

Page	Article	Ligne	Modification et corrections (découpage possible des articles complets)
------	---------	-------	--

ISSF

GÉNÉRAL

	Toutes disciplines		<p>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 sont autorisés. Ces caches ne doivent pas s'étendre en avant d'une ligne passant par le milieu du front.</p> <p>Un cache fixé au chapeau ou à la casquette ne doit pas être plus bas que si il était attaché aux lunettes de tir ou à un bandeau.</p> <p>Un cache, ne dépassant pas 30mm de largeur, est autorisé pour couvrir l'œil qui ne vise pas.</p>
--	--------------------	--	--

CARABINE

4	7.4.2.3.3	Lire	<p>3. Un cache œil peut être fixé sur la carabine ou la hausse.</p> <p>Ce cache ne doit pas avoir plus de 30mm de hauteur, ni s'étendre au-delà de 100mm du centre de l'ocillon du côté opposé à l'œil de visée. Un cache du côté de l'œil de visée ne peut pas être utilisé.</p>
---	-----------	------	---

CIBLE MOBILE

28	10.14.2.2.3	Lire	<p>3. Le barrage est constitué par 2 essais (1 gauche – 1 droite) suivi de 2 coups de compétition (1 gauche – 1 droite) en vitesse rapide avec les commandements cités en 10.14.8.3. pour les barrages en finale.</p>
----	-------------	------	--

FFTIR

PISTOLET

	8.20.2.1.	Lire	1. Temps de préparation et d' entraînement officiel "Vitesse" ou "Standard": 3 min.
58	8.20.2.2	Lire	<p>2. Avant chaque <u>début de tir</u>, le tireur doit abaisser son bras à 45° (FFTIR) ou bien toucher la table de tir.</p> <p><i>FFTIR Si un coup est tiré entre « chargez » et « attention », le tireur peut réapprovisionner son arme dans le temps initialement imparti et sans pénalité; à charge pour lui d'être prêt au commandement de l'arbitre.</i></p>
	8.20.2.3.		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.	Lire	4. Pendant l'entraînement officiel, des cibles en carton sont utilisables pour des tirs et pour le réglage de la visée (<i>en l'absence de rameneurs, la préparation sera interrompue pour changement des cibles</i>).
58	8.20.3.3.	Ajouter	<p><i>FFTIR</i></p> <p><i>Barrages: 1^{er} à 3^{ème}: 1 essai + 1 série de 5 cibles (renouvelable si l'égalité persiste)</i> <i>4^{ème} à 8^{ème}: Séries inversées de 10 cibles puis égalité.</i></p> <p><i>Finale</i></p> <p><i>Les 8 meilleurs tireurs peuvent être qualifiés pour une finale.</i></p> <p><i>Barrage pour la 8^{ème} place en finale: 1) Séries inversées de 10 cibles 2) 1 essai + 1 série de 5 cibles (renouvelable si l'égalité persiste).</i></p> <p><i>La finale se déroulera en 3 tours sur 8 postes (éventuellement sur 2 ou 4 postes) ou les tireurs seront placés selon leur classement.</i></p> <p><i>¼ de finale</i> Après 3 minutes de préparation-tir et une série d'essais, les tireurs sont opposés un contre un de la manière suivante: 1°/5° 3°/7° 4°/8° 2°/6°.</p> <p><i>Chaque série gagnante de 5 cibles rapporte 1 point et chaque série perdue ou nulle est cotée 0 point. Le vainqueur de chaque duel est le premier à 2 points et il accède à la demi finale. Les 4 perdants sont classés au-delà de la 4ème place en tenant compte des résultats du ¼ de finale (nombre de points puis nombre de cibles touchées) et ensuite du résultat Q du match de qualification.</i></p> <p><i>Les tireurs changent obligatoirement de postes entre chaque tour en se rapprochant du centre du stand et il n'y a pas d'essai en dehors du 1^{er} tour</i></p> <p><i>½ finale</i> Les 4 gagnants sont opposés un contre un dans chaque moitié du stand dans les mêmes conditions qu'au tour précédent..</p> <p><i>Finale 3^{ème}/4^{ème}: les 2 perdants disputent une finale en 3 points sur les postes 4 et 5.</i></p> <p><i>Finale 1^{ème}/2^{ème}: les 2 gagnants disputent une finale en 3 points sur les postes 4 et 5</i></p>
59	8.20.4.3	Lire	<p>Les coups tirés pendant les 10 secondes de tir sont comptés. Un coup trop tôt ou trop tardif est compté zéro (si non identifié sur cible fixe: meilleur impact déduit).</p> <p><i>FFTIR L'ovalisation maximum sur cible pivotante est fixée à 6 mm.</i></p> <p><i>Barrages: 1^{er} à 3^{ème}: 1 essai + 1 série de 5 coups (renouvelable si l'égalité persiste)</i> <i>4^{ème} à 8^{ème}: Séries inversées de 10 coups puis nombre de 10,9,8....</i></p>