

6.18 EPREUVES CARABINE ET PISTOLET PAR EQUIPES MIXTES

RÈGLES APPLICABLES POUR CES EPREUVES LORS DU CDF 10 M 2026

6.18.1 EPREUVES CARABINE ET PISTOLET À AIR 10m

6.18.1.1 Ce Règlement détaille les règles techniques applicables aux épreuves Carabine et Pistolet 10m par Équipes mixtes.

6.18.1.2 Composition des équipes

Deux (2) athlètes de même nation (un homme et une femme).

6.18.1.3 Identification nationale / Code vestimentaire

- a) Les athlètes de chaque nation doivent afficher sur leurs vêtements leur appartenance nationale de la façon suivante :
- b) **Carabine** : Le nom de leur pays, les 3 lettres du code CIO, apposé sur la poche de leur veste du côté tourné vers les spectateurs. Si le code national figure déjà sur la veste, un drapeau national peut être apposé sur la poche du côté tourné vers les spectateurs.
- c) **Pistolet** : Le nom de leur pays, les 3 lettres du code CIO, placé sur la manche du T-shirt / de la veste de sport du côté tourné vers les spectateurs.

6.18.1.4 Enregistrement des équipes

- a) Une nation ne peut inscrire dans un championnat que deux équipes au maximum selon les règles d'enregistrement ISSF. Les membres des équipes peuvent être remplacés par d'autres athlètes inscrits dans le championnat, mais au plus tard à midi l'avant-veille du jour de l'épreuve par équipes mixtes. Toute équipe qui ne confirme pas l'inscription des membres de l'équipe dans ce délai, les membres de l'équipe seront inscrits au hasard parmi ceux éligibles et ne pourront plus être modifiés par la suite.
- b) Le tarif d'inscription d'une équipe est de 170 Euros (Règle 8.4.2).

6.18.1.5 Format de la compétition

Les épreuves 10m par Équipes Mixtes seront conduites en deux passes :

- a) QUALIFICATION.
- b) FINALE

6.18.1.6 Résultats des Equipes Mixtes

Les résultats et les classements des équipes découlent du total des résultats des deux membres de l'équipe.

6.18.1.7 Coaching

- a) Pendant la Qualification le coaching non verbal est autorisé.
- b) Pendant la Finale, chaque équipe peut avoir un (1) coach qui sera assis à un endroit où il/elle peut s'approcher de ses athlètes et communiquer avec eux. Le coach ou un athlète peut demander une pause en levant la main immédiatement à la fin des tirs pendant les annonces. Cela n'est autorisé qu'une seule fois pendant la Finale. Le coach peut s'approcher et parler à ses athlètes, sur la ligne de tir, pendant **trente (30) secondes** au maximum, compté à partir du moment où il/elle rejoint ses athlètes.
- c) Le temps sera contrôlé par le membre du Jury en fonction qui devra annoncer « Fin du temps » à la fin des **trente secondes**. Le coach devra immédiatement regagner son siège. Si une pause est demandée par une équipe, le coach de l'autre équipe peut aussi s'approcher de ses athlètes et leur parler pendant le même temps, ce qui n'annule pas sa possibilité de demander sa propre pause.

6.18.1.8 Incidents

- a) Les incidents en Qualification seront traités selon la Règle 6.13.
- b) Les incidents en Finale pendant les matchs des médailles seront traités selon la Règle 6.17.1.6. (Un (1) seul INCIDENT ADMIS sera autorisé pour chaque équipe).

6.18.1.9 Cibles électroniques, Plaintes et Réclamations

- a) Pendant la Qualification les plaintes concernant les cibles électroniques seront traitées selon la Règle 6.16.5.2.
- b) Voir la Règle 6.17.1.8 pour le traitement des plaintes pendant les Finales.

6.18.1.10 Réclamations

- a) Les réclamations pendant la Qualification seront traitées selon la Règle 6.16.
- b) Les réclamations pendant la Finale seront traitées par le Jury de réclamation en Finale selon les Règles 6.17.1.10.d et 6.17.1.13

6.18.1.11 Cérémonies

Les cérémonies de remise des médailles pour les épreuves par Équipes Mixtes seront conduites selon la Règle 6.17.6.

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 Allocation des postes de tir

- a) Les postes des équipes seront affectés par tirage au sort informatique selon la Règle 6.6.6.
- b) Les équipes d'une même nation ne doivent pas être côté à côté.
- c) Les deux membres de chaque équipe doivent tirer sur des postes adjacents avec l'athlète féminine à gauche.

6.18.2.3 Appel aux postes de tir

- a) Pour chaque relais de Qualification le Chef de Pas de tir appellera les athlètes à leur poste **vingt-cinq (25) minutes** avant l'heure de début prévue au programme.
- b) Les athlètes auront dix (10) minutes pour installer leur équipement à leur poste de tir.
- c) Les athlètes ne sont pas autorisés à sortir carabine ou pistolet de leur boîte de transport, ni à installer leur équipement sur leur poste de tir, avant que le CPT ne les appelle à rejoindre leur poste.
- d) Après avoir rejoint leur poste de tir les athlètes sont autorisés à manipuler leur arme, à retirer le drapeau de sécurité, à pratiquer des exercices de tenue et de visée ainsi que du tir à sec, avant le début de la Préparation et essais.
- e) En Finale, les athlètes ne sont pas autorisés à retirer le drapeau de sécurité ni à pratiquer du tir à sec avant le début de la Préparation et essais.

6.18.2.4 Période de Préparation et Essais

Il est accordé aux athlètes **quinze (15) minutes** de Préparation et essais, avec un nombre illimité de coups d'essai, avant le début du match.

- a) La Préparation et Essais doit être lancée pour se terminer approximativement trente (30) secondes avant l'heure officielle de début du match.
- b) Les arbitres doivent terminer leurs vérifications d'avant-compétition dans les dix (10) minutes avant le début de la Préparation et Essais.
- c) La période de Préparation et Essais commence avec le commandement « PREPARATION ET ESSAIS...COMMENCEZ ». Aucun tir n'est autorisé avant le commandement « COMMENCEZ ».
- d) Si un athlète tire avant le commandement « COMMENCEZ » de la Préparation et Essais, le premier coup de compétition doit être compté comme un manqué « 0 ». Si la sécurité a été compromise, l'athlète peut être disqualifié.
- e) Lorsque quatorze minutes et trente secondes de la Préparation et Essais se sont écoulées, le CPT doit annoncer « 30 SECONDES ».
- f) À la fin de la Préparation et essais, le CPT doit commander « FIN DE LA PREPARATION ET ESSAIS...STOP ». Une brève pause d'environ 30 secondes permettra ensuite le passage des cibles en match.
- g) Si un athlète tire après le commandement « FIN DE LA PREPARATION ET ESSAIS...STOP » et avant le commandement « TIR DE MATCH...COMMENCEZ », le coup ne doit pas être compté comme un coup de match. La même procédure qu'en d) s'appliquera.

6.18.2.5 Nombre de coups et durée du match

- a) En Qualification, chaque membre d'une équipe tirera trente (30) coups de match (60 coups par équipe), dans un temps maximum de **quarante (40) minutes**. Chaque athlète tire indépendamment de son partenaire

6.18.2.6 Comptage

Un comptage décimal (règle 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.

6.18.2.7 Classement des équipes

- a) Les résultats des deux membres d'une équipe seront additionnés, le résultat de l'équipe ainsi obtenu permettra de classer l'équipe
- b) Les égalités seront rompues par application de la Règle 6.15.5 (totaux des résultats des deux membres d'une même équipe).
- c) Les quatre (4) meilleures équipes se qualifient pour la finale.

6.18.3 FINALE

La finale consiste en trois séries de cinq coups en 250 secondes tirées au commandement par chaque membre de chaque équipe, suivies de trois coups au coup par coup en 50 secondes. A cette étape, l'équipe ayant le score cumulé le plus bas est éliminée et se classe 4^{ème}. Chaque membre des équipes restantes tire ensuite trois coups supplémentaires en 50 secondes ; l'équipe ayant le score cumulé le plus bas remporte la médaille de bronze. Après trois derniers coups pour chaque membre des équipes restantes, les médailles d'or et d'argent sont attribuées.

6.18.3.1 Stand

Les Finales des épreuves Carabine et Pistolet 10m doivent, si possible, être tirées dans un stand de Finales. Des moniteurs pour l'affichage des résultats, visibles des deux membres de chaque équipe, doivent être disponibles sur l'aire de compétition.

6.18.3.2 Procédure

- a) Les athlètes, ou leurs coachs, doivent être autorisés à installer leur équipement sur leur poste de tir au moins quinze (15) minutes) avant l'heure de début du match. Ils doivent ensuite quitter l'aire de compétition et attendre d'être appelés à rejoindre leur poste de tir.
- b) Aucun sac ni aucune boîte de transport ne peuvent être laissés sur l'aire de compétition.

6.18.3.3 Officiels de la Finale

La conduite et la supervision des Finales par équipes mixtes seront conformes à la Règle 6.17.1.10

6.18.3.4 Présence des finalistes et heure de début

- a) L'heure de début de la Finale est celle du premier commandement du CPT pour le premier coup de Finale
- b) Les huit athlètes qualifiés pour la Finale doivent se présenter avec leur équipement en zone de préparation du stand de Finales, au moins 30 minutes avant l'heure de début de la Finale. Une pénalité de deux (2) points sera déduite de la première série de compétition si l'un ou les deux membres d'une équipe ne se présente pas à l'heure. Chaque équipe peut être accompagnée d'un coach.
- c) Si un athlète ou une équipe se présente moins de vingt (20) minutes avant l'heure de début, l'équipe ne sera pas autorisée à prendre le départ et sera classée 4^{ème}
- d) Les jurys doivent terminer les vérifications des équipements dès que possible après l'arrivée de chaque athlète en zone de préparation
- e) Les athlètes, ou leur coach, doivent être autorisés à installer leur équipement à leur poste de tir au moins quinze (15) minutes avant l'heure de début du match. Ils doivent ensuite quitter l'aire de compétition et attendre d'être appelés à rejoindre leur poste de tir
- f) Les équipes doivent être rassemblés dans l'ordre de leurs postes de tir dans l'attente de l'appel du **CPT huit (8 minutes)** avant l'heure de début de la Finale
- g) Si la cérémonie de remise des médailles est programmée après la Finale, tous les athlètes doivent apporter une tenue d'équipe nationale appropriée à une remise de médailles

6.18.3.5 Affectation des postes de tir

- a) Pour la Finale les équipes sont assignées aux postes de tir **A-B / C-D / E-F / G-H** par tirage au sort.
- b) Les membres des équipes peuvent changer de place pour la Finale. Si un changement est souhaité, le coach de l'équipe doit, indiquer au Jury RTS quel membre tirera à gauche et quel membre tirera à droite, avant la fin de l'heure de réclamations lorsque les scores préliminaires des Qualifications sont affichés

6.18.3.6 Comptage

- a) Tous les coups en Finale (Carabine et Pistolet) sont comptés en décimal

La Finale se compose de trois (3) séries de cinq (5) coups de MATCH chacune, effectuée en 250 secondes par série (5 + 5 + 5 coups). S'ensuivent neuf (9) tirs de MATCH au coup par coup, effectués au commandement en 50 secondes chacun. L'élimination de l'équipe ayant le score le plus bas débute après le 18^{ème} tir et se poursuit tous les trois tirs jusqu'à la désignation des équipes médaillées d'or et d'argent. La finale comprend un total de vingt-quatre (24) coups.

Le score en Finale est calculé au dixième. Le total cumulé des scores en finale détermine le classement final, les égalités étant départagées par un barrage.

Les pénalités pour les infractions commises avant le premier coup de match seront appliquées au score de ce premier tir. Les pénalités pour les autres fautes seront appliquées au score du coup où l'infraction a eu lieu.

- b) En cas d'égalité, chaque membre des équipes concernées effectuera des tirs additionnels au commandement jusqu'à ce que l'égalité soit rompue.

6.18.3.7 Cibles électroniques - plaintes en Finale.

- a) Pendant la Préparation et Essais si un membre d'une équipe ou un coach se plaint, ou si un officiel s'aperçoit qu'une bande ne se déroule plus, le CPT doit arrêter le tir et demander au technicien de ciblerie de régler le problème. Le temps d'essais doit être ensuite relancé.

- b) Si un membre d'une équipe se plaint que sa cible n'enregistre pas les coups, ou affiche un zéro inattendu ou un manqué inexpliqué, les actions suivantes doivent être entreprises :
 - c) Le membre du Jury en fonction doit demander à l'athlète qui s'est plaint du mauvais fonctionnement de sa cible de tirer un autre coup. Si ce coup est enregistré, sa valeur sera comptée et le coup manquant sera ignoré. Si le coup n'est pas enregistré, le Jury doit arrêter la compétition et déplacer l'athlète sur un poste de tir de réserve
 - d) Lorsqu'un athlète déplacé sur un poste de réserve est prêt à reprendre la compétition, tous les athlètes auront deux (2) minutes de coups d'essai illimités. L'athlète qui a été déplacé tirera ensuite son coup de match en cinquante (50) secondes puis la compétition se poursuivra.

6.18.3.8 Appel aux postes

Approximativement 8 min avant le début, les équipes finalistes entreront dans l'aire de compétition une à la fois. Au fur et à mesure que chaque équipe entre, l'annonceur les présentera aux spectateurs. Les athlètes doivent se tenir devant leurs postes de tir, face au public, et rester dans cette position jusqu'à ce que tous aient été présentés, y compris le membre du Jury en fonction et le Chef de Pas de Tir.

6.18.3.9 Période de Préparation et Essais

Après **30 secondes pour la carabine ou 10 secondes pour le pistolet**, le Chef de Pas de Tir commandera:

« CINQ MINUTES DE PREPARATION ET ESSAIS...COMMENCEZ ». Après quatre (4) minutes et trente (30) secondes le CPT annoncera **« TRENTE SECONDES »**. Après cinq (5) minutes le CPT commandera **« STOP...DECHARGEZ ».**

6.18.4 PROCEDURE DE LA FINALE

- a) Une (1) minute après la fin de la préparation et essais, le CPT commandera :
- b) **« POUR LA PREMIERE SERIE DE COMPETITION, CHARGEZ...cinq (5) secondes... TIR »**
- c) Chaque membre d'une équipe tirera une série de cinq coups dans un temps maximum de deux cent cinquante (250) secondes
- d) L'un ou l'autre athlète peut tirer en premier.
- e) Le CPT peut commander **« STOP »** quand tous les tireurs ont tiré.
- f) Aussitôt après le commandement **« STOP »**, l'équipe ayant réalisé le meilleur résultat combiné sera annoncée.
- g) L'annonceur commentera pendant 15-20 secondes l'évolution du classement des équipes et les résultats les plus remarquables. Les résultats individuels ne sont pas annoncés.
- h) La séquence sera répétée avec deux séries de cinq (5) coups supplémentaires. Celles-ci seront suivies de trois (3) coups au coup par coup au commandement en 50 secondes. Après 18 coups la 4^{ème} place sera attribuée. Les membres des trois équipes restantes tireront chacun trois coups supplémentaires au commandement pour désigner les médaillés de bronze. Cette séquence est répétée par les deux équipes restantes pour l'attribution des médailles d'argent et d'or.

6.18.4.1 Gagnant de la médaille de bronze.

- a) L'annonceur annoncera l'équipe médaillée de bronze.
- b) Un arbitre doit vérifier que tous les mécanismes des carabines ou pistolets sont ouverts et les drapeaux de sécurité en place.

6.18.4.2 Fin de la Finale

- a) Dès que les médailles d'or et d'argent seront attribuées le CPT commandera **« STOP...DECHARGEZ »**, déclarera **« LES RESULTATS SONT DEFINITIFS »** et l'annonceur déclarera les noms des équipes gagnantes des médailles d'or et d'argent.
- b) Un arbitre doit vérifier que tous les mécanismes des carabines ou pistolets sont ouverts et les drapeaux de sécurité en place.
- c) Les médaillés d'or et d'argent doivent être rejoints sur l'aire de compétition par les médaillés de bronze ; le Jury les placera en ligne comme dans une Finale en individuel, pour les annonces et les photos officielles. Les athlètes peuvent être autorisés à tenir leurs carabines ou pistolets pour les prises de photos

6.18.4.3 Musique en Finale

- a) Pendant la Qualification la diffusion de musique est obligatoire.
- b) Pendant la Finale la diffusion de musique est obligatoire.
- c) Le Délégué Technique doit approuver le programme musical. Le support de spectateurs enthousiastes est encouragé et recommandé pendant la finale.

6.18.4.4 Points hors règlement ou contestables

La Règle 6.17 du Règlement Technique Général ISSF s'appliquera à tout point non mentionné dans les Règles ci-dessus.

Les points hors règlement ou contestés seront tranchés par le Jury selon les Règles Techniques de chaque épreuve.