
	<p>CARABINE à AIR 10m et PISTOLET à AIR 10m</p> <p>Épreuves individuelles</p> <p>Déroulement et Règlement de la compétition</p>	
---	--	---

1. **GÉNÉRALITÉS**

Les épreuves individuelles Carabine et Pistolet à air comprimé 10m se déroulent en deux étapes : Qualification et Finale.

Un stand de tir 10m intérieur doit être utilisé pour tous les relais.
La Qualification aura lieu dans le stand de Qualification.
La Finale aura lieu dans le stand Finales.

2. **QUALIFICATION**

- a) Soixante (60) coups de match à tirer en 1 heure 15 minutes. (75 minutes)
- b) L'épreuve Carabine à air comprimé sera comptée au dixième.
L'épreuve Pistolet à air comprimé sera comptée au point entier.
- c) S'il y a plus d'un relais de qualification, il doit y avoir une pause de quinze (15) minutes avant que les athlètes des relais suivants soient appelés à leurs postes, ceci afin de permettre aux athlètes précédents de retirer leurs équipements et au jury RTS de vérifier les cibles et de changer leur face avant si nécessaire.

Commandements pour la Qualification.

"Athlètes à vos postes".

Dix (10) minutes sont accordées aux athlètes pour installer leurs équipements aux postes de tir qui leur ont été affectés.

"Quinze (15) minutes de préparation et essais ... COMMENCEZ".

Après 14 minutes 30 secondes, "30 secondes".

Après 15 minutes, "STOP".

Après 30 secondes pour permettre aux cibles d'être réinitialisées pour le match :

"Tirs de match ... TIREZ"

Après 65 minutes, "10 minutes".

Après 70 minutes, "5 minutes"

Après 75 minutes, "STOP ... DÉCHARGEZ"

Athlètes qualifiés pour la Finale

Les huit (8) meilleurs athlètes de la phase de Qualification accéderont à la phase Finale.

Egalités en Qualification

Seront rompues selon la règle des barrages 6.15 du Règlement ISSF.

3. **FINALE**

La Finale consiste en un Match de Classement avec comptage au dixième. Celui-ci déterminera les places de la 8^{ème} à la 3^{ème}.

Ce match sera suivi d'un Match des médailles qui déterminera les médaillés d'or et d'argent.

4. **MATCH DE CLASSEMENT**

- a) Le Match de Classement consiste en un seul relais comprenant huit (8) athlètes. Les athlètes sont progressivement éliminés après avoir tiré plusieurs séries de cinq (5) coups, jusqu'à ce qu'il ne reste que deux athlètes qui passeront au Match des médailles.
- b) Les postes de tir sont désignés par R1, A, B ... à ... H, R2.
Les huit (8) athlètes qualifiés se verront attribuer les postes de tir par tirage au sort.
- c) Tous les finalistes doivent se présenter au moins trente (30) minutes avant l'heure prévue du début du Match de Classement.
Les chefs d'équipe sont chargés de présenter leurs athlètes en zone de préparation et de se présenter au Jury en même temps que leurs athlètes ou avant.
- d) Un athlète qui se présente moins de trente (30) minutes avant l'heure de début publiée se verra déduire un (1) point du score de son premier tir de compétition.
- e) Un athlète se présentant moins de vingt (20) minutes avant l'heure de début ne sera pas autorisé à prendre le départ et sera classé huitième de la Finale.
- f) Tous les athlètes doivent se présenter dans leur tenue de compétition avec tout leur équipement de tir nécessaire pour la Finale et doivent apporter une tenue de l'équipe nationale qui doit être portée lors de la cérémonie de remise des médailles.
- g) Les membres du Jury et les arbitres du Contrôle des Equipements doivent effectuer leurs vérifications préalables à la compétition dans la zone de Préparation dès que possible.

Temps d'installation de l'équipement

- h) Tous les athlètes doivent être autorisés à placer leurs équipements sur les postes de tir au moins 20 minutes avant le début du Match de Classement. Les entraîneurs peuvent aider leurs athlètes. Tous doivent être de retour dans la zone de préparation au plus tard 15 minutes avant l'heure de début.
- i) Ni les mallettes de carabine/pistolet, ni les conteneurs d'équipements ne peuvent être laissés sur l'aire de compétition des Finales (FOP).
- j) Les athlètes doivent être prêts à entrer dix (10) minutes avant l'heure de début. Un assistant doit s'assurer que les Finalistes sont rassemblés dans le bon ordre et doit indiquer au Chef de Pas de Tir (CPT) qu'ils sont prêts.
- k) Les athlètes entreront dans l'aire de compétition un par un. Lorsque chaque athlète entre, l'annonceur le présentera aux spectateurs. Les athlètes doivent se tenir devant leur poste de tir, face au public, et rester dans cette position jusqu'à ce que tous aient été présentés, ainsi que le membre du Jury en fonction et le Chef de Pas de Tir.

Commandements du Chef de Pas de Tir

- l) Quand toutes les présentations ont été faites : "**EN POSITION**".
Après une (1) minute pour prendre la position :
"**Six minutes de préparation et essais**" 5 secondes "**COMMENCEZ**".

Après 5 minutes 30 secondes : "**30 secondes**"

Après 6 minutes : "**STOP**".

Après 20 secondes pour permettre aux cibles d'être réinitialisées pour le Match :

"**Pour la première série du Match de Classement, CHARGEZ**" 5 secondes "**TIR**".

Après 250 secondes, ou lorsque tous les athlètes ont tiré cinq coups. "**STOP**".

Annonceur

- m) L'annonceur fera de brefs commentaires sur les points attribués à chaque athlète et sur le classement au fur et à mesure du déroulement du match.

Déroulement

- n) Les résultats commencent à zéro. Les athlètes tireront trois séries de cinq (5) coups dans un temps limité à 250 secondes. Le comptage décimal est appliqué.

Le Chef de Pas de Tir commandera "CHARGEZ", "STOP" et "TIR" pour chaque série selon le cas.

Après 15 tirs (5 + 5 + 5), les places 8 et 7 sont attribuées et ces athlètes quittent la ligne de tir.

Les six athlètes restants tirent une nouvelle série de cinq (5) coups, après quoi les places 6 et 5 sont déterminées et ces athlètes quittent la ligne de tir.

Attribution de la Médaille de Bronze

- o) Les quatre athlètes restants tirent une nouvelle série de cinq (5) coups, après laquelle les places 4 et 3 (médaille de Bronze) sont attribuées et ces athlètes quittent la ligne de tir.
- p) L'annonceur félicitera les athlètes ayant obtenu la 4^{ème} place et la médaille de Bronze.
- q) Courte pause pour le coaching, mise à jour du tableau d'affichage et explication du Match des médailles.

Progression vers le Match des médailles

- r) Les deux (2) athlètes ayant obtenu les meilleurs scores passeront au Match des médailles et resteront sur les mêmes postes de tir.

Annonceur

- s) À la fin du Match des médailles, l'annonceur félicitera l'athlète ayant obtenu la médaille d'Argent et celui ayant gagné la médaille d'Or.

Egalité de points pour l'élimination

- t) Si, à un moment quelconque, il y a égalité de points pour la place la plus basse du classement, les athlètes à égalité tireront un ou plusieurs coups supplémentaires en cinquante secondes jusqu'à ce que l'égalité soit rompue.

5. MATCH DES MÉDAILLES

Procédure de tir

- a) Le Match des médailles se poursuivra dès que les athlètes classés de la 8^{ème} à la 3^{ème} place auront quitté la ligne de tir, pendant ce temps les cibles sont remises en place et les scores remis à zéro.

Pendant ce temps, les entraîneurs des deux athlètes du Match des médailles peuvent parler avec leurs athlètes pendant une (1) minute.

Le Match des médailles consiste pour les deux athlètes à tirer aux commandements une série de coups unitaires, chacun dans un temps limité à 50 secondes.

Scores

- b) Les points sont attribués en fonction du classement après chaque coup, c'est à dire.

Résultat le plus élevé	2 points
Egalité	1 point
Résultat le moins élevé	0 points

Le gagnant et médaillé d'Or sera le premier athlète à marquer seize (16) points ou plus. L'autre athlète remportera la médaille d'Argent.

Annonceur

- c) L'annonceur fera de brefs commentaires sur les points attribués à chaque athlète et sur le classement au fur et à mesure du déroulement du match.

Commandements du Chef de Pas de Tir

- d) **"Pour le premier tir du Match des médailles, CHARGEZ" 5 secondes "TIR"**.

Après 50 secondes, ou lorsque les deux athlètes ont tiré un seul coup. "STOP".

Temps entre les commandements

- e) Il est recommandé de laisser un temps minimum de 20 secondes avant le commandement de charger pour le coup suivant, pour permettre aux athlètes de se préparer avant de continuer la séquence, ceci incluant le temps pris par l'annonceur entre chaque coup.

"Pour le Tir de Finale suivant, CHARGEZ" 5 secondes "TIR".

Ces commandes seront répétées au besoin pendant le reste du match.

Médailles d'Or et d'Argent attribuées

- f) S'il n'y a pas d'égalité ni de réclamation, le chef de pas de tir commandera : **"STOP ... DÉCHARGEZ ... LES RÉSULTATS SONT DÉFINITIFS"**

Un arbitre doit vérifier que les armes sont ouvertes avec les drapeaux de sécurité insérés.

Temps mort pendant le Match des médailles

- g) Un entraîneur ou un athlète peut demander un "temps mort" en levant la main pendant que les annonces sont faites après l'exécution d'un tir au coup par coup. Chaque entraîneur/athlète ne peut demander un "temps mort" qu'une seule fois pendant le Match des médailles.

L'entraîneur peut s'approcher et parler à son athlète sur la ligne de tir pendant une durée maximale d'une (1) minute.

Si un "temps mort" est demandé par un entraîneur/athlète, l'entraîneur de l'autre athlète peut également s'approcher et parler à son athlète au même moment. Cela n'affecte pas la possibilité pour lui de demander ensuite son propre "temps mort".

Les temps seront contrôlés par le membre du Jury en fonction.

Présentation des médaillés

- h) Les médaillés d'or et d'argent seront rejoints par le médaillé de bronze et le membre du Jury en fonction organisera l'alignement des trois athlètes pour les photos.

L'annonceur les présentera individuellement. Les athlètes peuvent tenir leurs carabines / pistolets après l'insertion des drapeaux de sécurité.

"Le médaillé de bronze, représentant.....

est :"

"Le médaillé d'argent, représentant.....

est....."

"Le médaillé d'or, représentant"

est....."

Incidents en Finale

- i) Un (1) seul incident sera autorisé pour chaque athlète pendant toute la durée de la Finale. Ceci sera régi selon les règles de l'ISSF.
- j) Les athlètes peuvent bénéficier d'une (1) minute pour réparer ou remplacer une arme défectueuse afin de permettre à la Finale de se poursuivre sans retard inutile.

Musique et soutien du public

Pendant les épreuves de Qualification et la phase Finale, de la musique approuvée par le Délégué Technique doit être diffusée.

Le soutien enthousiaste du public est encouragé et recommandé pendant toutes les phases Finales.

Pénalités

- k) Les éventuelles pénalités seront appliquées conformément aux règles de l'ISSF.
Si un finaliste tire un coup supplémentaire dans le temps d'un coup unique, le coup supplémentaire doit être annulé, et une pénalité de deux (2) points est appliquée au dernier coup correct.

Cas particuliers

- l) Les règles techniques générales de l'ISSF s'appliqueront aux cas non prévus dans les paragraphes ci-dessus.
Le Jury décidera des cas particuliers ou litigieux conformément aux règles techniques de chaque épreuve.

Identification nationale (Code Vestimentaire) :

- m) Les athlètes doivent porter des vêtements de tir conformes au code vestimentaire de l'ISSF (règle 6.20).
Les athlètes carabine doivent afficher leur identification nationale sur leur veste de tir comme suit :
L'identifiant à 3 lettres tel que déterminé par le CIO sur la poche qui fait face au public ou sur le bas du dos de la veste.