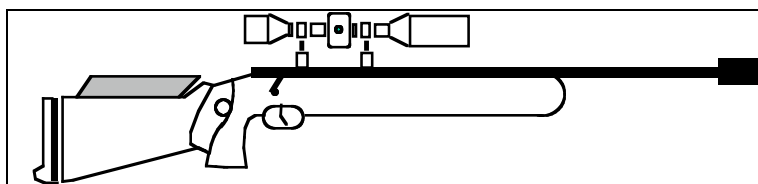




## RÈGLES CIBLE MOBILE I.S.S.F.

### 50M & 10M



### **EDITION 2013**

Mise à jour par la CNA

Édition **Février 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>**

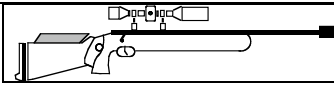
Note: Quand des figures ou des tableaux contiennent une information spécifique, celle-ci a la même valeur qu'une règle numérotée.

**Mise à jour imprimée en rouge.**

*Les directives particulières à la FFTIR figurent en italiques*

## SOMMAIRE.

<b>10.1 GENERALITES.....</b>	<b>1</b>
10.1.1.....	1
10.1.2.....	1
10.1.3.....	1
10.1.4.....	1
<b>10.2 SECURITE .....</b>	<b>1</b>
<b>10.3 CIBLES ET STANDS.....</b>	<b>1</b>
<b>10.4 CARACTERISTIQUES GENERALES DES CARABINES 50M ET 10M.....</b>	<b>1</b>
10.4.1. Poids.....	1
10.4.2. Plaque de couche.....	1
10.4.3. Organes de visée.....	1
10.4.4. Caractéristiques spécifiques aux carabines 10m.....	1
<b>10.5 REGLES POUR LES VETEMENTS .....</b>	<b>2</b>
10.5.1. Bande repère.....	2
<b>10.6 OFFICIELS DE LA COMPETITION.....</b>	<b>2</b>
10.6.1. Rôle et fonctions de l'Arbitre Principal de stand.....	2
10.6.2. Rôle et fonctions de l'Arbitre Principal Assistant.....	2
10.6.3. Rôle et fonctions de l'Arbitre de stand.....	2
10.6.4. Rôle du greffier cibles papier.....	2
10.6.5. Rôle de l'arbitre de pas de tir.....	2
10.6.6. Rôle de l'arbitre de fosse cibles papier.....	2
10.6.7. Règles particulières 10m.....	3
10.6.8. Technicien officiel de cibles électroniques (EST).....	3
<b>10.7 PROCEDURES ET REGLES DES EPREUVES .....</b>	<b>4</b>
10.7.1. Positions.....	4
10.7.2. Épreuves 50m et 10m.....	4
10.7.3. Règles de compétition.....	4
<b>10.8 REGLES DU MATCH DES MEDAILLES.....</b>	<b>6</b>
10.8.1.....	6
10.8.2.....	6
10.8.3.....	6
10.8.4.....	6
10.8.5.....	6
10.8.6.....	6
10.8.7.....	6
10.8.8.....	6
10.8.9.....	6
10.8.10.....	6
10.8.11.....	6
10.8.12.....	6
10.8.13.....	6
10.8.14.....	6
10.8.15.....	6
10.8.16.....	6
10.8.17.....	6
<b>10.9 INFRACTIONS ET REGLES DE CONDUITE .....</b>	<b>7</b>
10.9.1. Arme non contrôlée.....	7
10.9.2. Préparation.....	7
10.9.3. Tireur absent.....	7
10.9.4. Mauvaise position.....	7
<b>10.10 INCIDENTS DE FONCTIONNEMENT.....</b>	<b>7</b>
10.10.1. Mauvais fonctionnement.....	7
10.10.2.....	7
10.10.3. Incidents admis (A).....	7
10.10.4. Incidents non admis (NA).....	7
10.10.5.....	7
10.10.6.....	7
10.10.7. Lunette défectueuse.....	7
<b>10.11 PANNES DES CIBLES ELECTRONIQUES 10M.....</b>	<b>8</b>
10.11.1. Panne de toutes les cibles d'un stand.....	8
10.11.2. Panne d'une seule cible.....	8
10.11.3. Défaut d'enregistrement ou d'affichage moniteur.....	8
<b>10.12 REGLES DE BARRAGE.....</b>	<b>8</b>
10.12.1. Barrages individuels à 10m et 50m.....	8
10.12.2. Barrages par équipes.....	8
<b>10.13 TABLEAU DES CARABINES ET DES EPREUVES.....</b>	<b>9</b>
<b>10.14 DESSINS.....</b>	<b>9</b>
<b>10.15 DESSINS.....</b>	<b>10</b>



## 10.1 GENERALITES

### 10.1.1.

Ce règlement constitue une partie du règlement technique de l'ISSF et s'applique à toutes les épreuves cible mobile à 10m et 50m.

### 10.1.2.

Tous les tireurs, responsables d'équipes et officiels doivent être familiarisés avec le règlement ISSF et s'assurer que celui-ci est respecté. Il est de la responsabilité de chaque tireur de respecter ces règles.

### 10.1.3.

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

### 10.1.4.

A moins qu'une règle ne s'applique spécifiquement à une épreuve pour hommes ou pour femmes, elle doit s'appliquer uniformément aux épreuves masculines ou féminines.

## 10.2 SECURITE

**LA SECURITE EST DE LA PLUS HAUTE IMPORTANCE.**  
**Les règles de sécurité se trouvent dans les règles techniques 6.2**

## 10.3 CIBLES ET STANDS

Les spécifications des cibles et stands se trouvent dans les règles techniques 6.3 et 6.4

## 10.4 CARACTERISTIQUES GENERALES DES CARABINES 50M ET 10M

Voir le tableau au **chapitre 10.13.**

Toute carabine conforme aux normes suivantes est autorisée :

### 10.4.1. Poids

**Poids maximum** de l'arme et de sa lunette : **5,5kg**

### 10.4.2. Plaque de couche

**Plaque de couche** réglable autorisée

Courbure (positive/négative) inférieure à un creux/saillie de 20 mm mesurée à partir d'une perpendiculaire à l'axe du canon.

Longueur inférieure à 150 mm mesurée à partir d'une perpendiculaire à l'axe du canon (voir tableau).

Point le plus bas dans la position la plus basse ne doit pas être à plus de 200 mm au-dessous de l'axe du canon (voir tableau)

### 10.4.3. Organes de visée

L'axe de la lunette ne doit pas être à plus de 7mm au-dessus de l'axe du canon.

**10.4.3.1 Carabines 50m:** tous les systèmes de visée sont autorisés.

**10.4.3.2 Carabines 10m:** tous les systèmes de visée sont autorisés mais les systèmes optiques sont limités à un grossissement non réglable d'une valeur maximum de 4 X (avec tolérance de + 0,4)

L'examen du pouvoir grossissant sera fait par des moyens optiques ou mécaniques autorisés par l'ISSF.

**10.4.3.3** A moins qu'une lunette n'ait été endommagée à la suite d'un incident mécanique ou optique, elle ne peut pas être remplacée entre la passe de vitesse lente et la passe de vitesse rapide.

Des réglages de la lunette en cours d'épreuve sont autorisés à condition qu'ils ne retardent pas le tir.

### 10.4.3.4 Contrepoids

Seuls les contrepoids de canon d'un rayon maximum de 60mm depuis l'axe du canon sont autorisés et ne doivent pas être ajoutés ni retirés après le contrôle des équipements. Ils devront porter le timbre du Contrôle.

### 10.4.3.5 Une seule carabine par épreuve

La même arme, y compris la lunette, les contrepoids et le système de détente, doit être utilisée pour la passe de vitesse lente et la passe de vitesse rapide de toutes les épreuves.

### 10.4.3.6 Caractéristiques spécifiques aux carabines 50m

Poids minimum de détente: 500g mesuré canon vertical.

La longueur du système, mesurée de l'arrière de la culasse fermée, en position déchargée, à l'extrémité du système, y compris toute rallonge (faisant partie ou non du canon) ne doit pas dépasser 1000mm.

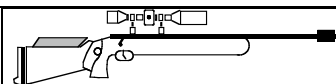
Uniquement munitions de calibre. 22lr (5,6mm) à percussion annulaire.

### 10.4.4. Caractéristiques spécifiques aux carabines 10m

Poids de la détente non limité mais double détente interdite.

La longueur du système mesurée de l'arrière du mécanisme à l'extrémité du système, y compris toute rallonge (faisant partie ou non du canon) ne doit pas dépasser 1000mm.

Les projectiles de toute forme, en plomb ou autre matériau mou, d'un diamètre maximum de 4,5mm (.177) sont autorisés.



## 10.5 REGLES POUR LES VETEMENTS

### 10.5.1. Bande repère

**10.5.1.1** Pour permettre le contrôle par l'arbitre de la position de la crosse de l'arme la **bande repère** ISSF devra être portée.

Ses caractéristiques sont définies ci-après.

Bande de 250mm x 30mm et de couleur jaune bordée de noir.

Fixée de façon permanente sur le côté droit du vêtement extérieur.

**10.5.1.2** La position correcte de la bande repère sera vérifiée ainsi:

Toutes poches du vêtement extérieur 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 (voir dessin)

Cette bande repère sera vérifiée et estampillée par le Contrôleur avant la compétition avec inscription sur la Carte de contrôle.

## 10.6 OFFICIELS DE LA COMPETITION

### 10.6.1. Rôle et fonctions de l'Arbitre Principal de stand

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

Chargé de la direction des arbitres et personnels du stand et responsable de la conduite correcte des épreuves et des commandements de tir quand ils sont centralisés.

Responsable de la coopération de l'ensemble des personnels du stand avec le Jury.

Responsable de la mise en action du personnel et du matériel nécessaires au fonctionnement normal et dépannage rapide éventuel des installations. Il doit décider de tout problème que les autres arbitres ne peuvent résoudre.

Responsable du comptage efficace et rapide des cibles en collaboration avec le responsable du Classement.

Participer - si nécessaire - à la répartition des postes de tir par tirage au sort.

### 10.6.2. Rôle et fonctions de l'Arbitre Principal Assistant

Dans le cas de plusieurs pas de tir, un Arbitre Principal Assistant devra être nommé. Il remplacera celui-ci en son absence.

### 10.6.3. Rôle et fonctions de l'Arbitre de stand

Responsable - devant l'Arbitre Principal - de la conduite des épreuves sur le stand dont il a la charge et ceci en coopération permanente avec le Jury. Il est chargé ou responsable des opérations suivantes:

Appeler les tireurs et annoncer des résultats préliminaires.

Contrôler les noms et numéros des dossards des tireurs ainsi que leur concordance avec les documents de l'épreuve tels que: listes des séries, feuilles de score des greffiers et tableau des résultats pour les spectateurs. Si possible, ces opérations devront être terminées avant le début de préparation.

Vérifier l'approbation des armes, contrepoids et lunettes sans qu'aucune modification n'ait été apportée depuis le contrôle.

Donner les commandements de tir nécessaires pour les épreuves.

Surveiller continuellement la conformité des positions "PRÊT" et "TIR".

Être responsable de la coordination des actions du greffier (cibles papier) et des autres officiels du stand.

Superviser les manœuvres de la ciblerie.

Recevoir les réclamations et les transmettre au Jury.

Inscrire tous les incidents, perturbations, mesures disciplinaires, essais supplémentaires, répétitions, etc. sur les feuilles de score du greffier.

### 10.6.4. Rôle du greffier cibles papier

Examine les inscriptions sur la liste d'affectation des pas de tir et les cartes de score pour s'assurer que les numéros d'ordre, les numéros de pas de tir et les nationalités concordent.

Inscrit le score indiqué et compare à celui affiché sur l'écran de contrôle quand celui-ci est en service. L'inscription des points sur la feuille de score doit être faite de manière à permettre au Classement d'identifier les passages à droite et à gauche.

### 10.6.5. Rôle de l'arbitre de pas de tir

L'arbitre de pas de tir doit être placé de manière à observer si le tireur est prêt et pouvoir entendre l'annonce "PRÊT" faite par celui-ci. Il doit être en mesure d'observer le système d'enregistrement des scores après chaque coup, voir la fin du marquage et, en même temps, observer le signal pour faire démarrer la cible.

L'arbitre de pas de tir manœuvre le bouton de démarrage, le bouton d'arrêt et l'inverseur de passage lent à passage rapide.

S'il n'est pas prévu d'inversion à programmation électronique dans les épreuves "mixtes", l'inversion nécessaire devra se faire suivant un plan approuvé par le Jury.

### 10.6.6. Rôle de l'arbitre de fosse cibles papier

Un arbitre de fosse et un assistant doivent stationner de chaque côté du stand pendant la compétition. L'arbitre de fosse doit :

S'assurer que les cibles correctes sont montées sur le porte-cible dans l'ordre indiqué.

Positionner correctement les demi-cibles ou les centres de cible 50 m. ainsi que les pastilles collantes.

Suivre le rythme prévu par le règlement.

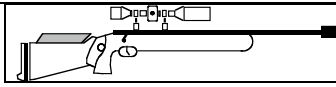
Examiner la cible après chaque passage et s'assurer que la valeur et l'emplacement de chaque coup sont bien signalés.

S'assurer que la cible est tournée dans le sens correct avant chaque passage.

Les impacts à jauger recevront la valeur inférieure lors de l'indication du score.

A la fin de chaque passe, les cibles seront retirées du porte-cible et placées dans un conteneur sûr en attendant d'être transférées au classement. Les coursiers doivent remettre les cibles et fiches d'observation à la commission de classement au plus tard après que le second tireur a fini de tirer.

Les essais sur les cibles 50m seront recouverts de pastilles noires.



Chaque série commence par 4 essais. Si essais sont non tirés, une pastille noire devra être collée sur la cible en dehors des zones.

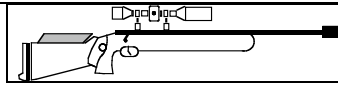
Les impacts à 50m seront recouverts de pastilles transparentes en évitant de recouvrir la partie proche d'un cordon. Le dernier impact de la cible ne sera pas recouvert.

#### **10.6.7. Règles particulières 10m**

Suivant le système utilisé, le changement de cible peut être effectué par un arbitre et un assistant à condition qu'il y ait des protections. L'arbitre ou son assistant est responsable du changement de cible dans le temps imparti.

#### **10.6.8. Technicien officiel de cibles électroniques (EST)**

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

**10.7 PROCEDURES ET REGLES DES EPREUVES****10.7.1. Positions****10.7.1.1 Position "PRÊT"**

Jusqu'au moment où une partie quelconque de la cible apparaît dans l'ouverture, le tireur doit rester en position "PRÊT", en tenant son arme des deux mains, de manière que l'extrémité inférieure de la plaque de couche soit à hauteur ou au-dessous de la bande repère fixée sur la veste de tir.

La bande repère doit être visible par le membre du jury ou par l'arbitre tant que le tireur est en position "PRÊT".

**10.7.1.2 Position de tir**

Le tireur est debout sans appui.

La carabine doit être supportée uniquement par les 2 mains avec la plaque de couche contre l'épaule (haut de la poitrine à droite).

Le bras gauche (ou le bras droit pour un gaucher) ne doit pas s'appuyer sur la poitrine ou sur la hanche.

Le tireur doit prendre position par rapport au banc, à la tablette ou au mur de manière à ce qu'il soit clairement visible qu'il ne s'appuie en aucune façon.

L'usage d'une bretelle n'est pas permis.

**10.7.1.3 Passage**

Le passage est le temps pendant lequel la cible est visible dans la fenêtre. Le temps commence quand le premier bord de cible apparaît et se termine quand celui-ci atteint le mur opposé.

**10.7.2. Épreuves 50m et 10m****10.7.2.1 Épreuve 30 + 30 coups (Homme et junior garçon) à 50m et 10m.**

4 essais + 30 coups en vitesse lente, chacun en 5,0 secondes (+ 0,2 sec)
--

4 essais + 30 coups en vitesse rapide, chacun en 2,5 secondes (+ 0,1 sec)
---

**10.7.2.2 Épreuve 20 + 20 coups (Femme et junior fille) à 10m.**

4 essais + 20 coups en vitesse lente, chacun en 5,0 secondes (+ 0,2 sec)
--

4 essais + 20 coups en vitesse rapide, chacun en 2,5 secondes (+ 0,1 sec)
---

**10.7.2.3 Épreuve 40 coups mixte (Homme et junior garçon) à 50 m et 10 m.**

4 essais (1 lent et 1 rapide dans chaque sens) + 20 passages mixtes
---

4 essais (1 lent et 1 rapide dans chaque sens) + 20 passages mixtes.
--

Chaque passe de l'épreuve mixte doit comprendre 10 passages lents et 10 rapides de chaque côté, répartis de manière que le tireur tire un nombre égal de passages à chaque vitesse, de chaque côté.

Les passages doivent être combinés de sorte que le tireur ne puisse pas prévoir la vitesse du passage suivant.

Il ne devra pas y avoir plus de 5 passages successifs (combinés à droite et à gauche) à la même vitesse.

**10.7.2.4 Épreuve 40 coups mixtes (Femme et junior fille) à 10m.**

4 essais (1 lent et 1 rapide dans chaque sens) + 20 passages mixtes
---

4 essais (1 lent et 1 rapide dans chaque sens) + 20 passages mixtes
---

Épreuve à conduire selon la règle ci-dessus

**10.7.2.5** Les épreuves peuvent se dérouler sur 1 ou sur 2 jours, selon le nombre des inscrits.

Si une épreuve est programmée sur 2 jours, une série complète doit être tirée chaque jour.

**10.7.3. Règles de compétition**

**10.7.3.1** Avant le début de la compétition, le premier tireur doit avoir la possibilité de faire une passe complète de tir à sec avant la passe de match. Si le tireur ne veut pas tirer la passe complète, celle-ci sera cependant effectuée.

**10.7.3.2** Le Comité d'organisation doit commencer les épreuves de la journée en faisant tirer une passe complète par un "tireur ouvreure" (qui ne participe pas au championnat) afin que le premier tireur puisse procéder à sa passe de tir à sec dans les conditions normales du match.

**10.7.3.3** Seul, le tireur suivant, dans l'ordre de tir, peut faire du tir à sec l'endroit prévu sur la ligne de tir. (voir section 6)

**10.7.3.4** La passe de match commence toujours par un passage de droite à gauche.

Un seul coup peut être tiré par passage.

**10.7.3.5 Visualisation des tirs**

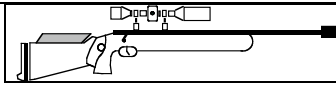
Différentes méthodes de visualisation des impacts et des résultats peuvent être utilisées à condition que les informations transmises au tireur soient exactes.

L'utilisation d'une installation vidéo ou autres dispositifs similaires d'affichage des scores et de l'emplacement des impacts, est autorisée dans toutes les épreuves. Elle est obligatoire lors des épreuves des championnats ISSF.

Le tireur n'est pas tenu d'utiliser l'écran de contrôle. S'il ne l'utilise pas, il doit accepter l'autre mode proposée d'indication du score et des impacts.

Si une différence apparaît entre écran et l'autre méthode proposée pour l'indication du score et des impacts, le tireur peut demander une répétition du signal, mais il n'a pas le droit à un autre coup, même si le premier signal était une erreur.

La répétition demandée du signal doit avoir lieu avant de tirer à nouveau.



### 10.7.3.6 Temps de préparation

Après avoir été appelé, le tireur dispose de 2 minutes de préparation avant d'annoncer le premier "PRÊT".

#### Procédure de tir

Quand le tireur a terminé sa préparation au poste de tir, il doit annoncer "PRÊT" avant chaque tir d'essai ainsi qu'avant le premier coup de la passe. L'arbitre doit alors faire démarrer la cible immédiatement.

Si la cible n'apparaît pas dans les 4 secondes qui suivent l'ordre de départ ou la fin de l'indication du score, l'arbitre doit arrêter le tir et s'assurer que la ciblérie et le tireur sont prêts. Après quoi, il fera redémarrer la cible.

Si la cible est envoyée avant que le tireur n'ait annoncé "PRÊT", celui-ci doit éviter de tirer. Si toutefois il tire, le résultat devra être enregistré.

Si l'arbitre estime que le tireur tarde inutilement avant d'annoncer ou de prendre la position "PRÊT", il appliquera la procédure suivante:

Au 1<sup>er</sup> incident, le tireur sera averti car il retarde la compétition.

Au 2<sup>ème</sup> incident, il lui sera déduit 2 points.

Toute infraction suivante pourra entraîner la disqualification par le Jury.

Après la fin des coups d'essai, le tireur dispose de **1 minute** au maximum pour régler sa lunette.

La passe de match démarrera ensuite.

Après chaque passage, le score et l'emplacement de chaque impact devront être montrés pendant **4 secondes** au moins.

La fin de l'indication du score est toujours le signal pour le tireur de poursuivre la passe.

Il est nécessaire d'adopter un **rythme** (cycle de temps) et une méthodologie constants, à la fois dans la procédure et le temps pris pour indiquer le résultat et dans la procédure de changement de cible.

**A 50m**, après l'achèvement du passage :

Marquage et signalisation doivent être terminés et la cible prête à partir dans un temps ne dépassant pas **12 secondes**.

Le tireur doit être prêt au départ de la cible dans un temps maximum de **18 secondes**.

**A 10m**, après l'achèvement du passage:

Signalisation et changement de cible doivent être terminés et la cible prête à partir dans un temps ne dépassant pas **18 secondes**.

Le tireur doit être prêt au départ de la cible dans un temps maximum de **20 secondes**.

L'arbitre et le Jury doivent contrôler soigneusement les délais de 18 et 20 secondes et pénaliser immédiatement le fautif qui n'applique pas les règles ci-dessus.

Si le tireur rate puis réclame en disant qu'il n'était pas prêt, il ne pourra pas retirer le coup et il lui sera compté un "ZÉRO".

Le temps limite de 18 sec (50m) et 20 sec (10m) commence quand la cible disparaît à la fin du passage. Le temps s'achève quand la cible commence son retour.

Durant la compétition, le Jury doit vérifier l'exactitude des temps de passage.

#### Cible à l'envers

Si la cible démarre du mauvais côté ou la queue en avant, le passage sera annulé et répété, même si le tireur a tiré.

### 10.7.3.8 Arrêt du tir

En cas d'un événement quelconque susceptible d'être dangereux, de perturber le tireur ou de gêner la compétition, l'arbitre doit faire cesser le tir.

Si le tireur tire au moment où ce commandement est donné, il peut faire annuler le passage s'il en fait la demande.

### 10.7.3.9 Interruption de tir

Lorsqu'une passe est interrompue pendant plus de 5 minutes ou que le tireur est déplacé, il peut demander 2 essais supplémentaires (4 si épreuve mixte) Dans ce cas, l'arbitre doit annoncer "TIR D'ESSAI" et le greffier doit en être informé.

Ces essais doivent commencer du même côté ou la passe sera poursuivie après l'interruption.

Si aucun essai n'est demandé, la passe reprend là où elle a été interrompue.

### 10.7.3.10 Cible non tirée

Lorsqu'un tireur est dans l'incapacité de tirer au cours d'un passage, le coup sera considéré comme non tiré et compté zéro, à moins que les règles autorisant le tireur à répéter son tir ne soient applicables.

### 10.7.3.11 Refus de tir

Si l'arbitre omet d'interrompre le tir lorsque les règles sont applicables, le tireur peut relever son arme et annoncer "STOP" à condition qu'il n'ait pas lui-même causé cette situation. L'arbitre doit interrompre le tir sur-le-champ.

Si l'arbitre estime que l'action du tireur est justifiée, le tir est repris après un contrôle de la situation conforme aux règles.

Si l'action du tireur n'est pas justifiée, l'arbitre fait répéter le passage et le tireur doit être pénalisé de 2 points à déduire de la valeur de ce coup.

### 10.7.3.12 Coups manqués

Tout coup tiré avant l'apparition de la cible de match doit être compté comme un manqué (zéro)

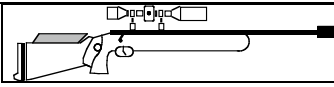
La cible sera envoyée sans coup répété et l'erreur indiquée par un "Z" sur la cible et la carte de score.

Les impacts en dehors des cercles doivent être enregistrés comme manqués (zéro) et marqués "X".

Si le tireur n'a pas tiré, le passage est compté manqué et marqué "-".

Les coups n'atteignant pas la cible sont comptés manqués et marqués "Z".

Les impacts ovalisés et ricochets doivent être enregistrés comme manqués (zéro)

**10.7.3.13 Manqués et pénalités à 10m**

Le tireur ne doit pas libérer la charge propulsive de gaz de son arme

A la première faute, 2 points seront déduits de la valeur du coup suivant. A la 2<sup>ème</sup> faute, il sera disqualifié pour la compétition.

Après mise en place de la première cible de compétition, chaque départ de charge propulsive sans qu'un plomb ne touche la cible sera comptée comme un coup manqué.

C'est la responsabilité du tireur de s'assurer que sa carabine à gaz est correctement chargée de gaz propulsif en commençant la compétition. Durant la compétition, en cas d'insuffisance de gaz propulseur, un temps maximum de cinq (5) minutes sera accordé pour renouveler la charge. La passe sera ensuite poursuivie sans coup d'essai supplémentaire

**10.8 REGLES DU MATCH DES MEDAILLES****10.8.1.**

Cible mobile 10m homme et dame, **junior fille et junior garçon**

**10.8.2.**

Le programme entier de l'épreuve sera tiré comme épreuve de qualification

**10.8.3.**

Le nombre de qualifiés sera de 4 par catégorie. La position du match des médailles sera déterminée par le classement du match de qualification

**10.8.4.**

Les égalités pour la deuxième et quatrième place qualificative seront résolues par une épreuve supplémentaire ("shoot-off")

**10.8.5.**

Les scores de qualification ne seront pas conservés pour l'attribution des médailles.

**10.8.6.**

Les participants devront se présenter au stand 10 minutes avant l'horaire de départ.

**10.8.7.**

La première demi - finale opposera le tireur 1<sup>er</sup> contre le 4<sup>ème</sup> puis la deuxième le 2<sup>ème</sup> contre le 3<sup>ème</sup>.

**10.8.8.**

Une présentation des tireurs devra avoir lieu.

**10.8.9.**

L'épreuve pourra avoir lieu sur 2 ou 4 stands.

**10.8.10.**

Avec 2 stands la première demi - finale opposera le tireur 1<sup>er</sup> contre le 4<sup>ème</sup>.

**10.8.11.**

Avec 4 stands, les 2 demi-finales pourront avoir lieu simultanément.

**10.8.12.**

Le temps de préparation est de 1 minute suivi de 2 essais (1 à gauche et 1 à droite) en vitesse rapide.

**10.8.13.**

Le tir est effectué au commandement en vitesse rapide (2.5 s).

**10.8.14.**

Les tirs seront comptés au dixième. Le tireur vainqueur d'un duel (1 et 4, 2 et 3) recevra 1 point. Dans le cas d'égalité, aucun tireur ne reçoit de point

**10.8.15.**

**Le premier tireur qui atteint 6 points ou plus avec une différence de 2 points est déclaré vainqueur du match.**

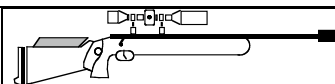
**10.8.16.**

Les deux perdants des demi-finales se rencontrent ensuite dans les mêmes conditions pour l'attribution de la médaille de bronze

**10.8.17.**

Les deux gagnants des demi-finales se rencontrent ensuite dans les mêmes conditions pour l'attribution des médailles d'or et d'argent.





## 10.9 INFRACTIONS ET REGLES DE CONDUITE

### 10.9.1. Arme non contrôlée

Lorsqu'un tireur commence l'épreuve avec une arme ou un équipement non approuvé, il sera pénalisé de 2 points dans la première série de compétition (dans la passe à 50m du total de la passe)

Il ne pourra poursuivre la compétition qu'après passage au contrôle et ne pourra reprendre la compétition qu'à l'heure fixée par le Jury.

### 10.9.2. Préparation

Le tireur ne doit pas prolonger sa préparation au-delà des 2 minutes sans justification ou attendre plus de 60 secondes après la fin des essais pour commencer le match.

Après 30 secondes supplémentaires, la cible sera envoyée et le résultat compté, que le tireur soit en position de tir ou non.

### 10.9.3. Tireur absent

Lorsqu'un tireur ne se présente pas à l'heure prévue avec l'équipement réglementaire, l'arbitre appellera son nom à haute voix à trois reprises dans une période d'une minute.

Si le tireur ne se présente pas, il lui sera fixé une autre heure de tir et 2 points seront déduits de son score total.

Si le jury est convaincu que la cause de ce retard est indépendante de la volonté du tireur, aucune pénalité ne lui sera appliquée.

### 10.9.4. Mauvaise position

Un tireur contrevenant aux règles de positions de tir recevra un AVERTISSEMENT à la première faute, puis en cas de récidive, le Jury pourra le pénaliser en comptant le (ou les) coup(s) tiré(s) comme un zéro.

## 10.10 INCIDENTS DE FONCTIONNEMENT

### 10.10.1. Mauvais fonctionnement

Si le tireur doit faire face à des difficultés techniques avec son arme ou ses munitions le mettant dans l'impossibilité de tirer, la carabine sera placée sur le banc ou la tablette et ne devra plus être manipulée.

L'arbitre doit être appelé et examiner l'incident ou la panne de la carabine.

**L'arbitre doit interrompre la passe et déclencher le chronomètre pour déterminer la durée de l'interruption.**

### 10.10.2.

Après examen de l'arme et des munitions, si l'arbitre décide que le mauvais fonctionnement n'est pas causé par le tireur, le passage sera répété.

### 10.10.3. Incidents admis (A)

Le tireur n'est pas considéré fautif si :

L'arme est trouvée désarmée, la chambre contient une cartouche du même type que celle que le tireur utilise ordinairement, la cartouche présente une nette empreinte du percuteur et la balle est restée dans le canon.

La cause du raté a été provoquée par un défaut de fonctionnement de l'arme qui n'aurait pas pu être vraisemblablement provoqué par le tireur ou raisonnablement prévue par lui.

### 10.10.4. Incidents non admis (NA)

Le tireur est considéré fautif si :

La carabine n'a pas été posée sur le banc ou la tablette.

Quelque chose a été modifié sur la carabine avant de la poser.

La sécurité n'a pas été dégagée.

La culasse n'a pas été fermée à fond.

La carabine n'a pas été chargée.

La carabine a été chargée avec un mauvais type de munition.

Si l'arbitre décide que le mauvais fonctionnement est dû à une faute du tireur, le passage sera **compté zéro**.

### 10.10.5.

Après l'interruption due à un incident d'arme ou à des munitions défectueuses, l'arbitre peut ordonner la réparation de l'arme ou un changement de munition.

Si dans les **5 minutes** il peut être remédié au mauvais fonctionnement le tir sera poursuivi.

Si la réparation risque de prendre plus de 5 minutes:

le tireur peut continuer immédiatement avec une autre arme approuvée par le contrôle.

le tireur peut quitter le pas de tir pour réparer son arme. L'arbitre (avec le Jury), devra alors décider quand le tireur pourra poursuivre sa passe avec l'arme réparée ou avec une autre arme si la réparation est impossible.

La passe doit être reprise à partir de l'interruption.

### 10.10.6.

L'arbitre doit continuer la passe comme si le tireur ne s'était pas retiré, ceci pour permettre au tireur suivant d'achever son tir à sec.

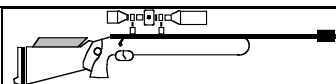
### 10.10.7. Lunette défectueuse

Si le tireur découvre au cours de ses tirs d'essai qu'un défaut de lunette ne peut être corrigé par un réglage, le Jury peut accepter un changement de lunette à condition qu'une seconde lunette, approuvée par le Contrôle soit disponible.

Après le changement, le tireur aura droit à des tirs d'essais

Le tireur n'a pas le droit de répéter ses coups d'essai ou d'effectuer des essais supplémentaires si l'examen de l'arbitre révèle que les fixations de sa lunette n'étaient pas convenablement serrées.

Si la lunette se desserre au cours d'une passe de match en raison d'un serrage insuffisant, tous les coups seront enregistrés.



## 10.11 PANNES DES CIBLES ELECTRONIQUES 10M

### 10.11.1. Panne de toutes les cibles d'un stand

Applicable également au stand conventionnel.

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

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

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

Annoncer (haut-parleur) l'heure de reprise au moins 5 minutes avant.

Accorder 1 minute de préparation pour reprendre la position.

Accorder 4 essais (2 de chaque côté) à débiter dans le même sens que se fera la reprise de compétition.

Accorder 30 secondes de pause après les essais.

Reprendre la série à l'endroit de l'interruption.

### 10.11.2. Panne d'une seule cible

Quand une seule cible fait défaut, il faut appliquer la procédure décrite dans le règlement général (6.10.9).

### 10.11.3. Défaut d'enregistrement ou d'affichage moniteur

Le tireur doit immédiatement prévenir l'arbitre de pas de tir proche.

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

Le tireur sera invité à tirer un coup supplémentaire sur sa cible après avoir annoncé "PRÊT".

La procédure de réclamation décrite dans le règlement général (6.10.9) devra être appliquée

## 10.12 REGLES DE BARRAGE

### 10.12.1. Barrages individuels à 10m et 50m

Les tireurs obtenant des scores parfaits ne seront pas départagés.

#### 10.12.1.1 Barrage pour la 1<sup>ère</sup> à la 3<sup>ème</sup> place

Les égalités pour l'attribution des trois premières places seront départagées par un tir supplémentaire (shoot off) constitué par 2 essais (1 vers la gauche – 1 vers la droite) et 2 coups de compétition (1 vers la gauche – 1 vers la droite) en vitesse rapide sous le contrôle du Jury.

Le barrage sera poursuivi jusqu'à rupture de l'égalité.

Une fois résolue l'égalité pour la 3<sup>ème</sup> place, les égalités pour les places suivantes seront départagées selon les règles générales de barrage.

#### 10.12.1.2 Règles de l'épreuve de barrage

Le barrage doit commencer dès que possible après la fin du délai de protestation qui suit l'affichage du classement.

Si le barrage n'a pas lieu à un moment prévu à l'avance et formellement annoncé, les tireurs concernés doivent rester en contact avec l'Arbitre Principal en attendant que l'heure et le lieu soient annoncés.

Le barrage doit avoir lieu sur des postes de tir adjacents, attribués par tirage au sort supervisé par le Jury.

Si tous les tireurs à égalité ne peuvent pas tirer ensemble, l'ordre de tir sera tiré au sort.

Quand plusieurs barrages doivent avoir lieu, les épreuves commenceront par le rang le plus bas.

Si un tireur ne se présente pas au barrage, il sera classé dernier de ce barrage. Si deux tireurs ou plus ne se présentent pas, ils seront départagés et classés conformément à la règle prévue pour le barrage individuel à la 4<sup>ème</sup> place.

Pendant le barrage, les incidents mécaniques et autres irrégularités doivent être traités conformément aux règles ISSF, mais un seul mauvais fonctionnement est permis pour le barrage et tous les coups devant être retirés ou complétés le seront immédiatement.

#### 10.12.1.3 Les égalités à partir de la 4<sup>ème</sup> place ne sont pas départagées par des tirs supplémentaires ("shoot-off") mais par les règles suivantes.

##### 10.12.1.3.1 Epreuves 10m

Voir la procédure définie dans le règlement général (**RTG 6.15 nombre de mouches, dernière série**)

##### 10.12.1.3.2 Epreuves 50m

###### Épreuve 50m 30+30

- Meilleur total de la passe rapide.
- Le tireur ayant l'impact de plus basse valeur du total de l'épreuve sera le perdant.
- Si l'égalité demeure, les tireurs seront classés au même rang.

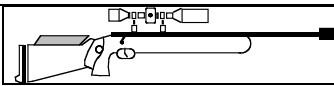
###### Épreuve 50m mixte

- Meilleur total de la 2<sup>ème</sup> passe.
- Le tireur ayant l'impact de plus basse valeur du total de l'épreuve sera le perdant.
- Si l'égalité demeure, les tireurs seront classés au même rang

### 10.12.2. Barrages par équipes

#### Épreuves 10m et 50m

Les égalités dans le classement par équipe devront être tranchées par totalisation des résultats des membres des équipes, en suivant les règles utilisées pour départager les tireurs individuels à égalité



**10.13 TABLEAU DES CARABINES ET DES EPREUVES**

Carabine	10 m	10m mixte	50m	50m mixte
Poids total maximum	5,5 kg avec la lunette			
Détente	Libre sans double détente		500 gr sans double détente	
Longueur maximum	Système : 1000mm			
Plaque de couche	Point le + bas: 200 mm Long. max: 150mm Creux max.: 20 mm			
Lunette	Grossissement max.: 4 ( tolérance +0.4)		Aucune restriction	
Contre poids de canon	Rayon max.: 60 mm			
Munitions	4,5 mm		5,6 mm (.22lr)	
Nombre de coups	H: 30L + 30R D: 20L + 20R	40Mixte	30L + 30R	40Mixte
Modifications	Pas de changement ou de modification de carabine durant les passes lente et rapide			

**10.14 DESSINS**

**Carabine 10m**

Longueur maximum du système : 1000mm.

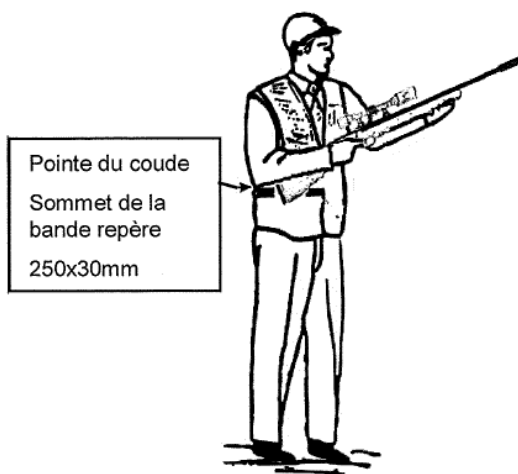
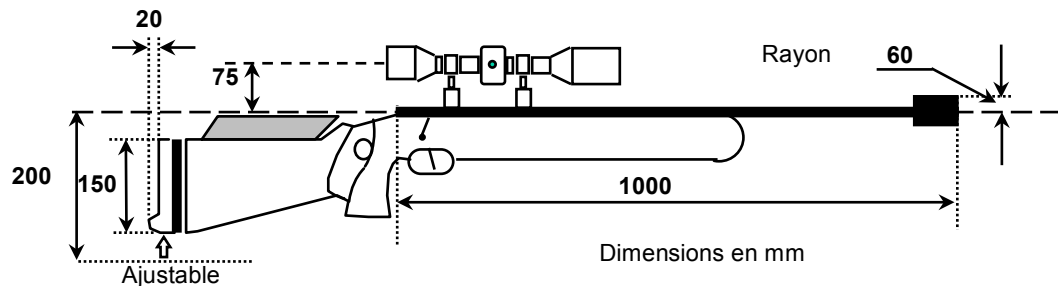
Mesurée de l'arrière du mécanisme à l'extrémité du système, y compris toute rallonge (faisant partie ou non du canon)

**Carabine 50m**

Longueur maximum du système : 1000mm.

Mesurée de l'arrière de la culasse fermée, en position déchargée, à l'extrémité du système, y compris toute rallonge (faisant partie ou non du canon).

**Carabine Cible mobile 10m et 50m**



**Bande repère de tir Cible mobile.**

