



**REGLES PROVISOIRES POUR  
LES EPREUVES PAR EQUIPES MIXTES  
CARABINE À AIR  
PISTOLET À AIR**

**Traduction du Règlement ISSF du 9 Octobre 2017**

CNS ARBITRAGE

**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**

- 6.18 EPREUVES CARABINE ET PISTOLET PAR EQUIPES MIXTES**
- 6.18.1 Procédures générales de compétition**
- 6.18.1.1 Épreuves.** Cette Règle (6.18) détaille les règles techniques spéciales des épreuves :
- a) **Carabine à air 10m par Équipes Mixtes et Mixtes Junior**
  - b) **Pistolet à air 10m par Équipes Mixtes et Mixtes Junior**
- 6.18.1.2 Composition des équipes.** Les équipes doivent être des équipes nationales constituées de deux membres de même nationalité, un homme et une femme. Les deux membres d'une équipe doivent porter des vêtements de compétition aux couleurs nationales avec leur identification.
- 6.18.1.3 Enregistrement des équipes.** Une nation ne peut inscrire dans un championnat que deux équipes au maximum. Le tarif d'inscription d'une équipe est de 170 Euros (3.7.4.1).  
Les membres d'une équipe peuvent être remplacés par d'autres athlètes inscrits dans le championnat, mais au plus tard à midi le jour précédant celui du PET.
- 6.18.1.4 Format de la compétition.** Les épreuves 10m par Équipes Mixtes seront conduites en deux passes :
- a) **QUALIFICATION**
  - b) **FINALE**
- 6.18.1.5 Résultats des équipes.** Les résultats et les classements des équipes dans les épreuves par Équipes Mixtes découlent du total des résultats des deux membres de l'équipe.
- 6.18.1.6 Coaching.** Pendant la Qualification la Règle 6.12.5 s'applique (le coaching non verbal est autorisé). Pendant la Finale, lors des interventions de l'annonceur, chaque coach peut s'approcher de la ligne de tir et parler aux membres de son équipe pendant 30 secondes au maximum, mais une fois seulement. Le membre du Jury en fonction devra contrôler ce temps.
- 6.18.1.7 Incidents.** Les incidents en Qualification seront traités selon la Règle 6.13. Les incidents en Finale seront traités selon la Règle 6.17.1.6.  
Un seul INCIDENT ADMIS par passe sera autorisé.
- 6.18.1.8 Cibles électroniques, Réclamations sur résultats.** Les réclamations lors du tir sur cibles électroniques seront traitées selon la Règle 6.16.5.2 pendant la Qualification et selon la Règle 6.17.1.8 pendant la Finale.
- 6.18.1.9 Réclamations.** Les réclamations pendant la Qualification seront traitées selon la Règle 6.16. Toute réclamation portée pendant une Finale sera traitée par un Jury de Finale selon les Règles 6.17.1.10.d et 6.17.6.
- 6.18.1.10 Cérémonies des médailles.** Les cérémonies des médailles pour les épreuves par Équipes Mixtes seront conduites selon la Règle 6.17.7.
- 6.18.2 QUALIFICATION**
- 6.18.2.1 Stand.** Les Qualifications des épreuves par Équipes Mixtes seront tirées au stand de Qualification en un ou plusieurs relais.

- 6.18.2.2 Squadding.** Les deux membres de chaque équipe doivent tirer sur des postes adjacents, avec l'athlète homme à droite et l'athlète femme à gauche. Les postes des équipes seront alloués par tirage au sort informatique selon la Règle 6.6.6. Les équipes d'une même nation ne doivent pas être côte à côte.
- 6.18.2.3 Appel aux postes de tir.** Pour chaque relais de Qualification le Chef de Pas de tir appellera les athlètes à leurs postes (5) minutes avant le début de la période de Préparation et Essais.
- 6.18.2.4 Période de Préparation et Essais.** Il y aura une période de 10 minutes de Préparation et Essais avant la Qualification. Elle sera suivie d'une pause de 30 secondes pour la réinitialisation des cibles. Pendant la Préparation et Essais, un annonceur pourra expliquer aux spectateurs le déroulement de la compétition et également présenter les équipes en compétition.
- 6.18.2.5 Nombre de coups, durée du match.** Dans la passe de Qualification chaque membre de l'équipe tirera quarante (40) coups (80 coups par équipe), dans un temps de 50 minutes. La Qualification sera conduite selon la Règle 6.11.
- 6.18.2.6 Comptage.** Un comptage décimal (6.3.3.1) sera utilisé pour la Qualification des épreuves Carabine 10m par Équipes Mixtes. Le comptage par points entiers sera utilisé pour la Qualification des épreuves Pistolet 10m par Équipes Mixtes.
- 6.18.2.7 Classement des équipes.** Les équipes seront classées dans l'ordre de leurs résultats. Les égalités seront rompues par application de la Règle 6.15.1 aux résultats des équipes (totaux des résultats des deux membres des équipes).
- 6.18.2.8 Qualification pour la Finale.** Les cinq (5) meilleures équipes en Qualification vont en Finale.
- 6.18.3 FINALE**
- 6.18.3.1 Stand.** Les Finales des épreuves Carabine et Pistolet 10m par Équipes Mixtes doivent, si possible, être tirées dans un stand de Finale. Des moniteurs pour l'affichage des résultats doivent être disponibles sur l'aire de compétition et doivent être visibles des deux membres de chaque équipe.
- 6.18.3.2 Officiels des Finales.** La conduite et la supervision des Finales par Équipes Mixtes se feront selon la Règle 6.17.1.10.
- 6.18.3.3 Squadding.** Les cinq équipes en Finale seront disposées par tirage au sort sur les dix (10) postes du stand de Finale. Les membres d'une équipe doivent tirer sur des postes adjacents. À l'arrivée de l'équipe en chambre d'appel (30 minutes avant la Finale), le coach doit préciser au Jury RTS quel membre de l'équipe tirera à gauche et quel membre tirera à droite.

- 6.18.3.4 Comptage.** Les résultats de Qualification ne sont pas conservés. Le comptage en Finale commence à zéro. Le comptage décimal est utilisé pour tous les coups de match en Finale, à la fois pour la Carabine et le Pistolet.
- 6.18.3.5 Heures d'appel et de début de la Finale.** La Finale débute quand le Chef de pas de tir donne les commandements de la première série de compétition. Les équipes qualifiées pour la Finale doivent se présenter en chambre d'appel (deux membres par équipe, un coach et tous les équipements nécessaires) au moins 30 minutes avant l'heure de début de la Finale. Une pénalité de deux (2) points sera appliquée au résultat de la première série de compétition si l'un, ou les deux membres de l'équipe, ne se présente pas à l'heure. Si une cérémonie de remise des médailles est programmée aussitôt après la Finale, les athlètes doivent se présenter munis de leur uniforme national approprié pour une cérémonie des médailles. Les jurys doivent procéder au contrôle complet des équipements dès que les athlètes se présentent. Les membres des équipes et leurs coaches doivent ensuite placer leurs carabines ou pistolets aux postes de tir qui leur ont été alloués au moins 18 minutes avant le début de la Finale. Les équipes et leurs coaches doivent se rassembler dans l'ordre de leurs postes de tir pour un appel à leurs postes au moins douze (12) minutes avant le début de la Finale.
- 6.18.3.6 Appel aux postes.** Le Chef de pas de tir appellera les athlètes à rejoindre leurs postes de tir par le commandement «**ATHLETES A VOS POSTES** ». Tous les athlètes doivent s'arrêter devant leur poste de tir et se tourner face aux spectateurs pendant que le Chef de pas de tir annonce «**Mesdames et Messieurs applaudissez les athlètes de la Finale Carabine/Pistolet 10m par Équipes Mixtes** ». Après une pause pour les applaudissements, le Chef de pas de tir commandera «**ATHLETES EN POSITION** ». Les athlètes doivent se retourner et prendre place sur les postes de tir qui leur ont été affectés.
- 6.18.3.7 Période de Préparation et Essais.** Après une (1) minute, le Chef de pas de tir commandera «**PREPARATION ET ESSAIS DE 3 MINUTES ... COMMENCEZ** ». Après 2 minutes et 30 secondes, le Chef de pas de tir annoncera «**30 secondes** ». Après 3 minutes le Chef de pas de tir commandera «**STOP ... DECHARGEZ** »
- 6.18.3.8 Présentation des équipes en Finale.** Après le commandement «**STOP ... DECHARGEZ** » les finalistes doivent ouvrir le mécanisme de leurs armes et mettre en place un drapeau de sécurité. Les carabiniers sont autorisés à garder leur position, mais doivent désépauler leurs armes, les garder baissées durant la Présentation et tourner la tête vers les spectateurs. Les pistoliers doivent poser leurs armes et se tourner face aux spectateurs pour la Présentation. Un arbitre doit vérifier que tous les mécanismes sont ouverts et que les drapeaux de sécurité sont en place. Dès que les armes auront été vérifiées, l'Annonceur présentera les finalistes, le Chef de pas de tir et le Jury en fonction selon la Règle 6.17.1.12. Immédiatement après la Présentation, le Chef de pas de tir commandera «**EN POSITION** ».

- 6.18.3.9** **Séries de match de 5 coups.** Au début de la Finale, chaque membre de chaque équipe tirera trois (3) séries de 5 coups (10 coups par série et par équipe, 30 coups au total par équipe). Pendant chaque série les deux membres de l'équipe doivent alterner leurs tirs (voir 6.18.3.3 ci-dessus), l'athlète à gauche tirant le premier, l'athlète à droite tirant en second (G-D-G-D-G-D etc.). Les deux athlètes peuvent charger et se préparer à tirer après le commandement « CHARGEZ », mais l'athlète à droite ne pourra pas tirer tant que l'athlète à gauche n'aura pas tiré. Les équipes auront 320 secondes pour tirer 2x5 coups. Une pénalité de deux (2) points sera appliquée au résultat d'une équipe dont les membres n'auront pas respecté l'ordre des tirs.
- 6.18.3.10** **Procédure d'une série de 5 coups.** 60 secondes après avoir commandé « EN POSITION », le Chef de pas de tir commandera « **POUR LA PREMIERE SERIE DE COMPETITION ... CHARGEZ** ». Après 5 secondes, le Chef de pas de tir commandera « **TIR** ». Après 320 secondes ou lorsque tous les finalistes auront tiré cinq (5) coups le Chef de pas de tir commandera « **STOP** ». Immédiatement après le commandement « STOP », l'Annonceur commentera pendant 15 à 20 secondes le classement et les résultats les plus notables. Les résultats individuels ne seront pas annoncés. Dès que l'Annonceur aura terminé, le Chef de pas de tir commandera « **POUR LA SERIE DE COMPETITION SUIVANTE, CHARGEZ** ». Cette séquence continuera jusqu'à ce que tous les membres des équipes aient tiré trois (3) séries de 5 coups.
- 6.18.3.11** **Tirs au coup par coup.** Lorsque chaque équipe aura tiré 3x10 coups (30 coups par équipe), les tirs au coup par coup commenceront avec chaque membre d'une équipe tirant un (1) coup. À chaque coup, l'athlète à gauche doit tirer en premier et l'athlète à droite en second. Les équipes auront 65 secondes pour tirer leurs 2 coups au coup par coup. Une pénalité de deux (2) points sera appliquée au résultat de l'équipe qui n'aurait pas respecté l'ordre des tirs. Lorsque les deux premiers tirs au coup par coup seront terminés les éliminations commenceront, l'ordre d'élimination des équipes s'établissant comme suit :
- a) Après 17 coups (15+2), l'équipe à la 5<sup>ème</sup> place sera éliminée.
  - b) Après 19 coups (15+2+2), l'équipe à la 4<sup>ème</sup> place sera éliminée.
  - c) Après 21 coups (15+2+2+2), l'équipe à la 3<sup>ème</sup> place sera éliminée et sera médaille de bronze.
  - d) Après 24 coups (15+2+2+2+3), les gagnants des médailles d'or et d'argent seront départagés.
- 6.18.3.12** **Procédure du tir au coup par coup.** Dès que l'Annonceur aura terminé de commenter les classements et les résultats après les 3 séries de 5 coups, le Chef de pas de tir commandera « **POUR LE TIR DE COMPETITION SUIVANT, CHARGEZ** ». Après 5 secondes le Chef de pas de tir commandera « **TIR** ». Après 65 secondes ou dès que tous les finalistes ont tiré un (1) coup, le Chef de pas de tir commandera « **STOP** ».

Immédiatement après le commandement « STOP », l'Annonceur commentera pendant 15 à 20 secondes le classement et les résultats les plus notables. Les résultats individuels ne seront pas annoncés.

Dès que l'Annonceur aura terminé, le Chef de pas de tir commandera « **POUR LE COUP DE COMPETITION SUIVANT, CHARGEZ** », et la séquence de tir au coup par coup continuera.

Dès que tous les membres des équipes auront tiré deux (2) coups au coup par coup (17 coups au total), l'équipe à la 5<sup>ème</sup> place sera éliminée. Lorsque toutes les équipes restantes auront tiré deux nouveaux coups au coup par coup (19 coups au total), l'équipe à la 4<sup>ème</sup> place sera éliminée.

Lorsque toutes les équipes restantes auront tiré deux (2) nouveaux coups (21 coups au total), l'équipe à la 3<sup>ème</sup> place sera éliminée.

Lorsque les équipes restantes auront tiré trois (3) nouveaux coups au coup par coup (24 coups au total), les équipes à la 1<sup>ère</sup> et à la 2<sup>ème</sup> places seront connues (gagnantes des médailles d'or et d'argent).

#### 6.18.3.13

**Rupture d'égalités.** Les égalités lors de l'élimination d'une équipe ou l'attribution des médailles d'or ou d'argent seront rompues par des shoot-offs. Les équipes à égalité (les deux membres) devront tirer des coups additionnels de barrage, l'athlète à gauche tirant en premier, l'athlète à droite tirant en second, jusqu'à rupture de l'égalité.

Le Chef de pas de tir annoncera « **IL Y A UNE EGALITE ENTRE LES EQUIPES DE (NATION) ET (NATION)** » et lancera ensuite le shoot-off. Le temps d'un coup de barrage est de 65 secondes. La rupture d'égalité sera déterminée par les résultats des équipes sur les shoot-offs.

#### 6.18.3.14

**Fin de la Finale.** Après le 24<sup>ème</sup> coup de finale les gagnants des médailles d'or et d'argent étant connus, le Chef de pas de tir commandera « **STOP ... DECHARGEZ** » et déclarera « **LES RESULTATS SONT DEFINITIFS** ». Un arbitre vérifiera que les mécanismes des armes sont ouverts et que les drapeaux de sécurité sont en place. Le Jury devra rassembler les trois équipes gagnantes sur l'aire de compétition où l'Annonceur proclamera les équipes gagnantes des médailles de bronze, d'argent et d'or.

**NOTES :**