

FINALE CARABINE ET PISTOLET 10M HOMMES ET DAMES (2 séries de 5 coups, puis 14 coups)

H - 30 mn	Présence des 8 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-20 avec drapeau de sécurité (DS) inséré. - Pas de boîte de transport laissée en zone de compétition. Arrivée d'un finaliste après H-30 ou H-20 : Voir « Arrivée en retard ».													
H - 10 mn	« ATHLETES A VOS POSTES » - Déplacement des carabiniers vêtements de tir fermés. Présentation des finalistes, du Chef de pas de tir et du Jury par l'annonceur.													
H - 6 mn	« EN POSITION » Pause de 30 secondes pour la carabine,10 secondes pour le pistolet													
	« PREPARATION ET ESSAIS DE 5 MINUTES... COMMENCEZ » - Nombre de coups d'essai illimité. 30 secondes avant la fin : « 30 secondes »													
H – 1 mn	Après 5 minutes : « STOP...DECHARGEZ » Pas d'annonce de résultat des coups d'essai. Coup tiré après « Stop...Déchargez » et avant « Tir » du premier coup de match : Pénalité de 2 points sur le premier coup de match. Pause d'une (1) minute pour réinitialisation des cibles et de l'affichage des résultats.													
H (Début de Finale) 1 ^{ère} série de 5 coups en 250 sec	« POUR LA PREMIERE SERIE DE FINALE... CHARGEZ » Après 5 secondes : « TIR » - Les finalistes ont 250 secondes pour tirer 5 coups. Après 250 secondes ou le dernier coup tiré : « STOP » Annonce des résultats (pas des valeurs des coups) pendant 15 à 20 secondes.													
2 ^{ème} série de 5 coups en 250 sec	« POUR LA SERIE DE FINALE SUIVANTE... CHARGEZ » Après 5 secondes : « TIR » - Les finalistes ont 250 secondes pour tirer 5 coups. Après 250 secondes ou le dernier coup tiré : « STOP » - Annonce des résultats (pas des valeurs des coups) pendant 15 à 20 secondes. - Information sur le tir au coup par coup et le processus d'élimination (Voir « Éliminations » ci-dessous). Coup supplémentaire dans une série : coup compté zéro et pénalité de 2 points sur le dernier coup correct.													
14 x 1 coups en 50 sec chacun	« POUR LE COUP DE FINALE SUIVANT... CHARGEZ » Après 5 secondes : « TIR » - Les finalistes ont 50 secondes pour tirer 1 coup. Après 50 secondes ou le dernier coup tiré : « STOP » - Annonce des résultats pendant 15 à 20 secondes. - Répétition de cette procédure pour un total de 14 coups tirés au coup par coup. En coup par coup, 2 coups tirés au lieu d'un : coup supplémentaire compté zéro et pénalité de 2 points sur le dernier coup correct.													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Éliminations	Après les 2 séries de 5 coups, les finalistes tireront au coup par coup. Dès que tous les finalistes auront tiré 12 coups (2x5 + 2), l'athlète ayant réalisé le moins bon score sera éliminé, et se classera 8 ^{ème} Les finalistes seront ensuite successivement éliminés tous les deux (2) coups : Après 14 coups – 7 ^{ème} place Après 16 coups – 6 ^{ème} place Après 18 coups – 5 ^{ème} place Après 20 coups – 4 ^{ème} place Après 22 coups – 3 ^{ème} (médaillon de bronze) Après 24 coups – 2 ^{ème} et 1 ^{er} (médaillon d'argent et d'or) S'il y a égalité de score pour l'athlète devant être éliminé, les athlètes à égalité devront tirer, au coup par coup, jusqu'à ce que l'égalité soit rompue : Voir « Barrages ».													
Fin	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 par l'arbitre : Voir « Sécurité ».													

**FINALE CARABINE ET PISTOLET 10M HOMMES ET DAMES****Déroulement des Finales Carabine et Pistolet 10m**

Après une période de Préparation et Essais de 5 minutes pour la carabine ou le Pistolet, la Finale comprend deux (2) séries de cinq (5) coups de Match tirées en 250 secondes par série.

Ces deux séries sont suivies de 14 coups de Match, tirés un par un, chacun en 50 secondes.

Les éliminations des finalistes ayant réalisé les scores les moins bons commencent après le 12^{ème} coup, et continuent tous les deux coups jusqu'à ce que les gagnants des médailles d'or et d'argent soient connus.

Il y a au total vingt-quatre (24) coups de Finale.

Cibles

Dix (10) cibles électroniques doivent être utilisées. La première et la dixième cible sont des cibles de rechange (R1 et R2). Les huit (8) autres cibles, A-B-C-D-E-F-G-H, correspondent aux postes de tir attribués aux finalistes par tirage au sort.

Comptage et Pénalités

Le comptage en Finale est effectué au dixième de zone (décimal). Les résultats cumulés déterminent le classement en Finale, les égalités étant rompues par des tirs de barrage.

Le comptage en Finale commence à zéro (0). Une déduction pour pénalité doit être appliquée au résultat du coup ou de la série de Match où l'infraction a été commise. Aucun score inférieur à zéro ne sera enregistré (par exemple : 3 - 2 points de déduction = 1, 1 - 2 points de déduction = 0).

Les déductions pour des infractions commises avant le premier coup de match seront appliquées à la valeur du premier coup de Match. Les déductions pour coups supplémentaires seront appliquées à la valeur du dernier coup tiré correct, les coups supplémentaires étant comptés zéro.

Barrages

S'il y a égalité de score pour le finaliste devant être éliminé, les finalistes à égalité devront tirer, au coup par coup, des coups supplémentaires jusqu'à ce que l'égalité soit rompue.

Pour les tirs de barrage, l'arbitre annonce immédiatement les noms de famille des finalistes à égalité et commande les tirs de barrage selon la procédure normale. L'annonceur ne fait aucun commentaire jusqu'à la rupture de l'égalité.

Arrivée en retard

Une pénalité de deux (2) points 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 7^{ème} place.

Incidents

Si un finaliste a un incident **Admis** dans une série de 5 coups et s'il peut réparer ou remplacer son arme en moins d'une (1) minute, tout coup tiré dans cette série sera compté et ce finaliste pourra compléter sa série dans le temps restant au moment de l'incident plus un temps supplémentaire égal au temps de traitement de l'incident mais n'excédant pas une (1) minute.

Si un finaliste a un incident **Admis** pendant le tir d'un simple coup, il lui sera donné un maximum d'une (1) minute pour réparer ou remplacer son arme avant de retirer le coup.

Un finaliste ne peut avoir qu'un seul incident **Admis**.

Réclamations

Réclamation sur résultat : Aucune réclamation sur les valeurs ou le nombre des coups n'est admise lors de la Finale.

Réclamation sur le fonctionnement des cibles : 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. 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 une période de Préparation et Essais pour cette Finale.

S'il y a une réclamation sur un zéro (0) (coup manquant) pendant une série ou un coup de match, le Jury devra déterminer s'il s'agit d'un manqué ou si la cible n'a pas fonctionné, au besoin en arrêtant le tir pour vérifier la cible. Si le Jury détermine que le coup n'a pas manqué la cible, le finaliste retirera le coup. Si le coup retiré est enregistré sa valeur remplacera le zéro à la base de la réclamation. Dans le cas contraire, le finaliste est déplacé sur un poste de réserve et bénéficie de deux (2) minutes de Préparation et Essais. Ensuite il complète la série interrompue ou tire le coup manquant avant que la Finale continue pour l'ensemble des athlètes. Durant le temps d'attente les autres finalistes peuvent pratiquer des exercices de visée et du tir à sec et si ce temps excède cinq (5) minutes, tous les finalistes doivent bénéficier de deux (2) minutes de Préparation et Essais avant de reprendre le déroulement de la Finale.

Sécurité et coaching

« **CHARGEZ** » signifie mettre un plomb, une cartouche, ou un chargeur avec des cartouches, au contact de l'arme.

Quand un **finaliste est éliminé**, il doit décharger son arme, ouvrir la culasse, insérer un **DS** et la poser sur sa table avant d'aller s'asseoir (Vérification par l'arbitre).

À la fin de la Finale, avant qu'aucun finaliste, ou son entraîneur, puisse retirer une arme d'un poste de tir, un arbitre devra vérifier que l'arme est en sécurité, la culasse ouverte avec un **DS** en place. Les armes doivent être placées dans leurs boîtes de transport avant d'être emportées.

Le coaching non verbal est autorisé durant les Finales.

FINALE PISTOLET VITESSE 10M HOMMES ET DAMES (8 séries de 5 coups)

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 » Présentation des finalistes (Nom, résultats de qualification, meilleures performances etc.), du Chef de pas de tir et du Jury par l'annonceur. Tout finaliste qui n'est pas à son poste à l'appel des athlètes est classé dernier de la Finale.
	« 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.
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. « RELEVEZ » 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 » « RELEVEZ » « 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 » « RELEVEZ » 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	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 » « RELEVEZ » 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 ».



FINALE PISTOLET VITESSE 10M HOMMES ET DAMES

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 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.

FINALE CARABINE et PISTOLET 10 m PAR EQUIPES MIXTES (3 séries en 250s+ 3 coups)

H - 30 mn	Présence des 8 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. Postes C et D pour équipe 3^{ème} et 1^{ère} ; postes F et G pour équipe 4^{ème} et 2^{ème}. - Pas de boîte de transport laissée en zone de compétition. Arrivée d'un finaliste après H-30 ou H-20 : Voir « Arrivée en retard ».
H - 9 mn	« ATHLETES A VOS POSTES » - Déplacement des carabiniers vêtements de tir fermés. Présentation des finalistes, du Chef de pas de tir et du Jury par l'annonceur. Coup tiré avant « Préparation et Essais...Commencez » : Disqualification. Tir à sec en dehors de la Préparation et Essais : Pénalité de 1 point sur la série ou le coup.
H - 7 mn	« EN POSITION » Pause de 30 secondes pour la carabine, 10 secondes pour le pistolet
H - 6 mn	Après 1 minutes : « CINQ MINUTES DE PREPARATION ET ESSAIS ... COMMENCEZ » - Nombre de coups d'essai illimité. 30 secondes avant la fin : « 30 secondes »
H - 1 mn	Après 5 minutes : « STOP...DECHARGEZ » Pas d'annonce de résultat des coups d'essai. Coup tiré après « Stop...Déchargez » et avant « Tir » du premier coup de match : Pénalité de 2 points sur le premier coup de match. Pause d'une (1) minute pour réinitialisation des cibles et de l'affichage des résultats.
H (Début de Finale) 1^{er} série en 250 sec	« POUR LA PREMIERE SERIE DE COMPETITION ... CHARGEZ » Après 5 secondes : « TIR » - Les finalistes ont 250 secondes pour tirer 5 coup. Après 250 secondes : « STOP » Annonce des résultats (meilleur résultat combiné et nb de points acquis) pendant 15 à 20 secondes.
2 Séries suivantes en 250 sec	« POUR LA SERIE DE COMPETITION SUIVANTE... CHARGEZ » Après 5 secondes : « TIR » - Les finalistes ont 250 secondes pour tirer 5 coup. Après 250 secondes ou le dernier coup tiré : « STOP » - Annonce des résultats (meilleur résultat combiné) pendant 15 à 20 secondes. « POUR LA SERIE DE COMPETITION SUIVANTE... CHARGEZ » Après 5 secondes : « TIR » - Les finalistes ont 250 secondes pour tirer 5 coup. Après 250 secondes ou le dernier coup tiré : « STOP » - Annonce des résultats (meilleur résultat combiné) pendant 15 à 20 secondes.
3 fois 3 coups	« POUR LE COUP de DE FINALE SUIVANT... CHARGEZ » Après 5 secondes : « TIR » - Les finalistes ont 50 secondes pour tirer 1 coup. Après 50 secondes ou le dernier coup tiré : « STOP » « POUR LE COUP de DE FINALE SUIVANT... CHARGEZ » Après 5 secondes : « TIR » - Les finalistes ont 50 secondes pour tirer 1 coup. Après 50 secondes ou le dernier coup tiré : « STOP » « POUR LE COUP de DE FINALE SUIVANT... CHARGEZ » Après 5 secondes : « TIR » - Les finalistes ont 50 secondes pour tirer 1 coup. Après 50 secondes ou le dernier coup tiré : « STOP » - Annonce des résultats (meilleur résultat combiné) pendant 15 à 20 secondes. - Elimination de la 4 ^{ème} équipe - Répétition de cette séquence de trois tirs pour l'attribution des médailles de bronze, d'argent et d'or
Fin	Pas d'égalité ni réclamation : « STOP...DECHARGEZ », « LES RESULTATS SONT DEFINITIFS » Le Jury rassemble les 3 premières équipes 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 par l'arbitre : Voir « Sécurité ».

**FINALE CARABINE et PISTOLET 10 m PAR EQUIPES MIXTES****Déroulement des Finales**

La Finale se compose de trois (3) séries de cinq (5) coups de MATCH chacune, effectuées 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 détermination des équipes médaillées d'or et d'argent. La Finale comprend un total de vingt-quatre (24) coups.

Cibles

Pour la Finale les équipes sont assignées aux postes de tir A-B / C-D / E-F / G-H par tirage au sort

Comptage et Pénalités

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

Barrages

Les égalités lors de l'élimination d'une équipe ou l'attribution des médailles d'or ou d'argent seront rompues par des shoot-off. Les équipes à égalité (les deux membres) devront tirer des tirs additionnels de barrage, 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 maximum de chaque tir de barrage est de 50 secondes par équipe. La rupture d'égalité sera déterminée par les résultats des équipes (totaux des résultats des deux membres de chaque équipe) sur les shoot-off. L'annonceur ne fait aucun commentaire jusqu'à la rupture de l'égalité.

Arrivée en retard

Une pénalité de deux (2) points sera déduite du résultat de la première série de match si l'un ou les deux membres de l'équipe ne se présente pas à l'heure.

Incidents

Si un finaliste a un incident **Admis** dans une série de 5 coups et s'il peut réparer ou remplacer son arme en moins d'une (1) minute, tout coup tiré dans cette série sera compté et ce finaliste pourra compléter sa série dans le temps restant au moment de l'incident plus un temps supplémentaire égal au temps de traitement de l'incident mais n'excédant pas une (1) minute. Si un finaliste a un incident **Admis** pendant le tir d'un simple coup, il lui sera donné un maximum d'une (1) minute pour réparer ou remplacer son arme avant de retirer le coup. Un finaliste ne peut avoir qu'un seul incident **Admis**.

Réclamations

Si un membre d'une équipe ou un coach se plaint, ou si un membre du Jury observe que la bande papier n'avance pas, le Chef de pas de tir doit arrêter les essais ou le match et demander au technicien de régler le problème avant de reprendre le tir. Si un membre d'une équipe se plaint d'un défaut d'enregistrement de sa cible, d'un zéro ou d'un manqué inexplicable, les actions suivantes doivent être engagées :

- Le Jury et l'arbitre de pas de tir doivent noter l'heure de la plainte.
- L'arbitre doit arrêter le tir du deuxième membre de l'équipe et demander au tireur dont la cible n'aurait pas fonctionné correctement de tirer un nouveau coup. Si le nouveau coup est enregistré, l'arbitre demandera à l'équipe de compléter le coup/série avec un temps supplémentaire de 60 secondes. La valeur du coup additionnel sera comptée et le coup manquant sera ignoré.
- Si le coup supplémentaire n'est pas enregistré, l'arbitre demandera à l'équipe dont la cible n'a pas fonctionné correctement d'arrêter le tir. À la fin de la série/coup, le Jury doit arrêter la compétition et demander au technicien de réparer ou remplacer la cible.
- Dès que la cible est réparée ou remplacée, toutes les équipes pourront tirer un nombre illimité de coups d'essai pendant deux (2) minutes. L'équipe dont la cible n'a pas fonctionné complètera sa série/coup dans le temps restant au moment de l'interruption plus un temps supplémentaire de 60 secondes. Lorsqu'elle aura complété sa série/coup, la compétition reprendra son cours.

Sécurité et coaching

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.

À la fin de la Finale, avant qu'aucun finaliste, ou son entraîneur, puisse retirer une arme d'un poste de tir, un arbitre devra vérifier que l'arme est en sécurité, la culasse ouverte avec un **DS** en place. Les armes doivent être placées dans leurs boîtes de transport avant d'être emportées.