



RÈGLES PLATEAU I.S.S.F.

FOSSE - DOUBLE TRAP - SKEET



ÉDITION 2013

Mise à jour par la CNA

Édition Avril 2013

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>

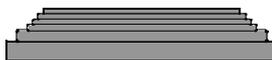
Note: Quand des figures ou des tableaux contiennent une information spécifique, celle-ci a la même valeur qu'une règle numérotée.

Mises à jour en rouge.

Les directives particulières à la FFTIR figurent en italiques

Sommaire

9.1. GÉNÉRALITÉ.....	1	9.11.2. NOMBRE D'INCIDENTS ADMIS.....	17
9.1.1.....	1	9.11.3. ORDRE D'UTILISATION DES CANONS.....	17
9.1.2.....	1	9.11.4. PROCÉDURE D'INCIDENT.....	17
9.1.3.....	1	9.11.5. PROCEDURE APRES MAUVAIS	
9.1.4.....	1	FONCTIONNEMENT ADMIS.....	17
9.1.5.....	1	9.11.6. FUSILS DÉFECTUEUX.....	17
9.2. SÉCURITÉ.....	1	9.11.7. PROCÉDURE DE COMPLÉMENT DE SÉRIE.....	17
9.2.1. SÉCURITÉ.....	1	9.11.8. CLASSEMENT APRES COMPLEMENT DE SERIE.....	18
9.2.2. TRANSPORT DES FUSILS.....	1	9.12. RÈGLES DE CONDUITE.....	18
9.2.3. VISÉE.....	1	9.12.1. VÊTEMENTS DES ATHLETES.....	18
9.2.4. TIRS ET FLAMBAGE.....	1	9.12.2. DOSSARDS.....	18
9.2.5. COMMANDEMENT "STOP".....	1	9.12.3. AFFICHAGE DE LA NATIONALITÉ.....	18
9.2.6. AUTRES COMMANDEMENTS.....	2	9.12.4. CACHE ŒIL.....	18
9.2.7. PROTECTION DES OREILLES ET DES YEUX.....	2	9.13. PLATEAUX – REGULIER, IRREGULIER, CASSE,	
9.3. STANDS ET CIBLES.....	2	TOUCHE, MANQUE ET NO TARGET.....	19
9.4. ÉQUIPEMENTS ET MUNITIONS.....	3	9.13.1. PLATEAU RÉGULIER.....	19
9.4.1. CONTRÔLE DES ÉQUIPEMENTS.....	3	9.13.2. PLATEAU IRRÉGULIER.....	19
9.4.2. FUSILS.....	3	9.13.3. PLATEAU « CASSE ».....	19
9.4.3. MUNITIONS.....	3	9.13.4. PLATEAU "TOUCHE".....	19
9.5. OFFICIELS DE LA COMPÉTITION.....	4	9.13.5. PLATEAU "MANQUE".....	19
9.5.1. GÉNÉRALITÉS.....	4	9.13.6. "NO TARGETS".....	19
9.5.2. JURY.....	4	9.14. PROCÉDURES DE CLASSEMENT ET	
9.5.3. DIRECTEUR DE LA COMPÉTITION.....	4	ENREGISTREMENT DES RESULTATS.....	20
9.5.4. ARBITRE PRINCIPAL.....	4	9.14.1. BUREAU DE CLASSEMENT.....	20
9.5.5. ARBITRES.....	5	9.14.2. ENREGISTREMENT DES SCORES.....	20
9.5.6. ARBITRES ASSISTANTS.....	5	9.14.3. TABLEAUX D’AFFICHAGE.....	20
9.6. DÉFINITION DES ÉPREUVES ET PROCÉDURES DE		9.14.4. CERTIFICATION DES RESULTATS.....	20
COMPÉTITION.....	6	9.14.5. RÉSULTATS.....	21
9.6.1. ÉPREUVES.....	6	9.15. ÉGALITÉS ET BARRAGES.....	21
9.6.2. ENTRAÎNEMENT.....	6	9.15.1. COMPÉTITION AVEC FINALE.....	21
9.7. ÉPREUVE FOSSE.....	6	9.15.2. COMPÉTITION SANS FINALE.....	21
9.7.1. CONDUITE D’UNE SERIE DE FOSSE.....	6	9.15.3. ÉGALITÉS PAR ÉQUIPES.....	21
9.7.2. PROCEDURE.....	6	9.15.4. BARRAGES (shoot-off).....	21
9.7.3. TEMPS LIMITE DE PREPARATION.....	6	9.15.5. PROCÉDURE DE BARRAGE.....	22
9.7.4. INTERRUPTION.....	6	9.16. RÉCLAMATIONS ET APPELS.....	22
9.7.5. DISTANCES, ANGLES ET ÉLÉVATION DES		9.16.1. INFRACTION AUX RÈGLES.....	22
PLATEAUX.....	7	9.16.2. DEGRÉ DE PÉNALITÉ.....	22
9.7.6. VÉRIFICATION DU JURY.....	7	9.16.3.....	22
9.7.7. PLATEAU REFUSE.....	8	9.16.4. AVERTISSEMENT (carton jaune).....	23
9.7.8. "NO TARGET".....	8	9.16.5. DÉDUCTION (carton vert).....	23
9.8. ÉPREUVE DOUBLE TRAP.....	9	9.16.6. DISQUALIFICATION (carton rouge).....	23
9.8.1. CONDUITE D’UNE SERIE DE DOUBLE TRAP.....	9	9.16.7. DISQUALIFICATION EN FINALE.....	24
9.8.2. PROCEDURE.....	9	9.16.8. RÉCLAMATIONS VERBALES.....	24
9.8.3. TEMPS LIMITE DE PREPARATION.....	9	9.16.9. RÉCLAMATIONS ECRITES.....	24
9.8.4. INTERRUPTION.....	9	9.16.10. APPELS.....	24
9.8.5. DISTANCES, ANGLES ET ÉLÉVATION DES		9.16.11. DESACCORD AVEC UNE DECISION DE	
PLATEAUX.....	9	L’ARBITRE.....	24
9.8.6. VÉRIFICATION DU JURY.....	9	9.17. FINALES DES EPREUVES OLYMPIQUES PLATEAU.....	24
9.8.7. DOUBLE REFUSE.....	10	9.17.1. FORMAT DES FINALES.....	24
9.8.8. DOUBLE "NO TARGET".....	10	9.17.2. PROCEDURES GENERALES DES FINALES.....	24
9.9. ÉPREUVE SKEET.....	12	9.17.3. PROCEDURES DE CONDUITE D’UNE FINALE.....	26
9.9.1. CONDUITE D’UNE SERIE DE SKEET.....	12	9.17.4. MAUVAIS FONCTIONNEMENT D’UNE ARME OU	
9.9.2. PROCEDURE.....	12	DE MUNITION.....	27
9.9.3. TEMPS LIMITE DE PREPARATION.....	12	9.17.5. RECLAMATION EN FINALE.....	27
9.10. PRÉPARATIFS DE LA COMPÉTITION.....	16	9.18. FIGURES ET TABLES.....	28
9.10.1. PROGRAMME DES TIRS.....	16	9.18.1. ANGLES HORIZONTAUX FOSSE.....	28
9.10.2. REMPLACEMENT D’UN ATHLETE.....	16	9.18.2. ANGLES HORIZONTAUX DOUBLE TRAP.....	28
9.10.3. INTERRUPTION DE TIR.....	16	9.18.3. GRILLES DE REGLAGE FOSSE.....	29
9.10.4. RÉPARTITION DES ATHLETES.....	16	9.19. INDEX PERSONNEL.....	30
9.11. INCIDENTS (MAUVAIS FONCTIONNEMENTS).....	17		
9.11.1. DÉFINITION DE L’INCIDENT.....	17		



9.1. GÉNÉRALITÉS

9.1.1.

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

9.1.2.

Tous les athlètes, 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 athlète de respecter ces règles.

9.1.3.

Lorsqu'une règle concerne les athlètes droitiers, l'inverse de cette règle s'applique aux athlètes gauchers.

9.1.4.

A moins qu'une Règle ne s'applique spécifiquement à une épreuve pour Hommes ou pour Dames, elle doit s'appliquer uniformément aux épreuves masculines et féminines.

9.1.5.

Lorsque des dessins et tableaux contiennent des informations spécifiques, celles-ci ont les mêmes valeurs que les Règles.

9.2. SÉCURITÉ

LA SÉCURITÉ EST DE LA PLUS HAUTE IMPORTANCE.

Voir les Règles Techniques Générales (Règle 6.2)

9.2.1. SÉCURITÉ

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

Il est fortement recommandé au Personnel présent en avant de la ligne de tir de porter des vêtements très visibles.

Une auto discipline est nécessaire de la part de tous.

9.2.2. TRANSPORT DES FUSILS

Par sécurité, les fusils - même vides- doivent toujours être manipulés avec un maximum de précautions (la pénalité possible peut être la **DISQUALIFICATION**)

- Les fusils conventionnels à double canon doivent être transportés vides et visiblement ouverts.
- **Les fusils semi automatiques doivent être transportés vides, la culasse visiblement ouverte, un drapeau de sécurité engagé et le canon pointé dans une direction sûre, c'est à dire uniquement vers le ciel ou vers le sol.**
- **Les fusils non utilisés doivent être placés dans un râtelier, une boîte fermée à clé, l'armurerie du stand ou autre lieu sécurisé.**
- Les fusils ne peuvent être chargés qu'au poste de tir et après le commandement ou le signal "DÉPART".
- **Les cartouches ne doivent pas être introduites dans le fusil avant que l'athlète ne soit à son poste, face à la fosse avec l'arme pointée vers la zone de tir et après l'autorisation de l'arbitre.**
- Lorsque le tir est interrompu, le fusil doit être ouvert et vidé.
- Aucun athlète ne doit se retourner sur le pas de tir avant que son fusil soit vide et ouvert.
- Après le dernier coup et avant de placer le fusil sur un râtelier ou dans une armoire etc. L'athlète doit s'assurer et l'arbitre doit vérifier avant le départ du poste de tir qu'il n'y a ni cartouche ni étui dans la chambre ou le magasin.
- Le maniement d'armes fermées est interdit quand du Personnel se trouve en avant de la ligne de tir.

9.2.3. VISÉE

- Les exercices de visée ne peuvent être effectués qu'avec l'autorisation de l'arbitre et seulement sur le poste de tir attribué ou dans une zone prévue à cet effet.
- Viser ou tirer le plateau d'un autre athlète est interdit. Viser ou tirer délibérément sur un oiseau vivant ou un animal est interdit.
- Viser dans toute zone autre que celle spécifiée est interdit.

9.2.4. TIRS ET FLAMBAGE

- Les tirs ne peuvent avoir lieu que si c'est le tour de l'athlète et si le plateau a été lancé.
- **Après autorisation de l'Arbitre, un tir de « flambage » (2 coups au maximum) est autorisé pour chaque athlète chaque jour de compétition immédiatement avant le début de sa première série de la journée et avant l'observation des cibles.**
- Le flambage est aussi autorisé pour chaque athlète avant Finale ou tout barrage avant Finale.
- Les coups du tir de flambage ne doivent pas être tirés au sol à l'intérieur de la zone de tir.
- Le flambage après réparation du fusil doit être organisé avec l'arbitre ou le Directeur de la Compétition

9.2.5. COMMANDEMENT "STOP"

- Le tir doit cesser immédiatement au commandement ou signal "STOP".
Tous les athlètes doivent alors décharger leurs armes et les mettre en sécurité.
- Aucun fusil ne pourra être fermé avant que l'ordre "DÉPART" soit donné.
- Le tir ne peut reprendre qu'au commandement "DÉPART" ou au signal approprié.
- Tout athlète qui manie un fusil fermé après le commandement "STOP", sans autorisation de l'arbitre pourra être disqualifié

**9.2.6. AUTRES COMMANDEMENTS**

- Les commandements doivent être donnés en anglais.
- Les arbitres ou tout autre responsable de stand sont chargés de donner les commandements de "**DÉPART**", de "**STOP**" et les autres ordres nécessaires.
- Les arbitres doivent s'assurer que les commandements sont exécutés et que les armes sont manipulées sans danger

9.2.7. PROTECTION DES OREILLES ET DES YEUX

- Il est recommandé aux athlètes et à toutes autres personnes se trouvant au voisinage immédiat du pas de tir, de porter des bouchons d'oreille ou un appareil de protection de l'ouïe. Pour les athlètes, l'appareil ne devra pas contenir de dispositif de réception.
- **Il est recommandé aux athlètes, arbitres et officiels de porter des lunettes de sécurité ou un dispositif similaire de protection des yeux.**

9.3. STANDS ET CIBLES.

Les spécifications des plateaux se trouvent dans le Règlement Technique Général (Règle 6.3.7), celles des stands pour le Plateau se trouvent dans le Règlement Technique Général (Règles 6.4.17 - 6.4.21)

**9.4. ÉQUIPEMENTS ET MUNITIONS****9.4.1. CONTRÔLE DES ÉQUIPEMENTS**

Le Jury doit mettre en œuvre un programme de contrôle des équipements pour vérifier les armes, les vêtements et autres équipements. Le Jury est en droit d'examiner à tout instant toute partie de l'équipement d'un athlète y compris ses vêtements.

Les chefs d'équipe sont également tenus responsables de la conformité aux règles des équipements utilisés par leurs athlètes.

Tout athlète doit se présenter lui-même au Contrôle des Équipements pendant les horaires affichés. Un (1) point de pénalité peut être attribué à tout athlète qui ne se présenterait pas pendant ces horaires.

9.4.2. FUSILS

9.4.2.1.

Types de fusils

Tous les types de fusils à canon lisse, y compris semi-automatiques, **à l'exclusion des fusils à pompe**, de calibre égal ou inférieur à 12 peuvent être utilisés.

9.4.2.2.

Détente à relâchement

Les fusils avec toute forme de détente ou mécanisme à relâchement sont interdits.

9.4.2.3.

Bretelles

Bretelles et courroies sur les armes sont interdites.

9.4.2.4.

Magasins

Les armes avec magasin doivent avoir celui-ci bloqué de façon qu'il ne soit pas possible d'y introduire plus d'une cartouche.

9.4.2.5.

Changement d'arme

Le changement d'une arme en bon état de fonctionnement ou d'une pièce y compris un "choke" interchangeable est interdit dans la même série.

9.4.2.6.

Compensateurs.

L'addition de compensateurs ou autres dispositifs similaires fixés au canon est autorisée dans l'épreuve de Skeet mais interdite dans les épreuves de Fosse et de Double Trap.

9.4.2.7.

Événements de canon

- Les événements de canon sont autorisés s'ils se situent à moins de 20 cm de la bouche du canon
- Les "chokes" interchangeables avec événements sont autorisés à condition que la longueur totale des événements, une fois le choke monté, n'excède pas 20 cm, mesuré depuis le bout du choke.

9.4.2.8.

Viseurs optiques.

Tout dispositif fixé au fusil, grossissant, éclairant la position future des plombs ou améliorant la vision du plateau est interdit.

9.4.3. MUNITIONS

9.4.3.1

Spécifications des munitions.

Les cartouches utilisées lors des compétitions ISSF doivent répondre aux spécifications suivantes:

- Longueur maximum de l'étui après le tir : 70mm.
- La charge de tir ne doit pas dépasser 24,5g.
- Les grains doivent être de forme sphérique
- Grains en plomb, alliage de plomb ou autre matériau approuvé par l'ISSF
- Le diamètre des grains ne doit pas dépasser 2,6 mm
- Les grains peuvent être pourvus d'un traitement de surface
- Les cartouches à poudre noire, traçantes, incendiaires ou spéciales sont interdites
- Aucune modification interne (chargement inverse des composants, croisillons, etc.) ne doit être faite pour donner un effet accru ou spécial de dispersion.

9.4.3.2.

Examen de cartouche

- L'arbitre ou un membre du Jury peut prélever une cartouche non tirée de l'arme d'un athlète afin de l'examiner.
- L'arbitre ou le Jury peut prélever une cartouche pour inspection à n'importe quel moment quand l'athlète est sur le stand.
- Si l'athlète a utilisé une arme ou des munitions non conformes aux Règles, le Jury pourra décider que tous les plateaux tirés avec cette arme ou ces munitions seront comptés "**MANQUÉS**".
- Si le Jury estime que la faute était intentionnelle il peut disqualifier l'athlète. S'il pense cependant que celui-ci ne pouvait pas avoir raisonnablement conscience de sa faute et que par celle-ci il n'a obtenu aucun avantage essentiel, le Jury peut décider de ne pas imposer de pénalité.



9.5. OFFICIELS DE LA COMPÉTITION

9.5.1. GÉNÉRALITÉS

Toute personne désignée à un poste d'officiel dans une compétition ISSF doit être en possession d'une qualification valide et appropriée au niveau des épreuves. **Quand ils sont en fonction, les membres du Jury doivent porter la veste rouge de Jury ISSF. Quand ils sont en fonction les arbitres doivent porter la veste bleue d'arbitre ISSF Plateau. Ces vestes doivent être achetées à la boutique de l'ISSF.**

9.5.2. JURY

9.5.2.1.

Avant la compétition,

Le Jury doit s'assurer de la conformité :

- des stands
- du lancement des plateaux
- de l'organisation de la compétition

9.5.2.2.

Pendant la compétition.

La fonction du Jury est de :

- Superviser les épreuves.
- Conseiller et assister le Comité d'Organisation.
- S'assurer de l'application correcte des règles de tir.
- Vérifier la conformité de l'équipement, des fusils et des munitions des athlètes.
- Vérifier après une panne de lanceur que les plateaux sont lancés correctement.
- Traiter les réclamations déposées selon les règles.
- Faire respecter la conformité des inscriptions commerciales sur les vêtements et équipements.
- Décider des pénalités et sanctions.
- Appliquer les sanctions appropriées.

Décider de tous les cas non prévus par les présents règlements ou non conformes à l'esprit de ces règles.

9.5.3. DIRECTEUR DE LA COMPÉTITION

Le Directeur de la compétition est nommé par le Comité d'Organisation.

9.5.3.1

Il doit avoir une grande expérience du tir sur plateaux et une connaissance approfondie des armes et des équipements de stand.

9.5.3.2.

Le Directeur de la compétition est responsable de

- Tous les problèmes techniques et logistiques avec droit de regard sur la préparation et une bonne conduite de la compétition.
- Il assume ses tâches en étroite collaboration avec le Délégué Technique, le Jury, le Comité d'Organisation, l'Arbitre Principal, le Classement et les autres dirigeants.

9.5.3.3.

Les responsabilités du Directeur de la compétition sont généralement les suivantes :

- Donner les instructions et superviser la préparation des stands et leur conformité avec les règles techniques et de sécurité prévues pour les épreuves Plateau telles que décrites dans les règles techniques de l'ISSF.
- Donner les instructions et superviser la préparation du stockage des armes et munitions, de l'assistance technique, des communications entre stands, etc.
- Donner les instructions et superviser la préparation des plateaux d'entraînement et de compétition.
- Prévoir les plateaux spéciaux (flash) avec poudre colorante pour les Finales et barrages des Finales.
- S'assurer que les lanceurs sont bien conformes au réglage prévu pour la journée.
- S'assurer du bon fonctionnement technique des stands.
- S'assurer que les équipements de chaque stand sont bien placés (tableau de score, sièges pour les Assistants, installations pour les athlètes, marqueurs etc.)
- Prévoir une balance décimale pour peser les charges de plomb et les plateaux.
- Prévoir les instruments de mesure des plombs et des plateaux.
- Aider le Comité d'Organisation à établir les horaires d'entraînement et plans de tir de la compétition.
- Aider le Comité d'Organisation à préparer les réunions techniques pour les officiels et les responsables des équipes.
- Décider, en accord avec le Jury, des changements d'horaires, des attributions de stands ainsi que des interruptions du tir sur les stands pour des motifs de sécurité ou autres.
- Instruire le personnel de service sur les lanceurs et systèmes de déclenchement en insistant en particulier sur la sécurité.

9.5.4. ARBITRE PRINCIPAL

9.5.4.1.

L'Arbitre Principal est nommé par le Comité d'Organisation.

Il doit être titulaire d'une licence d'arbitre plateau ISSF, il doit avoir une grande expérience du tir aux plateaux et une connaissance approfondie des armes et des règles ISSF relatives au plateau.

9.5.4.2

Les responsabilités de l'Arbitre Principal sont généralement les suivantes:

- Aider le Comité d'Organisation dans la sélection et la désignation des arbitres.
- Superviser les Arbitres et Arbitre Assistants.
- Informer les Arbitres et Arbitre Assistants de stands sur l'organisation et le déroulement de la compétition.
- Organiser les horaires et affectations des arbitres sur les stands.
- Décider avec le Jury, quand et sur quel stand un athlète peut compléter ou tirer sa série après avoir été obligé de quitter sa planche pour réparer un incident de fonctionnement ou avoir été déclaré absent au début du tir.
- Informer en permanence le Directeur de compétition de toutes difficultés mécaniques ou autres, survenant sur l'un des stands.



9.5.5. ARBITRES

- 9.5.5.1. Les arbitres sont nommés par le Comité d'Organisation en coopération avec l'Arbitre Principal. Ils doivent :
- **posséder une licence ISSF d'arbitre Plateau valide et un certificat médical récent d'acuité visuelle.**
 - avoir une grande expérience du tir plateau.
 - avoir une parfaite connaissance des fusils et des règles des compétitions ISSF.
- 9.5.5.2. **Les principales tâches de l'Arbitre sont de :**
- Vérifier avant le début d'une série que tous les athlètes de la planche sont présents sur le stand
 - S'assurer de l'application correcte de la procédure pour déclarer un athlète "**ABSENT**" (voir la Règle "athlète absent")
 - Décider immédiatement si un plateau est "**TOUCHÉ**" (dans tous les cas douteux ou si l'athlète réclame, l'arbitre doit consulter les Arbitres Assistants avant de prendre la décision finale)
 - Décider immédiatement si un plateau est "**MANQUÉ**" (L'arbitre doit signaler distinctement et clairement tous les plateaux déclarés "**MANQUÉS**")
 - Décider immédiatement des plateaux **IRRÉGULIERS** et **NO TARGETS** (si possible, il doit crier "**NO TARGET**" ou faire un signal quelconque avant que l'athlète ne tire)
 - Donner les **AVERTISSEMENTS** et **DÉDUCTIONS** automatiques appropriés lors des infractions aux Règles.
 - S'assurer de l'enregistrement correct du résultat de chaque tir.
 - S'assurer que les athlètes ne sont pas gênés.
 - Surveiller tout "coaching" illégal.
 - Décider de toutes les réclamations reçues des athlètes.
 - Décider des armes hors d'usage.
 - Décider des mauvais fonctionnements.
 - Assurer une conduite correcte de la série.
 - Faire appliquer les règles de sécurité.
- Note: les plateaux irréguliers exigent une décision immédiate de l'arbitre.
- 9.5.5.3. **Avertissements infligés par l'arbitre**
- L'arbitre peut donner les **avertissements** (carton jaune) pour les infractions aux Règles et doit les enregistrer sur la feuille de marque.
 - L'arbitre ne peut pas infliger les pénalités et disqualifications qui sont de la responsabilité du Jury.
- ### 9.5.6. ARBITRE ASSISTANT
- 9.5.6.1. L'arbitre doit être assisté de 2 ou 3 assistants :
- Désignés généralement à tour de rôle de préférence parmi les athlètes de la planche précédente.
 - Tout athlète, s'il est désigné, doit remplir la fonction d'assistant
 - Le Comité d'Organisation peut fournir des assistants qualifiés en remplacement.
 - L'arbitre peut accepter des remplaçants expérimentés.
 - L'entraîneur ne doit pas, s'il y a un athlète de la même nation que lui dans la planche, servir de remplaçant.
- 9.5.6.2. **Les principales tâches de l'Arbitre Assistant sont :**
- D'observer chaque plateau lancé.
 - D'observer soigneusement si le plateau n'est pas cassé avant qu'il ne soit tiré.
 - De donner, immédiatement après le tir, un signal s'il considère que le plateau est "**MANQUÉ**".
 - D'inscrire (si demandé) sur la feuille de marque le résultat de la décision de l'Arbitre pour chaque tir.
 - De répondre à l'arbitre sur toutes questions relatives aux plateaux.
 - D'être placé dans une position telle qu'il puisse observer l'ensemble de la zone de tir.
 - D'indiquer à l'arbitre de l'épreuve de Skeet si le plateau n'est pas touché en deçà des limites.
- 9.5.6.3. **Arbitre Assistant absent**
Un athlète désigné Arbitre Assistant qui ne se présente pas, refuse sans motif plausible ou ne peut se faire remplacer valablement, sera pénalisé par le Jury d'une déduction de 1 plateau de son score final pour chacun des refus. Les refus ultérieurs pourront entraîner sa disqualification de la compétition.
- 9.5.6.4. **Information de l'Arbitre.**
L'Arbitre doit toujours prendre la décision finale. Si un Arbitre Assistant est en désaccord, il doit prévenir l'Arbitre en levant son bras ou en attirant son attention d'une autre manière. L'Arbitre prendra ensuite la décision finale.

**9.6. DÉFINITION DES ÉPREUVES ET PROCÉDURES DE COMPÉTITION****9.6.1. ÉPREUVES**

Les épreuves de plateau sont les suivantes: **FOSSE, DOUBLE TRAP ET SKEET**, Hommes et Dames

9.6.1.1. Les programmes des épreuves sont les suivants :

Épreuves	Nombre de plateaux	
	Hommes	Dames
Fosse (en séries de 25)	125 + Finales	75 + Finales
Double Trap (en 5 ou 4 séries de 30 plateaux chacune)	150 + Finales	120
Skeet (en séries de 25)	125 + Finales	75 + Finales

9.6.2. ENTRAÎNEMENT

9.6.2.1. **Entraînement Avant Compétition (PET).**

- Un Entraînement Avant Compétition doit être organisé pour chaque épreuve le jour précédant la compétition sur les mêmes stands et avec des plateaux identiques à ceux prévus pour la compétition.
- Un tel entraînement doit être programmé équitablement entre les athlètes présents de façon à ne donner d'avantage à personne.

9.6.2.2. **ENTRAÎNEMENT NON OFFICIEL**

Toute disponibilité de stand pour entraînement non officiel est de la responsabilité du Comité d'Organisation qui doit :

- S'assurer qu'un tel entraînement n'interfère pas avec des épreuves de la compétition.
- Être programmé équitablement entre les nations présentes de façon à ne donner avantage à personne.
- S'assurer que tous les responsables des équipes présentes sont informés du programme d'entraînement.

9.7. ÉPREUVE FOSSE**9.7.1. CONDUITE D'UNE SÉRIE DE FOSSE**

Les athlètes de la "planche" doivent gagner leurs postes respectifs dans l'ordre figurant sur la feuille de marque avec suffisamment de munitions et l'équipement nécessaire pour réaliser la série.

Le sixième athlète doit se placer dans la zone indiquée derrière le poste 1, prêt à rejoindre celui-ci dès que le premier athlète aura tiré un plateau régulier et que le résultat sera connu.

L'arbitre prend la "planche" en charge et quand les procédures préliminaires sont terminées (noms, dossards, Arbitre Assistants, tirs d'essai, observation des plateaux d'essai, etc.) il donne le commandement "**DÉPART**".

9.7.2. PROCEDURE

- Quand le premier athlète est prêt à tirer, il doit épauler et appeler clairement à haute voix : "**PULL**", "**LOSS**", "**GO**" ou tout autre signal ou commandement, après quoi, le plateau doit être lancé immédiatement.
- Quand le résultat du tir est connu, le second athlète doit faire la même chose, suivi du troisième et ainsi de suite.
- Quand l'athlète appelle le plateau, celui-ci doit être lancé immédiatement, compte tenu uniquement du temps de réaction humaine pour presser un bouton si le déclenchement est manuel.
- Deux coups peuvent être tirés sur chaque plateau, sauf en Finale et lors des barrages avant ou après Finale où une seule cartouche doit être chargée.
- Après que le premier athlète ait tiré un plateau régulier, il doit se préparer à gagner le poste 2 dès que l'athlète à ce poste aura tiré un plateau régulier. Les autres athlètes de la "planche" devront sur leurs postes faire la même chose en rotation de gauche à droite.
- La rotation continue ainsi jusqu'à ce que chaque athlète ait tiré 25 plateaux.
- A partir du moment où la planche a commencé l'athlète ne peut fermer son fusil que lorsque l'athlète précédent a terminé son tour.
- Après son tir, l'athlète ne doit pas quitter son poste avant que l'athlète à sa droite n'ait tiré un plateau régulier avec un résultat enregistré sauf quand il a terminé son tir au poste 5 après lequel il doit se rendre immédiatement vers le poste 1 (6) en évitant de déranger les athlètes qui sont sur la ligne de tir derrière laquelle il passe.
- Tous les fusils doivent être transportés ouverts pendant les déplacements entre les postes 1 à 5 et transportés ouverts et déchargés lors du déplacement du poste 5 vers le poste 6 et du 6 au 1.
- **Tout athlète qui charge son fusil au poste 6 doit recevoir un avertissement (carton jaune), s'il récidive sur la même planche il sera disqualifié.**
- Aucun athlète ayant terminé le tir à son poste ne devra se rendre au poste suivant d'une manière telle qu'il puisse gêner un autre athlète ou un officiel.

9.7.3. TEMPS LIMITE DE PREPARATION

- L'athlète doit se mettre en place, charger son arme et appeler son plateau dans les **12 secondes** après que l'athlète à sa gauche ait tiré un plateau régulier avec un résultat enregistré ou que l'Arbitre ait donné le commandement "**DÉPART**".
- Si le délai n'est pas respecté, les pénalités prévues par les règles seront appliquées.
- **Quand la planche comporte 5 athlètes ou moins, un temps additionnel doit être donné pour laisser à l'athlète du poste 5 le temps d'aller au poste 1.**

9.7.4. INTERRUPTION

Si une série est interrompue pendant plus de 5 minutes, pour une raison technique non imputable à un athlète, les athlètes de la planche pourront - avant la reprise - observer un plateau régulier de chaque lanceur du groupe où l'interruption a eu lieu.

Si une interruption exige ensuite le redémarrage du séquenceur, le comptage doit continuer depuis le moment où le mauvais fonctionnement ou le redémarrage a eu lieu, et aucune protestation ne sera prise en considération à cause d'une distribution inégale des plateaux.

**9.7.5. DISTANCES, ANGLES ET ÉLÉVATION DES PLATEAUX****9.7.5.1. Tables de réglage (grille) Fosse.**

Chaque lanceur doit être réglé chaque jour avant le début de compétition d'après une des 9 grilles (I à IX) tirée au sort sous le contrôle du Délégué Technique et du Jury.

9.7.5.2. Réglages préférentiels des stands Fosse**2 jours (75+50)**

2 JOURS	1 ^{er} JOUR 75 PLATEAUX	2 ^{ème} JOUR 50 PLATEAUX
3 stands	Trois grilles différentes, 1 sur chaque stand	Changement mais grille unique pour tous les stands
4 stands	Une grille unique pour tous les stands	Changement mais grille identique sur 1 / 3 Changement mais grille identique sur 2 / 4

2 jours (50+75)

2 JOURS	1 ^{er} JOUR 50 PLATEAUX	2 ^{ème} JOUR 75 PLATEAUX
3 stands	Une grille unique	Changement mais 1 grille différente sur chaque stand
4 stands	Grille identique sur 1 / 3 Grille différente mais identique sur 2 / 4	Changement mais 1 grille différente sur chaque stand

3 jours (50+50+25)

3 JOURS	1 ^{er} JOUR 50 PLATEAUX	2 ^{ème} JOUR 50 PLATEAUX	3 ^{ème} JOUR 25 PLATEAUX
3 stands ou	Une grille unique pour tous les stands		Changement mais 1 grille différente sur chaque stand

ou

3 stands	Une grille unique pour tous les stands	Changement mais grille unique	Changement mais grille unique
4 stands ou	Grille identique sur 1 / 3 Grille différente mais identique sur 2 / 4	Changement mais grille unique pour tous les stands	Changement mais grille unique pour tous les stands

ou

4 stands	1 grille différente sur chaque stand		Changement mais grille unique pour tous les stands
----------	--------------------------------------	--	--

3 jours (50+25+50)

3 JOURS	1 ^{er} JOUR 50 PLATEAUX	2 ^{ème} JOUR 25 PLATEAUX	3 ^{ème} JOUR 50 PLATEAUX
3 stands	1 grille différente sur chaque stand		Changement mais grille unique pour tous les stands
4 stands	Grille identique sur 1 / 3 Grille différente mais identique sur 2 / 4	Changement mais grille unique pour tous les stands	Changement mais grille identique sur 1 / 3 Changement mais grille identique sur 2 / 4

3 jours (25+50+50)

3 JOURS	1 ^{er} JOUR 25 PLATEAUX	2 ^{ème} JOUR 50 PLATEAUX	3 ^{ème} JOUR 50 PLATEAUX
3 stands	1 grille différente sur chaque stand		Changement mais grille unique pour tous les stands
4 stands	Grille unique pour tous les stands	Changement mais grille identique sur 1 / 3 Changement mais grille identique sur 2 / 4	Changement mais grille identique sur 1 / 3 Changement mais grille identique sur 2 / 4

2 ou 3 jours de compétition

5 stands	1 grille différente pour chaque stand
----------	---------------------------------------

Si le réglage spécial ci-dessus n'est pas utilisé, les "planches" seront organisées de façon que chacune d'elles utilise :

- Chaque stand le même nombre de fois,
- Un réglage particulier le même nombre de fois.
- Si le Comité d'Organisation et le Jury décident que l'épreuve de Fosse se déroulera pour chaque catégorie d'athlètes (Hommes, Dames ou Juniors) sur seulement un stand, le réglage sera modifié chaque fois que les athlètes du groupe auront tiré 50 plateaux (à l'exception de la Finale de Coupe du Monde).

9.7.5.3. Limites des plateaux.

Chaque plateau doit être lancé selon le plan choisi dans les grilles (I à IX) et à l'intérieur des limites suivantes :

- **Hauteur à 10m: 1,5m à 3,0m avec tolérance de 0,15m.**
- Angle: maximum 45° à gauche ou droite.
- Distance: 76m +/- 1m (à partir de l'avant du toit de la fosse)

9.7.5.4. Réglage des lanceurs.

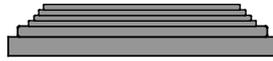
Chaque lanceur doit être réglé de la manière suivante :

- Régler l'angle à 0° (position droit devant)
- Mesurer la hauteur à 10m à partir de l'avant du toit de la fosse.
- Régler la tension du ressort et la hauteur pour obtenir la hauteur et la distance requises.
- Régler à l'angle requis mesuré depuis un point juste au dessus du centre de chaque lanceur sur le sommet du toit de la fosse.

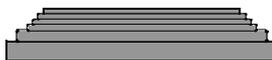
9.7.6. VÉRIFICATION DU JURY**9.7.6.1. Plateaux d'essai.**

Chaque stand doit être préparé chaque jour avant le début de la compétition. Les réglages doivent être examinés, approuvés et scellés par le Jury.

- Chaque jour, après que les lanceurs aient été réglés avec approbation du Jury et avant le début de la compétition, un plateau d'essai doit être tiré de chaque lanceur dans l'ordre.
- Ces plateaux d'essai pourront être observés par les athlètes.
- Après que le Jury ait examiné et approuvé les réglages des lanceurs, l'accès des fosses est interdit aux athlètes, entraîneurs et officiels des équipes.



- 9.7.6.2. **Trajectoire irrégulière.**
Tout plateau dont la trajectoire ne respecte pas les valeurs conformes d'angle, de hauteur et de distance sera considéré irrégulier.
- 9.7.7. PLATEAU REFUSÉ**
Un athlète peut refuser un plateau si :
- Le plateau n'est pas lancé immédiatement après l'appel de l'athlète
 - L'athlète est visiblement gêné.
 - L'arbitre reconnaît que le plateau était irrégulier.
- Procédure de l'athlète.**
L'athlète qui refuse un plateau doit l'indiquer en changeant sa position, en ouvrant son arme et en levant un bras.
L'Arbitre doit alors donner sa décision.
- 9.7.8. "NO TARGET"**
- 9.7.8.1 Un plateau "NO TARGET " est un plateau qui n'est pas lancé selon ces règles :
- La décision de "NO TARGET " est toujours de la responsabilité de l'arbitre.
 - Un plateau déclaré "NO TARGET" par l'Arbitre devra être répété obligatoirement par le même lanceur (qu'il soit touché ou non). L'athlète ne peut pas le refuser même s'il considère qu'il a été lancé d'un autre lanceur du même groupe.
 - L'arbitre doit essayer de crier "NO TARGET" avant le tir. Cependant s'il le fait pendant ou dès que possible après le tir sa décision demeure et le plateau sera répété qu'il ait été TOUCHÉ ou non.
- 9.7.8.2. **"NO TARGET" sera déclaré MÊME SI L'ATHLETE A TIRÉ quand :**
- Le plateau qui émerge est cassé ou irrégulier.
 - La couleur du plateau est nettement différente de celle des autres plateaux utilisés pour la compétition ou l'entraînement.
 - Deux plateaux sont lancés.
 - Le plateau est lancé d'un lanceur d'un autre groupe.
 - Un athlète ne tire pas à son tour.
 - Un autre athlète tire sur le même plateau.
 - L'arbitre est convaincu que l'athlète a été visiblement gêné par une cause extérieure après avoir appelé le plateau.
 - L'arbitre détecte une première infraction, dans la série, de la position du pied.
 - L'arbitre détecte une première infraction du temps limite.
 - L'arbitre, pour quelque raison que ce soit, ne peut décider si le plateau était " TOUCHÉ" ou non. Dans ce cas, l'arbitre doit toujours consulter ses Arbitres Assistants avant d'annoncer sa décision.
 - Le coup est déchargé involontairement avant que l'athlète n'appelle le plateau (cependant, si l'athlète tire le plateau avec le second coup, le résultat sera enregistré)
 - Le 1^{er} coup est manqué et le 2^{ème} n'est pas tiré en raison d'un mauvais fonctionnement admis du fusil ou de la cartouche. Le plateau doit être répété et ne pourra être "TOUCHÉ" que par le 2^{ème} coup. (si le plateau est atteint par le premier coup, il sera déclaré "MANQUÉ").
- 9.7.8.3. **"NO TARGET" sera déclaré SI L'ATHLETE N'A PAS TIRÉ quand :**
- Le plateau est lancé avant que l'athlète n'appelle.
 - Le plateau n'est pas lancé immédiatement après l'appel (voir Note ci-dessous)
 - La trajectoire du plateau est irrégulière (voir Note ci-dessous)
 - Mauvais fonctionnement admis du fusil ou de la cartouche.
 - Le 1^{er} coup n'est pas tiré en raison d'un mauvais fonctionnement admis du fusil ou de la cartouche et le 2^{ème} n'est pas tiré. Si le 2^{ème} coup est tiré le résultat est enregistré.
- Note :** A moins que l'arbitre n'annonce "NO TARGET" avant, pendant ou juste après le tir, aucune réclamation pour plateau irrégulier ne sera admise après le tir si le lancement est prétendu prématuré ("Quick Pull") ou tardif ("Slow Pull") ou si l'irrégularité prétendue consiste en un écart de trajectoire. De toute manière, si le plateau est tiré, le résultat doit être enregistré.
- 9.7.8.4. Un plateau doit être déclaré "MANQUÉ" quand :
- Il n'est pas touché durant son vol.
 - Il est simplement "fumé" sans qu'aucun fragment ne s'en soit détaché.
 - L'athlète – sans raison autorisée – n'a pas tiré le plateau régulier qu'il a appelé.
 - L'athlète a ouvert l'arme ou touché la sûreté avant l'examen par l'arbitre et après un mauvais fonctionnement du fusil ou de la cartouche.
 - L'athlète subit un troisième mauvais fonctionnement de l'arme ou de la cartouche dans la série.
 - Le premier coup rate le plateau et le deuxième ne peut être tiré car l'athlète a oublié d'introduire la seconde cartouche, ou oublié de dégager le cran d'arrêt du magasin d'un fusil semi-automatique, ou parce que le recul du premier coup a fait glisser la sûreté.
 - L'athlète n'a pas tiré après oubli d'ôter la sûreté ou de charger.
 - Le temps limite est dépassé et l'athlète a déjà été averti dans la même série.
 - L'arbitre détecte une faute de pied et l'athlète a déjà été averti dans la même série.

**9.8. ÉPREUVE DOUBLE TRAP****9.8.1. CONDUITE D'UNE SERIE DE DOUBLE TRAP.**

- Les membres des équipes doivent regagner leurs postes respectifs dans l'ordre figurant sur la feuille de marque avec suffisamment de munitions et l'équipement nécessaire pour réaliser la série.
- Le sixième athlète doit se placer dans la zone indiquée derrière le poste 1, prêt à rejoindre celui-ci dès que le premier athlète aura tiré un doublé régulier et que le résultat sera connu.
- L'arbitre doit s'assurer que toutes les procédures préliminaires sont terminées (noms, dossards, Arbitre Assistants, tirs d'essai, observation des plateaux d'essai, etc.), puis il donne le commandement "DÉPART".

9.8.2. PROCEDURE

- Quand le 1^{er} athlète est prêt à tirer, il doit épauler et appeler clairement à haute voix : "PULL", "LOSS", "GO" ou tout autre signal ou commandement, après quoi, le doublé doit être lancé immédiatement.
- Quand le résultat du tir est connu, le second athlète doit faire de même, puis le troisième, etc.
- Après que le 1^{er} athlète ait tiré un doublé régulier, il doit se préparer à gagner le poste 2 dès que l'athlète à ce poste aura tiré un doublé régulier. Les autres athlètes de la "série" devront sur leurs postes faire la même chose en rotation de gauche à droite.
- La rotation continue ainsi jusqu'à ce que chaque athlète ait tiré le nombre requis de doublés.
- A partir du moment où la série a commencé l'athlète ne peut fermer son fusil que lorsque l'athlète précédent a terminé son tour.
- Après son tir, l'athlète ne doit pas quitter son poste avant que l'athlète à sa droite n'ait tiré un plateau régulier avec un résultat enregistré sauf quand il a terminé son tir au poste 5 après lequel il doit se rendre immédiatement au poste 6 en évitant de déranger les athlètes qui sont sur la ligne de tir derrière laquelle il passe.
- Tous les fusils doivent être transportés **OUVERTS** et **DECHARGÉS** lors du déplacement entre tous les postes.
- **Tout athlète qui charge son fusil au poste 6 doit recevoir un avertissement la première fois (carton jaune) ; s'il récidive lors de la même série il sera disqualifié.**
- Aucun athlète ayant terminé le tir à son poste ne devra se rendre au poste suivant d'une manière telle qu'il puisse gêner un autre athlète ou un officiel.

9.8.3. TEMPS LIMITE DE PREPARATION

Un athlète doit se mettre en place, charger son arme et appeler son doublé dans les **douze (12) secondes** après que l'athlète à sa gauche ait tiré un doublé régulier avec un résultat enregistré ou que l'Arbitre ait donné le commandement "DÉPART".

9.8.4. INTERRUPTION

Si une série est interrompue pendant plus de 5 minutes, pour une raison technique non imputable à un athlète, la planche pourra - avant la reprise - observer un doublé régulier des deux lanceurs où l'interruption a eu lieu.

9.8.5. DISTANCES, ANGLES ET ÉLÉVATION DES PLATEAUX.**Tableau de réglage Double Trap.**

Chaque lanceur sera réglé chaque jour avant le début des épreuves suivant la table ci-dessous.

Réglage	N°	Direction	Hauteur à 10m (+/-0,1m)	Portée
A	7 (1)	5°G	3,0m	55 m +/- 1m (mesuré à partir de l'avant du toit de la fosse)
	8(2)	0°	3,5m	
B	8(2)	0°	3,5m	
	9(3)	5° D	3,0m	
C	7(1)	5°G	3,0m	
	9(3)	5° D	3,0m	

Note: Les angles des lanceurs 7-8 et 8-9 doivent être réglés à 5° et des lanceurs 7-9 à 10°. Ces angles ne doivent pas être dépassés. La sortie des plateaux sera effectuée de manière aléatoire afin que chaque athlète puisse tirer 1 doublé du schéma A, 1 doublé du schéma B et 1 doublé du schéma C sur chaque poste de la série.

9.8.6. VERIFICATION DU JURY

Chaque stand doit être préparé chaque jour avant le début de la compétition. Ces réglages doivent être examinés, approuvés et scellés par le Jury.

9.8.6.1. Plateaux d'essai.

Chaque jour, après que les lanceurs aient été réglés avec approbation du Jury, un doublé d'essai régulier du schéma A, un du schéma B et un du schéma C doivent être lancés avant chaque tour.

Ces plateaux d'essai pourront être observés par les athlètes.

Après que le Jury ait examiné et approuvé les réglages des lanceurs, l'accès des fosses sera interdit aux athlètes, entraîneurs et officiels des équipes.

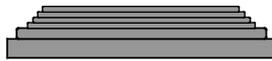
9.8.6.2. Réglages des barrages (shoot-offs)

Les barrages au Double Trap avant et après la Finale doivent être conduits selon la Règle 9.15.5.3.

Les barrages avant Finale peuvent être tirés sur tout stand désigné. Les barrages des Finales doivent être tirés sur le stand des Finales.

9.8.6.3. Trajectoire irrégulière.

Tout plateau dont la trajectoire ne respecte pas les valeurs conformes d'angle, de hauteur et distance sera considéré irrégulier.

**9.8.7. DOUBLÉ REFUSÉ.**

Un athlète peut refuser un doublé si :

- Le doublé n'est pas lancé dans le temps requis après l'appel de l'athlète.
- L'athlète est visiblement gêné.
- L'Arbitre reconnaît que l'un ou l'autre plateau était irrégulier

Procédure à suivre par l'athlète.

L'athlète qui refuse un plateau doit l'indiquer en ouvrant son arme et en levant un bras.

L'arbitre doit alors donner sa décision.

9.8.8. DOUBLÉ "NO TARGET"

9.8.8.1. Un doublé "NO TARGET" est déclaré lorsque l'un ou l'autre des plateaux n'est pas lancé selon ces règles :

- La décision de "NO TARGET" est toujours de la responsabilité de l'arbitre.
- Un doublé déclaré "NO TARGET" par l'arbitre devra être répété obligatoirement (que l'un ou les deux plateaux aient été touchés ou non).
- L'arbitre doit essayer de crier "NO TARGET" avant le tir. Cependant si il le fait pendant ou après le tir, sa décision demeure et le doublé sera répété, que l'un ou les deux plateaux du doublé aient été touchés ou non.

9.8.8.2. **Un doublé "NO TARGET" doit être déclaré même si l'athlète a tiré quand :**

- Un plateau qui émerge est cassé ou irrégulier.
- La couleur du plateau est distinctement différente de celle des autres plateaux utilisés pour la compétition ou l'entraînement.
- Un seul plateau est lancé.
- Les deux plateaux ne sont pas lancés simultanément.
- Les deux plateaux entrent en collision.
- Des fragments du premier plateau brisent le second.
- Le premier tir brise les deux plateaux
- Un athlète tire en dehors de son tour.
- Un autre athlète tire sur le même doublé.
- Les deux coups sont déchargés simultanément.
- L'Arbitre est convaincu que l'athlète a été visiblement gêné par une cause extérieure après avoir appelé les plateaux.
- L'Arbitre détecte une première violation - dans la série - de la position du pied.
- L'Arbitre détecte une première violation du temps limite.
- L'Arbitre, pour quelque raison que ce soit, ne peut décider si l'un ou l'autre des plateaux a été "TOUCHE" ou non. Dans ce cas, l'Arbitre doit toujours consulter ses assistants **avant** d'annoncer sa décision.
- Le premier coup rate le plateau et le deuxième ne peut être tiré car l'athlète est victime d'un incident admis de fusil ou de cartouche. Dans ce cas, le premier plateau sera déclaré manqué et le doublé sera répété pour connaître le résultat uniquement du second tir.

9.8.8.3. **Un doublé "NO TARGET" sera déclaré si l'athlète n'a pas tiré quand :**

- Le doublé est lancé avant que l'athlète n'appelle.
- Le doublé n'est pas lancé dans le temps requis (voir note ci-dessous).
- La trajectoire d'un plateau est irrégulière (voir note ci-dessous).
- **Il y a un incident admis du fusil ou de la cartouche.**
- Le 1^{er} coup n'est pas tiré en raison d'un mauvais fonctionnement admissible du fusil ou de la cartouche et le 2^{ème} n'est pas tiré. Si le 2^{ème} coup est tiré le résultat est enregistré.

Note: A moins que l'arbitre n'annonce "NO TARGET" avant, pendant ou juste après le tir, aucune réclamation pour plateau irrégulier ne sera admise après le tir si le lancement est prétendu prématuré ("Quick Pull") ou tardif ("Slow Pull") ou si l'irrégularité prétendue consiste en un écart de la trajectoire. De toute manière, si le plateau est tiré, le résultat doit être enregistré.

9.8.8.4. **Un plateau doit être déclaré "MANQUÉ" quand :**

- Il n'est pas "TOUCHÉ" durant son vol.
- Il est simplement "fumé" sans qu'aucun fragment ne s'en soit détaché.
- L'athlète, sans raison autorisée, n'a pas tiré. Le doublé sera compté "MANQUÉ + MANQUÉ".
- L'athlète, sans raison autorisée, n'a pas tiré le deuxième coup. Le premier plateau sera compté normalement et le deuxième compté "MANQUÉ".
- **Le premier coup est déclaré « MANQUÉ » et l'athlète ne peut tirer le second coup parce qu'il n'a pas introduit la deuxième cartouche, ou oublié de dégager le cran d'arrêt du magasin d'un fusil semi-automatique, ou que le recul du premier coup a fait glisser la sûreté, les plateaux doivent être déclarés « MANQUÉ + MANQUÉ ».**
- **Un athlète ne peut tirer car il a oublié de retirer la sûreté ou a oublié de charger, les plateaux doivent être déclarés « MANQUÉ + MANQUÉ ».**
- **Le temps limite est dépassé et l'athlète a déjà reçu un avertissement pour cette raison dans la même série, les plateaux doivent être déclarés « MANQUÉ + MANQUÉ ».**
- **Un athlète commet une faute de pied et a déjà reçu un avertissement lors de la même série pour la même faute, les plateaux doivent être déclarés « MANQUÉ + MANQUÉ ».**

Résultats en cas de mauvais fonctionnement :

- Le premier coup est tiré normalement mais le deuxième ne peut être tiré en raison d'un **mauvais fonctionnement admis** du fusil ou des cartouches. Le premier plateau sera compté normalement et le doublé retiré pour établir uniquement le résultat du deuxième plateau



- Après un mauvais fonctionnement du fusil ou de la cartouche qui empêche le premier tir, l'athlète a ouvert l'arme ou touché la sûreté avant l'examen par l'arbitre. Le doublé sera compté "MANQUÉ"+ "MANQUÉ".
- Après un mauvais fonctionnement du fusil ou de la cartouche qui empêche le deuxième tir, l'athlète a ouvert l'arme ou touché la sûreté avant l'examen par l'arbitre. Le premier plateau sera compté normalement et le deuxième compté "MANQUÉ".
- Lors du premier tir, l'athlète subit un troisième mauvais fonctionnement de l'arme ou de la cartouche dans la série, le doublé sera compté "MANQUÉ"+ "MANQUÉ".
- Lors du deuxième tir, l'athlète subit un troisième mauvais fonctionnement de l'arme ou de la cartouche dans la série et ne peut pas tirer. Le premier plateau sera compté normalement et le deuxième compté "MANQUÉ".

Résultats dans le cas d'une décharge involontaire quand :

Le coup est tiré involontairement avant que l'athlète n'appelle, l'arbitre doit déclarer «NO TARGET» et donner un avertissement à l'athlète ; si la même situation se reproduit dans la même série les deux plateaux doivent être déclarés « MANQUÉ».

- Un coup est tiré involontairement après l'appel de l'athlète, mais avant l'apparition des plateaux, et le deuxième plateau est tiré : le premier plateau sera compté "MANQUÉ" et le deuxième compté normalement. Cependant cette erreur n'est permise qu'une seule fois dans la même série et en cas de récurrence, le doublé sera compté "MANQUÉ + MANQUÉ".
- Un coup est tiré involontairement après l'appel de l'athlète, mais avant l'apparition des plateaux, et le deuxième plateau n'est pas tiré : le premier plateau sera compté « MANQUÉ» et le doublé retiré pour établir uniquement le résultat du deuxième plateau. Cependant cette erreur n'est permise qu'une seule fois dans la même série et en cas de récurrence, le doublé sera compté « MANQUÉ + MANQUÉ».

9.8.8.5.

Tirer par terre

Un athlète qui tire par terre reçoit un avertissement la première fois (carton jaune). S'il répète la faute dans la même série, un doublé lui sera compté « MANQUÉ + MANQUÉ» que les plateaux soient touchés ou non.

**9.9. ÉPREUVE SKEET****9.9.1. CONDUITE D'UNE SERIE DE SKEET**

Les athlètes de la planche doivent se rassembler sur le stand, vers le poste 1 avec suffisamment de munitions et l'équipement nécessaire pour réaliser la série.

L'arbitre prend la planche en charge et quand les procédures préliminaires sont terminées (noms, dossards, Arbitre Assistants, tirs d'essai, observation des plateaux d'essai, etc.) il donne le commandement "**DÉPART**".

9.9.2. PROCEDURE

Après le commandement "**DÉPART**"

- Le premier athlète gagne le poste 1, charge son fusil avec une cartouche, prend la position « **PRÊT** » et appelle clairement à haute voix "**PULL**", "**LOSS**", "**GO**" ou tout autre signal ou commandement. Après quoi, un plateau régulier doit être lancé de la cabane haute après une période aléatoire allant de zéro à un maximum de trois secondes.
- Quand le résultat du tir est connu, le premier athlète reste en place, charge son fusil avec 2 cartouches, adopte la position « **PRÊT** », appelle et tire un doublé régulier.
- Quand le résultat des deux tirs est connu, le premier athlète doit quitter le poste.
- Le second athlète doit faire ensuite la même chose, suivi par le troisième et ceci jusqu'à ce que tous les athlètes de la série aient tiré la séquence demandée pour le poste 1.
- Le premier athlète doit ensuite gagner le poste 2 et tirer la séquence de plateaux prévue, suivi à son tour de chacun des athlètes de la planche.
- **La rotation continue jusqu'à ce que tous les postes soient utilisés par les athlètes de la planche.**
- Aucun athlète de la planche ne doit avancer au poste de tir avant son tour, avant l'ordre de l'arbitre ou avant que l'athlète précédent n'ait tiré et quitté le poste.
- Après son tir sur un poste, l'athlète ne doit pas aller vers le poste suivant, tant que tous les athlètes n'auront pas tiré à ce poste ou de manière à gêner un autre athlète ou le travail des officiels

9.9.3. TEMPS LIMITE DE PREPARATION

9.9.3.1. Après le signal "**DÉPART**" donné par l'Arbitre ou après que l'athlète précédent ait lui-même quitté le poste, l'athlète a **15 secondes** au maximum pour :

- Se tenir avec les deux pieds entièrement à l'intérieur des limites du poste de tir.
- Prendre position.
- Charger le fusil.
- Prendre la position « **PRÊT** ».
- Appeler le premier plateau de la séquence prévue sur ce poste.

9.9.3.2. Quand ensuite, un simple et/ou un doublé doit être tiré du même poste :

- Il doit l'être le plus vite possible
- Sans excéder **12 secondes** entre le tir précédent et l'appel du ou des plateaux suivants et selon l'ordre correct du tir.
- En cas de non respect de ces temps limites, les pénalités prévues seront appliquées

9.9.3.3. **Séquence pour série de qualification**

Un seul coup doit être tiré sur chaque plateau

Poste	Cibles	Ordre	
P 1	simple doublé	H H puis B	Pull Pull Mark
P 2	simple doublé	H H puis B	Pull Pull Mark
P 3	simple doublé	H H puis B	Pull Pull Mark
P 4	simple simple	H B	Pull Mark
P 5	simple doublé	B B puis H	Mark Mark-Pull
P 6	simple doublé	B B puis H	Mark Mark-Pull
P 7	Doublé	B puis H	Mark-Pull
P 4	Doublé Doublé	H puis B B puis H	Pull-Mark Mark-Pull
P 8	Simple Simple	H B	Pull Mark

- 9.9.3.4. **Procédure de tir au poste 8 :**
Quand les athlètes avancent vers le poste 8 ils doivent être derrière l'arbitre, dans l'ordre de tir, à 5 mètres approximativement du poste 8 et sur une droite imaginaire joignant le milieu du poste 4 au milieu du poste 8.
- 9.9.3.5. Après l'annonce "**DÉPART**" par l'Arbitre, chaque athlète doit à son tour:
- Prendre position pour tirer un plateau de la cabane haute
 - Charger à 1 cartouche seulement.
 - Prendre la position « **PRÊT** ».
 - Appeler le plateau.
 - Tirer le plateau de la cabane haute.
- Puis tourner dans le sens des aiguilles d'une montre (à droite vers le point de croisement).
- Prendre position pour tirer un plateau de la cabane basse.
 - Charger à 1 cartouche seulement.
 - Prendre la position « **PRÊT** ».
 - Appeler le plateau.
 - Tirer le plateau de la cabane basse.
 - Quand le résultat de son dernier tir est connu, l'athlète doit quitter le poste et se rendre à l'arrière de la colonne des athlètes qui n'ont pas encore tiré. Successivement, chacun des athlètes fera la même chose.
- 9.9.3.6. **Séquence de chargement**
- Au poste 8 pour les cibles Haute et Basse et pour les autres postes où un plateau simple seulement doit être tiré, une seule cartouche sera chargée.
 - Aux postes où deux plateaux simples doivent être tirés, 2 cartouches seront chargées avant d'appeler le premier plateau.
 - Si un athlète oublie de charger le deuxième canon sur les postes où deux plateaux simples sont tirés et après avoir appelé ou tiré le premier plateau s'en souvient et ouvre son fusil ou lève la main pour demander à l'arbitre de charger, le plateau sera compté "**MANQUÉ**".
 - Si le tir est interrompu, le fusil doit être ouvert et vidé.
 - Aucun athlète ne peut se retourner ou quitter son poste de tir avant d'avoir ouvert et vidé son fusil.
- 9.9.3.7. **Plateaux d'essai.**
Un plateau régulier doit être lancé de chacune des cabanes pour être vu des athlètes de la planche :
- Au poste 1, chaque jour de compétition avant le début de leur première série.
 - Si l'arbitre décide un "**NO TARGET**" l'athlète peut également demander le lancement d'un plateau d'essai après un plateau irrégulier ou d'un doublé d'essai après un doublé irrégulier, ceci à condition que le plateau irrégulier ou les 2 plateaux du doublé irrégulier n'aient pas été tirés.
 - Si une série est interrompue pendant plus de 5 minutes pour une raison technique non imputable à un athlète, la planche pourra, avant la reprise, observer un plateau régulier de chacune des cabanes.
- 9.9.3.8. **Exercices de visées sur le stand.**
Les exercices de visée avec un fusil fermé mais vide :
- Peuvent avoir lieu immédiatement avant le début de la série sur le poste 1 seulement, mais uniquement avec l'autorisation de l'arbitre
 - Un athlète n'est pas autorisé à aller vers un autre poste avant le début de la série.
 - Après le signal "**DÉPART**" donné par l'arbitre, et seulement sur le poste 1, avant d'appeler les plateaux l'athlète peut épauler et viser pendant quelques secondes à la fois le simple et le doublé.
 - L'athlète doit ensuite reprendre la position "**PRÊT**" avant d'appeler les plateaux.
- 9.9.3.9. **Trajectoires des plateaux.**
Les lanceurs doivent être réglés avant le début de la compétition selon les spécifications du Règlement Technique Général.
Les réglages doivent être examinés, approuvés et scellés par le Jury avant chaque jour de compétition.
- 9.9.3.10. **Trajectoire irrégulière.**
Tout plateau dont la trajectoire ne respecte pas les valeurs spécifiées d'angle, d'élévation et de distance doit être considéré irrégulier.
- 9.9.3.11. **Position « PRÊT »**
Entre le moment où l'athlète appelle et jusqu'à l'apparition du plateau, l'athlète doit maintenir la position « **PRÊT** » avec :
- Les 2 pieds entièrement à l'intérieur des limites du poste de tir.
 - Le fusil tenu avec les 2 mains.
 - La crosse de l'arme doit être en contact avec le corps.
 - Le bec de la crosse sur ou au-dessous de la bande repère **officielle de l'ISSF** et clairement visible par l'arbitre à son emplacement normal.

Pointe du
coude =
Sommet de la
bande repère
ISSF
(250x30mm)





- 9.9.3.12. **Bande repère.**
Pour faciliter le contrôle par l'arbitre de la position de la crosse de l'arme, **la bande repère officielle de l'ISSF** devra être fixée à la veste de tir (vêtement extérieur)
Ses caractéristiques sont définies ci-après :
- 9.9.3.12.1. **Bande de 250 mm x 30 mm et de couleur jaune bordée de noir et portant le logo de l'ISSF.**
- 9.9.3.12.2. **Vérification de la bande.**
Le Jury doit prévoir pendant les jours d'entraînement officiel un programme de vérification de Bande repère pour tous les athlètes. C'est un contrôle unique. Après avoir vérifié la bande repère, un scellé de l'ISSF sera fixé de manière permanente sur la veste. Le jury doit continuer de vérifier les vestes avec scellés et tout athlète qui aurait réalisé des changements dans la veste ou la bande repère sera pénalisé de trois (3) points.
- 9.9.3.12.3. La position correcte de la bande sera vérifiée de la manière suivante :
- Toutes les poches de la veste de tir doivent être vides.
 - Le bras de tir sera placé contre le corps et plié dans une position angulaire entièrement fermée vers le haut et sans soulever les épaules.
 - La bande sera fixée horizontalement de façon permanente au dessous de l'extrémité du coude.
 - Une marque indélébile sera faite sur la veste à la limite inférieure de la bande repère.
 - Une bande repère illégale sera remplacée correctement et vérifiée à nouveau avant que l'athlète ne soit autorisé à commencer la compétition.
- 9.9.3.13. **Plateau refusé**
Un athlète peut refuser un plateau si :
- Le plateau n'est pas lancé dans le temps requis.
 - Les plateaux d'un doublé ne sont pas lancés simultanément.
 - L'athlète est visiblement gêné.
 - L'Arbitre admet que le plateau est irrégulier en raison d'une mauvaise trajectoire.
- Procédure à suivre par l'athlète.**
Un athlète refusant un plateau doit l'indiquer en ouvrant son arme et en levant le bras. L'arbitre doit alors donner sa décision.
- 9.9.3.14. **NO TARGET**
- Un plateau qui n'est pas lancé dans les règles est déclaré **"NO TARGET"**.
 - La décision de **"NO TARGET"** est toujours de la responsabilité de l'arbitre.
 - Un plateau déclaré **"NO TARGET"** par l'arbitre doit toujours être répété qu'il ait été touché ou non.
 - L'Arbitre doit essayer de crier **"NO TARGET"** avant le tir. Cependant si il le fait aussitôt que possible pendant ou après le tir, sa décision demeure et le(s) plateau(x) sera répété qu'il ait été touché ou non.
- 9.9.3.14.1. **"NO TARGET" (ou "NO TARGETS") doit être déclaré même si l'athlète a tiré quand :**
- Un plateau cassé émerge.
 - Le plateau est d'une couleur distinctement différente de celle des autres utilisés pour la compétition et l'entraînement.
 - Deux plateaux sont sortis lors d'un simple.
 - L'Arbitre détecte une position « Prêt » incorrecte d'un athlète et celui-ci n'a pas encore reçu d'avertissement dans cette série.
 - Le plateau est lancé de la cabane non prévue.
 - L'arbitre détecte une première violation du temps limite.
 - L'arbitre détecte une première violation de position du pied dans la série.
 - L'arbitre est convaincu que l'athlète a été visiblement gêné par une cause extérieure après avoir appelé le (s) plateau.
 - L'arbitre, pour quelque raison que ce soit, ne peut décider si le plateau était **" TOUCHÉ "** **"MANQUÉ "** ou **"NO TARGET"**. Dans ce cas, l'arbitre doit toujours consulter ses Arbitres Assistants avant de décider.
 - L'athlète subit un mauvais fonctionnement admis du fusil ou des cartouches.
- 9.9.3.14.2. **"NO TARGET" doit être déclaré si l'athlète n'a pas tiré quand :**
- Le plateau est lancé avant que l'athlète n'appelle.
 - Le plateau est lancé après plus de 3 secondes.
 - Un seul plateau est lancé pour un doublé.
 - Incident admis de fusil ou de cartouche.
- 9.9.3.14.3. **Application du "NO TARGET" aux doublés.**
Les 2 plateaux seront déclarés **"NO TARGET"** et le doublé sera répété pour connaître le résultat des 2 tirs quand :
- L'un ou l'autre des tableaux est irrégulier (voir Note ci-dessous).
 - Un seul plateau est lancé pour un doublé.
 - Le premier tir brise les 2 plateaux. A partir du troisième incident semblable sur n'importe quel poste le doublé sera compté **"TOUCHÉ" + "MANQUÉ"**.
 - Les fragments du premier plateau brisent le second.
 - Les 2 plateaux entrent en collision.
 - L'athlète subit un mauvais fonctionnement admis du fusil ou des cartouches et ne peut pas tirer le premier coup.
 - Les 2 coups sont tirés simultanément.
- Note:** A moins que l'arbitre n'annonce **"NO TARGET(S)"** avant ou juste après le tir, aucune réclamation pour plateau, ou plateaux irrégulier(s) ne sera admise après le tir si le lancement est prétendu prématuré ("Quick Pull") ou tardif ("Slow Pull") ou si l'irrégularité prétendue consiste en un simple écart de la trajectoire. De toute manière, si un plateau est tiré, le résultat doit être enregistré.



9.9.3.14.4

Tir en dehors de son tour.

Si un athlète tire par inadvertance en dehors de son tour, le résultat de son tir est enregistré et l'athlète reçoit un avertissement officiel (carton jaune). Pour toute récidive durant la même série, le plateau sera compté « MANQUÉ » et l'affaire sera confiée au Jury. L'athlète peut être disqualifié (carton rouge).

9.9.3.15

Plateau "MANQUÉ"

Un plateau(x) doit être déclaré "MANQUÉ" quand :

- Il n'est pas " TOUCHÉ "
- Il est " TOUCHÉ " hors limites.
- Il est simplement "fumé" sans qu'aucun fragment ne s'en soit détaché.
- L'athlète – sans raison autorisée – n'a pas tiré le plateau régulier qu'il a appelé.
- L'athlète n'a pas pu tirer après oubli d'ôter la sécurité ou de charger.
- L'athlète a ouvert l'arme ou touché la sûreté avant l'examen par l'arbitre et après un mauvais fonctionnement.
- L'athlète subit un troisième, ou plus, mauvais fonctionnement de l'arme ou de la cartouche dans la série.
- La position " PRÊT " de l'athlète est non conforme et celui-ci a déjà été averti (carton jaune) dans la même série.
- L'arbitre détecte une faute de pied et l'athlète a déjà été averti (carton jaune) dans la même série.
- Le temps limite est dépassé et l'athlète a déjà été averti (carton jaune) dans la même série.
- Lors d'un simple, un coup est tiré involontairement après l'appel de l'athlète mais avant l'apparition du plateau.

9.9.3.15.1

Application supplémentaire du "MANQUÉ" aux doublés.

En complément, les règles suivantes doivent être appliquées aux doublés :

- L'athlète, sans raison autorisée, n'a pas tiré le premier coup : le doublé sera compté "MANQUÉ + MANQUÉ".
- L'athlète, sans raison autorisée, n'a pas tiré le deuxième coup : le premier plateau sera compté normalement et le deuxième sera compté "MANQUÉ".
- L'athlète manque le premier plateau et casse accidentellement le deuxième avec le même coup : le premier plateau sera déclaré "MANQUÉ" et le doublé sera retiré pour établir uniquement le résultat du deuxième plateau. L'athlète doit toujours tirer les deux plateaux lors du doublé répété.
- Si un coup est tiré involontairement après l'appel de l'athlète mais avant l'apparition des plateaux : le premier plateau sera déclaré "MANQUÉ" et le doublé sera retiré pour établir uniquement le résultat du deuxième plateau. L'athlète doit toujours tirer les deux plateaux lors du doublé répété.
- Pour le deuxième – et suivant - incident de ce genre dans une série, le doublé sera compté "MANQUÉ" + "MANQUÉ" et l'athlète recevra un avertissement (carton jaune).
- L'athlète manque le premier plateau et il subit un incident admis au second coup : le premier plateau sera déclaré "MANQUÉ" et le doublé retiré pour établir uniquement le résultat du deuxième plateau. L'athlète doit toujours tirer les deux plateaux lors du doublé répété.
- L'athlète touche le premier plateau et il subit un incident admis au second coup : le premier plateau sera déclaré " TOUCHÉ " et le doublé retiré pour établir uniquement le résultat du deuxième plateau. L'athlète doit toujours tirer les deux plateaux lors du doublé répété.

**9.10. PRÉPARATIFS DE LA COMPÉTITION.****9.10.1. PROGRAMME DES TIRS.**

Les athlètes et directeurs d'équipes doivent être informés de l'horaire exact de départ du tir, de la programmation des planches et des stands et de l'affectation des places dans les planches, au plus tard 2 heures après la Réunion Technique le jour précédant la compétition.

Les athlètes et directeurs d'équipes doivent être informés du programme d'entraînement à 18h00 le jour précédent.

S'il devient indispensable de modifier un programme de tir pour quelque raison que cela soit, les directeurs d'équipes doivent être informés immédiatement.

9.10.2. REMPLACEMENT D'UN ATHLETE.

Après son premier tir de compétition, un athlète qui doit abandonner ne peut pas être remplacé.

Cette règle s'applique également aux épreuves composées de plusieurs parties ou se déroulant sur plusieurs jours.

9.10.3. INTERRUPTION DE TIR.

Une fois commencé, le tir doit se poursuivre selon le programme et sans interruption à moins d'un problème de sécurité, d'incident mécanique, de baisse de la luminosité, conditions climatiques extrêmes ou autres retards forcés du programme qui affecteraient sérieusement l'équité de la compétition.

Seul le Directeur de compétition avec l'approbation du Jury, peut interrompre le tir dans le cas de forte pluie, orage ou baisse de la luminosité.

9.10.4. RÉPARTITION DES ATHLETES

9.10.4.1.

Composition d'une planche.

- Une planche est composée normalement de 6 athlètes excepté quand le tirage n'a pas permis une répartition totale égale.
- Une planche **de moins de 5 athlètes n'est pas autorisée** sauf quand un athlète est déclaré "**ABSENT**" en début de série ou doit quitter celle-ci pour une raison quelconque.

9.10.4.2.

Athlètes suppléants (« bouche-trous »)

Le Comité d'Organisation disposera d'athlètes d'un niveau suffisant pouvant être désignés comme athlètes suppléants.

- Si une planche compte moins de 5 athlètes tirés au sort, elle sera complétée par des athlètes suppléants.
- Ces athlètes suppléants auront leur score affiché normalement sur le tableau et la feuille de marque, ceci pour assurer la continuité. Cependant, leurs noms et nationalités ne seront pas inscrits.

9.10.4.3.

Composition des planches.

- La composition des séries doit être telle qu'aucune planche ne contienne plus de 1 athlète d'une même nation (sauf au Jeux Olympiques ou Finale de Coupe du Monde si nécessaire)
- La répartition des athlètes dans les séries et leurs positions dans celles-ci doit être faite par tirage au sort supervisé par le Délégué Technique. Ceci peut être réalisé par un logiciel conçu dans ce but.
- Le choix aléatoire des stands et la répartition des séries doivent être faits sous le contrôle du Délégué Technique.

9.10.4.4.

Modification des planches

Le Jury en collaboration avec le Comité d'Organisation et l'approbation du Délégué Technique peut modifier la répartition mais uniquement pour assurer le respect des Règles 9.10.4.3.

9.10.4.5.

Ordre des tirs.

L'ordre de tir des séries et dans les séries doit être changé de jour en jour par le Comité d'Organisation sous le contrôle du Jury. Cela peut être fait soit en inversant l'ordre des planches et des athlètes de chaque planche ou en divisant les planches.

**9.11. INCIDENTS (mauvais fonctionnements)****9.11.1. DEFINITION DE L'INCIDENT.**

Aucun départ de coup lorsque le fusil a été correctement chargé et que la détente a été actionnée (défaut mécanique ou raté), ou une cartouche défectueuse qui ne délivre pas sa pleine puissance lorsque l'amorce a été frappée, ou l'action involontaire des deux détenteurs sur un fusil à double détente générant une décharge simultanée, **doit être enregistré comme incident.**

9.11.2. NOMBRE D'INCIDENTS ADMIS.

L'athlète a droit à 2 mauvais fonctionnements par série qu'il ait changé ou non de fusil ou de munition.

- Tous les plateaux réguliers pour lesquels un mauvais fonctionnement supplémentaire de l'arme ou de la munition survient dans la même série, seront déclarés " **MANQUÉS** " que l'athlète ait tiré ou non.
- Si après un incident, l'arbitre est d'accord avec l'athlète que l'arme a besoin d'être réparée, toute action en ce sens devra respecter les Règles relatives aux armes défectueuses. (9.11.6)

9.11.3. ORDRE D'UTILISATION DES CANONS.

Quand un athlète utilise un fusil à deux canons, il est admis qu'il utilise en premier le canon du bas ou le canon de droite. Si l'athlète veut agir différemment, il devra prévenir l'Arbitre au début de chaque série.

9.11.4. PROCÉDURE D'INCIDENT.

La décision de mauvais fonctionnement du fusil ou de la cartouche doit être faite par l'arbitre.

9.11.4.1. En cas de raté d'un coup, quelle qu'en soit la raison, l'athlète doit :

- Rester en place avec le canon pointé vers la zone de tir.
- Sans ouvrir l'arme.
- Sans toucher à la sûreté.
- Passer le fusil en sécurité à l'arbitre si celui-ci le demande.
- Répondre à toute question posée par l'arbitre.

Note : l'athlète est responsable de la vérification de son arme lorsque l'arbitre la lui rend.

9.11.4.2. **Ne sont pas considérés comme mauvais fonctionnement admis :**

- Erreur de manipulation du mécanisme par l'athlète.
- Cartouche placée dans la mauvaise chambre.
- Toute erreur attribuable à l'athlète.

9.11.4.3. **Incidents de munitions.**

La décision de mauvais fonctionnement des munitions doit être faite par l'arbitre.

Quand la trace du percuteur est clairement identifiable, les incidents suivants sont considérés comme mauvais fonctionnements admis de la cartouche :

- Défaut d'inflammation de la charge de poudre.
- Seule l'amorce a été mise à feu.
- Absence de poudre.
- Des composants de la charge sont restés dans le canon.

Les cartouches de mauvais calibre ne sont pas considérées comme défectueuses (placer une cartouche de calibre 20 ou 16 dans un fusil de calibre 12 est dangereux et peut exposer l'athlète à des pénalités pour maniement dangereux).

9.11.5. PROCEDURE APRÈS MAUVAIS FONCTIONNEMENT ADMIS.

9.11.5.1. Si l'Arbitre décide que l'arme est défectueuse ou que le mauvais fonctionnement de l'arme ou de la cartouche n'est pas imputable à l'athlète et si l'arme n'est pas réparable rapidement l'athlète peut utiliser une autre arme approuvée s'il peut l'obtenir dans les 3 minutes après la déclaration hors service de son arme.

Sinon l'athlète peut :

9.11.5.2. Après autorisation de l'Arbitre, quitter la planche et terminer la série à un moment fixé par l'Arbitre Principal.

9.11.6. FUSILS DÉFECTUEUX.

La décision d'arme défectueuse doit être prise par l'arbitre.

Un fusil sera considéré défectueux si :

- Il n'a pas pu tirer
- L'athlète après 2 incidents de fusil ou de munition a obtenu de l'arbitre l'autorisation de changer d'arme.
- Pas d'éjection en raison d'un défaut mécanique.
- Toute autre raison rendant le fusil inutilisable.

9.11.7. PROCÉDURE DE COMPLÉMENT DE SÉRIE.

9.11.7.1. **Fosse**

L'athlète se verra attribuer un horaire et un stand doté de la bonne grille puis il pourra observer, en se positionnant **derrière le poste** à tirer, trois plateaux d'essai tirés du groupe.

Après cela, l'arbitre donnera le commandement "DÉPART" et l'athlète rejoindra son poste pour tirer de manière normale et poursuivre ensuite sur les autres postes pour terminer la série.

9.11.7.2. **Double Trap**

L'athlète se verra attribuer un horaire et un stand doté de la bonne grille puis il pourra observer, en se positionnant **derrière le poste** à tirer **un doublé régulier des schémas A, B et C.**

Après cela, l'arbitre donnera le commandement "DÉPART" et l'athlète rejoindra son poste pour tirer de manière normale sur un doublé et poursuivre ensuite sur les autres postes pour terminer la série.

9.11.7.3. **Skeet**

L'athlète se verra attribuer un horaire et un stand puis il pourra observer, en se positionnant **derrière le poste** à tirer, un plateau régulier de chaque cabane.

Après cela, l'arbitre donnera le commandement "DÉPART" et l'athlète rejoindra son poste pour tirer de manière normale le nombre requis de plateaux et poursuivre ensuite sur les autres postes pour terminer la série.

9.11.8. CLASSEMENT APRES COMPLEMENT DE SERIE.

L'arbitre doit ensuite s'assurer que les scores de la série interrompue et celui du complément sont correctement totalisés, signés par l'arbitre et L'athlète avant l'envoi de la feuille de marque au Bureau de classement.

9.12. RÈGLES DE CONDUITE

Voir les Règles Techniques section 6

9.12.1. VÊTEMENTS DES ATHLETES

(Voir aussi le RTG – section 6).

9.12.1.1. Les vestes et pantalons de sport ou d'entraînement sont autorisés pour les hommes et pour les dames ainsi que les corsages et jupes du même genre pour les dames.

9.12.1.2. Les sandales ou toute autre chaussure sans lanière ou couverture autour du talon ne sont pas autorisées.

9.12.1.3. Les shorts sont autorisés si le bas des jambes n'est pas à plus de 15 cm au-dessus du centre des rotules.

9.12.1.4. Chemises, T-shirts et autres vêtements sans manches ou avec des manches de longueur inférieure à 10 cm ne sont pas autorisés.

Les vêtements constitués avec des tissus de camouflage sont interdits.

9.12.2. DOSSARDS

Tous les athlètes doivent porter un dossard numéroté :

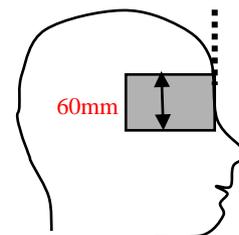
- Sur le dos du vêtement extérieur et au-dessus de la ceinture.
- Durant tout le temps de la compétition et de l'entraînement officiel (PET).
- Si le dossard n'est pas porté, l'athlète ne peut pas commencer ou poursuivre le tir.
- Les chiffres doivent être le plus gros possible sans être inférieurs à 20mm de hauteur.

9.12.3. AFFICHAGE DE LA NATIONALITÉ

L'abréviation CIO de la nation de l'athlète ainsi que son nom et la 1^{ère} lettre de son prénom doivent apparaître en lettres latines sur le haut du dossard au-dessus du numéro et sur l'arrière de la zone des épaules du vêtement extérieur.

9.12.4. CACHE ŒIL

Des **cache œil latéraux** fixés au chapeau, à la casquette, aux lunettes de tir ou à un bandeau et n'excédant pas **60mm** de hauteur sont autorisés. Ces caches ne doivent pas s'étendre en avant d'une ligne passant par le milieu du front.



**9.13. PLATEAUX – REGULIER, IRRÉGULIER, CASSÉ, TOUCHÉ, MANQUÉ ET NO TARGET****9.13.1. PLATEAU RÉGULIER.**

- Un plateau est régulier si le plateau est entier, appelé par l'athlète et lancé selon les règles.
- Un doublé est régulier si les deux plateaux sont entiers, appelés par l'athlète, lancés simultanément et selon les règles.

9.13.2. PLATEAU IRRÉGULIER

Un plateau irrégulier est un plateau qui n'est pas lancé selon les règles. Un doublé est irrégulier quand :

- Un ou les deux plateaux sont irréguliers.
- Les plateaux ne sont pas lancés simultanément.
- Un seul plateau apparaît.
- L'un des deux plateaux apparaît "cassé".

9.13.3. PLATEAU « CASSÉ »

- Un plateau "cassé" est un plateau qui n'est pas entier, conformément aux Spécifications Générales des plateaux.
- Un plateau "cassé" est **"NO TARGET"** et doit toujours être répété.

9.13.4. PLATEAU " TOUCHÉ "

- Un plateau est déclaré **"TOUCHÉ"** lorsqu'il est régulier, tiré selon les règles et qu'au moins un morceau visible s'en est détaché.
- Un plateau qui a été "fumé" sans qu'aucun fragment ne s'en soit détaché, n'est pas déclaré **"TOUCHÉ"**.
- Quand des plateaux "flash" (emplis de poudre colorée) sont utilisés, le plateau pourra être déclaré **"TOUCHÉ"** quand de la poudre est visible après un tir.
- Les décisions **" TOUCHÉ "**, **"MANQUÉ"**, **IRRÉGULIER** ou **"NO TARGET"** sont de la responsabilité finale de l'arbitre.

Note: Il est interdit de ramasser un plateau sur le stand pour vérifier s'il a été touché ou non.

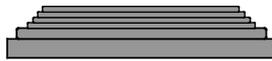
9.13.5. PLATEAU "MANQUÉ"

Un plateau sera déclaré **"MANQUÉ"** quand :

- Il n'est pas touché durant son vol à l'intérieur des limites de tir.
- Il a été "fumé" sans qu'aucun fragment ne s'en soit détaché.
- L'athlète n'a pas tiré le plateau régulier qu'il a appelé sans aucune raison mécanique ou extérieure pour l'expliquer.
- L'athlète n'est pas capable de tirer pour une raison qui lui est attribuable.
- L'athlète ne peut pas tirer car la sécurité a été oubliée, la sécurité a glissé en cours de tir ou il a oublié de charger.
- L'athlète a oublié de dégager le cran d'arrêt du magasin d'un fusil semi automatique.
- Après un mauvais fonctionnement, l'athlète a ouvert l'arme ou touché la sûreté avant l'examen par l'Arbitre.
- Il s'agit du troisième, ou suivant, mauvais fonctionnement dans la même série.

9.13.6. "NO TARGETS"

- Un plateau **"NO TARGET"** est « hors compétition » et doit toujours être répété.
- L'Arbitre doit essayer de crier **"NO TARGET"** avant le tir. Cependant si il le fait aussitôt, pendant, ou après le tir, sa décision demeure et le plateau sera répété qu'il ait été touché ou non.
- Après un **"NO TARGET"** déclaré, l'athlète peut ouvrir son fusil et se repositionner.

**9.14. PROCEDURES DE CLASSEMENT ET ENREGISTREMENT DES RESULTATS**

Le membre du Jury responsable des procédures de classement et d'enregistrement des résultats est désigné parmi les membres du Jury, soit par l'ISSF, soit par le Délégué Technique conjointement avec le Président du Jury Plateau.

9.14.1. BUREAU DE CLASSEMENT.

9.14.1.1 **Avant la compétition**, le Bureau de Classement doit :

- Préparer les feuilles de marque pour chaque planche.
- Veiller à ce que chaque feuille de marque soit attribuée à la bonne planche sur le bon stand.

9.14.1.2 **Après chaque série**, le Bureau de Classement doit :

- Recevoir et totaliser les plateaux touchés et vérifier les résultats.
- Enregistrer les résultats.
- Transcrire immédiatement les résultats sur le tableau d'affichage public.
- Si un résultat est en attente par suite d'une réclamation, les autres résultats seront affichés.

9.14.1.3 **Après les tirs de chaque jour**, le Bureau de Classement doit :

- Totaliser les résultats officiels dans les délais les plus courts.
- Établir un bulletin des résultats provisoires à distribuer chaque jour à la Presse, aux officiels des équipes, au Jury et au Délégué Technique.
- Établir et publier immédiatement un bulletin final dès la clôture des épreuves.
- A la clôture de chaque temps de réclamation publier dès que possible le résultat final correct (celui-ci devrait comprendre le nom, le premier prénom sans abréviation, le numéro de dossard et l'abréviation CIO officielle du nom de la nation).
- Le Comité d'Organisation doit conserver les feuilles de marque pendant 12 mois après la fin de la compétition.

9.14.2. ENREGISTREMENT DES SCORES.

L'enregistrement des résultats est effectué officiellement sur chaque stand pour chaque série de 25 plateaux en Fosse et Skeet **ou 15 doublés en Double-Trap.**

- L'enregistrement doit être tenu sur chaque stand par deux personnes distinctes qui sont habituellement les Arbitre Assistants.
- Le premier tient la feuille de marque officielle.
- Le second tient un tableau manuel d'affichage, lorsqu'un tableau électronique est utilisé, il doit alors être tenu par l'Arbitre.

9.14.3. TABLEAUX D'AFFICHAGE.

9.14.3.1 **Stands avec tableaux d'affichage électroniques**

L'arbitre doit contrôler l'affichage du tableau électronique

9.14.3.2 Trois personnes doivent être désignées comme Arbitre Assistants de la manière suivante:

- Le premier, doit être positionné à l'arrière de la ligne de tir pour tenir la feuille de marque officielle.
- La seconde personne doit être placée près du tableau électronique pour s'assurer que les résultats sont affichés correctement et pour informer immédiatement l'Arbitre si un résultat est mal enregistré.
- La troisième personne doit se positionner côté opposé au tableau électronique et vérifier également que les scores affichés sont correctement enregistrés.

9.14.3.3 **Erreurs du tableau électronique.**

A tout moment, si le tableau électronique montre un résultat incorrect, l'Arbitre doit faire cesser le tir et dans les délais les plus rapides corriger l'erreur.

S'il n'est pas possible de corriger l'affichage électronique, les mesures suivantes seront prises:

- La feuille de marque officielle sera examinée et vérifiée jusqu'au niveau de l'erreur du tableau électronique
- Les scores jusqu'à la panne seront ensuite affichés sur un tableau manuel (boulier) de substitution et la série sera poursuivie
- En l'absence de tableau manuel (boulier) de substitution, une seconde feuille de marque officielle sera mise en place et - après recopies des scores déjà tirés - confiée à une personne qualifiée désignée par l'Arbitre Principal.
- Dans le cas où une différence apparaît entre les 2 feuilles de marque officielles, c'est celle tenue par l'officiel désigné par l'Arbitre Principal qui prévaudra.

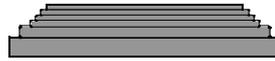
9.14.3.4 **Stands avec tableaux d'affichage manuels (bouliers)**

Trois Arbitres Assistants doivent être désignés :

- Le premier doit être positionné à l'arrière de la ligne de tir pour tenir la feuille de marque officielle.
- Le second doit agir comme Arbitre Assistant et tenir également le tableau d'affichage manuel (boulier).
- Le troisième doit agir comme juge de côté à l'opposé du tableau d'affichage manuel et également vérifier que les scores affichés sont corrects.
- Chacun des marqueurs doit remplir la feuille de marque ou le tableau de manière indépendante en se référant uniquement aux décisions données par l'Arbitre.
- A la fin de chaque série, les résultats seront comparés et le score correct inscrit sur la feuille de marque officielle avant son envoi au Bureau de Classement.
- Ce sont les résultats inscrits sur le tableau d'affichage manuel qui prévaudront dans le cas de différences insolubles.

9.14.4. CERTIFICATION DES RESULTATS.

Lorsqu'une série est terminée et que les résultats ont été comparés et lus à haute voix, l'Arbitre et chacun des athlètes doivent signer ou apposer leurs initiales sur la feuille de résultats à moins que l'athlète ne soit pas d'accord avec son résultat affiché et manifeste l'intention de déposer une réclamation.

**9.14.5. RÉSULTATS.****9.14.5.1 Épreuves individuelles**

Pour chaque athlète, les résultats de chaque série doivent être inscrits lisiblement sur des feuilles de marque officielles.

A la fin de l'épreuve, le total des séries de la Qualification, de la Finale et d'éventuels barrages doit être enregistré et les résultats classés par ordre numérique décroissant. (voir les règles pour les égalités)

9.14.5.2 Épreuves par équipes

Les résultats de chaque membre de l'équipe doivent être enregistrés et le total de plateaux touchés par les membres de l'équipe dans chaque série de qualification doit être ensuite enregistré ; les résultats des équipes sont classés par ordre numérique décroissant. (voir les règles pour les égalités)

9.15. ÉGALITÉS ET BARRAGES**9.15.1. COMPÉTITION AVEC FINALE.**

Les égalités dans les épreuves olympiques pour hommes et femmes avec Finale seront départagées selon les règles suivantes :

9.15.1.1. Égalités avant la finale.

- **S'il y a des égalités parmi les 6 finalistes après les qualifications, l'ordre selon lequel ces athlètes devront tirer en Finale sera déterminé par la règle du « compte inversé ».**
- **Si les égalités ne peuvent être rompues par la règle du « compte inversé », c'est-à-dire, si deux athlètes, ou plus, présentent des scores parfaits, l'ordre de tir sera déterminé par tirage au sort effectué par le jury.**
- **Lorsque plus de 6 athlètes peuvent entrer en finale, par suite d'égalités (c'est-à-dire un nombre de finalistes supérieur aux places disponibles), ces égalités doivent être rompues par barrage selon les règles de la Fosse, du Double-Trap et du Skeet.**
- Tout athlète qui n'est pas à son poste, à l'heure prévue et prêt à tirer ne sera pas autorisé à participer au barrage et sera obligatoirement classé à la dernière place de celui-ci avec son score de qualification.
- Lorsque la possibilité existe, un barrage avant finale doit avoir lieu sur un stand différent de celui prévu pour la finale.
- Après un barrage destiné à désigner les 6 athlètes finalistes, c'est le résultat de ce barrage qui décidera du classement de tous les athlètes ayant participé à celui-ci. Les athlètes restants, ayant le même résultat de barrage, seront départagés selon la règle du « compte inverse ».

9.15.1.2. Règle du "COMPTE INVERSÉ"

Le vainqueur d'une égalité désigné par la méthode du "COMPTE INVERSÉ" sera le suivant :

- Meilleur score sur la dernière série de 25 plateaux (**Double Trap : 15 doublés**).
- Si l'égalité demeure, meilleur score sur l'avant dernière série et ainsi de suite en remontant vers le début de la compétition.
- Si tous les scores de toutes les séries sont identiques, celui qui a touché successivement le plus grand nombre de plateaux en partant du premier tir de la dernière série (ou si nécessaire, l'avant dernière série) ainsi de suite jusqu'au 1^{er} zéro trouvé.

9.15.1.3. Classement

Les résultats à égalité à partir de la 7^{ème} place qui ne sont pas départagés par un barrage le seront en appliquant la règle du "COMPTE INVERSÉ".

9.15.2. COMPÉTITION SANS FINALE.**9.15.2.1. Égalités individuelles.**

Les égalités dans les épreuves et catégories non olympiques et autres compétitions sans Finale seront départagées de la manière suivante :

9.15.2.2. Scores parfaits.

Les scores parfaits ne seront pas départagés, ils partageront la 1^{ère} place et les places suivantes seront décalées en conséquence. Les noms seront inscrits dans l'ordre alphabétique latin (nom de famille).

9.15.2.3. Égalités pour les 6 premières places.

Toute égalité pour les 6 premières places sera départagée par un barrage dans les conditions suivantes:

- Les positions de départ seront décidées par le Jury après tirage au sort.
- Quand plusieurs athlètes sont à égalité pour plusieurs places (exemple 2 pour les places de 2^{ème} et 3^{ème} ainsi que 2 pour les places de 5^{ème} et 6^{ème}) ils tireront sur la même installation pour déterminer le classement individuel.
- Les barrages commencent par le rang le plus bas et se poursuivent vers les rangs les plus élevés jusqu'à résoudre toutes les égalités. Tous les athlètes participant au barrage seront classés selon les résultats de celui-ci.

9.15.2.4. Égalités pour la septième place et au delà.

Les résultats pour la 7^{ème} place et suivantes, non départagés par un barrage seront classés selon la règle du "COMPTE INVERSÉ".

9.15.3. ÉGALITÉS PAR ÉQUIPES.

Les équipes à égalité seront départagées par l'addition des résultats de la dernière série des membres de l'équipe, puis si nécessaire, de la série précédente, jusqu'à ce que l'égalité disparaisse.

9.15.4. BARRAGES (shoot-off)**9.15.4.1. Généralités.**

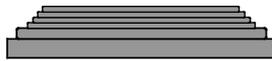
- Si l'heure n'est pas prévue d'avance, les athlètes concernés ou leurs responsables d'équipe devront rester en contact avec le Secrétariat de la Compétition de façon à être prêts à tirer quand le barrage sera appelé.
- Tout athlète qui n'est pas à son poste, à l'heure prévue et prêt à tirer, sera déclaré "ABSENT", ne sera pas autorisé à participer au barrage et sera obligatoirement classé à la dernière place de celui-ci avec son score de qualification.

9.15.4.2. Barrages avant Finale

Les barrages avant la Finale devront débiter moins de 30 minutes après la fin des tirs de qualification et seront tirés sur des plateaux standards sauf si des plateaux "flash" identiques à ceux utilisés pour le match de qualification peuvent être utilisés.

9.15.4.3. Barrages en Finale

Les barrages en Finale seront conduits selon les règles des barrages en Finale (9.17.2.9).



- 9.15.4.4. **Temps de préparation en barrage**
Durant l'épreuve de barrage, l'athlète doit se positionner, charger et appeler son plateau ou son doublé dans **les 15 secondes maximum** après que l'Arbitre a donné l'ordre de "**DÉPART**" ou après que l'athlète précédent a tiré un plateau régulier. Le non-respect du délai entraînera les pénalités prévues.
- 9.15.5.1. **SÉCURITÉ**
Aucune cartouche ne peut être placée dans aucune partie du fusil avant que l'athlète ne soit à son poste et se prépare à tirer.
- 9.15.5.2. **Fosse**
- Les athlètes à égalité tirent l'un après l'autre un plateau régulier, **dans l'ordre fixé par leur classement de qualification**, en débutant au poste 1.
 - Le premier athlète doit toujours pouvoir observer un plateau sur chaque poste avant son tir (le plateau à voir, sera déclenché par l'arbitre avant que l'athlète ne se rende à son poste) Chaque athlète du barrage doit tirer un plateau venant du même lanceur.
 - Après l'ordre "**DÉPART**" donné par l'Arbitre, le premier athlète doit charger et tirer son plateau. Un seul tir est autorisé par plateau. Il doit ensuite quitter le poste et aller se placer à une distance d'au moins 1 mètre immédiatement derrière le poste suivant. Le reste des athlètes qui ont encore à tirer sur ce poste doivent venir s'aligner derrière le premier athlète.
 - Tous les athlètes restant dans le barrage doivent à leur tour faire la même chose.
 - Le premier athlète ne doit pas gagner le poste avant l'ordre "**DÉPART**" donné par l'arbitre.
 - Si un athlète charge 2 cartouches et tire un 2ème coup, le plateau sera déclaré "**MANQUÉ**" qu'il soit touché par l'un ou l'autre des coups.
 - L'athlète qui manque son plateau sur un poste est perdant et doit se retirer.
 - Les athlètes restant à égalité se déplacent vers le poste suivant et continuent à tirer pour se départager.
 - La procédure continue jusqu'à la rupture des égalités.
- 9.15.5.3. **Double Trap.**
- Les athlètes à égalité tirent l'un après l'autre, dans l'ordre **fixé par leur classement de qualification**, un doublé régulier en débutant au poste 1.
 - **Le premier athlète doit toujours pouvoir observer un doublé sur chaque poste avant son tir. Le doublé à observer sera déclenché par l'arbitre avant que l'athlète ne se rende à son poste. Chaque athlète du barrage doit tirer un doublé issu des mêmes lanceurs.**
 - Après l'ordre "**DÉPART**" donné par l'arbitre, le premier athlète doit charger et tirer son doublé. Il doit ensuite quitter le poste et aller se placer à une distance d'au moins 1 mètre immédiatement derrière le poste suivant. Le reste des athlètes qui ont encore à tirer sur ce poste doivent venir s'aligner derrière le premier athlète.
 - Tous les athlètes restant dans le barrage doivent à leur tour faire la même chose.
 - Le premier athlète ne doit pas gagner le poste avant l'ordre "**DÉPART**" donné par l'arbitre.
 - L'athlète qui manque le plus grand nombre de plateaux sur un poste est perdant et doit se retirer.
 - La procédure continue jusqu'à la rupture des égalités.
- 9.15.5.4. **Skeet**
- Avant le début du barrage, le premier athlète doit se tenir juste derrière le poste 4 et pourra observer un doublé régulier.
 - Les athlètes à égalité tirent l'un après l'autre au poste 4, **dans l'ordre fixé par leur classement de qualification**.
 - Après l'ordre "**DÉPART**" donné par l'Arbitre, le premier athlète doit prendre place sur le poste, charger et tirer un doublé régulier (haut/bas). Il doit ensuite quitter le poste et aller se placer derrière les athlètes qui ont encore à tirer.
 - Tous les athlètes restant dans le barrage doivent à leur tour faire la même chose.
 - L'athlète qui manque le plus grand nombre de plateaux après chaque doublé est perdant et doit se retirer.
 - Les athlètes restant à égalité doivent rester et le premier athlète doit prendre place sur le poste, charger et tirer un doublé régulier inverse (bas/haut). Il doit ensuite quitter le poste et aller se placer derrière les athlètes qui ont encore à tirer.
 - Tous les athlètes restant dans le barrage doivent à leur tour faire la même chose.
 - Cette procédure de tir sur un doublé régulier puis un doublé inverse doit continuer jusqu'à l'établissement des classements.

9.16. RÉCLAMATIONS ET APPELS

9.16.1. INFRACTION AUX RÈGLES.

Le Jury, l'Arbitre principal et les Arbitres classent les infractions aux Règles dans trois catégories d'infraction ou de non respect des règles :

- **Involontaire** : non dissimulée.
- **Technique** : infraction légère aux règles.
- **Dissimulée** : infraction délibérée ou importante aux règles ou à la sécurité.

9.16.2. DEGRÉ DE PÉNALITÉ.

Le Jury est responsable d'examiner et de décider du degré de pénalité pour toute infraction signalée autre que celles définies automatiquement par ce règlement.

9.16.3.

Quand les cartons sont montrés, ils doivent être accompagnés de l'annonce de la sanction "**AVERTISSEMENT**" (**carton jaune**), "**DÉDUCTION**" (**carton vert**), "**DISQUALIFICATION**" (**carton rouge**), d'une manière qui ne laisse aucun doute dans l'esprit du coupable du fait qu'il s'agit d'une sanction officielle.

Il n'est pas nécessaire de montrer le carton d'avertissement avant d'infliger une déduction ou une disqualification.

**9.16.4. AVERTISSEMENT (carton jaune)**

9.16.4.1

Infractions non dissimulées

Dans le cas de première infraction non dissimulée aux règles telles que :

- Vêtement non conforme.
- Interruption non justifiée du tir.
- Coaching durant la compétition.
- Entrée non autorisée dans la zone de compétition.
- Conduite anti sportive.
- Essai délibéré de sortir de l'esprit des règles.
- Tout autre incident qui justifie qu'un avertissement soit donné.

9.16.4.2.

Un avertissement officiel (carton jaune) inscrit sur la feuille de marque par un membre du Jury, l'Arbitre Principal ou un arbitre doit être donné de manière à laisser à l'athlète, au coach ou au responsable d'équipe la possibilité de corriger la faute.

9.16.4.3

Si l'athlète ne corrige pas la faute signalée dans le temps prévu, les pénalités seront infligées.

9.16.4.4.

Dans le cas d'infractions répétées par un coach ou autre responsable d'équipe, le Jury demandera au fautif de quitter la proximité du pas de tir pour le restant de la série et l'athlète pourra être pénalisé.

9.16.4.5

Infractions techniques.

Dans le cas de première infraction technique dans une série, à savoir :

- Faute de pied.
- Dépassement de temps pour appeler le plateau.
- Skeet : position "PRÊT" non conforme à la règle.
- Skeet : sauf au poste 8, l'athlète ouvre son fusil entre deux simples sur le même poste.
- Suivre ou viser – sans tirer - avec le fusil un plateau hors temps.

9.16.4.6

Un avertissement officiel (carton jaune) inscrit sur la feuille de marque appropriée doit être montré au fautif par un arbitre.

9.16.4.7

Tout plateau compté "ZÉRO" par l'arbitre pour une deuxième (ou suivante) infraction dans la série figurant dans la liste ci-dessus sera inscrite sur la feuille de marque avant envoi au classement.

9.16.5. DÉDUCTION (carton vert)

9.16.5.1

La déduction pour d'autres fautes -décidée par un au moins 2 membres du Jury- est effectuée dans la série ou la faute a eu lieu.

La déduction de 1 plateau peut être infligée pour les motifs suivants :

- Générer un autre athlète d'une manière anti sportive.
- Athlète désigné Arbitre Assistant qui ne se présente pas, refuse sans motif plausible ou ne peut se faire remplacer valablement.
- Questionné pour expliquer un incident, donne sciemment et en toute connaissance de fausses indications.

9.16.5.2

Série interrompue

La déduction de tous les plateaux restants d'une série peut être décidée par la majorité du Jury quand un athlète quitte le stand sans terminer la série et sans la permission de l'arbitre.

9.16.5.3

Athlète absent.

Si un athlète n'est pas présent au poste de tir à l'appel de son nom sur la feuille de marque, l'arbitre appellera à haute voix à trois reprises en une minute son nom et son numéro de dossard.

Si l'athlète ne se présente pas avant la fin de la minute, l'arbitre le déclarera "ABSENT" et il ne sera pas autorisé à rejoindre la série qui commencera sans lui.

9.16.5.4

Complément de série d'un athlète «ABSENT».

- Un athlète déclaré "ABSENT" doit se présenter de lui-même à l'Arbitre Principal avant que la planche ne termine la série et demander à tirer la série manquée. Le non-respect de cette procédure peut entraîner la disqualification de la compétition.
- L'athlète peut être autorisé à tirer la série à laquelle il n'a pas participé au moment et à l'endroit fixés par l'Arbitre Principal mais il sera pénalisé d'une déduction de 3 plateaux dans la série rattrapée. L'athlète tirera si possible sa série de remplacement sur le même stand que celui sur lequel il aurait du tirer.

9.16.5.5

Circonstances exceptionnelles.

Si un athlète arrive en retard ou qu'il ne se présente pas de lui-même auprès de l'Arbitre Principal avant la fin de sa série et qu'il peut être prouvé que ce retard est imputable à des circonstances indépendantes de sa volonté, le Jury doit lui donner les possibilités de participer si cela est possible sans perturber l'ensemble du programme de tir. Dans ce cas, il ne sera pas pénalisé et l'Arbitre Principal décidera quand et où il pourra tirer.

9.16.6. DISQUALIFICATION (carton rouge)

9.16.6.1

La disqualification sera décidée à la majorité du Jury.

9.16.6.2

La disqualification d'un athlète, (ou l'expulsion des stands de tir d'un coach ou d'un officiel d'équipe) peut avoir lieu pour:

- Fautes sérieuses de sécurité et violation des règles de sécurité.
- Maniement dangereux d'un fusil (des décharges accidentelles répétées peuvent constituer une raison à considérer)
- Manier un fusil chargé après que le commandement "STOP" a été donné.
- Répétition d'incidents ayant déjà fait l'objet d'un avertissement ou d'une déduction.
- Usage délibéré de cartouches non conformes aux normes ISSF pour obtenir un avantage.
- Abus délibéré d'une équipe ou d'un officiel.
- Refus réitéré d'un athlète à occuper un poste d'Arbitre Assistant.
- Refus délibéré de tirer une série de remplacement programmée.
- Donne sciemment et en toute connaissance de fausses indications pour essayer de dissimuler des faits délictueux graves.
- Infraction aux règles dissimulée volontairement.

**9.16.7. DISQUALIFICATION EN FINALE.**

Dans le cas de disqualification en Finale (pour n'importe quelle raison), l'athlète sera classé au dernier rang de celle-ci et gardera son résultat de qualification.

9.16.8. RÉCLAMATIONS VERBALES.

9.16.8.1

Droit de réclamation

Tout athlète 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 immédiatement et verbalement à un officiel de la compétition, (membre du Jury, Directeur de la Compétition, Arbitre Principal ...).

9.16.8.2

L'objet de la réclamation peut être le suivant :

- Les règles ISSF n'ont pas été respectées.
- Le programme de la compétition n'a pas été respecté.
- Désaccord sur une décision ou une mesure prise par un officiel, l'Arbitre responsable du pas de tir ou un membre du Jury
- Un athlète a été gêné ou dérangé par un autre athlète, un officiel, un spectateur, les médias, une autre personne ou cause.

Note : l'athlète seul peut mettre en doute la décision de l'arbitre concernant un plateau "TOUCHÉ", "MANQUÉ", "NO TARGET" ou "IRRÉGULIER" qu'il vient de tirer en appliquant la règle 9.16.8.1.

9.16.8.3

Les officiels de la compétition, doivent tenir compte sur-le-champ des réclamations verbales. Ils peuvent remédier à la situation immédiatement ou bien soumettre la réclamation au Jury pour décision. Dans des cas d'absolue nécessité, le tir peut être momentanément interrompu.

9.16.9. RÉCLAMATIONS ECRITES.

9.16.9.1.

Droit de réclamation

- **Un athlète ou responsable d'équipe en désaccord avec la mesure ou la décision prise après une réclamation verbale peut adresser une réclamation écrite au Jury.**
- **Une réclamation écrite peut être déposée sans réclamation verbale préalable.**

9.16.9.2.

Temps limite de réclamation

Toute réclamation écrite doit être présentée **moins de 20 minutes** après la fin de la série ou l'incident en question a eu lieu.

Elle doit être accompagnée de la caution appropriée.

Toute réclamation écrite doit être présentée **moins de 30 minutes** après la fin de la série ou l'incident en question a eu lieu.

Elle doit être accompagnée de la caution appropriée.

9.16.10. APPELS

9.16.10.1.

Droit d'appel.

En cas de désaccord avec une décision du Jury, il peut être fait appel auprès du Jury d'appel, **sauf pour les décisions du Jury de Finale. Le Jury des Finales Plateau est composé de deux membres du Jury Plateau et un membre du Jury d'Appel désignés par le Délégué Technique et le Président du Jury Plateau.**

En cas de désaccord avec une décision du Jury, il peut être fait appel auprès du Jury d'appel

9.16.10.2.

Temps limite d'appel

Un tel appel doit être présenté par écrit dans un délai maximum **de 20 minutes** après l'annonce de la décision du Jury.

Il doit être accompagné de la caution appropriée.

9.16.10.3.

Décision du Jury d'Appel.

La décision du Jury d'appel est définitive.

9.16.11. DESACCORD AVEC UNE DECISION DE L'ARBITRE.

9.16.11.1.

Action par l'athlète.

- Lorsqu'un athlète n'est pas d'accord avec la décision de l'arbitre concernant un plateau, il doit agir immédiatement – avant que le concurrent suivant ne tire, en levant le bras et en déclarant "RÉCLAMATION" ("PROTEST").
- L'arbitre doit alors interrompre temporairement le tir et prendre une décision après avoir consulté ses assistants.

9.16.11.2.

Action par le responsable d'équipe.

- Excepté si cela concerne un plateau "TOUCHÉ", "MANQUÉ", « NO TARGET » ou « IRRÉGULIER », si le responsable d'équipe n'est pas d'accord avec la décision de l'arbitre, il ne doit pas retarder le tir, mais attirer l'attention de l'arbitre qui doit noter sur le tableau que l'athlète continue sous réclamation (under protest).
- La réclamation doit être tranchée par le Jury.

9.17. FINALES DES EPREUVES OLYMPIQUES PLATEAU**9.17.1. FORMAT DES FINALES.**

- Le programme complet (Règle 3.3.2) doit être tiré dans chaque épreuve olympique comme qualification pour la Finale. Les six (6) premiers athlètes au classement de Qualification vont en Finale.
- La Finale comprend deux (2) niveaux, une Demi-finale et deux (2) matchs des médailles
- Les finalistes débent à zéro pour chaque niveau de Finale ; les résultats de Qualification ou de Demi-finale ne sont pas conservés.
- Après la Demi-finale, les athlètes à la première et à la seconde place disputeront le match de la médaille d'or, ceux à la troisième et à la quatrième place celui de la médaille de bronze. Les athlètes à la cinquième et sixième place sont éliminés.

9.17.2. PROCEDURES GENERALES DES FINALES.

9.17.2.1

Présence des finalistes.

- Les athlètes entrant en Demi-finale doivent se présenter au stand des finales au plus tard 15 minutes avant le début de la Demi-finale.
- Un point de pénalité sera déduit du résultat du premier Touché de la Demi-finale si l'athlète ne se présente pas à temps.
- Les athlètes doivent se présenter avec leur équipement, leurs vêtements de compétition et un uniforme d'équipe nationale



destiné à être porté pendant la cérémonie de remise des médailles. Le Jury doit confirmer que tous les finalistes sont présents, que leurs noms et nations sont correctement enregistrés et affichés sur les tableaux. Le Jury doit contrôler les équipements dès l'arrivée des athlètes.

- Tout finaliste qui n'est pas arrivé pour la Présentation du niveau de Finale dans lequel il est engagé ne pourra pas commencer et sera classé dernier de ce niveau.

9.17.2.2 **Heure de début.**

L'heure de début de la Demi-finale est celle du commandement « **START** » du premier coup de match.

9.17.2.3 **Ordre de tir et numéros des dossards.**

L'ordre de tir en Demi-finale et en match des médailles est décidé par l'ordre de tir des Qualifications, des nouveaux numéros de dossard (1 à 6) sont constitués (n°6 pour le meilleur score de qualification etc. jusqu'au n°1 pour le plus mauvais score). Dans tous les niveaux de Finale les athlètes tirent dans l'ordre des numéros de dossard en commençant par le 1.

9.17.2.4 **Tirs de « flambage » et observation des plateaux.**

Avant le début de la Demi-finale, des plateaux doivent être lancés pour observation et les athlètes doivent être autorisés à tirer pour « flamber ».

9.17.2.5 **Equipement spécial.**

Le stand Finales doit être équipé de hauts parleurs à l'usage de l'Annonceur, de sièges pour le jury et pour l'entraîneur de chaque finaliste, d'un tableau d'affichage officiel et d'une horloge à décompte.

9.17.2.6 **Officiels des Finales.**

Les Personnels suivants sont chargés de la conduite et de la supervision des Finales :

- **Arbitre** : un Officiel expérimenté titulaire d'une licence d'arbitre ISSF Plateau doit conduire la Finale.
- **Jury de compétition** : le Jury de compétition doit superviser la conduite de la Finale. Un (1) membre du Jury doit être désigné membre du Jury en charge.
- **Jury de réclamation** : un (1) membre du Jury d'Appel, le membre du Jury en charge et un (1) autre membre du Jury de compétition, désigné par le Délégué Technique et le Président du Jury, traiteront les réclamations qui pourraient survenir pendant la Finale.
- **Technicien** : le fournisseur officiel des résultats détache un technicien pour installer et opérer le système de préparation et d'affichage des résultats. Au cas où des problèmes techniques surviendraient, il contacterait directement le membre du Jury en charge et l'arbitre pour que les décisions appropriées soient prises rapidement.
- **Annonceur** : un Officiel désigné par le Comité d'Organisation sera responsable de la présentation des finalistes, de l'annonce des résultats et pour donner des informations aux spectateurs.

9.17.2.7 **Procédures de compétition.**

Les séries de compétition de la Finale sont conduites selon ces procédures de Finale. Les Règles Techniques Plateau pour chaque épreuve s'appliquent également à la Finale, à l'exception de quelques différences décrites dans cette Règle (9.17).

- **Fosse** : en Demi-finale, les athlètes aux places 6-5-4 occuperont les postes 2-3-4. Les athlètes aux places 3-2-1 attendront derrière les postes 2-3-4 (les postes et les emplacements d'attente doivent être marqués). Après que chaque athlète ait tiré, il doit se déplacer du poste marqué suivant. L'athlète qui aura attendu derrière chaque poste, l'occupera dès qu'il se libèrera. Dans les matchs des médailles, les deux (2) athlètes occuperont au début les postes 2 et 3 (le numéro de dossard le plus faible au poste 2). Les finalistes tirent aux postes 2, 3 et 4 seulement. Les athlètes tirent un (1) plateau à chaque poste puis tournent. Les finalistes ne tirent qu'un seul coup. A ce niveau de Finale, chaque finaliste tirera 15 plateaux : deux (2) à gauche, un (1) au centre, deux (2) à droite à chaque poste.
- **Skeet** : les finalistes tirent aux postes 3, 4, 5 et 4 dans cet ordre (en commençant par l'athlète portant le numéro de dossard le plus faible). Les finalistes tirent un doublé régulier et un doublé inversé à chaque poste. Ce niveau de Finale comprend le tir de 16 plateaux.
- **Double Trap** : en Demi-finale, les athlètes aux places 6-5-4 occuperont les postes 2-3-4. Les athlètes aux places 3-2-1 attendront derrière le poste 2-3-4 (les postes et les emplacements d'attente doivent être marqués). Après que chaque athlète a tiré, il doit se déplacer à l'arrière du poste marqué suivant. L'athlète qui aura attendu derrière chaque poste l'occupera dès qu'il se libèrera. Dans les matchs des médailles, les deux (2) athlètes occuperont au début les postes 2 et 3 (le numéro de dossard le plus faible au poste 2). Les finalistes tirent aux postes 2, 3 et 4 seulement. Les athlètes tirent deux (2) plateaux à chaque poste puis tournent. A ce niveau de Finale, chaque finaliste tirera 30 plateaux : deux (2) doublés schéma A, deux (2) doublés schéma B, et un (1) doublé schéma C, à chaque poste.

9.17.2.8 **Barrage 5^{ème} et 6^{ème} places.**

Les deux finalistes qui sont éliminés en Demi-finale seront classés selon leurs résultats. Des égalités seront rompues en appliquant la règle du Comte Inverse aux résultats de demi-finale. Si l'égalité n'est pas rompue, les athlètes seront classés selon leurs résultats de Qualification.

9.17.2.9 **Procédures de barrage (shoot-off).**

- **Fosse** : les athlètes à égalités doivent s'aligner derrière le poste 2, dans l'ordre des numéros des dossards, le premier athlète doit, sur commandement, s'avancer, charger et appeler un plateau lancé de façon aléatoire par un lanceur du groupe 2. Après son tir, l'athlète doit aller se placer à l'arrière de la file des athlètes qui n'ont pas encore tiré. Chaque athlète à égalité doit faire de même à son tour. Si une égalité subsiste après que tous les athlètes aient tiré au poste 2, ils doivent se déplacer au poste 3 et répéter la procédure. Si l'égalité perdure, la même procédure sera répétée au poste 4. Cette façon de tirer poste par poste (retour au poste 2) doit continuer jusqu'à ce que l'égalité soit rompue.
- **Skeet** : les athlètes à égalité retournent au poste 3 où chacun tire un doublé régulier. Si l'égalité n'est pas rompue au premier doublé, ils tirent un doublé inversé à ce poste. Si l'égalité n'est pas rompue ils passent au poste 4 pour tirer un doublé régulier et si l'égalité n'est pas rompue, un doublé inversé. Cette séquence continue au poste 5, puis de retour au poste 3 jusqu'à ce que l'égalité soit rompue.



- **Double Trap** : Tous les athlètes à égalité doivent s'aligner derrière le poste 2 dans l'ordre des numéros des dossards. Les barrages de Finale utiliseront le schéma C seulement. Le premier athlète doit, sur commandement, s'avancer, charger et appeler un doublé. Après avoir tiré, l'athlète doit aller se placer à au moins 1 m. en arrière du poste suivant. Tous les athlètes restant à égalité doivent faire de même à leur tour. Le premier athlète ne peut changer de poste que sur le commandement START donné par l'arbitre. Les athlètes qui ratent le plus grand nombre de plateaux à chaque station sont les perdants et doivent se retirer. La procédure continuera aux postes 2, 3, 4 jusqu'à ce que toutes les égalités soient rompues.

9.17.3. PROCEDURES DE CONDUITE D'UNE FINALE

Horaire	Etape	Procédure
15 minutes avant	Présence des finalistes	Les responsables d'équipe doivent s'assurer que leurs athlètes se présentent au stand des Finales en temps voulu (Règle 9.17.2.1).
10 minutes avant	Observations de plateaux et tirs de « flambage ».	L'arbitre autorise les athlètes en Demi-finale à compléter leur échauffement, à procéder à des tirs de « flambage » et à observer le lancement de plateaux conformément aux Règles de chaque épreuve.
5 minutes avant	Rassemblement avant Présentation.	Les six (6) athlètes en Demi-finale, l'arbitre et le membre du Jury en charge doivent se rassembler en zone de Présentation au milieu du stand.
4 minutes avant	Présentation des finalistes.	L'annonceur présentera les athlètes en Demi-finale, dans l'ordre de leur numéro de dossard, en donnant leur nom, leur nationalité, leur résultat de Qualification, ainsi qu'une brève information sur leur palmarès sportif. Les finalistes seront présentés en commençant par l'athlète de gauche (lorsqu'ils sont face aux spectateurs). L'annonceur présentera également l'arbitre et le membre du Jury en charge.
1 minute avant	Préparation à la Demi-finale.	1 minute avant le premier tir de la Demi-finale, l'arbitre invitera les athlètes à gagner leurs postes de tir.
0 minute	Début de la Finale.	L'arbitre donnera le commandement « START » au premier athlète. Chaque athlète en Fosse ou en Double Trap dispose de 15 secondes pour appeler chaque plateau ou doublé. En Skeet, à chaque poste, chaque finaliste dispose de 15 secondes dès que l'athlète précédent a quitté le poste, ou l'arbitre a commandé « START », pour appeler le premier plateau(x) à tirer à ce poste. Tout plateau suivant sur le même poste doit être appelé dans les 12 secondes après le coup précédent.
Pause pour affichage		L'arbitre demandera aux finalistes en Fosse et Double Trap de marquer une pause dès qu'ils auront tous tiré le même nombre de plateaux, et pour ceux du Skeet dès qu'ils auront terminé à un poste. Les chaînes de TV utiliseront cette pause pour diffuser les résultats et le classement. L'annonceur fera de brefs commentaires sur les athlètes et leurs résultats. Après 12 à 15 secondes, l'arbitre donnera le commandement « PRET » au premier athlète pour le tir suivant.
Fin de la Demi-finale		A la fin de la Demi-finale, le membre du Jury en charge doit immédiatement vérifier s'il y a des égalités. S'il n'y en a pas, il déclarera « LES RESULTATS SONT DEFINITIFS ». S'il y a égalité pour la 2 ^{ème} ou la 4 ^{ème} place, le membre du Jury en charge demandera à l'arbitre de faire tirer un barrage jusqu'à ce que l'égalité soit rompue. S'il y a des égalités pour les deux places, le barrage pour la 4 ^{ème} place sera tiré en premier. Dès que l'égalité est rompue le membre du Jury en charge doit déclarer : « LES RESULTATS SONT DEFINITIFS ». A la fin de la Demi-finale, l'annonceur donnera les noms des deux (2) athlètes qui sont éliminés, des deux (2) athlètes en concurrence pour la médaille de bronze et des deux (2) athlètes en concurrence pour la médaille d'or.



Début des matchs des médailles	<p>Après une courte pause (de 2 à 3 minutes), les matchs des médailles commenceront, le match de la médaille de bronze en premier.</p> <p>L'arbitre appellera sur le stand les athlètes du match de la médaille de bronze.</p> <p>Aucun plateau ne sera lancé pour observation et aucun tir de « flambage » n'est permis avant le début du match.</p> <p>L'ordre du tir est donné par les numéros des dossards.</p> <p>Les égalités à la fin des matchs des médailles sont rompues par barrage (voir les procédures des barrages).</p>
Présentation Match de la médaille de bronze	<p>Après qu'ils auront été appelés à rejoindre leurs postes, l'annonceur présentera les athlètes en concurrence pour la médaille de bronze.</p>
Match de la médaille de bronze	<p>Après la présentation des athlètes, l'arbitre leur demandera de gagner leurs postes de tir. Après une (1) minute l'arbitre commandera « START » pour le premier athlète. La compétition continuera selon les procédures décrites précédemment jusqu'à ce que la médaille de bronze soit gagnée. S'il y a une égalité à la fin du match, un barrage sera tiré immédiatement.</p>
Présentation Match de la médaille d'or	<p>A la fin du match de la médaille de bronze, l'annonceur donnera le nom du gagnant de la médaille de bronze et celui de l'athlète à la 4^{ème} place. Puis il présentera les deux athlètes en concurrence pour la médaille d'or.</p>
Match de la médaille d'or	<p>Dès que la présentation des athlètes du match de la médaille d'or sera terminée, l'arbitre leur demandera de gagner leurs postes de tir. Après une (1) minute l'arbitre commandera « START » pour le premier athlète. La compétition continuera selon les procédures décrites précédemment jusqu'à ce que les gagnants des médailles d'or et d'argent soient connus. S'il y a une égalité à la fin du match, un barrage sera tiré immédiatement.</p>
Après les matchs des médailles	<p>Aussitôt après l'annonce par le membre du Jury en charge que « LES RESULTATS SONT DEFINITIFS », l'annonceur proclamera les gagnants des médailles par les annonces suivantes :</p> <p>« LE GAGNANT DE LA MEDAILLE D'OR, AVEC UN SCORE DE (SCORE), DE (NATION), EST (NOM) ».</p> <p>« LE GAGNANT DE LA MEDAILLE D'ARGENT, AVEC UN SCORE DE (SCORE), DE (NATION), EST (NOM) ».</p> <p>« LE GAGNANT DE LA MEDAILLE DE BRONZE, AVEC UN SCORE DE (SCORE), DE (NATION), EST (NOM) ».</p>

9.17.4. MAUVAIS FONCTIONNEMENT D'UNE ARME OU DE MUNITION.

Si l'arbitre décide que le mauvais fonctionnement de l'arme ou de la munition n'est pas de la faute de l'athlète, la Finale sera arrêtée temporairement et l'athlète disposera de trois (3) minutes pour réparer son arme, trouver un autre fusil approuvé, ou changer de munitions. Si cela ne peut être fait dans les trois (3) minutes, l'athlète doit se retirer.

Dès que le dysfonctionnement est réparé ou que l'athlète s'est retiré, la Finale doit reprendre. Un athlète qui s'est retiré de la Finale sera classé en fonction du nombre de plateaux cassés au moment de l'incident.

Un athlète est autorisé à maximum 2 mauvais fonctionnements durant la Finale (y compris les barrages après Finale) qu'il ait essayé ou non de corriger ceux-ci.

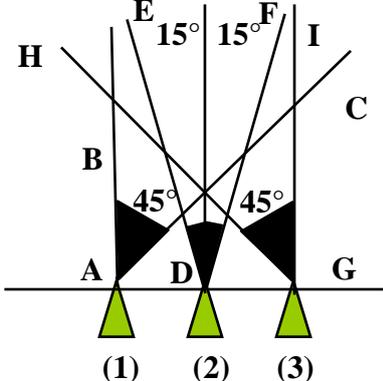
A partir du troisième mauvais fonctionnement (arme ou munition), tout plateau régulier sera déclaré "MANQUÉ" que l'athlète ait essayé de tirer ou non.

9.17.5. RECLAMATION EN FINALE

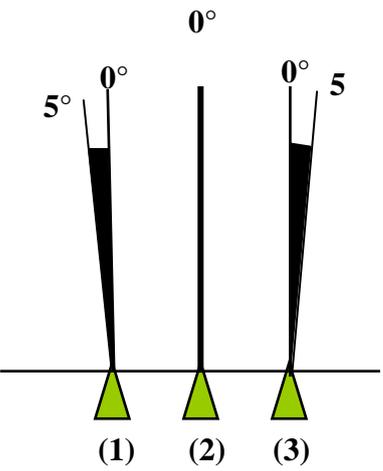
- Si un athlète est en désaccord avec une décision de l'arbitre concernant un plateau **TOUCHÉ, MANQUÉ, NO TARGET** ou **IRREGULIER**, il doit réagir immédiatement avant que l'athlète suivant ne tire, en levant la main et en disant « Réclamation ».
- L'arbitre doit alors interrompre temporairement le tir et prendre une décision après avoir recueilli l'avis des arbitres assistants.
- Toute autre sorte de réclamation effectuée par l'athlète ou son entraîneur sera traitée par le jury de réclamation de finale (9.17.2.6). La décision est définitive et ne peut faire l'objet d'un appel.
- Si une réclamation en Finale pour toute autre cause qu'une décision de l'arbitre sur un plateau **TOUCHÉ, MANQUÉ, NO TARGET** ou **IRREGULIER**, est rejetée, une pénalité de **deux (2) points** sera appliquée sur les deux premiers plateaux touchés. Il n'y a pas de versement de caution en finale.
- **Il n'y a pas de versement de caution en Finale.**

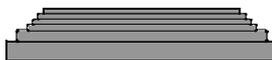
9.18. FIGURES ET TABLES

9.18.1. ANGLES HORIZONTALAUX FOSSE

<p>Angles horizontaux max. pour les 3 lanceurs de chaque groupe.</p> <p>Angles:</p> <p>Lanceur 1 0° minimum 45° maximum à droite Lanceur 2 15° gauche à 15° droite Lanceur 3 0° minimum 45° maximum à gauche</p> <p>Les plateaux (1) tombent dans la zone ABC Les plateaux (2) tombent dans la zone DEF Les plateaux (3) tombent dans la zone GHI</p>	
--	--

9.18.2. ANGLES HORIZONTALAUX DOUBLE TRAP

<p>Angles:</p> <p>Lanceur 1 0° minimum 5° maximum à gauche Lanceur 2 0° avec tolérance de 0.5° droite ou gauche Lanceur 3 0° minimum 5° maximum à droite</p>	
---	--



9.18.3. GRILLES DE REGLAGE FOSSE

	Groupe 1			Groupe 2			Groupe 3			Groupe 4			Groupe 5			
Lanceurs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
GRILLE N° I																
Direction en degré	25	5	35	45	10	35	35	5	45	40	0	25	20	5	35	
Gauche/Droite	D	G	G	D	D	G	D	G	G	D		G	D	D	G	
Hauteur m (+/-0.1)	2	3	1,5	2,5	1,8	3	3	1,5	1,6	1,5	3	2,6	2,4	1,9	3	
Portée en mètres	76m +/-1m															
GRILLE N° II																
Direction en degré	25	5	35	40	0	45	45	0	40	15	5	35	35	5	40	
Gauche/Droite	D	G	G	D		G	D		G	D	D	G	D	G	G	
Hauteur m (+/-0.1)	3	1,8	2	2	3	1,6	1,5	2,8	2	1,5	2	1,8	1,8	1,5	3	
Portée en mètres	76m +/-1m															
GRILLE N° III																
Direction en degré	30	0	35	45	5	40	30	5	45	45	0	40	30	0	35	
Gauche/Droite	D		G	D	G	G	D	D	G	D		G	D		G	
Hauteur m (+/-0.1)	2,5	2,8	3	1,5	2,5	1,7	2,8	3	1,5	2,3	3	1,6	2	1,5	2,2	
Portée en mètres	76m +/-1m															
GRILLE N° IV																
Direction en degré	40	10	30	30	10	35	45	0	20	30	5	45	35	0	30	
Gauche/Droite	D	D	G	D	G	G	D		G	D	G	G	D		G	
Hauteur m (+/-0.1)	3	1,5	2,2	1,6	3	2	2	3	1,5	1,5	2	2,8	2,5	1,6	3	
Portée en mètres	76m +/-1m															
GRILLE N° V																
Direction en degré	45	0	15	40	10	45	35	5	40	25	0	30	30	10	15	
Gauche/Droite	D		G	D	G	G	D	G	G	D		G	D	D	G	
Hauteur m (+/-0.1)	1,6	3	2	2,8	1,5	2	3	1,8	1,5	1,8	1,6	3	2	2,4	1,8	
Portée en mètres	76m +/-1m															
GRILLE N° VI																
Direction en degré	40	0	35	35	10	35	35	5	40	45	10	25	25	5	45	
Gauche/Droite	D		G	D	D	G	D	G	G	D	G	G	D	D	G	
Hauteur m (+/-0.1)	2	3	1,5	2,5	1,5	2	2	1,5	3	1,5	3	2,6	2,4	1,5	2	
Portée en mètres	76m +/-1m															
GRILLE N° VII																
Direction en degré	35	5	20	40	0	45	40	0	40	45	5	35	20	5	45	
Gauche/Droite	D	G	G	D		G	D		G	D	D	G	D	G	G	
Hauteur m (+/-0.1)	2,2	3	3	2	3	2,8	3	2	2,2	1,5	2	1,8	1,8	1,5	2	
Portée en mètres	76m +/-1m															
GRILLE N° VIII																
Direction en degré	25	5	20	40	0	45	35	5	45	45	0	30	30	10	15	
Gauche/Droite	D	D	G	D		G	D	G	G	D		G	D	D	G	
Hauteur m (+/-0.1)	3	1,5	2	1,5	3	2,8	3	2,5	2	1,8	1,5	3	2	3	2,2	
Portée en mètres	76m +/-1m															
GRILLE N° IX																
Direction en degré	40	0	20	15	10	35	45	0	30	30	5	15	35	0	45	
Gauche/Droite	D		G	D	G	G	D		G	D	G	G	D		G	
Hauteur m (+/-0.1)	3	1,8	3	3	1,5	2	1,6	2,8	3	2	2	3	2,9	1,6	2,2	
Portée en mètres	76m +/-1m															
Lanceurs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

