10m (voir 6.4.18.3).

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

- Les **lanceurs** doivent être installés dans la fosse de manière que le point pivot du bras de lancement soit à **50cm +/-10** au-dessous du niveau supérieur du toit et à **50cm+/-10** en retrait du bord frontal du toit quand l'appareil est réglé pour la hauteur de 2m (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 façon que le puller puisse voir et entendre l'athlète. Pour tous les championnats ISSF, un dispositif de déclenchement automatique 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 15m 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-3,30m à gauche du poste 3 et le poste 1 est à la même distance à la gauche du poste 2. Les postes 4 et 5 sont placés symétriquement de l'autre côté du poste central (voir figure). Un sixième poste pour l'athlète n°6 doit être placé à environ 2m en arrière et légèrement à gauche du poste 1. Les 6 postes doivent être équipés d'une table 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.
- **Pour les Finales Double Trap, des lampes de couleurs, d'intensité moyenne, doivent être fixées aux supports des microphones à une hauteur de 40 à 50cm. Le dispositif de commande des lampes doit être conçu de façon à indiquer que sur les postes de tir occupés par le premier athlète le microphone est inopérant, à chaque fois, pendant les 15 secondes précédant ses tirs. A la fin de cette pause de 15 secondes, l'arbitre commandera « PRET » et l'athlète disposera de 12 secondes supplémentaires de préparation avant d'appeler le plateau.**
- Un chemin doit être aménagé à 3m ou 4m 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 10m derrière ce chemin pour empêcher l'accès des spectateurs. L'arbitre et le membre du Jury sont responsables du respect de cette règle. Les postes de tir, l'emplacement de l'arbitre et celui des opérateurs doivent être protégés du soleil et de la pluie **à l'exception du stand des Finales qui doit être ouvert, si possible.**

## 6.4.20.2.4 Stand Double Trap 3 Lanceurs



## 6.4.21. Stand Skeet

6.4.21.1 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 19,20m limitée par une corde de base de longueur 36,80m (+/- 0.1m) située à 5,5m du centre du cercle.

- Le centre du cercle est indiqué par un poteau qui matérialise également la base du point de croisement des plateaux.
- En commençant à gauche (face au poteau central) les postes de tir 1 et 7 sont situés aux 2 extrémités de la corde de base et les postes 2 à 6 sont placés sur l'arc de cercle à des points équidistants les uns des autres (la distance entre les centres des postes de tir est 8,13m en ligne droite). Le poste de tir 8 est placé au centre de la corde de base (voir figure).
- 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 90cm (+/- 5 cm) sur 185cm (+/- 5cm) 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.

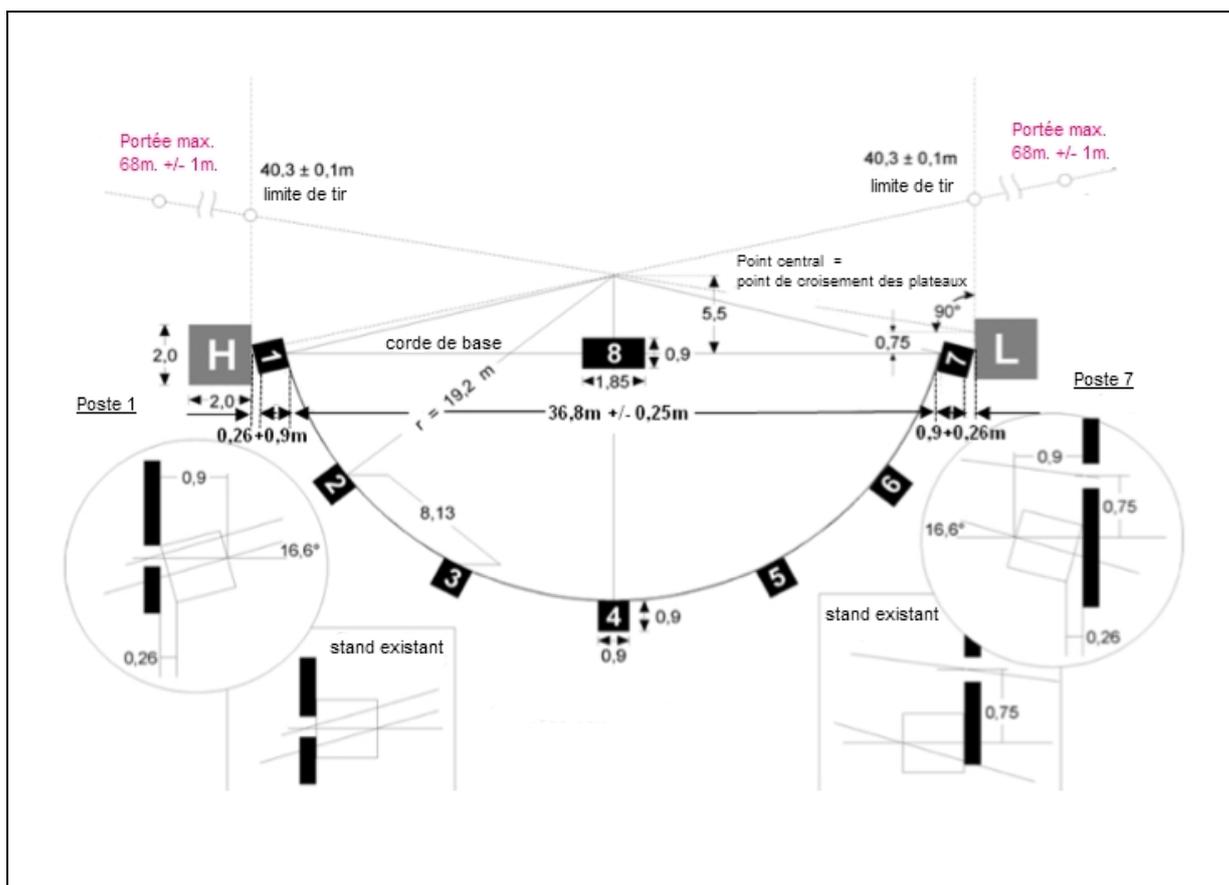
## 6.4.21.2 Distance, direction et élévation des plateaux.

- Chaque cabane doit être équipée d'un lanceur à position fixe.
- **Cabane haute:** le plateau doit émerger à 90cm (+/- 5cm) en arrière de l'indicateur du poste 1. La mesure est effectuée le long de la corde de base prolongée et à 3,05m (+/- 5cm) au-dessus du niveau du poste.
- **Cabane basse:** le plateau doit émerger à 90cm (+/- 5cm) en arrière de l'indicateur du poste 7. La mesure est effectuée le long de la corde de base prolongée et déplacée de 75cm (+/- 5cm) vers l'extérieur et à 1,05m (+/- 5) au-dessus du niveau du poste.
- Les plateaux - correctement lancés - doivent passer à l'intérieur d'un cercle de 90cm à 95cm de diamètre placé à une hauteur de 4,60m (+/- 5cm) au-dessus du point central
- Par temps calme, les plateaux doivent être lancés à une distance de **68.00m +/- 1m** 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.

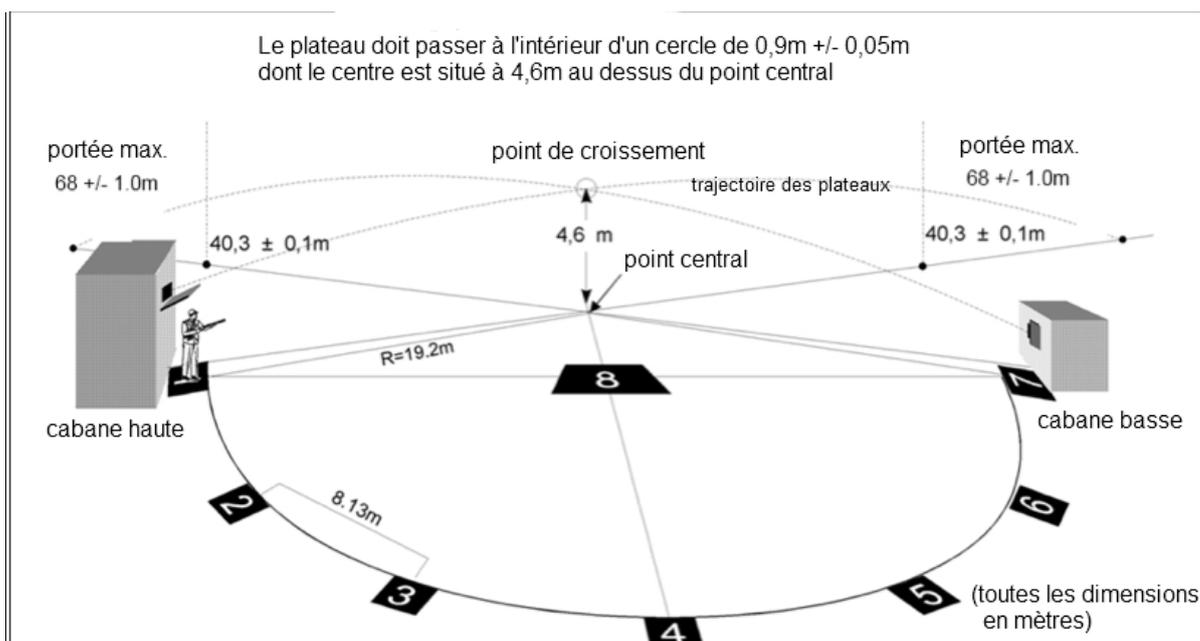


- Les limites de tir pour les postes 1 à 7 sont de 40,3m (+/-10cm) depuis la face de chacune des cabanes. Pour le poste 8, la limite de tir est fixée à l'intersection avec la droite joignant le poste 4 au poste 8 et le point de croisement des plateaux. Des indicateurs appropriés doivent être placés sur les trajectoires des plateaux aux points 40,3m (+8-10cm) pour signaler les limites de tir des 2 cabanes. Des indicateurs similaires doivent être placés à **67** et **69m** pour signaler la portée des plateaux réguliers.
- 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 7m à 10m en arrière du poste 4 et suivre en gros la forme du cercle joignant les postes 1 à 7. Les spectateurs ne doivent pas se trouver dans la zone intérieure à cette barrière. L'arbitre et les membres du Jury sont responsables du respect de cette règle.
- Les lanceurs doivent être déclenchés par un dispositif électrique/manuel ou électrique/microphone avec un système de minuterie et placé de façon que l'opérateur (puller) puisse voir et entendre 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.
- 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.
- 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 2,8m sur la cabane haute et 1,6 à 2m sur la cabane basse.

### 6.4.21.3 Tracé du stand skeet



6.4.21.4 Vue du stand skeet

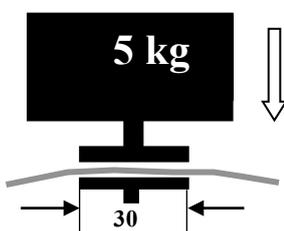


**6.5. JAUGES ET INSTRUMENTS DE TEST**

- Le Comité d'Organisation doit fournir un jeu complet de jauges et d'instruments de contrôle des armes et équipements avant et pendant les "championnats ISSF".
- **Une liste détaillée des instruments nécessaires au Contrôle des Equipements ainsi que les caractéristiques de ces instruments sont disponibles auprès du siège de l'ISSF.**
- **Le Délégué Technique ISSF, ou le Président du Jury de Contrôle des Equipements, doit vérifier et approuver toutes les jauges et les instruments avant le début de la compétition.**
- **Des appareils destinés à l'étalonnage des instruments du Contrôle des Equipements sont disponibles auprès du siège de l'ISSF.**
- **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 à 3.**

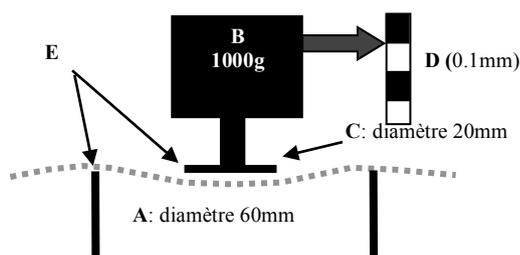
**6.5.1. Appareil de mesure d'épaisseur**

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

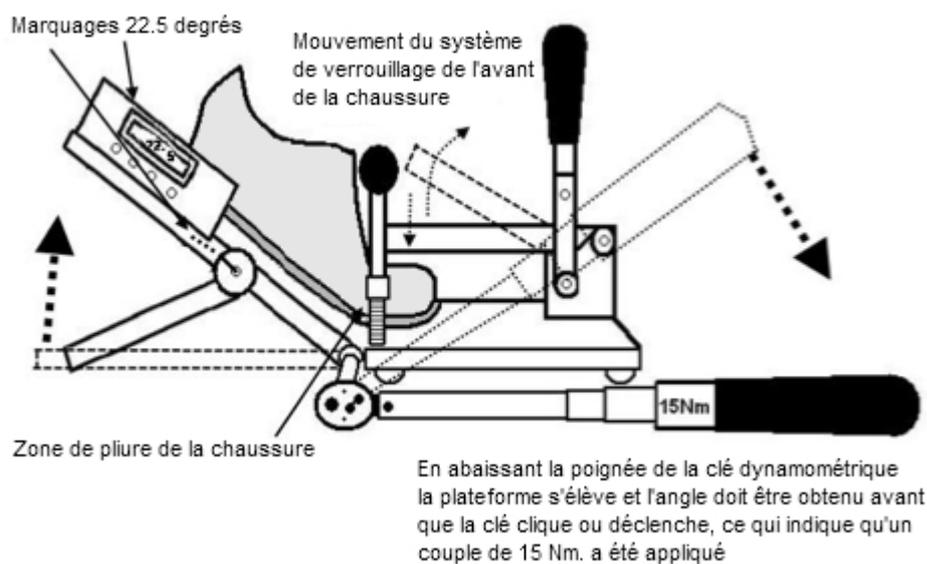
A	Cylindre de mesure	60mm de diamètre
B	Poids de mesure	1000g (avec attache et plateau C)
C	Plateau de mesure	20mm de diamètre
D	Indicateur digital	Précision 0.1mm
E	L'arrondi des bords du plateau de mesure (C) et du cylindre (A) ne doit pas avoir plus de 0.5mm de rayon.	



- **Les mesures de rigidité doivent être faites avec le matériau posé à plat, sans l'étirer, sur le cylindre de mesure « A ».**
- **Le pois 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 une force déterminée.



**6.6. PRÉPARATIFS DE LA COMPÉTITION ET GESTION DU CHAMPIONNAT****6.6.1. Programme et planning du championnat**

- 6.6.1.1 Le Comité d'Organisation doit préparer le programme du championnat incluant les invitations, le calendrier, le symbole ou logo officiel et les formulaires d'inscription, et le soumettre au Secrétaire Général pour examen et approbation (Règle 3.7.2). Les programmes des Championnats du Monde doivent être soumis quinze (15) mois à l'avance. Les programmes des Coupes du Monde doivent être soumis au Secrétaire Général au plus tard le 1<sup>er</sup> novembre de l'année précédente.
- 6.6.1.2 Le Comité d'Organisation et le Délégué Technique doivent préparer un calendrier détaillé des épreuves pour chaque championnat (Règle 3.7.2.1.1). Les calendriers des championnats doivent inclure un jour d'arrivée, au moins un jour d'entraînement officiel, les jours nécessaires à la compétition et un jour de départ. Les calendriers des Championnats du Monde, incluant les jours d'entraînement et les cérémonies d'ouverture et de clôture, ne doivent pas excéder 16 jours. Les stands peuvent être ouverts pour des jours d'entraînement supplémentaires, avant le jour d'entraînement officiel, sur décision du Comité d'Organisation.
- 6.6.1.3 Le Comité d'Organisation et le Délégué Technique doivent fixer le nombre maximum d'inscriptions (capacité des stands) pour chaque épreuve au programme, en prenant en compte si des inscriptions sur un score minimal de qualification seront acceptées, le nombre de séries, le nombre de postes de tir, etc.
- 6.6.1.4 Le programme officiel approuvé par le Secrétaire Général doit être publié par le Comité d'Organisation et envoyé aux Fédérations membres de l'ISSF douze (12) mois à l'avance pour les Championnats du Monde ou cinq (5) mois à l'avance pour les Coupes du Monde.
- 6.6.1.5 Le calendrier final avec les dates et heures exactes pour l'Entraînement Officiel, les Entraînements avant Epreuves, les Eliminations et les Finales, doit être préparé dès que possible après la clôture des inscriptions. Le calendrier final doit être approuvé par le Délégué Technique.

**6.6.2. Entraînements**

- 6.6.2.1 **Entraînement Officiel**  
Pour les Coupes du Monde, un jour entier d'Entraînement Officiel doit être programmé le lendemain du jour officiel d'arrivée. Des jours supplémentaires d'Entraînement Officiel peuvent être programmés pour les Jeux Olympiques et les Championnats du Monde.
- 6.6.2.2 **Entraînement avant Epreuve (PET)**  
Un Entraînement avant Epreuve 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).
- 6.6.2.3 **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.

**6.6.3. 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.
- 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 Epreuve pour une épreuve donnée

**6.6.4. 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.

**6.6.5. Liste de départ (Start list)**

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.

- Les listes de départ (Start list) indiquant les postes de tir et les séries doivent être publiées et distribuées à 16.00 heures au plus tard la veille de l'Entraînement avant Epreuve pour toute épreuve.
- **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. Affectation des postes**

- 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 ;
- 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 ;
- Les athlètes individuels et les équipes (nations) doivent tirer dans des conditions aussi égales que possible ;
- Les athlètes d'une même nation ne doivent pas être placés sur des postes adjacents ;
- Les athlètes d'une même nation doivent être répartis aussi équitablement que possible entre les séries (relais) ;
- Si le nombre d'athlètes est supérieur au nombre de postes, les athlètes seront répartis par tirage au sort en 2 ou plusieurs relais ;
- S'il est prévu plus d'une série (relais) dans une épreuve par équipe, les membres des équipes doivent être répartis équitablement dans les séries ;
- Si une épreuve Carabine dure plus d'un jour, tous les athlètes doivent tirer le même nombre de coups chaque jour dans la même position(s) ; et
- Si une épreuve Pistolet est divisée en 2 parties ou jours, tous les athlètes doivent terminer la première partie avant que la seconde ou le deuxième jour ne commence. Tous les athlètes doivent tirer le même nombre de séries par jour.

**6.6.6.1 Éliminatoires pour les épreuves extérieures**

Si le nombre d'athlètes dépasse la capacité du stand, il sera organisé une épreuve éliminatoire.

- Toute éliminatoire doit porter sur le déroulement complet de l'épreuve ;
- Le nombre (X) d'athlètes qualifiés dans chaque éliminatoire sera proportionnel au nombre (A) de concurrents ayant effectivement participé à celle-ci. Le nombre de qualifiés devra être annoncé le plus tôt possible ;

**Formule** :  $X = A \times \text{Nombre total de postes utilisables} / \text{Nombre total d'athlètes}$

Exemple: 60 postes utilisables et 81 participants = coefficient de qualification égal à  $60/81 = 0,74$

1<sup>er</sup> éliminatoire: 44 participants  $\times 0,74 = 32,56 = 33$  qualifiés.

2<sup>ème</sup> éliminatoire : 37 participants  $\times 0,74 = 27,38 = 27$  qualifiés.

- 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 ;
- 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 ;
- Un athlète non qualifié aux éliminatoires ne doit pas poursuivre l'épreuve et ;
- En cas d'égalité aux éliminatoires pour les dernières places qualificatives, le classement suivra les règles de barrage.

**6.6.6.2 Attribution des postes de tir pour le pistolet vitesse 25m**

- 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.**
- Pour la 2<sup>ème</sup> passe, l'ordre des relais sera modifié de la manière suivante: d'une passe à l'autre, les athlètes restent dans la même section du stand en inversant les postes.
- **Épreuve tirée sur 1 jour** : l'ordre des relais (séries) est identique dans les deux passes (voir tableau ci dessous).
- **Épreuve tirée sur 2 jours** : l'ordre des relais (séries) est identique dans les deux passes mais le 1<sup>er</sup> relais de la 2<sup>ème</sup> passe doit être le relais du milieu de la 1<sup>ère</sup> passe (ou suivant si nombre pair) (voir tableau ci dessous).

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

**6.6.6.3 Epreuves Plateau**

Pour les épreuves plateau voir le tirage plateau (squadding) dans la règle 9.10.4.

**6.6.6.4 Epreuves Cible Mobile**

- Chaque athlète devra effectuer ses tirs pour l'ensemble du match sur le stand qui lui a été désigné. Un changement dans l'affectation des stands ne peut se faire que si le Jury décide que les conditions de tir sont différentes, par exemple concernant la lumière
- Si l'épreuve est programmée dans une seule journée, l'ordre de passage de la deuxième passe doit être identique à celui de la première passe ; et
- Si l'épreuve est organisée sur 2 jours, l'ordre de passage du deuxième jour sera l'inverse de l'ordre de classement après le premier jour. Ainsi le dernier du classement après le premier jour devient le premier athlète du deuxième jour et réciproquement le premier devient le dernier.

**6.7. VETEMENTS ET EQUIPEMENTS DE TIR****6.7.1. Généralités**

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

**6.7.2. Limites réglementaires**

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.

**6.7.3. Carte de contrôle**

**La carte de contrôle délivrée par le Contrôle des Equipements doit accompagner l'équipement vérifié. Tout équipement ou vêtement déjà vérifié et qui est modifié, doit être revérifié.**

**6.7.4. Equipement Carabine**

**L'équipement du carabinier peut n'être vérifié qu'une seule fois à l'occasion d'un Championnat du monde ISSF ou d'une Coupe du Monde.**

**6.7.5. Vêtements et équipements de tir**

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

6.7.5.2 Les athlètes sont responsables de la présentation au Contrôle des Equipements de tout leur équipement et habillement pour inspection et homologation avant toute utilisation.

6.7.5.3 **L'utilisation de tout dispositif, moyen ou vêtement, incluant l'usage de bandages élastiques, de « taping » médical ou similaire, qui immobilise ou réduit trop les mouvements du corps, des bras ou des jambes de l'athlète, est interdit pour les tireurs Carabine, Pistolet, et Cible Mobile, de façon à ce que les performances des athlètes ne soient pas artificiellement améliorées**

6.7.5.4 **Seuls les appareils atténuateurs de bruit (protections auditives) peuvent être utilisés. Les radios, les iPods, tout autre appareil similaire ou de communication, sont interdits durant les compétitions et les entraînements, sauf quand ils sont utilisés par les officiels de la compétition.**

**6.7.6. ISSF Code Vestimentaire**

**Il est de la responsabilité des athlètes, entraîneurs et officiels 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 dont des copies sont disponibles auprès du siège de l'ISSF.**

6.7.6.1 **Si des shorts sont portés pendant les compétitions, leur longueur sera limitée à 15cm au-dessus du centre de la rotule.**

6.7.6.2 **Lors des cérémonies de remise des médailles, il est demandé aux athlètes de se présenter dans leur uniforme officiel national ou vêtement national d'entraînement avec chaussures de sport.**

6.7.6.3 Les jurys sont chargés de l'application du code vestimentaire ISSF.

**6.7.7. Contrôle des équipements**

Avant le début de la compétition, le Contrôle des Equipements doit procéder à l'examen de chaque arme et équipement pour s'assurer qu'ils sont conformes aux règles ISSF. Il incombe à l'athlète de présenter toutes ses armes et équipements pour inspection et approbation avant leur utilisation. **Ces armes et équipements peuvent également être vérifiés après la compétition.**

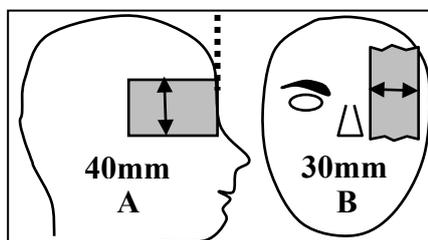
6.7.7.1 **Procédure du contrôle des équipements:**

- Le Comité d'organisation doit faire connaître aux Responsables des équipes et athlètes dans un délai suffisant avant le début de la compétition, le lieu et le moment du contrôle.
- Le Contrôle sera assisté et supervisé par **le Jury du Contrôle des Equipements.**
- Le Contrôle doit enregistrer sur une carte de contrôle le nom de l'athlète, le nom du fabricant, le n° de série et le calibre de chaque arme approuvée.
- **Il est de la responsabilité de l'athlète 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 Equipements.**
- Toutes les armes et équipements approuvés doivent être marqués par un sceau ou un autocollant et l'approbation doit aussi figurer sur la carte de contrôle.
- **Un exemplaire de la carte de contrôle est donné à l'athlète qui doit le conserver avec son équipement à tout moment. Si un athlète perd sa carte de contrôle, son remplacement coûte 10 euros.**
- **Si une pièce de l'habillement Carabine est représentée pour un deuxième test, ou suivant, durant le même championnat, chaque nouvelle vérification coûtera 20 euros.**
- Une fois approuvés, l'arme et l'équipement ne doivent à aucun moment être modifiés avant ou pendant la compétition d'une manière contraire aux Règles.
- Dans le cas de doute au sujet d'une modification, il faut renvoyer l'équipement au contrôle pour nouvelle inspection et approbation.

- **L'approbation n'est valable que pour le championnat pour lequel la vérification a eu lieu, à l'exception des équipements Carabine qui sont passés par un contrôle "une fois seulement".**
- **Pour la cible mobile:** les carabines examinées doivent être marquées de manière à rendre immédiatement reconnaissable un échange de contrepois ou de lunette de visée après le contrôle.

#### 6.7.8. Dossards portés par les athlètes

- 6.7.8.1 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 9.12.2, 9.12.3) ;
- 6.7.8.2 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 Epreuve et à la compétition. Si le dossard n'est pas porté, l'athlète ne peut pas commencer ou poursuivre le tir.
- 6.7.8.3 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.
- 6.7.8.4 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 40mm de hauteur (A) sont autorisés. (**Pour les athlètes Plateau, 60mm voir Règle 9.12.4**)  
Ces caches ne doivent pas s'étendre en avant d'une ligne passant par le milieu du front.  
Un cache limité à 30mm de largeur (B), est autorisé sur l'œil qui ne vise pas.



#### 6.7.9. Post-compétition

- 6.7.9.1 **Des contrôles de suivi doivent être conduits après les Eliminations et les Qualifications. Ces contrôles pour les épreuves Carabine et Pistolet 10m et 50m doivent porter sur un minimum de trois (3) athlètes, incluant les finalistes, choisis au hasard ou par suspicion. Les contrôles pour les épreuves 25m doivent être effectués selon la Règle 8.4.2.3. Le Jury de contrôle des Equipements est responsable de la supervision de tous les contrôles d'après compétition. Ces contrôles, pour la Carabine, doivent inclure : vêtements, sous-vêtements, taping et carabine (poids de détente si applicable). Pour le Pistolet ils doivent inclure : chaussures, mesure du poids de détente, test de vitesse et poids de la balle en Pistolet Vitesse 25m. Des juges du même sexe doivent être disponibles pour le contrôle des vêtements et du taping.**
- 6.7.9.2 **Le contrôle des vêtements Carabine doit être effectué dès que l'athlète a terminé son tir. Si le test se solde par un échec, il sera reconduit. Si une pièce d'habillement ne passe pas la deuxième fois, l'athlète doit être disqualifié. Avant et pendant tous les contrôles, les vêtements ne doivent pas être chauffés ni « travaillés » par tout moyen permanent ou temporaire.**
- 6.7.9.3 **En cas d'échec lors d'un contrôle après la compétition, le Président du Jury du Contrôle des Equipements, ou un membre du Jury désigné par le Président du Jury du Contrôle des Equipements, doit confirmer que le test a été conduit correctement et que l'athlète est disqualifié. Un Appel contre cette disqualification peut être soumis au Jury d'Appel. Le Jury d'Appel doit décider si le test a été conduit correctement, mais il ne peut pas répéter ce test.**
- 6.7.9.4 **Le 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.

- Des Jurys de stand supervisent la conduite des épreuves (Carabine, Pistolet, Plateau, Cible Mobile).
- Des Jurys de classement supervisent le comptage et le classement.
- **Des Jurys de contrôle des Equipements supervisent le contrôle des vêtements et des équipements des athlètes.**

### 6.8.1. Désignation des Jurys

**Les arbitres 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.**

### 6.8.2. Code vestimentaire des Jurys et arbitres

**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. Il est également recommandé que tous les arbitres de ciblerie portent des vestes de couleur fluo ou des brassards très visibles.**

### 6.8.3. Contrôle par les Jurys

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

### 6.8.4. Devoirs des Jurys

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

### 6.8.5. Obligations des Jurys

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.

### 6.8.6. Fonctions du Jury

**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). A moins qu'il soit nécessaire d'intervenir immédiatement si la sécurité est en jeu.**

### 6.8.7. Majorité du Jury

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.

### 6.8.8. Décision des Jurys

Les membres du Jury peuvent prendre des décisions individuelles au cours des compétitions, mais doivent consulter les autres membres du Jury et les arbitres s'il y a quelque doute.

Si un responsable d'équipe ou un tireur n'est pas d'accord avec la décision individuelle d'un membre du Jury, il devra déposer une réclamation écrite pour que soit prise une décision à la majorité du Jury

### 6.8.9. Impartialité des Jurys

**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.**

### 6.8.10. Réclamations

**Les Jurys doivent traiter 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.**

### 6.8.11. Cas non Prévus

**Le 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.**

### 6.8.12. Participation au Jury

Les athlètes et les Responsables des équipes ne peuvent pas être membres du Jury.

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

### 6.8.13. Présence des Jurys

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 Epreuve.

### 6.8.14. Rapport

**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.**

**6.8.15. Fonctions des membres du Jury – cibles papier- épreuves 25m seulement**

- Lors des épreuves 25m sur cibles papier, un membre du Jury de classement 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Le membre du Jury aux cibles doit s'assurer que les cibles ne sont pas bouchées, ni les coups indiqués par les disques colorés avant que les cas douteux ne soient résolus et le score enregistré correctement par le second greffier.

**6.9. ROLE ET FONCTIONS DES OFFICIELS****6.9.1. Rôle et fonctions du Chef de pas de tir**

- 6.9.1.1 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 responsable de la coopération de l'ensemble des personnels du stand avec le Jury.
- 6.9.1.2 Le chef de pas de tir est responsable du dépannage rapide éventuel des installations et des approvisionnements nécessaires aux opérations.  
Il doit décider de tout problème que les autres arbitres ne peuvent résoudre.  
Un service de maintenance doit être à sa disposition en permanence. En cas de non possibilité de réparation, des pièces de remplacement doivent être disponibles.

**6.9.2. 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:
- Être responsable – devant le Chef de pas de tir- de la conduite des épreuves sur les postes dont il a la charge mais ceci en coopération permanente avec le Jury ;
  - Appeler les tireurs aux postes de tir ;
  - Vérifier la conformité des noms et numéros de dossard avec la liste de départ ;
  - S'assurer que les armes, équipements et accessoires des tireurs ont bien été examinés et approuvés ;
  - Contrôler les positions de tir en signalant toute irrégularité au Jury ;
  - S'assurer que les commandements données par le chef de pas de tir sont suivis ;
  - Effectuer toutes actions nécessaires après un mauvais fonctionnement, une réclamation, une gêne ou tout autre incident de compétition ;
  - Être responsable de l'enregistrement précis des tirs par le greffier (cibles papier) ;
  - Superviser le bon fonctionnement des cibles ;
  - Recevoir les réclamations et les transmettre au Jury ;
  - Inscrire toutes les irrégularités, perturbations, pénalités, mauvais fonctionnement, coups croisés, temps supplémentaire, répétitions de coups ou de séries, sur le formulaire d'incident, le registre de stand et la cible ou le ruban d'imprimante et éventuellement sur le tableau d'affichage ;
  - **S'abstenir de toute conversation avec les athlètes ou de faire des commentaires sur les résultats ou le temps de compétition restant.**

**6.9.3. Rôle et fonctions du responsable du Bureau de classement**

**Un Chef du Bureau de classement doit être nommé pour chaque championnat.**

- **Il est chargé de la direction des arbitres 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 du greffier (cibles papier)**

- Lorsque des cibles papier sont utilisées, un greffier doit être désigné pour chaque poste de tir. Il doit:
- Remplir ou vérifier les informations sur la feuille et le tableau des résultats (nom de l'athlète, n° d'identification, n° du poste de tir) ;
  - Disposer d'un télescope dans les stands avec changeurs à distance. 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 ;
  - Inscrire la valeur estimée de chaque coup sur le petit tableau pour le public placé au-dessus ou à côté du pupitre ;
  - Dans les stands avec rameneurs regrouper immédiatement les cibles après chaque série de 10 coups et les placer dans un conteneur fermé pour être acheminées au classement par le personnel approprié.



#### 6.9.5. Rôle du greffier Cible Mobile (cibles papier)

- Il examine les inscriptions sur la liste d'affectation des pas de tir et les cartes de score pour s'assurer que les noms des athlètes, les numéros de dossard, les numéros de pas de tir et les nationalités concordent.
- Il inscrit le score indiqué et compare à celui affiché sur l'écran de contrôle quand celui-ci est en service. L'inscription des points sur la feuille de score doit être faite de manière à permettre au Classement d'identifier les passages à droite et à gauche.

#### 6.9.6. Rôle de l'Arbitre de pas de tir Cible Mobile

- L'arbitre de pas de tir doit être placé de manière à observer si l'athlète est prêt et pouvoir entendre l'annonce "PRÊT" faite par celui-ci. Il doit être en mesure d'observer le système d'enregistrement des scores après chaque coup, voir la fin du marquage et, en même temps, observer le signal pour faire démarrer la cible.
- L'arbitre de pas de tir manœuvre le bouton de démarrage, le bouton d'arrêt et l'inverseur de passage lent à passage rapide. S'il n'est pas prévu d'inversion à programmation électronique dans les épreuves "mixtes", l'inversion nécessaire devra se faire suivant un plan approuvé par le Jury.

#### 6.9.7. Rôle et fonctions de l'Arbitre de ciblerie (cibles papier)

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 remontrées pour le coup suivant de l'athlète. L'arbitre de ciblerie doit :

- S'assurer qu'il n'y a pas d'impacts sur le blanc des cibles et que toute marque de tir sur le châssis est bien indiquée ;
- 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.
- 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.
- Il est également responsable d'indiquer sur les cartons les anomalies éventuelles survenues pendant le tir.

#### 6.9.8. Rôle de l'Arbitre de ciblerie Cible Mobile (cibles papier)

Un arbitre de ciblerie et un assistant doivent stationner de chaque côté des cibles utilisées pendant la **compétition. En fonction du système utilisé, le changement de cible peut être effectué par un arbitre de ciblerie et un assistant si des écrans de protection appropriés sont en place. L'arbitre de ciblerie, ou son assistant, est responsable du changement de cible dans le rythme de l'épreuve.** L'arbitre de ciblerie doit :

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

#### 6.9.9. Arbitre de ciblerie 25m (cibles papier)

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 :

- Être responsable du groupe de cibles qui lui sont confiées.
- Attirer l'attention du membre du Jury sur les impacts à jauger et, **après décision**, signaler emplacement et valeur des coups.
- 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.
- Aider à résoudre les cas litigieux selon les Règles et en coordination avec l'arbitre de pas de tir et le Jury.

#### 6.9.10. Second greffier de ciblerie 25m (cibles papier)

Les passes des épreuves 25m sont décomptées officiellement sur le stand.

Le second greffier se tient sur la ligne des cibles et doit enregistrer sur la feuille de score les résultats annoncés par l'arbitre de ciblerie. En cas de divergence non résolue entre les scores inscrits par le greffier du pas de tir et par le second greffier aux cibles, c'est le score de ce dernier qui prévaut.

#### 6.9.11. Marqueur de ciblerie 25m (cibles papier)

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

**6.10. COMPETITIONS AVEC CIBLES ELECTRONIQUES****6.10.1. Techniciens des cibles électroniques**

- Des techniciens officiels sont chargés des opérations et de la maintenance des équipements électroniques.
- Ils peuvent conseiller les arbitres et membres du Jury mais ne doivent prendre aucune décision concernant l'application des Règles ISSF.
- **Ces techniciens sont normalement nommés par le Responsable de la fourniture des résultats. Ils doivent être formés aux opérations sur les cibles électroniques et leurs systèmes de contrôle.**

**6.10.2. Arbitre de cibles électroniques**

- **Ces arbitres sont nommés par le Comité d'Organisation pour aider aux opérations et à la maintenance des cibles.**
- **Avant chaque relais ou épreuve**, il doit s'assurer qu'il n'y a pas d'impact sur le blanc de la cible électronique et que toutes les traces de tir sur le cadre sont clairement indiquées.
- Pendant la compétition, il doit obturer les contre cibles et les fonds de cible ainsi que changer les cartons de contrôle.
- Les contre cibles, fonds de cible et cartons de contrôle ne doivent être obturés ou changés qu'après la fin de l'enregistrement.

**6.10.3. Fonctions des jurys pour cibles électroniques**

6.10.3.1 **Les membres des Jurys de classement 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 de classement disponibles.**

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

- Aucun impact ne subsiste sur le blanc de la cible ;
- Toutes les traces de tir sur le cadre sont clairement indiquées ;
- **Les cartons de contrôle sont remplacés ;**
- **Les fonds de cible 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**

- Les athlètes doivent se familiariser eux-mêmes au cours de l'entraînement avec le maniement du panneau de contrôle qui modifie la présentation de la cible sur l'écran du moniteur (possibilités de ZOOM) et pour passer de la cible d'essai (SIGHTING) à la cible de match (MATCH).
- A 10m, 25m et 50m, le passage des essais au match est sous le contrôle **du Personnel du stand, sauf dans les épreuves Carabine 50m 3 positions pour lesquelles le changement de MATCH à SIGHTING et retour à MATCH est de la responsabilité de l'athlète. Si un athlète est dans le doute, il doit demander l'aide d'un arbitre.**
- Il n'est pas permis de cacher tout ou partie de l'écran du moniteur et celui-ci doit rester en permanence entièrement visible du jury et des Personnels du stand.
- 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.
- Avant de quitter le pas de tir, les athlètes doivent signer le ruban d'imprimante (après le score total) pour authentifier leur résultat.
- Quand un athlète néglige de signer le ruban d'imprimante, un membre du Jury ou l'arbitre de stand devra viser celui-ci pour permettre son envoi au Bureau de classement.

**6.10.5. Contestation d'impact pendant les essais**

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

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

**6.10.6. Défaillance du ruban papier ou caoutchouc.**

Si le Jury confirme que le problème est dû à un défaut d'avancement du ruban papier ou caoutchouc :

- L'athlète sera déplacé sur un poste de réserve ;
- Il sera autorisé à tirer des essais en nombre illimité au début du temps majoré restant ;
- Il devra retirer le nombre de coups de match décidé par le Jury, plus les coups nécessaires pour compléter l'épreuve ;
- A la fin de l'épreuve, le Jury de classement décidera quels tirs doivent être comptés sur chacune des cibles.
- 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 impact.

**Si un coup est enregistré et affiché**, mais que l'athlète proteste contre la valeur indiquée conformément à l'article 6.16.6.2:

- 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 ;
- Après la fin du relais ou de l'épreuve, la "Procédure d'examen des cibles électroniques" sera appliquée ; et
- Les coups n'ayant pas été mesurés seront calculés par le Jury de classement.
- Si le jury de classement détermine que les résultats sont corrects, le tireur sera pénalisé de 2 points (6.16.6.2).

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

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 :

- **Carton de contrôle** (25m/50m) (si un impact est à l'extérieur du carton de contrôle, la relation entre les impacts de celui-ci et ceux de la contre cible devra être établie avant de l'enlever)
- **Fond de cible** (25m/50m/300m)
- **Contre cible** (25m)
- **Ruban de papier noir** (10m)
- **Ruban de caoutchouc noir** (50m)
- **Rapport d'incident**
- **Ruban d'imprimante (LOG)**
- **Enregistrement du calculateur** (si nécessaire)

- 6.10.8.1 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.
- 6.10.8.2 Aucun effacement du calculateur ne doit être effectué sans la permission du Jury de classement
- 6.10.8.3 Le nombre et la position des impacts doivent être enregistrés.
- 6.10.8.4 Les membres du Jury doivent examiner les différents éléments réunis pour bâtir leur jugement personnel avant la décision officielle du Jury.
- 6.10.8.5 Un membre du Jury doit superviser toute intervention manuelle sur les résultats donnés par le calculateur (par exemple, insertion des pénalités ou correction de score après incident, etc.).

#### 6.10.9. Pannes des cibles électroniques

Ces règles s'appliquent à 10m, 50m et 300m. Pour les Règles Pistolet se reporter au Règles Techniques Pistolet 8.10

- 6.10.9.1 **Panne de l'ensemble des cibles**
  - 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.
  - Les tirs de compétition déjà effectués par chaque athlète doivent être comptés et enregistrés. Dans le cas de panne générale d'alimentation du stand, il peut être nécessaire d'attendre le rétablissement du secteur pour pouvoir relever le nombre de coups enregistrés par les cibles (l'enregistrement des moniteurs n'est pas nécessaire) ; et
  - Après réparation, **ajouter 5 minutes** au temps de tir restant. Annoncer (haut-parleur) la reprise au moins 5 minutes avant. Autoriser les athlètes à se replacer dans les 5 minutes avant la reprise. Accorder un nombre illimité d'essais au début du temps restant avant que les tirs de compétition ne reprennent.
- 6.10.9.2 **Panne d'une seule cible**
  - Si une cible électronique ne peut pas être réparée dans les 5 minutes, l'athlète doit être déplacé sur un poste de réserve ;
  - A partir du moment où il sera prêt - il disposera d'un temps additionnel de 5 minutes ; et
  - 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.

  - a) **Si la valeur et la localisation du coup supplémentaire sont enregistrées et affichées normalement sur le moniteur :**
    - L'athlète devra continuer immédiatement la compétition
    - 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
    - A l'issue du relais ou de l'épreuve, le Jury appliquera la "**Procédure d'examen des cibles électroniques**". A l'aide de ces informations et de celles transmises par le pas de tir (heure et localisation du tir supplémentaire), le Jury doit déterminer si tous les tirs - incluant le tir supplémentaire - ont été enregistrés par le calculateur.
    - Si tous les tirs ont été enregistrés correctement, le coup "contesté" sera compté ainsi que le coup "supplémentaire" tiré immédiatement après, mais le dernier coup sera considéré en excédent et annulé.
    - Si le coup "contesté" n'est pas retrouvé par la "**Procédure d'examen des cibles électroniques**" ou ailleurs, seuls les coups correctement enregistrés seront comptés dans le score à l'exclusion du dernier coup qui sera considéré "excédentaire" et annulé.



- Si le coup “contesté” n’est pas retrouvé dans la mémoire du calculateur mais retrouvé ailleurs, le Jury de classement en déterminera la validité et la valeur.
- b) **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:**
  - L’athlète doit être déplacé sur un poste de réserve.
  - Quand il sera prêt il disposera d’un temps additionnel de 5 minutes et d’essais en nombre illimité au début du temps majoré restant.
  - **Dans les épreuves 10m et 50m Pistolet et Carabine**, il devra ensuite répéter les 2 coups de compétition non enregistrés ou montrés par la cible précédente ;
  - **Dans les épreuves Cible Mobile 10m**, il sera accordé 2 minutes au tireur pour reprendre sa position et commencer des essais selon la règle 10.7.3.9. Il devra ensuite répéter les 2 coups de compétition non enregistrés ou montrés par la cible précédente défectueuse puis poursuivre la compétition. L’athlète sera crédité de tous les tirs qui ont été montrés par le moniteur de la première cible et de tous les tirs de compétition correctement tirés et montrés par la seconde cible utilisée. Si les 2 tirs supplémentaires sont ensuite retrouvés dans l’enregistrement du calculateur de la première cible, ils seront annulés.

## 6.11. PROCEDURES DE COMPÉTITION

Voir aussi le § 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 de la compétition pour leur préparation finale et des essais en nombre illimité**

- **Les cibles d’essai doivent être visibles au moins 15mn avant le début du temps de préparation et d’essais ;**
- **Les athlètes ne pourront pas installer leurs armes et équipements avant que le Chef de pas de tir les ait appelés à leurs postes de tir;**
- **Le Chef de pas de tir doit appeler les athlètes à rejoindre à leurs postes de tir au moins 15 mn avant le début du temps de préparation et d’essais ;**
- **S’il y a plus d’un relais, chaque relais doit disposer du même temps pour s’installer;**
- **Après l’appel du Chef de pas de tir à rejoindre les postes de tir et avant le début du temps de préparation et essais, ils pourront manier leurs armes, faire du tir à sec et effectuer des exercices de tenue et de visée ;**
- Le Jury et les arbitres devront terminer les vérifications d’avant compétition avant le début de la préparation/essais ;
- **Ensuite sera donné le commandement :**  
**« DÉBUT DE 15 MINUTES DE PRÉPARATION ET ESSAIS...COMMENCEZ ».**
- **Aucun tir n’est permis avant « COMMENCEZ ».**
- **Un athlète qui tire un ou plusieurs coups avant le début de la période de préparation/essais doit être disqualifié si la sécurité est en jeu. Dans le cas contraire, le premier coup de compétition doit être compté comme un manqué (zéro).**
- **Le temps de préparation/essais doit être programmé pour se terminer à l’heure officielle du début de match.**

6.11.1.2

#### Début de la compétition

- **A la fin de la préparation/essais, le Chef de pas de tir commandera :**  
**« FIN DE 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 et l’enregistrement des coups.**
- **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 ».**
- **Chaque coup tiré après « TIR » est considéré comme un coup de match, cependant le tir à sec reste permis.**
- **Après « TIR » aucun nouveau coup d’essai n’est permis, sauf à l’occasion des changements de poste dans les épreuves Carabine 50m 3 positions (Règle 7.7.3), ou sur autorisation du Jury dans le respect de cette Règle.**
- **Tout nouveau coup d’essai tiré en violation de cette Règle sera considéré comme un Manqué dans la compétition.**
- **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.**
- **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.**
- **Si pendant les tirs de match sur des cibles électroniques 10m, le Jury demande à un athlète de se déplacer sur un autre poste de tir du même stand, l’athlète doit se voir offrir 2 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" ou tout autre signal approprié.

- Chaque coup(s) **tiré après** la fin de la compétition est compté Manqué.
- Si le coup en retard ne peut pas être identifié, la plus haute valeur sur cette cible sera annulée.

**6.11.2. Règles spécifiques aux épreuves Carabine et Pistolet 10m**

6.11.2.1 Toute libération de **la charge propulsive avant la préparation/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 de un plomb :

- 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 et le tireur pourra continuer normalement son épreuve ; ou
- Si l'athlète n'est pas conscient de la situation tout de suite puis réalise ce qui est arrivé. Il doit alors prévenir l'arbitre qui appliquera la procédure suivante:
  - Si 2 impacts, c'est le meilleur qui sera compté et l'autre annulé
  - Si un seul impact, celui-ci sera compté.

**6.11.3. Changement des cibles papier Carabine et Pistolet 10m**

- Le changement des cibles est effectué par les athlètes eux-mêmes, sous la surveillance des arbitres de stand.
- L'athlète est responsable de tirer sur les bonnes cibles.
- Immédiatement après chaque série de 10 coups, l'athlète doit poser les 10 cibles à l'endroit convenable pour le greffier qui les met dans un conteneur de sécurité transporté au Bureau de Classement par une personne autorisée.

**6.11.4. Changement des cibles papier Carabine et Pistolet 50m**

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

**6.11.5. Interruptions de tir pour les épreuves Carabine et Pistolet 10m et 50m et Carabine 300m**

6.11.5.1 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.

6.11.5.2 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 additionnel de 5 minutes ajouté au temps de compétition restant. Il pourra tirer des essais illimités sur une cible d'essai au début de la reprise de tir.

- S'il n'est pas possible d'insérer une cible d'essai neuve sur un système de ciblerie automatique, les coups d'essais seront tirés sur la cible de match vierge suivante.
- Ensuite, 2 coups de match seront tirés sur la cible de match suivante conformément aux instructions données par l'arbitre de pas de tir ou les membres du Jury.
- 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.

**6.11.6. Infractions et règles de discipline**

6.11.6.1 Un athlète qui commence une compétition avec une arme ou un équipement non contrôlé doit être pénalisé par la déduction de 2 points sur la valeur la plus basse de la 1<sup>ère</sup> série et il ne sera pas autorisé à continuer tant que le contrôle n'aura pas été effectué.

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

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

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



6.11.6.4 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/essais, il ne bénéficiera pas d'un temps de préparation/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 (si cela est possible sans perturber l'ensemble du programme de tir ou retarder la Finale) et déterminera quand et sur quel poste de tir cet athlète pourra tirer.

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

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

##### 6.11.7.1 Tirs en excédent dans une épreuve ou position

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

##### 6.11.7.2 Tirs en excédent sur une cible papier

- 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.
- A partir du 3<sup>ème</sup> tir mal placé et pour chacun des suivants il sera pénalisé de 2 points ;
- 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.
- 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 ;
- Si l'ordre réel des coups à transférer ne peut être établi clairement à l'aide des notes du greffier, ils doivent être inscrits dans l'ordre de valeur décroissante de sorte que le tireur ne retire aucun profit dans un compte à rebours pour un barrage ; et
- Toutes les épreuves en trois (3) positions seront considérées comme une épreuve unique.

#### 6.11.8. Tirs croisés

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

6.11.8.2 Un athlète qui tire un coup d'essai dans la cible d'essai d'un autre tireur ne sera pas pénalisé.

6.11.8.3 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<sup>ère</sup> série.

6.11.8.4 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.

6.11.8.5 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 tireurs, les meilleurs de ces impacts seront annulés.

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

6.11.8.7 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.

6.11.8.8 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.

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

- Le greffier ou autre officiel du stand confirme par son observation de la cible et de l'athlète que celui-ci n'a pas tiré le coup.
- Un "coup manquant" est signalé à peu près au même moment par un autre athlète, un greffier, ou un officiel du 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.

#### 6.11.9. Gênes

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.

**6.11.10. Règles spéciales**

- 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.
- **Il est interdit de coller des bandes inamovibles sur le sol ou tracer des traits sur le sol avec un marqueur permanent.**
- **Personne ne peut changer ou modifier toute structure ou équipement du stand (taille de la table, coupe dans le tapis, ajouter les boîtes des armes sur la table, etc.).**
- 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.
- 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.**
- Les flashes sont interdits jusqu'à la fin de la compétition.
- 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 PARTICIPANTS****6.12.1. Généralités**

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

**6.12.2. Direction des équipes**

Chaque équipe doit avoir un responsable (éventuellement un des tireurs) 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. Responsable d'équipe**

Le Responsable d'équipe doit:

- Remplir exactement les inscriptions et les transmettre aux officiels dans les limites de temps indiquées.
- Bien connaître le programme et en informer les athlètes.
- Avoir les membres de l'équipe prêts à tirer au bon stand et poste de tir, à l'heure prévue, avec des équipements contrôlés.
- Contrôler les résultats et déposer les réclamations si nécessaire.
- Contrôler les affichages, les scores et les avis préliminaires et officiels.
- Recevoir les informations et les requêtes officielles et les transmettre aux membres de l'équipe.
- **Représenter l'équipe lors des activités officielles**

**6.12.4. Responsabilité de l'athlète**

L'athlète doit :

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

- 6.12.5.1 **Dans les épreuves Carabine et Pistolet, tout type de coaching quand un athlète est sur la ligne de tir durant les Eliminations, Qualifications et Finales est interdit. 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 **Dans les épreuves Plateau le coaching est permis. Note : cette autorisation sera testée et analysée en 2013 avant qu'une décision finale sur son maintien soit prise.**
- 6.12.5.3 Si un **athlète désire parler** à quelqu'un, il doit décharger son arme, la laisser en sécurité au poste de tir (si possible sur la tablette 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.
- 6.12.5.4 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.
- 6.12.5.5 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 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.

- **Avertissement** - 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.**
- **Déduction** - 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.**
- **Disqualification** – **La disqualification d'un athlète est signifiée à l'athlète par le Jury qui lui montre un carton rouge portant le mot « DISQUALIFICATION ». Un athlète doit être disqualifié en cas d'échec d'un contrôle d'après épreuve lorsque le résultat du contrôle est confirmé par un membre du Jury (6.7.9.3). Une disqualification pour toute autre raison ne peut seulement résulter que d'une décision à la majorité du Jury.**
- Dans le cas de disqualification en Finale, l'athlète sera classé au dernier rang de celle-ci et gardera son résultat de qualification ;
- **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.

#### 6.12.7. Graduation des sanctions données par le jury

- Dans le cas d'infractions visibles au règlement (armes, habillement, positions...), il y a lieu de commencer par adresser un avertissement officiel afin de laisser à l'athlète la possibilité de corriger la faute. Chaque fois que c'est possible, l'avertissement doit être adressé à l'entraînement ou pendant les essais. Si l'athlète ne corrige pas la faute selon les instructions reçues, 2 points seront déduits de son score et s'il persiste, il sera disqualifié.
- Une infraction aux règles dissimulée volontairement doit être sanctionnée par une disqualification.
- 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 son score. Dans des cas graves, il pourra être disqualifié.
- Si un athlète manie une arme d'une façon dangereuse où enfreint une des règles de sécurité, il peut être disqualifié par le Jury.

### 6.13. INCIDENTS (MAUVAIS FONCTIONNEMENTS)

#### 6.13.1. Généralités

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

#### 6.13.2. Incidents Admis et Non Admis en compétition

**Les incidents Admis sont :**

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

**Les incidents Non Admis sont :**

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

#### 6.13.3. Défaut de fonctionnement des armes et munitions

**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 en Pistolet, il peut réparer ou continuer à tirer avec un autre pistolet approuvé par le Contrôle des Equipements à la condition que le remplacement de l'arme soit autorisé par le Jury. Si une carabine devient inutilisable et ne peut pas facilement être réparée, l'athlète peut la remplacer par une autre carabine approuvée par le Contrôle des Equipements, à la condition que le remplacement de l'arme soit autorisé par le Jury.**

#### 6.13.4. Pas de temps supplémentaire

**Aucun temps de compétition supplémentaire n'est accordé pour remplacer une arme après tout incident lors des Eliminations 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 de son arme si l'incident était Admis.**

#### 6.13.5. Incidents Pistolet 25m

Les règles spécifiques d'incidents pour les épreuves 25m sont décrites dans la Règle 8.9.



### 6.13.6. Incidents en finales

Les règles spécifiques d'incidents pour les finales sont décrites dans les Règles 6.17.2, 6.17.3, 6.17.4 et 6.17.5 ;

### 6.13.7. Rapports d'incidents.

**Les arbitres ou les membres du Jury doivent s'assurer que les incidents ont été consignés dans les Rapports d'incidents et dans le Registre du stand.**

## 6.14. PROCEDURE DE CLASSEMENT

### 6.14.1. Bureau de Classement

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

### 6.14.2. Affichage

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

### 6.14.3. Palmarès officiel

Le palmarès officiel pour chaque championnat doit comprendre:

- Un sommaire ;
- Une page de certification des résultats signée du Délégué Technique et des Présidents des Jurys ;
- La liste des officiels et arbitres ;
- La liste des participants par nations et épreuves ;
- Le programme de compétition ;
- La liste des médaillés classée par noms ;
- La liste du nombre de médailles par nations ;
- La liste des records nouveaux ou égalés ;
- Les résultats finaux dans l'ordre standard ISSF des épreuves (**Carabine 300m, 50m, et 10m, Pistolet 50m, 25m et 10m, , Fosse, Double Trap, Skeet, Cible Mobile 50m et 10m**) et des catégories ( Homme, Dame, Junior garçon, Junior fille).

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

6.14.3.2 Les abréviations suivantes seront utilisées:

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

### 6.14.4. Compte-rendu

**Trois copies de la liste complète des résultats officiels doivent être envoyées au secrétariat ISSF après chaque championnat (Règle 3.7.5.3), elles peuvent être remplies électroniquement par le fournisseur officiel ISSF des résultats.**

### 6.14.5. Jury de Classement

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

### 6.14.6. Comptage électronique

Les cibles électroniques réalisent une grande partie des fonctions du classement, cependant le Jury de Classement doit résoudre toutes les interrogations et réclamations relatives au comptage.

### 6.14.7. Enregistrement des anomalies

Les irrégularités, pénalités, ratés, incidents, suppléments de temps, coups ou séries répétées, annulations de coup,... doivent être clairement inscrits sur un Rapport d'incident (voir modèle en fin d'ouvrage), le registre de stand, le ruban d'imprimante, la cible et la carte de score (cibles en carton) par l'arbitre et/ou un membre du Jury. **Les Rapports d'incidents doivent parvenir immédiatement au Bureau de classement. A la fin de chaque compétition, le Jury de Classement doit examiner les résultats et confirmer que tous les incidents et pénalités sont bien enregistrés dans la liste des résultats.**



#### 6.14.8. Déductions du score

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

#### 6.14.9. Record du Monde

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

#### 6.14.10. Lieu de comptage des cibles

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

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

- 6.14.10.1 Les cibles des épreuves à compter au Bureau de classement doivent y être transportées, avec toute la sécurité voulue et dans un conteneur fermé à clef, **immédiatement après le tir.**
- 6.14.10.2 Les cibles de compétition, pour les épreuves décomptées au bureau de Classement, doivent être numérotées et doivent correspondre à la carte de score.  
Le bureau de Classement est responsable du numérotage correct des cibles et doit vérifier celles-ci préalablement à chaque épreuve, avant qu'elles ne soient remises au Chef de pas de tir ou aux officiels des stands.
- 6.14.10.3 Au Bureau de Classement, les opérations suivantes de comptage des points doivent être vérifiées par un second arbitre :
- Détermination de la valeur des coups.
  - Détermination et comptage du nombre de mouches.
  - Addition des valeurs des coups et éventuellement des points à déduire.
  - Totalisation des différentes séries et total général.
  - Chaque officiel doit certifier son travail en apposant ses initiales sur la cible, la carte de score ou la liste des résultats.
- 6.14.10.4 Indépendamment de la détermination des résultats, le Jury de classement doit examiner les 10 meilleurs résultats individuels et les 3 meilleurs résultats par équipe avant la publication définitive des résultats.

#### 6.14.11. Valeur des coups (cibles papier)

- 6.14.11.1 Les impacts sont comptés en fonction de la zone de plus grande valeur 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.
- 6.14.11.2 La valeur des coups contestables doit être déterminée à l'aide d'une jauge ou d'un autre dispositif. La jauge doit toujours être mise en place avec la cible placée horizontalement.
- 6.14.11.3 Lorsque l'usage précis de la jauge devient difficile du fait du voisinage immédiat d'un autre impact, il y a lieu de déterminer la valeur du coup au moyen d'un gabarit, sorte de jauge faite d'un matériau plat et transparent permettant de reconstituer la limite de zone au milieu de plusieurs impacts se chevauchant.
- 6.14.11.4 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.
- 6.14.11.5 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.

#### 6.14.12. Comptage des points 25m (cibles papier)

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.

- 6.14.12.1 **Coups tardifs et jauge "TRAVERS"**
- 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 "TRAVERS" entre les bords intérieurs des traits gravés. Lorsque l'intérieur des traits gravés de la jauge touche un cordon, c'est la plus grande valeur des 2 zones qui sera prise en compte.



- 6.14.12.2 Dès que l'arbitre de ciblerie reçoit le signal que le pas de tir est sûr, les cibles doivent être tournées face au tireur. 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 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. Emplacement et valeur du coup seront indiqués au tireur et au public de la manière qui suit:
- **Pistolet Vitesse:** par des disques de diamètre 3 à 5 cm rouge sur une face et blanc sur l'autre munis d'un axe de 5 mm de diamètre et de 30 mm de long des deux côtés.  
Après chaque série de 5 coups et après que la valeur des coups est décidée et annoncée, les disques doivent être logés dans les impacts par l'arbitre.
  - 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.
  - **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.
  - Les coups d'essai doivent être annoncés et enregistrés.
- 6.14.12.3 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.
- 6.14.12.4 Dès que les résultats sont annoncés et enregistrés :
- Les cibles seront obturées pour la série suivante (Pistolet Vitesse et passe vitesse du Pistolet 25m).
  - Les cibles seront changées et les contre cibles obturées ou remplacées pour la série suivante.
  - Ou les cibles et les contre cibles seront enlevées rapidement et remplacées par de nouvelles cibles pour les athlètes suivants.
- 6.14.12.4 La carte de score comportant le résultat total doit être signée par l'athlète près du score total pour le valider, et ceci avant de quitter le pas de tir.

**6.15. BARRAGES****6.15.1. Barrage individuels pour les épreuves 300m, 50m, 25m et 10m**

Toutes les égalités de score pour les épreuves 300m, 50m, 25m et 10m seront rompues en appliquant les règles suivantes :

- Le nombre le plus élevé de "mouches" (*non applicable FFTIR sauf avec cibles électroniques*) ;
- Le score le plus élevé de la dernière série de 10 coups (sans les mouches ou les décimales), en remontant par séries de 10 coups jusqu'à fin d'égalité ;
- **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 ;**
- **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 ;**
- Si l'égalité demeure, les athlètes seront placés au même rang et inscrits par ordre alphabétique du nom de famille, **sauf si l'égalité est pour entrer en finale ;**
- **Si le comptage décimal est utilisé pour les Eliminations 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 25m sans finales**

- Les tireurs à égalité pour les 3 premières places seront départagés par un tir supplémentaire "shoot-off". (voir Règles pour les barrages à 25m) ;
- Quand plusieurs athlètes sont à égalité pour plusieurs places, l'égalité sera d'abord résolue pour la place la plus basse puis successivement en remontant vers les places les plus hautes;

**6.15.3. Barrage pour épreuves Plateau**

Voir Règle des épreuves Plateau 9.15

**6.15.4. Barrage pour épreuves Cible Mobile**

Voir Règle des épreuves Cible Mobile 10.12

**6.15.5. Barrage pour épreuves Olympiques (avec finales)**

Une égalité pour participer à une finale après l'épreuve de qualification sera résolue **par la Règle 6.15.1**

**6.15.6. « Shoot Off » pour épreuves 25m sans finales**

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

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

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

6.15.6.2 Dans le cas d'égalité, un deuxième "shoot-off" composé d'une (1) série doit être tiré. Si l'égalité n'est pas encore brisée, le "shoot-off" se poursuivra jusqu'à ce que l'égalité soit rompue. Si l'égalité persiste, le tir doit se poursuivre.

**6.15.7. Barrage pour les épreuves par équipes**

Les égalités dans les épreuves par équipe doivent être départagées par la totalisation des résultats des membres de l'équipe et l'application des règles prévues pour le barrage individuel.

**6.16. RECLAMATIONS ET APPELS****6.16.1. Réclamations et appels**

**Toutes les réclamations et appels doivent être traités conformément aux règles ISSF.**

**6.16.2. Formulaire de réclamation**

**Les réclamations écrites et les appels doivent être rédigés à l'aide du formulaire en 6.18.**

**6.16.3. Caution**

- Réclamation: **50 euros**
- Appel d'une décision sur réclamation : **100 euros**
- **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.**
- 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.

**6.16.4. Réclamations verbales**

6.16.4.2 Tout athlète ou responsable d'équipe a le droit de mettre en cause les conditions de la compétition, les décisions ou les mesures prises, en s'adressant immédiatement et verbalement à un officiel, à l'arbitre du pas de tir ou un membre du Jury. Une telle réclamation pourra concerner les raisons suivantes et la caution sera exigible:

- 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 ;
- Un athlète ou un Responsable d'équipe n'est pas d'accord avec une décision ou une mesure prise par un arbitre ou un membre du Jury ;
- Un athlète a été gêné ou dérangé par un autre athlète, un officiel, un spectateur, les médias ou une autre personne ou cause.
- Un athlète a dû interrompre son tir pendant un long moment à cause d'une défaillance du matériel, de l'éclaircissement d'irrégularités ou autre raison.
- Des irrégularités ont été commises en ce qui concerne les temps de tir, telles que temps de tir trop courts.

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

**6.16.5. 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 dans un délai maximum de **20 minutes** après l'incident et la caution est exigée.

**6.16.6. Réclamations au sujet du score**

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

**6.16.6.1 Délais de réclamation (protest time)**

Toutes les réclamations concernant le score doivent être déposées dans les **10 minutes** suivant l'affichage des **résultats préliminaires au tableau du pas de tir (règle 6.4.2 e)**. L'heure limite de réclamation devra figurer sur ce tableau immédiatement **à l'affichage des résultats préliminaires**.

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

**6.16.6.2 Cibles électroniques**

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

- Si un athlète conteste la valeur d'un coup, il lui sera demandé un coup supplémentaire en fin de match de façon à ce que celui-ci puisse être compté si la réclamation est acceptée et que la valeur correcte du coup contesté ne peut pas être déterminée.
- **Si le Jury de classement 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.**
- 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 sera conservée.
- Le Responsable d'équipe ou l'athlète a le droit de connaître la délibération concernant le tir contesté.
- **Sur cibles électroniques à 50m, les coups de valeurs 9.5 ou supérieures ne peuvent pas être contestés lors des Eliminations et Qualifications.**
- **Aucune réclamation sur les valeurs ou le nombre des coups n'est admise lors des Finales (Règle 6.17.1.6)**



6.16.6.3

• **Cibles papier**

- Si un athlète ou un officiel d'équipe considère que la valeur d'un coup sur cible en carton est mal comptée ou enregistrée, il peut réclamer sauf s'il s'agit d'une valeur **jaugée** qui est définitive et ne peut pas être remise en cause. Une réclamation peut seulement être portée pour un coup isolé. Si d'autres coups sont contestés, une caution est exigible.
- La réclamation ne pourra donc concerner qu'un impact non jaugé ou une erreur d'enregistrement dans la liste des résultats ou sur la carte de score.
- La caution sera exigée dès que la réclamation est portée.
- Quand la cible est comptée au classement, le Responsable d'équipe ou l'athlète pourra voir l'impact contesté mais sans toucher la cible.

**6.16.7. 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 des Finales**. 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.**

**6.16.8. Exploitation des décisions**

Le Délégué technique doit envoyer au Secrétariat de l'ISSF, avec le 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 EPREUVES DES DISCIPLINES 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 doit être tiré et constitue un « tour de qualification » pour la Finale (Règle 3.3.2).  
Les huit (8) athlètes ayant réalisé les meilleurs scores en Qualification sont sélectionnés pour la Finale, sauf en Pistolet Vitesse 25 mètres où les six (6) athlètes ayant réalisé les meilleurs scores sont sélectionnés.
- 6.17.1.2 **Positions de tir et numéros des dossards**  
Pour la Finale, les athlètes auront leurs postes de tir attribués selon leur classement de Qualification et de nouveaux dossards numérotés de 1 à 8 ou 1 à 6 leur seront fournis. Les postes de tir devront porter les lettres A-B-C-D-E-F-G-H et les postes de réserve les lettres R1-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 élimination commencera à la 7<sup>ème</sup> place, ou la 5<sup>ème</sup> 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.
- 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 athlète 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...DECHARGEZ »** 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. Après les commandements pour le premier coup ou série de MATCH, aucune réclamation sur un mauvais fonctionnement des cibles ne pourra être faite. S'il y a une contestation sur un zéro (0), le Jury devra décider des suites à donner.
- 6.17.1.9 **Equipements des stands Finales**  
Les stands Finales doivent être équipés d'un tableau d'affichage à cristaux liquides (LCD), d'une horloge à décompte visible des finalistes et de haut-parleurs. 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 :

- **Chef de pas de tir** - Un Chef de pas de tir expérimenté avec une licence ISSF A ou B doit conduire les Finales.
- **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.
- **Jury de classement** - Un membre du Jury de classement doit être présent pour surveiller le calcul des résultats de Finale.
- **Jury de réclamation** - 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.
- **Arbitre de pas de tir** - Un arbitre expérimenté assistera le Chef de pas de tir pour la vérification de sécurité des armes et le traitement des incidents pendant les Finales.
- **Techniciens(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.
- **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.

## 6.17.1.11 Présentation des finalistes

Après la période ou les séries d'essai, tous les finalistes doivent reposer leurs armes et se tourner face au public, sauf en Finale Carabine 3 positions où les finalistes restent en position. 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.

## 6.17.1.12 Procédures et règles des finales

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).

## 6.17.1.13 Proclamation des médaillés :

Dès que le Chef de pas de tir a déclaré « **LES RESULTATS SONT DEFINITIFS** » l'Annonceur doit immédiatement proclamer les gagnants des médailles en annonçant :

« **LE GAGNANT DE LA MEDAILLE D'OR AVEC UN SCORE DE (score), VENANT DE (nation), EST (nom)** »

« **LE GAGNANT DE LA MEDAILLE D'ARGENT AVEC UN SCORE DE (score), VENANT DE (nation), EST (nom)** »

« **LE GAGNANT DE LA MEDAILLE DE BRONZE AVEC UN SCORE DE (score), VENANT DE (nation), EST (nom)** »

**6.17.2. Finales - Carabine et Pistolet 10m (Hommes et Dames), Pistolet 50m Hommes, Carabine 50m Couché Hommes.**

<b>Format de la Finale</b>	<p>La Finale comprend (2) deux séries de (3) coups de match tirés en 150 secondes par série, ou 100 secondes par série pour la Carabine 50m Couché (3+3 coups). Ces deux séries sont suivies de 14 coups de match, tirés un par un, chacun en 50 secondes ou 30 secondes pour la Carabine 50m Couché.</p> <p>Les éliminations des finalistes ayant réalisé les scores les moins bons commencent après le huitième coup, et continuent tous les deux coups jusqu'à ce que les gagnants des médailles d'or et d'argent soient connus.</p> <p>Il y a au total vingt coups (20) de Finale.</p>
<b>Cibles</b>	<p>Dix (10) cibles électroniques doivent être utilisées. La première et la dixième cible sont des cibles de rechange (A et B). Les huit (8) autres cibles correspondent aux postes de tir un (1) à huit (8). Chaque finaliste se voit attribuer un poste de tir selon son classement de Qualification en commençant de la gauche.</p>
<b>Comptage</b>	<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>
<b>Installation des équipements 20:00 minutes avant</b>	<p>Les athlètes ou leurs entraîneurs doivent être autorisés à installer leurs armes et équipements à leurs postes de tir au moins 20 minutes avant le début de la Finale. Les boîtes de transport des armes et équipements ne doivent pas être laissées dans la zone de compétition.</p>



<p><b>CARABINE</b> <b>Période d'échauffement</b> <b>18:00 minutes avant</b></p>	<p>Le Chef de Pas de Tir (CPT) appellera les athlètes à rejoindre leurs postes de tir dix-huit (18) minutes avant le début de la Finale par le commandement « <b>TIREURS A VOS POSTES</b> ».</p> <p>Après deux (2) minutes le CPT lancera une période de Préparation et d'Essais combinés par le commandement « <b>PREPARATION ET ESSAIS DE 8 MINUTES...COMMENCEZ</b> ». Pendant cette période les finalistes peuvent tirer un nombre illimité de coups d'essai.</p> <p>A 30 secondes de la fin de la période de Préparation et Essais le CPT annoncera « <b>30 SECONDES</b> ».</p> <p>A la fin des huit (8) minutes le CPT commandera « <b>STOP...DECHARGEZ</b> ».</p> <p>Aucune annonce de résultat n'est faite pendant les coups d'essai. Après le commandement « <b>STOP...DECHARGEZ</b> », les finalistes doivent décharger leurs carabines et y insérer les drapeaux de sécurité, puis les reposer sur les tables et se tourner face aux spectateurs pour la Présentation. Un arbitre doit vérifier que les culasses sont ouvertes et les drapeaux de sécurité en place.</p>
<p><b>PISTOLET</b> <b>Période d'échauffement</b> <b>13:00 minutes avant</b></p>	<p>Le CPT appellera les athlètes à rejoindre leurs postes de tir treize (13) minutes avant le début de la Finale par le commandement « <b>TIREURS A VOS POSTES</b> ».</p> <p>Après deux (2) minutes le CPT lancera une période de Préparation et d'Essais combinés par le commandement « <b>PREPARATION ET ESSAIS DE 5 MINUTES...COMMENCEZ</b> ». Pendant cette période les finalistes peuvent tirer un nombre illimité de coups d'essai.</p> <p>A 30 secondes de la fin de la période de Préparation et Essais le CPT annoncera « <b>30 SECONDES</b> ».</p> <p>A la fin des cinq (5) minutes le CPT commandera « <b>STOP...DECHARGEZ</b> ».</p> <p>Aucune annonce de résultat n'est faite pendant les coups d'essai. Après le commandement « <b>STOP...DECHARGEZ</b> », les finalistes doivent décharger leurs carabines et y insérer les drapeaux de sécurité, puis les reposer sur les tables et se tourner face aux spectateurs pour la Présentation. Un arbitre doit vérifier que les culasses sont ouvertes et les drapeaux de sécurité en place.</p>
<p><b>Présentation des finalistes</b> <b>5:00 minutes avant</b></p>	<p>Après la vérification des armes, l'Annonceur présentera les athlètes, le Chef de pas de tir et le Membre du Jury responsable conformément à la Règle 6.17.1.11</p>
<p><b>Derniers essais</b> <b>(Carabine seulement)</b></p>	<p>Aussitôt après la présentation, le CPT commandera « <b>A VOS POSTES</b> », puis 30 secondes plus tard « <b>DERNIERS ESSAIS DE 2 MINUTES...COMMENCEZ</b> ».</p> <p>A 30 secondes de la fin des derniers essais le CPT annoncera « <b>30 SECONDES</b> ».</p> <p>Après deux (2) minutes le CPT commandera « <b>STOP</b> ».</p> <p>Le technicien réinitialisera alors les cibles pour les tirs de match.</p>
<p><b>Préparation finale</b> <b>(Pistolet seulement)</b></p>	<p>Aussitôt après la Présentation le CPT commandera « <b>A VOS POSTES</b> ».</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><b>1<sup>ère</sup> passe de match</b> <b>2 séries de 3 coups</b> <b>Temps maximum par série:</b> <b>150s (Pistolet 10m et 50m, Carabine 10m)</b> <b>100s (Carabine 50m Couché)</b></p> <p><b>Début des tirs de match</b> <b>0:00</b></p>	<p>Le CPT commandera « <b>POUR LA PREMIERE SERIE DE MATCH...CHARGEZ</b> », puis après 5 secondes il commandera « <b>TIR</b> ».</p> <p>Les finalistes ont 150 secondes pour tirer trois (3) coups. Une horloge à décompte affichant le temps restant en secondes doit être visible sur les moniteurs des finalistes. Si une horloge à décompte n'est pas visible de chaque finaliste à son poste de tir, le CPT doit annoncer « <b>DIX</b> » et « <b>CINQ</b> » pour indiquer le temps restant de chaque série.</p> <p>Après 150 secondes (100 secondes pour le Couché), ou dès que tous les finalistes ont tiré 3 coups, le CPT commandera « <b>STOP</b> ».</p> <p>Immédiatement après le commandement « <b>STOP</b> », 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 « <b>POUR LA SERIE SUIVANTE...CHARGEZ</b> », puis après 5 secondes il commandera « <b>TIR</b> ».</p> <p>Après 150 secondes (100 secondes pour le Couché), ou dès que tous les finalistes ont tiré 3 coups, le CPT commandera « <b>STOP</b> ». 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>



<b>2<sup>ème</sup> passe de match 14 x 1 coups Temps maximum par coup: 50 secondes (30 secondes pour le Couché)</b>	<p>Dès que l'Annonceur aura terminé, le CPT commandera « <b>POUR LE COUP DE MATCH SUIVANT...CHARGEZ</b> », puis après 5 secondes il commandera « <b>TIR</b> ».</p> <p>A 50 secondes (30 secondes pour le Couché) le CPT commandera « <b>STOP</b> » et l'Annonceur fera des commentaires sur les athlètes et leurs résultats.</p> <p>Dès que l'Annonceur aura terminé, le CPT commandera « <b>POUR LE COUP DE MATCH SUIVANT...CHARGEZ</b> ».</p> <p>Après 5 secondes le CPT commandera « <b>TIR</b> ».</p> <p>Cette séquence se déroulera jusqu'à ce qu'un total de 20 coups, incluant les 14 coups au coup par coup, aient été tirés. A la fin du 20<sup>ème</sup> coup le CPT commandera « <b>STOP...DECHARGEZ</b> ». Un arbitre devra vérifier que toutes les culasses sont ouvertes et que les drapeaux de sécurité sont en place.</p>
<b>Eliminations</b>	<p>Lorsque tous les finalistes ont tiré 8 coups, l'athlète ayant réalisé le moins bon score est éliminé (8<sup>ème</sup> place). Les finalistes réalisant les moins bons scores seront successivement éliminés comme suit :</p> <p>Après 10 coups – 7<sup>ème</sup> place Après 12 coups – 6<sup>ème</sup> place Après 14 coups – 5<sup>ème</sup> place Après 16 coups – 4<sup>ème</sup> place Après 18 coups – 3<sup>ème</sup> place (médaille de bronze) Après 20 coups – 2<sup>ème</sup> et 1<sup>ère</sup> places (médailles d'argent et d'or attribuées)</p> <p>Lorsqu'un finaliste est éliminé, il doit décharger sa carabine ou son pistolet et y insérer un drapeau de sécurité, puis reposer son arme et reculer de son poste de tir. Un arbitre doit vérifier que l'arme est en sécurité.</p>
<b>Barrages</b>	<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>
<b>Fin de la Finale</b>	<p>Lorsque les deux (2) derniers finalistes auront tiré leur 20<sup>ème</sup> coup et s'il n'y a aucune égalité ni aucune réclamation, le CPT déclarera « <b>LES RESULTATS SONT DEFINITIFS</b> ».</p> <p>L'Annonceur proclamera les gagnants des médailles d'or, d'argent et de bronze (Règle 6.17.1.13).</p>

### 6.17.3. Finales - Carabine 50m 3 positions Hommes et Dames

<b>Format des finales</b>	<p>La Finale comprend 15 coups de match dans chaque position, Genou, Couché et Debout, tirés 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 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, 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>Cibles</b>	<p>Dix (10) cibles électroniques doivent être utilisées. La première et la dixième cible sont des cibles de rechange (A et B). Les huit (8) autres cibles correspondent aux postes de tir un (1) à huit (8). Chaque finaliste se voit attribuer un poste de tir selon son classement de Qualification en commençant de la gauche.</p>
<b>Comptage</b>	<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.</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>



<b>Installation des équipements</b> <b>20:00 minutes avant</b>	Les athlètes ou les entraîneurs doivent être autorisés à installer leurs armes et équipements à leurs postes de tir au moins 20 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 (de dimensions maximales à déterminer) qui reste au poste de tir pendant la Finale. Les boîtes de transport des armes et équipements ne doivent pas être laissées en zone de compétition.
<b>Préparation et essais</b> <b>Position Genou</b>  <b>5:00 minutes</b>  <b>12:00 avant</b>	Le Chef de pas de tir (CPT) appellera les finalistes à rejoindre leurs postes de tir 12 minutes avant le début de la Finale par le commandement « <b>TIREURS A VOS POSTES</b> ». Après avoir été appelés à leurs postes les finalistes pourront manipuler leurs carabines, prendre la position Genou et faire des exercices de visée, mais ils ne devront pas tirer à sec ni retirer les drapeaux de sécurité de leurs carabines. Après deux (2) minutes, le CPT lancera une période de Préparation et Essais combinés par le commandement « <b>5 MINUTES DE PREPARATION ET ESSAIS...COMMENCEZ</b> ». Après ce commandement les finalistes peuvent retirer les drapeaux de sécurité, tirer à sec et tirer un nombre illimité de coups d'essai. A 30 secondes de la fin de la période de Préparation et Essais, le CPT annoncera « <b>30 SECONDES</b> ». A la fin des 5 minutes, le CPT commandera « <b>STOP...DECHARGEZ</b> ». Aucune annonce de résultat n'est faite pendant les coups d'essai. Après le commandement « <b>STOP...DECHARGEZ</b> », les finalistes doivent décharger leurs carabines et y insérer les drapeaux de sécurité, puis les reposer sur les tables et se tourner face aux spectateurs pour la Présentation. Un arbitre doit vérifier que les culasses sont ouvertes et que les drapeaux de sécurité sont en place.
<b>Présentation des finalistes</b>  <b>2:00 minutes avant</b>	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 6.17.1.11. Les athlètes peuvent rester en position pendant la Présentation de la Finale 3 positions, mais il est souhaité qu'ils tournent la tête face aux spectateurs et aux caméras de télévision. Des informations biographiques et des photos doivent être données pendant les périodes de Changement de position et Essais.
<b>Position Genou</b> <b>3x5 séries de match</b> <b>Temps maximum : 200 secondes</b> <b>pour chaque série</b>  <b>Début des finales :</b> <b>0:00 mn</b>	Aussitôt après la Présentation le CPT commandera « <b>POUR LA PREMIERE SERIE DE MATCH...CHARGEZ</b> », puis après cinq (5) secondes il commandera « <b>TIR</b> ». Les finalistes ont 200 secondes pour tirer cinq (5) coups. Une horloge à décompte affichant le temps restant en secondes doit être visible sur les moniteurs des finalistes. Si une horloge à décompte n'est pas visible de chaque finaliste à son poste de tir, le CPT doit annoncer « <b>DIX</b> » et « <b>CINQ</b> » pour indiquer le temps restant de chaque série. A 200 secondes, ou dès que les finalistes ont tiré cinq (5) coups, le CPT commandera « <b>STOP</b> ». Immédiatement après le commandement « <b>STOP</b> », l'Annonceur commentera pendant 15 à 20 secondes le classement des athlètes et les meilleurs scores. Les valeurs des coups ne seront pas annoncées. Dès que l'Annonceur aura terminé, le CPT commandera « <b>POUR LA SERIE SUIVANTE...CHARGEZ</b> », puis après 5 secondes il commandera « <b>TIR</b> ». A 200 secondes, ou dès que tous les finalistes ont tiré cinq (5) coups, le CPT commandera « <b>STOP</b> ». L'Annonceur fera 15 à 20 secondes de commentaires sur le classement. Dès que l'Annonceur aura terminé, le CPT commandera « <b>POUR LA SERIE SUIVANTE...CHARGEZ</b> », puis après 5 secondes il commandera « <b>TIR</b> ». A 200 secondes, ou dès que les finalistes ont tiré cinq (5) coups, le CPT commandera « <b>STOP...DECHARGEZ</b> ». Un arbitre doit vérifier que les culasses sont ouvertes et que les drapeaux de sécurité sont en place.
<b>Changement de position et Essais</b> <b>Position Couché</b>  <b>7:00 minutes</b>	Aussitôt après le commandement « <b>STOP...DECHARGEZ</b> », le CPT doit lancer une période de Changement de position et Essais combinés en commandant « <b>7 MINUTES DE CHANGEMENT DE POSITION ET ESSAIS...COMMENCEZ</b> ». 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. Au début du changement de position, l'Annonceur fera des commentaires sur les résultats et le classement des finalistes après la position Genou. L'Annonceur pourra également dépeindre les finalistes et donner quelques informations biographiques sur chacun. A 30 secondes de la fin de la période de Changement de position et Essais, le CPT annoncera « <b>30 SECONDES</b> ». A la fin des 7 minutes le CPT commandera « <b>STOP</b> », puis une pause de 30 secondes permettra au Technicien de réinitialiser les cibles pour les tirs de match.



<p><b>Position Couché</b> <b>3x5 séries de match</b> <b>Temps maximum : 150 secondes</b> <b>pour chaque série</b></p>	<p>Après 30 secondes le CPT commandera « <b>POUR LA SERIE SUIVANTE...CHARGEZ</b> », puis après cinq (5) secondes il commandera « <b>TIR</b> ».</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 commandement 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 « <b>STOP...DECHARGEZ</b> ». Un arbitre devra vérifier que toutes les culasses sont ouvertes et que les drapeaux de sécurité sont en place.</p>
<p><b>Changement de position et Essais</b> <b>Position Debout</b>  <b>9:00 minutes</b></p>	<p>Aussitôt après le commandement « <b>STOP...DECHARGEZ</b> », le CPT doit lancer une période de Changement de position et Essais combinés en commandant « <b>9 MINUTES DE CHANGEMENT DE POSITION ET ESSAIS...COMMENCEZ</b> ». 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. 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>A 30 secondes de la fin de la période de Changement de position et Essais, le CPT annoncera « <b>30 SECONDES</b> ».</p> <p>A la fin des 9 minutes le CPT commandera « <b>STOP</b> », puis une pause de 30 secondes permettra au Technicien de réinitialiser les cibles pour les tirs de match.</p>
<p><b>Position Debout</b> <b>2x5 séries de match</b> <b>Temps maximum par série :</b> <b>250 secondes</b> <b>et</b> <b>5x1 coups</b> <b>Temps maximum par coup :</b> <b>50 secondes</b></p>	<p>Après 30 secondes le CPT commandera « <b>POUR LA SERIE SUIVANTE...CHARGEZ</b> », puis après cinq (5) secondes il commandera « <b>TIR</b> ».</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 commandement et d'annonces que pour les séries précédentes se déroulera jusqu'à ce que les finalistes terminent leurs 2x5 coups en position Debout.</p> <p>Quand le CPT aura commandé « <b>STOP</b> » à la fin de la deuxième série, les finalistes aux 8<sup>ème</sup> et 7<sup>ème</sup> places seront éliminés. L'annonceur remerciera les athlètes qui sont éliminés et commentera leurs résultats.</p> <p>Dès que l'Annonceur aura terminé, le CPT commandera « <b>POUR LE COUP DE MATCH SUIVANT...CHARGEZ</b> ».</p> <p>Après 5 secondes le CPT commandera « <b>TIR</b> ».</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>A 50 secondes, ou dès que tous les finalistes ont tiré, le CPT commandera « <b>STOP</b> ». L'Annonceur remerciera 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><b>Eliminations</b></p>	<p>A 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<sup>ème</sup> et 7<sup>ème</sup> places.</p> <p>L'athlète ayant réalisé le moins bon score est ensuite éliminé à chacun des 5 coups suivants :</p> <p>Après 41 coups – 6<sup>ème</sup> place Après 42 coups – 5<sup>ème</sup> place Après 43 coups – 4<sup>ème</sup> place Après 44 coups – 3<sup>ème</sup> place (médaille de bronze) Après 45 coups – 2<sup>ème</sup> et 1<sup>ère</sup> places (médailles d'argent et d'or attribuées)</p> <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>
<p><b>Barrages</b></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><b>Fin de la Finale</b></p>	<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 déclarera « <b>LES RESULTATS SONT DEFINITIFS</b> ».</p> <p>L'Annonceur proclamera les gagnants des médailles d'or, d'argent et de bronze (Règle 6.17.1.13).</p>



<b>Changement de position</b>	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.
-------------------------------	--

#### 6.17.4. Finales - Pistolet Vitesse 25m Hommes

<b>Format des Finales</b>	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.
<b>Cibles</b>	Trois groupes de cinq (5) cibles électroniques 25 mètres doivent être utilisés. Deux finalistes sont affectés à chaque groupe. Les positions de tir sont attribuées en fonction du classement lors de la Qualification en commençant de la gauche. 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 coté gauche ou droit du poste de tir tel que défini par la Règle 6.4.11.7.
<b>Comptage</b>	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 intérieure au 9.7 de la cible Pistolet vitesse 25 mètres. Les résultats cumulés (nombre total de Touchés) déterminent le classement en Finale, les égalités étant rompues par les résultats des tirs de barrage.
<b>Présence des finalistes</b> <b>30:00 minutes et 15:00 minutes avant le début de la Finale</b>	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 ( <b>le drapeau de sécurité doit être inséré</b> ). Les boîtes de transport des armes et équipements ne doivent pas être laissées dans la zone de compétition.
<b>Préparation et Essais</b> <b>10:00 minutes avant</b>	Le Chef de pas de tir (CPT) commandera « <b>TIREURS A VOS POSTES</b> » 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 « <b>LA PREPARATION COMMENCE MAINTENANT</b> ». Après deux (2) minutes le CPT annoncera « <b>FIN DE LA PREPARATION</b> ». La série d'essai comprend cinq (5) coups tirés en quatre (4) secondes. Dès la fin de la période de préparation, le CPT commandera « <b>POUR LA SERIE D'ESSAI...CHARGEZ</b> ». 30 secondes après le commandement « <b>CHARGEZ</b> » le CPT appellera le premier athlète (à gauche) de chaque groupe « <b>NOM DE FAMILLE DE L'ATHLETE N°1, NOM DE FAMILLE DE L'ATHLETE N° 3, NOM DE FAMILLE DE L'ATHLETE N° 5</b> ». Dès que leurs noms sont annoncés, les athlètes peuvent charger leurs pistolets et se préparer à tirer. 15 secondes après l'appel <b>des finalistes 1, 3 et 5</b> , le CPT commandera « <b>ATTENTION</b> » et allumera les lampes rouges. <b>Ces athlètes doivent prendre la position PRET. La lampe verte s'allumera après 7 secondes.</b> 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. <b>Lorsque le Technicien signalera que les cibles sont prêtes le CPT appellera « NOM DE FAMILLE DE L'ATHLETE N°2, NOM DE FAMILLE DE L'ATHLETE N°4, NOM DE FAMILLE DE L'ATHLETE N° 6 ».</b> Dès que leurs noms sont annoncés, les athlètes peuvent charger leurs pistolets et se préparer à tirer. 15 secondes plus tard le commandement « <b>ATTENTION</b> » sera donné et la séquence de cette série s'enchaînera. 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. 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.



<b>Présentation des finalistes</b> <b>5:00 minutes avant</b>	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 6.17.1.11.
<b>Procédure détaillée de la Finale</b>  <b>Début de la Finale</b> <b>0:00 minute</b>	<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. L'ordre du tir pour toutes les séries est de la gauche vers la droite.</p> <p>Immédiatement après la Présentation le CPT commandera « <b>EN POSITION</b> ».</p> <p>30 secondes après la Présentation, le CPT commandera « <b>CHARGEZ</b> ». Après le commandement « <b>CHARGEZ</b> », les athlètes ont une minute pour garnir deux chargeurs (la Règle 8.6.2 ne s'applique pas pour les Finales).</p> <p>Un seul commandement « <b>CHARGEZ</b> » 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 « <b>CHARGEZ</b> » 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 à 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 « <b>CHARGEZ</b> », le CPT appellera le premier athlète en annonçant « <b>NOM DE FAMILLE DE L'ATHLETE N° 1</b> ». 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 « <b>ATTENTION</b> » et allumera les lampes rouges. Le premier athlète doit prendre la position PRET. 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 « <b>NOM DE FAMILLE DE L'ATHLETE N° 2</b> ». 15 secondes plus tard, le commandement « <b>ATTENTION</b> » sera donné et la séquence de la série s'enchaînera. 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><b>Il y aura une pause de 15 à 20 secondes lorsque tous les tireurs termineront une série. Durant cette pause, l'Annonceur commentera le classement des athlètes, les meilleurs scores, les éliminations, etc.</b></p> <p>Pour la deuxième série, le CPT annoncera « <b>NOM DE FAMILLE DE L'ATHLETE N° 1</b> » et continuera cette procédure jusqu'à ce que tous les finalistes aient tiré leur quatre (4) séries.</p>
<b>Éliminations</b>	<p>Lorsque tous les finalistes ont tiré la quatrième série, le tireur dernier au classement est éliminé (6<sup>ème</sup> place). Un nouvel athlète est éliminé après chaque série suivante :</p> <p>Après 5 séries – 5<sup>ème</sup> place Après 6 séries – 4<sup>ème</sup> place Après 7 séries – 3<sup>ème</sup> place (médaille de bronze) Après 8 séries – 2<sup>ème</sup> et 1<sup>ère</sup> places (médailles d'argent et d'or attribuées)</p> <p>Quand un athlète est éliminé, il doit décharger son pistolet (retirer le chargeur, ouvrir la culasse et <b>insérer un drapeau de sécurité</b>) et le poser sur sa table avant de reculer pour libérer son poste de tir. Un arbitre doit vérifier que la culasse est ouverte, le chargeur retiré et le drapeau de sécurité en place.</p>
<b>Barrages</b>	<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. Pour toutes les séries de barrage, le tireur de gauche tire en premier.</p> <p>Pour les séries de barrage, le CPT appellera le premier tireur en annonçant « <b>NOM DE FAMILLE DE L'ATHLETE N° 1</b> » et appliquera la procédure de tir normale. L'Annonceur ne fera aucun commentaire jusqu'à la rupture de l'égalité.</p>



<b>Fin de la Finale</b>	<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 déclarera « <b>LES RESULTATS SONT DEFINITIFS</b> ».</p> <p>L'Annonceur proclamera les gagnants des médailles d'or, d'argent et de bronze (Règle 6.17.1.13).</p> <p>Avant qu'aucun 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 retiré et tous les chargeurs vidés. Les pistolets doivent être placés dans leurs boîtes de transport avant d'être emportés.</p>
<b>Coups tardifs</b>	<p>Si un athlète tire un coup tardif ou ne tire pas sur les cinq (5) cibles dans le temps de 4 secondes, une déduction de un (1) Touché pour chaque coup hors temps ou non tiré sera effectuée sur le résultat de la série. Le coup sera marqué « OT ».</p>
<b>Position PRET (8.7.2, 8.7.3)</b>	<p>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 PRET, 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.</p>
<b>Incidents (8.9)</b>	<p>Les incidents pendant la série d'essai ne sont pas acceptés et la série n'est pas retirée.</p> <p>Si un incident survient pendant une série de match, un arbitre doit déterminer si l'incident est Admis ou Non Admis.</p> <p>Si l'incident est Admis, l'athlète doit retirer la série et sera crédité du résultat de la série retirée. L'athlète a 15 secondes pour être prêt pour la série retirée. En cas de nouveaux incidents Admis, la série ne sera pas retirée et les Touchés réalisés seront comptés.</p> <p>Si l'incident est NON ADMIS, une pénalité de deux (2) Touchés sera déduite du résultat de l'athlète.</p>

#### 6.17.5. Finales - Pistolet 25m Dames

<b>Format des Finales</b>	<p>La Finale Pistolet 25m Dames comprend deux passes, une demi-finale et deux (2) matchs des médailles. Tout le comptage est du type « Touché-Manqué ». La demi-finale comprend cinq (5) séries de 5 coups en tir de vitesse. Les huit finalistes tirent la demi-finale. Dans les matchs pour les médailles, les deux athlètes aux 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> places en demi-finale sont en compétition pour les médailles d'or et d'argent, les deux athlètes aux 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> places sont en compétition pour la médaille de bronze. Chaque match des médailles est tiré série par série, l'athlète ayant obtenu le plus grand nombre de Touchés reçoit 2 points, les égalités reçoivent 1 point. Chaque gagnante doit totaliser 7 points.</p>
<b>Cibles</b>	<p>Deux (2) groupes de cinq (5) cibles électroniques doivent être utilisés. Dans la demi-finale, 4 finalistes sont affectés à chaque groupe de cibles aux postes 1-2-4-5 et 6-7-9-10.</p> <p>Les postes de tir en demi-finale et en match des médailles sont attribués selon le classement de Qualification en commençant de la gauche.</p>
<b>Comptage</b>	<p>Les finalistes commencent les deux passes avec un score à zéro (0)</p> <p>Le comptage est « Touché-Manqué » ; chaque impact dans la zone de Touché est compté Touché. La zone de Touché est à l'intérieur du 10.3 sur une cible de vitesse 25m.</p> <p>Durant la demi-finale les résultats des séries s'ajoutent, le classement des athlètes étant donné par le total de Touchés dans les cinq (5) séries et l'application des règles de barrage.</p> <p>Lors des matchs des médailles, les points sont donnés série par série. L'athlète qui obtient le plus grand nombre de Touchés dans une série reçoit deux (2) points. Si les athlètes sont à égalité, chacune reçoit un (1) point. L'athlète qui atteint sept (7) points est la gagnante ; si les deux athlètes totalisent sept (7) points à la même série, elles tireront des séries supplémentaires jusqu'à ce que l'égalité soit rompue.</p>



<b>Présence des finalistes 30:00 minutes et 15:00 minutes avant le début de la Finale</b>	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). Les boîtes de transport des armes et équipements ne doivent pas être laissées dans la zone de compétition.
<b>Préparation et Essais 10:00 minutes avant</b>	Le Chef de pas de tir (CPT) commandera « <b>TIREURS A VOS POSTES</b> » 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 « <b>LA PREPARATION COMMENCE MAINTENANT</b> ». Après deux (2) minutes le CPT annoncera « <b>FIN DE LA PREPARATION</b> ». 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 « <b>POUR LA SERIE D'ESSAI... CHARGEZ</b> ». Après ce commandement les athlètes pourront charger leurs pistolets et se préparer à tirer. 60 secondes après le commandement « <b>CHARGEZ</b> », le CPT commandera « <b>ATTENTION</b> » et allumera les lampes rouges. Les athlètes doivent prendre la position PRET (Règle 8.7.2). Les lampes vertes s'allumeront après 7 secondes et pendant 3 secondes pour débiter la série. A la fin de la série le CPT commandera « <b>STOP...DECHARGEZ</b> ». Aucune annonce ne sera faite pour la série d'essai. Après le commandement « <b>STOP...DECHARGEZ</b> » 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.
<b>Présentation des finalistes 5:00 minutes avant</b>	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 6.17.1.11.
<b>1<sup>ère</sup> passe de compétition Demi-finale Début : 0:00</b>	Immédiatement après la Présentation le CPT commandera « <b>EN POSITION</b> ». 30 secondes plus tard, la première série de match débutera et le CPT commandera « <b>CHARGEZ</b> ». Après le commandement « <b>CHARGEZ</b> », les athlètes ont une minute pour garnir deux chargeurs (la Règle 8.6.2 ne s'applique pas pour les Finales). Un seul commandement « <b>CHARGEZ</b> » 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 « <b>CHARGEZ</b> », le CPT commandera « <b>PREMIERE SERIE...PRET</b> ». Les athlètes peuvent charger leurs pistolets et se préparer à tirer. 15 secondes après le commandement « <b>PRET</b> », le CPT commandera « <b>ATTENTION</b> » et allumera les lampes rouges. Les athlètes doivent prendre la position PRET (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 « <b>STOP</b> ». Après le commandement « <b>STOP</b> », l'Annonceur commentera les résultats et le classement des finalistes. 30 secondes après la fin des commentaires, le CPT commandera « <b>SERIE SUIVANTE...PRET</b> » et 15 secondes plus tard il commandera « <b>ATTENTION</b> ». Cette séquence continuera jusqu'à ce que tous les finalistes aient tiré cinq (5) séries. Après la cinquième série et s'il n'y a aucune égalité pour les 2 <sup>ème</sup> et 4 <sup>ème</sup> places, le CPT commandera « <b>STOP...DECHARGEZ</b> ». Un arbitre doit vérifier que les culasses sont ouvertes, les chargeurs retirés et vides et que des drapeaux de sécurités sont en place. Les athlètes doivent reculer de leurs postes de tir en laissant leurs pistolets sur les tablettes. Il y aura une pause d'environ deux (2) minutes afin que le Technicien prépare les cibles des matchs des médailles. Durant ces deux minutes l'Annonceur remerciera les athlètes qui sont éliminées et celles qui entrent dans les matchs des médailles de bronze et d'or.
<b>Eliminations</b>	Dès que les finalistes ont terminé leurs cinq (5) séries, les quatre athlètes dernières au classement sont éliminées et classées aux 5 <sup>ème</sup> , 6 <sup>ème</sup> , 7 <sup>ème</sup> , et 8 <sup>ème</sup> places en fonction de leurs nombres de Touchés en demi-finale.



<b>Barrages</b>	<p>Si une ou plusieurs athlètes ont le même score (Nombre total de Touchés) après la demi-finale et sont à égalité pour la quatrième ou la seconde place, ces athlètes doivent tirer des séries de barrage de 5 coups en vitesse jusqu'à rupture de l'égalité.</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>Les égalités pour les autres places après la demi-finale sont levées par le score de la dernière série, ensuite l'avant dernière série, etc. Si l'égalité n'est pas rompue, les athlètes seront classés suivant leurs résultats de Qualification.</p>
<b>2<sup>ème</sup> passe de compétition</b> <b>Matches des médailles</b>	<p>Les matchs des médailles débiteront dès que le Technicien aura signalé que les cibles sont prêtes. Les deux athlètes prendront place sur les cibles centrales de chaque groupe (n° 3 et n° 8) selon le classement de la Qualification et en commençant de la gauche.</p> <p>Pour lancer le match des médailles, le CPT commandera « <b>MME NOM DE FAMILLE ET MME NOM DE FAMILLE...A VOS POSTES</b> »</p> <p>30 secondes plus tard, le CPT commandera « <b>CHARGEZ</b> ». Après le commandement « <b>CHARGEZ</b> », les athlètes ont une minute pour garnir deux chargeurs.</p> <p>Une (1) minute après le commandement « <b>CHARGEZ</b> », le CPT commandera « <b>PREMIERE SERIE...PRET</b> ». Les athlètes peuvent charger leurs pistolets et se préparer à tirer.</p> <p>15 secondes après le commandement « <b>PRET</b> », le CPT commandera « <b>ATTENTION</b> » et allumera les lampes rouges. Les athlètes doivent prendre la position <b>PRET</b> (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 « <b>STOP</b> ».</p> <p>Après le commandement « <b>STOP</b> », l'Annonceur donnera les points obtenus, par exemple : « <b>NOM DE FAMILLE...2 POINTS, AVANTAGE NOM DE FAMILLE</b> ». Il pourra également commenter l'attitude des deux athlètes pendant le match.</p> <p>30 secondes après l'intervention de l'Annonceur, le CPT commandera « <b>SERIE SUIVANTE...PRET</b> », puis après 15 secondes il commandera « <b>ATTENTION</b> ».</p> <p>Cette séquence continuera jusqu'à ce que le score de l'une des athlètes atteigne sept (7) points ou plus, avec au moins un point d'avantage.</p> <p>Le CPT commandera « <b>STOP...DECHARGEZ...LES RESULTATS SONT DEFINITIFS</b> ».</p> <p>Un arbitre doit vérifier que les culasses des pistolets sont ouvertes, les chargeurs retirés et vides et les drapeaux de sécurité en place.</p> <p>L'Annonceur décernera la médaille de bronze à la gagnante.</p> <p>Une pause de deux (2) minutes permettra alors aux officiels et aux athlètes de se préparer pour le match de la médaille d'or.</p> <p>La même procédure sera suivie pour conduire le match de la médaille d'or.</p>
<b>Fin de la Finale</b>	<p>Dès que le CPT aura déclaré « <b>LES RESULTATS SONT DEFINITIFS</b> » dans le match de la médaille d'or, l'Annonceur attribuera immédiatement les médailles d'or, d'argent et de bronze aux gagnantes.</p>
<b>Position PRET</b> <b>(8.7.2, 8.7.3)</b>	<p>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 <b>PRET</b>, 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.</p>
<b>Incidents</b> <b>(8.9.2)</b>	<p>Les incidents pendant la série d'essai ne sont pas acceptés et la série n'est pas retirée.</p> <p>Si un incident survient pendant une série de match, un arbitre doit déterminer si l'incident est Admis ou Non Admis.</p> <p>Si l'incident est Admis, l'athlète doit compléter la série. L'athlète a 15 secondes pour être prêt à compléter la série. Un seul incident Admis permettant de compléter la série est permis dans chaque passe de la Finale. Pour tout nouvel incident, la série ne sera pas complétée et les Touchés affichés 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.**
- **Toute réclamation sera immédiatement traitée par le Jury de Finale (3.12.3.7, 6.16.7 et 6.17.1.10 d). La décision du Jury de Finale est définitive.**
- **Si une réclamation en Finale n'est pas retenue, une pénalité de deux points ou deux Touchés sera appliquée. Il n'y a pas de versement de caution en Finale.**

**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.**

**6.17.8. Records du Monde avec Finale**

**Les records du Monde avec Finale sont reconnus dans toutes les épreuves olympiques à l'exception du Pistolet 25m Dames et des épreuves Plateau.**



6.18. IMPRIMES



**Réclamation** – Page 1

**Renseignements (à remplir par le tireur ou son responsable)**

Compétition : .....

Réclamation au Jury de : .....

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

Description de l'action ou décision contestée

Motifs de la contestation (règles concernées)

Réclamation déposée par

Signature

**Renseignements (à remplir par le Comité d'Organisation)**

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

Caution versée.....

Réclamation reçue par

Signature



## Réclamation – Page 2

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

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

RÉCLAMATION ACCEPTÉE

RÉCLAMATION REJETÉE

Motifs de la décision du Jury

Nom du Président du Jury

Signature

### Renseignements (à remplir par le Comité d'Organisation)

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

Caution retenue

Caution reversée

Notification reçue par

Signature



## Réclamation – Page 3

**Réclamation en APPEL** (à remplir par le tireur ou son responsable)  
Déposée en cas de désaccord avec la décision du Jury

Raisons de l'appel

Motifs de la contestation (règles concernées)

Appel déposé par

Signature

**Renseignements** (à remplir par le Comité d'Organisation)

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

Caution versée.....

Réclamation reçue par

Signature



## Réclamation – Page 4

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

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

RÉCLAMATION ACCEPTÉE

RÉCLAMATION REJETÉE

Motifs de la décision du Jury d'Appel


Nom du Président du Jury d'Appel

Signature

### Renseignements (à remplir par le Comité d'Organisation)

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

Caution retenue

Caution reversée

Notification reçue par

Signature

La décision du Jury d'APPEL est définitive





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

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



	<b>RAPPORT D'INCIDENT DE FONCTIONNEMENT EN COMPÉTITION 25M (MALFUNCTION SCORE COMPUTATION)</b>			<b>ISSF RFPM STDP</b>
	<b>Date</b>	<b>Heure</b>	<b>Discipline</b>	<b>N° Série</b>
<b>Nom du Tireur</b>			<b>N° dossard</b>	<b>N° Poste</b>

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

**PISTOLET STANDARD**

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

**PISTOLET VITESSE**

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

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

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



