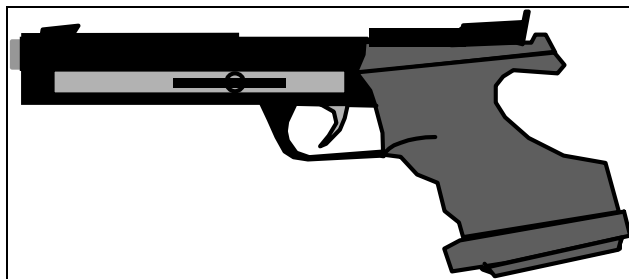


RÈGLES PISTOLET I.S.S.F.

50M

**25M - 25M VITESSE - 25M PC - 25M STANDARD
10M AIR - 10M AIR VITESSE – 10M AIR STANDARD**



ÉDITION 2005

Mise à jour de Robert GÉRARD (CNA)

Corrections du 3/03/05

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

8.1. GÉNÉRALITÉS.....	1	8.9.4. Tireur.....	15
8.2. SÉCURITÉ.....	1	8.9.5. Coaching durant la compétition.....	15
8.2.1. Règles de sécurité.....	1	8.9.6. Pénalités pour infractions au règlement.....	15
8.2.2. Auto discipline.....	1	8.9.7. Enregistrement des anomalies.....	15
8.2.3. Danger.....	1	8.9.8. Déductions.....	15
8.2.4. Saisie du matériel.....	1	8.10. CONTRÔLE DES ARMES ET ÉQUIPEMENTS.....	16
8.2.5. Manipulation des armes.....	1	8.10.1.....	16
8.2.6. Arrêt du tir.....	1	8.10.2.....	16
8.2.7. Commandements.....	1	8.10.3.....	16
8.2.8. Protection de l'ouïe.....	1	8.10.4.....	16
8.2.9. Protection des yeux.....	1	8.10.5.....	16
8.3. CIBLES ET STANDS.....	2	8.10.6.....	16
8.4. ÉQUIPEMENTS ET MUNITIONS.....	2	8.10.7.....	16
8.4.1. Généralités.....	2	8.10.8.....	16
8.4.2. Règles communes à tous les pistolets.....	2	8.11. COMPTAGE DES POINTS (CIBLES PAPIER).....	16
8.4.3. Pistolet à air.....	3	8.11.1. Généralités.....	16
8.4.4. Règles spécifiques aux pistolets 25m.....	3	8.11.2. Épreuves 25 m.....	16
8.4.5. Pistolet 50m.....	3	8.11.3. Maniement des cibles sur le stand.....	16
8.4.6. Munitions.....	3	8.12. BARRAGES.....	17
8.4.7. Vêtements.....	3	8.12.1. Barrages individuels.....	17
8.5. RÔLE ET FONCTIONS DES OFFICIELS.....	4	8.12.2. Barrage 10m et 50m et à partir du 4 ^{ème} à 25m.....	17
8.5.1. Arbitre Principal de stand.....	4	8.12.3. Barrages par équipes toutes disciplines.....	17
8.5.2. Arbitre de stand.....	4	8.13. RÉCLAMATIONS ET APPELS.....	18
8.5.3. Greffier (cibles papier).....	4	8.13.1. Caution.....	18
8.5.4. Arbitre de fosse (cibles papier).....	4	8.13.2. Réclamations verbales.....	18
8.5.5. Arbitre de cibles.....	5	8.13.3. Réclamations écrites.....	18
8.5.6. Utilisation des cibles électroniques.....	5	8.13.4. Réclamations au sujet du score.....	18
8.5.7. Jury aux cibles.....	5	8.13.5. Appels.....	18
8.5.8. Second greffier de cibles en papier.....	5	8.13.6. Exploitation des décisions.....	18
8.5.9. Opérateur de ciblirie.....	5	8.14. FINALES DES DISCIPLINES OLYMPIQUES.....	19
8.5.10. Marqueur de cibles en papier.....	5	8.14.1. Épreuves.....	19
8.6. PROCÉDURES ET RÈGLES DES ÉPREUVES.....	6	8.14.2. Finalistes.....	19
8.6.1. Positions de tir.....	6	8.14.3. Nombre de cibles.....	19
8.6.2. Épreuves pistolet.....	6	8.14.4. Programme des finales.....	19
8.6.3. Maniement des cibles.....	6	8.14.5. Horaire de départ.....	19
8.6.4. Règles de compétition.....	7	8.14.6. Déroulement des finales.....	20
8.6.5. Interruptions de tir.....	9	8.14.7. Résultats finaux.....	21
8.6.6. Infractions et règles de conduite.....	9	8.14.8. Barrages.....	21
8.6.7. Gêne du tireur.....	10	8.14.9. Incidents de fonctionnement.....	21
8.6.8. Trop d'impacts à 25m.....	11	8.14.10. Panne de la ciblirie.....	21
8.6.9. Chronométrage.....	11	8.15. ÉPREUVES DE TIR PISTOLET.....	22
8.7. PRÉPARATIFS DE LA COMPÉTITION.....	11	8.16. CARACTÉRISTIQUES DES PISTOLETS.....	22
8.7.1. Principes de base de la répartition des tireurs.....	11	8.17. DESSINS.....	22
8.7.2. Pistolet 10m air.....	11	8.18. INDEX.....	25
8.7.3. Épreuve éliminatoire Pistolet 50m.....	11	8.19. RESERVE.....	25
8.7.4. Pistolet vitesse.....	11	8.20. PISTOLET AIR 10M CINQ COUPS.....	26
8.8. INCIDENTS DE FONCTIONNEMENT.....	12	8.20.1. Arme utilisée.....	26
8.8.1. Généralités.....	12	8.20.2. Généralités.....	26
8.8.2. Épreuves 50m et 10m.....	12	8.20.3. Épreuve Pistolet Air 10M "5 CIBLES".....	26
8.8.3. Épreuves 25m.....	12	8.20.4. Épreuve Pistolet Air 10M "STANDARD".....	26
8.8.4. Incidents de fonctionnement 25m.....	12	8.20.5. Interruption de tir.....	26
8.8.5. Panne des cibles électroniques ou papier.....	13	8.20.6. Gêne du tireur.....	26
8.8.6. Contestation d'impact sur cible électronique.....	14	8.20.7. Incidents de fonctionnement.....	26
8.9. RÈGLES DE CONDUITE.....	15	8.20.8. Commandements de tir incorrects.....	27
8.9.1. Généralités.....	15	8.20.9. Cibles.....	27
8.9.2. Responsable d'équipe.....	15	8.20.10. Autres spécifications.....	27
8.9.3. Administration de l'équipe.....	15		

**8.1. GÉNÉRALITÉS**

Ce règlement constitue une partie du règlement technique de l'ISSF et s'applique à toutes les épreuves de tir au pistolet.

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.

8.2. SÉCURITÉ**LA SÉCURITÉ EST DE LA PLUS HAUTE IMPORTANCE.****8.2.1. 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, 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.

8.2.2. 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 stand de faire preuve d'autorité et aux tireurs et responsables d'équipes de les assister dans cette action.

8.2.3. 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 stand toute situation qui pourrait être dangereuse ou causer un accident.

8.2.4. Saisie du matériel

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

8.2.5. 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.

8.2.5.1. Quand le pistolet est sorti de sa boîte il doit toujours demeurer pointé dans une direction sûre. Dans le stand, quand le pistolet n'est pas au poste de tir, il doit toujours rester dans sa boîte à moins d'une autorisation de l'arbitre.

8.2.5.2. 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 son pistolet dans sa boîte ou quitte le pas de tir sans vérification de l'arbitre, pourra être disqualifié.

8.2.5.3. Le tir à sec et les visées 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 pistolets lorsque du personnel est en avant de la ligne de tir.

8.2.5.3.1 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)

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

Aucun chargeur ou chambre ne peut être rempli ou chargé avec une cartouche ou un plomb avant que ces ordres ne soient donnés. En dehors de ce moment, les armes doivent demeurer déchargées.

Les officiels doivent s'assurer que les tireurs disposent du temps nécessaire pour charger.

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

8.2.5.6. Pendant la compétition, le pistolet ne peut être posé qu'après en avoir retiré les cartouches et/ou le chargeur puis laissée la culasse ouverte. Les armes à air doivent être assurées par ouverture du levier d'armement et/ou de la fenêtre de chargement.

8.2.6. 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, vider les chargeurs si nécessaire et poser le tout sur la table (pour décharger les pistolets 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.

8.2.7. 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.

8.2.7.1. Toucher un pistolet ou un chargeur (sauf pour décharger l'arme) sans la permission de l'arbitre, après le commandement "**STOP**" ou "**DÉCHARGEZ**" peut entraîner la disqualification.

8.2.8. Protection de l'ouïe

Il est recommandé aux tireurs et à toutes 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.

8.2.9. Protection des yeux

Il est recommandé aux tireurs de porter des lunettes incassables ou une protection similaire pour les yeux pendant le tir.



8.3. CIBLES ET STANDS

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

8.4. ÉQUIPEMENTS ET MUNITIONS

8.4.1. Généralités

- 8.4.1.1.** Seuls, les équipements et vêtements conformes aux règles ISSF peuvent être utilisés. Tout matériel (arme, dispositifs, équipements, accessoires, etc.) qui peut avantager un tireur et qui n'est pas mentionné dans le présent règlement ou qui est contraire à l'esprit des règles ISSF, est interdit.
Le tireur est responsable de la présentation au Contrôle des pistolets, de l'équipement et de tout appareillage discutable pour leur homologation, avant la compétition.
Les chefs d'équipes sont également tenus 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.
- 8.4.1.1.1** Le même pistolet doit être utilisé pour toutes les passes et pour toutes les séries d'une même épreuve, à moins qu'il ne cesse de fonctionner (voir 8.8.0)
- 8.4.1.2.** Les **indicateurs de vent** personnels sont interdits.
- 8.4.1.3.** **Équipement producteur de son.** 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.
- 8.4.1.4.** 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.
- 8.4.1.5.** Il est **interdit de fumer** sur le stand et dans la zone des spectateurs.
- 8.4.1.6.** L'usage du **flash** photographique est interdit.

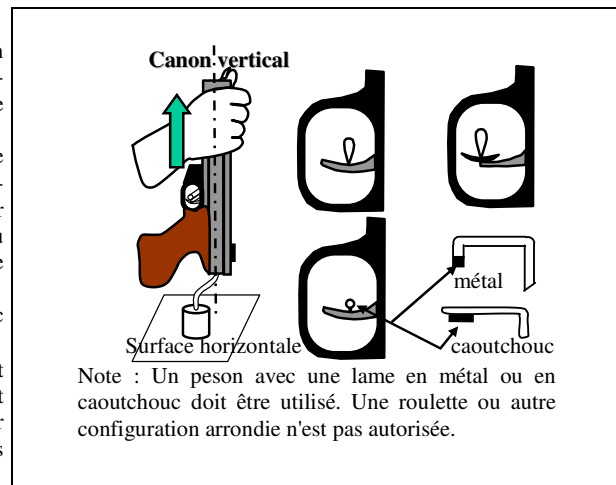
8.4.2. Règles communes à tous les pistolets

- 8.4.2.1.** **Poignée** (voir 8.16.)
- 8.4.2.1.1** La crosse ou une partie quelconque du pistolet ne peut être prolongée ou constituer un appui quelconque au-delà de la main.
Le poignet doit rester visiblement libre de tout support quand l'arme est en position normale de tir.
Bracelets, montres de poignet, bandes de poignet ou articles similaires sont interdits sur la main et le bras tenant le pistolet.
- 8.4.2.1.2** Les croses réglables sont autorisées à condition d'être conformes aux normes de l'épreuve, lorsqu'elles sont ajustées à la main dans la position de tir. Après le passage au contrôle, le réglage ne peut pas être modifié d'une façon contraire aux règles.
- 8.4.2.2.** **Canons** (voir 8.16.)
- 8.4.2.3.** **Appareils de visée** (voir 8.16.) Seuls sont autorisés les appareils de visée ouverte. Sont interdits: optiques, miroirs, lunettes de visée, appareils à rayon laser ou à point de visée électronique etc. et tout appareil de visée programmé pour commander le mécanisme de mise à feu.
- 8.4.2.3.1** Des lentilles et/ou des filtres ne peuvent pas être fixés au pistolet.
- 8.4.2.3.2** Des verres correcteurs et/ou des filtres peuvent être portés par le tireur.
- 8.4.2.4.** Les **détentes électroniques** sont admises à condition que:
- 8.4.2.4.1** Tous les composants soient attachés fermement et compris à l'intérieur de l'armature du pistolet et de la crosse.
- 8.4.2.4.2** La détente soit actionnée par la main du tireur qui tient l'arme.
- 8.4.2.4.3** Tous les éléments soient inclus lorsque le pistolet est présenté au contrôle.
- 8.4.2.4.4** Le pistolet avec tous les éléments en place respecte les normes de dimensions et poids.
- 8.4.2.5.** Le **récupérateur de douilles** est autorisé à condition que le pistolet demeure conforme (boîte de dimensions et poids) lorsque celui-ci est ajusté à l'arme. La carte de contrôle doit mentionner sa présence.

8.4.2.6. Mesure du poids de détente

- 8.4.2.6.1** Le poids de détente doit être vérifié en suspendant le peson près du milieu de la détente (voir illustrations) et en maintenant le canon vertical. Le peson doit être placé sur une surface horizontale puis être soulevé.
Le test doit être effectué par un arbitre du contrôle d'armes. Le poids minimum doit être conservé pendant toute la compétition. Trois tentatives - au maximum - sont autorisées pour soulever correctement le peson. En cas d'échec, un nouveau test ne sera ensuite effectué qu'après réglage du système de détente.
Les détenteurs des pistolets à gaz doivent être mesurés avec départ de la charge propulsive
- 8.4.2.6.2** Le peson utilisé pour les contrôles inopinés doit également être mis à la disposition des tireurs sur le pas de tir avant et pendant la compétition ainsi qu'avant la finale ceci pour leur permettre de vérifier que le poids de la détente est toujours conforme aux règles.

- 8.4.2.6.3** Dans toutes les épreuves 10m et 25m des contrôles du poids de détente seront effectués après la dernière série. Un compétiteur sera tiré au sort pour chaque section de cibles (ou 8 postes à 10m) et un arbitre du Contrôle effectuera le test avant que le pistolet ne soit remis dans sa boîte. Seules, 3 tentatives sont autorisées pour soulever correctement le peson. Si le test est négatif, le tireur sera disqualifié.





8.4.3. Pistolet à air

Tout pistolet à air comprimé ou à gaz, de calibre 4,5 mm (.177) peut être utilisé.

8.4.3.1. Le pistolet doit être chargé avec un seul plomb.

8.4.3.1.1. Si accidentellement, le pistolet est chargé avec plus de un plomb.

8.4.3.1.1.1. 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 du pistolet et aucune pénalité ne sera infligée. Aucun temps supplémentaire ne sera accordé et le tireur pourra continuer normalement son épreuve.

8.4.3.1.1.2. Si le tireur n'est pas conscient de la situation ou continue sans signaler le problème: 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.

8.4.4. Règles spécifiques aux pistolets 25m

8.4.4.1. L'axe du canon doit passer au-dessus de la membrane (entre pouce et index) de la main tenant l'arme en position normale de tir

8.4.4.2.

Longueur du canon	Semi-automatiques : distance de la bouche du canon à la face de la culasse (canon + chambre)
	Revolvers : canon seulement (à l'exclusion du barillet)

8.4.4.3. **Pistolet percussion annulaire:** tout pistolet de calibre 5,6 mm (.22) à percussion annulaire, chamberé pour les cartouche Long Rifle - exception faite des pistolets à 1 coup - peut être utilisé, s'il est conforme aux normes 8.16.

8.4.4.4. **Pistolet percussion centrale:** tout pistolet de calibre entre 7,62mm et 9,65mm (.30 à .38) à percussion centrale - exception faite des pistolets à 1 coup - peut être utilisé, s'il est conforme aux normes 8.16.

8.4.5. Pistolet 50m

Tout pistolet de calibre 5,6 mm (.22) à percussion annulaire, chamberé pour la cartouche Long Rifle peut être utilisé.

8.4.5.1. Le pistolet utilisé lors de l'épreuve 50m doit être chargé seulement avec une (1) cartouche.

8.4.5.2. Les couvertures de main sont autorisées si elles ne couvrent pas le poignet.

8.4.6. Munitions.

Tous les projectiles utilisés doivent être uniquement en plomb ou matériau mou semblable. Les projectiles chemisés ne sont pas autorisés. Le Jury peut prélever des échantillons de munitions du tireur pour les vérifier.

Pistolet	Calibre	Autres spécifications
10M Air	4,5 mm (.177)	
25M Percussion Centrale	7,62 à 9,65 mm (.30/.38)	Par sécurité, les munitions à haute puissance "magnum" sont interdites
50M	5,6 mm (.22 LR)	Percussion annulaire Long Rifle
25M Percussion annulaire	5,6 mm (.22LR)	Percussion annulaire Long Rifle Vitesse: poids de balle supérieur à 2,52g (39grains) et vitesse à 250m/s

8.4.7. Vêtements

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

8.4.7.2. Pendant la compétition et l'entraînement préparatoire:

8.4.7.2.1. Il est demandé aux femmes de porter robes, jupes, jupes-culottes, shorts ou pantalons et corsages et hauts (qui couvrent le devant et l'arrière du corps et le dessus de chaque épaule)

8.4.7.2.2. Il est demandé aux hommes de porter des pantalons longs ou des shorts et des chemises à manches courtes ou longues.

8.4.7.2.3. Les shorts ne doivent pas être plus court que l'extrémité des doigts avec les bras et les doigts allongés le long du corps.

8.4.7.2.4. Tricots et cardigans peuvent être portés.

8.4.7.2.5. Les survêtements fournis aux équipes comme uniforme officiel sont autorisés.

8.4.7.2.6. Tous les membres d'une même équipe, hommes ou femmes doivent porter un haut de vêtement similaire.

8.4.7.2.7. 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.

8.4.7.3. L'utilisation de tout dispositif, appareil ou vêtement qui immobilise ou réduit excessivement la mobilité du corps, des bras ou des jambes est interdit pour éviter que le niveau de performance soit artificiellement amélioré par un habillement spécial.

8.4.7.4. Seules des **chaussures** basses peuvent être portées. Tout type de chaussures montantes (tir à la carabine, basket ball, après-ski,...) couvrant l'os de la cheville ou pouvant donner un appui, n'est pas autorisé.

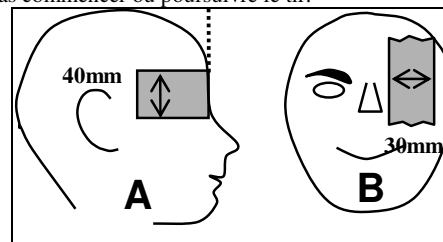
La conformité des chaussures est à vérifier au Contrôle. Les vêtements sont vérifiés au pas de tir.

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

8.4.7.6. Les tireurs doivent se conformer aux règles d'admission et de support commercial. Le Règlement ISSF (section 4) fixe les règles relatives à la publicité et au port des emblèmes, marques commerciales ou logos.

8.4.7.7. 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.

8.4.7.7.1. Un cache, ne dépassant pas 30mm de largeur (B), est autorisé pour couvrir l'œil qui ne vise pas.



8.4.7.8. **8.4.7.9. Réserve**

8.4.7.10. Accessoires

8.4.7.10.1 L'usage de télescopes non fixés au pistolet est permis pour les épreuves 25 et 50 m uniquement.



8.5. RÔLE ET FONCTIONS DES OFFICIELS

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.

8.5.1. Arbitre Principal de stand

Un Arbitre Principal doit être nommé pour chaque épreuve sur un pas de tir spécifique.

Il est chargé ou responsable des opérations suivantes:

- 8.5.1.1. Direction des arbitres et personnels du stand et conduite correcte des épreuves.
Commandements de tir quand ils sont centralisés.
- 8.5.1.2. Coopération avec le Jury de l'ensemble des personnels du stand.
- 8.5.1.3. 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.
- 8.5.1.4. Comptage efficace et rapide des cibles en collaboration avec le responsable du Classement.
- 8.5.1.5. Participation - si nécessaire - à la répartition des postes de tir.

8.5.2. Arbitre de stand

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

Il est chargé ou responsable des opérations suivantes:

- 8.5.2.1. Responsable - devant l'Arbitre Principal - de la conduite des épreuves sur les postes dont il a la charge et ceci en coopération permanente avec le Jury.
- 8.5.2.2. Appel des tireurs aux postes de tir.
- 8.5.2.3. Vérification de la conformité des noms et numéros de dossard avec la liste de départ, le registre de stand et le tableau d'affichage.
Si possible, ces opérations devront être terminées avant le début de préparation.
- 8.5.2.4. Vérification de l'approbation des armes, équipements et accessoires.
- 8.5.2.5. Contrôle des positions de tir en signalant toute irrégularité au Jury.
- 8.5.2.6. Commandements prévus ou nécessaires.
- 8.5.2.7. Actions nécessaires après un mauvais fonctionnement, une réclamation, une gêne ou tout autre incident de la compétition.
- 8.5.2.8. Responsable de l'enregistrement précis des tirs par le greffier (cibles papier)
- 8.5.2.9. Superviser le bon fonctionnement des cibles.
- 8.5.2.10. Réception des réclamations à transmettre au Jury.
- 8.5.2.11. .. Inscription de toutes irrégularités, perturbations, pénalités, mauvais fonctionnement, coups croisés, temps supplémentaires, 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.

8.5.3. Greffier (cibles papier)

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

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

8.5.4. Arbitre de fosse (cibles papier)

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



8.5.5. Arbitre de cibles

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

Le nombre d'arbitres de cibles doit correspondre au nombre d'arbitres de stand.

8.5.5.1. Arbitre de cibles papier

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

8.5.5.2. L'arbitre de cibles doit:

8.5.5.2.1 Être responsable du groupe de cibles qui lui sont alloués.

8.5.5.2.2 A 25m, attirer l'attention du membre du Jury sur les impacts à jauger et, après décision prise, signaler emplacement et valeur des coups.

8.5.5.2.3 S'assurer que les cibles sont enregistrées, marquées, bouchées et (ou) remplacées de façon rapide, précise et sûre, selon les besoins et la règle.

8.5.5.2.4 Aider à résoudre les cas litigieux selon les règles et en coordination avec l'arbitre de pas de tir et le Jury.

8.5.5.3. Arbitre de cibles électroniques

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

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

8.5.6. Utilisation des cibles électroniques

8.5.6.1. Des techniciens officiels sont chargés du fonctionnement des équipements électroniques. Ils peuvent conseiller les arbitres et membres du Jury mais ne doivent prendre aucune décisions.

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

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

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

8.5.6.5. Les contre cibles à 25m sont sans impact.

8.5.6.6. Le fond de cible à l'arrière de chaque cible 25 et 50m est neuf au début de chaque épreuve.

8.5.6.7. Les cartons de contrôle 25 m ont été renouvelés.

8.5.6.8. 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)

8.5.7. Jury aux cibles

8.5.7.1. Lors des épreuves 25m sur cibles carton, un membre du Jury de Classement et/ou du Jury Pistolet doit être désigné pour chaque section ou groupe de 5 à 10 cibles (soit un par arbitre de cible). Il doit accompagner l'arbitre de cible sur la ligne des cibles.

8.5.7.2. Le membre du Jury aux cibles doit vérifier que les cibles sont inspectées avant pointage pour vérifier, le nombre de coups, les coups à jauger, etc. Les cas douteux doivent être résolus avant le début du pointage.

8.5.7.3. Les décisions sur les cas douteux doivent être données simultanément par les 2 membres du Jury et l'arbitre de cibles. Le membre du Jury de classement doit agir comme président et utiliser la jauge si nécessaire.

8.5.7.4. Le membre du Jury aux cibles doit s'assurer que les résultats sont inscrits correctement par le second greffier sur la ligne de tir et les décisions du Jury notées convenablement et certifiées sur la feuille de score.

8.5.7.5. Le membre du Jury aux cibles doit s'assurer que les cibles ne sont pas bouchées, ni les coups indiqués par les disques avant que les cas douteux ne soient résolus et le score enregistré correctement par le second greffier.

8.5.7.6. Si les cibles électroniques sont utilisées, un membre(s) du Jury de classement sera présent sur le stand pour aider à résoudre tout problème de score.

Les membres du Jury pistolet doivent aider si une décision doit être prise et que seulement 2 (ou moins) membres du Jury de classement sont disponibles.

8.5.7.6.1 Examen des cibles électroniques après incident, réclamation ou panne.

8.5.7.6.1.1. En vérifiant qu'ils portent par écrit le numéro de relais, de série, de poste de tir ainsi que l'heure et l'orientation des différents cartons ou feuilles, un membre du Jury rassemble les éléments suivants: 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 + contre cible 25m + ruban de papier noir 10m ou ruban de caoutchouc noir 50m + Rapport d'incident + ruban d'imprimante + extrait du calculateur (si nécessaire)

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

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

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

8.5.8. Second greffier de cibles en 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.

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.

8.5.9. Opérateur de cibles

Dans les compétitions et épreuves minutées, l'opérateur de cibles manœuvre la commande de cibles et le mécanisme de réglage de temps sous la direction de l'arbitre.

8.5.10. Marqueur de cibles en papier

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

**8.6. PROCÉDURES ET RÈGLES DES ÉPREUVES****8.6.1. Positions de tir**

8.6.1.1. Le tireur doit se tenir debout, sans appui, dans les limites du poste de tir.

Le pistolet doit être tenu et déclenché d'une seule main.

Le poignet doit être visiblement libre de tout support.

8.6.1.2. Avant et pendant la série (y compris en chargeant, en essayant ou en fermant un pistolet ou un revolver) l'arme doit toujours être maintenue pointée vers le bas et à l'intérieur des limites de la butte des cibles avant de revenir à la position PRÊT pour le tir suivant ou en attendant le commandement "DÉCHARGEZ".

8.6.1.3. Position PRÊT

Dans toutes les épreuves vitesse à 25m (vitesse, 3/7, standard 10 et 20 secondes) le tir doit commencer à partir de la position PRÊT.

Dans la position PRÊT, le bras du tireur doit être abaissé à un angle maximum de 45 ° de la verticale mais ne doit pas être pointé en arrière de la limite avant du poste de tir.

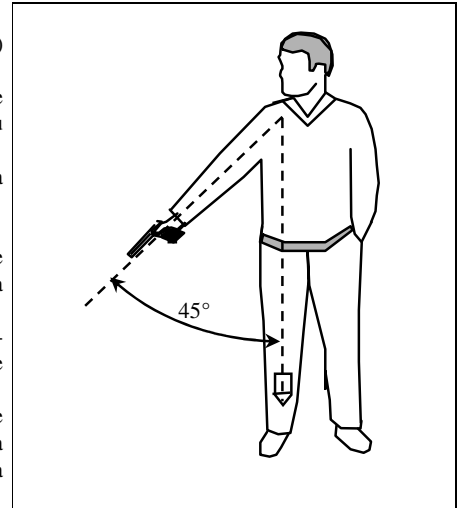
Le bras doit rester immobile dans cette position en attendant l'apparition de la cible ou de la lampe verte.

8.6.1.4. Mauvaise position du bras

Dans les épreuves de vitesse, si le tireur lève son arme prématurément ou s'il ne l'abaisse pas suffisamment, il recevra un avertissement d'un membre du Jury et sa série sera enregistrée et répétée.

Le tireur sera crédité de l'impact de plus basse valeur sur chacune des 5 cibles vitesse ou des 5 impacts de plus basse valeur des 2 séries (3 en cas d'incident) de 3/7 et standard 10"/20".

Si la faute se répète au cours de la même passe de 30 coups vitesse ou de l'ensemble des passes de 20+10 secondes du standard, la même procédure sera appliquée et le tireur sera pénalisé de **2 points**. En cas de troisième infraction à cette règle, le tireur sera disqualifié.

**8.6.2. Épreuves pistolet.**

Voir TABLEAU 8.15.

8.6.3. Maniement des cibles**8.6.3.1. Cibles papier****8.6.3.1.1. Pistolet 10m**

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

Le tireur est toujours responsable de tirer sur la bonne cible

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

8.6.3.1.2. Pistolet 50m

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

8.6.3.1.2.2. Si le tireur considère que le marquage est trop lent, il peut en aviser l'arbitre (ou le Jury) qui doit remédier à la situation si la réclamation est justifiée.

Si le tireur ou le représentant de l'équipe considère qu'il n'y a aucune amélioration il peut déposer une réclamation auprès du Jury qui peut accorder une prolongation de temps ne dépassant pas 10 minutes.

Ces réclamations - sauf circonstances exceptionnelles - ne pourront être faites au cours des 30 dernières minutes d'un match.

8.6.3.2. Cibles électroniques

8.6.3.2.1. 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). A 10m et 50m, le passage des essais au match est sous le contrôle et la responsabilité du tireur; à 25m ceci est effectué au niveau du stand.

8.6.3.2.2. 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.

8.6.3.2.3. 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.

8.6.3.2.4. 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.

8.6.3.3. Contre cibles 25m.

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

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

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

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

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

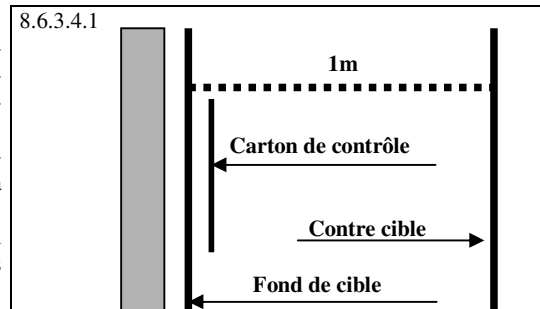


8.6.3.4. Cartons de contrôle cibles électroniques 25m

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

8.6.3.4.3 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.

8.6.3.4.4 L'arrière des cibles électroniques sera couvert par un **fond de cible** en carton à **renouveler pour chaque épreuve** (à l'exception des cibles 10m qui comportent un ruban noir se déplaçant à chaque coup)



8.6.4. Règles de compétition

8.6.4.1. Préparation

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

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

8.6.4.1.2 Ensuite sera donné le commandement "**DÉBUT DE PRÉPARATION**".

Durant la période de préparation, les cibles doivent être en place et de face.

Avant et pendant la période de préparation, les tireurs au poste de tir pourront manier leurs armes, tirer à sec et effectuer des exercices de tenue et de visée

8.6.4.1.3 Temps de préparation pistolet

10m	50m	25m Standard et passes de précision	25m Vitesse et passes de vitesse
10 minutes	10 minutes	5 minutes	3 minutes

8.6.4.2. **Début d'épreuve:** aucun tir n'est permis avant le début de l'épreuve.

8.6.4.3. Remplacement d'un tireur

8.6.4.3.1 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.

8.6.4.4. Épreuves 10 m et 50 m

8.6.4.4.1 La compétition est considérée comme ayant commencé lorsque l'arbitre principal a donné le commandement "**TIR**".

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

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

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

8.6.4.4.3 Coup **tiré avant** = pénalité de 2 points sur la 1ère cible de compétition.

Coup(s) **non tiré** = "manqué" sur la dernière(s) cible(s) de compétition.

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

8.6.4.4.4 Temps restant

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

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

8.6.4.5. Règles spécifiques aux épreuves 10m

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

8.6.4.5.2 Après mise en place du premier carton de match, toute libération de la charge propulsive sans que le plomb n'atteigne la cible (qu'il ait été introduit dans le canon ou non) sera considérée comme un coup manqué.

Le tir à sec sans libération de la charge propulsive est autorisé, sauf en finale.

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

8.6.4.6. Règles spécifiques pour le Pistolet 50m

8.6.4.6.1 Si l'épreuve est divisée en 2 parties, chacune comprendra en 1h00: un nombre illimité d'essais suivis de 30 coups de match.

8.6.4.7. Épreuves 25 m

8.6.4.7.1 Dans toutes les épreuves 25m, le temps débute à l'allumage de la lampe verte (ou quand les cibles commencent à faire face) et s'arrête à l'allumage de la lampe rouge (ou quand les cibles commencent à s'effacer)

8.6.4.7.2 La rotation des cibles ou l'allumage des lampes peut être commandé par un opérateur de ciblerie placé derrière la ligne de tir.

Sa position ne doit pas gêner les tireurs mais il doit être en vue et à portée de voix de l'arbitre.

Les cibles peuvent aussi être commandées par l'arbitre à l'aide d'une commande à distance.

8.6.4.7.3 Chargement.

Le pistolet ne doit pas être chargé à plus de 5 cartouches. Rien d'autre ne doit être placé dans le chargeur ou le barillet.

8.6.4.7.3.1. Le chargement avec plus de 5 cartouches sera pénalisé de 2 points – par cartouche en plus - dans la série.

8.6.4.7.4 Déchargement.

Dans toutes les épreuves, le commandement "**DÉCHARGEZ**" doit être donné quand la série ou la passe a pris fin.

Dans tous les cas, dès la fin d'une série (sauf incident de fonctionnement) ou sur ordre, le tireur doit décharger son arme.

**8.6.4.8. Règles spécifiques pour l'épreuve de Pistolet vitesse**

60 coups en 2 passes de 30 coups. Chaque passe est subdivisée en 6 séries de 5 coups chacune : 2 en 8" + 2 en 6" + 2 en 4".
Dans le temps de chaque série, 1 coup est tiré sur chacune des 5 cibles.

8.6.4.8.1 Avant chaque passe, le concurrent peut tirer une série d'essai en 8".

8.6.4.8.2 Tous les tirs d'essai et de compétition sont effectués au commandement. Les tireurs d'une section doivent tirer ensemble, mais il est possible de faire tirer simultanément plus d'une section à partir d'une commande centralisée.

8.6.4.8.3 Si le pistolet de l'un des concurrents qui tirent ensemble a un mauvais fonctionnement (incident), la série retirée doit être effectuée, par le tireur concerné, avec la série normale suivante de la même passe de temps du groupe. La série "manquante" sera tirée dès que tous les tireurs auront terminé la passe de temps. Chaque section de stand peut opérer séparément.

8.6.4.8.4 Les commandements seront les suivants:

"1 ère série en.....secondes"	La série doit être annoncée ou bien le temps peut être indiqué autrement (panneau...)
"CHARGEZ"	Les tireurs doivent se préparer en 1 minute

8.6.4.8.5 Quand le temps de 1 minute est passé, l'arbitre annonce:

"ATTENTION"	Les cibles sont effacées / ou le rouge s'allume
"3-2-1-TIR"	À "1" les tireurs doivent être en position "PRÊT".
	À "TIR" l'arbitre appuie sur la commande d'apparition des cibles ou d'allumage du vert

8.6.4.8.6 Avant chaque série, le tireur doit descendre son bras et prendre la position "PRÊT". Le bras du tireur doit rester immobile avant que la lumière verte s'allume ou que les cibles n'apparaissent (voir également 8.6.1.2.)

8.6.4.8.7 Les cibles vont apparaître ou le vert s'allumer après 3" (+/-1) Ce délai d'apparition doit rester constant pendant toute l'épreuve. Durant chaque série, le tireur tire 5 coups.

Le pistolet peut être monté au moment où les cibles commencent à faire face ou lorsque la lumière verte s'allume.

8.6.4.8.8 La série est considérée comme commencée au commandement "ATTENTION" et chaque coup tiré ensuite doit être compté.

8.6.4.8.9 Après chaque série sur cibles électroniques, il faut attendre au moins **1 minute** avant le commandement "CHARGEZ" suivant.

Le temps minimum entre le début des passes doit être de **30 minutes**.

Les horaires affichés devront tenir compte de ces délais pour que les épreuves débutent à l'heure prévue.

8.6.4.9. Règles spécifiques pour l'épreuve de Pistolet 25m et Percussion centrale

60 coups en 2 passes de 30 coups. Une passe de précision de 6 séries de 5 coups chacune en **5 minutes** et une passe de vitesse 3/7 de 6 séries de 5 coups (voir modalités ci-après)

8.6.4.9.1 Avant chaque passe, le tireur peut tirer une série d'essai de 5 coups.

8.6.4.9.2 Passe précision

8.6.4.9.2.1 Les commandements seront les suivants:

" 1ère...série précision"	La série doit être annoncée
"CHARGEZ"	Les tireurs doivent se préparer en 1 minute pour le nombre de cartouches prévu

Quand le temps de 1 minute est passé, le tir commencera au commandement ou au signal approprié.

Dans le cas de cibles pivotantes ou électroniques la procédure sera identique à celle définie ci-après pour la passe 3/7.

8.6.4.9.2.2 Tous les tireurs doivent terminer la passe de précision avant la passe de vitesse

8.6.4.9.3 Passe vitesse 3/7

8.6.4.9.3.1 La série comprend 5 apparitions (ou lampe verte) d'une durée de 3" (+0,2/-0,0) avec un temps entre apparitions (lampe rouge) de 7 secondes (+/- 1). Un coup seulement peut être tiré à chaque apparition de la cible.

8.6.4.9.3.2 Les commandements seront les suivants:

" 1ère...série vitesse"	La série doit être annoncée
"CHARGEZ"	Les tireurs doivent se préparer en 1 minute

8.6.4.9.3.3 Quand le temps de 1 minute est passé, l'arbitre annonce:

"ATTENTION"	Les cibles s'effacent / le rouge s'allume puis les cibles apparaissent / le vert s'allume après 7" +/-1"
-------------	--

8.6.4.9.3.4 Avant chaque coup, le tireur doit abaisser son arme et prendre la position PRÊT.

Le bras porteur de l'arme doit être immobile avant que la lampe verte s'allume ou avant l'apparition des cibles (voir 8.6.1.2.)

8.6.4.9.3.5 Pendant la série le pistolet ne doit pas s'appuyer à la tablette de tir.

8.6.4.9.4 La série commence à l'allumage de la lampe rouge ou à l'effacement des cibles au commandement "ATTENTION" et chaque coup tiré ensuite doit être compté dans la compétition.

8.6.4.10. Règles spécifiques pour l'épreuve de Pistolet standard

60 coups en 3 passes de 20. Chaque passe est subdivisée en 4 séries de 5 coups chacune : 4 en 150" + 4 en 20" + 4 en 10"

8.6.4.10.1 Avant l'épreuve, le tireur peut tirer une série d'essai de 5 coups en 150".

"1ère...série en 150 secondes"	La série doit être annoncée
"CHARGEZ"	Les tireurs doivent se préparer en 1 minute

8.6.4.10.3 Quand le temps de 1 minute est passé, l'arbitre annonce:

"ATTENTION"	Les cibles s'effacent / le rouge s'allume puis les cibles apparaissent/ le vert s'allume après 7" +/-1"
-------------	---

8.6.4.10.4 Avant chaque série (sauf en 150 secondes) le tireur doit abaisser son arme et prendre la position "PRÊT".

Le bras porteur de l'arme doit être immobile avant que la lampe verte s'allume ou avant l'apparition des cibles.

8.6.4.10.5 La série commence à l'allumage de la lampe rouge ou à l'effacement des cibles au commandement "ATTENTION" et chaque coup tiré ensuite doit être compté dans la compétition.

8.6.4.10.6 S'il est nécessaire d'effectuer l'épreuve en deux parties, chaque partie devra comprendre : 2x5 en 150" + 2x5 en 20" + 2x5 en 10" et 1 série de 5 essais en 150" peut être tirée avant le début de chaque partie.



8.6.5. Interruptions de tir

8.6.5.1. Épreuves 10m et 50m

8.6.5.1.1 Temps supplémentaire

Lorsqu'un tireur doit cesser son tir pendant **plus de 3 minutes** sans faute de sa part, il peut demander un temps supplémentaire égal à la somme du temps perdu ou égal au temps perdu **plus 1 minute**, s'il s'agit des dernières minutes de compétition.

8.6.5.1.2 Aucun temps supplémentaire ne sera accordé pour compenser le temps perdu par un tireur qui quitte le pas de tir (après permission de l'arbitre) pour recharger le réservoir de gaz de son pistolet.

8.6.5.1.3 Essais supplémentaires

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

S'il n'est pas possible d'insérer une cible neuve sur un système de ciblisme automatique, les coups d'essais seront tirés sur la cible de match vierge suivante. Ensuite, 2 coups de match 10m ou les coups de match manquants à 50m seront tirés sur la cible de match suivante conformément aux instructions données par l'arbitre de stand ou le membre du Jury qui devront s'assurer qu'une explication complète est bien enregistrée sur la feuille de match.

8.6.5.2. Épreuves 25m

Si pour des raisons techniques ou de sécurité, le tir est interrompu sans faute du tireur, les procédures suivantes seront appliquées:

8.6.5.2.1 Si l'interruption a dépassé 15 minutes, il sera accordé une série d'essai de 5 coups.

8.6.5.2.2 La série **vitesse ou standard** interrompue doit être annulée puis **répétée** et comptée au tireur.

8.6.5.2.3 La série **25m et PC** interrompue doit être **complétée** puis comptée au tireur.

8.6.5.2.3.1. En précision, le temps accordé sera de **1 minute** par coup de complément.

8.6.5.3. Toute extension de temps accordée par le Jury ou l'arbitre doit être clairement inscrite (avec sa justification) sur un Rapport d'incident, sur la carte de score du greffier et sur le tableau d'affichage clairement en vue du tireur.

8.6.6. Infractions et règles de conduite

8.6.6.1. Le Jury a le droit d'examiner les pistolets, 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, l'action pourra être immédiate si la sécurité est en cause.

8.6.6.1.1 Un tireur qui commence une compétition avec un pistolet **non contrôlé** doit être pénalisé par la déduction de 2 points dans la 1^{ère} série et il ne sera pas autorisé à continuer tant que le contrôle n'aura pas été effectué.

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

8.6.6.1.2 Un tireur qui **échange son arme** pendant la compétition sans l'accord du Jury ou opère – avant ou pendant la compétition - une modification ou un réglage contraire au règlement sur une arme déjà contrôlée sera disqualifié.

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

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

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

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

8.6.6.2. Tirs irréguliers

8.6.6.2.1 Épreuves 10m et 50m

8.6.6.2.1.1 Trop de coups dans un match

Si un tireur tire dans le match plus de coups que prévu, le coup(s) supplémentaire(s) doit être annulé. Sur les cibles en papier sur la dernière cible(s) si le coup(s) ne peut être clairement identifié, le coup(s) de la plus haute valeur sera annulé.

Pour chaque coup en trop, le tireur doit également être pénalisé de 2 points à déduire du ou des impacts de la valeur la plus basse de la première série.

8.6.6.2.1.2 Trop de coups sur une cible papier

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

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 d'une situation de compte à rebours pour un barrage.



8.6.6.2.2 Épreuves et passes 25m

8.6.6.2.2.1 Coups en trop

Si un tireur tire plus de balles de match sur la cible que le programme ne le prévoit ou plus d'un coup à l'apparition de la cible de vitesse, la valeur la plus haute des impacts sera déduite du score de cette cible et comptée comme un manqué.

⇒ 2 points devront également être retirés du score de cette série pour chaque coup supplémentaire tiré dans la série (si plus de 5 coups) Cette pénalité s'ajoute à celle prévue pour un chargement excessif (8.6.4.7.3.1.)

⇒ 2 points devront également aussi être retirés chaque fois que 2 coups seront tirés à l'apparition de la cible 3/7.

Lorsqu'un tireur tire un nombre **d'essais** supérieur à ce qui est prévu au programme ou approuvé par l'arbitre ou le Jury, il sera pénalisé par la déduction de 2 points de la 1^{ère} série de son score de match pour chaque balle d'essai tirée en trop.

8.6.6.2.3 Tirs prématurés ou tardifs

Un tir(s) accidentel entre le commandement "CHARGEZ" et le début de série, ne sera pas compté dans la compétition mais on déduira **2 points** de la série suivante. Cette pénalité ne sera pas appliquée à la série d'essais.

⇒ Le tireur qui a tiré accidentellement **ne doit pas continuer** mais doit attendre la fin de la série et prévenir l'arbitre dans les mêmes conditions que lors d'un incident de fonctionnement. Il pourra répéter la série de 5 coups avec la série normale suivante de la même passe et la série manquante sera tirée en fin de passe de temps.

⇒ Si le tireur **a continué** la série, le tir accidentel sera compté manqué (zéro) et une pénalité de 2 points appliquée.

Dans une passe de précision, un coup tiré **après le commandement ou le signal "STOP"**, sera compté manqué.

Si le coup ne peut être identifié, le meilleur impact devra être déduit du score de cette cible.

8.6.6.3. Commandements de tir incorrects à 25m

8.6.6.3.1 Si, à cause d'une action et/ou d'un commandement incorrect de l'arbitre, le tireur n'est pas prêt à tirer à l'apparition des cibles, il doit maintenir son pistolet vers le bas, lever la main libre et dès la fin de la série informer l'arbitre ou un membre du Jury.

8.6.6.3.2 Si la réclamation est justifiée, le tireur est autorisé à tirer la série.

8.6.6.3.3 Si la réclamation est injustifiée, le tireur peut tirer la série mais doit être pénalisé par la déduction de 2 points dans cette série.

8.6.6.3.4 Si le tireur a tiré après l'action et (ou) le commandement incorrect, la réclamation n'est pas recevable.

8.6.6.4. Tirs croisés

8.6.6.4.1 Les tirs croisés doivent être enregistrés comme manqués.

8.6.6.4.1.1. Si un tireur a reçu un coup croisé **confirmé** et qu'il s'avère impossible de le déterminer sur la cible, il sera crédité de la valeur du coup le plus élevé.

8.6.6.4.1.2. Si un tireur conteste un impact sur sa cible, il doit en aviser immédiatement l'arbitre de stand.

8.6.6.4.1.3. Si l'arbitre confirme que le tireur n'a pas tiré le coup(s) contesté(s), il sera annulé et l'incident sera signalé sur le registre du stand et fera l'objet d'un Rapport d'incident.

8.6.6.4.1.4. Si l'arbitre ne peut confirmer (au-delà d'un doute raisonnable) que le tireur n'a pas tiré le coup litigieux, il sera compté au tireur et enregistré.

8.6.6.4.1.5. Les raisons suivantes seront considérées comme suffisantes pour justifier l'annulation des coups :

Le greffier ou l'arbitre confirme par l'observation de la cible et du tireur que celui-ci n'a pas tiré le coup.

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

8.6.6.4.2 Tirs croisés à 10m et 50m

8.6.6.4.2.1. Lorsqu'un tireur tire un coup d'essai sur la cible de match d'un autre tireur, il doit être pénalisé par une déduction de 2 points.

8.6.6.4.2.2. S'il y a plus d'impacts sur la cible de compétition d'un tireur qu'il n'en est prévu au programme et, s'il est impossible de confirmer que c'est un autre tireur(s) qui est responsable de cet impact(s), le coup(s) de plus haute valeur sera annulé.

8.6.6.4.3 Tirs croisés à 25m

8.6.6.4.3.1. Un tireur qui croise une balle d'essai ne sera pas autorisé à répéter le coup mais ne sera pas pénalisé. Si l'origine de cet impact(s) ne peut être établi de façon claire et rapide, le tireur qui n'est pas fautif aura le droit de répéter son essai(s)

8.6.6.4.3.2. Si le nombre de coups enregistrés est égal au nombre de coups de la série plus le nombre de croisés, le tireur doit être crédité des 5 coups de plus haute valeur.

Si le nombre de coups enregistrés est inférieur au nombre de coups de la série plus le nombre de croisés, le tireur a le choix entre annuler la série et retirer ou être crédité des 5 coups de plus basse valeur.

8.6.7. Gêne du tireur

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

8.6.7.1. Réclamation pour gêne justifiée

8.6.7.1.1 Le coup (50m, 10 m, 25m Pistolet et PC) est annulé et le tireur peut le répéter et terminer la série.

8.6.7.1.2 La série (Vitesse et Standard) est annulée et le tireur peut la répéter.

8.6.7.2. Réclamation pour gêne non justifiée

8.6.7.2.1 Si la série est **terminée**, le coup ou la série sera crédité normalement au tireur.

8.6.7.2.2 La série **interrompue** en raison de la gêne sera répétée ou complétée dans les conditions qui suivent.

8.6.7.2.2.1. ⇒ Vitesse: série répétée avec un score qui sera le total des plus basses valeurs sur chacune des 5 cibles.

8.6.7.2.2.2. ⇒ Standard: série répétée avec un score qui sera le total des 5 plus basses valeurs sur la cible.

8.6.7.2.2.3. ⇒ Combiné 25m et PC: série complétée avec un score qui sera le total des 5 valeurs sur la cible.

8.6.7.2.2.4. Une pénalité de 2 points sera déduite du score des séries répétées ou complétées.

8.6.7.2.2.5. Dans la série répétée, les 5 coups doivent être tirés et tout coup non tiré ou n'atteignant pas la cible est compté zéro.

8.6.7.2.3 A 50m et 10m le coup est compté au tireur et il peut continuer à tirer sans être pénalisé.



8.6.8. Trop d'impacts à 25m

- 8.6.8.1.1 Si (en raison d'une pastille décollée ou oubliée) dans une épreuve de vitesse, il y a trop d'impacts sur une cible et qu'il n'est pas possible de déterminer l'impact appartenant à une série précédente (contre cible), le tireur peut accepter le ou les impacts dont la valeur est la plus basse ou alors il peut répéter la série. Dans la série répétée, le score ne pourra être inférieur à l'addition des 5 plus basses valeurs précédentes ou supérieur à l'addition des 5 plus hautes valeurs précédentes.

8.6.9. Chronométrage

Lorsqu'un tireur considère que le temps écoulé entre le commandement et la lampe verte ou l'apparition des cibles a été trop court ou trop long (donc non conforme au temps prévu), il doit maintenir son pistolet pointé vers le bas et prévenir immédiatement l'arbitre ou un membre du Jury en levant sa main libre. Il ne doit pas gêner les autres tireurs.

- 8.6.9.1. Si la réclamation est justifiée, le tireur pourra tirer la série.
 8.6.9.2. Si la réclamation est injustifiée, le tireur pourra tirer la série avec une pénalité de 2 points.
 8.6.9.3. A partir du moment où le tireur a tiré le premier coup de la série, la réclamation est irrecevable.
 8.6.9.4. Si le tireur tire le premier coup, puis s'arrête et réclame, le coup ainsi tiré doit être enregistré et porté à son crédit. Il ne peut pas répéter la série et le ou les coups non tirés devront être enregistré(s) manqué(s)
 8.6.9.5. Lorsqu'un tireur considère que **le temps de tir a été trop court**, il peut en informer l'arbitre dès que la série est terminée.
 8.6.9.5.1 L'arbitre de stand et (ou) le Jury doivent vérifier le minutage du mécanisme.
 8.6.9.5.2 S'il est confirmé qu'il y a erreur, la série du tireur(s) ayant protesté doit être annulée et répétée.
 8.6.9.5.3 Si la réclamation est considérée comme injustifiée, le résultat sera normalement enregistré.

8.7. PRÉPARATIFS DE LA COMPÉTITION.

8.7.1. Principes de base de la répartition des tireurs

- 8.7.1.1. Les tireurs individuels et les équipes doivent tirer dans des conditions aussi égales que possible.
 8.7.1.1.1 Les tireurs d'une même nation ne doivent pas être placés sur des postes adjacents.
 8.7.1.1.2 Les tireurs d'une même nation doivent être répartis aussi également que possible entre les séries (relais)
 8.7.1.2. Si le nombre de postes est suffisant, les épreuves devront être réalisées dans la journée.
 8.7.1.3. Lorsqu'une épreuve dure plus d'une journée, le programme doit être établi de manière que tous les tireurs tirent un nombre égal de coups ou de séries chaque jour.
 8.7.1.4. Si le nombre des tireurs est supérieur à celui des postes de tir, l'épreuve sera divisée en relais (séries) par un tirage au sort qui devra prendre en compte une répartition égale des membres des équipes dans les différents relais.
 8.7.1.5. Les tireurs devront être répartis aussi également que possible entre les relais (voir 8.7.3. pour le Pistolet 50m)
 8.7.1.6. Si une épreuve est divisée en 2 parties ou passes, tous les tireurs doivent avoir terminé la 1^{ère} avant que la 2^{ème} ne commence.

8.7.2. Pistolet 10m air

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

8.7.3. Épreuve éliminatoire Pistolet 50m

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

8.7.3.1.3

Formule : $X = A \times \text{Nombre total de postes utilisables} / \text{Nombre total de tireurs}$

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

1^{er} éliminatoire: 44 participants $\times 0,74 = 32,56 = 33$ qualifiés.

2^{ème} éliminatoire : 37 participants $\times 0,74 = 27,38 = 27$ qualifiés.

- 8.7.3.2. Les membres des équipes seront répartis également dans les relais des éliminatoires.
 Les résultats des équipes seront établis à partir du résultat des éliminatoires quand celles ci ont lieu.
 8.7.3.2.1 Si le nombre de cibles ne permet pas de placer 2 membres de la même équipe dans le premier relais et le troisième dans le deuxième relais, il sera nécessaire d'organiser trois relais avec un membre d'équipe dans chacun d'eux.
 8.7.3.3. Un tireur non qualifié aux éliminatoires ne doit pas poursuivre l'épreuve.
 8.7.3.4. En cas d'égalité aux éliminatoires pour les dernières places qualificatives, le classement suivra les règles de barrage (8.12.2.)

8.7.4. Pistolet vitesse

- 8.7.4.1. La deuxième passe ne peut commencer que si tous les tireurs ont terminé la première.
 Les postes éventuellement disponibles de la première passe doivent être situés dans le dernier relais.
 8.7.4.2. Pour la 2^{ème} passe, l'ordre des relais sera modifié de la manière suivante:
 8.7.4.2.1 **Postes de tir:** d'une passe à l'autre, les tireurs restent dans la même section du stand en inversant les postes.
 8.7.4.3. **Épreuve tirée sur 1 jour:** l'ordre des relais (séries) est identique dans les deux passes.
 8.7.4.4. **Épreuve tirée sur 2 jours:** l'ordre des relais (séries) est identique dans les deux passes mais le 1^{er} relais de la 2^{ème} passe doit être le relais du milieu de la 1^{ère} passe (ou suivant si nombre pair) Les positions inoccupées le 1er jour doivent le rester le 2^{ème}.

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°	2	10	9	12	11	14	13	16	15	2°	3	18	17	20	19	21			
	2	9	10	11	12	13	14	15	16		2	10	9	12	11	14	13	16	15		1	2	1	4	3	6	5	8	7										
	3	17	18	19	20	21					3	18	17	20	19	21					1	2	1	4	3	6	5	8	7										



8.8. INCIDENTS DE FONCTIONNEMENT

8.8.1. Généralités.

En cas de rupture ou de panne, le tireur sera autorisé à réparer son pistolet.

8.8.1.1. Dans tous les cas, l'arbitre ou le Jury doivent être informés de manière à décider des mesures à prendre.

8.8.2. Épreuves 50m et 10m

8.8.2.1. Le temps supplémentaire accordé pour réparer ou remplacer un pistolet ne doit pas dépasser 15 minutes et doit être compris dans le même relais.

8.8.2.2. Des essais, en nombre illimité, doivent être accordés dans le temps de tir restant et seulement avant la reprise du match (8.6.5)

8.8.2.3. Le temps et les essais supplémentaires ne seront accordés que si l'interruption n'est pas due à une faute du tireur.

8.8.3. Épreuves 25m

8.8.3.1. Le tireur dispose au plus de 15 minutes pour réparer ou remplacer son pistolet pour **reprendre** la compétition en cours.

8.8.3.2. S'il est probable que le temps de réparation dépasse 15 minutes, le tireur – à sa demande - peut être gratifié d'un temps supplémentaire par le Jury.

8.8.3.3. Si un temps supplémentaire est accordé au tireur, celui-ci terminera la compétition à l'heure et au lieu fixés par le Jury.

8.8.3.4. Le tireur peut continuer avec un autre pistolet de même type de mécanisme (semi auto, un coup ou revolver) et calibre.

8.8.3.5. L'arme de remplacement doit avoir été approuvée par le contrôle.

8.8.3.6. Dans les épreuves 25m, une série d'essai sera accordée au tireur.

8.8.4. Incidents de fonctionnement 25m

8.8.4.1. Si un coup n'a pas été tiré en raison d'un fonctionnement défectueux et si le tireur désire faire une réclamation pour incident mécanique, il doit tenir son arme pointée vers le bas, garder sa crosse en main et informer immédiatement l'arbitre de pas de tir en levant sa main libre, sans déranger les autres tireurs.

8.8.4.1.1. Le tireur peut tenter de corriger un fonctionnement défectueux et poursuivre sa série mais il ne peut plus alors réclamer pour fonctionnement défectueux, à moins que le percuteur ne soit cassé ou qu'une autre pièce du pistolet soit suffisamment endommagée pour empêcher son fonctionnement.

8.8.4.2. Si le mauvais fonctionnement (admis ou non admis) se produit lors d'une **série d'essai**, il ne sera pas enregistré comme incident.

Le tireur pourra terminer la série d'essai en tirant les coups manquants au cours d'une série d'essai supplémentaire.

En précision, le tireur disposera de 2 minutes pour tirer les coups manquants.

8.8.4.3. Définition des incidents de fonctionnement

8.8.4.3.1. Incidents de fonctionnement "ADMIS" (A)

8.8.4.3.1.1. Une balle est coincée dans le canon.

8.8.4.3.1.2. Le mécanisme de détente n'a pas fonctionné.

8.8.4.3.1.3. Une cartouche non déchargée est dans la chambre alors que le mécanisme de détente a été déclenché et a fonctionné.

8.8.4.3.1.4. L'étui n'a pas été extrait ou éjecté.

8.8.4.3.1.5. La cartouche, le chargeur, le barillet ou une autre pièce du mécanisme de l'arme est enrayé.

8.8.4.3.1.6. Le percuteur est cassé ou une autre pièce de l'arme est suffisamment endommagée pour empêcher le fonctionnement de l'arme.

8.8.4.3.1.7. Lors de l'action sur la détente, plusieurs coups sont partis en "rafale".

Le tireur ne doit pas continuer à utiliser cette arme sans autorisation de l'arbitre ou du Jury.

Si les coups tirés en "rafale" ont atteint la cible, le(s) coup(s) situé(s) le plus haut sur la cible sera annulé. Après une série répétée, tous les coups- sauf le coup(s) annulé sur la cible concernée - seront pris en compte pour l'établissement du score.

8.8.4.3.1.8. La glissière est coincée ou l'étui vide n'est pas éjecté. Ceci s'applique également si un récupérateur de douilles est installé.

8.8.4.3.2. Incidents de fonctionnement "NON ADMIS" (NA)

8.8.4.3.2.1. Le tireur a touché la culasse, le mécanisme ou la sécurité ou le pistolet a été touché par une autre personne avant d'être inspecté par l'arbitre.

8.8.4.3.2.2. Le verrou de sécurité n'a pas été retiré.

8.8.4.3.2.3. Le tireur n'a pas chargé son arme .

8.8.4.3.2.4. le tireur a chargé moins de cartouches que prévu.

8.8.4.3.2.5. La détente a été insuffisamment relâchée après le coup.

8.8.4.3.2.6. Le pistolet a été chargé avec une mauvaise munition.

8.8.4.3.2.7. Le chargeur a été mal introduit ou est tombé pendant le tir sans que cela soit dû à un dommage mécanique.

8.8.4.3.2.8. Le défaut de fonctionnement est imputable à toute autre cause que le tireur aurait pu raisonnablement contrôler.

8.8.4.4. Détermination de la nature de l'incident

Si l'aspect extérieur ne révèle pas une cause évidente du mauvais fonctionnement et si le tireur ne déclare pas qu'il peut y avoir une **balle coincée** dans le canon, l'arbitre doit prendre le pistolet - sans toucher ou intervenir sur le mécanisme - le pointer dans une direction de sécurité et presser la détente une seule fois pour s'assurer que le mécanisme de détente a été déclenché.

8.8.4.4.1. Si le chien est visiblement en position désarmée, l'arbitre ne doit pas actionner la détente

8.8.4.4.2. Si l'arme ne tire pas, l'arbitre doit poursuivre l'examen pour déterminer la cause du mauvais fonctionnement et décider si l'incident est admis ou non.



- 8.8.4.5.** Après l'inspection de l'arme, l'arbitre décide s'il s'agit d'un incident admis (A) ou non admis (NA)
- 8.8.4.5.1 **Procédure après incident non admis (NA)**
Chaque coup non tiré sera compté manqué (zéro) et il n'y aura pas de répétition ou de complément. Seule la valeur des coups tirés sera créditée au tireur. Celui-ci pourra continuer à tirer le reste de l'épreuve.
- 8.8.4.5.2 **Procédure après incident admis (A)**
- 8.8.4.5.2.1. **Pistolet vitesse et standard**
1. Le nombre de coups déjà tirés devra être enregistré et la série pourra être répétée.
 2. Dans la série répétée, le tireur doit tirer les 5 coups sur la cible(s) .
 Tout coup non tiré ou n'atteignant pas la cible dans la série répétée sera compté manqué **sauf s'il s'agit d'un second incident (dans ce cas il n'y a pas de seconde répétition mais les coups non tirés ne sont pas comptés zéro et le compte prévu en 6 est appliqué)**. Le tireur peut continuer le match.
 3. **Résultats après incident admis.**
 4. Vitesse: total des impacts de la valeur la plus basse sur chaque cible après les 2 séries.
 5. Standard: total des 5 impacts de la valeur la plus basse sur la cible.
 6. Le tireur qui ne peut terminer la série répétée autorisée devra être crédité d'un nombre d'impacts (de la valeur la plus basse) égal au plus grand nombre de coups tirés dans la série de l'incident ou la série répétée.
- 8.8.4.5.2.2. **Pistolet 25m et Percussion centrale. Passe de précision et de vitesse.**
1. Le nombre de coups sera enregistré et la série sera complétée.
 2. Les coups de complément seront tirés au cours de la série (avec 1 minute par coup de précision) ou des apparitions normales suivant immédiatement.
 3. Tout coup non tiré ou n'atteignant pas la cible dans la série répétée sera compté manqué.
 4. Résultat après incident admis (A): les 5 coups de la série seront comptés normalement.
- 8.8.4.5.3 **Nombre d'incidents dans les épreuves 25m.**
 Répéter ou compléter une série après incident n'est permis que:
- 8.8.4.5.3.1. Une fois pour chaque passe de 30 des épreuves Vitesse, 25m et PC.
- 8.8.4.5.3.2. Une fois pour la passe de 150 secondes et une fois pour l'ensemble des passes de 20 et 10 secondes de l'épreuve de Standard.
- 8.8.4.5.4 Dans toutes les disciplines 25m, une série interrompue (après incident admis) sera répétée ou complétée (dans la même passe de temps) avec la série normale suivante.
 La série "manquante" de cette passe sera tirée dès que tous les autres tireurs auront terminé cette passe de temps.
- 8.8.4.6.** Dans tous les cas de mauvais fonctionnement, une fiche de compte-rendu appropriée devra être utilisée (voir en fin d'ouvrage)

8.8.5. Panne des cibles électroniques ou papier

- 8.8.5.1. Panne de l'ensemble des cibles**
- 8.8.5.1.1 Le temps de tir écoulé doit être enregistré par l'Arbitre Principal de stand et par le Jury.
- 8.8.5.1.2 Les tirs de compétition déjà effectués par chaque tireur doivent être comptés et enregistrés.
 Dans le cas de panne d'alimentation, 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)
- 8.8.5.2. Panne des cibles électroniques 10m et 50m**
- 8.8.5.2.1 Après réparation :
- ⇒ Ajouter 5 minutes au temps de tir restant.
 - ⇒ Annoncer (haut-parleur) la reprise au moins 5 minutes avant.
 - ⇒ Autoriser les tireurs à se replacer dans les 5 minutes avant la reprise.
 - ⇒ Accorder un nombre illimité d'essais au début du temps restant.
- 8.8.5.3. Panne d'une seule cible**
 Quand une seule cible fait défaut (voir également en 8.6.5.)
- 8.8.5.3.1 Si un tireur – durant les essais – se plaint de l'enregistrement ou de l'évaluation d'un tir(s), le Jury peut le déplacer sur un autre poste en lui accordant une bonification de temps à 10m et 50m ou une série d'essai supplémentaire à 25m.
Le Jury examinera dès que possible les tirs d'essai sur le poste d'origine en appliquant la procédure prévue en 8.5.7.6.1.
- 8.8.5.3.2 Si l'examen démontre que les résultats sont corrects, le tireur sera pénalisé de 2 points à déduire de l'impact de plus basse valeur de la première série.

**8.8.5.4. Réclamation pour défaut d'enregistrement ou d'affichage moniteur d'un tir 10m ou 50m.**

8.8.5.4.1 Le tireur doit immédiatement prévenir l'arbitre dans les mêmes conditions que pour un incident.

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

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

8.8.5.4.3 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.

8.8.5.4.4 A l'issue de l'épreuve, le Jury appliquera la procédure **8.5.7.6.1.3**

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.

8.8.5.4.5 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.

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

8.8.5.4.7 Si le coup "contesté" n'est pas retrouvé dans la mémoire mais retrouvé ailleurs, le Jury en déterminera la validité et la valeur.

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

Il devra ensuite répéter les 2 coups non enregistrés ou montrés par la cible précédente puis poursuivre 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 l'enregistrement du calculateur de la première cible, ils seront annulés.

8.8.5.5. Panne du ruban papier ou caoutchouc

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

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

Après la fin du relais, le Jury décidera quels tirs doivent être comptés sur chacune des cibles.

8.8.5.6. Panne des cibles électroniques 25m

8.8.5.6.1 Après réparation, accorder une série d'essai suivie d'une minute de pause puis débiter la suite de la compétition ainsi:

8.8.5.6.2 Série **Pistolet 25m et PC** complétée par le tireur qui tire le nombre de coups non enregistrés par la cible lors de la panne.

8.8.5.6.3 Si la série **Vitesse et Standard** n'est pas complète et enregistrée, elle sera annulée et répétée.

Cependant, si les 5 coups ont été enregistrés pour un des tireurs, le résultat de la série lui sera attribué sans répétition possible.

8.8.5.6.4 Dans le cas de **panne d'une seule cible**, le tireur est déplacé sur un autre poste dans le même relais ou, si nécessaire dans le suivant. Après mise en place, appliquer la même procédure que ci-dessus (série d'essai séparée)

8.8.5.6.5 Si le **moniteur 25m n'enregistre pas ou ne visualise pas** un coup tiré ou bien indique un zéro non prévu :

8.8.5.6.5.1 Le tireur doit immédiatement ou au plus tard à la fin de la série de 5 coups prévenir l'arbitre, de la même façon que lors d'un incident. L'arbitre doit prendre par écrit l'heure de la réclamation et un membre du Jury (au moins) doit venir au poste de tir.

8.8.5.6.5.2 Dans la série Pistolet 25m et PC, ainsi que dans la série 150 secondes du Standard, le tireur doit compléter la série de 5.

8.8.5.6.5.3 Les séries Standard 20 et 10 secondes ainsi que les séries de Pistolet Vitesse ne seront pas répétées.

8.8.5.6.5.4 Après que la série aura été complétée, la procédure **8.5.7.6.1** sera appliquée par le Jury.

8.8.6. Contestation d'impact sur cible électronique

8.8.6.1 Après l'épreuve - et avant d'effacer pour le tir suivant - les paramètres complets du calculateur seront extraits et imprimés par le technicien pour chacun des postes ayant fait l'objet d'une réclamation ainsi que pour les postes immédiatement adjacents.

8.8.6.2 Après la fin de l'épreuve, la procédure **8.5.7.6.1** sera appliquée.

Les coups ayant fait l'objet d'une réclamation seront calculés par le Jury de classement.



8.9. RÈGLES DE CONDUITE.

8.9.1. 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.

8.9.2. 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 l'équipe.

8.9.3. Administration de l'équipe

Le responsable d'équipe doit:

- 8.9.3.1. Remplir les inscriptions avec les renseignements exacts et les transmettre aux officiels dans les limites de temps indiquées.
- 8.9.3.2. Bien connaître le programme et en informer les tireurs.
- 8.9.3.3. Avoir la liste des membres de l'équipe.
- 8.9.3.4. Contrôler les résultats et déposer les réclamations si nécessaire.
- 8.9.3.5. Contrôler les affichages, les scores et les avis préliminaires et officiels.
- 8.9.3.6. Recevoir les informations et les requêtes officielles et les transmettre aux membres de l'équipe.

8.9.4. Tireur

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

8.9.5. Coaching durant la compétition

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

- 8.9.5.1. 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.
- 8.9.5.2. 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.
- 8.9.5.3. 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.

8.9.6. Pénalités pour infractions au règlement.

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

- 8.9.6.1. Un avertissement doit être signifié à un tireur dans des termes qui ne laissent aucun doute du fait qu'il s'agit d'un avertissement officiel et le carton jaune 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.
- 8.9.6.2. Décidée par au moins 2 membres du Jury et notifiée en montrant 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.
- 8.9.6.3. Notifié par un membre du Jury en montrant un carton rouge portant le mot "**DISQUALIFICATION**", uniquement après décision d'une majorité du Jury.
- 8.9.6.3.1. Dans le cas de disqualification en finale, le tireur sera classé au dernier rang de celle-ci et gardera son résultat de qualification
- 8.9.6.4. Les cartons de pénalité doivent mesurer approximativement 70x100 mm.
- 8.9.6.5. **Le Jury devra normalement graduer les sanctions de la manière suivante :**
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.
Une infraction aux règles dissimulée volontairement doit être sanctionnée par une disqualification.
- 8.9.6.6. Si un tireur gêne d'une manière non sportive un autre tireur alors que ce dernier est en train de tirer, il y a lieu de déduire 2 points. Si l'incident se renouvelle, il doit être disqualifié.
- 8.9.6.7. Si un tireur, lorsqu'on le questionne pour qu'il donne une explication au sujet d'un incident, donne sciemment et en toute conscience de fausses indications, il y a lieu de retirer 2 points de son score. Dans des cas graves, il pourra être disqualifié.
- 8.9.6.8. Si un tireur manie une arme d'une façon dangereuse où enfreint certaines règles de sécurité, il peut être disqualifié par le Jury.
- 8.9.6.9. 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.

8.9.7. 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, à l'attention du Classement.

8.9.8. 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.



8.10. CONTRÔLE DES ARMES ET ÉQUIPEMENTS

- 8.10.1.** 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.
- 8.10.2.** 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.
- 8.10.3.** La Commission de Contrôle sera assistée et supervisée par un membre du Jury.
- 8.10.4.** Le Contrôle doit enregistrer le nom du tireur, le nom du fabricant, le n° de série et le calibre de chaque arme approuvée.
- 8.10.5.** 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.
- 8.10.6.** 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.**
- 8.10.7.** Dans le cas de doute au sujet d'une modification, il faut renvoyer l'arme au contrôle pour nouvelle inspection et approbation.
- 8.10.8.** L'approbation n'est valable que pour l'épreuve pour laquelle l'inspection a eu lieu.

8.11. COMPTAGE DES POINTS (CIBLES PAPIER)

8.11.1. Généralités

- 8.11.1.1.** Les coups qui n'atteignent pas les zones de la cible du tireur seront comptés manqués
- 8.11.1.2.** Les cibles en carton 50m et 10m doivent être décomptées au bureau de classement.
Les cibles des épreuves Pistolet Vitesse, Percussion Centrale, Pistolet 25m et Pistolet Standard seront décomptées au stand.

8.11.2. Épreuves 25 m

- 8.11.2.1.** La carte de score (détenue par le greffier des cibles) devra être signée par l'arbitre de cibles et le membre du Jury de cibles. L'original sera adressé au Classement par un moyen sûr pour contrôle des additions et enregistrement définitif.
- 8.11.2.2. Coups tardifs**
- 8.2.1.1.1.** Les coups tirés pendant le mouvement de la cible ne sont valables que si la plus grande dimension horizontale de l'impact (ne pas tenir compte des traces de plomb sur la surface autour de l'impact de la balle) est inférieure à **7 mm** lors des épreuves cal. 22 ou à **11 mm** lors des épreuves percussion centrale.
- 8.11.2.2.1.** L'ovalisation des impacts doit être mesurée à l'aide d'une jauge. "TRAVERS" entre les bords intérieurs des traits gravés.
- 8.11.2.2.2.** Lors de l'emploi de la jauge "TRAVERS" transparente, si le bord interne du trait gravé touche un cordon, et si la dimension horizontale est correcte le score compté sera celui de la valeur la plus haute des deux zones.
- 8.11.2.3.** Le Jury doit superviser toutes les opérations de décompte des points.
- 8.11.2.4. Comptage des points à 25m**
- 8.11.2.4.1.** Dès que l'arbitre de cibles reçoit le signal que le pas de tir est sûr, les cibles doivent être tournées face au tireur. L'arbitre de cibles et un membre du Jury au moins doivent signaler la valeur des impacts sur chaque cible et les annoncer à haute voix au greffier du pas de tir qui les note sur le registre et sur le petit tableau situé près de son bureau.
- 8.11.2.4.2.** 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.
- 8.11.2.4.3. Emplacement et valeur du coup** seront indiqués au tireur et au public.
- 8.11.2.4.3.1. Pistolet vitesse:** par des disques de diamètre 3 à 5 cm rouge sur une face et blanc sur l'autre munis d'un axe de 5 mm de diamètre et de 30 mm de long des deux côtés. Après chaque série de 5 coups et après que la valeur des coups est décidée et annoncée, les disques doivent être logés dans les impacts par l'arbitre.
- 8.11.2.4.3.2.** Un 10 doit être signalé par le côté rouge vers le tireur et les autres valeurs par le blanc. Après que les impacts sont ainsi indiqués, le résultat total de la série devra être montré sur le petit tableau près des cibles et enregistré par le second greffier. Le total de la série doit également être annoncé. Les disques sont ensuite enlevés et les impacts bouchés.
- 8.11.2.4.3.3. Pistolet 25 m, standard et PC:** par une palette faite d'un manche de 30 cm de long environ et d'un petit disque à l'une des extrémités, d'un diamètre de 3 à 5 cm, de couleur rouge sur une face et blanche de l'autre. Le disque doit être placé sur les impacts quand l'arbitre annonce la valeur. Un 10 doit être signalé par le côté rouge tourné vers le tireur et les autres valeurs par le côté blanc. Après chaque série et pour chaque cible, les valeurs seront annoncées en commençant par les dix. Le total de la série sera annoncé après que tous les coups auront été annoncés individuellement.
- 8.11.2.4.4.** Les coups d'essai doivent être annoncés et enregistrés.

8.11.3. Maniement des cibles sur le stand.

- 8.11.3.1.** L'arbitre de cible et l'arbitre de stand doivent vérifier que les résultats du tableau au pas de tir sont les mêmes que ceux enregistrés aux cibles.
- 8.11.3.2.** En cas d'une éventuelle différence sur l'enregistrement de la valeur d'un coup, la question devra être tranchée immédiatement.
- 8.11.3.3.** Dès que les résultats sont annoncés et enregistrés :
- 8.11.3.3.1.** Les cibles seront obturées pour la série suivante (Vitesse, 3/7)
- 8.11.3.3.2.** Les cibles seront changées et les contre cibles obturées ou remplacées pour la série suivante.
- 8.11.3.3.3.** Les cibles et les contre cibles seront enlevées rapidement et remplacées par de nouvelles cibles pour les tireurs suivants.
- 8.11.3.4. Signature du résultat**
- La carte de score comportant le résultat total doit être signée avant que le tireur ne quitte le stand.
Un tireur qui n'a pas signé sa carte de score ne peut plus ensuite réclamer au sujet du score affiché



8.12. BARRAGES

8.12.1. Barrages individuels

- 8.12.1.1. Toutes les égalités de score à l'issue des épreuves de qualification seront départagées à l'exception des scores parfaits. Pour décider du classement, les égalités seront départagées de la façon définie ci-après.

8.12.2. Barrage 10m et 50m et à partir du 4^{ème} à 25m

Les égalités pour le pistolet 50m, le pistolet 10m et à **partir de la 4^{ème} place des épreuves 25m** (si non résolue par le tir supplémentaire prévu en 8.12.2.6.) seront départagées en comparant successivement:

- 8.12.2.1. Le score le plus élevé de la dernière série de 10 coups, en remontant par séries de 10 coups jusqu'à fin d'égalité.
 8.12.2.2. Le nombre le plus élevé de 10, de 9, de 8, etc.
 8.12.2.3. Le nombre le plus élevé de "mouches".
 8.12.2.4. Si l'égalité demeure, les concurrents seront placés au même rang par ordre alphabétique.
- 8.12.2.5. Pour entrer en **finale**, le classement des 8 premiers du Pistolet 50m, 10m et 25m dames suivra la règle définie ci-dessus. Dans le cas d'égalité pour entrer en finale du Pistolet Vitesse, c'est un tir supplémentaire (shoot off) qui décidera (voir 8.12.2.5.2).
- 8.12.2.5.1. Le Jury de classement effectuera un tirage au sort dans les cas suivants:
 8.12.2.5.1.1. Plusieurs tireurs ont atteint le score maximum en qualification.
 8.12.2.5.1.2. Égalité parfaite entre tireurs qualifiés, pour fixer les postes de tir.

- 8.12.2.5.2. Si plusieurs tireurs sont à égalité pour la 6^{ème} place de finale du Pistolet vitesse, une épreuve de barrage (shoot off) sera organisée pour les départager.
 8.12.2.5.2.1. Le barrage doit avoir lieu sur des postes de tir adjacents tirés au sort sous contrôle du Jury. Si tous les tireurs à égalité ne peuvent pas tirer ensemble, l'ordre de tir sera tiré au sort.
 8.12.2.5.2.2. S'il y a encore égalité pour la 6^{ème} place après la série de barrage, l'épreuve continuera série par série jusqu'à rupture d'égalité.
 8.12.2.5.2.3. Les tireurs à égalité seront classés en fonction des résultats du barrage. Les égalités restantes à la 7^{ème} place et après seront résolues par les règles générales de barrage.

8.12.2.6. Barrage 1^{er} à 3^{ème} (25 m non olympique) et accession à la finale du Pistolet vitesse

- 8.12.2.6.1. Les tireurs seront départagés par un tir supplémentaire (shoot off) constitué par une seule série. Les tireurs à égalité pour la 3^{ème} place ou la 6^{ème} (8.13.2.5.2) seront départagés selon le résultat de l'épreuve de barrage qui sera conduite de la manière suivante:

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

- 8.12.2.6.2. **Règles de l'épreuve de barrage**
 8.12.2.6.2.1. 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.
 8.12.2.6.2.2. 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.
 8.12.2.6.2.3. S'il y a encore égalité après la série du barrage, il sera procédé à un second barrage composé d'une seule série sans essais supplémentaires. Si les tireurs sont toujours à égalité, le barrage continue série par série.
 8.12.2.6.2.4. 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 (8.12.2)
 8.12.2.6.2.5. 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.

8.12.3. Barrages par équipes toutes disciplines.

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 (8.12.2)

**8.13. RÉCLAMATIONS ET APPELS****8.13.1. Caution**

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

8.13.2. Réclamations verbales.

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:

- 8.13.2.1. Un tireur ou un responsable d'équipe considère que les règles et règlement ISSF ou le programme n'ont pas été respectés pendant la compétition.
- 8.13.2.2. 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.
- 8.13.2.3. Un tireur a été gêné ou dérangé par un autre tireur, un officiel, un spectateur, les médias ou une autre personne ou cause.
- 8.13.2.4. Un tireur a dû interrompre son tir pendant un long moment à cause d'une défaillance du matériel, de l'éclaircissement d'irrégularités ou autre raison.
- 8.13.2.5. 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.
- 8.13.2.6. 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.

8.13.3. Réclamations écrites.

- 8.13.3.1. Tout tireur ou responsable d'équipe en désaccord avec la mesure où 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.
- 8.13.3.2. Le Comité d'Organisation doit fournir des imprimés de réclamation écrite (annexe P à l'article 3.12.3.7).
- 8.13.3.3. Les décisions concernant les réclamations écrites doivent être prises à la **majorité du Jury**.

8.13.4. Réclamations au sujet du score.

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

- 8.13.4.1. **Délais de réclamation (protest time)**
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 ou les réclamations de score doivent être déposées devra être mentionné sur le programme officiel.

8.13.4.2. Cibles électroniques**8.13.4.2.1. Épreuves 10m et 50m**

- 8.13.4.2.1.1. La réclamation concernant la valeur d'un coup ne sera acceptée que si elle est faite avant le coup suivant ou dans les 3 minutes après le dernier coup du tir (à l'exception d'un problème de blocage de la bande de contrôle papier ou caoutchouc – voir 8.8.4.5)
- 8.13.4.2.1.2. Si un tireur conteste la valeur d'un coup, il lui sera demandé un coup supplémentaire en fin de match de façon à ce que celui ci puisse être compté si la réclamation est acceptée et que la valeur correcte du coup contesté ne peut pas être déterminée.

8.13.4.2.2. Épreuves 25m

- 8.13.4.2.2.1. La réclamation concernant la valeur d'un coup ne sera acceptée que si elle est faite avant le coup/série suivante ou dans les 3 minutes après le dernier coup/série du tir.
- 8.13.4.2.2.2. La solution sera trouvée par le Jury qui suivra la procédure **8.5.7.6.1**.

8.13.4.2.3. Toutes épreuves pistolet

- 8.13.4.2.3.1. 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.
- 8.13.4.2.3.2. Les décisions du Jury de classement sur la valeur ou le nombre de coups tirés sur une cible sont définitives et sans appel.

8.13.4.3. Cibles papier

- 8.13.4.3.1. Si un tireur ou un officiel d'équipe considère que la valeur d'un coup sur cible en carton est mal comptée ou enregistrée, il peut réclamer sauf s'il s'agit d'une valeur **jaugée** qui est définitive et ne peut pas être remise en cause. La réclamation ne pourra donc concerner qu'un impact non jaugé ou une erreur d'enregistrement.
- 8.13.4.3.2. Quand la cible est comptée au classement, le chef d'équipe ou le tireur pourra voir l'impact contesté mais sans toucher la cible.
- 8.13.4.3.3. Les décisions du Jury de classement sur la valeur ou le nombre de coups tirés sur une cible sont définitives et sans appel.

8.13.5. Appels

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.

- 8.13.5.1. La décision du Jury d'Appel est définitive.

8.13.6. Exploitation des décisions.

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



8.14. FINALES DES DISCIPLINES OLYMPIQUES

8.14.1. Épreuves

Épreuve	10m	10m	50m	25m	vitesse
Homme/Dame	Homme	Dame	Homme	Dame	Homme
Temps de tir/série	75 secondes			4 séries en 3/7	4 séries en 4 secondes

8.14.2. Finalistes

Dans chaque discipline olympique, le programme complet doit être tiré et constituer un "tour de qualification" pour la finale.

8.14.2.1. Nombre de finalistes: Pistolet 25m (8), 50 m (8), 10 m (8) Pistolet vitesse (6)

8.14.2.2. Répartition des postes: les finalistes occuperont les postes suivants, selon le rang de qualification.

8.14.2.2.1 Pistolet 10m et 50m

Numéro de poste	S	1	2	3	4	5	6	7	8	S
Classement de départ		1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	

8.14.2.2.2 Pistolet vitesse

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

8.14.2.2.3 Pistolet 25m dames

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

8.14.3. Nombre de cibles

Les finales à 10m et 50m se tirent sur 10 cibles dont un poste de remplacement, portant une cible de compétition, en place de chaque côté des 8 cibles de finale.

	Pistolet 10m	Pistolet 50m	Pistolet 25 m	Pistolet vitesse
Nombre de cibles d'essai (papier)	4 cibles par finale	1 cible	1 cible	1 ensemble de 5 cibles
Nombre de coups par cible	1 coup par cible	1 coup par cible	5 coups par cible	1 coup sur chaque cible

8.14.4. Programme des finales

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

8.14.4.1. Présence au pas de tir

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

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

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

8.14.4.1.2 Tous les poids de détente Pistolet 10m et Pistolet 25m doivent être vérifiés avant le début des finales.

8.14.4.2. Temps de préparation et de présentation des finalistes à 10m et 50m

La préparation commence avec le commandement "**DÉBUT DE PRÉPARATION**". Les tireurs seront présentés pendant la préparation et, si nécessaire, durant les premières minutes des essais.

Avant et durant la période de préparation les tireurs à leurs postes de tir peuvent manier leurs armes, tirer à sec, effectuer des tenues et des visées en place à leur poste de tir..

8.14.4.3. Temps de préparation et de présentation des finalistes à 25m.

La préparation commence avec le commandement "**DÉBUT DE PRÉPARATION**".

Les tireurs seront présentés avant la préparation et, si nécessaire, durant les premières minutes des essais.

Avant et durant la période de préparation les tireurs à leurs postes de tir peuvent manier leurs armes, tirer à sec, effectuer des tenues et des visées en place à leur poste de tir..

8.14.4.4. Le départ de charge propulsive 10m est interdit et toute infraction sera l'objet d'un avertissement puis d'une pénalité de 2 points dans le cas de récidive.

8.14.4.5. Durée de la préparation

Pistolet 10m et 50m	3 minutes
Pistolet 25 m et Pistolet vitesse	2 minutes

8.14.5. Horaire de départ

L'horaire de départ de la finale (qui doit figurer sur le programme officiel) débute avec le commandement "CHARGEZ" du premier coup ou série.

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



8.14.6. Déroulement des finales

8.14.6.1. Finale 10m et 50m

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

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

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

8.14.6.1.4 Trente (30) secondes de pause (réglage informatique) puis s'assurer que les cibles sont prêtes.

8.14.6.1.5 La finale comprend 10 coups tirés un par un avec les **commandements** suivants pour chaque coup.

"(1 ^{er}) tir de compétition" "CHARGEZ"	Après ce commandement, le tireur charge son arme. La cartouche (ou le plomb) doit être chargée dans la chambre uniquement après le commandement "CHARGEZ". Entre les coups, la culasse du pistolet 50 m doit être ouverte mais il est permis de laisser un étui vide dans la chambre entre les tirs. Les pistolets 10m doivent être ouverts.
"ATTENTION 3..2..1..TIR"	Ce commandement accompagné du compte à rebours doit laisser aux tireurs le temps de prendre leur position de tir. Le tireur a 75 secondes pour tirer et ce temps débute au commandement "TIR".
"STOP"	Ce commandement est donné <u>5 secondes</u> après que le dernier tireur ait tiré, ou au plus tard immédiatement à la fin du temps (dans ce cas, la dernière seconde doit correspondre à "STOP")
(changement des cibles)	Pour la tranchée ou les rameneurs après le commandement "STOP".

8.14.6.1.5.1. Immédiatement après "STOP" l'annonce des résultats doit commencer.

8.14.6.1.5.2. 10 secondes après comptage immédiat et définitif de chaque tir et annonce des résultats, la procédure sera répétée jusqu'à ce que les 10 coups soient tirés. Toute réclamation doit être immédiate et faite par le tireur ou son entraîneur en levant la main.

8.14.6.1.5.3. Chaque coup tiré avant "TIR" ou après "STOP" sera compté manqué.

8.14.6.1.5.4. Si un tireur tire plus d'un coup, le résultat de ce coup(s) sera compté zéro.

8.14.6.1.5.5. Les rameneurs ne doivent être actionnés qu'après "stop" et "changement de cibles" afin de ne pas gêner les voisins.

8.14.6.1.5.6. Les visées sont autorisées, uniquement entre "stop" et "chargez" mais avec culasse ouverte (50m) ou arme non armée (10m).

Le tir a sec sous toutes ses formes est interdit.

8.14.6.2. Finale Pistolet vitesse

8.14.6.2.1 Une série de 5 coups d'essai en 4 secondes.

8.14.6.2.2 Quatre séries de compétition de 5 coups en 4 secondes chacune.

8.14.6.2.3 Les finalistes tireront les séries d'essai et de compétition en même temps en 1 groupe de 6 tireurs, 2 groupes de 3 tireurs ou en 3 groupes de 2 tireurs sous les mêmes commandements:

"Série d'essai" "CHARGEZ"	Tous les tireurs chargent en 1 minute.
---------------------------	---

"(1 ^{ère}) série de compétition" "CHARGEZ"	Tous les tireurs chargent en 1 minute.
"ATTENTION"	Les cibles s'effacent (ou lampe rouge).
"3..2..1..TIR"	Les tireurs doivent être dans la position "prêt" au décompte de 1. Le commandement "TIR" correspond à l'action sur la commande d'apparition des cibles ou de la lampe verte
Puis voir 8.14.6.1.5.1. à 8.14.6.1.5.6	

8.14.6.2.4 5 secondes après la fin de la série, l'annonce doit commencer.

8.14.6.2.5 10 secondes après l'annonce des résultats, la seconde série doit débiter.

8.14.6.3. Finale Pistolet 25m

8.14.6.3.1 Une série de 5 coups d'essai en 3/7.

8.14.6.3.2 Quatre séries de compétition de 5 coups en 3/7.

8.14.6.3.3 Tous les finalistes tireront les séries d'essai ainsi que les séries de compétition en même temps sous les mêmes commandements:

"Série d'essai" "CHARGEZ"	Tous les tireurs chargent en 1 minute.
---------------------------	---

"(1 ^{ère}) série de compétition" "CHARGEZ"	Tous les tireurs chargent en 1 minute.
"ATTENTION"	Les cibles s'effacent (ou lampe rouge) et après un délai de 7 +/- 1 secondes, les cibles apparaissent ou la lampe verte s'allume.
Avant chaque coup, le tireur doit abaisser son arme et prendre la position "PRÊT". Le bras porteur de l'arme doit être immobile avant que la lampe verte s'allume ou avant l'apparition des cibles. Pendant la série le pistolet ne doit pas s'appuyer à la table.	
Puis voir 8.14.6.1.5.1. à 8.14.6.1.5.6	

8.14.6.3.4 5 secondes après la fin de la série, l'annonce doit commencer.

8.14.6.3.5 10 secondes après l'annonce des résultats, la série suivante doit débiter.



8.14.7. Résultats finaux

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

8.14.8. Barrages

8.14.8.1. Barrages en finales 10 m et 50 m

- 8.14.8.1.1 Les tireurs seront départagés par un barrage (shoot off) coup par coup.
- 8.14.8.1.2 Après le dernier coup, tous les tireurs doivent rester en place jusqu'à l'annonce du résultat final. S'il y a des égalités, les tireurs concernés restent en place et tous les autres tireurs doivent se retirer immédiatement en laissant leurs armes en place. Dans le cas de plusieurs égalités (par exemple, 2 tireurs pour 2° et 3° et 2 tireurs pour 5° et 6°), elles devront être résolues **successivement** en commençant par le rang le plus bas.
 - 8.14.8.1.2.1 L'ordre des barrages ne peut être changé que sur demande spéciale à l'ISSF.
 - 8.14.8.1.3 Le barrage commencera sans délai et sans essai additionnel en suivant la procédure normale de finale.
 - 8.14.8.1.3.1 En cas de barrage multiple à 50m, si le délai dépasse 5 minutes, il pourra être accordé (sur demande) jusqu'à 3 coups d'échauffement (sans indication de résultat) en 30 secondes avec les commandements "TIR" et "STOP".
- 8.14.8.2. **Barrages Pistolet vitesse**
 - 8.14.8.2.1 Les ex aequo tireront une série de 5 coups dans le même temps et les mêmes conditions que la finale jusqu'à ce que l'égalité disparaisse.
 - 8.14.8.2.2 Les autres tireurs devront se retirer dès l'affichage de leur score final.
 - 8.14.8.2.3 Le barrage commencera sans délai.
 - 8.14.8.2.4 De nouveaux postes de tir seront attribués aux tireurs par tirage au sort sous la direction du Jury. Dans le cas où il y a plus de tireurs à égalité que de postes disponibles, l'ordre de tir sera également tiré au sort.
 - 8.14.8.2.5 Dans le cas de plusieurs égalités, elles devront être résolues successivement en commençant par le rang le plus bas.
 - 8.14.8.2.5.1 L'ordre des barrages ne peut être changé que sur demande spéciale à l'ISSF.
 - 8.14.8.2.6 Chaque barrage commencera par une série d'essai en 4 secondes.

8.14.8.3. Barrages Pistolet 25m

- 8.14.8.3.1 Les ex aequo tireront une série de 5 coups dans le même temps et les mêmes conditions que la finale jusqu'à ce que l'égalité disparaisse.
 - 8.14.8.3.2 Les autres tireurs devront se retirer dès l'affichage de leur score final.
 - 8.14.8.3.3 Le barrage commencera sans délai.
 - 8.14.8.3.4 Dans le cas de plusieurs égalités, elles devront être résolues successivement en commençant par le rang le plus bas.
 - 8.14.8.3.4.1 L'ordre des barrages ne peut être changé que sur demande spéciale à l'ISSF

8.14.9. Incidents de fonctionnement

- 8.14.9.1. Dans le cas d'un mauvais fonctionnement ADMIS, le tireur sera autorisé à compléter ou répéter le(s) coup(s) non tiré(s) ou série, une fois durant la finale (y compris les barrages) s'il peut réparer ou remplacer son arme ou munitions dans les 3 minutes qui suivent la reconnaissance de l'incident.
 - Si le mauvais fonctionnement est NON ADMIS, il n'y a pas de nouveau tir.
 - 8.14.9.1.1 Le tireur peut tenter de corriger un fonctionnement défectueux pendant le temps restant. Après tout essai de correction, le tireur ne pourra plus faire de réclamation pour fonctionnement défectueux, à moins qu'une pièce du pistolet soit suffisamment endommagée pour empêcher son fonctionnement.
 - 8.14.9.1.2 Dans le cas de mauvais fonctionnement ADMIS, les résultats des autres finalistes ne seront pas montrés avant que le tireur(s) ayant eu l'incident ait tiré puis, tous les résultats seront montrés ensemble et la finale pourra continuer.

8.14.10. Panne de la ciblerie

- 8.14.10.1. Dans le cas de panne de toute la ciblerie, la procédure suivante sera utilisée.
- 8.14.10.2. Tous les coups ou série tirés seront comptés comme un sous total.
- 8.14.10.3. Après réparation et s'il est possible de continuer dans un délai inférieur à **1 heure**, les coups qui restent seront tirés. Dans les épreuves de 10 m et 50 m dès que les tireurs sont en place, ils disposeront de 5 minutes d'essais en nombre illimité. Une série d'essais sera allouée dans les épreuves de pistolet vitesse et 25m.
- 8.14.10.4. Si la suite de la Finale n'est pas possible dans le délai indiqué ci-dessus, le sous total enregistré sera pris comme score final total de la compétition et les récompenses données sur cette base.
- 8.14.10.5. Dans le cas d'égalité, il sera appliqué la règle générale de barrage en comptant le score de finale comme dernière série.
- 8.14.10.6. **Panne d'une cible.**
 - Le tireur sera déplacé sur un autre poste et sur sa demande, il lui sera accordé une période d'essai de 2 minutes avant de répéter le précédent coup défaillant.


8.15. ÉPREUVES DE TIR PISTOLET

Pistolet	10M	50 M	25M Vitesse	25 M	25M PC	25M Standard
Total de coups Homme Dame	H 60 D 40	H 60	H 60	D60	H 60	H 60
Nombre d'essais	Illimité avant match		1 série de 5 par passe			1 série avant match
Durée	H 1 h 45 D 1 h 15	2 h	2 passes de 2x5 en 8", 6" et 4"	Précision: 6x5 en 5' Vitesse: 6x5 en 3"/7"		4 x 5 en 150", 20", 10"
Préparation	10'	10'	3'	Précision: 5' Vitesse: 3'		5'
Cibles	6.3.2.6	6.3.2.5	6.3.2.4	6.3.2.5 et 6.3.2.4		6.3.2.5
Coups par cible	1	5	1	5		
Changement cibles			Après chaque passe (5+30)	Précision: chaque série de 5 Vitesse: 15 coups de match		Après chaque série de 5
Cibles d'essai	4	2	5	1		
Cibles comptées/ obt.	Classement		Après chaque série de 5			

8.16. CARACTÉRISTIQUES DES PISTOLETS

Pistolet	10M AIR	50 M	25 M PA	25M PC
Poids total maximum	1500 gr	Non	1400 gr	
Détente minimum	500 gr	Non	1000 gr	1360 gr
Boîte (mm)	420x200x50	Non	300x150x50	
Long. maximum canon	Boîte	Non	153 mm	
Long. maximum visée	Boîte	Non	220 mm	
Poignée	Voir ci-dessous	Spéciale autorisée	Voir ci-dessous	
Autres spécifications	Chargé avec un seul plomb Perforation canon et ses accessoires autorisés.	Chargé avec une seule cartouche. Couverture de main autorisée si elle ne couvre pas le poignet.	Compensateurs, freins de bouche, perforations du canon ou tout dispositif fonctionnant de la même manière interdits.	

a) **Poignée pistolet 10m:** Aucune partie de la poignée ou des accessoires ne peut toucher une partie quelconque du poignet. L'appui paume doit s'étendre à un angle qui ne soit pas inférieur à 90° par rapport à la poignée. Ceci s'applique autant pour l'appui paume à l'arrière et à l'avant de la poignée que pour les côtés.

Toute courbure ascendante de l'appui paume et/ou du repose pouce et/ou courbure descendante du côté opposé au pouce est interdite. Le repose pouce doit permettre tout mouvement vers le haut du pouce. La poignée ne doit pas entourer la main.

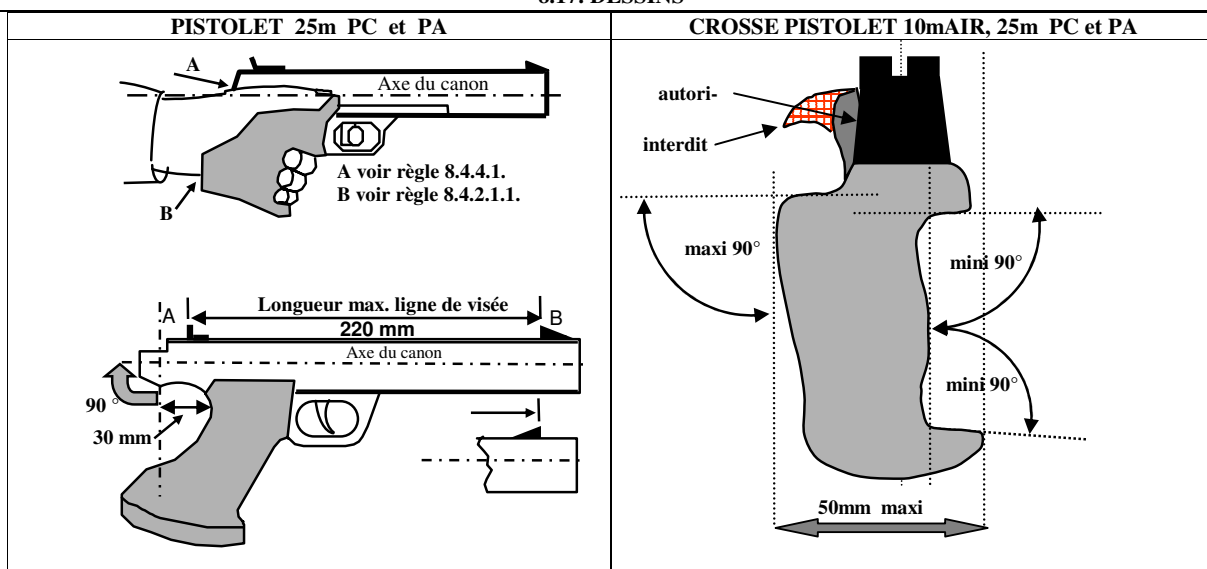
Les surfaces incurvées sur la crosse ou la carcasse (y compris l'appui paume et/ou le repose pouce) sont autorisées dans l'axe longitudinal du pistolet.

b) **Poignée pistolet 25m:** Appliquer a) et la partie arrière de la carcasse ou de la crosse reposant sur le haut de la main entre le pouce et l'index ne doit pas dépasser 30 mm. Cette longueur est mesurée entre la perpendiculaire à l'axe du canon passant par le dernier point de contact de la main avec l'arme et le creux de la poignée


c) **Poids du pistolet** mesuré avec tous les accessoires dont les contre poids et le chargeur vide.

d) **Boîte de mesure:** le pistolet doit être mesuré avec tous les accessoires en place.

Tolérance de fabrication sur la boîte rectangulaire de mesure: 0.0 mm à +0.1 mm dans toutes les dimensions.

8.17. DESSINS




		RAPPORT D'INCIDENT DE FONCTIONNEMENT EN COMPETITION 25M (MALFUNCTION SCORE COMPUTATION)							ISSF A/B/C/D		
Date	Heure	Discipline			N° Série		N° Poste				
Nom du Tireur					N° dossard						
MAUVAIS FONCTIONNEMENT (écrire " A" pour admis, "NA 0" non admis et "0" non tiré)											
PISTOLET 25M et PERCUSSION CENTRALE											
Précision	Vitesse	1ère série	2ème série	3ème série	4ème série	5ème série	6ème série				
Compétition				Complément					TOTAL		
PISTOLET STANDARD											
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	
Compétition											
Répétition										TOTAL	
Résultat final											
A LAISSER EN BLANC dans le cas d'une première série de 5			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



RAPPORT D'INCIDENT DE STAND EN COMPETITION (RANGE INCIDENT REPORT FORM)				ISSF MODEL IR
Numéro de l'incident (garder un enregistrement au stand)				
Date	Heure	Discipline	N° Série	N° Poste
Nom du Tireur			N° dossard	
Description de l'incident				
Nom de l'arbitre de stand et signature			Heure	
Nom du Jury de stand et signature			Heure	
Nom de l'arbitre 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

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

OÙ

Réclamation (imprimé joint)		reçue à	Heure:
------------------------------------	--	----------------	---------------

RESULTATS NON ENCORE CONFIRMES

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 Bureau de Classement



8.18. INDEX

Admissibles.....	12
Appels.....	19
Appui paume.....	23
Arbitre de cibles.....	5
Arbitre de pas de tir.....	4
Arbitre principal.....	4
Arme posée.....	1
Arrêt du tir.....	1
Barrages.....	18
Barrages en finale.....	22
Boite.....	23
Caractéristiques des pistolets.....	23
Cartons de contrôle CE.....	7
Chargement à 5.....	7
Chaussures.....	3
Chef d'équipe.....	15
Chronométrage 25m.....	11
Coaching.....	15
Commandements.....	1
Commandements incorrects.....	10, 28
Complétée.....	13
Contre cibles.....	6
Contrôle.....	16
Crosse.....	23
Danger.....	1
Dossard.....	3
Epreuves de barrage.....	18
Epreuves pistolet.....	23
Fonds de cibles électroniques.....	7
Freins de bouche.....	23
Gêne du tireur.....	10
Greffier.....	4
Interruptions de tir.....	9
Jury de classement.....	5, 19
Jury pistolet.....	5
Magnum.....	3
Manipulation des armes.....	1
Marqueur.....	5
Non Admissibles.....	12
Oreilles.....	1
Pannes CE 25m.....	14
Pannes électroniques.....	13
Pénalités.....	15
Poids des armes.....	23
Poids des détonations.....	23
Positions de tir.....	6
Réclamations.....	19
Répartition des tireurs.....	11
Répétée.....	13
Résultats 25m.....	17
Saisie du matériel.....	1
Sécurité	1
Séries pistolet vitesse.....	11
Télescopes.....	3
Tir à sec.....	1
Tir combiné.....	8
Tir vitesse.....	8

8.19. RESERVE



8.20. PISTOLET AIR 10M CINQ COUPS

8.20.1. Arme utilisée

Pistolet de calibre 4,5 mm (.177) à air ou gaz comprimé équipé d'un chargeur pouvant être approvisionné à 5 plombs.

8.20.2. Généralités

- 8.20.2.1. Temps de préparation et d'**entraînement officiel** "5 CIBLES" ou "STANDARD": 3 minutes.
 8.20.2.2. Avant chaque début de tir, le tireur doit abaisser son bras à 45° ou bien toucher la table de tir.
 8.20.2.3. La série commence au commandement "ATTENTION" et tout coup tiré à partir de ce moment est compté dans la compétition.
 8.20.2.4. Pendant l'**entraînement officiel**, des cibles (6.3.2.6.) en carton sont utilisables pour des tirs et pour le réglage de la visée (*en l'absence de rameneurs, la préparation sera interrompue pour changement des cibles*)
 8.20.2.5. Avant le début de match, une série d'essai de 5 coups en 10 secondes peut être tirée.
 8.20.2.6. Tous les tirs (essai et compétition) sont effectués au commandement. Les tireurs de la même section du stand doivent tirer ensemble et il est également possible d'utiliser une commande centralisée pour l'ensemble des sections du stand.

8.20.3. Épreuve Pistolet Air 10M "5 CIBLES"

L'épreuve comprend 40 coups de match pour les hommes (et juniors G) et 30 coups de match pour les dames (et juniors F) en séries de 5 coups tirées en 10 secondes. Dans le temps limite de chaque série, 1 coup est tiré sur chacune des 5 cibles.

8.20.3.1. Quand le commandement "**CHARGEZ**" est donné, les tireurs doivent se préparer dans le temps de **1 minute**.

8.20.3.2. Quand le temps de 1 minute est passé, l'arbitre annonce:

8.20.3.2.1. Cibles sans contrôle électronique

"ATTENTION" " 3. 2. 1. TIR " (temps contrôlé au chrono)	Le commandement "TIR" est le signal de début du tir.
Après 10 secondes "STOP"	Les tirs après "STOP" seront comptés zéro.

8.20.3.2.2. Cibles avec contrôle électronique

"ATTENTION"	La lumière rouge s'allume et bloque les cibles
" 3. 2. 1. TIR "	Au commandement "TIR", la lumière rouge s'éteint et donne le signal du tir (cibles débloquées).
Après 10 secondes	La lumière rouge s'allume et bloque les cibles.

8.20.3.3. **Résultat.** Un "touché" (1 point) est donné pour chaque cible qui tombe pendant les 10 secondes de tir. **Un coup tiré trop tôt ou trop tard** est compté zéro. Après chaque série de 5, les cibles tombées sont comptées, annoncées et enregistrées.

Si le tireur conteste le résultat il peut en informer l'arbitre dès que la série est terminée. L'arbitre et (ou) le Jury doivent vérifier le fonctionnement du mécanisme (blocage éventuel). S'il est confirmé qu'il y a défaut, la série sera répétée.

8.20.3.4. **Barrages:** 1er à 3^{ème}: 1 essai + 1 série de 5 (renouvelable si égalité) 4^{ème} et suite: séries inversées de 5 cibles puis égalité.

8.20.4. Épreuve Pistolet Air 10M "STANDARD".

L'épreuve comprend 40 coups de match pour les hommes (et juniors G) et 30 coups de match pour les dames (et juniors F) en séries de 5 coups tirées en 10 secondes. Dans le temps limite de chaque série, 5 coups sont tirés sur 1 cible (6.3.2.6)

8.20.4.1. Quand le commandement "**CHARGEZ**" est donné, les tireurs doivent se préparer dans le temps de **1 minute**

8.20.4.2. Quand le temps de 1 minute est passé, l'arbitre annonce

"ATTENTION" " 3. 2. 1. TIR " (temps contrôlé au chrono)	Le commandement "TIR" est le signal de début du tir
Après 10 secondes "STOP"	Les tirs après "STOP" seront comptés zéro

Avec des cibles pivotantes: "ATTENTION" (effacement) " 3. 2. 1. TIR " (apparition et signal du tir) après 10 secondes (effacement et impact tardif compté jusqu'à ovalisation horizontale maximum égale à 6 mm).

8.20.4.3. **Résultat.** Les coups tirés pendant les 10 secondes sont comptés.

Un coup trop tôt ou trop tard est compté zéro (*si non identifié: meilleur impact déduit*).

8.20.4.4. **Barrages** 1^{er} à 3^{ème}: 1 essai + 1 série de 5 (renouvelable si égalité) 4^{ème} et +: séries inversées de 5 coups puis égalité.

8.20.5. Interruption de tir

Si pour des raisons techniques sans faute du tireur, le tir est interrompu:

8.20.5.1. Si l'interruption dépasse 15 minutes, une série d'essai sera tirée à la reprise.

8.20.5.2. Les séries interrompues seront annulées et répétées.

8.20.6. Gêne du tireur

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

8.20.6.1. Réclamation (gêne) justifiée

8.20.6.1.1. Série annulée et répétée.

8.20.6.2. Réclamation (gêne) non justifiée

8.20.6.2.1. Si le tireur a terminé la série: série comptée normalement.

8.20.6.2.2. Si le tireur a interrompu la série en raison de la gêne, celle-ci sera répétée avec les pénalités suivantes:

8.20.6.2.3. 10M "5 CIBLES": série répétée avec déduction de 1 cible.

8.20.6.2.4. 10M "STANDARD": série répétée avec pénalité de 2 points et score qui sera le total des 5 plus basses valeurs sur la cible.

8.20.6.2.5. Dans la série répétée, les 5 coups doivent être tirés et tout coup non tiré ou n'atteignant pas la cible sera compté zéro.

8.20.7. Incidents de fonctionnement.

8.20.7.1. Si un coup n'a pas été tiré en raison d'un fonctionnement defectueux et si le tireur désire faire une réclamation pour incident mécanique, il doit tenir son arme pointée vers le bas, garder sa crosse en main et informer immédiatement l'arbitre de pas de tir en levant son bras libre, sans déranger les autres tireurs.

