



FINALE PISTOLET VITESSE 10M HOMMES ET DAMES (CIBLES ELECTRONIQUES)

H -30 mn	Présence des 6 finalistes en zone de préparation avec équipements et vêtements de compétition. - Contrôle des armes et équipements dès que possible. - Mise en place du matériel au plus tard à H-15 avec drapeau de sécurité DS inséré. Un pistolet de rechange est autorisé. - Pas de boîte de transport laissée en zone de compétition. Arrivée d'un finaliste après H-30 et H-20 : Voir « Arrivée en retard ».
H -10 mn Présentation	« ATHLETES A VOS POSTES » Tout finaliste qui n'est pas à son poste à l'appel des athlètes est classé dernier de la Finale. Présentation des finalistes (Nom, résultats de qualification, meilleures performances etc.), du Chef de pas de tir et du Jury par l'annonceur.
	Après la présentation : « EN POSITION » Pause de 15 secondes.
H – 4 mn Préparation	« LA PREPARATION COMMENCE ... MAINTENANT » (2 minutes) - Exercices de visée et tenue : autorisés. - Tir à sec : autorisés. Coup tiré avant « Préparation...Commencez » : Disqualification
H -2 mn Essais	« FIN DE LA PREPARATION ». « POUR LA SERIE D'ESSAI...CHARGEZ » - Les 6 finalistes ont 30 secondes pour garnir 1 chargeur. Après 30 secondes , appel des 3 finalistes à gauche dans chaque groupe. « NOM DE FAMILLE N°1, N° 3, N° 5 » - Ces 3 finalistes chargent leur pistolet et se préparent à tirer. Après 15 secondes : « ATTENTION » - Allumage des lampes rouges, les 3 finalistes doivent prendre la position PRÊT. - Après 7 secondes les lampes vertes s'allument, puis après 10 secondes (temps de tir), les lampes rouges s'allument pendant 10 /14 sec pendant lesquelles les cibles sont préparées pour la suite. « CIBLES PRETES » Lorsque le Technicien signale que les cibles sont prêtes, appel des 3 finalistes à droite dans chaque groupe. « NOM DE FAMILLE N°2, N°4, N°6 » Après 15 secondes : « ATTENTION » Même procédure que pour les 3 autres finalistes. « STOP...DECHARGEZ » Aucune annonce ne sera faite pour chaque série d'essai. Les incidents pendant la série d'essai ne sont pas acceptés et la série n'est pas retirée. Coup tiré avant « Pour la série d'essai...Chargez » : Disqualification.
4 premières séries (H)	« POUR LA 1^{ère} SERIE DE FINALE/SERIE SUIVANTE ... CHARGEZ ». - Les 6 finalistes ont 30 secondes pour garnir 1 chargeur. Après 30 secondes , appel des 3 finalistes à gauche dans chaque groupe. « NOM DE FAMILLE N°1, N° 3, N° 5 » - Ces 3 finalistes chargent leur pistolet et se préparent à tirer. Après 15 secondes : « ATTENTION » - Allumage des lampes rouges, les 3 finalistes doivent prendre la position PRÊT. - Après 7 secondes les lampes vertes s'allument, puis après 10 secondes (temps de tir), les lampes rouges s'allument pendant 10 /14 sec pendant lesquelles les cibles sont préparées pour la suite. « NOM de FAMILLE N° 1 : x Touchés ; N° 3 : x Touchés ; N° 5 : x Touchés » « CIBLES PRETES » « NOM DE FAMILLE N°2, N°4, N° 6 » - Ces 3 finalistes chargent leur pistolet et se préparent à tirer. Après 15 secondes : « ATTENTION » - Allumage des lampes rouges, les 3 finalistes doivent prendre la position PRÊT. - Après 7 secondes les lampes vertes s'allument, puis après 10 secondes (temps de tir), les lampes rouges s'allument pendant 10 /14 sec pendant lesquelles les cibles sont préparées pour la suite. « NOM de FAMILLE N° 2 : x Touchés ; N° 4 : x Touchés ; N° 6 : x Touchés » « CIBLES PRETES » Pause de 15 à 20 secondes lorsque tous les athlètes termineront la série, l'Annonceur commentera le classement des athlètes, les meilleurs scores, les éliminations, etc. 1 ^{ère} élimination



4 dernières séries (1 seul commandement chargez)	Après 30 secondes, « POUR LA 5^{ème} SERIE DE FINALE ... CHARGEZ ». - Les 6 finalistes ont 60 secondes pour garnir 2 chargeurs. Après 60 secondes, appel du finaliste le plus à gauche : « NOM DE FAMILLE DU N° 1 » - Ce finaliste charge son pistolet et se prépare à tirer. Après 15 secondes : « ATTENTION » - Allumage des lampes rouges, le finaliste doit prendre la position PRÊT. - Après 7 secondes les lampes vertes s'allument, puis après 10 secondes (temps de tir), les lampes rouges s'allument pendant 10 /14 secondes pendant lesquelles les cibles sont préparées et le résultat est donné. « X Touchés » « CIBLES PRETES » Lorsque les cibles sont prêtes, appel du finaliste suivant : « NOM DE FAMILLE DU N°2 » Après 15 secondes « ATTENTION » Poursuite de la séquence, les autres finalistes tireront dans l'ordre jusqu'à ce que tous aient tiré cette série. À la fin de celle-ci, une pause de 15 à 20 secondes permet de commenter le classement, les meilleurs scores, etc. Tir avant allumage de la lampe verte : série entière comptée zéro Touché. En cas d'incident : Voir « Incidents ». En cas de mauvaise position de bras : Voir « Position PRET ».
Éliminations	À l'issue de la 4^{ème} série, le finaliste dernier au classement est éliminé et prend la 6^{ème} place de la Finale. Un nouveau finaliste est éliminé après chaque série suivante pour la 5^{ème} place puis la 4^{ème}, la 3^{ème}, et la 2^{ème} et 1^{ère} places (après la 8^{ème} série).
Fin	Lorsque les deux derniers finalistes ont tiré les huit séries : Pas d'égalité ni réclamation : « STOP...DECHARGEZ », « LES RESULTATS SONT DEFINITIFS » Le Jury rassemble les 3 premiers sur l'aire de compétition. Annonce des gagnants des médailles d'or, d'argent et de bronze. Aucune arme ne peut être retirée d'un poste de tir sans drapeau de sécurité ni vérification préalable par l'arbitre : Voir « Sécurité ».

**Déroulement de la Finale Pistolet Vitesse 10m**

La Finale comprend huit séries de cinq coups en dix (10) secondes avec un comptage Touché/Manqué et l'élimination des finalistes ayant les plus faibles scores à partir de la 4^{ème} série jusqu'à la 8^{ème} qui décide de l'attribution des médailles d'or et d'argent.

Cibles

Les 6 finalistes sont placés par 2 sur trois groupes de cibles vitesse 10m en commençant à gauche dans l'ordre défini par tirage au sort. Les deux finalistes d'un même groupe devront prendre position de part et d'autre à l'extérieur du poste de tir de largeur un (1) mètre de façon à ce qu'au moins un pied touche la limite côté gauche ou droit de ce poste.

Comptage et pénalités

Le comptage en Finale est seulement « Touché = 1 point » ou « Manqué = 0 point ».

Le nombre total de Touchés détermine le classement de l'épreuve, les égalités étant rompues par des tirs de barrage.

Cibles électroniques : Coup tardif ou manquant : Si un concurrent tire un **coup tardif** ou ne tire pas sur les cinq (5) cibles dans le temps de 10 secondes, une **déduction d'un (1) Touché** pour chaque coup hors temps ou non tiré sera effectuée sur le résultat de la série.

Le coup sera marqué « OT » (Over Time).

Aucun score inférieur à zéro ne sera enregistré (par exemple : 3 - 2 points de déduction = 1, 1 - 2 points de déduction = 0).

Arrivée en retard

Une **pénalité de deux (2) Touchés** sera déduite du résultat de la première série de match dans le cas d'une **arrivée tardive**.

Tout finaliste qui ne se présente pas en zone de préparation pour la Finale avant H-20 mn, pourra ne pas être accepté en Finale. Il sera alors enregistré comme premier finaliste éliminé et affiché DNS au tableau. Avec un finaliste absent, la première élimination commencera à la 5^{ème} place.

Commandement « CHARGEZ »

Un seul commandement « **CHARGEZ** » est donné avant le début de la cinquième série de finale et les finalistes pourront ensuite continuer à garnir leurs chargeurs **selon le besoin**.

Après le commandement « **CHARGEZ** » les finalistes peuvent régler leurs pistolets, faire des exercices de visée, des levés de bras ou du tir à sec, sauf lorsque l'un des deux finalistes du même groupe de 5 cibles est en train de tirer.

En attendant son tour, l'autre finaliste peut prendre son arme en main et se préparer, mais il n'est pas autorisé à faire des exercices de visée ou des levés de bras. Quand le finaliste de gauche a tiré, il doit reposer son arme et reculer à l'arrière du poste de tir, ou ne pas bouger, tant que le finaliste de droite tire.

Position « PRET »

Si le Jury observe qu'un concurrent lève son bras trop tôt ou ne l'abaisse pas suffisamment, celui-ci doit être pénalisé par une **déduction de deux (2) Touchés** dans la série (carton vert). Dans une Finale aucun avertissement ne sera donné.

Si l'infraction est répétée, le finaliste doit être disqualifié (carton rouge).

Pour décider qu'il y a infraction sur la position PRET, au moins deux membres du Jury doivent le signaler (par exemple en levant un drapeau ou un carton) avant qu'une pénalité ou une disqualification ne soit appliquée.

Incidents

Les incidents pendant la série d'essai ne sont pas acceptés et la série n'est pas retirée. Un seul incident **Admis** ou **Non Admis** est permis pendant le match.

Pendant une série de match, si un **incident** est **Admis**, la **série** doit être **retirée** dans les 15 secondes et le résultat est crédité au finaliste. En cas de nouveaux incidents Admis, la série ne sera pas retirée et les Touchés réalisés seront comptés.

Si l'**incident** est **Non Admis**, une **pénalité de deux (2) Touchés** sera déduite du résultat.

Barrages

S'il y a une **égalité** pour désigner le dernier au classement qui doit être éliminé, les concurrents à égalité tirent des séries additionnelles de barrage en dix (10) secondes jusqu'à rupture de l'égalité. Pour toutes les séries de barrage, le tireur de gauche tire en premier.

Pour les tirs de barrage, le Chef de pas de tir annonce immédiatement les noms de famille des athlètes et commande ces tirs selon la procédure normale.

Aucun commentaire de l'annonceur jusqu'à la rupture de l'égalité.

Réclamations

Réclamation sur résultat : Après les commandements pour le premier coup ou série de Match, aucune réclamation sur un mauvais fonctionnement des cibles ne pourra être faite. S'il y a une contestation sur un Manqué (0), le Jury devra décider des suites à donner.

Réclamation sur le fonctionnement des cibles électroniques : Si un finaliste se plaint que sa cible n'a pas enregistré un coup **pendant les coups d'essai**, il lui sera demandé de tirer un autre coup sur cette cible. Si ce coup est enregistré la Finale continuera. S'il n'est pas enregistré, ou s'il y a une réclamation concernant un défaut d'avancement du ruban papier, l'arbitre commandera « **STOP...DECHARGEZ** » pour tous les finalistes. Le finaliste dont la cible ne fonctionnait pas sera déplacé sur un poste de réserve, ou la cible en panne sera réparée ou remplacée. Dès que ce finaliste aura une cible opérationnelle, l'arbitre donnera à tous les finalistes deux (2) minutes de préparation, puis il lancera à nouveau des essais pour cette Finale.

Sécurité et coaching

Quand un finaliste est éliminé, il doit décharger son pistolet (retirer le chargeur, ouvrir la culasse et insérer un «DS ») et le poser sur sa table avant d'aller s'asseoir (vérification par l'arbitre).

Avant qu'aucun finaliste ou son entraîneur puisse retirer un pistolet d'un poste de tir, un arbitre devra vérifier que l'arme est en sécurité, la culasse ouverte avec un « DS » en place, le chargeur retiré et tous les chargeurs vidés. Les pistolets doivent être placés dans leurs boîtes de transport avant d'être emportés.

Le coaching non verbal est autorisé durant les Finales.