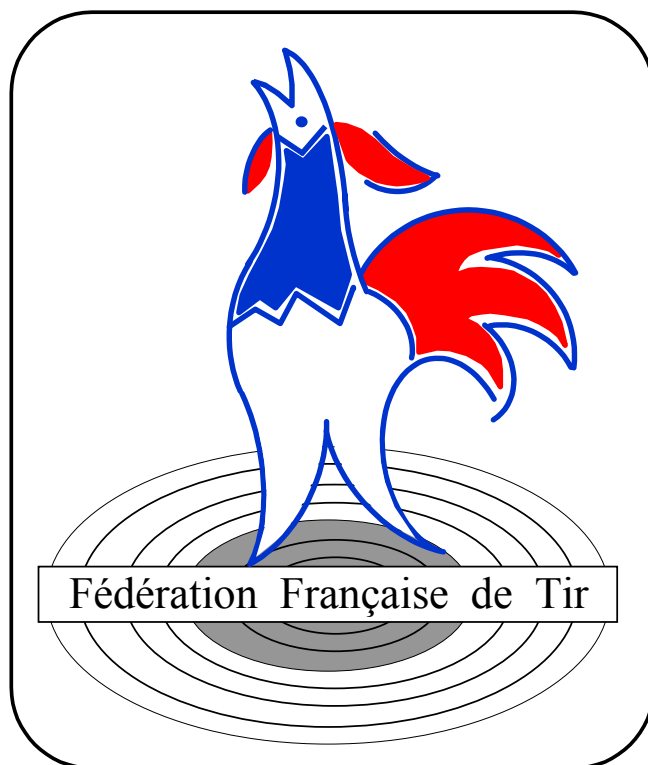
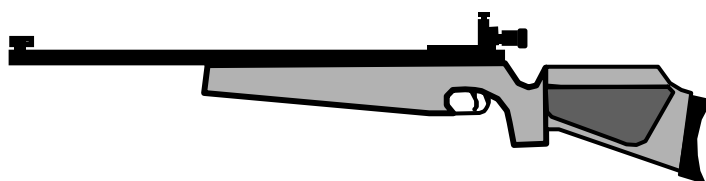




REGLES CARABINE I.S.S.F. 300M - STANDARD 300M - 50M - AIR 10M



ÉDITION 2002 (FORMAT A4)

Mise à jour de Robert GÉRARD (CNA)

SOMMAIRE.

7.1. GENERALITES.....	1
7.2. SECURITE	1
7.2.1. Généralités.....	1
7.2.2. Auto discipline.....	1
7.2.3. Danger.....	1
7.2.4. Saisie du matériel.....	1
7.2.5. Manipulation des armes.....	1
7.2.6. Arrêt du tir.....	1
7.2.7. Commandements.....	1
7.2.8. Protection de l'ouïe.....	1
7.2.9. Protection des yeux.....	1
7.3. STANDS ET CIBLES.....	2
7.4. EQUIPEMENTS ET MUNITIONS.....	2
7.4.1. Généralités.....	2
7.4.2. Règles communes à toutes les carabines.....	2
7.4.3. Normes pour les carabines Standard 300 m et Air 10 m.....	2
7.4.4. Normes pour la carabine 50m.....	3
7.4.5. Carabine 300 m.....	4
7.4.6. Réservé.....	4
7.4.7. Réservé.....	4
7.4.8. Munitions.....	4
7.4.9. Règles concernant l'habillement.....	4
7.4.10. Accessoires.....	7

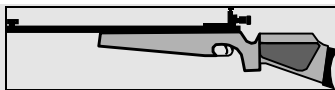
7.5. OFFICIELS DE LA COMPETITION.....	8
7.5.1. Juge-arbitre principal	8
7.5.2. Juge-arbitre de pas de tir	8
7.5.3. Greffier	8
7.5.4. Juges-arbitres de tranchée et de cibles (cibles carton)	8
7.5.5. Technicien officiel de cibles électroniques	8
7.6. DEFINITIONS ET REGLEMENTS DES EPREUVES	9
7.6.1. Positions de tir	9
7.6.2. Définition des épreuves de tir	9
7.6.3. Maniement des cibles	9
7.6.4. Règles de compétition	10
7.6.5. Interruptions	10
7.6.6. Infractions et règles de conduite	10
7.7. PREPARATIFS DE LA COMPETITION	11
7.7.1. Attribution des cibles.	11
7.7.2. Épreuves de carabines à air (stands intérieurs)	11
7.7.3. Épreuves éliminatoires pour les stands extérieurs	11
7.8. INCIDENTS (MAUVAIS FONCTIONNEMENTS).....	12
7.8.1. Défaut d'arme.	12
7.8.2. Temps supplémentaire accordé	12
7.8.3. Pannes des cibles électroniques	12
7.9. REGLES DE CONDUITE	13
7.9.1. Généralités	13
7.9.2. Responsable d'équipe.	13
7.9.3. Administration de l'équipe	13
7.9.4. Tireur.	13
7.9.5. Coaching durant la compétition	13
7.9.6. Pénalités pour infractions au règlement	13
7.9.7. Enregistrement des anomalies	13
7.10. CONTROLE DES ARMES ET EQUIPEMENTS	14
7.10.1. Instruments de contrôle.	14
7.10.2. Présentation du matériel	14
7.10.3. Horaire et lieu.	14
7.10.4. Jury.	14
7.10.5. Inscription.....	14
7.10.6. Marquage.....	14
7.10.7. Modification.....	14
7.10.8. Second contrôle.....	14
7.10.9. Durée d'approbation.....	14
7.11. COMPTAGE DES POINTS.....	14
7.11.1. Généralités.....	14
7.11.2. Comptage des points (300m)	14
7.12. BARRAGES.....	14
7.12.1. Égalités individuelles.....	14
7.12.2. Barrages par équipes	14
7.13. RECLAMATIONS ET APPELS.....	15
7.13.1. Caution	15
7.13.2. Réclamations verbales.....	15
7.13.3. Réclamations écrites.....	15
7.13.4. Réclamations au sujet du score.....	15
7.13.5. Appels.....	15
7.13.6. Exploitation des décisions.....	15
7.14. FINALES DANS LES DISCIPLINES OLYMPIQUES.....	16
7.14.1. Épreuves.....	16
7.14.2. Mise en place des finalistes.....	16
7.14.3. Nombre de cibles.....	16
7.14.4. Programme des finales	16
7.14.5. Horaire de départ.....	16
7.14.6. Déroulement des finales	16
7.14.7. Résultats finaux.....	17
7.14.8. Barrages.....	17
7.14.9. Incidents	17
7.15. TABLEAU DES EPREUVES CARABINE.....	18
7.16. TABLEAU DES CARACTERISTIQUES CARABINES	18
7.17. INDEX	18

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 de la Fédération Française de Tir : <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.



7.1. GENERALITES

Ce règlement constitue une partie du règlement technique de l'ISSF et s'applique à toutes les épreuves de tir à la carabine. Chacun des participants, capitaines d'équipe et officiels doit être familiarisé avec le règlement ISSF et doit s'assurer que celui-ci est respecté. 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.

7.2. SECURITE

LA SÉCURITÉ EST DE LA PLUS HAUTE IMPORTANCE.

7.2.1. Généralités.

Le règlement technique ne prévoit que les exigences de sécurité particulières formulées par l'ISSF pour être appliquées au cours des championnats ISSF. La sécurité d'un stand de tir dépend dans une large mesure des conditions locales et le Comité d'organisation peut établir des règles de sécurité supplémentaires.

Le Comité d'organisation, qui est responsable de la sécurité, doit connaître les principes de sécurité des stands et adopter les mesures nécessaires à leur application.

Les officiels des équipes et les tireurs doivent être informés de toutes règles particulières.

7.2.2. Auto discipline.

La sécurité des tireurs, des juges-arbitres et 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 juges-arbitres de pas de tir de faire preuve d'autorité et aux tireurs et responsables d'équipes de les assister dans cette action.

7.2.3. Danger.

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

Les tireurs et les capitaines d'équipes sont tenus de signaler aux juges-arbitres de pas de tir ou aux membres du jury toute situation qui peut être dangereuse ou causer un accident.

7.2.4. Saisie du matériel.

Un juge-arbitre du contrôle des armes ou du stand ou un membre du jury peut se saisir du matériel d'un tireur (y compris son arme) sans sa permission, mais en sa présence et à sa connaissance.

L'action pourra être immédiate si la sécurité est en cause.

7.2.5. 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 l'autorisation d'un officiel du stand.

7.2.5.1.

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

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

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

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

7.2.5.2.

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

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

7.2.5.3.

Les tirs à sec et exercices de visée ne sont autorisés qu'avec l'autorisation de l'arbitre et seulement sur le pas de tir ou dans une zone prévue à cet effet.

Il est interdit de toucher les carabines lorsque du personnel est en avant de la ligne de tir.

7.2.5.3.1. Tir à sec

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)

7.2.5.4.

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

A tout autre moment, les armes doivent demeurer déchargées.

Un tireur qui lâche un coup avant "CHARGEZ" ou "TIR" ou après "STOP" ou "DÉCHARGEZ", pourra être disqualifié.

7.2.5.5.

Pendant la compétition, la carabine ne peut être posée qu'après avoir retiré la cartouche et / ou le chargeur puis la culasse laissée ouverte.

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

7.2.6. Arrêt du tir

Lorsque le commandement ou le signal "STOP" ou "DÉCHARGEZ" est donné, le tir doit cesser immédiatement, et les tireurs doivent décharger et assurer leurs armes.

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

7.2.7. Commandements

Le juge-arbitre de pas de tir (ou autre responsable approprié) est chargé de donner les commandements:

"CHARGEZ" "TIR"(1) "STOP" "DÉCHARGEZ"

et autres directives nécessaires.

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

7.2.8. Protection de l'ouïe

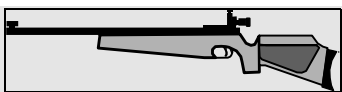
Il est recommandé aux tireurs et à toutes les autres personnes se trouvant au voisinage immédiat du pas de tir, de porter un appareil de protection de l'ouïe.

Pour les tireurs, l'appareil ne devra pas contenir de dispositif de réception.

7.2.9. Protection des yeux

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

- (1) Note: Le commandement "TIREZ" peut également être utilisé, mais "TIR" (une seule syllabe) est préférable lorsque l'épreuve nécessite un départ de chronomètre précis.



7.3. STANDS ET CIBLES.

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

7.4. EQUIPEMENTS ET MUNITIONS

7.4.1. Généralités

7.4.1.1.

Seuls, des équipements et des vêtements conformes aux règles ISSF peuvent être utilisés.

Tout matériel (arme, dispositifs, équipements, accessoires, etc.) qui peut avantager un tireur et qui n'est pas mentionné dans le présent règlement ou qui est contraire à l'esprit des règles ISSF, est interdit.

Le tireur est responsable de la présentation de son équipement et de ses vêtements au contrôle pour leur homologation, avant la compétition.

Les chefs d'équipes sont également 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.

7.4.1.2. Indicateurs de vent.

Les indicateurs de vent personnels sont interdits.

7.4.1.3. Production 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 les entraînements officiels

7.4.1.4. Portables

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.

7.4.1.5. Fumeurs

Il est interdit de fumer sur le stand et dans la zone des spectateurs.

7.4.1.6. Flash.

L'usage du flash photographique est interdit.

7.4.2. Règles communes à toutes les carabines.

7.4.2.1. Poignée.

La poignée pour la main droite ne doit pas être conçue de manière telle qu'elle repose sur la bretelle ou le bras gauche.

7.4.2.2.

Canons et tubes prolongateurs ne peuvent être perforés en aucune façon.

A l'intérieur du canon ou du tube, est interdit tout usinage ou dispositif autre que le chambrage ou les rayures pour le projectile.

7.4.2.2.1.

L'emploi de compensateurs de recul et de freins de bouche est interdit.

7.4.2.3. Appareils de visée

- | | |
|----|--|
| 1. | Aucune lentille correctrice ou lunette ne doit être fixée sur la carabine mais le tireur peut porter des verres correcteurs. |
| 2. | Tout appareil de visée ne contenant ni lentille ou système de lentilles est autorisé.
Des filtres à lumière peuvent être adaptés sur le tunnel ou la hausse. |
| 3. | Un cache oeil peut être fixé sur la carabine ou la hausse. |
| 4. | Un prisme ou un miroir (à l'exclusion de lentilles grossissantes) peut être utilisé dans le cas d'un tireur droitier tirant avec l'œil gauche ou vice versa. Dans le cas d'un tireur droitier visant avec l'œil droit ou d'un gaucher visant avec l'œil gauche, ce système est interdit. |

7.4.2.4. Détonateurs électroniques

Les détonateurs électroniques sont admises à condition que:

- ⇒ Tous composants attachés fermement et contenus dans le mécanisme ou le fût de la carabine.
- ⇒ Actionnée par la main droite d'un droitier et la main gauche d'un gaucher.
- ⇒ Tout composants inclus lorsque la carabine est présentée au contrôle.
- ⇒ La carabine avec tous les éléments en place respecte les normes de dimensions et de poids.

7.4.2.5. Bretelle de tir

- ⇒ Largeur maximum : 40 mm.
- ⇒ La bretelle ne doit être fixée que sur la partie supérieure du bras gauche et de là être reliée à l'extrémité avant du fût de la carabine.
- ⇒ La bretelle ne doit passer que d'un seul côté de la main ou du poignet.
- ⇒ Aucune partie de la carabine ne peut être en contact avec la bretelle ou une pièce s'y rattachant excepté à sa pièce de fixation et cale-main.

7.4.3. Normes pour les carabines Standard 300 m et Air 10 m

7.4.3.1. Plaque de couche.

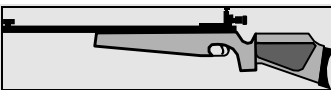
- ⇒ La plaque de couche peut être réglable vers le haut ou vers le bas.
- ⇒ Le décalage latéral de la plaque de couche est limité à 15 mm à gauche ou à droite. Ce décalage peut être parallèle à l'axe central de l'extrémité normale de la crosse ou l'ensemble (pas seulement une partie) de la plaque de couche peut être tourné autour de l'axe vertical.
- ⇒ Toute rotation de la plaque de couche autour d'un axe horizontal n'est pas autorisée.

7.4.3.2.

- ⇒ Trous de pouce, repose-pouce, pommeau, repose hypothénar ainsi que niveau liquide (niveau à bulle) sont interdits. Un appui paume (repose hypothénar) est constitué par une protubérance ou une extension quelconque, placée à l'avant ou sur le côté de la poignée pistolet, et destinée à empêcher la main de glisser.
- ⇒ Si une crosse présente une dimension quelconque inférieure au maximum autorisé, elle peut être amenée jusqu'aux mesures présentées dans le tableau 7.4.3.7. Toute addition doit être conforme au profil existant et en aucun cas la poignée pistolet ni le fût ne peuvent être façonnés de façon ergonomique.
- ⇒ Tout matériau destiné à procurer une adhérence supplémentaire sur la poignée, la plaque de couche, le fût, la partie basse de la crosse est interdit.

7.4.3.3. Contrepoids extérieurs

Sont seuls autorisés les contrepoids de canon d'un rayon inférieur à 30mm depuis l'axe du canon. Les contrepoids de canon peuvent être déplacés le long du canon



7.4.3.4. Carabine Standard 300 m

Toutes carabines 300 m conformes aux spécifications du tableau 7.4.3.6 et respectant les restrictions supplémentaires suivantes.

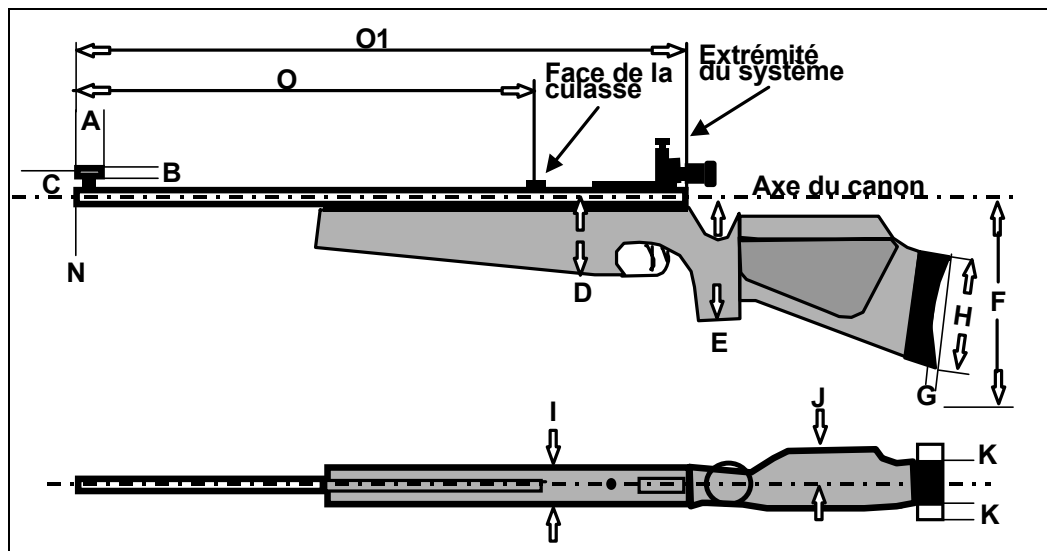
1. Le poids de détente minimum est de 1.500 g mesuré avec le canon vertical (une vérification sera effectuée immédiatement après la fin de la dernière série)
2. La carabine ne doit pas être transportée hors du poste de tir pendant le déroulement d'une épreuve sauf avec l'autorisation du juge-arbitre de pas de tir.
3. La même arme doit être utilisée dans toutes les positions sans changement. Ceci ne concerne pas les réglages de plaque de couche, de cale-main, ni les changements de guidon ou réglages de la hausse ou de l'iris.
4. La longueur totale du canon incluant tout tube prolongateur depuis la face avant de la culasse jusqu'à la bouche apparente ne doit pas excéder **762 mm**.

7.4.3.5. Carabine Air 10 m

Toutes carabines à air comprimé ou à gaz, conformes aux spécifications 7.4.3.6 et respectant la restriction supplémentaire suivante:

⇒ Longueur totale du système mesurée de l'arrière du mécanisme à la bouche apparente ne dépassant pas **850 mm**.

7.4.3.6. Caractéristiques des carabines 10m et 300m standard.



7.4.3.7. Mesures des carabines 10m et 300m standard

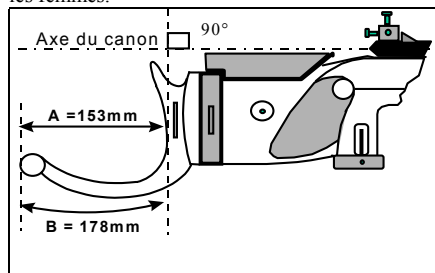
A	Longueur du tunnel de guidon.	50mm
B	Diamètre du tunnel de guidon.	25mm
C	Distance du centre de guidon ou du haut de la lame au-dessus de l'axe du canon ou désaxée (exception prévue pour les droitiers qui tirent avec l'œil gauche)	40mm
D	Hauteur du fût à partir de l'axe du canon.	90mm
E	Point le plus bas de la poignée pistolet à partir de l'axe du canon.	160mm
F	Point le plus bas de la crosse ou de la plaque de couche dans sa position la plus basse à partir de l'axe du canon.	220mm
G	Profondeur de la courbure de la plaque de couche.	20mm
H	Longueur de la plaque de couche mesurée de bec à bec.	153mm
I	Largeur ou épaisseur maximum du fût.	60mm
J	Largeur de l'appui joue mesurée à partir de l'axe du canon.	40mm
K	Décentrage gauche ou droite de la plaque de couche par rapport à l'axe de l'extrémité de la crosse.	15mm
L	Standard: Poids de détente mini (double détente interdite)	1500gr
L	AIR: Poids de détente mini (double détente interdite)	Libre
M	Poids total avec viseur et cale main	5,5kg
N	Le guidon ne peut pas dépasser la bouche apparente de l'arme	
O	Standard: longueur totale du canon dont extension (de la bouche à la face de la culasse.	762mm
O1	AIR: longueur totale du système.	850mm

7.4.4. Normes pour la carabine 50m

Toute carabine chargée pour la cartouche à percussion annulaire de 5,6 mm (.22 lr) est autorisée sous réserve des limitations supplémentaires ci-après :

7.4.4.1. Poids

Le poids de la carabine avec tous les accessoires utilisés (y compris le pommeau ou le cale main) ne doit pas dépasser **8 kg** pour les hommes ou **6,5 kg** pour les femmes.



7.4.4.2. Plaque de couche et crochet

Un crochet de crosse peut être utilisé s'il respecte les dimensions maximales suivantes

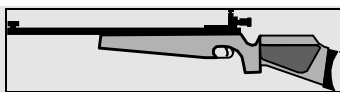
- ⇒ 153 mm (A) à l'arrière d'une ligne perpendiculaire à l'axe du canon passant par le plus profond du creux de la plaque de couche qui repose normalement contre l'épaule.
- ⇒ 178 mm (B) de longueur totale extérieure en suivant toute la courbure.

7.4.4.3. Pommeau

C'est un accessoire ou une prolongation sous le fût qui aide au soutien de la carabine par la main avant. Le pommeau ne doit pas descendre à plus de **200 mm** au-dessous de l'axe du canon.

7.4.4.4.

Il est possible d'utiliser plus d'une carabine ou partie d'une carabine.



7.4.5. Carabine 300 m

Mêmes spécifications que les règles 7.4.4 pour la carabine 50m (Homme et Dame)

Pour les autres spécifications voir le tableau 7.16

7.4.6. Réservé.

7.4.7. Réservé.

7.4.8. Munitions

Distance	Calibre	Autres spécifications
50m	5,6 mm (.22 lr)	Percussion annulaire " long rifle ". Seules les balles faites en plomb ou autre matériau mou similaire sont autorisées.
10m	4,5 mm (.177)	Projectile de n'importe quelle forme fait en plomb ou autre matériau mou similaire.
300m	Maximum 8 mm	Toute munition pouvant être tirée sans aucun danger pour les tireurs ou le personnel du stand. Interdiction de toute munition à balle traçante, perforante ou incendiaire

7.4.9. Règles concernant l'habillement

L'usage de tout dispositif spécial, accessoire ou vêtement qui soutient ou immobilise à l'excès les jambes, le corps ou les bras est interdit afin d'éviter que les qualités d'adresse du tireur ne soient améliorées artificiellement par un vêtement spécial.

7.4.9.1. Matériau.

Les vestes, pantalons et gants de tir doivent être confectionnés dans un matériau flexible dont les caractéristiques physiques ne doivent pas changer sensiblement, c'est-à-dire devenir plus collant, plus épais ou plus dur, dans les conditions communément admises pour le tir.

Les renforts, doublures et rembourrages doivent répondre aux mêmes spécifications.

Toute doublure ou rembourrage ne peut être piqué, cousu au point croisé, collé ou fixé autrement au tissu extérieur que par un point de couture normal.

Tout rembourrage ou renfort doit être mesuré comme faisant partie intégrante du vêtement.

7.4.9.1.1.

Le contrôle n'approuve qu'une veste, un pantalon et une paire de chaussures de tir pour chaque tireur et pour toutes les épreuves d'un championnat.

Cela ne concerne pas les tireurs utilisant des pantalons ordinaires ou des chaussures normales d'entraînement sportif dans une épreuve ou une position.

Une veste de tir doit pouvoir être utilisée dans les trois positions de tir (couché, debout, genou) et doit inclure toutes les autres spécifications pour être acceptée.

Tout équipement ou vêtement refusé trois fois au contrôle sera classé non conforme, ne pourra pas être présenté à nouveau et sera marqué de façon indélébile.

7.4.9.1.2.

Les tireurs doivent porter un dossard numéroté sur le dos du vêtement extérieur au-dessus de la ceinture durant tout le temps de la compétition et de l'entraînement officiel.

Si le dossard n'est pas porté, le tireur ne peut pas commencer ou poursuivre le tir.

7.4.9.1.3.

Tous les tireurs doivent se conformer aux règles d'admission et de support commercial figurant en Section 4 du Règlement ISSF. Cette section couvre les règles et sanctions relatives à la publicité et au port des emblèmes, marques commerciales ou logos.

7.4.9.2. Appareils de mesure.

7.4.9.2.1. Épaisseur

La mesure doit être effectuée (précision de **1/10 de mm**) sous une pression de 5 kg entre 2 plateaux circulaires de 30 mm de diamètre se faisant face.

7.4.9.2.1.1. Tableau des épaisseurs

Épaisseur	Pantalon	Renforts pantalon	Veste	Renforts veste	Sous vêt	Gant	Chaussures
Simple	2,5 mm	10mm	2,5 mm	10 mm	2,5 mm		4,0 mm
Double	5,0 mm	20 mm	5,0 mm	20 mm	5,0 mm		
Totale						12,0 mm	

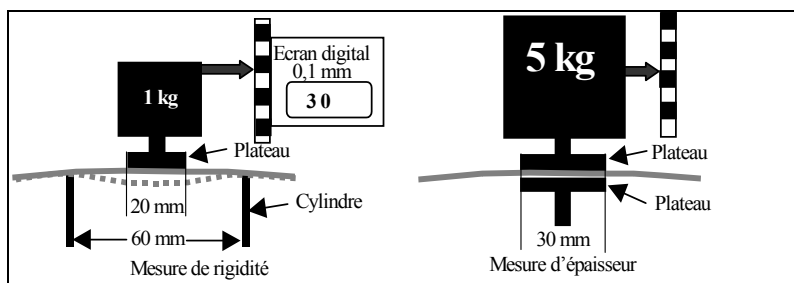
7.4.9.2.2. Rigidité

La mesure doit être effectuée (avec une précision de **1/10 mm**) sous une pression de 1 kg entre un plateau circulaire de 20mm de diamètre et un cylindre creux de 60mm de diamètre

7.4.9.2.2.1.

Le poids de mesure appuie par l'intermédiaire du plateau sur le matériau à mesurer qui est étendu à plat et sans étirement sur le cylindre de mesure

Si le plateau de mesure est descendu d'au moins 3 mm, le matériau est accepté sinon il est trop rigide.



7.4.9.2.2.2.

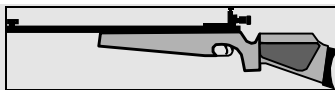
Des contrôles en fin d'épreuve doivent être prévus.

7.4.9.2.2.3.

La modification du matériel après le passage au contrôle (spray, etc.) sera pénalisée.

7.4.9.2.2.4.

Tout autre instrument capable de la précision demandée peut être utilisé, après approbation de l'ISSF.



7.4.9.3. Veste de tir

7.4.9.3.1.

⇒ L'**épaisseur** du corps de veste et des manches, y compris la doublure, ne doit pas excéder **2,5 mm** en simple épaisseur et 5 mm en double épaisseur en n'importe quel point où des surfaces planes peuvent être mesurées.

⇒ La **longueur** de la veste est limitée au bas des poings fermés

7.4.9.3.2.

⇒ La **fermeture** de la veste doit être exclusivement assurée par des moyens non réglables, ce qui signifie par exemple boutons ou glissières.

⇒ Le **chevauchement** (voir figure) des bords de la veste lorsque celle-ci est fermée, ne doit pas dépasser **10 cm**.

⇒ La veste doit flotter sur le corps du tireur et pour vérifier cette **amplitude**, on doit pouvoir faire croiser les bords d'au moins **70 mm** (mesure entre le centre du bouton et le bord extérieur de la boutonnrière correspondante) au-delà de la fermeture normale. *La mesure sera effectuée avec les bras le long du corps.*

7.4.9.3.3.

Tous les laçages, courroies, coutures, piqûres, attaches ou autres systèmes qui peuvent constituer un maintien artificiel sont interdits.

Il est cependant permis d'avoir une fermeture éclair ou au maximum deux courroies pour relever le tissu dans la zone du bourrelet d'épaule.

Aucune fermeture éclair ou système de fermeture ou de mise en tension autre que ceux spécifiés dans ces règles et figures n'est autorisé.

7.4.9.3.4. Panneau dorsal

Le panneau dorsal peut être fait en plusieurs parties dont une bande à condition que ceci ne raidisse pas la veste ni ne réduise sa flexibilité.

Tous les composants du panneau dorsal doivent répondre aux limites d'épaisseur de 2,5 mm mesurée sur une surface plane et aux règles concernant la rigidité.

7.4.9.3.5. Dos amovible.

Un dos interchangeable, permettant une meilleure ventilation, est autorisé à condition qu'il soit doux, flexible et souple et que ses attaches ne rigidifient pas la veste et ne procurent aucun support additionnel.

Chaque dos amovible doit être approuvé par le contrôle.

Tous les dos interchangeables d'une même veste doivent avoir la même hauteur et la même largeur

7.4.9.3.6.

Quand le tireur est en position couché ou genou, la manche de la veste ne doit pas dépasser le poignet du bras sur lequel est fixée la bretelle, et elle ne doit pas être placée entre la main ou le gant et le fût de l'arme.

7.4.9.3.7.

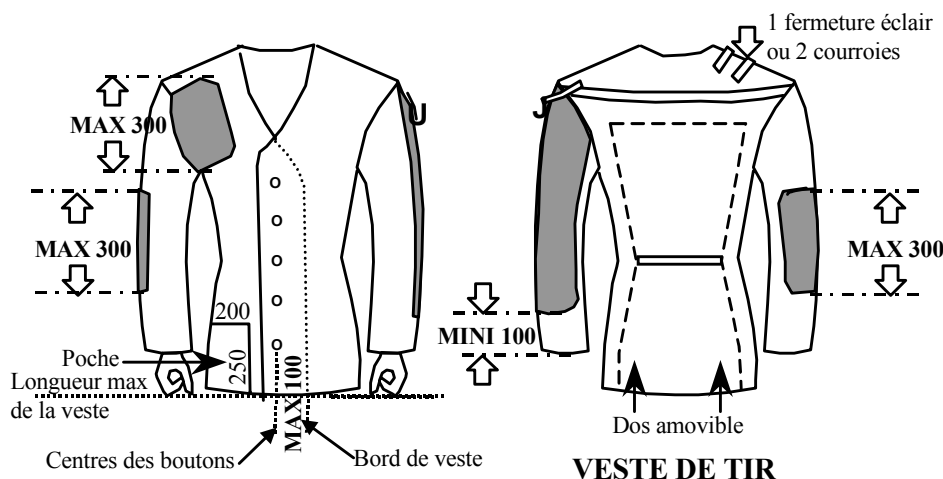
Aucun velcro, substance adhésive, liquide ou spray, ne peut être appliqué sur la face extérieure ou intérieure de la veste, des renforts ou de l'équipement.

Il est permis de rendre le matériau de la veste rugueux.

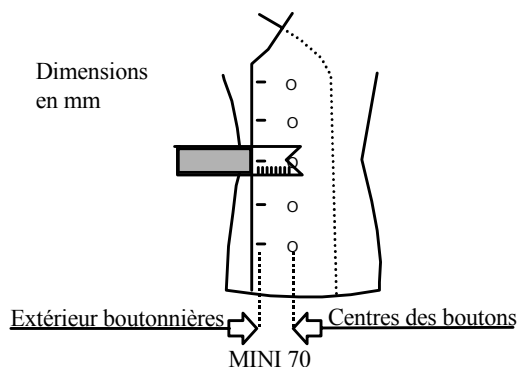
7.4.9.3.8. Renforts de veste.

Les vestes de tir ne peuvent recevoir des pièces de renfort que sur leur surface extérieure et en se conformant aux limitations suivantes.

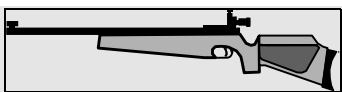
1. L'épaisseur des renforts, y compris le matériau et les doublures ne doit pas excéder 10 mm en simple épaisseur ou 20 mm en double épaisseur.
2. Des renforts peuvent être ajoutés aux deux coudes sur la moitié (1/2) de la circonférence de la manche.
Sur le bras qui supporte la bretelle de tir, le renfort peut s'étendre depuis le haut du bras jusqu'à 100 mm de l'extrémité de la manche.
Sur le bras opposé, la longueur du renfort est limitée à 300 mm.
3. Sur le bras qui supporte la bretelle de tir, on ne peut fixer, sur la face externe de la manche ou sur la couture de l'épaule, qu'un seul crochet, bouton ou boucle destiné à empêcher la bretelle de glisser.
4. Le renfort au creux de l'épaule là où vient s'appuyer la plaque de couche, ne doit pas excéder 300 mm dans sa plus grande dimension.
5. Toutes les poches intérieures sont interdites. Une seule poche extérieure est autorisée et doit se situer sur la partie avant droite de la veste (sur la partie avant gauche pour un gaucher)
6. Dimensions maximales de la poche: 25 cm de haut depuis le bas de la veste et 20 cm de large.



VESTE DE TIR



MESURE DE
L'AMPLITUDE



7.4.9.4. Pantalon de tir

7.4.9.4.1.

- ⇒ L'épaisseur du pantalon, y compris la doublure, ne doit pas excéder 2,5 mm en simple épaisseur et 5 mm en double épaisseur en n'importe quel point où des surfaces planes peuvent être mesurées.
- ⇒ Le pantalon ne doit pas être porté ou monté plus haut que **50 mm** au-dessus de la crête supérieure de l'os de la hanche.
- ⇒ Cordons de serrage, fermetures à glissière ou attaches destinés à serrer le pantalon sur les jambes ou les hanches sont interdits.
Peut être soutenu seulement par une ceinture normale (maximum 40 mm de largeur et 3mm d'épaisseur) ou des attaches (bretelles)
- Si une ceinture est portée dans la position debout, la boucle ou la fermeture ne doit pas être utilisée pour supporter le coude ou le bras gauche.
- ⇒ Si le pantalon a une bande de ceinture, celle-ci ne devra pas dépasser **70 mm** de large et devra être fermée par un crochet et jusqu'à 5 oeilletons maximum ou jusqu'à 5 points d'attache par bouton-pression, ou système similaire ou auto agrippant (velcro) Un seul type de fermeture est autorisé (la combinaison d'une fermeture par auto agrippant avec un autre système est interdite).
- ⇒ Le pantalon doit être flottant autour des jambes. Le tireur, avec le pantalon sur lui, doit pouvoir s'asseoir sur une chaise avec toutes les fermetures closes.
- ⇒ Si le pantalon spécial n'est pas porté, un pantalon ordinaire est autorisé dans la mesure où il ne procure aucun support artificiel à une partie du corps.

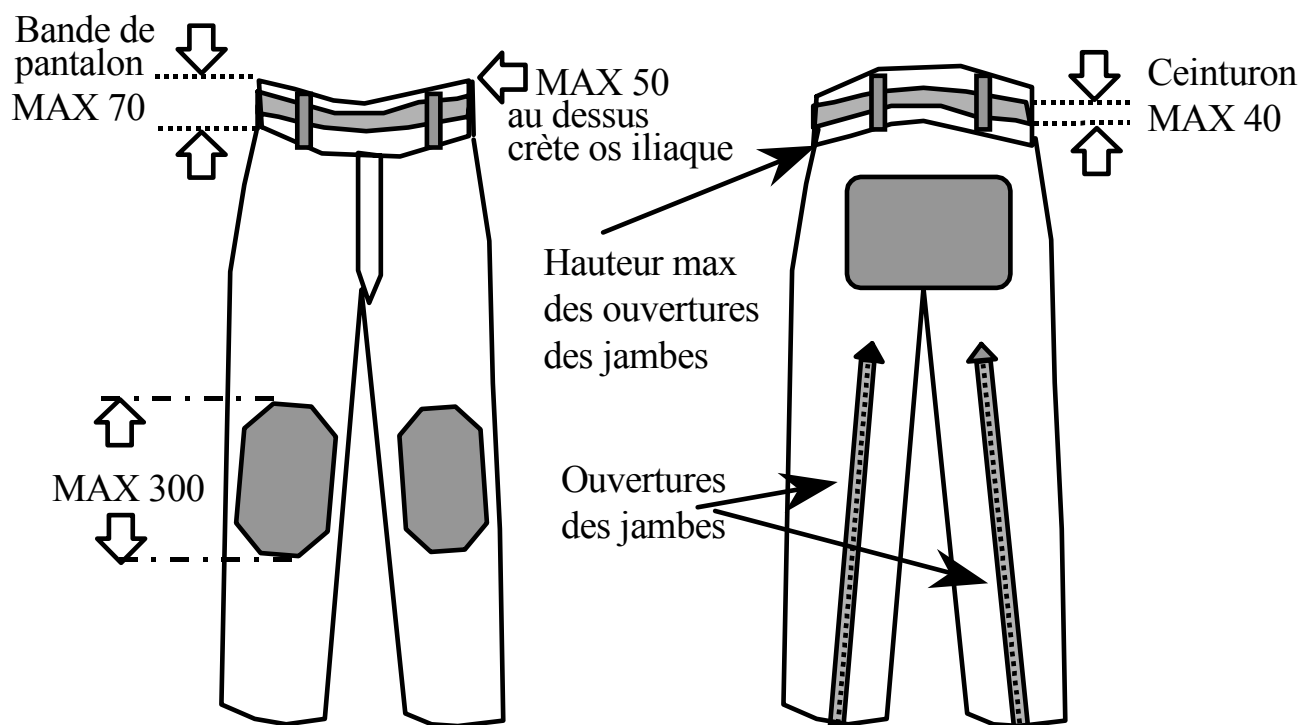
7.4.9.4.2. Fermetures.

Glissières, boutons, velcro ou autres moyens similaires d'attache ou de fermeture **non réglables** ne sont permis qu'aux endroits suivants :

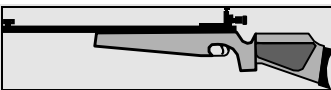
- | | |
|----|---|
| 1. | Une seule fermeture (type éclair ou autre) sur le devant pour ouvrir ou fermer la braguette. La braguette ne doit pas descendre au-dessous du niveau de l'entrejambe. Toute ouverture qui ne peut pas être fermée est autorisée. |
| 2. | Une seule autre fermeture sur chacune des jambes soit à l'avant du haut de la jambe, soit à l'arrière de la jambe mais non à ces 2 endroits de la même jambe. L'ouverture ne peut commencer qu'à partir de 70 mm du haut du pantalon et elle peut descendre jusqu'au bas du pantalon. |

7.4.9.4.3. Renforts.

- ⇒ Des renforts peuvent être ajoutés au fond et aux deux genoux du pantalon.
- ⇒ La pièce de fond ne doit pas dépasser la largeur des hanches et sa hauteur ne doit permettre de couvrir sans dépassement que les points d'usure normaux correspondant au siège du tireur.
- ⇒ Les pièces pour les genoux peuvent avoir une longueur maximum de 300mm et ne doivent pas être plus larges que la moitié de la circonférence des jambes de pantalon.
- ⇒ L'épaisseur des renforts, y compris le matériau et les doublures ne doit pas excéder 10 mm en simple épaisseur ou 20 mm en double épaisseur. Toute poche est interdite.



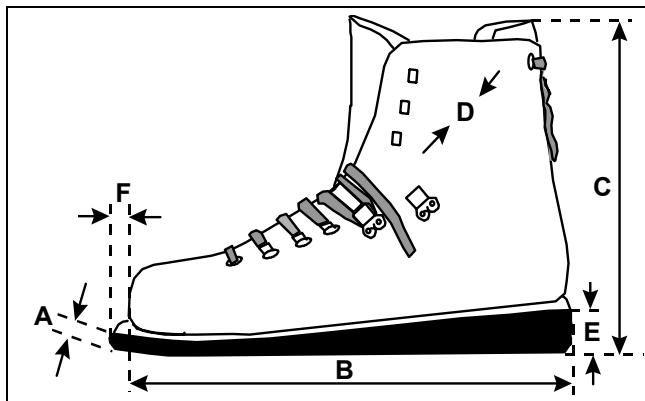
PANTALON DE TIR



7.4.9.5. Chaussures de tir.

Les chaussures de ville normales, les chaussures de sport légères et les **chaussures de tir** respectant les spécifications suivantes sont autorisées:

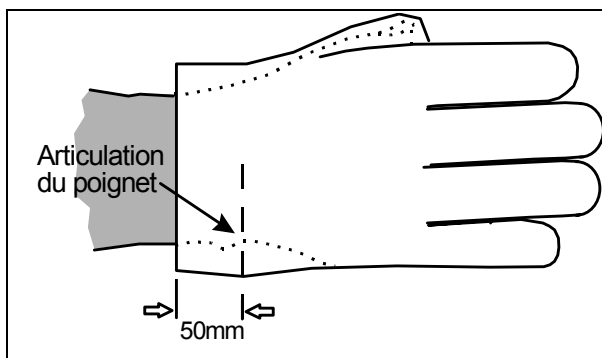
1. Le matériau de la partie haute de la chaussure (au-dessus de la semelle) doit être mou, flexible et souple, ne pas excéder une épaisseur de 4 mm (toutes doublures comprises) mesurée en un point quelconque sur une surface plane telle que D sur la figure.
2. La semelle doit être flexible à la cambrure du pied.
3. La hauteur de la chaussure du sol à son point le plus haut (dimension C) ne doit pas excéder les 2/3 de la longueur (dimension B+F)
4. Quelles que soient les chaussures portées, elles doivent constituer extérieurement une même paire mais voir aussi le tableau ci après.



CHAUSSURES DE TIR

- A Épaisseur maximum de la semelle à la pointe: 10 mm.
- B Longueur totale: conforme à la taille du pied du tireur.
- C Hauteur maximum de la chaussure: 2/3 de (B +F).
- D Épaisseur maximum du matériau de la partie haute: 4 mm
- E Talon maximum: 30 mm
- F L'extension à l'avant de la semelle ne doit pas excéder 10 mm et peut être coupée angulairement sur l'une ou les deux semelles. Aucun autre prolongement de la semelle en longueur ou en largeur n'est autorisé.

7.4.9.6. Gant de tir



GANT DE TIR

1. L'épaisseur totale ne doit pas excéder **12 mm** en mesurant les 2 faces ensemble en un point quelconque en dehors des coutures et des articulations.
2. Le gant ne doit pas dépasser le poignet de plus de **50 mm**, mesurés depuis le centre de l'articulation du poignet. Toute courroie ou autre système de fermeture de poignet est interdit. Cependant une partie du poignet peut être élastique pour permettre d'enfiler le gant, mais doit rester lâche autour du poignet.

7.4.9.7. Habillement du tireur

7.4.9.7.1.

Les vêtements portés sous la veste et le pantalon de tir ne doivent pas dépasser **2,5 mm** en simple épaisseur ou 5 mm en double épaisseur.

7.4.9.7.2.

Seuls des sous-vêtements personnels normaux et/ou des vêtements d'entraînement qui ne stabilisent pas ou ne réduisent pas excessivement le mouvement des jambes, du corps ou des bras peuvent être portés sous la veste et/ou le pantalon de tir.

Le vêtement d'entraînement porté sous le pantalon de tir ne doit pas être un pantalon normal, un jean, etc. Tout autre sous-vêtement est interdit.

7.4.10. Accessoires

7.4.10.1. Télescopes de repérage

L'utilisation de télescopes non montés sur la carabine pour le repérage des impacts est *autorisée pour les épreuves 50 m et 300 m uniquement*.

7.4.10.2. Boîte à matériel ou sac de tir

En position de tir, la boîte ou le sac de tir ne doit pas être placés en avant de l'épaule la plus avancée du tireur à l'exception de la position debout ou il est possible d'utiliser une boîte à matériel ou un sac, une tablette ou un support pour reposer la carabine entre les coups; ceci à condition qu'il ne soit pas d'une taille ou d'une conception telles qu'il apporte une gêne aux tireurs voisins ou constitue un abri contre le vent.

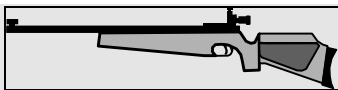
Un coussin de tir à genou peut servir de support à la carabine entre les coups.

7.4.10.3. Tapis de tir

L'utilisation de tapis personnels est interdite.

7.4.10.4. Coussin de tir

Pour le tir dans la position "à genou", un seul coussin de forme cylindrique est autorisé. Ses dimensions maximales sont de 25 cm de long et 18 cm de diamètre. Il doit être constitué d'un matériau souple et flexible. Tout lien ou autre système permettant de façonner le coussin est interdit.



7.5. OFFICIELS DE LA COMPETITION

7.5.1. Juge-arbitre principal

Un juge arbitre principal doit être nommé pour chaque épreuve sur un pas de tir spécifique. Il doit assumer les responsabilités suivantes.

- ⇒ Direction des arbitres et personnels du stand.
- ⇒ Bon déroulement des épreuves.
- ⇒ Commandements quand ceux-ci sont centralisés.
- ⇒ Participation à la répartition des postes de tir.
- ⇒ Mise en action du personnel et du matériel nécessaires au fonctionnement normal des installations et à leur éventuel dépannage rapide.
- ⇒ Décision sur toute irrégularité que les autres juges-arbitres ne peuvent résoudre.
- ⇒ Coopération de l'ensemble des personnels du stand avec le jury.

7.5.2. Juge-arbitre de pas de tir

Un juge-arbitre de pas de tir doit être nommé pour chaque groupe de 5 à 10 postes de tir. Ses responsabilités sont les suivantes :

- ⇒ Sur les postes dont il a la charge, bon déroulement des épreuves sous la direction du juge-arbitre principal et en coopération avec le jury en toutes circonstances.
- ⇒ Appel des tireurs aux postes de tir.
- ⇒ 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 doivent être terminées avant le début de préparation.
- ⇒ Vérification de l'approbation des armes, équipements et accessoires.
- ⇒ Contrôle des positions de tir en signalant toute irrégularité au jury.
- ⇒ Commandements prévus ou nécessaires.
- ⇒ Enregistrement précis des tirs par le greffier (cibles papier)
- ⇒ Bon fonctionnement des cibles.
- ⇒ Recevoir les réclamations et les transmettre au Jury.
- ⇒ Inscription de toutes irrégularités, perturbations, pénalités, coups manqués, incidents de fonctionnement, temps supplémentaires, répétitions de coups ou de séries, sur le formulaire d'incident, le registre de stand, la cible ou le ruban d'imprimante, éventuellement sur le petit tableau d'affichage.

7.5.3. Greffier

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

- ⇒ Remplir ou vérifier les informations sur la carte de tir et le tableau (nom du tireur, numéro d'identification, numéro du poste de tir,....)
- ⇒ 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 portant la mention "ESSAI" et un carton portant la mention "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.
- ⇒ 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 lui permettre de contrôler ses coups au télescope avant de faire le signal de changement de cible.
- ⇒ Inscrire la valeur estimée ou réelle de chaque coup sur le petit tableau situé au-dessus ou à côté du pupitre, ceci à destination du public..
- ⇒ 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.
- ⇒ Éviter toute conversation avec le tireur et tout commentaire ou remarque concernant le résultat ou le temps de tir restant.

7.5.4. Juges-arbitres de tranchée et de cibles (cibles carton)

7.5.4.1.

Le nombre de juges-arbitres de tranchée doit correspondre à celui des juges-arbitres de pas de tir. Dans la tranchée, ils sont responsables du changement rapide des cibles du groupe qui leur est assigné, du décompte des points, du marquage (paletage) et de la montée des cibles pour le coup suivant du tireur.

7.5.4.2.

S'il n'est pas possible de localiser sur une cible l'impact du coup tiré, c'est au juge-arbitre de tranchée qu'il appartient de déterminer si cet impact figure sur une cible voisine et, en consultation avec le jury et le juge-arbitre de pas de tir, de clarifier la situation.

7.5.4.3.

Lorsqu'il est fait usage de boîtes changeurs de cibles, le juge-arbitre de tranchée est responsable du chargement correct des cibles, de leur ramassage et préparation pour envoi au classement. Il est également responsable du signalement, sur les cibles, de tout incident qui a pu se produire.

7.5.4.4.

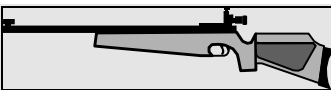
Il doit s'assurer qu'il n'y a pas d'impacts sur le blanc de la cible et que toutes les traces de tir sur le châssis sont clairement indiquées.

7.5.5. Technicien officiel de cibles électroniques.

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

7.5.5.1. Fond de cibles électroniques 50 m/ 300m.

Un carton de contrôle (fond de cible) à renouveler à chaque relais sera fixé à l'arrière des cibles (sauf à 10m où le ruban de papier noir du visuel joue le rôle de contre cible)



7.6. DEFINITIONS ET REGLEMENTS DES EPREUVES

7.6.1. Positions de tir.

7.6.1.1. Position "Couché"

⇒	Le tireur peut s'étendre sur le sol nu du poste de tir ou sur le tapis de tir.
⇒	Il peut également utiliser le tapis pour y reposer ses coudes.
⇒	Le corps est étendu sur le poste de tir avec la tête tournée vers les cibles.
⇒	La carabine doit être soutenue par les deux mains et une épaule seulement.
⇒	Pendant la visée, la joue peut être placée contre la crosse de la carabine.
⇒	La carabine peut être maintenue par la bretelle, mais le fût situé derrière la main gauche ne doit pas être en contact avec la veste.
⇒	Aucune partie de la carabine ne doit être en contact avec la bretelle ou ses attaches.
⇒	La carabine ne doit toucher ou reposer contre aucun autre point ou objet.
⇒	Les deux avant-bras ainsi que les manches de la veste de tir en avant des coudes doivent être visiblement détachés du sol.
⇒	L'axe de l'avant-bras du tireur côté bretelle (gauche) doit être au moins à 30° au dessus de l'horizontale.

7.6.1.2. Position "Debout"

⇒	Le tireur doit être debout, librement, les 2 pieds sur le sol du poste ou sur le tapis de sol sans aucun autre appui.
⇒	La carabine doit être tenue avec les deux mains et l'épaule (haut de poitrine droit) ou le haut du bras proche de l'épaule, la joue et la partie de la poitrine proche de l'épaule droite. La carabine ne doit pas être supportée par la veste ou la poitrine au-delà de la zone de l'épaule droite et la partie droite de la poitrine.
⇒	La partie supérieure du bras gauche et le coude peuvent s'appuyer sur le thorax ou la hanche.
⇒	La carabine ne doit toucher ou reposer contre aucun autre point ou objet.
⇒	Un pommeau peut être utilisé sauf dans les épreuves 10m et 300m standard.
⇒	Le cale main / attache de bretelle n'est pas autorisé dans cette position pour les épreuves 10m et 300m standard.
⇒	Dans cette position, l'usage d'une bretelle est interdit pour toutes les carabines

7.6.1.3. Position "Genou"

⇒	Le tireur peut toucher le sol du poste de tir avec la pointe du pied droit, le genou droit et le pied gauche.
⇒	La carabine doit être tenue avec les deux mains et l'épaule droite.
⇒	Le coude gauche doit reposer sur le genou gauche.
⇒	La pointe du coude ne doit pas être à plus de 100 mm en avant ou 150 mm en arrière du sommet du genou.
⇒	La carabine peut être maintenue par la bretelle, mais le fût situé derrière la main gauche ne doit pas être en contact avec la veste.
⇒	Aucune partie de la carabine ne doit être en contact avec la bretelle ou ses attaches
⇒	La carabine ne doit toucher ou reposer contre aucun autre point ou objet
⇒	Si le coussin est placé sous le cou-de-pied droit, ce pied ne doit pas être tourné sur le côté avec un angle > à 45°.
⇒	Si on n'utilise pas le coussin, le pied peut être placé suivant un angle quelconque. Ceci peut inclure l'entrée en contact du côté du pied et de la partie inférieure de la jambe avec le sol.
⇒	Aucune partie de la cuisse ni des fesses ne peut toucher le sol.
⇒	Si le tireur utilise le tapis, il peut s'agenouiller en totalité sur le tapis de tir ou peut avoir un ou deux des trois points de contact (pointe du pied, genou, pied) sur le tapis.
⇒	Entre le séant et le talon le tireur ne doit avoir que le pantalon et les sous-vêtements. Il est interdit de placer la veste ou autre vêtement entre ces deux points ou sous le genou droit.

7.6.2. Définition des épreuves de tir

Voir le tableau 7.15

7.6.2.1.

Les épreuves carabine doivent être tirées dans l'ordre : 10m, 50m, 300m. **Quand le 300m est tiré, il doit toujours être programmé après le 10m et le 50m.**

7.6.2.2.

Les épreuves trois positions 50m et 300m doivent être tirées dans l'ordre: **Couché, Debout, Genou.**

7.6.2.3.

Tous les tireurs 3x40 doivent terminer la position avant le début de la suivante.

7.6.2.4.

Le temps **maximum** accordé pour changer de position est de 10 minutes.

7.6.3. Maniement des cibles

7.6.3.1. Cibles papier

7.6.3.1.1. Carabine 10m

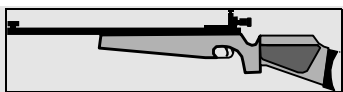
1. Le changement des cibles est normalement effectué par les tireurs eux-mêmes, sous la surveillance des juges-arbitres de pas de tir. Le tireur est responsable de tirer sur la bonne cible.
2. Immédiatement **après chaque série** de 10 coups, le tireur doit poser les 10 cibles à l'endroit convenable pour le greffier qui les met dans un conteneur de sécurité transporté au Bureau de classement par une personne autorisée.

7.6.3.1.2. Carabine 50m

1. Si l'on utilise des changeurs ou des 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.
2. Si le tireur considère que le marquage est trop lent, il peut en aviser le juge-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.

7.6.3.2. Cibles électroniques

1. L'utilisation du panneau de contrôle du tireur pour modifier la présentation de la cible sur l'écran du moniteur (ZOOM) et pour passer de la cible d'essai à la cible de match (MATCH) doit être précisée par le juge arbitre principal lors des instructions données en début de match.
2. Il n'est pas permis de cacher tout ou partie de l'écran du moniteur qui doit rester en permanence entièrement visible par les officiels du pas de tir.
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.



7.6.4. Règles de compétition

7.6.4.1. Période de préparation

- ⇒ Il doit être accordé au tireur **10 minutes** avant le début de la compétition pour se préparer. Pendant ce temps, la cible d'essai doit être apparente.
- ⇒ L'arbitre principal permettra aux tireurs de placer leur équipement au poste de tir avant le début de la période de préparation si la série précédente est terminée. L'arbitre principal annonce quand la série précédente est terminée.
- ⇒ *Le jury et les juges arbitres devront terminer les vérifications pré-compétition avant le début de la préparation.*
- ⇒ Ensuite, le commandement "**DÉBUT DE PRÉPARATION**" sera donné.
- ⇒ 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.

7.6.4.2. Départ

- ⇒ La compétition est considérée comme ayant commencé lorsque le juge-arbitre 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.

7.6.4.3. Remplacement d'un tireur

Un concurrent qui abandonne la compétition à n'importe quel moment après avoir tiré son premier coup d'essai ne peut pas être remplacé.

7.6.4.4. Coups d'essai

- ⇒ 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 la permission du Jury et tout coup d'essai tiré en contradiction avec cette règle sera compté pour un zéro dans la compétition.

7.6.4.5. Coups hors temps officiel

- ⇒ Coup tiré **avant** = *pénalité de 2 points sur la 1^{ère} 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 le juge-arbitre n'aient accordé un temps supplémentaire. Si le coup en retard ne peut pas être identifié, ce tir sera annulé par déduction de la plus haute valeur sur cette cible.

7.6.4.6. Temps restant.

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

7.6.4.7. Règles spécifiques aux épreuves 10m

7.6.4.7.1.

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 1^{ère} série pour chaque renouvellement de la faute.

7.6.4.7.2.

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.

7.6.4.7.3.

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.

7.6.5. Interruptions

7.6.5.1. Temps supplémentaire

Lorsqu'un tireur doit cesser son tir pendant **plus de 3 minutes** sans qu'il n'y ait 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..

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.

7.6.5.2. Essais supplémentaires.

Lorsqu'un tireur subit une interruption de **plus de 5 minutes** ou change de poste, il peut tirer un nombre supplémentaire illimité de coups d'essai sur une cible d'essai au début de son temps de tir restant (qui comprend les prolongations de temps accordées)

S'il n'est pas possible d'insérer une cible neuve sur un système de ciblerie automatique, les coups d'essais seront tirés sur la cible de match vierge suivante. Le ou les coups de match manquants seront tirés sur la cible de match suivante conformément aux instructions données par le juge-arbitre de pas de tir ou le membre du jury qui devront s'assurer qu'une explication complète est bien enregistrée sur la feuille de match.

7.6.5.3.

Toute prolongation de temps accordée par le Jury ou le juge arbitre doit être inscrite clairement avec sa raison sur la carte de score et sur le tableau du greffier visible par le tireur.

7.6.6. Infractions et règles de conduite

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

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

7.6.6.1. Généralités

7.6.6.1.1. Arme non contrôlée.

Un tireur qui commence la compétition avec une carabine ou un équipement non contrôlé doit être pénalisé d'une déduction de 2 points dans la 1^{ère} série.

Il ne sera pas autorisé à continuer tant que sa carabine ou son équipement n'aura pas été approuvé par le contrôle des armes et équipements.

Il ne pourra reprendre les tirs qu'au moment déterminé par le jury et ne doit pas se voir accorder de temps ou de coups d'essai supplémentaires.

7.6.6.1.2. Modification d'une arme.

Un tireur qui - avant ou au cours de la compétition - modifie une carabine ou un équipement déjà contrôlé de façon contraire aux règles peut être disqualifié.

7.6.6.1.3. Retard d'un tireur

Un tireur qui se présente en retard pour une compétition peut participer mais sans temps supplémentaire sauf s'il peut être prouvé que son retard est dû à des circonstances indépendantes de sa volonté.

Dans ce dernier cas, le jury doit (quand cela est possible sans perturber l'ensemble du programme de tir) accorder un temps supplémentaire de tir et déterminer quand et à quel poste le tireur peut compenser le temps perdu.

7.6.6.1.4. Carte de contrôle

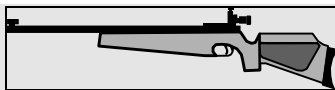
Un tireur passé au contrôle mais ne pouvant pas présenter la carte au début de l'épreuve, pourra commencer celle-ci.

Cependant, si avant la fin du temps officiel de l'épreuve, il ne peut pas obtenir confirmation (ou son responsable d'équipe) du passage au contrôle, il sera pénalisé de 2 points dans la 1^{ère} série.

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

7.6.6.1.5.

Toutes les pénalités, déductions, allocations de temps, etc. doivent être clairement et distinctement notées par le jury ou / et le juge-arbitre sur la cible, la feuille de match, le procès-verbal du greffier et le tableau de résultats afin d'aider la commission de classement.

**7.6.6.2. Tirs en excédent dans une épreuve ou une position.**

- ⇒ Si dans une épreuve ou une position un tireur tire plus de coups qu'il n'en est prévu au programme, le coup(s) en trop doit être annulé sur la dernière(s) cible(s)
- ⇒ Si le coup(s) ne peut être identifié, le coup(s) le meilleur doit être annulé.
- ⇒ Le tireur doit aussi être pénalisé **de 2 points** pour **chacun** des coups excédentaires, à déduire du coup(s) le moins bon de la 1^{ère} série.

7.6.6.3. Tirs en excédent sur une cible

1. 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 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 une cible qui devrait être la suivante.
2. Toutes les épreuves en trois (3) positions seront considérées comme une épreuve unique.
3. 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.
4. Si l'ordre réel des coups à transférer ne peut être établi clairement à l'aide des notes du greffier, les coups dont la valeur est la plus faible doivent être transférés vers les cibles suivantes et les coups de plus grande valeur vers les cibles précédentes, de sorte que le tireur ne retire aucun profit d'une situation de compte à rebours pour un barrage.

7.6.6.4. Tirs croisés**7.6.6.4.1.**

Les tirs croisés doivent être comptés comme coups manqués.

7.6.6.4.2.

Un concurrent qui tire une balle d'essai dans la cible de compétition d'un autre tireur, doit être pénalisé d'une déduction de 2 points.

7.6.6.4.3. Tir croisé confirmé.

Si un tireur reçoit sur sa cible un impact provenant d'un tir croisé confirmé et qu'il est impossible de déterminer quel impact est le sien, il doit être crédité de la valeur du meilleur impact indéterminé.

7.6.6.4.4. Tir croisé non confirmé.

Si, sur la cible de compétition d'un tireur, il existe plus d'impacts qu'il n'en est prévu et s'il est impossible de confirmer que ces coups proviennent d'autres tireurs, les meilleurs de ces impacts seront annulés.

7.6.6.4.5. Contestation d'un impact.

Un tireur qui désire contester un impact sur sa propre cible doit avertir immédiatement le juge-arbitre du pas de tir.

1. Si celui-ci confirme que le tireur n'a pas tiré la balle(s) contestée, il doit faire figurer la déclaration sur le procès-verbal et le coup doit être annulé.
2. Si celui-ci ne peut confirmer, au-delà d'un doute raisonnable, que le tireur n'a pas tiré la balle(s) contestée, le coup(s) doit être compté au tireur.

7.6.6.4.6. Annulation d'un tir.

L'annulation d'un tir peut être justifiée par les raisons suivantes :

1. Le greffier confirme par son observation de la cible et du tireur que celui-ci n'a pas tiré la balle.
2. Un "coup manqué" est signalé par un autre tireur ou par le greffier à peu près au même moment en provenance d'un des 2 ou 3 postes voisins.

7.6.6.4.7. Déductions.

Les déductions de score doivent toujours s'effectuer dans les séries au cours desquelles a eu lieu l'infraction. S'il y a lieu de procéder à des déductions générales, elles devront être effectuées sur les coups de compétition les moins bons dans la première série.

7.6.6.5. Coup croisé sur cible électronique 300 m

Le coup croisé sur cible électronique 300 m ne sera pas enregistré par le réceptacle de la cible mais une indication sera reçue par le centre de contrôle. Le tireur dont la cible n'a pas reçu le coup prévu se verra attribuer un manqué (zéro) et il sera prévenu qu'il a croisé son tir.

7.7. PRÉPARATIFS DE LA COMPÉTITION**7.7.1. Attribution des cibles.****7.7.1.1. Principe**

Les tireurs individuels et les équipes doivent pouvoir tirer dans des conditions aussi identiques que possible.

7.7.1.2.

Les gauchers ne devront pas tirer dans des conditions qui les défavorisent par rapport aux autres tireurs.

7.7.2. Épreuves de carabines à air (stands intérieurs)

Si, dans une épreuve de carabine à air, il existe plus de tireurs que de cibles, deux ou plusieurs séries (relais) seront constituées par tirage au sort.

7.7.3. Épreuves éliminatoires pour les stands extérieurs**7.7.3.1.**

Si la capacité du stand est dépassée, des éliminatoires seront organisées.

7.7.3.1.1.

Tout éliminatoire doit porter sur le déroulement complet de l'épreuve.

7.7.3.1.2.

Le nombre de qualifiés devra être annoncé le plus tôt possible.

Le nombre (X) de tireurs qualifiés sera proportionnel au nombre (A) de concurrents de l'éliminatoire ayant effectivement participé.

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

Exemple: 60 postes utilisables et 81 participants = coefficient de qualification égal à $60/81 = 0,74$
1 ^{ère} éliminatoire: 44 participants x 0,74 = 32,56 = 33 qualifiés et 2 ^{ème} éliminatoire : 37 participants x 0,74 = 27,38 = 27 qualifiés

7.7.3.2. Épreuves par équipes.

Les résultats par équipes sont établis à partir des résultats des éliminatoires. Les membres des équipes doivent être équitablement répartis entre les séries.

7.7.3.2.1.

Si le nombre de cibles est insuffisant pour placer 2 membres de chaque équipe dans la première série et le troisième dans la seconde série, il faudra programmer 3 séries avec 1 tireur de chaque équipe dans chacune.

7.7.3.3.

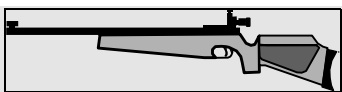
Un tireur non qualifié n'est pas autorisé à continuer la compétition

7.7.3.4.

Dans l'éventualité de scores égaux pour les dernières places qualificatives, l'ordre de classement sera déterminé en application des règles de barrage.

7.7.3.5.

Si la compétition dure plusieurs jours, les tireurs effectueront le même nombre de coups dans les mêmes positions chaque jour.



7.8. INCIDENTS (MAUVAIS FONCTIONNEMENTS)

7.8.1. Défaut d'arme.

Si un tireur a un mauvais fonctionnement de son arme ou de ses munitions, il peut, avec la permission du jury, la réparer ou continuer le tir avec une autre carabine.

7.8.1.1. Incidents admis en compétition.

- ⇒ Défaut de fonctionnement de la cartouche
- ⇒ Balle coincée dans le canon
- ⇒ Pas de départ bien que la détente ait été actionnée
- ⇒ Défaut de fonctionnement de l'extracteur

7.8.1.2. Changement d'arme.

Si on utilise une carabine de remplacement, celle-ci doit être approuvée par le contrôle des armes et équipements.

7.8.2. Temps supplémentaire accordé

Le temps (total) supplémentaire maximum attribué pour réparer ou échanger une carabine est de 15 minutes.

Le tireur doit terminer la compétition dans la même série (relais).

7.8.2.1.

Il doit être accordé au tireur des coups d'essai en nombre illimité durant le temps de tir restant et avant la reprise du match.

Le temps et les coups d'essai supplémentaires ne doivent être accordés que si l'interruption ne résulte pas d'une faute du tireur.

7.8.2.2.

Dans tous les cas, les juges-arbitres et le jury doivent être informés de façon qu'ils puissent décider des mesures à prendre.

7.8.3. Pannes des cibles électroniques

7.8.3.1. Panne de l'ensemble des cibles (applicable aussi au stand conventionnel)

7.8.3.1.1.

Le temps de tir écoulé doit être enregistré par le juge arbitre et par le jury.

7.8.3.1.2.

Les tirs de compétition déjà effectués par chaque tireur doivent être comptés et enregistrés. Dans le cas de panne d'alimentation du stand, il peut être nécessaire d'attendre le retour de la puissance pour pouvoir relever le nombre de coups enregistrés par les cibles (l'enregistrement des moniteurs n'est pas nécessaire)

7.8.3.1.3. Procédure

Après la réparation et dès que tout est en ordre de marche

- ⇒ Ajouter 5 minutes au temps de tir restant
- ⇒ Annoncer (haut-parleur) l'heure de 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

7.8.3.2. Panne d'une seule cible.

Quand une seule cible fait défaut appliquer la même procédure que pour les cibles conventionnelles.

7.8.3.3. Réclamation pour défaut d'enregistrement ou d'affichage moniteur

7.8.3.3.1.

Si le moniteur 10m ou 50m n'enregistre pas ou donne un zéro non prévu ou un autre résultat contestable.

- ⇒ Le tireur doit immédiatement prévenir l'arbitre de pas de tir proche
- ⇒ L'arbitre doit prendre par écrit l'heure de la réclamation
- ⇒ Un membre du jury (au moins) doit venir au poste de tir

7.8.3.3.2.

⇒ Le tireur sera invité à tirer UN COUP SUPPLÉMENTAIRE sur sa cible

7.8.3.3.3. Panne non confirmée

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 : numéro de poste et heure de tir, numéro du tir (en comptant celui du tir défectueux) et valeur/position de l'impact.

7.8.3.3.4.

A l'issue de l'épreuve, le Jury examine l'enregistrement du calculateur et la bande de contrôle, vérifie l'avant et le cadre du réceptacle de cible et note l'emplacement des impacts extérieurs au visuel, prélève la feuille de contrôle du fond de la cible.

A l'aide de ces informations et de celles transmises par le pas de tir, le Jury doit déterminer quels tirs ont été enregistrés par le calculateur.

7.8.3.3.5.

⇒ Si tous les tirs ont été enregistrés correctement, le coup "contesté" sera compté ainsi que le coup "supplémentaire" tiré immédiatement après, mais le dernier coup de match sera considéré en "excédent" et annulé.

7.8.3.3.6.

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

7.8.3.3.6.1.

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

7.8.3.3.7. Panne confirmée

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 poste de réserve avec la procédure suivante

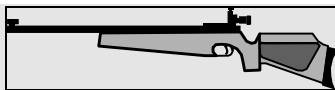
- ⇒ Essais en nombre illimité au début du temps majoré restant
- ⇒ Répétition des 2 coups non enregistrés ou montrés par la cible précédente
- ⇒ Poursuite de la compétition

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

7.8.3.4. Panne du ruban papier ou caoutchouc.

Si le Jury décide que le problème est du à un défaut d'avancement du ruban papier ou caoutchouc, le tireur sera déplacé sur un poste de réserve avec la procédure suivante: essais en nombre illimité au début du temps majoré restant et 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.

**7.9. REGLES DE CONDUITE****7.9.1. Généralités**

Grand bruit ou 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.

Les officiels doivent également s'assurer que le bruit des spectateurs reste à un niveau minimum.

7.9.2. Responsable d'équipe.

Chaque équipe doit avoir un responsable (éventuellement un des tireurs) chargé de :

- ⇒ veiller au maintien d'une bonne tenue au sein de l'équipe,
- ⇒ 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,
- ⇒ résoudre tous les problèmes administratifs et sportifs concernant l'équipe.

7.9.3. Administration de l'équipe

Le responsable doit:

1. Remplir les inscriptions avec les renseignements exacts et les transmettre aux officiels dans les limites de temps indiquées
2. Bien connaître le programme et en informer les tireurs
3. Avoir la liste des membres de l'équipe et présenter ceux-ci prêts à tirer aux postes de tir attribués, au moment voulu, avec un équipement contrôlé
4. Contrôler les résultats et déposer les réclamations si nécessaire
5. Contrôler les affichages, les scores et les avis préliminaires et officiels
6. Recevoir les informations et les requêtes officielles et les transmettre aux membres de l'équipe

7.9.4. Tireur.

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

7.9.5. Coaching durant la compétition.

Quand le tireur se trouve sur la ligne de tir, tous les types de conseils sont interdits et le tireur ne peut parler qu'au jury ou aux juges-arbitres.

7.9.5.1.

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 le juge-arbitre et sans déranger les autres tireurs.

7.9.5.2.

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 une autorisation du juge-arbitre ou d'un membre du jury, qui appellera le tireur pour lui faire quitter le pas de tir.

7.9.5.3.

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.

7.9.6. Pénalités pour infractions au règlement.

Dans le cas d'infraction aux règles ou aux instructions du juge-arbitre ou du jury, le jury ou l'un de ses membres peut infliger des pénalités.

7.9.6.1. Avertissement.

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. Toutefois, il n'est pas nécessaire de faire précéder d'un avertissement les autres pénalités. L'avertissement doit être enregistré par un membre du Jury.

7.9.6.2. Déduction de points.

Par un membre du jury qui doit la notifier en montrant un carton vert portant le mot "**DÉDUCTION**" et *l'inscrire sur le registre d'incident, le ruban d'imprimante et le registre de stand.*

7.9.6.3. Disqualification.

Notifié par un membre du jury en montrant un carton rouge portant le mot "**DISQUALIFICATION**", uniquement après décision d'une majorité du jury.

7.9.6.3.1.

Dans le cas de disqualification en finale, le tireur sera classé au dernier rang de celle-ci et gardera son résultat de qualification.

7.9.6.4. Cartons.

Les cartons doivent mesurer approximativement 70x100 mm.

7.9.6.5. Gradation des sanctions

Le jury devra normalement graduer les sanctions de la manière suivante :

7.9.6.5.1.

- ⇒ Dans le cas d'infractions visibles au règlement (armes, habillement, positions,...), il y a lieu de commencer par adresser un avertissement officiel afin de laisser au tireur la possibilité de corriger la faute. Chaque fois que c'est possible, l'avertissement doit être adressé à l'entraînement ou pendant les essais.
- ⇒ Si le tireur ne corrige pas la faute dans le délai fixé, 2 points seront déduits de son score.
- ⇒ S'il persiste, il sera disqualifié.

7.9.6.5.2.

Une infraction aux règles dissimulée volontairement doit être sanctionnée par une disqualification.

7.9.6.6.

Si un tireur gêne d'une manière non sportive un autre tireur en train de tirer, il y a lieu de déduire 2 points. Si l'incident se renouvelle, il doit être disqualifié.

7.9.6.7.

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.

7.9.6.8.

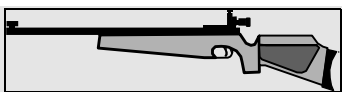
Si un tireur manie une arme d'une façon dangereuse ou enfreint certaines règles de sécurité, il peut être disqualifié par le jury.

7.9.6.9.

Si le juge-arbitre ou le jury considère que le tireur retarde sans nécessité 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.

7.9.7. Enregistrement des anomalies

Les irrégularités, les pénalités, les ratés, les fonctionnements défectueux, les suppléments de temps autorisés, les coups ou les séries répétées, l'annulation de coup,... doivent tous être nettement marqués et consignés sur le compte rendu d'incident, le registre de stand, le ruban d'imprimante, la cible et la carte de score (cibles en carton) par le juge-arbitre et / ou un membre du jury, à l'attention du bureau de classement.



7.10. CONTROLE DES ARMES ET EQUIPEMENTS

7.10.1. Instruments de contrôle.

Le Comité d'organisation doit fournir un jeu complet de jauges et d'instruments pour le contrôle des armes et équipements avant et pendant les championnats ISSF.

7.10.2. Présentation du matériel.

Avant le début de la compétition, le bureau de contrôle des armes et équipements doit procéder à l'examen de chaque arme et équipement pour s'assurer qu'ils sont conformes aux règles ISSF.

Il incombe au tireur de présenter toutes armes et équipements, y compris tout équipement et / ou accessoire contestable, pour inspection et approbation.

7.10.3. Horaire et lieu.

Le Comité d'organisation doit faire connaître aux responsables d'équipe et aux tireurs dans un délai suffisant avant le début de la compétition, le lieu et le moment où le contrôle aura lieu.

7.10.4. Jury.

La commission de contrôle sera aidée et supervisée par un membre du jury.

7.10.5. Inscription.

La commission de contrôle doit mentionner le nom du tireur, ainsi que le nom du fabricant, le numéro de série et le calibre de chaque arme approuvée.

7.10.6. Marquage.

Toutes les armes et tous les équipements approuvés doivent être marqués par un sceau ou un autocollant. L'approbation doit aussi figurer sur une carte de contrôle.

7.10.7. Modification.

Après approbation, l'arme et l'équipement ne doivent à aucun moment être modifiés avant ou pendant la compétition d'une manière qui serait contraire aux règles ISSF.

7.10.8. Second contrôle.

Dans le cas de doute au sujet d'une modification, il faut renvoyer l'arme au contrôle des armes et équipements pour nouvelle inspection et approbation.

7.10.9. Durée d'approbation.

L'approbation n'est valable que pour l'épreuve pour laquelle l'inspection a eu lieu.

7.11. COMPTAGE DES POINTS.

7.11.1. Généralités.

Les coups n'atteignant pas les zones de la propre cible du tireur seront comptés manqués.

7.11.2. Comptage des points (300m)

7.11.2.1. Marquage des cibles dans la tranchée

Dès que le marqueur en reçoit le signal, il doit indiquer la position du coup.

7.11.2.2. Indication des points

7.11.2.2.1.

Dès que le marqueur (paletteur) dans la tranchée en reçoit le signal, il doit : abaisser la cible. - couvrir le trou d'une pastille transparente et la recouvrir d'une pastille de couleur contrastante pour localiser le dernier coup -- remonter la cible. - montrer la valeur de l'impact par le système de paletage.

7.11.2.2.2. Signalisation.

A 300m, la valeur des coups est indiquée par une palette constituée par un disque circulaire mince de 200 à 250 mm de diamètre. Ce disque est peint en noir d'un côté et en blanc de l'autre, il est monté sur un manche fin normalement fixé sur le côté blanc entre 30 et 50 mm à droite du centre.

7.11.2.2.3. Indication de la valeur des points

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

7.11.2.2.4.

La cible d'essai doit toujours être clairement marquée par une diagonale noire dans le coin supérieur droit.

Dans le cas de cibles manœuvrées en tranchée, la cible d'essai ne doit apparaître à aucun moment pendant que le tireur tire ses coups de compétition.

7.12. BARRAGES

7.12.1. Égalités individuelles.

Les égalités dans les épreuves olympiques après les qualifications seront départagées uniquement pour décider de la participation à la finale. Ces égalités seront départagées selon les règles 7.14.2.1. et 2.

7.12.1.1. Épreuves non olympiques et qualifications olympiques.

Les tireurs à égalité avec des scores parfaits, ne seront pas départagés.

7.12.1.1.1. Égalités de 1^{er} à 8^{ème}

Le classement sera déterminé par les règles suivantes appliquées successivement :

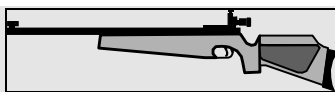
1. Le score le plus élevé de la dernière série de 10 coups, en remontant progressivement par séries de 10 coups jusqu'à fin d'égalité.
2. Le nombre le plus élevé de 10, de 9, de 8...
3. Le nombre le plus élevé de "mouches".
4. Si l'égalité demeure, les concurrents seront placés au même rang.

7.12.1.1.2. Égalités à partir de 9^{ème}

Tous les tireurs à égalité de points, à partir de la 9^{ème} place seront classés à égalité en laissant le nombre approprié de places vacantes au-dessous avant d'inscrire la place suivante. Le classement se fera dans l'ordre alphabétique des noms de famille des concurrents.

7.12.2. Barrages par équipes

Les scores égaux pour les trois premières places doivent être différenciés en totalisant les résultats de tous les membres de l'équipe, puis en appliquant la procédure décrite en 7.12.1. pour les égalités individuelles.



Les scores égaux pour la 4^{ème} place et au-delà doivent être énumérés par ordre alphabétique des nations à l'aide des abréviations ISSF.

7.13. RECLAMATIONS ET APPELS

7.13.1. Caution

Réclamation: 25 US\$ ou son équivalent local Appel: 50 US\$ ou son équivalent local

Cette somme est conservée par l'organisation si la réclamation ou l'appel ne sont pas retenus, sinon elle est rendue au plaignant

7.13.2. 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 un officiel de la compétition, le juge-arbitre responsable du pas de tir ou un membre du Jury. L'objet de la réclamation peut être le suivant :

7.13.2.1.

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.

7.13.2.2.

Un tireur ou un responsable d'équipe n'est pas d'accord sur une décision ou une mesure prise par un officiel de la compétition, un juge-arbitre, un juge-arbitre responsable du pas de tir ou un membre du jury.

7.13.2.3.

Un tireur a été gêné ou dérangé par un autre tireur, un officiel, un spectateur, un membre des médias ou une autre personne ou cause.

7.13.2.4.

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.

7.13.2.5.

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.

7.13.2.6.

Les officiels de la compétition, les juges-arbitres de pas de tir et les membres du jury doivent tenir compte sur-le-champ des réclamations verbales. Ils peuvent redresser la situation immédiatement ou bien soumettre la réclamation au jury pour décision.

Dans des cas de ce genre, un juge-arbitre ou un membre du jury peut, si nécessaire, interrompre momentanément le tir.

7.13.3. Réclamations écrites.

Tout tireur ou responsable d'équipe en désaccord avec la mesure ou la décision prise après une réclamation verbale peut adresser une réclamation écrite au jury.

Une réclamation écrite peut être déposée sans réclamation verbale préalable.

Toute réclamation écrite doit être présentée moins de **30 minutes** après l'incident.

7.13.3.1.

Le CO doit fournir des imprimés de présentation des réclamations écrites.

7.13.3.2.

Les décisions concernant les réclamations écrites doivent être prises à la majorité du jury.

7.13.4. Réclamations au sujet du score.

7.13.4.1. Délais de réclamation..

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 clairement sur ce tableau.

7.13.4.2. Cibles électroniques.

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* (*sauf pour défaut de fonctionnement du ruban papier ou caoutchouc*)

1. Si un tireur conteste la **valeur** d'un coup, il lui est 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.
2. Si la réclamation concernant la valeur d'un coup (autre que zéro ou défaut d'enregistrement) n'est pas retenue, une pénalité de 2 points sera infligée et la caution sera retenue.
3. Les décisions du jury de classement sur la valeur ou le nombre de coups tirés sur une cible sont définitives et sans appel

7.13.4.3. Cibles papier

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

7.13.5. Appels

En cas de désaccord avec une décision prise par le 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 d'**une heure** suivant 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.

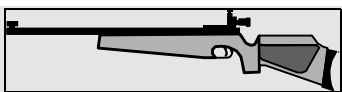
Une telle décision peut conduire à reporter la cérémonie de remise des médailles pour l'épreuve concernée.

7.13.5.1. Décision du jury d'appel.

La décision du jury d'appel est définitive.

7.13.6. 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.



7.14. FINALES DANS LES DISCIPLINES OLYMPIQUES

7.14.1. Épreuves

Épreuve	Homme/Dame	Temps de tir
Carabine 10m	Homme	75 secondes
Carabine 10m	Dame	75 secondes
Carabine 50m 3x40(debout)	Homme	75 secondes
Carabine 50m 3x20 (debout)	Dame	75 secondes
Carabine 50m couché	Homme	45 secondes

7.14.2. Mise en place des finalistes

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

7.14.2.1. Égalités

Le classement pour les 8 premières places du tour de qualification doit suivre les règles 7.12.1.1.1 à 4 prévues pour les places de 1^{er} à 8^{ème}.

7.14.2.2. Tirage au sort

Dans les cas suivants, le Jury de classement effectuera un tirage au sort pour départager les tireurs:

- ⇒ Plusieurs tireurs ont atteint le score maximum en qualification
- ⇒ Égalité parfaite entre tireurs qualifiés, pour fixer les postes de tir
- ⇒ Égalité parfaite pour la 8^{ème} place pour connaître le dernier finaliste

7.14.2.3. Nombre de finalistes: 8 compétiteurs

7.14.2.4. Répartition des postes

Les finalistes occuperont les postes suivants, selon leur rang de qualification.

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

7.14.3. Nombre de cibles

1. 10 cibles comportant un poste de remplacement, portant une cible de compétition, en place de chaque coté des 8 cibles de finale.
2. Cibles papier: 4 cibles d'essai et 1 coup par cible de compétition

7.14.4. Programme des finales

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

7.14.4.1. 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 munis de 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 juges arbitres devront effectuer leurs vérifications dans la "zone de préparation"

7.14.4.1.1.

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

7.14.4.2. Temps de préparation et de présentation

Les 3 minutes de préparation commencent avec le commandement "**DÉBUT DE PRÉPARATION**". Les tireurs seront présentés pendant la préparation ou, 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.

7.1.1.1.

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

7.14.5. Horaire de départ

L'horaire de départ de la finale (qui doit figurer sur le programme officiel) débute avec le commandement "**CHARGEZ**" du 1^{er} coup.

Tout délai doit être annoncé et affiché sur le stand de finale.

7.14.5.1.

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.

7.14.6. Déroulement des finales

7.14.6.1.

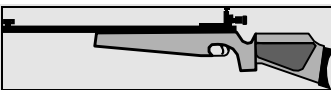
1. A la fin de la préparation, l'arbitre annonce "**DÉBUT DES ESSAIS**" (7 minutes de temps d'essai pour un nombre illimité de coups)
2. L'arbitre annonce "**30 SECONDES**" avant la fin des essais.
3. A la fin des 7 minutes d'essais, l'arbitre annonce "**STOP**"
4. Trente (30) secondes de pause (réglage informatique)

7.14.6.2. Commandements.

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. Ce qui signifie: La carabine ne doit pas être chargée avant ce commandement: La culasse des carabines 50m doit être ouverte et il est permis de laisser un étui vide dans la chambre entre les tirs. La cartouche (ou le plomb) doit être chargée dans la chambre uniquement après le commandement " CHARGEZ ".
" 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 temps de tir débute au commandement " TIR " Le tireur a 75 sec (debout) ou 45 sec (couché) pour tirer.
" STOP "	Ce commandement est donné après le dernier tir ou au plus tard immédiatement à la fin du temps. La dernière seconde doit correspondre à " STOP ".
(changement des cibles)	Pour la tranchée ou les rameneurs après le commandement " STOP ".

1. 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.
2. Chaque coup tiré avant "**TIR**" ou après "**STOP**" sera compté manqué
3. Si un tireur tire plus d'un coup, le résultat de ce coup(s) sera compté zéro.



4. Les rameneurs ne doivent être actionnés qu'après les commandements "stop" et "changement de cibles" afin de ne pas gêner les voisins.
5. **Les exercices de visée** sont autorisés, uniquement entre "STOP" et "CHARGEZ" mais avec culasse ouverte (50m) ou arme non armée (10m)
Le tir à sec sous toutes ses formes est interdit.

7.14.7. Résultats finaux

Dans chaque discipline, le résultat de la finale sera additionné au résultat obtenu lors du tour de qualification. Les résultats de la qualification et de la finale ainsi que le total doivent être imprimés sur le palmarès.

7.14.7.1.

Toute réclamation sera tranchée immédiatement et les décisions seront définitives.

7.14.7.2.

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.

7.14.8. Barrages

7.14.8.1.

Les tireurs seront départagés par un barrage (shoot-off) coup par coup.

7.14.8.2.

Tous les tireurs doivent rester à leurs postes après le dernier coup 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 d'égalité pour plusieurs places (par exemple, 2 tireurs pour 2^e et 3^e et 2 tireurs pour 5^e et 6^e), les égalités doivent être résolues **successivement** en commençant par le rang le plus bas.

7.1.1.1.1.1.

L'ordre des barrages ne peut être changé que sur demande spéciale à l'ISSF.

7.14.8.3.

Le barrage commencera sans délai et sans essai additionnel en suivant la procédure normale 7.14.6.3.

7.14.8.3.1.

Note: : 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".

7.14.8.4.

Après décompte immédiat du coup de barrage et annonce du total, la procédure normale sera éventuellement poursuivie jusqu'à rupture de l'égalité

7.14.9. Incidents

7.14.9.1. Mauvais fonctionnement.

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, **2 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 n'est pas ADMIS, il n'y a pas de nouveau tir.

7.14.9.1.1. Procédure.

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.

7.14.9.2. Panne de la ciblérie

Quand un mauvais fonctionnement de toutes les cibles survient, la procédure suivante doit être appliquée.

7.14.9.2.1.

Tous les coups ou série tirés seront comptés comme un sous total.

7.14.9.2.2.

Quand le mauvais fonctionnement est réparé et qu'il est possible de continuer dans un délai inférieur à 1 heure, les coups qui restent seront tirés.

Des tirs d'essai en nombre illimité seront permis pendant 5 minutes dès que les tireurs seront en place.

7.14.9.2.3.

Si la suite de la finale n'est pas possible dans le temps désigné ci-dessus, le sous total enregistré sera pris comme score final total de la compétition et les récompenses données sur cette base.

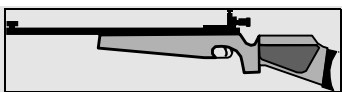
7.14.9.2.4.

Dans le cas d'égalité, il sera appliqué la règle générale de barrage en comptant le score de finale comme dernière série.

7.14.9.3. Panne d'une cible.

Quand une seule cible fait défaut, le tireur sera déplacé sur un autre poste.

Sur sa demande, il lui sera accordé une période d'essai de 2 minutes avant de répéter le précédent coup défaillant de compétition



7.15. TABLEAU DES EPREUVES CARABINE

Carabine	AIR	50 M			300 M			
		Couché	3X40	3X20	Couché	3X40	3X20	Standard
Nombre de coups Homme Dame	H 60 D 40	H 60 D 60	H 120	D 60	H 60 D 60	H 120	D 60	H 60
Coups par cible	1	1			10			
Nombre de cibles d'essai	4	4	4 par position	4 par position	1	1 par position	1 par position	1 par position
Cibles	6.3.2.3 6.3.23.1	6.3.2.2 6.3.23.2			6.3.2.1 6.3.23.3			
Durée avec rameneurs ou opérateurs de fosse	H 1h 45 D 1h 15	1 h 30	C 1h00 D 1h30 G 1h15	2h30	1 h 30	C 1h15 D 1h45 G 1h30	2h30	2h30
Durée avec autres systèmes	H 1h 45 D 1h 15	1 h 15	C 0h 45 D 1h 15 G 1h 00	2h15	1 h 15	C 0h 45 D 1h 15 G 1h 00	2h15	2h15

7.16. TABLEAU DES CARACTERISTIQUES CARABINES

Carabine	AIR	50 M	50 M	300 M	300 M	300 M
		3X40 et Couché	3X20 et Couché	3X40 et Couché	3X20 et Couché	Standard 3X20
Poids total Maximum (1)	H 5,5kg D 5,5kg	H 8 kg	D 6,5 kg	H 8 kg	D 6,5 kg	H 5,5kg
Détente	Pas double détente	Libre		Libre		Pas double détente mini 1500 g
Longueur max.	Système 850 mm	Libre		Libre		Canon 762 mm
Munitions	4,5 mm	5,6 mm (.22 lr)		8 mm maximum		
Trou de pouce Appui pouce Pommeau. Appui paume Niveau	NON	OUI Pommeau debout		OUI Pommeau debout		NON
Autres spécifications	Bipied interdit			Bande anti-mirage (2)		Bande anti-mirage (2) Bipied interdit

(1) Poids total mesuré avec tous les accessoires (incluant pommeau et cale main)

(2) Bande anti mirage: moins de 60 mm de large

7.17. INDEX

Appareils de visée.....	3	Dossard.....	5	Position "Couché".....	10
Appels.....	16	Épaisseur.....	5	Position "Debout".....	10
Arme non contrôlée.....	11	Épreuves éliminatoires.....	12	Position Genou.....	10
Arrêt du tir.....	2	Finalistes.....	17	Préparation.....	11
Auto discipline.....	2	Flash.....	3	Production de son.....	3
Barrages.....	15	Fumeurs.....	3	Réclamations.....	16
Barrages en finale.....	18	Gant de tir.....	8	Remplacement d'un tireur.....	11
Bretelle de tir.....	3	Greffier.....	9	Renforts.....	6
Carabine 300 m.....	4	Incident en finale.....	18	Réservoir de gaz.....	11
Carabine 50m.....	4	Incidents admis.....	13	Retard.....	11
Carabine Air 10 m.....	4	Indicateurs de vent.....	3	Rigidité.....	5
Caution.....	16	Interruptions.....	11	Ruban papier ou caoutchouc.....	13
Changement d'arme.....	13	Juge arbitre principal.....	9	Saisie d'une arme.....	2
Changement de cible.....	10	Juge-arbitre de pas de tir.....	9	Sécurité.....	2
Chaussures de tir.....	7	Juges-arbitres de tranchée.....	9	Sous-vêtements.....	8
Chef d'équipe.....	14	Jury de classement.....	16	Tapis de tir.....	8
Coaching.....	14	Manipulation des armes.....	2	Technicien officiel.....	9
Commandements.....	2	Modification d'une arme.....	11	Temps restant.....	11
Contrepoids extérieurs.....	3	Oreilles.....	2	Tir à sec.....	2
Contrôle.....	15	Panneau dorsal.....	6	Tireurs gauchers.....	2
Coups hors temps.....	11	Pannes des cibles électroniques.....	13	Tirs croisés.....	12
Coussin de tir à genou.....	8	Pantalon de tir.....	7	Tirs en excédent.....	11
Danger.....	2	Pénalités.....	14	Veste de tir.....	6
Déductions de score.....	12	Poche.....	6, 7	Vêtements.....	5
Détentes électroniques.....	3	Pommeau.....	4	Yeux.....	2
Dos amovible.....	6	Portables.....	3		