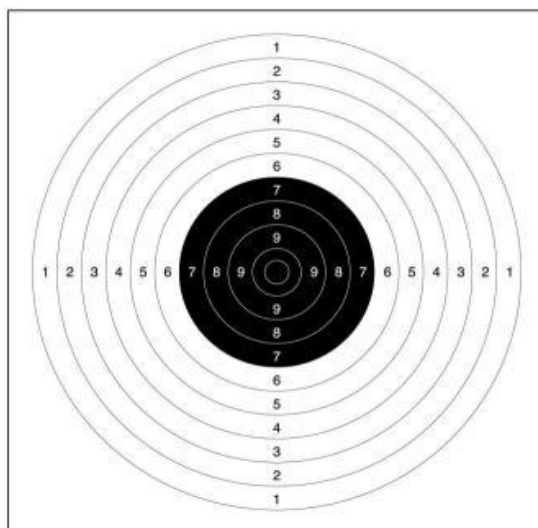




REGLES I.S.S.F.

RÈGLES POUR CIBLES PAPIER



EDITION 2025 (1ST PRINT 12/2025)
EFFECTIVE 01 JANVIER 2026

Mise à jour par la CNS Arbitrage en février 2026 (28/02/2026)

Les modifications apportées par l'ISSF depuis la version de septembre 2023 sont en rouge

Fédération Française de Tir 38 Rue Brunel 75017 PARIS Tél. : +33 (0)1 58054545 Fax : +33 (0)1 55379993

Vous pouvez consulter la dernière version de ce document sur le site : <http://www.fftir.org>

Note : Quand des figures ou des tableaux contiennent une information spécifique, celle-ci a la même valeur qu'une règle numérotée.

Les articles non applicables en France sont l'objet des notes CNA / DTN publiées sur le site FFTir



Sommaire

ANNEXE A Règles pour cibles papier	6
Introduction	6
1 CIBLES PAPIER et JAUGES	6
1.1 CIBLES OFFICIELLES ISSF	6
1.1.1	6
1.1.2	6
1.1.3	6
1.1.4	6
1.2 TESTS OBLIGATOIRES DE VALIDATION DES CIBLES (Application pour les seuls championnats ISSF).....	6
1.2.1	6
1.3 COMPTAGE DES POINTS	6
1.3.1	6
1.3.2	7
1.3.3	7
1.4 LES JAUGES ET LEUR UTILISATION	7
1.4.1 Pistolet Percussion Centrale 25m	7
1.4.2 Carabine 300m	7
1.4.3 Carabine petit calibre et Pistolet 5,6mm (.22 LR)	7
1.4.4 Jauge intérieure 4,5mm	7
1.4.5 Mesure des MOUCHES Carabine 10m avec la jauge PISTOLET 10m EXTÉRIEURE ..	8
1.4.6 Mesure des MOUCHES Pistolet 10m avec la jauge extérieure MOUCHE PISTOLET 10m	8
1.4.7 Jauge extérieure 4,5mm pour la Carabine 10m et la Cible Mobile 10m.....	8
1.4.8 Utilisation de la jauge extérieure pour la Carabine 10m	9
1.4.9 Jauge extérieure 4,5mm pour le Pistolet 10m.....	9
1.4.10 Utilisation de la jauge extérieure 4,5mm pour le Pistolet 10m	9
1.4.11 Jauge d'ovalisation (Skid).....	10
2 STANDS DE TIR ET INSTALLATIONS	10
2.1 CONTRE CIBLES	10
2.2 CONTRE CIBLES POUR LE 25M.....	10
2.3 SYSTEMES DE CHANGEMENT DE CIBLE	10
2.3.1	10
2.3.2	10
2.3.3	10
2.3.4	10
2.4 EQUIPEMENT DU POSTE DE TIR SI DES GREFFIERS SONT MIS EN PLACE.....	11
2.4.1	11
2.4.2	11
2.5 NORMES DES INSTALLATIONS POUR CIBLES PIVOTANTES 25M	11
2.5.1	11
2.5.2	11



2.5.3		11
2.5.4	Temps d'apparition pour les épreuves 25m	11
2.5.5		12
3	FONCTIONS DES OFFICIELS DE LA COMPETITION	12
3.1	FONCTIONS DES MEMBRES DU JURY EPREUVES 25M SEULEMENT	12
3.2	ROLE ET FONCTIONS DU GREFFIER.....	12
3.3	ROLE ET FONCTIONS DE L'ARBITRE DE CIBLERIE ET DE TRANCHEE – 50M ET 300M 12	
3.4	ARBITRE DE CIBLERIE 25M	13
3.5	SECOND GREFFIER DE CIBLERIE 25m	13
3.6	MARQUEUR DE CIBLERIE 25M	13
4	PROCEDURES DE COMPETITION	13
4.1	UTILISATION DES CIBLES PAPIER POUR LA CARABINE 10M ET LE PISTOLET 10M	13
4.2	UTILISATION DES CIBLES PAPIER POUR LA CARABINE 50M ET LE PISTOLET 50M	13
4.3	TIR EN EXCEDENT SUR UNE CIBLE PAPIER	13
4.4	QUAND DES COUPS D'ESSAI SONT AUTORISES	14
5	PROCEDURES DE CLASSEMENT	14
5.1	COMPTABILISATION AU BUREAU RTS*	14
5.1.1		14
5.1.2		14
5.1.3		14
5.1.4		14
5.2	VALEUR DES COUPS	15
5.2.1		15
5.2.2		15
5.2.3		15
5.2.4		15
5.2.5		15
5.3	COMPTAGE DES POINTS 25M	15
5.3.1	Coups tardifs et jauge d'ovalisation	15
5.3.2		15
5.3.3		16
5.4	BARRAGES	16
5.5	RECLAMATIONS AVEC CIBLES PAPIER	16
5.5.1		16
5.5.2		16
5.5.3		16
5.5.4		16
6	PROCEDURES DE SIGNALISATION DES POINTS À 300M	16
6.1		16
6.2		16
6.3		17
6.4	SCHEMA DE SIGNALISATION	17



6.5		17
-----	-------	----



ANNEXE A Règles pour cibles papier

Introduction

Dès le début de la révision du règlement ISSF pour l'olympiade 2017-2020, les règles ISSF pour les cibles papier ont été retirées des Règles Techniques Générales et de Spécialités ISSF et regroupées dans cette Annexe A. Les épreuves de tir des Jeux Olympiques et tous les Championnats du Monde, Coupes du Monde et Coupes du Monde Junior ISSF doivent maintenant être menés en utilisant des cibles électroniques, mais l'ISSF reconnaît que certains Championnats Continentaux et de nombreuses compétitions, nationales, régionales et de clubs continuent à utiliser les cibles papier. Ces Règles pour Les Cibles Papier ne sont valables que pour la conduite des compétitions qui utilisent les cibles papier. Les autres règles ISSF, doivent être utilisées de manière appropriée pour conduire toutes les autres compétitions.

**RTS : voir tableau des abréviations au début du RTG*

1 CIBLES PAPIER et JAUGES

1.1 CIBLES OFFICIELLES ISSF

1.1.1

Les dimensions et les spécifications pour toutes les cibles agréées par l'ISSF sont décrites dans la règle 6.3.4.

1.1.2

Les cibles sont divisées en zones de points par des cordons. Les dimensions de toutes les zones sont mesurées à partir des bords extérieurs (diamètre extérieur) des cercles.

1.1.3

Dans les championnats ISSF, seules les cibles avec un seul visuel noir sont autorisées lors des championnats ISSF, sauf pour la Cible Mobile.

1.1.4

Les cibles d'essai doivent être clairement marquées avec une bande noire en diagonale dans le coin supérieur droit de la cible. La bande doit être clairement visible à l'œil nu à la distance requise dans des conditions normale de luminosité (excepté pour le pistolet vitesse 25m et la cible mobile 50m).

1.2 TESTS OBLIGATOIRES DE VALIDATION DES CIBLES (Application pour les seuls championnats ISSF)

Six (6) mois au moins avant chaque championnat, il y a lieu de soumettre au Secrétariat Général de l'ISSF des échantillons de toutes les cibles papier (5 de chaque type) devant être utilisés pendant le championnat afin de vérifier leurs caractéristiques, de les tester et d'approuver leur conformité.

1.2.1

La qualité et les dimensions de toutes les cibles seront examinées de nouveau par le (les) Délégué(s) Technique avant le début de l'épreuve. Seules les cibles dont les échantillons ont été approuvés pourront être utilisées.

1.3 COMPTAGE DES POINTS

1.3.1

Les points peuvent être jugés en utilisant des jauges conformes à la règle 1.4 (ci-dessous), ou avec un système de comptage électronique approuvé par l'ISSF.



1.3.2

Les valeurs des impacts sur les cibles carabine et pistolet peuvent être données en valeurs entières ou, si des cibles électroniques agréées sont utilisées, en valeurs décimales. Les zones décimales sont obtenues par division d'une zone de valeur entière en dix zones égales repérées par des valeurs décimales commençant par zéro (par exemple : 10.0, 9.0, etc.) et se terminant par neuf (par exemple : 10.9, 9.9, etc.).

1.3.3

Le papier employé pour les cibles doit être d'une surface et d'une teinte non réfléchissante, de manière que la zone noire de visée (centre) soit nettement visible aux distances prévues dans des conditions normales d'éclairage. Le papier des cibles et le zonage doivent conserver l'exactitude de leurs dimensions dans toutes les conditions atmosphériques et climatiques. Le papier des cibles doit supporter les trous des projectiles sans déchirure ni déformation excessive.

1.4 LES JAUGES ET LEUR UTILISATION

Lorsque des cibles papier sont utilisées, des jauges doivent être utilisées pour mesurer les impacts douteux. Les jauges doivent être conformes aux spécifications suivantes :

1.4.1 Pistolet Percussion Centrale 25m

Diamètre de la collerette de mesure	9,65 mm (+ 0,05/ - 0,00 mm)
Épaisseur du bord de la collerette	0,5 mm environ
Diamètre de l'axe plongeant	Suivant calibre tiré
Longueur de l'axe plongeant	10 à 15 mm
À utiliser pour les épreuves :	Pistolet Percussion Centrale

1.4.2 Carabine 300m

Diamètre de la collerette de mesure	8,00 mm (+ 0,05/ - 0,00 mm)
Épaisseur du bord de la collerette	0,5 mm environ
Diamètre de l'axe plongeant	Suivant calibre tiré
Longueur de l'axe plongeant	10 à 15 mm
À utiliser pour les épreuves :	Carabine à 300m

1.4.3 Carabine petit calibre et Pistolet 5,6mm (.22 LR)

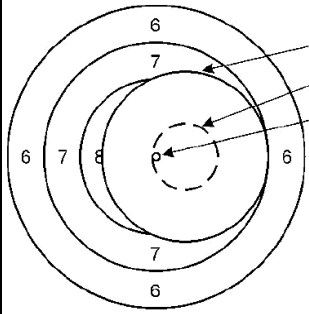
Diamètre de la collerette de mesure	5,60 mm (+ 0,05/ - 0,00 mm)
Épaisseur du bord de la collerette	0,5 mm environ
Diamètre de l'axe plongeant	5,00mm (+ 0,05mm)
Longueur de l'axe plongeant	10 à 15 mm
À utiliser pour les épreuves :	Utilisant des munitions de 5,6 mm

1.4.4 Jauge intérieure 4,5mm

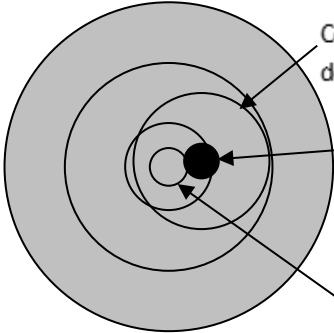
Diamètre de la collerette de mesure	4,50 mm (+ 0,05/ - 0,00 mm)
Épaisseur du bord de la collerette	0,5 mm environ
Diamètre de l'axe plongeant	Diamètre de mesure -0,02 (4,48 mm)
Longueur de l'axe plongeant	10 à 15 mm
À utiliser pour les épreuves :	Zones 1 et 2 Carabine 10m et Cible Mobile Zone 1 du Pistolet 10m



1.4.5 Mesure des MOUCHES Carabine 10m avec la jauge PISTOLET 10m EXTÉRIEURE

	Si la collerette de mesure de la jauge extérieure PISTOLET AIR ne va pas au-delà de la limite de zone 7 de la cible Carabine Air, l'impact sera compté "mouche".
---	---

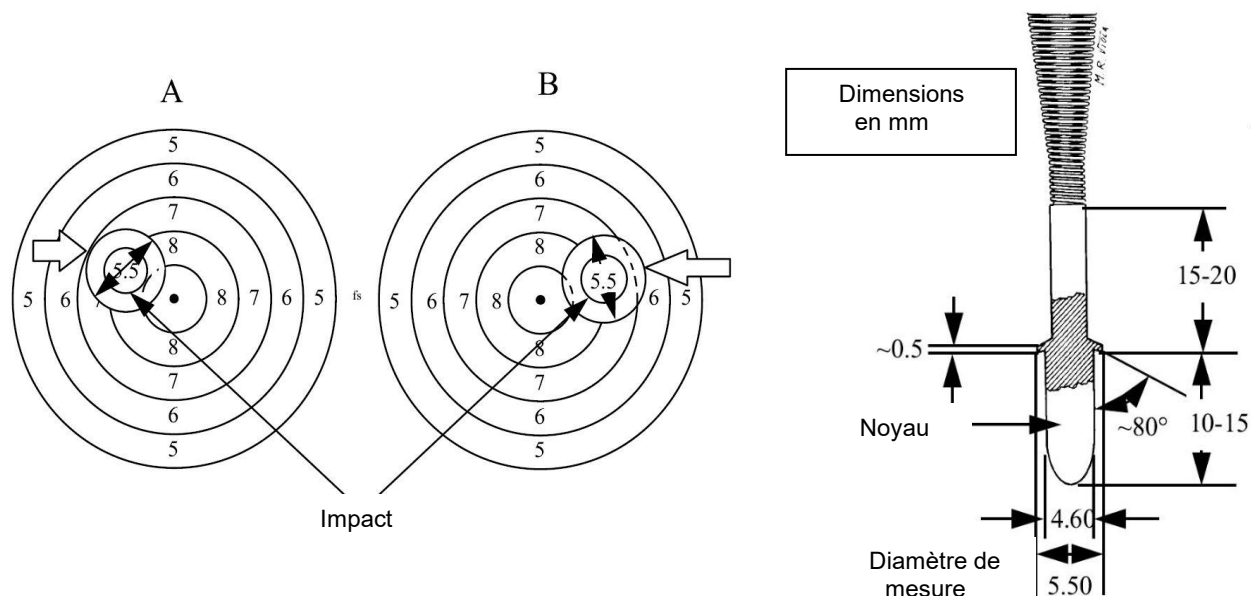
1.4.6 Mesure des MOUCHES Pistolet 10m avec la jauge extérieure MOUCHE PISTOLET 10m

Diamètre de la collerette de mesure	18,00 mm (+ 0,00/ - 0,05 mm)
Épaisseur du bord de la collerette	0,5 mm environ
Diamètre de l'axe plongeant	4,60 mm (+ 0,05 mm)
Longueur de l'axe plongeant	10 à 15 mm
À utiliser pour les épreuves :	Mouches du Pistolet Air
	Si la collerette de mesure de la jauge extérieure MOUCHE PISTOLET AIR ne va pas au-delà de la limite de zone 9 de la cible Pistolet Air, l'impact sera compté "mouche"

1.4.7 Jauge extérieure 4,5mm pour la Carabine 10m et la Cible Mobile 10m

Diamètre de la collerette de mesure	5,50 mm (+ 0,00/ - 0,05 mm)
Épaisseur du bord de la collerette	0,5 mm environ
Diamètre de l'axe plongeant	4,60 mm (+0,05 mm)
Longueur de l'axe plongeant	10 à 15 mm
À utiliser pour les épreuves :	Zones 3 à 10 Carabine 10m et Cible Mobile 10m Également "mouche"

1.4.8 Utilisation de la jauge extérieure pour la Carabine 10m



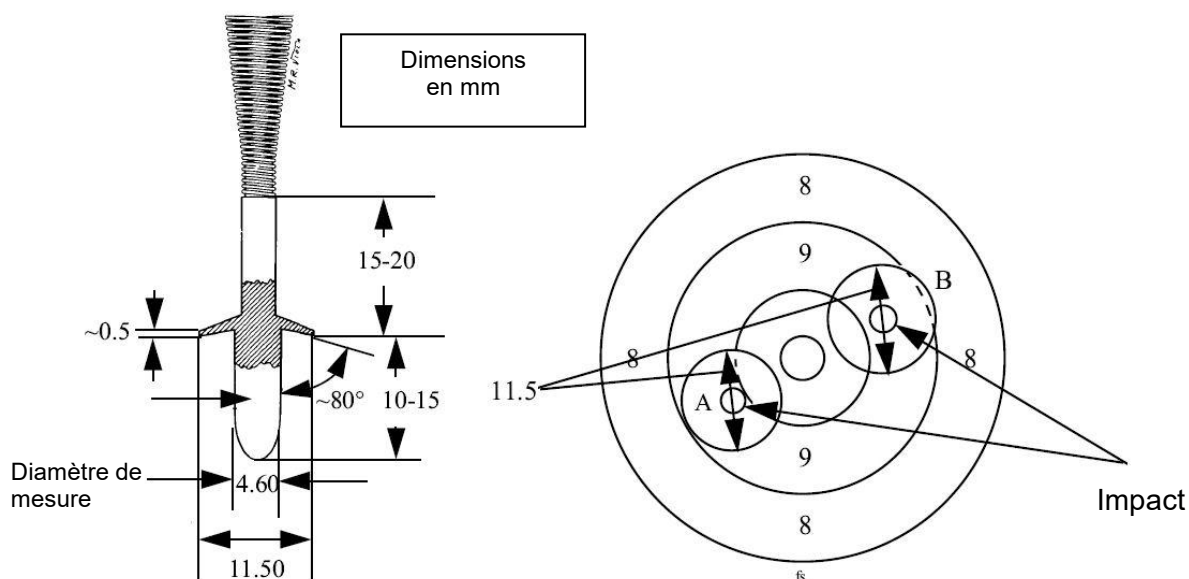
« A » représente un impact douteux avec la jauge en place. Le bord extérieur du collet est intérieur à la zone 7. L'impact est jugé POSITIF soit 9.

« B » représente un impact douteux avec la jauge en place. Le bord extérieur du collet est extérieur à la zone 7 et déborde dans la zone 6. L'impact est jugé NÉGATIF soit 8.

1.4.9 Jauge extérieure 4,5mm pour le Pistolet 10m

Diamètre de la collerette de mesure	11,50 mm (+ 0,00/ - 0,05 mm)
Épaisseur du bord de la collerette	0,5 mm environ
Diamètre de l'axe plongeant	4,60 mm (+0,05 mm)
Longueur de l'axe plongeant	10 à 15 mm
À utiliser pour les épreuves :	Zones 2 à 10 Pistolet Air 10m

1.4.10 Utilisation de la jauge extérieure 4,5mm pour le Pistolet 10m





- "A" représente un impact douteux avec la jauge en place. Le bord extérieur du collet est intérieur à la zone 9. L'impact est jugé POSITIF soit 10.
- "B" représente un impact douteux avec la jauge en place. Le bord extérieur du collet est extérieur à la zone 9 et déborde dans la zone 8. L'impact est jugé NÉGATIF soit 9.

1.4.11 Jauge d'ovalisation (Skid)

La jauge pour coups ovalisés est une plaque plane et transparente qui comporte sur un côté deux lignes parallèles gravées dont la distance entre les bords intérieurs indique la limite de l'ovalisation permise.

- a) Pour le Pistolet Percussion Centrale 25m (9,65 mm) : la cote est de 11mm (+ 0,05 / - 0,00mm) mesurée entre les bords intérieurs.
- b) Pour le Pistolet de calibre 5,6mm : la cote est de 7mm (+ 0,05 / - 0,00mm) mesurée entre les bords intérieurs.

2 STANDS DE TIR ET INSTALLATIONS

2.1 CONTRE CIBLES

Des contre cibles doivent être utilisées avec les cibles 50m et 300m conformément à la règle 6.3.5.2. La zone immédiatement derrière la cible doit être recouverte par un carton de contrôle. De nouveaux cartons de contrôle doivent être mis en place pour chaque athlète pour chaque épreuve.

2.2 CONTRE CIBLES POUR LE 25M

- a) Des contre cibles doivent être utilisées dans toutes les épreuves de Pistolet 25m pour aider à localiser les coups ayant manqué la cible.
- b) Les contre cibles doivent, au minimum, couvrir entièrement la largeur et la hauteur du châssis 25 m (5 cibles). Elles doivent être situées à une distance uniforme de 1 m derrière les cibles. Elles doivent être continues ou sur des châssis contigus de manière à enregistrer tous les coups entre les cibles.
- c) Les contre cibles doivent être en papier non réfléchissant de couleur neutre semblable à la couleur des cibles.
- d) Pour les épreuves 25m, de nouvelles contre cibles devront être fournies pour chaque athlète à chaque passe.

2.3 SYSTEMES DE CHANGEMENT DE CIBLE

2.3.1

Les stands 10m doivent être équipés avec des rameneurs ou des systèmes qui permettent de changer de cible après chaque coup.

2.3.2

Les stands 50m doivent être équipés avec des boîtes changeuses de cible, des rameneurs ou des systèmes de tranchée qui permettent de changer de cible après chaque coup.

2.3.3

Les stands 300m doivent être équipés avec des rameneurs qui permettent de retirer et de marquer la cible après chaque coup.

2.3.4

Les cibles d'essai doivent être clairement marquées avec une bande noire en diagonale dans le coin droit haut de la cible. La bande doit être clairement visible à l'œil nu à la distance requise dans des conditions normale de luminosité (excepté pour le Pistolet Vitesse 25m et la Cible Mobile 50m).

2.4 EQUIPEMENT DU POSTE DE TIR SI DES GREFFIERS SONT MIS EN PLACE

2.4.1

Un bureau, une chaise et un télescope doivent être fournis.

2.4.2

Un tableau de résultats de dimensions approximatives de 50x50cm, sur lequel le greffier pourra afficher des scores non officiels pour les spectateurs. Ce tableau devra être placé de telle façon que les spectateurs puissent le voir aisément sans être gênés pour regarder les athlètes

2.5 NORMES DES INSTALLATIONS POUR CIBLES PIVOTANTES 25M

2.5.1

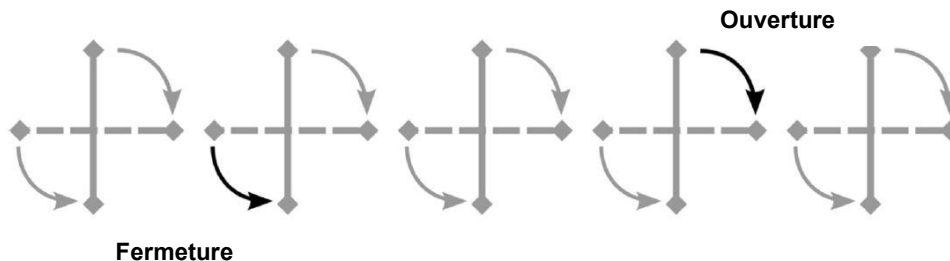
Les cibles de l'épreuve de Pistolet Vitesse doivent être placées par cinq à la même hauteur (tolérance + 1 cm) fonctionner en même temps et faire face à un seul poste de tir centré sur la cible médiane du groupe. L'écartement des cibles, d'axe en axe, dans un groupe de 5 doit être de 75 cm (+ 1 cm).

2.5.2

Les stands doivent être munis d'un mécanisme assurant une rotation des cibles de 90° (+/-10°) autour de leur axe vertical. Pour les passes de précision des épreuves de Pistolet à 25m il peut être fait usage de cibles fixes.

- a) Le temps de rotation pour mise face à l'athlète ne doit pas dépasser 0,3 seconde.
- b) La rotation doit se faire sans vibrations visibles pouvant déconcentrer l'athlète.
- c) En vue de dessus, les cibles doivent tourner dans le sens des aiguilles d'une montre pour apparaître et dans le sens inverse pour se placer de profil.

Rotation des cibles en vue de dessus



- d) Les cibles d'une section doivent tourner ensemble avec un mécanisme assurant un fonctionnement correct et un réglage précis du temps.

2.5.3

Le dispositif automatique de pivotement et de réglage du temps doit assurer le maintien dans la position de face pendant la durée spécifiée et le retour à la position de profil après le temps spécifié (+0,2 / -0,0sec).

- a) Le temps débute au moment où les cibles commencent à faire face et s'arrête au moment où elles commencent à se fermer.
- b) Si le temps est inférieur au temps spécifié ou supérieur de plus de 0,2sec, l'arbitre de stand, agissant de son propre chef ou sur instruction d'un membre du Jury, doit arrêter le tir pour permettre de régler le mécanisme. Dans de tels cas, le Jury peut différer le début ou la reprise du tir.

2.5.4 Temps d'apparition pour les épreuves 25m

- a) Pistolet Vitesse : 8, 6 et 4 secondes.
- b) Pistolet Standard : 150, 20 et 10 secondes.
- c) Pistolet 25m et PC : apparition 3 secondes pour chaque tir alternant avec 7 secondes (+/- 0,1 sec) de profil.



- d) Pour tous les temps d'apparition, une tolérance de +0,2 / - 0,0 sec est accordée.

2.5.5

Si le fond de cible est en matériau dur derrière le visuel, la surface correspondant à la zone 8 doit être découpée ou faite de carton pour faciliter la jauge des points.

3 FONCTIONS DES OFFICIELS DE LA COMPETITION

3.1 FONCTIONS DES MEMBRES DU JURY EPREUVES 25M SEULEMENT

- a) Lors des épreuves 25m sur cibles papier, un membre du Jury RTS* et/ou du Jury Pistolet doit être désigné pour chaque section de stand ou groupe de 5 à 10 cibles (soit un par arbitre de cible). Il doit accompagner l'arbitre de cible sur la ligne des cibles.
- b) Le membre du Jury aux cibles doit vérifier que les cibles sont inspectées avant comptage pour vérifier, le nombre de coups, les coups à jauger, etc. Les cas douteux doivent être résolus avant le début du comptage.
- c) Les décisions sur les cas douteux doivent être données simultanément par 2 membres du Jury et l'arbitre de cibles. Un membre du Jury doit agir comme Président et utiliser la jauge si nécessaire.
- d) Le membre du Jury aux cibles doit s'assurer que les résultats sont inscrits correctement par le second greffier sur la ligne de tir et les décisions du Jury notées convenablement et certifiées sur la feuille de score.
- e) Le membre du Jury aux cibles doit s'assurer que les cibles ne sont pas bouchées, ni les coups indiqués par les disques de couleur avant que les cas douteux ne soient résolus et le score enregistré correctement par le second greffier.

3.2 ROLE ET FONCTIONS DU GREFFIER

Lorsque des cibles papier sont utilisées, un greffier doit être désigné pour chaque poste de tir. Il doit :

- a) Remplir ou vérifier les informations sur la feuille et le tableau des résultats (nom de l'athlète, n° de dossard, n° du poste de tir, etc.).
- b) Dans les stands avec changeurs à distance, disposer d'un télescope. Si le greffier est responsable du changement des cibles, il doit accorder à l'athlète un temps suffisant pour contrôler ses coups au télescope avant de faire le signal de changement de cible.
- c) Inscrire la valeur estimée de chaque coup sur le petit tableau pour le public placé au-dessus ou à côté du pupitre.
- d) Dans les stands avec rameneurs, regrouper les cibles immédiatement après chaque série de 10 coups et les placer dans un conteneur fermé pour être acheminées au bureau RTS* par le personnel approprié.

3.3 ROLE ET FONCTIONS DE L'ARBITRE DE CIBLERIE ET DE TRANCHEE – 50M ET 300M

- a) Le nombre d'arbitres de ciblerie doit correspondre au nombre d'arbitres de pas de tir. Lors des opérations de ciblerie, ils seront responsables de s'assurer que les cibles dont ils ont la charge sont changées rapidement, comptées, marquées et remontées pour le coup suivant de l'athlète. L'arbitre de ciblerie doit :
- b) S'assurer qu'il n'y a pas d'impacts sur le blanc des cibles et que toute marque de tir sur le châssis est bien repérée.
- c) Si un impact n'est pas retrouvé sur la cible, l'arbitre de ciblerie a la responsabilité de le localiser ou non sur une cible voisine et en collaboration avec le Jury et l'arbitre de pas de tir de résoudre le problème posé.
- d) Dans le cas de changeurs automatiques de cibles, l'arbitre de ciblerie est responsable du chargement des bonnes cibles dans les boîtes puis de leur ramassage et préparation avant transport au Bureau de Classement.
- e) Il est également responsable d'indiquer sur les cartons les anomalies éventuelles survenues



pendant le tir.

3.4 ARBITRE DE CIBLERIE 25M

Un arbitre de ciblerie doit être nommé pour chaque travée ou groupe de 5 à 10 cibles. Le nombre d'arbitres de ciblerie doit correspondre au nombre d'arbitres de pas de tir. L'arbitre de ciblerie doit

- a) Être responsable du groupe de cibles qui lui sont confiées.
- b) Attirer l'attention du membre du Jury sur les impacts à jauger et, après décision, signaler l'emplacement et la valeur des coups.
- c) S'assurer que les cibles sont enregistrées, marquées, bouchées et/ou remplacées de façon rapide, précise et sûre, selon les besoins et conformément aux Règles.
- d) Aider à résoudre les cas litigieux selon les Règles et en coordination avec l'arbitre de pas de tir et le Jury.

3.5 SECOND GREFFIER DE CIBLERIE 25m

Les passes de toutes les épreuves 25m sont décomptées officiellement sur le stand. Le second greffier se tient sur la ligne des cibles et doit enregistrer sur la feuille de score les résultats annoncés par l'arbitre de ciblerie. En cas de divergence non résolue entre les scores inscrits par les deux greffiers c'est le score du second greffier aux cibles qui prévaudra.

3.6 MARQUEUR DE CIBLERIE 25M

Après la fin du comptage officiel, le marqueur doit obturer les trous dans les cibles et contre cibles, ou changer les cibles et contre cibles selon les directives.

4 PROCEDURES DE COMPETITION

4.1 UTILISATION DES CIBLES PAPIER POUR LA CARABINE 10M ET LE PISTOLET 10M

- a) Le changement des cibles est effectué par les athlètes eux-mêmes, sous la surveillance des arbitres de stand.
- b) Il est de la responsabilité de l'athlète de tirer sur les bonnes cibles ; et
- c) Immédiatement après chaque série de dix (10) tirs, l'athlète doit déposer les dix (10) cibles dans un endroit pratique pour le greffier qui doit les mettre dans un conteneur sécurisé, ce dernier sera collecté par une personne accréditée afin de le transporter au bureau RTS*.

4.2 UTILISATION DES CIBLES PAPIER POUR LA CARABINE 50M ET LE PISTOLET 50M

- a) Si l'on utilise des changeurs ou des **porte-cibles automatiques**, l'athlète peut contrôler le changement de cible ou le faire contrôler par le greffier.
- b) Dans les deux cas, il est de la responsabilité de l'athlète de tirer sur la bonne cible.
- c) Si un athlète estime que le **marquage ou le changement de cible est trop lent**, il peut le signaler à un arbitre. Si l'arbitre ou le Jury estiment que la demande est justifiée, ils doivent remédier à la situation. Si l'athlète ou un officiel de l'équipe estime qu'il n'y a pas d'amélioration, l'athlète ou un officiel de l'équipe peut déposer réclamation auprès du Jury. Le Jury peut accorder une prolongation de temps jusqu'à un maximum de 10 minutes. Ces réclamations, sauf circonstances exceptionnelles, ne peuvent pas être faites au cours des 30 dernières minutes de la compétition.

4.3 TIR EN EXCEDENT SUR UNE CIBLE PAPIER

- a) Si un athlète tire sur une de ses cibles de match plus de coups qu'il n'en est prévu, il ne doit pas être pénalisé pour les deux (2) premiers tirs.
- b) À partir du 3^{ème} tir mal placé et pour chacun des suivants il sera pénalisé de 2 points.
- c) La pénalité de 2 points sera appliquée dans la série où l'incident est advenu. Il devra également tirer en moins le nombre de coups correspondant sur les cibles suivantes de manière à ce que le total des coups de match soit correct.



- d) Pour compter les points dans cette situation, on reportera la valeur des coups excédentaires vers les cibles comportant un nombre de coups inférieur au nombre prévu pour ramener ainsi chaque cible au nombre normal de coups.
- e) Si l'ordre réel des coups à transférer ne peut être établi clairement à l'aide des notes du greffier, ils doivent être inscrits dans l'ordre de valeur décroissante de sorte que l'athlète ne retire aucun profit dans un compte à rebours pour un barrage ; et
- f) Toutes les épreuves en trois (3) positions sont considérées comme une épreuve unique.

4.4 QUAND DES COUPS D'ESSAI SONT AUTORISÉS

Quand des coups d'essais sont autorisés pendant la compétition parce qu'un athlète a été interrompu ou a changé de poste de tir et que le système de ciblerie automatique ne permet pas de placer une nouvelle cible d'essai, les coups d'essais seront tirés sur la cible de match vierge suivante. Deux (2) coups de match seront tirés sur la cible de match suivante conformément aux instructions données par l'arbitre de pas de tir ou les membres du Jury

5 PROCEDURES DE CLASSEMENT

5.1 COMPTABILISATION AU BUREAU RTS*

Lorsque des cibles papier sont utilisées pour les épreuves suivantes, les cibles doivent être comptées au Bureau RTS* :

- a) Épreuves Carabine 10m, 50m et 300m.
- b) Épreuves Pistolet 10m et 50m.
- c) Épreuves Cible Mobile 10m et 50m.
- d) Tous les résultats des épreuves ou passes qui sont décomptés sur les stands sont considérés comme des résultats provisoires.

5.1.1

Le Jury RTS* doit superviser le décompte des points et tous les travaux faits au bureau RTS* et sur la ligne des cibles 25m quand des cibles papier sont utilisées. Il indique comment attribuer les points pour les impacts douteux, les détermine et apporte une solution à toutes les réclamations sur les scores. La liste des résultats définitifs doit être vérifiée et signée par un membre du Jury de classement pour confirmation de leur exactitude.

5.1.2

Les cibles des épreuves à compter au Bureau RTS* doivent y être transportées, immédiatement après le tir, avec toute la sécurité voulue et dans un conteneur fermé à clé.

5.1.3

Les cibles de compétition, pour les épreuves décomptées au bureau RTS*, doivent être numérotées et doivent correspondre à la carte de score. Le bureau RTS* est responsable du numérotage correct des cibles et doit vérifier celles-ci préalablement à chaque épreuve, avant qu'elles ne soient remises au Chef de pas de tir ou aux officiels des stands.

5.1.4

Au Bureau RTS*, les opérations suivantes de comptage des points doivent être vérifiées par un second arbitre :

- a) Détermination de la valeur des coups.
- b) Détermination et comptage du nombre de mouches.
- c) Addition des valeurs des coups et éventuellement des points à déduire.
- d) Totalisation des différentes séries et total général.
- e) Chaque officiel doit certifier son travail en apposant ses initiales sur la cible, la carte de score ou la liste des résultats.



5.2 VALEUR DES COUPS

5.2.1

Les impacts sont comptés en fonction de la zone de plus grande valeur ou cordon trouée par le projectile. Si le cordon (cercle séparant deux zones) est touché par le projectile, la valeur la plus élevée est prise en compte. Un tel coup est mesuré soit par l'impact lui-même, soit à l'aide d'une jauge en forme de fiche qui, introduite dans le trou, touche le bord extérieur du cordon.

Le comptage des mouches sur la cible Carabine à Air fait exception à cette Règle.

5.2.2

La valeur des coups contestables doit être déterminée à l'aide d'une jauge ou d'un autre dispositif. La jauge doit toujours être mise en place avec la cible placée horizontalement.

5.2.3

Lorsque l'usage précis de la jauge devient difficile du fait du voisinage immédiat d'un autre impact, il y a lieu de déterminer la valeur du coup au moyen d'un gabarit, sorte de jauge faite d'un matériau plat et transparent permettant de reconstituer la limite de zone au milieu de plusieurs impacts se chevauchant.

5.2.4

Si deux arbitres chargés du comptage ne sont pas d'accord sur la valeur d'un coup, il doit être fait appel immédiatement au Jury qui prendra une décision.

5.2.5

La jauge ne peut être introduite qu'une seule fois dans un impact et seulement par un membre du jury. Pour cette raison, les officiels chargés du comptage des points doivent indiquer l'utilisation de la jauge sur la cible avec le résultat et leurs initiales.

5.3 COMPTAGE DES POINTS 25M

Le décompte des points doit être entièrement supervisé par le Jury. La carte de score (détenue par le greffier des cibles) devra être signée par l'arbitre de ciblerie et le membre du Jury de ciblerie. L'original sera adressé au Classement par un moyen sûr pour contrôle des additions et enregistrement définitif.

5.3.1 Coups tardifs et jauge d'ovalisation

- Les coups tirés pendant le mouvement de la cible ne sont valables que si la plus grande dimension horizontale de l'impact (ne pas tenir compte des traces de plomb sur la surface autour de l'impact de la balle) est inférieure à 7 mm lors des épreuves en cal. 22 ou à 11 mm lors des épreuves Percussion Centrale.
- L'ovalisation horizontale doit être mesurée à l'aide d'une jauge d'ovalisation entre les bords intérieurs des traits gravés. Lorsque l'intérieur des traits gravés de la jauge touche un cordon, c'est la plus grande valeur des 2 zones qui sera prise en compte.

5.3.2

Dès que l'arbitre de ciblerie reçoit le signal que le pas de tir est en sécurité, les cibles doivent être tournées face à l'athlète. L'arbitre de ciblerie et un membre du Jury au moins doivent signaler la valeur des impacts sur chaque cible et les annoncer à haute voix au greffier du pas de tir qui les note sur le registre et/ou sur le petit tableau situé près de son bureau. Le second greffier doit accompagner l'arbitre de cibles et noter la valeur des coups sur une feuille de score au fur et à mesure de leur annonce par celui-ci. L'emplacement et la valeur du coup seront indiqués à l'athlète et au public comme suit :

- En Pistolet Vitesse : par des disques de diamètre 3 à 5 cm, rouge sur une face et blanc sur l'autre, munis d'un axe de 5 mm de diamètre et de 30 mm de long des deux côtés. Après chaque série de 5 coups et après que la valeur des coups ait été décidée et annoncée, les disques doivent être introduits dans les impacts par l'arbitre.
- Un 10 doit être signalé par le côté rouge vers l'athlète et les autres valeurs par le blanc. Lorsque les impacts ont été ainsi indiqués, le total de la série doit être annoncé. Il devra être également montré sur le petit tableau du pas de tir et enregistré par le second greffier. Le total



des séries doit aussi être annoncé. Les disques sont ensuite enlevés et les impacts bouchés.

- c) En Pistolet 25 m, Standard et PC : par une palette faite d'un manche de 30 cm de long environ et d'un petit disque à l'une des extrémités, d'un diamètre de 3 à 5 cm, de couleur rouge sur une face et blanche sur l'autre. Le disque doit être placé sur les impacts quand l'arbitre annonce la valeur. Un 10 doit être signalé par le côté rouge tourné vers l'athlète et les autres valeurs par le côté blanc. Après chaque série et pour chaque cible, les valeurs seront annoncées en commençant par les dix. Le total de la série sera annoncé après que tous les coups auront été annoncés individuellement.
- d) Les coups d'essai doivent être annoncés et enregistrés

5.3.3

L'arbitre de ciblisme et l'arbitre de pas de tir doivent vérifier que les résultats du tableau au pas de tir sont les mêmes que ceux enregistrés aux cibles. En cas d'une éventuelle différence sur l'enregistrement de la valeur d'un coup, la question devra être tranchée immédiatement.

5.4 BARRAGES

Les égalités seront résolues conformément au point 6.15 du RTG

5.5 RECLAMATIONS AVEC CIBLES PAPIER

5.5.1

Si un athlète ou un officiel d'équipe considère que la valeur d'un coup sur cible papier est mal comptée ou enregistrée, il peut réclamer sauf s'il s'agit d'une valeur jaugée qui est définitive et ne peut pas être remise en cause. Une réclamation peut seulement être déposée pour un coup isolé. Si d'autres coups sont contestés, une caution est exigible à chaque fois.

5.5.2

La réclamation ne pourra porter que sur un impact non jaugé ou une erreur d'enregistrement dans la liste des résultats ou sur la carte de score.

5.5.3

La caution (50,00 €) est exigée dès que la réclamation est déposée.

5.5.4

La cible est comptée au classement, l'officiel de l'équipe d'équipe ou l'athlète pourra voir l'impact contesté mais sans toucher la cible.

6 PROCEDURES DE SIGNALISATION DES POINTS À 300M

6.1

Dès que le marqueur en reçoit la demande, il doit signaler le coup. La signalisation des coups doit être conforme à la procédure indiquée ci-après. Dès que le marqueur (paletteur) dans la tranchée reçoit la demande de marquage, il doit :

- a) Abaisser la cible.
- b) Couvrir l'impact d'une pastille transparente et la recouvrir d'une pastille de couleur contrastante pour localiser le dernier coup.
- c) Remonter la cible.
- d) Montrer la valeur de l'impact par la procédure de paletage.

6.2

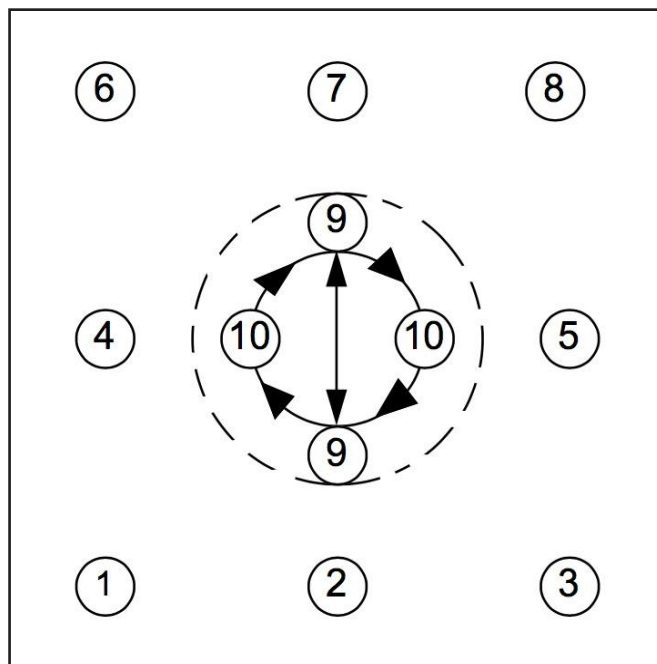
Quand la palette est utilisée, elle doit être constituée par un disque de 20 à 50cm de diamètre peint en noir d'un côté et en blanc de l'autre. Un manche fin est fixé sur ce disque du côté blanc à 30 ou 50mm à droite du centre.

6.3

La valeur des coups sera montrée de la façon suivante (Voir figure) :

- a) La position du dernier impact doit être marquée.
- b) Les valeurs d'impact 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 et 8 doivent être indiquées en plaçant le disque sur le point approprié du porte cible, face noire vers la ligne de tir.
- c) Si l'impact est 9, le disque, face blanche vers la ligne de tir, doit être agité verticalement par 2 fois devant le visuel de la cible.
- d) Si l'impact est 10, le disque, face blanche vers la ligne de tir, doit être agité par 2 fois en cercle dans le sens des aiguilles d'une montre.
- e) Un coup qui ne frappe pas la cible est signalé en agitant le disque face noire 3 ou 4 fois transversalement devant la cible.
- f) Si l'impact se trouve sur le carton hors des zones numérotées, on le signale en indiquant d'abord coup manqué, puis la position de l'impact.

6.4 SCHEMA DE SIGNALISATION



6.5

La cible d'essai doit toujours être clairement marquée par une bande noire en diagonale dans le coin supérieur droit. Cette bande doit être visible à l'œil nu à la distance appropriée dans des conditions de luminosité normale. Dans le cas de cibles manœuvrées en tranchée, la cible d'essai ne doit apparaître à aucun moment pendant que l'athlète tire ses coups de compétition.