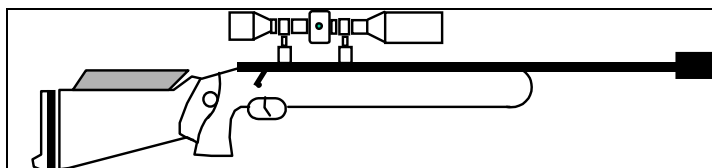


## **RÈGLES CIBLE MOBILE I.S.S.F.**

**50M & 10M**



**ÉDITION 2005**

Mise à jour de Robert GÉRARD (CNA)

*Corrections du 22/03/05*

**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>**

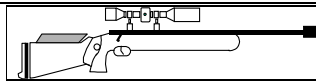
Note: Quand des figures ou des tableaux contiennent une information spécifique, celle-ci a la même valeur qu'une règle numérotée.

Les modifications postérieures à l'édition 2001 sont soulignées.

*Les directives particulières à la FFTIR figurent en italiques*

## SOMMAIRE.

<b>10.1. GÉNÉRALITÉS .....</b>	<b>1</b>
<b>10.2. SÉCURITÉ .....</b>	<b>1</b>
10.2.1. Règles de sécurité .....	1
10.2.2. Auto discipline .....	1
10.2.3. Danger .....	1
10.2.4. Saisie du matériel .....	1
10.2.5. Manipulation des armes.....	1
10.2.6. Arrêt du tir.....	1
10.2.7. Commandements .....	1
10.2.8. Protection de l'ouïe .....	1
10.2.9. Protection des yeux .....	1
<b>10.3. CIBLES ET STANDS .....</b>	<b>2</b>
<b>10.4. ÉQUIPEMENTS ET MUNITIONS.....</b>	<b>2</b>
10.4.1. Généralités.....	2
10.4.2. Normes générales carabines 50m et 10m.....	2
10.4.3. Normes spécifiques aux carabines 50 m.....	2
10.4.4. Normes spécifiques aux carabines 10 m.....	2
10.4.5. Réserve .....	3
10.4.6. Munitions .....	3
10.4.7. Règles concernant l'habillement.....	3
<b>10.5. OFFICIELS DE LA COMPÉTITION .....</b>	<b>3</b>
10.5.1. Arbitre Principal .....	3
10.5.2. Arbitre de stand .....	4
10.5.3. Rôle du greffier cibles papier .....	4
10.5.4. Rôle de l'arbitre de pas de tir .....	4
10.5.5. Rôle de l'arbitre de fosse cibles papier .....	4
10.5.6. Technicien officiel de cibles électroniques.....	4
<b>10.6. PROCÉDURES ET RÈGLES DES ÉPREUVES.....</b>	<b>5</b>
10.6.1. Positions .....	5
10.6.2. Épreuves 50m et 10m .....	5
10.6.3. Règles de compétition .....	5
10.6.4. Infractions et règles de conduite.....	7
<b>10.7. RÉPARTITION DES TIREURS.....</b>	<b>8</b>
10.7.1. Principes de base .....	8
10.7.2. Affectation du stand .....	8
10.7.3. Ordre de tir sur 2 jours .....	8
10.7.4. Ordre de tir sur 1 jour.....	8
<b>10.8. INCIDENTS DE FONCTIONNEMENT.....</b>	<b>8</b>
10.8.1. Mauvais fonctionnement .....	8
10.8.2. Procédure d'incident admis.....	8
10.8.3. Incidents admis (A) .....	8
10.8.4. Procédure d'incident non admis.....	8
10.8.5. Incidents non admis (NA) .....	8
10.8.6. Réparation .....	8
10.8.7. Lunette défectueuse .....	9
10.8.8. Pannes des cibles électroniques 10m.....	9
<b>10.9. RÈGLES DE CONDUITE.....</b>	<b>10</b>
10.9.1. Généralités.....	10
10.9.2. Responsable d'équipe.....	10
10.9.3. Administration de l'équipe.....	10
10.9.4. Tireur.....	10
10.9.5. Coaching durant la compétition.....	10
10.9.6. Pénalités pour infractions au règlement.....	10
10.9.7. Enregistrement des anomalies .....	10
10.9.8. Déductions.....	10
<b>10.10. CONTRÔLE DES ARMES ET ÉQUIPEMENTS.....</b>	<b>11</b>
10.10.1.....	11
10.10.2.....	11
10.10.3.....	11
10.10.4.....	11
10.10.5.....	11
10.10.6.....	11
10.10.7.....	11
10.10.8.....	11
<b>10.11. COMPTAGE DES POINTS.....</b>	<b>11</b>
<b>10.12. BARRAGES.....</b>	<b>11</b>
10.12.1. Barrages individuels à 10m et 50m.....	11
10.12.2. Barrages par équipes.....	11
<b>10.13. RÉCLAMATIONS ET APPELS.....</b>	<b>12</b>
10.13.1. Caution .....	12
10.13.2. Réclamations verbales .....	12
10.13.3. Réclamations écrites .....	12
10.13.4. Réclamations au sujet du score.....	12
10.13.5. Décision du Jury de classement.....	12
10.13.6. Appels.....	12
10.13.7. Exploitation des décisions .....	12
<b>10.14. RESERVE .....</b>	<b>12</b>
<b>10.15. TABLEAU DES CARABINES ET DES ÉPREUVES.....</b>	<b>13</b>
<b>10.16. DESSINS .....</b>	<b>13</b>
<b>10.17. INDEX.....</b>	<b>15</b>



## 10.1. GÉNÉRALITÉS

Ce règlement constitue une partie du règlement technique de l'ISSF et s'applique à toutes les épreuves de tir à la cible mobile. Tous les tireurs, responsables d'équipes et officiels doivent être familiarisés avec le règlement ISSF et s'assurer que celui-ci est respecté. Il est de la responsabilité de chaque tireur de respecter ces règles. 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 femmes, elle doit s'appliquer uniformément aux épreuves masculines ou féminines.

## 10.2. SÉCURITÉ

### LA SÉCURITÉ EST DE LA PLUS HAUTE IMPORTANCE.

#### 10.2.1. Règles de sécurité

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

#### 10.2.2. Auto discipline

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

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

#### 10.2.3. Danger

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

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

#### 10.2.4. Saisie du matériel

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

#### 10.2.5. Manipulation des armes

La sécurité impose que les armes soient toujours manipulées avec le maximum de précautions. Durant la compétition, les armes ne doivent pas quitter le pas de tir sans autorisation d'un officiel du stand.

10.2.5.1. Au poste de tir, la carabine doit toujours être pointée dans une direction sûre.

Même si la carabine est dotée d'un chargeur, une seule cartouche doit être chargée.

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

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

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

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

10.2.5.3. Les tirs à sec et exercices de visée ne sont autorisés qu'avec l'autorisation de l'arbitre et seulement sur le pas de tir ou dans une zone prévue à cet effet. Il est interdit de toucher les carabines lorsque du personnel est en avant de la ligne de tir.

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

10.2.5.4. Les armes ne peuvent être chargées qu'au poste de tir et après le commandement ou signal "**CHARGEZ**" ou "**TIR**".

A tout autre moment, les armes doivent demeurer déchargées.

10.2.5.5. Un tireur qui lâche un coup avant "**CHARGEZ**" ou "**TIR**" ou après "**STOP**" ou "**DÉCHARGEZ**", pourra être disqualifié si la sécurité est engagée.

10.2.5.6. Pendant la compétition, la carabine ne peut être posée qu'après avoir retiré la cartouche puis la culasse laissée ouverte.

Les armes à air doivent être assurées par ouverture du levier d'armement et / ou de la fenêtre de chargement.

#### 10.2.6. Arrêt du tir

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

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

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

#### 10.2.7. Commandements

L'Arbitre Principal de stand (ou autre responsable approprié) est chargé de donner directives nécessaires et commandements:

**"CHARGEZ" "TIR" (1) "STOP" "DÉCHARGEZ" (1) "TIREZ"**, peut également être utilisé

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

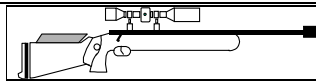
10.2.7.1. Toucher une carabine (sauf pour décharger l'arme) sans la permission de l'arbitre de stand, après le commandement "**STOP**" peut entraîner la disqualification.

#### 10.2.8. Protection de l'ouïe

10.2.8.1. Il est recommandé aux tireurs et à toutes les autres personnes se trouvant au voisinage immédiat du pas de tir, de porter un appareil de protection de l'ouïe. Pour les tireurs, l'appareil ne devra pas contenir de dispositif de réception.

#### 10.2.9. Protection des yeux

Il est recommandé aux tireurs de porter des lunettes incassables ou une protection similaire pour les yeux pendant qu'ils tirent.



### 10.3. CIBLES ET STANDS

Les spécifications des cibles et stands se trouvent dans les règles techniques (6.0.)

### 10.4. ÉQUIPEMENTS ET MUNITIONS

#### 10.4.1. Généralités

- 10.4.1.1. Seuls, des équipements et des vêtements conformes aux règles ISSF peuvent être utilisés. Tout matériel (arme, dispositifs, équipements, accessoires, etc.) qui peut avantager un tireur et qui n'est pas mentionné dans le présent règlement ou qui est contraire à l'esprit des règles ISSF, est interdit.  
Le tireur est responsable de la présentation de son équipement et de ses vêtements au contrôle pour leur homologation, avant la compétition. Les chefs d'équipes sont également responsables de la conformité des équipements et vêtements de leurs tireurs.  
Le jury peut examiner à tout moment l'équipement et le matériel d'un tireur.
- 10.4.1.2. Les **indicateurs de vent** sont interdits.
- 10.4.1.3. **Équipement producteur de son**
- 10.4.1.4. Seuls les appareils antibruit peuvent être utilisés pendant le tir. Radios, magnétophones ou autres émetteurs de sons et systèmes de communication sont interdits durant les compétitions et tout entraînement.
- 10.4.1.5. 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.
- 10.4.1.6. Il est interdit de **fumer** sur le stand et dans la zone des spectateurs.
- 10.4.1.7. L'usage du **flash** photographique est interdit.

#### 10.4.2. Normes générales carabines 50m et 10m

Voir le tableau 10.15.

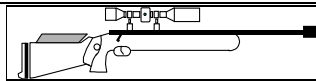
- 10.4.2.1. Toute carabine conforme aux normes suivantes est autorisée :
- 10.4.2.1.1. **Poids maximum** de l'arme et de sa lunette : **5,5 kg**.
- 10.4.2.1.2. **Plaque de couche** autorisée
- ⇒ Courbure (positive/négative) inférieure à un creux/saillie de 20 mm mesurée à partir d'une perpendiculaire au canon.
  - ⇒ Longueur inférieure à 150 mm mesurée à partir d'une perpendiculaire à l'axe du canon.
  - ⇒ Point le plus bas dans la position la plus basse ne doit pas être à plus de 200 mm au-dessous de l'axe du canon (voir 10.15.)
- 10.4.2.1.3. **Organes de visée**  
L'axe de la lunette ne doit pas être à plus de 75 mm au-dessus de l'axe du canon.
- 10.4.2.1.3.1 Carabines 50m: tous les systèmes de visée sont autorisés.
- 10.4.2.1.3.2 Carabines 10m: tous les systèmes de visée sont autorisés mais les systèmes optiques sont limités à une longueur maximum de 300 mm et à un grossissement non réglable d'une valeur maximum de 4 X (avec tolérance de + 0,4)  
L'examen du pouvoir grossissant sera fait par des moyens optiques ou mécaniques autorisés par l'ISSF.
- 10.4.2.1.4. A moins qu'une lunette n'ait été endommagée à la suite d'un incident mécanique ou optique, elle ne peut être remplacée entre la passe de vitesse lente et la passe de vitesse rapide.  
Des réglages de la lunette en cours d'épreuve sont autorisés à condition qu'ils ne retardent pas le tir.
- 10.4.2.1.5. **Contrepoids**  
Seuls les contrepoids de canon d'un rayon maximum de 60mm depuis l'axe du canon sont autorisés et ne doivent pas être ajoutés ni retirés après le contrôle des armes et équipements. Ils devront porter le timbre du Contrôle des armes.
- 10.4.2.2. **Changement d'arme**  
La même arme, y compris la lunette, les contrepoids et le système de détente, doit être utilisée pour la passe de vitesse lente et la passe de vitesse rapide de toutes les épreuves.
- 10.4.2.3. La carabine doit être chargée avec un seul plomb.
- 10.4.2.3.1. Si accidentellement, la carabine est chargée avec plus de un plomb:
- 10.4.2.3.1.1 Si le tireur est conscient de la situation, il doit lever sa main libre pour indiquer à l'arbitre qu'il a un problème. Un arbitre doit superviser le déchargement de la carabine et aucune pénalité ne sera infligée. Aucun temps supplémentaire ne sera accordé et le tireur pourra continuer normalement son épreuve.
- 10.4.2.3.2. Si le tireur n'est pas conscient de la situation ou continue sans signaler le problème:
- 10.4.2.3.2.1 a) si la cible compte 2 impacts, c'est le meilleur qui sera compté et l'autre annulé.  
b) si la cible compte un seul impact, celui-ci sera compté.

#### 10.4.3. Normes spécifiques aux carabines 50 m

- 10.4.3.1. Poids minimum de détente: 500 g mesuré canon vertical.
- 10.4.3.2. Longueur maximum du système : 1 m. Mesurée de l'arrière de la culasse fermée, en position déchargée, à l'extrémité du système, y compris toute rallonge (faisant partie ou non du canon).
- 10.4.3.3. Uniquement munitions de calibre. 22lr (5,6 mm) à percussion annulaire.

#### 10.4.4. Normes spécifiques aux carabines 10 m

- 10.4.4.1. Poids de la détente non limité mais double détente interdite.
- 10.4.4.2. La longueur maximum du système mesurée de l'arrière du mécanisme à l'extrémité du système, y compris toute rallonge (faisant partie ou non du canon) ne doit pas dépasser 1m.



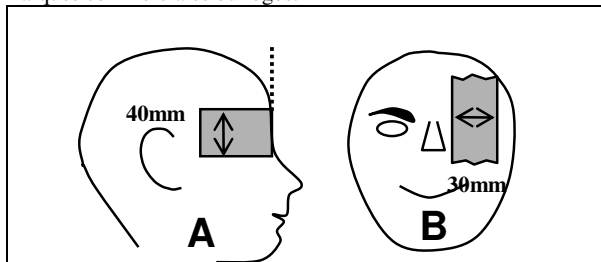
#### 10.4.5. Réserve

#### 10.4.6. Munitions

Les projectiles de toute forme, en plomb ou autre matériau mou, d'un diamètre maximum de 4,5 mm (.177) sont autorisés.

#### 10.4.7. Règles concernant l'habillement

- 10.4.7.1. Il est de la responsabilité de chaque compétiteur de venir sur les stands habillé d'une manière appropriée à un événement public.
- 10.4.7.1.1. Durant les remises de récompenses ou les cérémonies officielles, il est demandé aux athlètes de se présenter vêtus de leur uniforme ou survêtement national (haut et bas). Tous les membres de l'équipe doivent être vêtus de la même manière
- 10.4.7.1.2. L'usage de tout dispositif spécial, accessoire ou vêtement qui soutient ou immobilise à l'excès les jambes, le corps ou les bras est interdit afin d'éviter que les qualités d'adresse du tireur ne soient améliorées artificiellement par un vêtement spécial.
- 10.4.7.2. **Bande repère**
- 10.4.7.2.1. Pour permettre le contrôle par l'arbitre de la position de la crosse de l'arme la bande repère ISSF devra être portée. Ses caractéristiques sont définies ci-après.
- 10.4.7.2.1.1 Bande de 250 mm x 30 mm et de couleur jaune bordée de noir.
- 10.4.7.2.1.2 Fixée de façon permanente sur le côté droit du vêtement extérieur.
- 10.4.7.2.2. La position correcte de la bande repère sera vérifiée ainsi:
- 10.4.7.2.2.1 Toutes poches du vêtement extérieur vides.
- 10.4.7.2.2.2 Le bras de tir sera placé contre le corps et plié dans une position angulaire entièrement fermée vers le haut et sans soulever les épaules.
- 10.4.7.2.2.3 La bande sera fixée horizontalement de façon permanente au dessous de l'extrémité du coude (voir dessin 10.16)
- 10.4.7.2.3. Cette bande repère sera vérifiée et estampillée par le Contrôle avant la compétition avec inscription sur la Carte de contrôle.
- 10.4.7.3. Réserve
- 10.4.7.4. Les tireurs doivent porter un **dossard** numéroté sur le dos du vêtement extérieur au-dessus de la ceinture durant tout le temps de la compétition et de l'entraînement officiel.  
Si le dossard n'est pas porté, le tireur ne peut pas commencer ou poursuivre le tir.
- 10.4.7.5. Tous les tireurs doivent se conformer aux règles d'admission et de support commercial. La section 4 du Règlement ISSF fixe les règles et sanctions relatives à la publicité et au port des emblèmes, marques commerciales ou logos.
- 10.4.7.6. Des cache-œil latéraux fixés au chapeau, à la casquette, aux lunettes de tir ou à un bandeau et n'excédant pas 40mm de hauteur (A) sont autorisés. Ces caches ne doivent pas s'étendre en avant d'une ligne passant par le milieu du front.
- 10.4.7.6.1. Un cache, ne dépassant pas 30mm de largeur (B), est autorisé pour couvrir l'œil qui ne vise pas.



### 10.5. OFFICIELS DE LA COMPÉTITION

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

Un Jury de classement doit être désigné pour superviser les scores et classements.

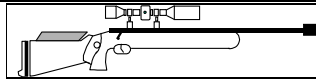
#### 10.5.1. Arbitre Principal

Nommé pour chaque épreuve sur un pas de tir spécifique. Il est chargé ou responsable des opérations suivantes:

- 10.5.1.1. Chargé de la direction des arbitres et personnels du stand et responsable de la conduite correcte des épreuves.  
Responsable de tous les commandements de tir quand ils sont centralisés.
- 10.5.1.2. Responsable de la coopération avec le Jury de l'ensemble des personnels du stand.
- 10.5.1.3. Responsable de la mise en action du personnel et du matériel nécessaires au fonctionnement normal et dépannage rapide éventuel des installations. Doit décider de tout problème que les autres arbitres ne peuvent résoudre.  
Un expert du service réparations devra se tenir en permanence à la disposition immédiate de l'Arbitre Principal. Dans les cas qui dépassent les compétences du service réparations, il sera nécessaire de prendre des mesures supplémentaires.
- 10.5.1.4. Responsable du décompte efficace et rapide des cibles en collaboration avec le chef du Classement.
- 10.5.1.5. Participation - si nécessaire - à la répartition des postes de tir.

#### 10.5.1.6. Arbitre Principal assistant

Dans le cas de plusieurs pas de tir, un assistant de l'Arbitre Principal devra être nommé. Il remplacera celui-ci en son absence.



### 10.5.2. Arbitre de stand

- 10.5.2.1. Responsable - devant l'Arbitre Principal - de la conduite des épreuves sur le stand dont il a la charge et ceci en coopération permanente avec le Jury. Il est chargé ou responsable des opérations suivantes:
- 10.5.2.2. Appel des tireurs et annonce des résultats préliminaires.
- 10.5.2.3. Contrôle des noms et numéros des dossards des tireurs ainsi que leur concordance avec les documents de l'épreuve tels que: listes des séries, feuilles de score des greffiers et tableau des résultats pour les spectateurs. Si possible, ces opérations devront être terminées avant le début de préparation.
- 10.5.2.4. Vérification de l'approbation des armes, contrepoids et lunettes par le contrôle sans qu'aucune modification n'ait été apportée depuis ce contrôle.
- 10.5.2.5. Commandements de tir nécessaires pour les épreuves.
- 10.5.2.6. Surveillance continue de la conformité des positions "PRÊT" et "TIR".
- 10.5.2.7. Coordination des actions du greffier (cibles papier) et des autres officiels du stand.
- 10.5.2.8. Surveillance des manœuvres de la ciblérie.
- 10.5.2.9. Transmission des réclamations au Jury.
- 10.5.2.10. Enregistrement des incidents, perturbations, mesures disciplinaires, essais supplémentaires, répétitions, etc... sur les feuilles de score du greffier.

### 10.5.3. Rôle du greffier cibles papier

- 10.5.3.1. Examine les inscriptions sur la liste d'affectation des pas de tir et les cartes de score pour s'assurer que les numéros d'ordre, les numéros de pas de tir et les nationalités concordent.
- 10.5.3.2. Inscrit le score indiqué et compare à celui affiché sur l'écran de contrôle quand celui-ci est en service.  
L'inscription des points sur la feuille de score doit être faite de manière à permettre à la commission de classement d'identifier les passages à droite et à gauche.

### 10.5.4. Rôle de l'arbitre de pas de tir

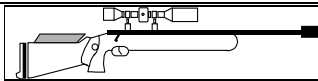
- 10.5.4.1. **Emplacement**  
L'arbitre de pas de tir doit être placé de manière à observer si le tireur est prêt et pouvoir entendre l'annonce "PRÊT" faite par celui-ci. Il doit être en mesure d'observer le système d'enregistrement des scores après chaque coup, voir la fin du marquage et, en même temps, observer le signal pour faire démarrer la cible.
- 10.5.4.2. **Commande des cibles**  
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.

### 10.5.5. Rôle de l'arbitre de fosse cibles papier

- Un arbitre de fosse et un assistant doivent stationner de chaque côté. L'arbitre de fosse doit :
- 10.5.5.1. S'assurer que les cibles correctes sont montées sur le porte cible dans l'ordre indiqué.
- 10.5.5.2. Positionner correctement les demi cibles ou les centres de cible 50 m. ainsi que les pastilles collantes tout en respectant le rythme prévu (10.6.3.9.1.).
- 10.5.5.3. Examiner la cible après chaque passage et de s'assurer que chaque coup est bien signalé, tant en ce qui concerne sa valeur que son emplacement.
- 10.5.5.4. S'assurer que la cible est tournée dans le sens correct avant chaque passage.
- 10.5.5.5. Les impacts à jauger recevront la valeur inférieure lors de l'indication du score. Les pastilles devront être appliquées de manière à ne pas gêner le travail du classement, c'est à dire sans recouvrir le cordon.
- 10.5.5.6. A la fin de chaque passe, les cibles seront retirées du porte cible et placées dans un conteneur sûr en attendant d'être transférées au classement.  
Les coursiers doivent remettre les cibles et fiches d'observation à la commission de classement au plus tard après que le second tireur a fini de tirer (voir 6.7.8.)
- 10.5.5.7. Les essais sur les cibles 50m seront recouverts de pastilles noires.
- 10.5.5.8. Chaque série commence par 4 essais. Si le tireur ne les tire pas, une pastille noire devra être collée sur la cible.
- 10.5.5.9. Les impacts à 50m seront recouverts de pastilles transparentes en évitant de recouvrir la partie proche d'un cordon. Le dernier impact de la cible ne sera pas recouvert.
- 10.5.5.10. **Règles particulières 10 m**
- 10.5.5.10.1. Suivant le système utilisé, le changement de cible peut être effectué par un arbitre et un assistant à condition qu'il y ait des protections de sécurité.  
L'arbitre ou son assistant est responsable du changement de cible dans le temps imparti par le règlement (voir 10.6.3.9)

### 10.5.6. Technicien officiel de cibles électroniques

Des techniciens officiels sont chargés du fonctionnement des équipements électroniques. Ils peuvent conseiller les arbitres et membres du Jury mais ne sont pas habilités à prendre des décisions.

**10.6. PROCÉDURES ET RÈGLES DES ÉPREUVES****10.6.1. Positions****10.6.1.1. Position "PRÊT"**

Jusqu'au moment où une partie quelconque de la cible apparaît dans l'ouverture, le tireur doit rester en position "PRÊT", en tenant son arme des deux mains, de manière que l'extrémité inférieure de la plaque de couche soit **à hauteur ou au-dessous de la bande repère fixée** sur la veste de tir.

La **bande repère** (conforme à la règle 10.4.7.2.) doit être visible par le membre du jury ou par l'arbitre tant que le tireur est en position "PRÊT".

**10.6.1.2. Position de tir**

- ⇒ Le tireur est debout sans appui.
- ⇒ La carabine doit être supportée uniquement par les 2 mains avec la plaque de couche contre l'épaule (haut de la poitrine à droite).
- ⇒ Le bras gauche (ou le bras droit pour un gaucher) **ne doit pas s'appuyer** sur la poitrine ou sur la hanche.
- ⇒ Le tireur doit prendre position par rapport au banc, à la tablette ou au mur de manière à ce qu'il soit clairement visible qu'il ne s'appuie en aucune façon.
- ⇒ L'usage d'une bretelle n'est pas permis.

10.6.1.3. Le passage est le temps pendant lequel la cible est visible dans la fenêtre. Le temps commence quand le premier bord de cible apparaît et se termine quand celui-ci atteint le mur opposé.

**10.6.2. Épreuves 50m et 10m**

10.6.2.1.

**Épreuve 30 + 30 (Homme et junior garçon) à 50m et 10 m.**

4 essais + 30 coups en vitesse lente, chacun en 5,0 secondes (+ 0,2 sec)

4 essais + 30 coups en vitesse rapide, chacun en 2,5 secondes (+ 0,1 sec)

10.6.2.2.

**Épreuve 20 + 20 coups (Femme et junior fille) à 10m.**

4 essais + 20 coups en vitesse lente, chacun en 5,0 secondes (+ 0,2 sec)

4 essais + 20 coups en vitesse rapide, chacun en 2,5 secondes (+ 0,1 sec)

10.6.2.3.

**Épreuve 40 mixte (Homme et junior garçon) à 50 m et 10 m.**

4 essais (1 lent et 1 rapide dans chaque sens) + 20 passages mixtes (1)

4 essais (1 lent et 1 rapide dans chaque sens) + 20 passages mixtes (1)

(1) Chaque passe de l'épreuve "mixte" doit comprendre 10 passages lents et 10 rapides de chaque côté, répartis de manière que le tireur tire un nombre égal de passages à chaque vitesse, de chaque côté.

Les passages doivent être combinés de sorte que le tireur ne puisse pas prévoir la vitesse du passage suivant. Il ne devra pas y avoir plus de 5 passages successifs (combinés à droite et à gauche) à la même vitesse.

10.6.2.4.

**Épreuve 40 coups mixtes (Femme et junior fille) à 10m.**

4 essais (1 lent et 1 rapide dans chaque sens) + 20 passages mixtes (1)

4 essais (1 lent et 1 rapide dans chaque sens) + 20 passages mixtes (1)

(1) Épreuve à conduire selon les règles 10.6.2.3.

10.6.2.5. Les épreuves peuvent se dérouler sur 1 ou sur 2 jours, selon le nombre des inscrits. Si une épreuve est programmée sur 2 jours, une série complète doit être tirée chaque jour.

**10.6.3. Règles de compétition**

10.6.3.1. Un tireur qui abandonne, n'importe quand, après avoir tiré son premier coup d'essai, ne peut pas être remplacé. Cette règle s'applique également pour une épreuve en plusieurs parties ou durant plusieurs jours.

10.6.3.2. Le tireur doit tirer au pas de tir seul et sans assistance.

Il ne peut être dérangé tant qu'il se conforme aux règles de compétition et de sécurité.

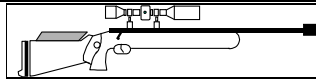
10.6.3.3. Avant le début de la compétition, le premier tireur doit avoir la possibilité de faire une passe complète de tir à sec avant la passe de match. Si le tireur ne veut pas tirer la passe complète, celle-ci sera cependant effectuée.

10.6.3.3.1. Durant les championnats ISSF, le Comité d'organisation doit commencer les épreuves de la journée en faisant tirer une passe complète par un "tireur ouvreure" (qui ne participe pas au championnat) afin que le premier tireur puisse procéder à sa passe de tir à sec dans les conditions normales du match.

10.6.3.3.2. Seul, le tireur suivant, dans l'ordre de tir, peut faire du tir à sec en un endroit spécialement indiqué de la ligne de tir. (voir 6.3.18.5.1 et figure du RTG)

10.6.3.4. La passe de match commence toujours par un passage de droite à gauche.

10.6.3.4.1. Un seul coup peut être tiré par passage.



### 10.6.3.5. Visualisation des tirs

- 10.6.3.5.1. Différentes méthodes de visualisation des impacts et des résultats peuvent être utilisées à condition que les informations transmises au tireur soient exactes.
- 10.6.3.5.2. L'utilisation d'une installation vidéo ou autres dispositifs similaires d'affichage des scores et de l'emplacement des impacts, est autorisée dans toutes les épreuves. Elle est obligatoire lors des épreuves des championnats ISSF.
- 10.6.3.5.3. Le tireur n'est pas tenu d'utiliser l'écran de contrôle. S'il ne l'utilise pas, il doit accepter l'autre mode proposée d'indication du score et des impacts.
- 10.6.3.5.4. Si une différence apparaît entre écran et autre méthode proposée pour l'indication du score et des impacts, le tireur peut demander une répétition du signal, mais il n'a pas le droit à un autre coup, même si le premier signal était une erreur. Le tireur doit demander une répétition du signal avant de tirer à nouveau.

### 10.6.3.6. Procédure de tir

- Après avoir été appelé, le tireur dispose de 2 minutes de préparation avant d'annoncer le premier "PRÊT".
- 10.6.3.6.1. Quand le tireur a terminé sa préparation au poste de tir, il doit annoncer "PRÊT" avant chaque tir d'essai ainsi qu'avant le premier coup de la passe. L'arbitre doit alors faire démarrer la cible immédiatement.  
Si la cible n'apparaît pas dans les 4 secondes qui suivent l'ordre de départ ou la fin de l'indication du score, l'arbitre doit arrêter le tir et s'assurer que la ciblérie et le tireur sont prêts. Après quoi, il fera redémarrer la cible.  
Si la cible est envoyée avant que le tireur n'ait annoncé "PRÊT", celui-ci doit éviter de tirer. Si toutefois il tire, le résultat devra être enregistré.
- 10.6.3.6.2. Si l'arbitre estime que le tireur tarde inutilement avant d'annoncer ou de prendre la position "PRÊT", il appliquera la procédure suivante:  
⇒ Au 1<sup>er</sup> incident, le tireur sera averti car il retarde la compétition.  
⇒ Au 2<sup>ème</sup> incident, il lui sera déduit 2 points.  
⇒ Toute infraction suivante pourra entraîner la disqualification par le Jury.

- 10.6.3.7. Après la fin du dernier coup d'essai, le tireur dispose de **1 minute** au maximum pour régler sa lunette. La passe de match démarre ensuite (10.6.3.6.1)

- 10.6.3.8. Après chaque passage, le score et l'emplacement de chaque impact devront être montrés pendant **4 secondes** au moins. La fin de l'indication du score est toujours le signal pour le tireur de poursuivre la passe.

- 10.6.3.9. Il est nécessaire d'adopter un **rythme** (cycle de temps) et un système constant dans le temps et la méthode adoptés pour indiquer le résultat (voir 10.6.3.6.1)

- 10.6.3.9.1. A 50m, après l'achèvement du passage :

Marquage et signalisation doivent être terminés et la cible prête à partir dans un temps ne dépassant pas **12 secondes**.

Le tireur doit être prêt au départ de la cible dans un temps maximum de **18 secondes**.

- 10.6.3.9.2. A 10m, après l'achèvement du passage:

Signalisation et changement de cible doivent être terminés et la cible prête à partir dans un temps ne dépassant pas **18 secondes**.

Le tireur doit être prêt au départ de la cible dans un temps maximum de **20 secondes**.

- 10.6.3.9.3. L'arbitre et le Jury doivent contrôler soigneusement les délais de 18 et 20 secondes et pénaliser immédiatement le fautif en appliquant la règle 10.9.6.

- 10.6.3.9.4. Si le tireur n'est pas prêt dans les délais prévus en 10.6.3.9.1/2 et ne tire pas une cible régulière, il lui sera compté un "ZÉRO".

- 10.6.3.9.5. Si le tireur rate puis réclame en disant qu'il n'était pas prêt, il ne pourra pas retirer le coup et il lui sera compté un "ZÉRO".

- 10.6.3.9.6. Le temps limite de 18 sec (50m) et 20 sec (10m) commence quand la cible disparaît à la fin du passage. Le temps s'achève quand la cible commence son retour.

- 10.6.3.9.7. Durant la compétition, le Jury doit vérifier l'exactitude des temps de passage.

### 10.6.3.10. Cible à l'envers

Si la cible démarre du mauvais côté ou la queue en avant, le passage sera annulé et répété, même si le tireur a tiré.

### 10.6.3.11. Arrêt du tir

En cas d'un événement quelconque susceptible d'être dangereux, de perturber le tireur ou de gêner la compétition, l'arbitre doit faire cesser le tir.

Si le tireur tire au moment où ce commandement est donné, il peut faire annuler le passage s'il en fait la demande.

### 10.6.3.12. Interruption de tir

Lorsqu'une passe est interrompue pendant plus de 5 minutes ou que le tireur est déplacé, il peut demander 2 essais supplémentaires (4 si épreuve mixte) Dans ce cas, l'arbitre doit annoncer "TIRS D'ESSAIS" et le greffier doit en être informé.

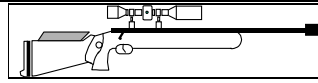
Ces essais doivent commencer du même côté ou la passe sera poursuivie après l'interruption.

Si aucun essai n'est demandé, la passe reprend là où elle a été interrompue.

### 10.6.3.13. Cible non tirée

Lorsqu'un tireur est dans l'incapacité de tirer au cours d'un passage, le coup sera considéré comme non tiré et compté zéro, à moins que les règles autorisant le tireur à répéter son tir ne soient applicables ( 10.6.3.6.1 - 10.6.3.10 et 11 - 10. 8.2.)





#### 10.6.3.14. Refus de tir

Si l'arbitre omet d'interrompre le tir lorsque les règles 10.6.3.6.1 - 10.6.3.10 et 11 sont applicables, le tireur peut relever son arme et annoncer "STOP" à condition qu'il n'ait pas lui-même causé cette situation.

L'arbitre doit interrompre le tir sur-le-champ.

Si l'arbitre estime que l'action du tireur est justifiée, le tir est repris après un contrôle de la situation conforme aux règles 10.6.3.6.1 - 10.6.3.10. respectivement.

Si l'action du tireur n'est pas justifiée, l'arbitre fait répéter le passage et le tireur doit être pénalisé de 2 points à déduire de la valeur de ce coup.

#### 10.6.3.15. Coups manqués

10.6.3.15.1. Tout coup tiré avant l'apparition de la cible de match doit être compté comme un manqué (zéro) La cible sera envoyée sans coup répété et l'erreur indiquée par un "Z" sur la cible et la carte de score.

10.6.3.15.2. Les impacts en dehors des cercles doivent être enregistrés comme manqués (zéro) et marqués "X".

10.6.3.15.3. Si le tireur n'a pas tiré, le passage est compté manqué et marqué "--".

10.6.3.15.4. Les coups n'atteignant pas la cible sont comptés manqués et marqués "Z".

10.6.3.15.5. Les impacts ovalisés et ricochets doivent être enregistrés comme manqués (zéro)

#### 10.6.3.16. Charge propulsive dans l'épreuve 10 m

10.6.3.16.1. Le tireur ne doit pas libérer la charge propulsive de gaz de son arme (voir règle 10.2.5.3.1 et 10. 6. 3.3.)

A la première faute, 2 points seront déduits du score à suivre. A la 2ème faute, il sera disqualifié pour la compétition.

10.6.3.16.2. Après mise en place de la première cible de compétition, chaque départ de charge propulsive sans qu'un plomb ne touche la cible sera comptée comme un coup manqué.

10.6.3.16.3. C'est la responsabilité du tireur de s'assurer que sa carabine à gaz est correctement chargée de gaz propulsif en commençant la compétition. Durant la compétition, en cas d'insuffisance de gaz propulseur, un temps maximum de cinq (5) minutes sera accordé pour renouveler la charge. La passe sera ensuite poursuivie sans coup d'essai supplémentaire.

#### 10.6.3.17. Cibles électroniques

10.6.3.17.1. Les tireurs doivent se familiariser eux-mêmes au cours de l'entraînement avec le maniement du panneau de contrôle qui modifie la présentation de la cible sur l'écran du moniteur (possibilités de ZOOM) et pour passer de la cible d'essai à la cible de match (MATCH). A10m et 50m le passage des essais au match est sous le contrôle et la responsabilité du tireur.

10.6.3.17.2. Il n'est pas permis de cacher tout ou partie de l'écran du moniteur et celui-ci doit rester en permanence entièrement visible par les officiels du stand.

10.6.3.17.3. Les tireurs n'ont pas le droit – sauf autorisation du Jury - de toucher au panneau de contrôle ou au ruban de l'imprimante avant la fin de l'épreuve.

Avant de quitter le pas de tir, les tireurs doivent signer le ruban d'imprimante (avec le score total) pour authentifier leur résultat.

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

#### 10.6.3.17.5. Fond de cibles électroniques 10m/50m

Un fond de cible doit être fixé à l'arrière de la cible et renouvelé après chaque relais (sauf à 10m avec le ruban de papier noir qui constitue avec le visuel la zone de score)

### 10.6.4. Infractions et règles de conduite

10.6.4.1. Le Jury a le droit d'examiner les carabines, l'équipement, les positions, ...des tireurs à tout moment et même pendant la compétition. Pendant la compétition, l'approche ne devra pas être faite pendant le tir d'un coup.

Cependant, une action immédiate doit être entreprise si la sécurité est en jeu.

#### 10.6.4.2. Arme non contrôlée

Lorsqu'un tireur commence l'épreuve avec une arme ou un équipement non approuvé, il sera pénalisé de 2 points dans la première série de compétition (dans la passe à 50m) Il ne pourra poursuivre la compétition qu'après passage au contrôle et ne pourra reprendre la compétition qu'à l'heure fixée par le Jury.

#### 10.6.4.3. Préparation

Le tireur ne doit pas prolonger sa préparation au-delà des 2 minutes sans justification ou attendre plus de 60 secondes après la fin des essais pour commencer le match.

Après 30 secondes supplémentaires, la cible sera envoyée et le résultat compté, que le tireur soit en position de tir ou non.

#### 10.6.4.4. Tireur absent

Lorsqu'un tireur ne se présente pas à l'heure prévue avec l'équipement réglementaire, l'arbitre appellera son nom à haute voix à trois reprises dans une période d'une minute.

Si le tireur ne se présente pas, il lui sera fixé une autre heure de tir et 2 points seront déduits de son score total.

Si le jury est convaincu que la cause de ce retard est indépendante de la volonté du tireur, aucune pénalité ne lui sera appliquée.

#### 10.6.4.5. Absence de carte de contrôle

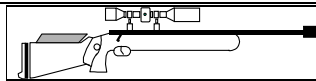
Un tireur qui est passé au contrôle mais qui ne peut présenter la carte de contrôle au début de l'épreuve, pourra commencer celle-ci. Cependant, si avant la fin du temps officiel de l'épreuve, il ne peut pas obtenir confirmation (ou son responsable d'équipe) du passage au contrôle, il sera pénalisé de 2 points dans la première série (dans la passe à 50m)

La responsabilité de passer au contrôle dans ce but incombe au tireur (ou son entraîneur ou responsable) et aucun temps supplémentaire ne sera accordé.

10.6.4.6. Un tireur contrevenant aux règles 10.6.1.1. et 10.6.1.2. (**position de tir**) recevra un avertissement à la première infraction, puis en cas de récidive, le jury pourra le pénaliser en comptant le (ou les) coup(s) tiré(s) comme un zéro.

Un avertissement peut être donné par l'arbitre, mais le Jury doit en être informé.

10.6.4.7. Les pénalités (avertissements, déductions, disqualification) temps supplémentaires, répétition des passages et essais supplémentaires devront être portés de façon claire et lisible sur la feuille de score du greffier. Cette feuille sera signée par l'arbitre et le Jury afin d'informer le Classement de ces actions.



## 10.7. RÉPARTITION DES TIREURS.

### 10.7.1. Principes de base

- 10.7.1.1. Les tireurs individuels et les équipes doivent tirer dans des conditions aussi égales que possible.
- 10.7.1.1.1. Les tireurs d'une même nation ne doivent pas être placés sur des postes adjacents.
- 10.7.1.1.2. Les tireurs d'une même nation doivent être répartis aussi également que possible entre les relais.

### 10.7.2. Affectation du stand

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

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

Aucun changement d'affectation de stand ne doit être en conflit avec la règle 10.7.3.

### 10.7.3. Ordre de tir sur 2 jours

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

### 10.7.4. Ordre de tir sur 1 jour

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

## 10.8. INCIDENTS DE FONCTIONNEMENT

### 10.8.1. Mauvais fonctionnement

Si le tireur doit faire face à des difficultés techniques avec son arme ou ses munitions le mettant dans l'impossibilité de tirer, l'arme sera placée sur le banc ou la tablette et ne devra plus être manipulée. L'arbitre doit être appelé et examiner l'incident ou la panne.

L'arbitre doit interrompre la passe et déclencher le chronomètre pour déterminer la durée de l'interruption (règle 10.6.3.12.)

### 10.8.2. Procédure d'incident admis

Après examen de l'arme et des munitions, si l'arbitre décide que le mauvais fonctionnement n'est pas causé par le tireur, le passage sera **répété**.

### 10.8.3. Incidents admis (A)

Le tireur n'est pas considéré fautif si :

- 10.8.3.1. L'arme est trouvée désarmée, la chambre contient une cartouche du même type que celle que le tireur utilise ordinairement, la cartouche présente une nette empreinte du percuteur et la balle est restée dans le canon.
- 10.8.3.2. La cause du raté a été provoquée par un défaut de fonctionnement de l'arme qui n'aurait pas pu être vraisemblablement provoqué par le tireur ou raisonnablement prévue.

### 10.8.4. Procédure d'incident non admis

Si l'arbitre décide que le mauvais fonctionnement est dû à une faute du tireur, le passage sera **compté zéro**.

### 10.8.5. Incidents non admis (NA)

Le tireur est considéré fautif si :

- 10.8.5.1. Arme non posée conformément à la règle 10.8.1.
- 10.8.5.2. Arme modifiée avant d'être posée.
- 10.8.5.3. Sécurité non dégagee.
- 10.8.5.4. Culasse non refermée à fond.
- 10.8.5.5. Oubli de chargement.
- 10.8.5.6. Chargement avec un mauvais type de munition.

### 10.8.6. Réparation

Après l'interruption due à un incident d'arme ou à des munitions défectueuses, l'arbitre peut ordonner la réparation de l'arme ou un changement de munition.

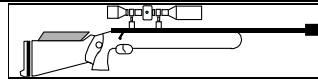
Si dans les **5 minutes** il peut être remédié au mauvais fonctionnement le tir sera poursuivi.

Si la réparation risque de prendre plus de 5 minutes:

- ⇒ le tireur peut continuer immédiatement avec une autre arme approuvée par le contrôle.
- ⇒ le tireur peut quitter le pas de tir pour réparer son arme. L'arbitre (avec le Jury), devra alors décider quand le tireur pourra poursuivre sa passe avec l'arme réparée ou avec une autre arme si la réparation est impossible.

La passe doit être reprise à partir de l'interruption, conformément à la règle 10.6.3.12.

- 10.8.6.1. L'arbitre doit continuer la passe comme si le tireur ne s'était pas retiré, ceci pour permettre au tireur suivant d'achever son tir à sec.



### 10.8.7. Lunette défectueuse

- 10.8.7.1. Si le tireur découvre au cours de ses tirs d'essai qu'un défaut de lunette ne peut être corrigé par un réglage, le Jury peut accepter un changement de lunette à condition qu'une seconde lunette, approuvée par le Contrôle soit disponible.  
Après le changement, le tireur aura droit à des tirs d'essais conformément à la règle 10.6.3.12.
- 10.8.7.2. Le tireur n'a pas le droit de répéter ses coups d'essai ou d'effectuer des essais supplémentaires si l'examen de l'arbitre révèle que les fixations de sa lunette n'étaient pas convenablement serrées.
- 10.8.7.3. Si la lunette se desserre au cours d'une passe de match en raison d'un serrage insuffisant, tous les coups seront enregistrés.

### 10.8.8. Pannes des cibles électroniques 10m

#### 10.8.8.1. Panne de toutes les cibles d'un stand

Applicable également au stand conventionnel (voir aussi 10.6.3.12.)

- 10.8.8.1.1. Le temps de tir écoulé doit être enregistré par l'arbitre et par le jury.
- 10.8.8.1.2. Les tirs de compétition déjà effectués par chaque tireur doivent être comptés et enregistrés. Dans le cas de panne d'alimentation du stand, il peut être nécessaire d'attendre le retour de la puissance pour pouvoir relever le nombre de coups enregistrés par les cibles (l'enregistrement des moniteurs n'est pas nécessaire)
- 10.8.8.1.3. Après la réparation et dès que tout est en ordre de marche :
- ⇒ Annoncer (haut-parleur) l'heure de reprise au moins 5 minutes avant.
  - ⇒ Accorder 1 minute de préparation pour reprendre la position.
  - ⇒ Accorder 4 essais (2 de chaque côté) ( voir 10.6.3.6.1.) à débiter dans le même sens que se fera la reprise de compétition.
  - ⇒ Accorder 30 secondes de pause.
  - ⇒ Reprendre la série à l'endroit de l'interruption.

#### 10.8.8.2. Panne d'une seule cible

- 10.8.8.2.1. Quand une seule cible fait défaut, il faut appliquer la même procédure que celle employée pour les cibles conventionnelles (voir 10.6.3.12.).

#### 10.8.8.3. Défaut d'enregistrement ou d'affichage moniteur

- 10.8.8.3.1. Le tireur doit immédiatement prévenir l'arbitre de pas de tir proche.

L'arbitre doit prendre par écrit l'heure de la réclamation et au moins un membre du jury doit venir au poste de tir.

- 10.8.8.3.2. Le tireur sera invité à tirer un coup supplémentaire sur sa cible après avoir annoncé "PRÊT".

- 10.8.8.3.3. Si la valeur et la localisation du coup supplémentaire sont enregistrées et affichées normalement sur le moniteur. **Le tireur devra continuer immédiatement** la compétition et les paramètres du coup supplémentaire seront notés et transmis par écrit au Jury et inscrit sur le Registre de stand et un Rapport d'incident.

- 10.8.8.3.4. A l'issue de la série, le Jury examine l'enregistrement du calculateur et la bande de contrôle noire, vérifie l'avant et le cadre du réceptacle de cible et note l'emplacement des impacts extérieurs au visuel. Il doit aussi prendre le fond de cible (50m)

A l'aide de ces informations, de l'heure et de l'emplacement du tir supplémentaire, le jury doit déterminer si tous les tirs, incluant le tir supplémentaire, ont été enregistrés.

- 10.8.8.3.5. 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 de match sera considéré en "excédent" et annulé.

- 10.8.8.3.6. Si le coup "contesté" n'est pas retrouvé dans la mémoire du calculateur ou sur la bande de contrôle ou sur la zone non enregistrée de la cible, ou ailleurs, il est enregistré zéro et tous les coups correctement enregistrés seront comptés dans le score- à l'exclusion du dernier coup qui sera considéré "supplémentaire" et compté zéro.

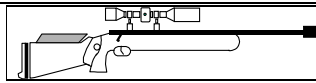
- 10.8.8.3.7. Si le coup supplémentaire (10.8.8.3.2.) n'est pas enregistré et affiché de façon normale au moniteur, et que la cible ne peut pas être réparée dans les 5 minutes, **le tireur est déplacé** sur un autre poste avec la procédure suivante:

⇒ 2 minutes pour reprendre sa position et commencer des essais (voir 10.6.3.12.)

⇒ Puis répétition des 2 coups non enregistrés par la cible précédente.

⇒ Poursuite de la compétition.

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



## 10.9. RÈGLES DE CONDUITE

### 10.9.1. Généralités

Grand bruit et conversations à voix haute ne sont pas autorisés au voisinage du pas de tir. Les officiels du stand, les membres du Jury, les responsables d'équipe et les tireurs doivent limiter leurs conversations aux questions relatives à la compétition lorsqu'ils se trouvent près des compétiteurs.

### 10.9.2. Responsable d'équipe

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

### 10.9.3. Administration de l'équipe

Le responsable d'équipe doit:

- 10.9.3.1. Remplir les inscriptions avec les renseignements exacts et les transmettre aux officiels dans les limites de temps indiquées.
- 10.9.3.2. Bien connaître le programme et en informer les tireurs.
- 10.9.3.3. Avoir la liste des membres de l'équipe.
- 10.9.3.4. Contrôler les résultats et déposer les réclamations si nécessaire.
- 10.9.3.5. Contrôler les affichages, les scores et les avis préliminaires et officiels.
- 10.9.3.6. Recevoir les informations et les requêtes officielles et les transmettre aux membres de son équipe.

### 10.9.4. Tireur

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

### 10.9.5. Coaching durant la compétition

Quand le tireur se trouve sur la ligne de tir, tous les types de conseils sont interdits et le tireur ne peut parler qu'aux membres du Jury ou aux officiels du stand.

- 10.9.5.1. Si un **tireur désire parler** à quelqu'un d'autre, il doit décharger son arme, la laisser en sécurité sur le pas de tir (si possible sur la tablette du pas de tir) et ne quitter ce dernier qu'après en avoir informé l'arbitre et sans déranger les autres tireurs.
- 10.9.5.2. Si un **responsable d'équipe désire parler** à un membre de son équipe se trouvant sur le pas de tir, il ne doit pas entrer directement en contact avec le tireur ou lui parler tant qu'il est sur le pas de tir. Le responsable d'équipe doit obtenir l'autorisation de l'arbitre ou du Jury, qui appellera le tireur pour lui faire quitter le pas de tir.
- 10.9.5.3. Si un responsable d'équipe ou un tireur enfreint la règle concernant le coaching, un avertissement doit lui être donné la première fois. En cas de récidive, il y a lieu de retirer 2 points du score du tireur, et le responsable d'équipe doit s'éloigner du pas de tir.

### 10.9.6. Pénalités pour infractions au règlement

- 10.9.6.1. Dans le cas d'infraction aux règles ou aux instructions, le Jury ou l'un de ses membres peut infliger les pénalités ci-après.
- 10.9.6.2. Un avertissement doit être signifié à un tireur dans des termes qui ne laissent aucun doute du fait qu'il s'agit d'un avertissement officiel et le carton jaune portant le mot "**AVERTISSEMENT**" 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 de stand.
- 10.9.6.3. Décidée par au moins 2 membres du Jury et notifiée par un carton vert portant le mot "**DÉDUCTION**". La déduction doit faire l'objet d'un Rapport d'incident et être enregistrée par un membre du Jury sur le ruban d'imprimante et le registre de stand.
- 10.9.6.4. Notifié par un membre du Jury en montrant un carton rouge portant le mot "**DISQUALIFICATION**", uniquement après décision d'une majorité du Jury.
- 10.9.6.5. Les cartons de pénalité doivent mesurer approximativement 70x100 mm.
- 10.9.6.6. Le Jury devra normalement graduer les sanctions de la manière suivante :
  - 10.9.6.6.1. Dans le cas d'infractions visibles au règlement (armes, habillement, positions,...), il y a lieu de commencer par adresser un avertissement officiel afin de laisser au tireur la possibilité de corriger la faute. Chaque fois que c'est possible, l'avertissement doit être adressé à l'entraînement ou pendant les essais. Si le tireur ne corrige pas la faute dans le délai fixé, 2 points seront déduits de son score et s'il persiste, il sera disqualifié.
  - 10.9.6.6.2. Une infraction aux règles dissimulée volontairement doit être sanctionnée par une disqualification.
  - 10.9.6.6.3. Si un tireur gêne d'une manière non sportive un autre tireur alors que ce dernier est en train de tirer, il y a lieu de déduire 2 points. Si l'incident se renouvelle, il doit être disqualifié.
  - 10.9.6.6.4. Si un tireur, lorsqu'on le questionne pour qu'il donne une explication au sujet d'un incident, donne sciemment et en toute conscience de fausses indications, il y a lieu de retirer 2 points de son score. Dans des cas graves, il pourra être disqualifié.
  - 10.9.6.6.5. Si un tireur manie une arme d'une façon dangereuse où enfreint certaines règles de sécurité, il peut être disqualifié par le Jury.
  - 10.9.6.6.6. Si l'arbitre ou le Jury considère que le tireur retarde la compétition avec l'intention d'obtenir un avantage déloyal, il y a lieu de lui adresser un avertissement. Pour toute faute du même genre commise ultérieurement, il y a lieu de déduire 2 points du score.

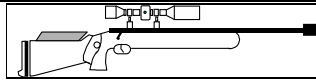
### 10.9.7. Enregistrement des anomalies

Les irrégularités, les pénalités, les ratés, les fonctionnements defectueux, les suppléments de temps autorisés, les coups ou les séries répétées, l'annulation de coup,... doivent tous être nettement marqués et consignés sur un Rapport d'incident (voir modèle en fin d'ouvrage), le registre de stand, le ruban d'imprimante, la cible et la carte de score (cibles en carton) par l'arbitre et / ou un membre du Jury, à l'attention du Classement.

### 10.9.8. Déductions

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

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

**10.10. CONTRÔLE DES ARMES ET ÉQUIPEMENTS**

- 10.10.1.** Le CO doit fournir un jeu complet de jauges et d'instruments de contrôle des armes et équipements avant et pendant le championnat. La certification des matériels de contrôle doit être prouvée.
- 10.10.2.** Le CO doit faire connaître aux responsables d'équipe et tireurs dans un délai suffisant avant le début de la compétition, le lieu et le moment du contrôle.
- 10.10.3.** La Commission de Contrôle sera assistée et supervisée par un membre du Jury.
- 10.10.4.** Le Contrôle doit enregistrer le nom du tireur, le nom du fabricant, le n° de série et le calibre de chaque arme approuvée.
- 10.10.5.** Toutes les armes et équipements approuvés doivent être marqués par un sceau ou un autocollant. L'approbation doit aussi figurer sur une carte de contrôle.
- 10.10.5.1. Les carabines examinées doivent être marquées de manière à ce que l'échange d'un viseur ou l'addition de contre poids non pesés soient immédiatement décelable.
- 10.10.6.** 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.**
- 10.10.7.** Dans le cas de doute au sujet d'une modification, il faut renvoyer l'arme au contrôle pour nouvelle inspection et approbation.
- 10.10.8.** L'approbation n'est valable que pour l'épreuve pour laquelle l'inspection a eu lieu.

**10.11. COMPTAGE DES POINTS.**

Voir 6.7.0

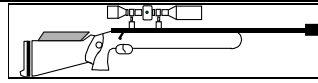
**10.12. BARRAGES****10.12.1. Barrages individuels à 10m et 50m**

Les tireurs obtenant des scores parfaits ne seront pas départagés.

- 10.12.1.1. **Barrage 1<sup>er</sup> à 3<sup>ème</sup>**  
Les égalités en vue de l'attribution des trois premières places seront départagées par un tir supplémentaire (shoot off) constitué par 2 essais (1 gauche – 1 droite) et **2 coups de compétition** (1 gauche – 1 droite) en vitesse rapide sous le contrôle du Jury.
- 10.12.1.1.1. Le barrage sera poursuivi jusqu'à rupture de l'égalité.  
Une fois résolue l'égalité pour la 3<sup>ème</sup> place, les égalités pour les places suivantes seront départagées selon les règles 10.12.1.2.
- 10.12.1.1.2. **Règles de l'épreuve de barrage**
- 10.12.1.1.2.1 Le barrage doit commencer dès que possible après la fin du délai de protestation qui suit l'affichage du classement.  
Si le barrage n'a pas lieu à un moment prévu à l'avance et formellement annoncé, les tireurs concernés doivent rester en contact avec l'Arbitre Principal en attendant que l'heure et le lieu soient annoncés.
- 10.12.1.1.2.2 Le barrage doit avoir lieu sur des postes de tir adjacents, attribués par tirage au sort supervisé par le Jury.  
Si tous les tireurs à égalité ne peuvent pas tirer ensemble, l'ordre de tir sera tiré au sort.  
Quand plusieurs barrages doivent avoir lieu, les épreuves commenceront par le rang le plus bas.
- 10.12.1.1.2.3 Si un tireur ne se présente pas au barrage, il sera classé dernier de ce barrage. Si deux tireurs ou plus ne se présentent pas, ils seront départagés et classés conformément à la règle prévue pour le barrage individuel à la 4<sup>ème</sup> place.
- 10.12.1.1.2.4 Pendant le barrage, les incidents mécaniques et autres irrégularités doivent être traités conformément aux règles ISSF, mais un seul mauvais fonctionnement est permis pour le barrage et tous les coups devant être retirés ou complétés le seront immédiatement.
- 10.12.1.2. **Barrage à partir du 4<sup>ème</sup>**
- 10.12.1.2.1. **Épreuves 10m**
- 10.12.1.2.1.1 Le score le plus élevé de la dernière série de 10 coups, en remontant par séries de 10 coups jusqu'à fin d'égalité.
- 10.12.1.2.1.2 Le nombre le plus élevé de 10, de 9, de 8, etc...
- 10.12.1.2.1.3 Le nombre le plus élevé de "mouches".
- 10.12.1.2.1.4 Si l'égalité demeure, les concurrents seront placés au même rang par ordre alphabétique.
- 10.12.1.2.2. **Épreuves 50m**
- 10.12.1.2.2.1 **50m 30+30**
1. Meilleur total de la passe rapide.
  2. Le tireur ayant l'impact de plus basse valeur du total de l'épreuve sera le perdant.
  3. Si l'égalité demeure, les tireurs seront classés au même rang par ordre alphabétique.
- 10.12.1.2.2.2 **50m mixte**
1. Meilleur total de la 2<sup>ème</sup> passe.
  2. Le tireur ayant l'impact de plus basse valeur du total de l'épreuve sera le perdant.
- Si l'égalité demeure, les tireurs seront classés au même rang par ordre alphabétique.

**10.12.2. Barrages par équipes**

- 10.12.2.1. **Épreuves 10m**  
Les égalités dans le classement par équipe devront être tranchées par totalisation des résultats des membres des équipes, en suivant les règles utilisées pour départager les tireurs individuels à égalité (10.12.1.)
- 10.12.2.2. **Épreuves 50m**  
Les égalités dans le classement par équipe devront être tranchées par totalisation des résultats des membres des équipes, en suivant les règles utilisées pour départager les tireurs individuels à égalité (10.12.1.2.)

**10.13. RÉCLAMATIONS ET APPELS.****10.13.1. Caution**

- 10.13.1.1. Réclamation: 25 US\$ ou son équivalent local.
- 10.13.1.2. Appel : 50 US\$ ou son équivalent local.
- 10.13.1.3. Cette somme est retenue par l'organisation si la réclamation ou l'appel n'est pas retenu, sinon elle est rendue au plaignant.

**10.13.2. Réclamations verbales**

- 10.13.2.1. Tout tireur ou responsable d'équipe a le droit de mettre en cause immédiatement les conditions de la compétition, les décisions ou les mesures prises, en s'adressant à l'arbitre de stand ou un membre du Jury.  
La caution sera exigible et l'objet de la réclamation verbale pourra être le suivant:
- 10.13.2.2. Un tireur ou un responsable d'équipe considère que les règles et règlement ISSF ou le programme n'ont pas été respectés pendant la compétition.
- 10.13.2.3. Un tireur ou responsable d'équipe n'est pas d'accord avec une décision ou une mesure prise par un arbitre de stand ou un membre du Jury.
- 10.13.2.4. Un tireur a été gêné ou dérangé par un autre tireur, un officiel, un spectateur, les médias ou une autre personne ou cause.
- 10.13.2.5. Un tireur a dû interrompre son tir pendant un long moment à cause d'une défaillance du matériel, de l'éclaircissement d'irrégularités ou autre raison.
- 10.13.2.6. Des irrégularités ont été commises en ce qui concerne les temps de tir, telles que temps de tir trop courts ou apparition des cibles hors des délais spécifiés.
- 10.13.2.7. Les arbitres de stand et membres du Jury doivent tenir compte sur-le-champ des réclamations verbales.  
Ils peuvent prendre des mesures pour redresser la situation immédiatement ou bien soumettre la réclamation au Jury pour décision.  
Dans des cas de ce genre, un arbitre ou un membre du Jury peut, si nécessaire, interrompre momentanément le tir.

**10.13.3. Réclamations écrites**

- 10.13.3.1. Tout tireur ou responsable d'équipe en désaccord avec la mesure ou la décision prise après une réclamation verbale peut adresser une réclamation écrite au Jury. Une réclamation écrite peut être déposée sans réclamation verbale préalable.  
Toute réclamation écrite doit être présentée dans un délai maximum de **30 minutes** après l'incident et la caution devient exigible.
- 10.13.3.2. Le Comité d'Organisation doit fournir des imprimés de réclamation écrite ( copie de l'annexe P à l'article 3.12.3.7).
- 10.13.3.3. Les décisions concernant les réclamations écrites doivent être prises à la **majorité du Jury**.

**10.13.4. Réclamations au sujet du score**

Dans tous les cas, le Classement doit utiliser le compte-rendu PR (voir en fin d'ouvrage)

- 10.13.4.1. **Délais de réclamation (protest time)**
- 10.13.4.1.1. Toutes les réclamations concernant le score doivent être déposées dans les **20 minutes** suivant l'affichage des résultats au tableau principal. L'heure limite de réclamation devra figurer sur ce tableau immédiatement après la fin d'affichage.  
Le lieu où les réclamations de score doivent être déposées devra être mentionné sur le programme officiel.
- 10.13.4.2. **Cibles électroniques**  
La réclamation concernant la valeur d'un coup ou d'une série ne sera acceptée que si elle est faite avant le coup suivant ou avant la mise en place du tireur suivant ou dans les 3 minutes après le dernier coup si aucun tireur ne suit.
- 10.13.4.2.1. Si un tireur conteste la valeur d'un coup, il lui sera demandé un coup supplémentaire en fin de match de façon à ce que celui ci puisse être compté si la réclamation est acceptée et que la valeur correcte du coup contesté ne peut pas être déterminée.
- 10.13.4.2.2. Si la réclamation concernant la valeur d'un coup ( autre que zéro ou défaut d'enregistrement ) n'est pas retenue, une pénalité de 2 points sera infligée et la caution sera retenue.
- 10.13.4.3. **Cibles papier**
- 10.13.4.3.1. Si un tireur ou un officiel d'équipe considère que la valeur d'un coup sur cible en carton est mal compté ou enregistré, il peut réclamer sauf s'il s'agit d'une valeur **jaugée** qui est définitive et ne peut pas être remise en cause. La réclamation ne pourra donc concerner qu'un impact non jaugé ou une erreur d'enregistrement
- 10.13.4.3.2. Le chef d'équipe ou le tireur pourra voir l'impact contesté sur une cible papier mais sans toucher la cible.

**10.13.5. Décision du Jury de classement**

- 10.13.5.1.1. Les décisions du Jury de classement sur la valeur ou le nombre de coups tirés sur une cible sont définitives et sans appel.

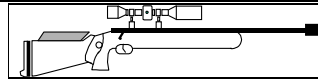
**10.13.6. Appels**

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

**10.13.7. Exploitation des décisions**

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

**10.14. RESERVE**



## 10.15. TABLEAU DES CARABINES ET DES ÉPREUVES

Carabine	10 m	10m mixte	50m	50m mixte
Poids total maximum	5,5 kg avec la lunette			
Détente	Libre sans double détente		500 gr sans double détente	
Longueur maximum	100 cm			
Plaque de couche	Point le + bas: 200 mm Long. max: 15 cm Creux max.: 20 mm			
Lunette	Hauteur max.:75 mm Long. max.:30 cm Grossissement max.: 4,4		Hauteur max.: 75 mm	
Contre poids de canon	Rayon max.: 60 mm			
Munitions	4,5 mm		5,6 mm (.22lr)	
Nombre de coups	H: 30L + 30R D: 20L + 20R	40Mixte	30L + 30R	40Mixte
Cibles	6.3.2.7.2		6.3.2.7.1	

## 10.16. DESSINS

**Carabine 10m**

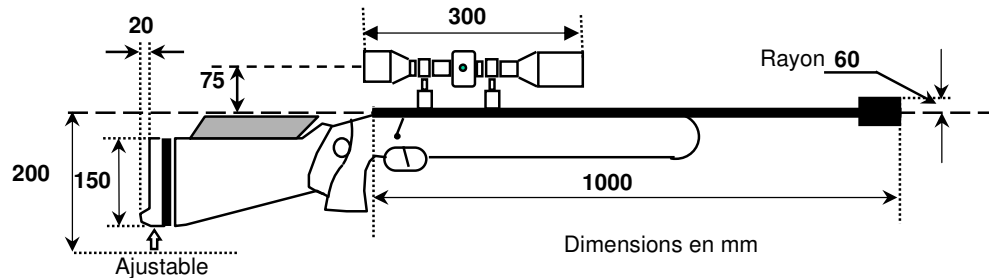
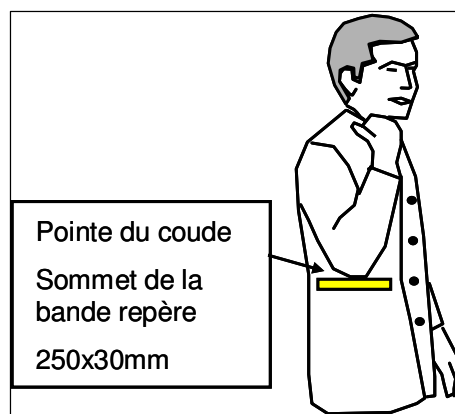
Longueur maximum du système : 1 m.

Mesurée de l'arrière du mécanisme à l'extrémité du système, y compris toute rallonge (faisant partie ou non du canon)

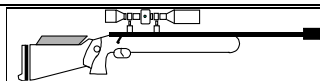
**Carabine 50m**

Longueur maximum du système : 1 m.

Mesurée de l'arrière de la culasse fermée, en position déchargée, à l'extrémité du système, y compris toute rallonge (faisant partie ou non du canon).

**Carabine Cible mobile 10m et 50m****Bande repère de tir Cible mobile.**





RAPPORT D'INCIDENT DE STAND EN COMPÉTITION (RANGE INCIDENT REPORT FORM)				ISSF MODEL IR
<b>Numéro de l'incident (garder un enregistrement au stand)</b>				
<b>Date</b>	<b>Heure</b>	<b>Discipline</b>	<b>N° Série</b>	<b>N° Poste</b>
<b>Nom du Tireur</b>			<b>N° dossard</b>	
<b>Description de l'incident</b>				
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 Classement

CLASSEMENT (SCORE PROTEST FORM)			ISSF MODEL PR
<b>Épreuve:</b>			
<b>Relais</b>		<b>Élimination/Qualification:</b>	
<b>Résultat préliminaire affiché par (nom)</b>			<b>Heure:</b>
<b>Date:</b>		<b>Horaire limite de réclamation:</b>	<b>Heure:</b>
<b>Pas de réclamation (nom)</b>			<b>Résultats confirmés</b>

OÙ

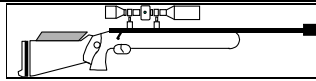
<b>Réclamation (imprimé joint)</b>		<b>reçue à</b>	<b>Heure:</b>
------------------------------------	--	----------------	---------------

RÉSULTATS NON ENCORE CONFIRMÉS

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		Ref:

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



**10.17. INDEX**

Affichage moniteur .....	9
Appels .....	12
Arbitre de fosse .....	4
Arbitre de pas de tir .....	4
Arbitre principal .....	3
Auto discipline .....	1
Barrages .....	11
carte de contrôle .....	11
Carte de contrôle .....	7
Charge propulsive .....	7
Chef d'équipe .....	10
Coaching .....	10
Contrepoids .....	2
Contrôle .....	7
Coups manqués .....	7
Danger .....	1
Dossard .....	3
Epreuves de barrage .....	11
Greffier .....	4
Infractions .....	7
Interruption de tir .....	6
Jury de classement .....	12
Lunette .....	2
Lunette défectueuse .....	9
Normes carabine .....	2
Normes carabines .....	2
Ordre de tir .....	8
Ouïe .....	1
Pannes des cibles .....	9
Pénalités .....	10
Position de tir .....	5
Réclamations .....	12
Refus de tir .....	7
Réparation .....	8
Saisie d'une arme .....	1
Technicien officiel .....	4
Tir à sec .....	1, 2
Tireur absent .....	7