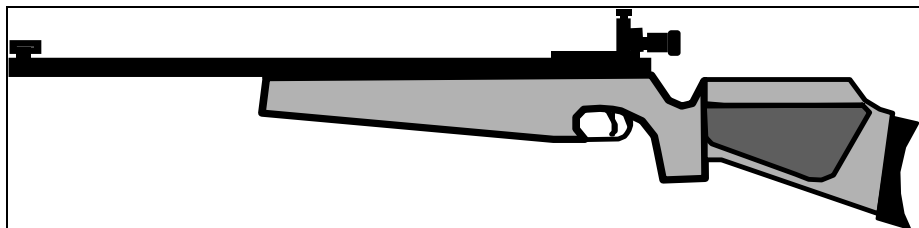


## **RÈGLES CARABINE I.S.S.F.**

**300M - STANDARD 300M - 50M - AIR 10M**



### **ÉDITION 2005**

Mise à jour de Robert GÉRARD (CNA)

Corrections du 3/03/05

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

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

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

Les modifications postérieures à l'édition 2001 sont soulignées.

*Les directives particulières à la FFTIR figurent en italiques*

## SOMMAIRE

<b>7.1. GÉNÉRALITÉS.....</b>	<b>1</b>	7.8.5. Contestation d'impact sur cible électronique.....	13
<b>7.2. SÉCURITÉ.....</b>	<b>1</b>	<b>7.9. RÈGLES DE CONDUITE.....</b>	<b>13</b>
7.2.1. Règles de sécurité.....	1	7.9.1. Généralités.....	13
7.2.2. Auto discipline.....	1	7.9.2. Responsable d'équipe.....	13
7.2.3. Danger.....	1	7.9.3. Administration de l'équipe.....	13
7.2.4. Saisie du matériel.....	1	7.9.4. Tireur.....	13
7.2.5. Manipulation des armes.....	1	7.9.5. Coaching durant la compétition.....	13
7.2.6. Arrêt du tir.....	1	7.9.6. Pénalités pour infractions au règlement.....	13
7.2.7. Commandements.....	1	7.9.7. Enregistrement des anomalies.....	13
7.2.8. Protection de l'ouïe.....	1	7.9.8. Déductions.....	13
7.2.9. Protection des yeux.....	1	<b>7.10. CONTRÔLE DES ARMES ET ÉQUIPEMENTS.....</b>	<b>13</b>
<b>7.3. STANDS ET CIBLES.....</b>	<b>2</b>	7.10.1.....	13
<b>7.4. ÉQUIPEMENTS ET MUNITIONS.....</b>	<b>2</b>	7.10.2.....	13
7.4.1. Généralités.....	2	7.10.3.....	13
7.4.2. Règles communes à toutes les carabines.....	2	7.10.4.....	13
7.4.3. Normes carabines Standard 300 m et Air 10 m.....	3	7.10.5.....	13
7.4.4. Normes carabine 50m.....	5	7.10.6.....	13
7.4.5. Carabine 300 m.....	5	7.10.7.....	13
7.4.6. Munitions.....	5	7.10.8.....	13
7.4.7. Règles concernant l'habillement.....	5	<b>7.11. COMPTAGE DES POINTS (CIBLES PAPIER).....</b>	<b>13</b>
<b>7.5. OFFICIELS DE LA COMPÉTITION.....</b>	<b>10</b>	7.11.1. Généralités.....	13
7.5.1. Arbitre Principal de stand.....	10	7.11.2. Comptage des points ( 300m).....	13
7.5.2. Arbitre de stand.....	10	<b>7.12. BARRAGES.....</b>	<b>13</b>
7.5.3. Greffier (cibles papier).....	10	7.12.1. Barrages individuels.....	13
7.5.4. Arbitre de fosse (cibles papier).....	10	7.12.2. Égalités.....	13
7.5.5. Technicien officiel de cibles électroniques.....	10	7.12.3. Barrages par équipes.....	13
7.5.6. Jury aux cibles.....	11	<b>7.13. RÉCLAMATIONS ET APPELS.....</b>	<b>13</b>
7.5.7. Examen des cibles électroniques après incident, réclamation ou panne.....	11	7.13.1. Caution.....	13
<b>7.6. DÉFINITIONS ET RÈGLEMENTS DES ÉPREUVES.....</b>	<b>11</b>	7.13.2. Réclamations verbales.....	13
7.6.1. Positions de tir.....	11	7.13.3. Réclamations écrites.....	13
7.6.2. Épreuves de tir carabine.....	12	7.13.4. Réclamations au sujet du score.....	13
7.6.3. Maniement des cibles.....	12	7.13.5. Appels.....	13
7.6.4. Règles de compétition.....	12	7.13.6. Exploitation des décisions.....	13
7.6.5. Interruptions de tir.....	13	<b>7.14. FINALES DANS LES DISCIPLINES OLYMPIQUES.....</b>	<b>13</b>
7.6.6. Infractions et règles de conduite.....	13	7.14.1. Épreuves.....	13
7.6.7. Gêne du tireur.....	13	7.14.2. Finalistes.....	13
<b>7.7. PRÉPARATIFS DE LA COMPÉTITION.....</b>	<b>13</b>	7.14.3. Nombre de cibles.....	13
7.7.1. Principes de base de la répartition des tireurs.....	13	7.14.4. Programme des finales.....	13
7.7.2. Carabine 10m air.....	13	7.14.5. Horaire de départ.....	13
7.7.3. Épreuves éliminatoires pour les stands extérieurs.....	13	7.14.6. Déroulement de la finale.....	13
7.7.4. Compétition sur plusieurs jours.....	13	7.14.7. Résultats finaux.....	13
<b>7.8. INCIDENTS (MAUVAIS FONCTIONNEMENTS).....</b>	<b>13</b>	7.14.8. Barrages.....	13
7.8.1. Défaut d'arme.....	13	7.14.9. Incidents de fonctionnement.....	13
7.8.2. Temps supplémentaire accordé.....	13	7.14.10. Panne de la ciblirie.....	13
7.8.3. Incidents non admis en compétition.....	13	<b>7.15. ÉPREUVES CARABINE.....</b>	<b>13</b>
7.8.4. Pannes des cibles électroniques.....	13	<b>7.16. CARACTÉRISTIQUES CARABINES.....</b>	<b>13</b>
		<b>7.17. INDEX.....</b>	<b>13</b>



## 7.1. GÉNÉRALITÉS

Ce règlement constitue une partie du règlement technique de l'ISSF et s'applique à toutes les épreuves de tir à la carabine. Tous les tireurs, responsables d'équipes et officiels doivent être familiarisés avec le règlement ISSF et s'assurer que celui-ci est respecté. Il est de la responsabilité de chaque tireur de respecter ces règles. Lorsqu'une règle concerne les tireurs droitiers, l'inverse de cette règle s'applique aux tireurs gauchers. A moins qu'une règle ne s'applique spécifiquement à une épreuve pour hommes ou pour femmes, elle doit s'appliquer uniformément aux épreuves masculines ou féminines.

## 7.2. SÉCURITÉ

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

#### 7.2.1. Règles de sécurité

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

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

#### 7.2.2. Auto discipline

La sécurité des tireurs, des 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 officiels du stand 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 arbitre peut faire cesser le tir à tout moment.

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

#### 7.2.4. Saisie du matériel

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

#### 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 l'arbitre **doit vérifier** que le mécanisme est ouvert et qu'il n'y a pas de cartouche ou de plomb dans la chambre.

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

7.2.5.3.

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

7.2.5.3.1.

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

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.

7.2.5.5.

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

7.2.5.6.

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

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

#### 7.2.6. Arrêt du tir

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

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

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

#### 7.2.7. Commandements

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

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

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

#### 7.2.8. Protection de l'ouïe

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

#### 7.2.9. Protection des yeux

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



### 7.3. STANDS ET CIBLES.

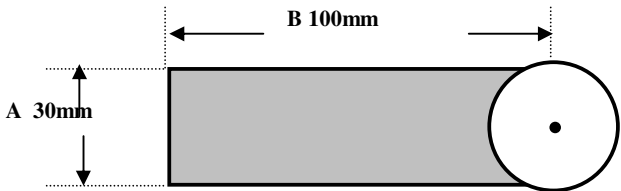
Les spécifications des cibles et stands se trouvent dans les règles techniques (6.0).

### 7.4. ÉQUIPEMENTS 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 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.** Les **indicateurs de vent** personnels sont interdits.
- 7.4.1.3.** **Équipement producteur de son.** Seuls les appareils antibruit peuvent être utilisés pendant le tir. Radios, magnétophones ou autres émetteurs de sons et systèmes de communication sont interdits durant les compétitions et tout entraînement.
- 7.4.1.4.** Dans la zone de compétition, l'usage par les compétiteurs, entraîneurs ou officiels des équipes de **téléphones portables**, de radios mobiles ou autres appareils similaires est interdit. Les téléphones portables doivent être coupés.
- 7.4.1.5.** Il est interdit de **fumer** sur le stand et dans la zone des spectateurs.
- 7.4.1.6.** L'usage du **flash** photographique est interdit.

#### 7.4.2. Règles communes à toutes les carabines.

- 7.4.2.1.** 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**
- 7.4.2.3.1.** Aucune lentille corrective ou lunette ne doit être fixée sur la carabine.
- 7.4.2.3.2.** Le tireur peut porter des verres correcteurs.
- 7.4.2.3.3.** 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
- 7.4.2.3.4. Écran de visée sur le viseur arrière**  
Un cache œil peut être fixé sur la carabine ou le viseur arrière. Cet écran ne doit pas avoir plus de 30mm de hauteur, ni s'étendre au-delà de 100mm du centre de l'ocilleton du côté opposé à l'œil de visée.  
Un écran du côté de l'œil de visée ne peut pas être utilisé.
- 
- 7.4.2.3.5.** 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. Les détentes électroniques** sont admises à condition que:
- 7.4.2.4.1.** Tous composants attachés fermement et contenus dans le mécanisme ou le fût de la carabine.
- 7.4.2.4.2.** Actionnée par la main droite d'un droitier et la main gauche d'un gaucher.
- 7.4.2.4.3.** Tous composants inclus lorsque la carabine est présentée au contrôle.
- 7.4.2.4.4.** 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.  
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 carabines Standard 300 m et Air 10 m

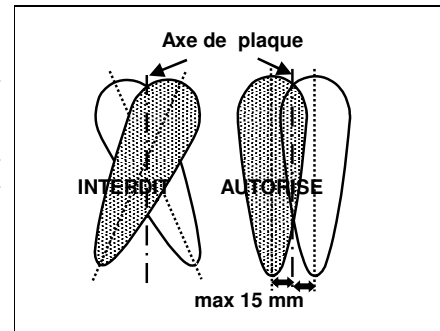
#### 7.4.3.1. Plaque de couche

La plaque de couche peut être réglable vers le haut ou vers le bas.

Le point le plus bas de la crosse ou de la plaque de couche dans sa position la plus basse ne doit pas être à plus de 220 mm de l'axe du canon.

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. Limitations.

Trous de pouce, repose pouce, pommeau, appui paume (repose hypothénar) ainsi que niveau liquide (niveau à bulle) sont interdits.

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.

7.4.3.2.1. 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.

7.4.3.2.2. Un appui paume est constitué par toute protubérance ou extension sur l'avant ou les côtés de la poignée pistolet et destinée à empêcher la main de glisser.

#### 7.4.3.3. Contrepoids extérieurs

7.4.3.3.1. 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.

7.4.3.3.2. Tout autre contrepoids doit être de dimensions inférieures à celles autorisées pour la crosse.

#### 7.4.3.4. Carabine Standard 300m

Toutes carabines 300m conformes aux spécifications 7.4.3.6 et respectant les restrictions supplémentaires suivantes :

7.4.3.4.1. Le poids de détente minimum est de 1.500 g mesuré avec le canon vertical .

Une vérification du poids de détente doit être effectuée dès la fin de la dernière série.

7.4.3.4.2. La carabine ne doit pas être transportée hors du poste de tir pendant le déroulement d'une épreuve sauf avec l'autorisation de l'arbitre de pas de tir.

7.4.3.4.3. 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.

7.4.3.4.4. 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

7.4.3.5.1. Toutes carabines à air ou à gaz, conformes aux spécifications 7.4.3.6 et respectant les restrictions supplémentaires suivantes :

7.4.3.5.2. La carabine doit être chargée avec un seul plomb.

7.4.3.5.2.1. Si accidentellement, la carabine est chargée avec plus de un plomb:

1) Si le tireur est conscient de la situation, il doit lever sa main libre pour indiquer à l'arbitre qu'il a un problème.

Un arbitre doit superviser le déchargement de la carabine et aucune pénalité ne sera infligée.

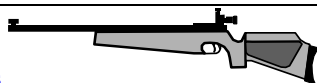
Aucun temps supplémentaire ne sera accordé et le tireur pourra continuer normalement son épreuve.

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

a) si la cible compte 2 impacts, c'est le meilleur qui sera compté et l'autre annulé

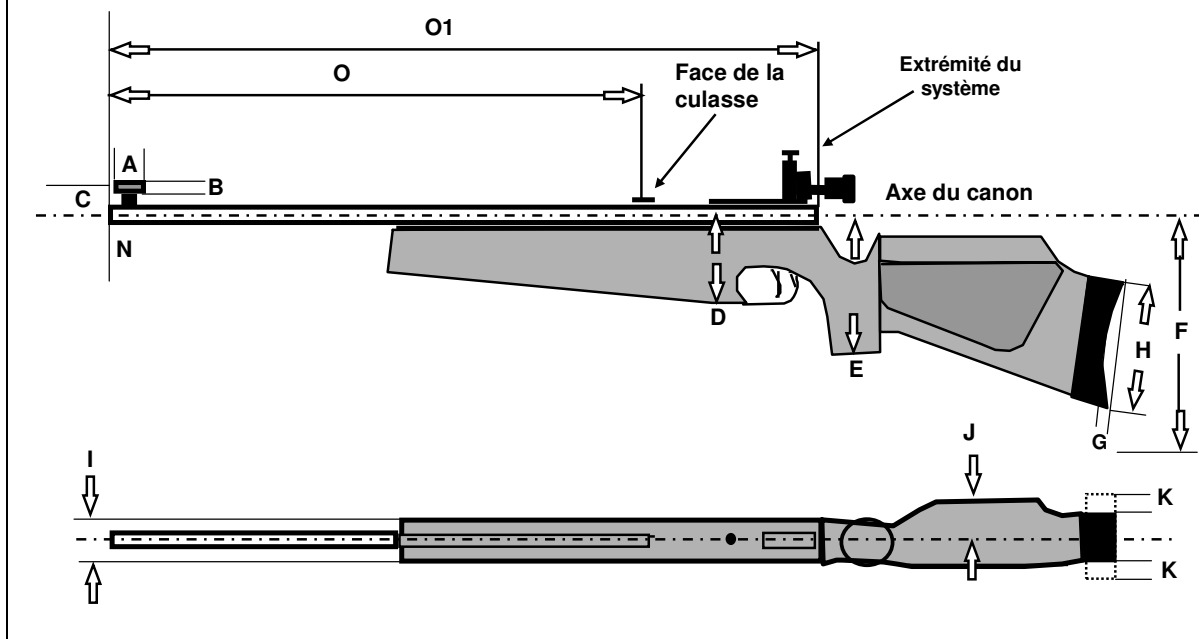
b) si la cible compte un seul impact, celui-ci sera compté

7.4.3.5.3. 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

Les mesures C, D, E, F et J sont prises à partir de l'axe du canon.

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)	60mm
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 300m : Poids de détente mini (double détente interdite)	1500gr
L	Carabine 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 carabine 50m

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

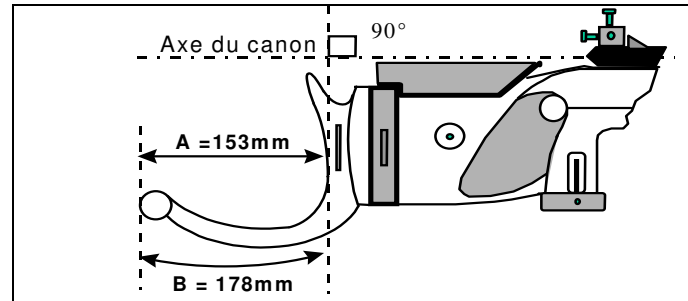
##### 7.4.4.1. Poids

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. Munitions

Carabine	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

#### 7.4.7. Règles concernant l'habillement

7.4.7.1. Il est de la responsabilité de chaque compétiteur de venir sur les stands habillé d'une manière appropriée à un événement public.

7.4.7.1.1. Durant les remises de récompenses ou les cérémonies officielles, il est demandé aux athlètes de se présenter vêtus de leur uniforme ou survêtement national (haut et bas). Tous les membres de l'équipe doivent être vêtus de la même manière.

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

7.4.7.2. Les vestes 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.

##### 7.4.7.2.1. Contrôle

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.

Toute pièce de vêtement refusée doit être représentée pour un deuxième test dans les 5 minutes qui suivent et sans avoir quitté la salle de contrôle.

Un troisième test sera effectué dans les 5 minutes qui suivent le deuxième et sans avoir quitté la salle de contrôle.

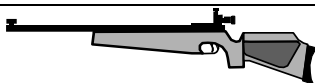
Si la pièce de vêtement est refusée au troisième contrôle, elle sera classée non conforme, ne pourra pas être présentée à nouveau et sera marquée de façon indélébile.

7.4.7.2.1.1. Dans le cas de refus au Contrôle, le tireur ne pourra présenter qu'une seule veste ou pantalon de remplacement.

Si cette pièce est à nouveau refusée, aucun vêtement spécial du même type ne pourra être porté par le tireur.

7.4.7.2.1.2. Avant et durant les tests, le vêtement ne pourra pas être modifié par chauffage ou autres moyens.

7.4.7.2.1.3. Les modifications du matériel après examen (spray, etc.) seront pénalisées selon les règles.



### 7.4.7.3. Chaussures de tir

Chaussures de ville normales, de sport légères et chaussures de tir respectant les spécifications suivantes sont autorisées.

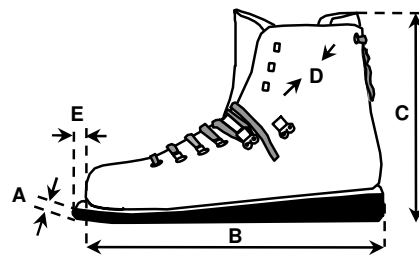
7.4.7.3.1. Le matériau de la partie haute (au-dessus de la semelle) doit être mou, flexible et souple, ne pas excéder une épaisseur **D** de 4 mm (toutes doublures comprises) mesurée en un point quelconque sur une surface plane telle que sur la figure.

7.4.7.3.2. La semelle :

- ⇒ doit être flexible à la cambrure du pied.
- ⇒ de longueur totale (**B**) conforme à la taille du pied du tireur.
- ⇒ d'épaisseur maximum (**A**) de 10 mm.
- ⇒ l'extension (**E**) 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.

7.4.7.3.3. La hauteur de la chaussure du sol à son point le plus haut (**C**) ne doit pas excéder les 2/3 de la longueur (dimension **B+10mm**)

7.4.7.3.4.1.



7.4.7.3.4. Quelles que soient les chaussures portées, elles doivent constituer extérieurement une même paire.

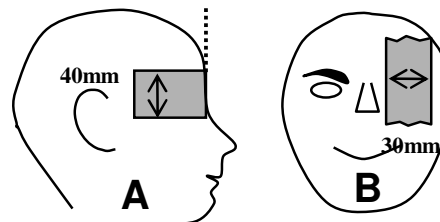
7.4.7.4. Les tireurs doivent porter un dossard numéroté sur le dos du vêtement extérieur au-dessus de la ceinture durant tout le temps de la compétition et de l'entraînement officiel.

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

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

7.4.7.6.2.

7.4.7.6. Des cache-œil latéraux fixés au chapeau, à la casquette, aux lunettes de tir ou à un bandeau et n'excédant pas 40mm de hauteur (**A**) sont autorisés. Ces caches ne doivent pas s'étendre en avant d'une ligne passant par le milieu du front.



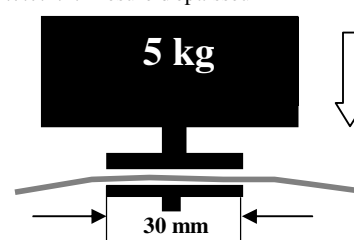
7.4.7.6.1. Un cache, ne dépassant pas 30mm de largeur (**B**), est autorisé pour couvrir l'œil qui ne vise pas.

### 7.4.7.7. Appareils de mesure

#### 7.4.7.7.1. Épaisseur

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

7.4.7.7.1.1. Mesure d'épaisseur



7.4.7.7.1.2. Tableau des épaisseurs en mm

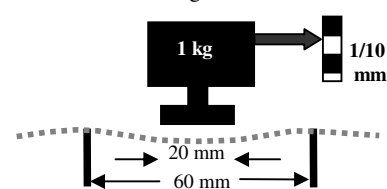
Épaisseur	Veste	Renforts veste	Sous vêt	Gant	Chaussures
Simple	2,5	10	2,5		4,0
Double	5,0	20	5,0		
Totale				12,0	

#### 7.4.7.7.2. Rigidité

La rigidité des vêtements doit être mesurée par un dispositif convenable approuvé par l'ISSF.

7.4.7.7.2.1. 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.

7.4.7.7.2.2. Mesure de rigidité.



7.4.7.7.2.3. Le poids 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.

7.4.7.7.2.4. Au-dessous de la graduation 30, le vêtement est refusé.

7.4.7.7.2.5. Des contrôles en fin d'épreuve doivent être prévus par tirage au sort de cinq équipements des tireurs.

7.4.7.7.2.6. La vérification sera conduite dès que le tireur aura terminé. En cas d'échec, une deuxième vérification sera faite 5 minutes après le premier test. Dans le cas de nouveau refus d'une pièce d'équipement, le tireur sera disqualifié.

7.4.7.7.2.7. Avant et durant les tests, le vêtement ne pourra pas être modifié par chauffage ou autres moyens.



**7.4.7.8. Veste de tir**

7.4.7.8.1. 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.

7.4.7.8.2. 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 et pour vérifier cette **amplitude**, on doit pouvoir faire croiser les bords d'au moins **7 cm** (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. Le renforcement des boutonnières dans cette zone est autorisé.

7.4.7.8.3. 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.

7.4.7.8.4. Le panneau dorsal peut être fait en plusieurs parties 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.

7.4.7.8.5. 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.

7.4.7.8.6. 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.

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

7.4.7.8.7.1. 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.

7.4.7.8.7.2. 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.

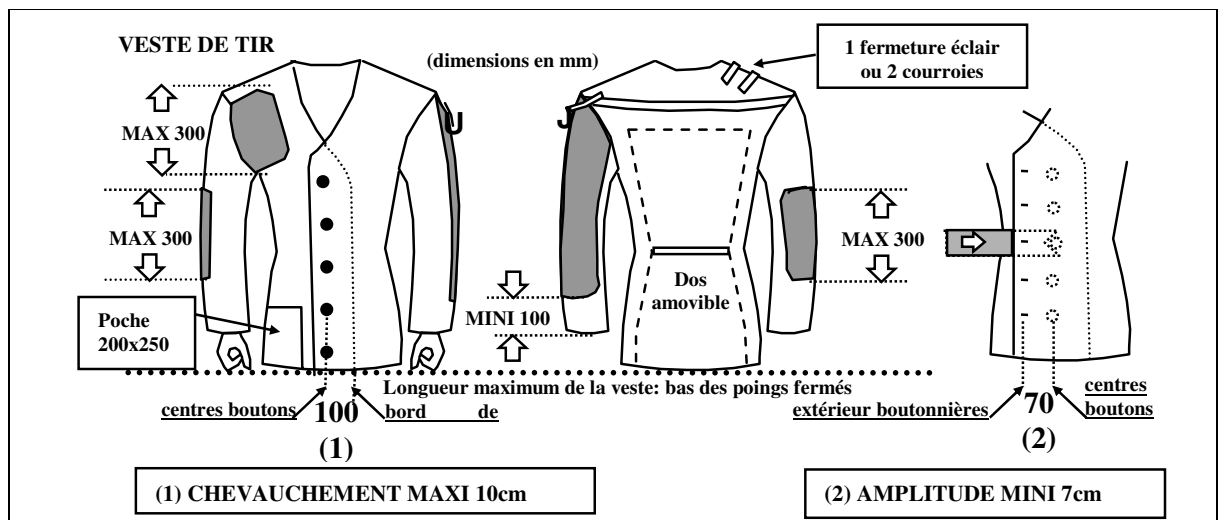
7.4.7.8.7.3. Sur le bras qui supporte la bretelle de tir, on ne peut fixer, sur la face externe de la manche ou sur la couture de l'épaule, qu'un seul crochet, bouton ou boucle destiné à empêcher la bretelle de glisser.

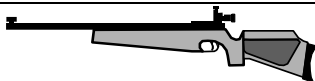
7.4.7.8.7.4. Le renfort au creux de l'épaule là où vient s'appuyer la plaque de couche, ne doit pas excéder 300 mm dans sa plus grande dimension.

7.4.7.8.7.5. 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)

7.4.7.8.7.6. Dimensions maximales de la poche: 25 cm de haut depuis le bas de la veste et 20 cm de large.

7.4.7.8.8.





### 7.4.7.9. Pantalon de tir

#### 7.4.7.9.1. Généralités.

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.

La ceinture ne doit pas être doublée, triplée etc. sous le bras gauche ou le coude.

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 oeillets 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.

#### 7.4.7.9.2. Fermetures

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

7.4.7.9.2.1. 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.

7.4.7.9.2.2. 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.

#### 7.4.7.9.2.3. Renforts

Des renforts peuvent être ajoutés au fond et aux deux genoux du pantalon.

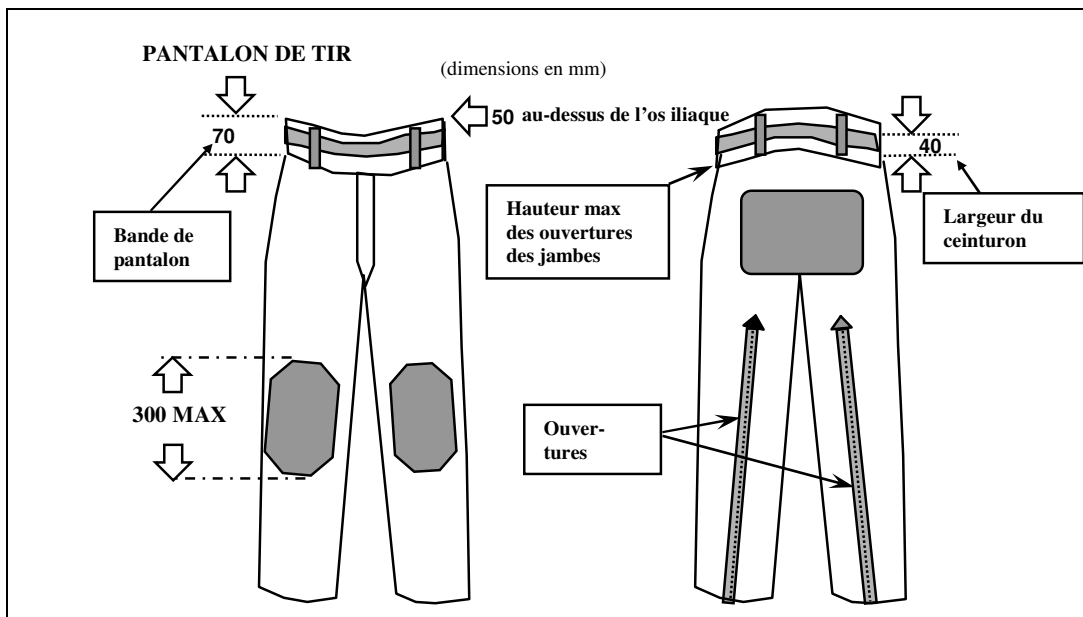
La pièce de **fond** ne doit pas dépasser la largeur des hanches et sa hauteur ne doit permettre de couvrir sans dépassement que les points d'usure normaux correspondant au siège du tireur.

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.

#### 7.4.7.9.2.4.



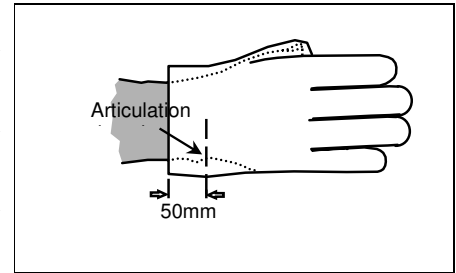
**7.4.7.10. Gant de tir**

7.4.7.10.1. 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.

7.4.7.10.2. 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.

**7.4.7.11. Habillement du tireur**

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

La règle s'applique aussi pour les vêtements portés sous le pantalon.

7.4.7.11.2. 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.

Tout autre sous-vêtement est interdit.

**7.4.7.12. Accessoires****7.4.7.12.1. Télescope**

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.

**7.4.7.12.2. Support de carabine**

L'utilisation d'un reposoir de carabine pour poser l'arme entre les coups est autorisée si sa hauteur ne dépasse pas celle des épaules du tireur. Le support de carabine ne doit pas être placé en avant de la table de tir dans la position debout.

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

La plus grande attention devra être portée à ce que le tireur voisin ne soit pas dérangé par la carabine en position de repos.

**7.4.7.12.3. Sac ou boîte 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 telle qu'il apporte une gêne aux tireurs voisins ou constitue un abri contre le vent.

**7.4.7.12.4. Tapis de tir**

L'utilisation de tapis de tir personnels est interdite.

**7.4.7.12.5. Coussin de tir**

Pour le tir dans la position " 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 COMPÉTITION**

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

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

**7.5.1. Arbitre Principal de stand**

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

Il est chargé ou responsable des opérations suivantes:

- 7.5.1.1. Direction des arbitres et personnels du stand et conduite correcte des épreuves.  
Commandements de tir quand ils sont centralisés.
- 7.5.1.2. Coopération avec le Jury de l'ensemble des personnels du stand.
- 7.5.1.3. Mise en action du personnel et du matériel nécessaires au fonctionnement normal et dépannage rapide éventuel des installations.  
Doit décider de tout problème que les autres arbitres ne peuvent résoudre.
- 7.5.1.4. Comptage efficace et rapide des cibles en collaboration avec le responsable du Classement.
- 7.5.1.5. Participation - si nécessaire - à la répartition des postes de tir.

**7.5.2. Arbitre de stand**

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

Il est chargé ou responsable des opérations suivantes:

- 7.5.2.1. Responsable - devant l'Arbitre Principal - de la conduite des épreuves sur les postes dont il a la charge et ceci en coopération permanente avec le Jury.
- 7.5.2.2. Appel des tireurs aux postes de tir.
- 7.5.2.3. Vérification de la conformité des noms et numéros de dossard avec la liste de départ, le registre de stand et le tableau d'affichage.  
Si possible, ces opérations devront être terminées avant le début de préparation.
- 7.5.2.4. Vérification de l'approbation des armes, équipements et accessoires.
- 7.5.2.5. Contrôle des positions de tir en signalant toute irrégularité au Jury.
- 7.5.2.6. Commandements prévus ou nécessaires.
- 7.5.2.7. Actions nécessaires après un mauvais fonctionnement, une réclamation, une gêne ou tout autre incident de la compétition.
- 7.5.2.8. Responsable de l'enregistrement précis des tirs par le greffier (cibles papier)
- 7.5.2.9. Superviser le bon fonctionnement des cibles.
- 7.5.2.10. Réception des réclamations à transmettre au Jury.
- 7.5.2.11. Inscription de toutes irrégularités, perturbations, pénalités, mauvais fonctionnement, coups croisés, temps supplémentaires, répétitions de coups ou de séries, sur le formulaire d'incident, le registre de stand et la cible ou le ruban d'imprimante et éventuellement sur le tableau d'affichage.

**7.5.3. Greffier (cibles papier)**

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

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

**7.5.4. Arbitre de fosse (cibles papier)**

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

**7.5.5. Technicien officiel de cibles électroniques**

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



### 7.5.6. Jury aux cibles

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

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

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

7.5.6.3. Le fond de cible à l'arrière de chaque cible 50m et 300m est sans impact.

7.5.6.4. Les cartons de contrôle ont été renouvelés.

7.5.6.5. Un membre du Jury doit superviser toute intervention manuelle sur les résultats donnés par le calculateur (par exemple, insertion des pénalités)

### 7.5.7. Examen des cibles électroniques après incident, réclamation ou panne

7.5.7.1. En vérifiant qu'ils portent par écrit le numéro de relais, de série, de poste de tir ainsi que l'heure et l'orientation des différents cartons ou feuilles, un membre du Jury rassemble les éléments suivants: carton de contrôle 50m/300m (si un impact est à l'extérieur du carton de contrôle, la relation entre les impacts de celui-ci et ceux du fond de cible devra être établie avant de l'enlever) + fond de cible 50m/300m + ruban de papier noir 10m ou ruban de caoutchouc noir 50m + rapport d'incident + ruban d'imprimante + extrait du calculateur (si nécessaire)

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

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

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

## 7.6. DÉFINITIONS ET RÈGLEMENTS DES ÉPREUVES

### 7.6.1. Positions de tir.

#### 7.6.1.1. Position "Couché"

7.6.1.1.1. Le tireur peut s'étendre sur le sol nu du poste de tir ou sur le tapis de tir.

7.6.1.1.2. Il peut également utiliser le tapis pour y reposer ses coudes.

7.6.1.1.3. Le corps est étendu sur le poste de tir avec la tête tournée vers les cibles.

7.6.1.1.4. La carabine doit être soutenue par les deux mains et une épaule seulement.

7.6.1.1.5. Pendant la visée, la joue peut être placée contre la crosse de la carabine.

7.6.1.1.6. La carabine peut être maintenue par la bretelle, mais le fût ne doit pas être en contact avec la veste derrière la main gauche.

7.6.1.1.7. Aucune partie de la carabine ne doit être en contact avec la bretelle ou ses attaches.

7.6.1.1.8. La carabine ne doit toucher ou reposer contre aucun autre point ou objet.

7.6.1.1.9. Les deux avant-bras ainsi que les manches de la veste de tir en avant des coudes doivent être visiblement détachés du sol.

7.6.1.1.10. 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"

7.6.1.2.1. Le tireur doit être debout, librement, les 2 pieds sur le sol du poste ou sur le tapis de sol sans aucun autre appui.

7.6.1.2.2. 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.

7.6.1.2.3. La joue peut être placée contre la crosse de la carabine.

7.6.1.2.4. 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.

7.6.1.2.5. La partie supérieure du bras gauche et le coude peuvent s'appuyer sur le thorax ou la hanche. Si une ceinture est portée, la boucle ou la fermeture ne doit pas servir de support au bras gauche ou au coude.

7.6.1.2.6. La carabine ne doit toucher ou reposer contre aucun autre point ou objet.

7.6.1.2.7. Un pommeau peut être utilisé sauf dans les épreuves 10m et 300m standard.

7.6.1.2.8. Le cale main / attache de bretelle n'est pas autorisé dans cette position pour les épreuves 10m et 300m standard.

7.6.1.2.9. Dans cette position, l'usage d'une bretelle est interdit pour toutes les carabines

#### 7.6.1.3. Position "Genou"

7.6.1.3.1. Le tireur peut toucher le sol du poste de tir avec la pointe du pied droit, le genou droit et le pied gauche.

7.6.1.3.2. La carabine doit être tenue avec les deux mains et l'épaule droite.

7.6.1.3.3. La joue peut être placée contre la crosse de la carabine.

7.6.1.3.4. Le coude gauche doit reposer sur le genou gauche.

7.6.1.3.5. La pointe du coude ne doit pas être à plus de 100 mm en avant ou 150 mm en arrière du sommet du genou.

7.6.1.3.6. La carabine peut être maintenue par la bretelle, mais le fût ne doit pas être en contact avec la veste derrière la main gauche.

7.6.1.3.7. Aucune partie de la carabine ne doit être en contact avec la bretelle ou ses attaches.

7.6.1.3.8. La carabine ne doit toucher ou reposer contre aucun autre point ou objet.

7.6.1.3.9. Si le coussin est placé sous le cou-de-pied droit, ce pied ne doit pas être tourné sur le côté avec un angle supérieur à 45°.

7.6.1.3.10. 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.

7.6.1.3.11. Aucune partie de la cuisse ni des fesses ne peut toucher le sol.

7.6.1.3.12. 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.

7.6.1.3.13. 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. Épreuves de tir carabine

Voir le tableau 7.15

- 7.6.2.1.** Les épreuves carabine doivent être tirées dans l'ordre 10,50, 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. Carabine 3x40**
- 7.6.2.3.1. Tous les tireurs doivent terminer la position avant le début de la suivante.
- 7.6.2.3.2. 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. Cibles 10m

7.6.3.1.1.1. Le changement des cibles est normalement effectué par les tireurs eux-mêmes, sous la surveillance des arbitres de pas de tir. Le tireur est responsable de tirer sur la bonne cible.

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

##### 7.6.3.1.2. Cibles 50m

7.6.3.1.2.1. Si l'on utilise des changeurs ou des portes 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.

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

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

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

#### 7.6.3.2. Cibles électroniques

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

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

7.6.3.2.3. Les tireurs n'ont pas le droit - sauf autorisation du Jury - de toucher au panneau de contrôle ou au ruban de l'imprimante avant la fin de l'épreuve. Avant de quitter le pas de tir, les tireurs doivent signer le ruban d'imprimante (avec le score total) pour authentifier leur résultat.

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

#### 7.6.3.3. Fond de cibles électroniques 10m/50m/300m

A moins qu'un carton de contrôle ne soit utilisé (ou à 10m le ruban de papier noir) un fond de cible doit être fixé à l'arrière de chaque cible et renouvelé après chaque relais ou après chaque position du 3x40 à 50m.

### 7.6.4. Règles de compétition

#### 7.6.4.1. Préparation

7.6.4.1.1. 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.

Si l'épreuve précédente est terminée et si l'horaire le permet, les tireurs seront appelés par l'Arbitre Principal aux postes de tir **avant le début de la préparation** et pourront installer leurs équipements et **manier** leurs armes.

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

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

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. Début de compétition

7.6.4.2.1. Aucun tir ne peut avoir lieu avant le début de compétition.

7.6.4.2.2. La compétition est considérée comme ayant commencé lorsque l'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

7.6.4.3.1. Un tireur qui abandonne, n'importe quand, après avoir tiré son premier coup d'essai, ne peut pas être remplacé.

Cette règle s'applique également pour une épreuve en plusieurs parties ou durant plusieurs jours.



#### 7.6.4.4. Essais et coups hors temps

- 7.6.4.4.1. Les essais (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.
- 7.6.4.4.2. Coup tiré **avant** = pénalité de 2 points sur la 1<sup>ère</sup> 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 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.
- 7.6.4.4.3. **Temps restant**
- 7.6.4.4.3.1. L'arbitre doit indiquer par haut-parleur le temps restant, dix (10) et cinq (5) minutes avant la fin du temps de tir.
- 7.6.4.4.3.2. La compétition doit cesser au commandement "**STOP**" ou tout autre signal approprié.

#### 7.6.4.5. Règles spécifiques aux épreuves 10m

- 7.6.4.5.1. Toute libération de la charge propulsive pendant la préparation sera sanctionnée d'un avertissement la première fois puis d'une déduction de 2 points dans la première série pour chaque renouvellement de la faute.
- 7.6.4.5.2. Après mise en place du premier carton de match, toute libération de la charge propulsive sans que le plomb n'atteigne la cible (qu'il ait été introduit dans le canon ou non) sera considérée comme un coup manqué.  
Le tir à sec sans libération de la charge propulsive est autorisé, sauf en finale.
- 7.6.4.5.3. Si un tireur désire changer de réservoir de gaz, il devra le faire à l'extérieur du pas de tir après autorisation de l'arbitre et aucun temps supplémentaire ne lui sera accordé.

#### 7.6.5. Interruptions de tir

##### 7.6.5.1. Temps supplémentaire

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

##### 7.6.5.2. Essais supplémentaires

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

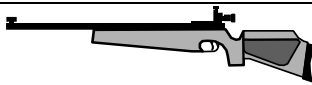
S'il n'est pas possible d'insérer une cible neuve sur un système de ciblerie automatique, les coups d'essais seront tirés sur la cible de match vierge suivante. Ensuite, 2 coups de match seront tirés sur la cible de match suivante conformément aux instructions données par l'arbitre de stand ou le membre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

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

#### 7.6.6. Infractions et règles de conduite

- 7.6.6.1. Le Jury a le droit d'examiner les carabines, l'équipement, les positions...des tireurs à tout moment et même pendant la compétition. (mais voir 7.5.2.5.) 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.
- 7.6.6.1.1. 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 première série.  
Il ne sera pas autorisé à continuer tant que sa carabine ou son équipement n'aura pas été approuvé par le Contrôle.  
Il ne pourra reprendre les tirs qu'au moment déterminé par le Jury et ne doit pas se voir accorder de temps ou d'essais supplémentaires.
- 7.6.6.1.2. 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.
- 7.6.6.1.2.1. En cas de doute quelconque concernant une **modification**, l'arme sera renvoyée au contrôle des armes et équipements pour nouvelle inspection et approbation.
- 7.6.6.1.3. 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 pourra compenser le temps perdu.
- 7.6.6.1.4. Un tireur qui est passé au contrôle mais ne peut présenter la **carte de contrôle** au début de l'épreuve pourra commencer celle-ci. Cependant, si avant la fin du temps officiel de l'épreuve, il ne peut pas obtenir confirmation (ou son responsable d'équipe) du passage au contrôle, il sera pénalisé de 2 points dans la 1<sup>ère</sup> 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.



**7.6.6.2. Tirs irréguliers.****7.6.6.2.1. Tirs en excédent dans une épreuve ou une position**

7.6.6.2.1.1. Si dans une épreuve ou une position un tireur tire plus de coups que 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.  
Pour chaque coup en trop, le tireur doit également être pénalisé de 2 points à déduire du ou des impacts de la valeur la plus basse de la première série.

**7.6.6.2.1.2. Tirs en excédent sur une cible papier**

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

Pour compter les points dans cette situation, on reportera la valeur des coups excédentaires vers les cibles comportant un nombre de coups inférieur au nombre prévu pour ramener ainsi chaque cible au nombre normal de coups.

Si l'ordre réel des coups à transférer ne peut être établi clairement à l'aide des notes du greffier, ils doivent être inscrits dans l'ordre de valeur décroissante de sorte que le tireur ne retire aucun profit d'une situation de compte à rebours pour un barrage.

7.6.6.2.1.3. Toutes les épreuves en trois (3) positions seront considérées comme une épreuve unique.

**7.6.6.3.** Un coup tiré après le commandement ou le signal "STOP" sera compté comme un manqué. Si le coup ne peut être identifié, le meilleur impact devra être déduit du score de cette cible.

**7.6.6.4. Tirs croisés.**

7.6.6.4.1. Les tirs croisés doivent être comptés comme des 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. Si un tireur reçoit sur sa cible un **tir croisé confirmé** et qu'il est impossible de déterminer quel impact est le sien, il doit être crédité de la valeur du meilleur impact indéterminé.

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

7.6.6.4.6. Si celui-ci confirme que le tireur n'a pas tiré la balle(s) contestée, il doit faire figurer la déclaration sur le Rapport d'incident et le registre de stand et le coup doit être **annulé**.

7.6.6.4.7. 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.

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

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

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

**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.

**7.6.7. Gêne du tireur**

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

**7.6.7.1. Réclamation (gêne) justifiée**

7.6.7.1.1. Le coup est annulé et le tireur peut le répéter.

**7.6.7.2. Réclamation (gêne) non justifiés**

7.6.7.2.1. Le coup est compté au tireur et il peut continuer à tirer sans être pénalisé.





## 7.7. PRÉPARATIFS DE LA COMPÉTITION

### 7.7.1. Principes de base de la répartition des tireurs

- 7.7.1.1.** Les tireurs individuels et les équipes doivent tirer dans des conditions aussi égales que possible.
- 7.7.1.1.1. Les tireurs d'une même nation ne doivent pas être placés sur des postes adjacents.
- 7.7.1.1.2. Les tireurs d'une même nation doivent être répartis aussi également que possible entre les séries (relais)

### 7.7.2. Carabine 10m air

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

7.7.3.1.3.

Formule : $X = A \times \text{Nombre total de postes utilisables} / \text{Nombre total de tireurs}$
Exemple: 60 postes utilisables et 81 participants = coefficient de qualification égal à $60/81 = 0,74$
1 <sup>er</sup> éliminatoire: 44 participants $\times 0,74 = 32,56 = 33$ qualifiés.
2 <sup>ème</sup> éliminatoire : 37 participants $\times 0,74 = 27,38 = 27$ qualifiés.

7.7.3.2.

Les membres des **équipes** seront répartis également dans les séries (relais) des éliminatoires.

Les résultats des équipes seront établis à partir du résultat des éliminatoires quand celles-ci ont lieu.

7.7.3.2.1.

Si le nombre de cibles ne permet pas de placer 2 membres de la même équipe dans le premier relais et le troisième dans le deuxième relais, il sera nécessaire d'organiser trois séries (relais) avec un membre de l'équipe dans chaque série.

7.7.3.3.

Un tireur non qualifié aux éliminatoires ne doit pas poursuivre l'épreuve.

7.7.3.4.

En cas d'égalité aux éliminatoires pour les dernières places qualificatives, le classement suivra les règles de barrage (7.12.2.)

### 7.7.4. Compétition sur plusieurs jours.

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

## 7.8. INCIDENTS (MAUVAIS FONCTIONNEMENTS)

### 7.8.1. Défaut d'arme.

Le tireur victime d'un mauvais fonctionnement de son arme ou de ses munitions peut, avec la permission du Jury, réparer ou continuer avec une autre arme.

7.8.1.1.

#### Incidents admis en compétition.

7.8.1.1.1.

Défaut de fonctionnement de la cartouche.

7.8.1.1.2.

Balle coincée dans le canon.

7.8.1.1.3.

Pas de départ bien que la détente ait été actionnée.

7.8.1.1.4.

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.

### 7.8.2. Temps supplémentaire accordé

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

7.8.2.1.

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

7.8.2.2.

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

7.8.2.3.

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

### 7.8.3. Incidents non admis en compétition

7.8.3.1.

Le tireur n'a pas chargé sa carabine.

7.8.3.2.

Le tireur n'a pas actionné la détente.

7.8.3.3.

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

### 7.8.4. Pannes des cibles électroniques

7.8.4.1.

#### Panne de l'ensemble des cibles

Le temps de tir écoulé doit être enregistré par l'Arbitre Principal de stand et par le Jury.

Les tirs de compétition déjà effectués par chaque tireur doivent être comptés et enregistrés.

Dans le cas de panne d'alimentation, il peut être nécessaire d'attendre le retour de la puissance pour pouvoir relever le nombre de coups enregistrés par les cibles (l'enregistrement des moniteurs n'est pas nécessaire)

7.8.4.2.

Après réparation :

⇒ Ajouter 5 minutes au temps de tir restant.

⇒ Annoncer (haut-parleur) la reprise au moins 5 minutes avant.

⇒ Autoriser les tireurs à se replacer dans les 5 minutes avant la reprise.

⇒ Accorder un nombre illimité d'essais au début du temps restant.

**7.8.4.3. Panne d'une seule cible**

7.8.4.3.1. Quand une seule cible fait défaut (voir également en 7.6.5.)

7.8.4.3.2. Si un tireur – durant les essais – se plaint de l'enregistrement ou de l'évaluation d'un tir(s), le Jury peut lui proposer de se déplacer sur un autre poste en lui accordant une bonification de temps.

Le Jury examinera dès que possible les tirs d'essai sur le poste d'origine en appliquant la procédure prévue en 7.5.7.

7.8.4.3.2.1. Si l'examen démontre que les résultats sont corrects, le tireur sera pénalisé de 2 points à déduire de l'impact de plus basse valeur de la première série.

**7.8.4.4. Réclamation pour défaut d'enregistrement ou d'affichage moniteur**

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

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

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

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

7.8.4.4.4. A l'issue de l'épreuve, le Jury appliquera la procédure 7.5.7.

A l'aide de ces informations et de celles transmises par le pas de tir (heure et localisation du tir supplémentaire), le Jury doit déterminer si tous les tirs - incluant le tir supplémentaire –ont été enregistrés par le calculateur.

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

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

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

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

Il devra ensuite répéter les 2 coups non enregistrés ou montrés par la cible précédente puis poursuivre la compétition.

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

**7.8.4.5. Panne du ruban papier ou caoutchouc**

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

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

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

**7.8.5. Contestation d'impact sur cible électronique**

Voir 7.13.4.2.

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

7.8.5.2. Après la fin de l'épreuve, la procédure 7.5.7. sera appliquée.

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



## 7.9. RÈGLES DE CONDUITE

### 7.9.1. Généralités

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

### 7.9.2. Responsable d'équipe

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

### 7.9.3. Administration de l'équipe

Le responsable d'équipe doit:

- 7.9.3.1. Remplir les inscriptions avec les renseignements exacts et les transmettre aux officiels dans les limites de temps indiquées.
- 7.9.3.2. Bien connaître le programme et en informer les tireurs.
- 7.9.3.3. Avoir la liste des membres de l'équipe.
- 7.9.3.4. Contrôler les résultats et déposer les réclamations si nécessaire.
- 7.9.3.5. Contrôler les affichages, les scores et les avis préliminaires et officiels.
- 7.9.3.6. 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

- 7.9.5.1. Pour le tireur sur la ligne de tir, tous les types de conseils sont interdits et il ne peut parler qu'au Jury ou aux arbitres.
- 7.9.5.2. Si un **tireur désire parler** à quelqu'un d'autre, il doit décharger son arme, la laisser en sécurité sur le pas de tir (si possible sur la tablette du pas de tir) et ne quitter ce dernier qu'après en avoir informé l'arbitre et sans déranger les autres tireurs.
- 7.9.5.3. Si un **responsable d'équipe désire parler** à un membre de son équipe se trouvant sur le pas de tir, il ne doit pas entrer directement en contact avec le tireur ou lui parler tant qu'il est sur le pas de tir. Le responsable d'équipe doit obtenir l'autorisation de l'arbitre ou du Jury, qui appellera le tireur pour lui faire quitter le pas de tir.
- 7.9.5.4. 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

- 7.9.6.1. Dans le cas d'infraction aux règles ou aux instructions, le Jury ou l'un de ses membres peut infliger les pénalités ci-après.
- 7.9.6.1.1. Un avertissement doit être signifié à un tireur dans des termes qui ne laissent aucun doute du fait qu'il s'agit d'un avertissement officiel et le carton jaune portant le mot "**AVERTISSEMENT**" doit être montré. Toutefois, il n'est pas nécessaire de faire précéder d'un avertissement les autres pénalités. L'avertissement doit faire l'objet d'un Rapport d'incident et être enregistré par un membre du Jury sur le registre.
- 7.9.6.2. Décidée par au moins 2 membres du Jury et notifiée par un carton vert portant le mot "**DÉDUCTION**". La déduction doit faire l'objet d'un Rapport d'incident et être enregistrée par un membre du Jury sur le ruban d'imprimante et le registre.
- 7.9.6.3. Notifié par un membre du Jury en montrant un carton rouge portant le mot "**DISQUALIFICATION**", uniquement après décision d'une majorité du Jury.
- 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. Les cartons de pénalité doivent mesurer approximativement 70x100 mm.
- 7.9.6.5. **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 et 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 alors que ce dernier est en train de tirer, il y a lieu de déduire 2 points. Si l'incident se renouvelle, il doit être disqualifié.
- 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 où enfreint certaines règles de sécurité, il peut être disqualifié par le Jury.
- 7.9.6.9. Si l'arbitre ou le Jury considère que le tireur retarde la compétition avec l'intention d'obtenir un avantage déloyal, il y a lieu de lui adresser un avertissement. Pour toute faute du même genre commise ultérieurement, il y a lieu de déduire 2 points du score.

### 7.9.7. Enregistrement des anomalies

Les irrégularités, pénalités, ratés, incidents, suppléments de temps, coups ou séries répétées, annulations de coup,... doivent être clairement inscrits sur un Rapport d'incident (voir modèle en fin d'ouvrage), le registre de stand, le ruban d'imprimante, la cible et la carte de score (cibles en carton) par l'arbitre et / ou un membre du Jury, à l'attention du Classement.

### 7.9.8. Déductions

Les déductions de score doivent toujours être effectuées dans la série où la faute a eu lieu. Une déduction générale doit être effectuée sur le tir(s) de plus basse valeur dans la première série.



## 7.10. CONTRÔLE DES ARMES ET ÉQUIPEMENTS

- 7.10.1.** Le CO doit fournir un jeu complet de jauges et d'instruments de contrôle des armes et équipements avant et pendant le championnat. La certification des matériels de contrôle doit être prouvée.
- 7.10.2.** Le CO doit faire connaître aux responsables d'équipe et tireurs dans un délai suffisant avant le début de la compétition, le lieu et le moment du contrôle.
- 7.10.3.** La Commission de Contrôle sera assistée et supervisée par un membre du Jury.
- 7.10.4.** Le Contrôle doit enregistrer le nom du tireur, le nom du fabricant, le n° de série et le calibre de chaque arme approuvée.
- 7.10.5.** Toutes les armes et équipements approuvés doivent être marqués par un sceau ou un autocollant. L'approbation doit aussi figurer sur une carte de contrôle.
- 7.10.6.** Une fois approuvés, l'arme et l'équipement ne doivent à aucun moment être modifiés avant ou pendant la compétition d'une manière **contraire aux règles.**
- 7.10.7.** Dans le cas de doute au sujet d'une modification, il faut renvoyer l'arme au contrôle pour nouvelle inspection et approbation.
- 7.10.8.** L'approbation n'est valable que pour l'épreuve pour laquelle l'inspection a eu lieu.

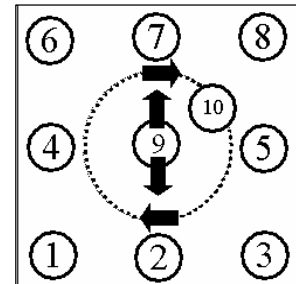
## 7.11. COMPTAGE DES POINTS (CIBLES PAPIER).

### 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**
- 7.11.2.1.1.** Dès que le marqueur en reçoit le signal, il doit indiquer la position du coup.
- 7.11.2.1.2.** Dès que le marqueur (paletteur) dans la tranchée en reçoit le signal, il doit :  
Abaisser la cible - Couvrir l'impact 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 palettage.
- 7.11.2.1.3.** La valeur des coups est indiquée par une palette constituée par un disque mince de 200 à 250 mm de diamètre. Ce disque est noir d'un côté et blanc de l'autre, il est monté sur un manche fin fixé sur le côté blanc entre 30 à 50 mm à droite du centre.
- 7.11.2.1.4.** Indication de la valeur des points
- ⇒ La position du dernier impact doit être marquée.
  - ⇒ 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.
  - ⇒ Si l'impact est 9, le disque face blanche doit être agité verticalement par 2 fois devant le visuel de la cible.
  - ⇒ Si l'impact est 10, le disque face blanche, doit être agité par 2 fois en cercle dans le sens des aiguilles d'une montre .
  - ⇒ Un coup qui ne frappe pas la cible est signalé en agitant le disque face noire 3 ou 4 fois transversalement devant la cible.
  - ⇒ 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.
- 7.11.2.1.5.** 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. Barrages individuels

- 7.12.1.1.** Toutes les égalités de score à l'issue des épreuves de qualification seront départagées à l'exception des scores parfaits.

### 7.12.2. Égalités

Les égalités seront départagées en comparant successivement:

- 7.12.2.1.** Le score le plus élevé de la dernière série de 10 coups, en remontant par séries de 10 coups jusqu'à fin d'égalité.
- 7.12.2.2.** Le nombre le plus élevé de 10, de 9, de 8, etc.
- 7.12.2.3.** Le nombre le plus élevé de "mouches".
- 7.12.2.4.** Si l'égalité demeure, les concurrents seront placés au même rang par ordre alphabétique.
- 7.12.2.5.** Les égalités pour l'entrée de 8 tireurs en finale seront départagées par la règle ci-dessus.
- 7.12.2.5.1.** Le Jury de classement effectuera un tirage au sort dans les cas suivants:
- 7.12.2.5.1.1.** Plusieurs tireurs ont atteint le score maximum en qualification.
- 7.12.2.5.1.2.** Égalité parfaite entre deux ou plusieurs finalistes.
- 7.12.2.5.1.3.** Égalité parfaite entre deux ou plusieurs tireurs pour l'accession en finale.

### 7.12.3. Barrages par équipes

Les égalités dans les épreuves par équipe doivent être départagées par la totalisation des résultats des membres de l'équipe et l'application des règles prévues pour le barrage individuel (7.12.2)



## 7.13. RÉCLAMATIONS ET APPELS

### 7.13.1. Caution

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

### 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 l'arbitre de stand ou un membre du Jury.

La caution sera exigible et l'objet de la réclamation verbale pourra 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 responsable d'équipe n'est pas d'accord avec une décision ou une mesure prise par un arbitre de stand ou un membre du Jury.
- 7.13.2.3. Un tireur a été gêné ou dérangé par un autre tireur, un officiel, un spectateur, les médias ou une autre personne ou cause.
- 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 arbitres de stand et membres du Jury doivent tenir compte sur-le-champ des réclamations verbales. Ils peuvent prendre des mesures pour redresser la situation immédiatement ou bien soumettre la réclamation au Jury pour décision. Dans des cas de ce genre, un arbitre ou un membre du Jury peut, si nécessaire, interrompre momentanément le tir.

### 7.13.3. Réclamations écrites.

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

### 7.13.4. Réclamations au sujet du score.

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

- 7.13.4.1. **Délais de réclamation (protest time)**
  - 7.13.4.1.1. Toutes les réclamations concernant le score doivent être déposées dans les **20 minutes** suivant l'affichage des résultats au tableau principal. L'heure limite de réclamation devra figurer sur ce tableau immédiatement après la fin d'affichage.  
Le lieu ou les réclamations de score doivent être déposées devra être mentionné sur le programme officiel.
- 7.13.4.2. **Cibles électroniques**
  - 7.13.4.2.1. La réclamation concernant la valeur d'un coup ne sera acceptée que si elle est faite avant le coup suivant ou dans les 3 minutes après le dernier coup du tir (à l'exception d'un problème de blocage de la bande de contrôle papier ou caoutchouc – voir 7.8.4.5)
  - 7.13.4.2.2. Si un tireur conteste la valeur d'un coup, il lui sera demandé un coup supplémentaire en fin de match de façon à ce que celui-ci puisse être compté si la réclamation est acceptée et que la valeur correcte du coup contesté ne peut pas être déterminée.
  - 7.13.4.2.3. 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.
  - 7.13.4.2.4. 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**
  - 7.13.4.3.1. Si un tireur ou un officiel d'équipe considère que la valeur d'un coup sur cible en carton est mal comptée ou enregistrée, il peut réclamer sauf s'il s'agit d'une valeur **jaugée** qui est définitive et ne peut pas être remise en cause. La réclamation ne pourra donc concerner qu'un impact non jaugé ou une erreur d'enregistrement.
  - 7.13.4.3.2. Quand la cible est comptée au Classement, le chef d'équipe ou le tireur pourra voir l'impact contesté mais sans toucher la cible
  - 7.13.4.3.3. Les décisions du Jury de classement sur la valeur ou le nombre de coups tirés sur une cible sont définitives et sans appel.

### 7.13.5. Appels

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

## 7.14. FINALES DANS LES DISCIPLINES OLYMPIQUES

### 7.14.1. Épreuves

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

### 7.14.2. Finalistes

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

**7.14.2.1. Nombre de finalistes:** 8 compétiteurs

**7.14.2.2. Répartition des postes:** les finalistes occuperont les postes suivants, selon leur rang de qualification.

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

### 7.14.3. Nombre de cibles

**7.14.3.1.** 10 cibles comportant un poste de remplacement, portant une cible de compétition de chaque coté des 8 cibles de finale.

**7.14.3.2.** 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

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

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

**7.14.4.1.2.** 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

**7.14.4.2.1.** 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 pourront manier leurs armes, tirer à sec, effectuer des tenues et des visées.

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

### 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 premier coup.

**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 de la finale

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

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

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

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

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

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

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

**7.14.6.3.2.** 10 secondes après comptage immédiat et définitif de chaque tir et annonce des résultats, la procédure sera répétée jusqu'à ce que les 10 coups soient tirés. Toute réclamation doit être immédiate et faite par le tireur ou son entraîneur en levant la main.

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

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

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

**7.14.6.3.6.** Les visées sont autorisées, 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

- 7.14.7.1. Dans chaque épreuve, le résultat de la finale sera additionné au résultat obtenu lors du tour de qualification.
- 7.14.7.2. Les résultats de la qualification et de la finale ainsi que le total doivent être montrés sur le tableau et imprimés sur le palmarès.
- 7.14.7.3. Toute réclamation sera tranchée immédiatement et les décisions seront définitives. La caution sera exigée.
- 7.14.7.4. Les points des finales seront décomptés (si possible) avec des cibles électroniques ou des machines à décompter les cibles ou des dispositifs manuels qui divisent chaque zone en dixièmes (de 1.1, 1.2, etc. jusqu'au maximum de 10.9). Les coups sur cible en papier, qui ne peuvent pas être comptés au moyen de machines, seront décomptés manuellement par les membres du Jury au moyen d'instruments approuvés par l'ISSF.
- Dans les épreuves 50m, des inserts (20x20cm) de cibles pourront être utilisés.

#### 7.14.8. Barrages

- 7.14.8.1. Les tireurs seront départagés par un barrage (shoot off) coup par coup.
- 7.14.8.2. Après le dernier coup, tous les tireurs doivent rester en place jusqu'à l'annonce du résultat final. S'il y a des égalités, les tireurs concernés restent en place et tous les autres tireurs doivent se retirer immédiatement en laissant leurs armes en place.
- Dans le cas de plusieurs égalités (par exemple, 2 tireurs pour 2° et 3° et 2 tireurs pour 5° et 6°), elles devront être résolues **successivement** en commençant par le rang le plus bas.
- 7.14.8.2.1. 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 de finale.
- 7.14.8.3.1. En cas de barrage multiple à 50m, si le délai dépasse 5 minutes, il pourra être accordé (sur demande) jusqu'à 3 coups d'échauffement (sans indication de résultat) en 30 secondes avec les commandements "TIR" et "STOP".
- 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 de fonctionnement

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

#### 7.14.10. Panne de la ciblerie

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



## 7.15. ÉPREUVES 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'essais	4	4	4 par position	4 par position	1	1 par position	1 par position	1 par position
Cibles	6.3.2.3	6.3.2.2			6.3.2.1			
Durée (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 (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

Note: La période de préparation débute 10 minutes **avant** l'heure publiée de début de la compétition.

## 7.16. CARACTÉRISTIQUES CARABINES

Carabine	AIR	50 M 3X40 et Couché	50 M 3X20 et Couché	300 M 3X40 et Couché	300 M 3X20 et Couché	300 M 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 et 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 spécifi- cations	Bipied interdit					Bipied ou support fixe interdit
				Bande anti-mirage mirage: moins de 60 mm de large		

Note: Le poids sera mesuré avec tous les accessoires ( incluant pommeau et cale main si utilisé)





RAPPORT D'INCIDENT DE STAND EN COMPETITION (RANGE INCIDENT REPORT FORM)				ISSF MODEL IR
<b>Numéro de l'incident (garder un enregistrement au stand)</b>				
<b>Date</b>	<b>Heure</b>	<b>Discipline</b>	<b>N° Série</b>	<b>N° Poste</b>
<b>Nom du Tireur</b>			<b>N° dossard</b>	
<b>Description de l'incident</b>				
Nom de l'arbitre de stand et signature				Heure
Nom du Jury de stand et signature				Heure
Nom de l'arbitre classement et signature				Heure
Nom du Jury de classement et signature				Heure
Confirmation de la correction manuelle du calculateur et visa du technicien				Heure
Référence de la correction et visa du Jury de classement				Heure

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

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

OÙ

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

**RESULTATS NON ENCORE CONFIRMES**

Nom de l'arbitre classement et signature		Heure:
Nom du Jury de classement et signature		Heure:
Confirmation de la correction manuelle du calculateur et visa du technicien		Ref:

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



## 7.17. INDEX

Appareils de visée .....	2
Appels .....	19
Arbitre de pas de tir .....	10
Arbitre principal .....	10
Arrêt du tir .....	1
Auto discipline .....	1
Bretelle de tir .....	2
Carabine 300 m .....	5
Carabine 50m .....	5
Carabine Air 10 m .....	3
carte de contrôle .....	18
Changement d'arme .....	15
Changement de cible .....	12
Chef d'équipe .....	17
Coaching .....	17
Contrepoids extérieurs .....	3
Danger .....	1
Dossard .....	6
Épaisseur .....	6
Épreuves éliminatoires .....	15
Gêne du tireur .....	14
Greffier .....	10
Incidents admis .....	15
Interruptions .....	13
Jury de classement .....	19
Manipulation des armes .....	1
Panneau dorsal .....	7
Pannes des cibles électroniques .....	15
Pantalon de tir .....	8
Pénalités .....	17
Poche .....	7, 8
Position "Debout" .....	12
Position Genou .....	11
Réclamations .....	19
Renforts .....	7
Répartition des tireurs .....	15
Retard .....	13
Ruban papier ou caoutchouc .....	16
Saisie d'une arme .....	1
Sous-vêtements .....	9
Temps restant .....	13
Tir à sec .....	1
Tirs en excédent .....	14
Veste de tir .....	7