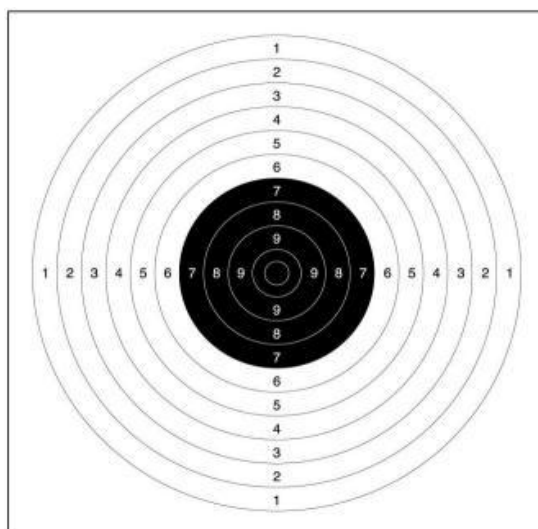




RÈGLES TECHNIQUES I.S.S.F.

POUR TOUTES LES DISCIPLINES DE TIR



EDITION 2025

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

(2ND PRINT 07/2026) **EFFECTIVE** 01 JUILLET 2026

Mise à jour par la CNS Arbitrage en juillet 2026 (04/07/2026)

Les modifications apportées par l'I.S.S.F. depuis la version de septembre 2023 sont en rouge et en bleu

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

Épreuves de tir reconnues par l'ISSF	9
6.1 GÉNÉRALITÉS	12
6.1.1 Objectif et but des règles ISSF	12
6.1.2 Application des Règles techniques générales et spécifiques aux disciplines	12
6.1.3 Contenu des Règles techniques	12
6.1.4 Règles de base relatives aux équipements et aux vêtements	12
6.1.5 Organisation et supervision des championnats ISSF	13
6.2 SÉCURITÉ.....	13
6.2.1 Généralités	13
6.2.2 Règles de manipulation des armes.....	13
6.2.3 Commandements.....	14
6.2.4 Exigences de sécurité supplémentaires.....	15
6.2.5 Protections auditives	15
6.2.6 Protections oculaires.....	15
6.3 CIBLES.....	15
6.3.1 Caractéristiques générales des cibles	15
6.3.2 Caractéristiques des cibles électroniques (EST).....	15
6.3.3 Caractéristiques des cibles ISSF	16
6.3.4 Cibles officielles ISSF	17
6.3.5 Contrôle des cibles	25
6.3.6 Plateaux d'argile pour épreuves Plateau	26
6.4 STANDS DE TIR ET INSTALLATIONS	28
6.4.1 Exigences générales.....	28
6.4.2 Installations pour besoins administratifs et généraux.....	28
6.4.3 Caractéristiques générales des stands 10m, 25m, 50m et 300m Carabine et Pistolet	29
6.4.4 Pavillons indicateurs de vent pour stands 50m et 300m Carabine.....	29
6.4.5 Distances de tir	30
6.4.6 Emplacement des centres des cibles.....	30
6.4.7 Caractéristiques générales des postes de tir Carabine et Pistolet	31
6.4.8 Caractéristiques des postes de tir 300 m.....	32
6.4.9 Caractéristiques des postes de tir 50 m.....	32
6.4.10 Caractéristiques des postes de tir 10 m.....	32
6.4.11 Caractéristiques des postes de tir 25m.....	32
6.4.12 Temps d'apparition pour les épreuves 25m	33
6.4.13 Réglages des cibles électroniques 25m.....	33
6.4.14 Normes d'éclairage des stands intérieurs (en Lux)	33
6.4.15 Caractéristiques des stands Cible Mobile	34
6.4.16 Stands Cible Mobile	34
6.4.17 Caractéristiques générales des installations Plateaux	35
6.4.18 Caractéristiques des stands Fosse	35
6.4.19 Caractéristiques des stands Skeet.....	39
6.5 JAUGES ET INSTRUMENTS DE TEST.....	41



6.5.1	Appareil de mesure d'épaisseur.....	41
6.5.2	Appareil de mesure de rigidité	42
6.5.3	Appareil de contrôle de la flexibilité des semelles des chaussures.....	42
6.6	GESTION D'UN CHAMPIONNAT	43
6.6.1	Programme et planning d'un championnat	43
6.6.2	Réunion Technique.....	44
6.6.3	Entraînements.....	44
6.6.4	Inscription et confirmation	44
6.6.5	Start Lists ("Listes de départ").....	44
6.6.6	Attribution des postes en carabine et pistolet	44
6.7	VÊTEMENTS ET ÉQUIPEMENTS DE TIR.....	46
6.7.1		46
6.7.2		46
6.7.3		46
6.7.4	Caractéristiques des vêtements et équipements de tir	46
6.7.5	Code Vestimentaire ISSF	46
6.7.6	Contrôle des équipements	46
6.7.7	N° de Dossards (Départ) et articles portés par les athlètes	47
6.7.8	Cache-œil	47
6.7.9	Tests post-compétition.....	48
6.8	JURYS DE LA COMPÉTITION	48
6.8.1		48
6.8.2		48
6.8.3		48
6.8.4		49
6.8.5		49
6.8.6		49
6.8.7		49
6.8.8		49
6.8.9		49
6.8.10		49
6.8.11		49
6.8.12		49
6.8.13		49
6.8.14		49
6.8.15		49
6.8.16		49
6.9	RÔLES ET FONCTIONS DES OFFICIELS DU COMITE D'ORGANISATION	49
6.9.1	Rôle et fonctions du Chef de Pas de Tir	49
6.9.2	Rôle et fonctions de l'arbitre de pas de tir (pas pour le Plateau).....	50
6.9.3	Rôle et fonctions du Chef RTS (Listes, Résultats, Classement)	50
6.9.4	Rôle et fonctions de l'arbitre RTS (pas pour le Plateau)	50
6.10	COMPÉTITIONS AVEC CIBLES ÉLECTRONIQUES.....	50



6.10.1	Techniciens des cibles électroniques.....	50
6.10.2	Arbitre de cibles électroniques.....	50
6.10.3	Fonctions des jurys pour cibles électroniques	50
6.10.4	Tir sur Cibles électroniques	51
6.10.5	Contestation d'impact pendant les essais	51
6.10.6	Défaillance du ruban papier ou caoutchouc.....	51
6.10.7	Contestation de la valeur d'un coup.....	51
6.10.8	Procédure d'examen des cibles électroniques après contestation de résultat.....	52
6.10.9	PANNES DES CIBLES ELECTRONIQUES	52
6.11	PROCÉDURES DE COMPÉTITION (Voir aussi la Règle 6.17, Procédures des Finales).....	53
6.11.1	Règles pour les épreuves Carabine et Pistolet 10m, 50m et Carabine 300m	53
6.11.2	Règles spécifiques aux épreuves Carabine et Pistolet 10m	54
6.11.3	Interruptions de tir pour les épreuves Carabine et Pistolet 10m et 50m et Carabine 300m	55
6.11.4	Arrivée tardive d'un athlète	55
6.11.5	Tirs irréguliers – Trop de coups dans une Épreuve ou Position.....	55
6.11.6	Tirs croisés	55
6.11.7	Gêne	55
6.11.8	Règles spéciales.....	56
6.11.9	PROCEDURES DE COMPETITION - Phases de qualification et d'élimination pour les épreuves individuelles.	56
6.11.10	EPREUVES PAR EQUIPES	61
6.12	RÈGLES DE CONDUITE DES ATHLÈTES ET OFFICIELS	61
6.12.1.....		61
6.12.2.....		61
6.12.3	Le Responsable d'équipe doit :	62
6.12.4	L'athlète doit :	62
6.12.5	Coaching pendant une compétition.....	62
6.12.6	Pénalités pour infractions au règlement.....	62
6.13	INCIDENTS (MAUVAIS FONCTIONNEMENTS)	63
6.13.1.....		63
6.13.2	Les incidents peuvent être ADMIS ou NON ADMIS.....	63
6.13.3.....		64
6.13.4.....		64
6.13.5.....		64
6.13.6.....		64
6.13.7.....		64
6.13.8.....		64
6.14	PROCEDURES D'OBTENTION DES RESULTATS ET DU CLASSEMENT	64
6.14.1.....		64
6.14.2.....		64
6.14.3.....		64
6.14.4.....		64
6.14.5.....		65



6.14.6.....	65
6.14.7.....	66
6.14.8.....	66
6.14.9 Records du monde.....	66
6.15 BARRAGES	66
6.15.1 Barrage individuel pour les épreuves 10m, 25m, 50m et 300m	66
6.15.2 Barrage pour épreuves Plateau Voir Règle Plateau 9.15)	66
6.15.3 Barrage pour épreuves Cible Mobile (voir Règle Cible Mobile 10.12).....	66
6.15.4 Barrage pour épreuves Olympiques (avec Finales)	66
6.15.5 Barrage pour les épreuves par équipes	66
6.16 RÉCLAMATIONS ET APPELS	67
6.16.1 Toutes les réclamations et appels doivent être traités conformément aux Règles ISSF	67
6.16.2 Réclamations verbales.....	67
6.16.3 Réclamations écrites.....	67
6.16.4.....	67
6.16.5 Réclamations sur les résultats	67
6.16.6 Appels.....	68
6.16.7.....	68
6.17 FINALES INDIVIDUELLES DES ÉPREUVES OLYMPIQUES CARABINE ET PISTOLET	68
6.17.1 Procédures générales pour les Finales.....	68
6.17.2 FINALES - Carabine et Pistolet 10m (Hommes et Dames).....	73
6.17.3 Finales - Carabine 50m 3 positions Hommes et Dames	75
6.17.4 Finales - Pistolet Vitesse 25m Hommes	78
6.17.5 Finales - Pistolet 25m Dames	83
6.17.6 Cérémonies de remise des récompenses.....	84
6.18 EPREUVES CARABINE ET PISTOLET PAR EQUIPES MIXTES.....	84
6.18.1 EPREUVES CARABINE ET PISTOLET À AIR 10m.....	84
6.18.2 QUALIFICATION	85
6.18.3 FINALE	86
6.18.4. PROCEDURE DE LA FINALE	88
6.19 IMPRIMES	88
6.20 CODE VESTIMENTAIRE ISSF (En France, c'est le Code vestimentaire de la Gestion Sportive qui s'applique).....	99
6.20.1 Généralités	99
6.20.2 Règlement vestimentaire des athlètes	99
6.20.3 Articles interdits.....	99
6.20.4 Règlement vestimentaire des entraîneurs et des officiels	100
6.20.5 Règlement vestimentaire des photographes commentateurs et des équipes de caméra de télévision.....	100
6.20.6 Procédures d'application du code vestimentaire.....	100
6.21 INDEX.....	100



NUMEROTATION DES REGLES

Toutes les règles ISSF sont numérotées selon un protocole à quatre (4) niveaux de chiffres au maximum (ex : 6.10.3.5).
Si un cinquième niveau est utilisé il fait appel aux lettres a), b), c), etc.

Définitions et abréviations

Définitions des termes spéciaux et abréviations utilisés dans les Règles ISSF, Techniques Générales, Carabine, Pistolet, Plateau, Cible Mobile et Target Sprint.

Terme	Définition
Athlètes	Concurrents ou participants dans une compétition sportive.
Numéro de dossard Numéro de Départ	Chaque athlète inscrit dans un Championnat reçoit un numéro unique de dossard ou de départ . Ces numéros sont utilisés pour identifier et localiser les concurrents et doivent être portés sur le dos pendant l'entraînement et la compétition.
Championnat	Une compétition organisée de tir avec un programme d'épreuves. Un Championnat (C majuscule) est une compétition autorisée et conduite selon les Règles ISSF avec des Délégués Techniques, des Jurys et un Contrôle anti-dopage.
Compétition	Une référence générale à un concours sportif qui peut inclure une seule épreuve ou une série d'épreuves (Championnat).
Déroulement du tir	Une description des phases d'une épreuve de la compétition avec le nombre de coups dans chaque série et passe, les types de tir et les durées.
CRO	Chef de Pas de Tir (CPT)
Discipline	Un sous-groupe d'épreuves d'un sport ayant des caractéristiques communes. Le Tir comprend cinq (5) disciplines : 1) Carabine, 2) Pistolet, 3) Plateau, 4) Cible Mobile 5) Target Sprint.
EST	Cibles électroniques
Épreuve	Une unique compétition de tir, avec un déroulement du tir et des règles de conduite spécifiques.
Finale	La Finale est la dernière phase d'une épreuve. Dans une Finale, huit meilleurs athlètes en Qualification concourent à nouveau (résultats remis à zéro au départ) pour déterminer leur classement final et leurs médailles.
Aire de compétition	En Tir, l'aire de compétition est la partie du pas de tir incluant l'arrière de la ligne de tir dont l'accès est réservé aux athlètes et officiels en fonction, ainsi que les postes de tir, la zone jusqu'aux cibles, les cibles et les protections de fond de stand.
ITO	Technicien Officiel International, généralement un membre du Jury nommé par l'ISSF.
Coups de MATCH	Tous les coups qui sont pris en compte dans les résultats d'un athlète.
MQS	Score minimum de qualification
min.	Minute, minutes
NTO	Technicien Officiel National, généralement un arbitre de pas de tir ou un arbitre Plateau nommé par la Fédération Nationale Organisatrice.
Épreuve olympique	Une épreuve de tir reconnue par le Comité International Olympique pour faire partie du Programme Olympique. Le Tir comprend 15 épreuves olympiques, chacune est composée d'une Qualification et d'une Finale.
Epreuves Ouvertes	Épreuves dans lesquelles tous les athlètes peuvent concourir sans limite de sexe ou d'âge.
PET	Entraînement d'avant épreuve



Terme	Définition
Listes de classement	Il existe deux listes de classement basées sur les performances des athlètes aux championnats ISSF. 1. Classement mondial, basé sur les résultats des athlètes, au cours de l'année civile, aux championnats ISSF 2. Classement de qualification pour les Jeux Olympiques, basé sur les résultats des athlètes lors des compétitions de qualification de l'ISSF, pendant la période de qualification olympique, approuvé par le CIO.
RPO	Points de classement uniquement – Indique sur la liste des résultats que l'athlète a participé à l'épreuve uniquement pour obtenir des points de classement, et ne peut donc pas participer à la Finale.
RTS	"Listes, Résultats et Classement". C'est une partie des opérations de la compétition qui concerne la préparation des « start lists » et des listes de résultats après traitement des problèmes de classement, le classement, ainsi que l'élaboration et la publication du palmarès.
Round	Une phase de la compétition dans une épreuve. Les épreuves de tir peuvent comprendre des Éliminatoires, des Qualifications et des Finales. Dans les épreuves Plateau un "round" peut aussi désigner une série de 25 plateaux/doublés.
Sec.	Seconde, secondes
Série	Une séquence de coups tirés pendant une passe de tir.
Coups d'essai	Coups d'échauffement ou d'entraînement qui sont tirés dans une épreuve avant les coups de MATCH.
Sport	Un groupement distinct d'épreuves possédant des éléments communs et géré par un seul organisme. Le Tir (T majuscule) est un sport où les athlètes dans différentes épreuves tirent sur des cibles et sont classés selon leurs résultats. Le Comité International Olympique reconnaît le Tir comme l'un des 28 sports olympiques d'été de base.
Spectacle sportif	Mises en valeur visuelles, sonores et informatives comme par exemple des annonces, de la musique, des supports en couleur et éducatifs qui sont utilisés dans la conduite d'épreuves de tir pour les rendre plus attrayantes et éducatives aux spectateurs et téléspectateurs.
Squadding	Affectation des athlètes inscrits dans une épreuve Plateau, à des relais et des postes de tir pour les épreuves Carabine et Pistolet, ou l'affectation à des squads pour les épreuves Plateau. Ce processus permet la production de start lists.
Passe	Une phase ou partie du déroulement du tir d'une épreuve. Une épreuve Carabine 3 Positions comprend trois passes, une par position. L'épreuve Pistolet 25m comprend deux passes, la précision et la vitesse.
Start List	Document officiel créé lors des compétitions qui liste tous les concurrents inscrits pour une épreuve avec leurs affectations à des relais et des postes de tir, ou à des squads et places dans les squads.
Heure de début du tir	L'heure de début du tir dans chaque épreuve de tir est l'heure des commandements du premier coup de MATCH.
Épreuves par équipes	L'ISSF reconnaît les épreuves par équipes. Le classement dans ces épreuves est établi par addition des résultats obtenus par trois athlètes. Les épreuves par équipes mixtes sont composées d'un homme et d'une femme, les deux d'un même pays.
TD	Délégué technique, nommé par le Comité Exécutif de l'ISSF. Le haut responsable de l'ISSF assure la coordination principale entre le Comité d'Organisation et l'ISSF.



Épreuves de tir reconnues par l'ISSF

Les tableaux suivants listent les épreuves de tir reconnues par l'ISSF et précisent si elles ont été approuvées par le Comité International Olympique (CIO) et/ou par l'Assemblée Générale de l'ISSF (1.6). Il y est ajouté quelques détails techniques de base relatifs aux formats de compétition et au nombre de coups tirés dans chaque passe qui ont été validés par le Conseil d'Administration de l'ISSF (1.7.3.1).

Dans les Championnats ISSF, les épreuves pour Hommes, Juniors Garçons, Dames et Juniors Filles, peuvent être des compétitions seulement en individuel ou en individuel et en équipe (3 personnes) et en équipe mixte comme cela est défini par ces Règles et le Programme de la compétition (3.8).

« Statut » indique l'état d'acceptation pour chaque épreuve :

- a) H : l'épreuve est reconnue comme « Épreuve Hommes ».
- b) D : l'épreuve est reconnue comme « Épreuve Dames ».
- c) JG : l'épreuve est reconnue comme « Épreuve Juniors Garçons ».
- d) JF : l'épreuve est reconnue comme « Épreuve Juniors Filles ».
- e) Olympique : l'épreuve est reconnue par le CIO et fait partie du Programme Olympique.
- f) WCH : l'épreuve est une épreuve obligatoire du Championnat du Monde.
- g) WCHS : Si cette épreuve de Championnat du Monde ne peut pas être incluse dans un Championnat du Monde régulier, elle peut faire partie d'un Championnat du Monde séparé. (Voir 3.3.6.3 et 3.3.6.4).
- h) Les épreuves olympiques comprennent une Qualification et une Finale. Les épreuves non-olympiques ont un « programme complet » avec Finale optionnelle.
- i) Les Règles Techniques pour toutes les épreuves ISSF se trouvent dans les Règles Techniques Générales 6.0 et dans les Règles Carabine, Pistolet, Plateau, Cible Mobile et Target Sprint (7.0, 8.0, 9.0, 10.0 et 11.0).
- j) Les Règles Techniques pour les Finales Carabine et Pistolet se trouvent en 6.17 et celles pour les Finales Plateau en 9.17 ; Les Règles pour le Match des médailles de la Cible Mobile se trouvent en 10.8.
- k) Les Règles Techniques pour les Épreuves Carabine et Pistolet par Équipes Mixtes se trouvent en 6.18. Celles pour le Plateau sont dans le 9.18.

**EPREUVES POUR HOMMES ET JUNIORS GARCONS**

Nom de l'épreuve	Abréviation	Statut	Qualification ou Programme entier	Finale
Carabine à air 10m (Debout)	ARM	H, JG, Olympique, CHM	60 coups	24 coups.
Carabine 50m 3-Positions (Genou, Couché, Debout)	R3PM	H, JG, Olympique, CHM	3 x 20 coups	35 coups.
Carabine 50m Couché	RPRM	H, JG, CHM	60 coups	
Carabine 300m 3-Positions (Genou, Couché, Debout)	300R3PM	H, CHMS	3 x 20 coups	
Carabine Standard 300m 3-Positions (Genou, Couché, Debout)	300STR3PM	H, CHMS	3 x 20 coups	
Carabine 300m Couché	300RPRM	H, CHMS	60 coups	
Pistolet à air 10m	APM	H, JG, Olympique, CHM	60 coups	24 coups.
Pistolet Vitesse 25m (séries en 8, 6 et 4 secondes)	RFPM	H, JG, Olympique CHM	30 + 30 coups	40 coups.
Pistolet Standard 25m (séries en 150, 20 et 10 secondes)	STPM	H, JG, CHM	20 + 20 + 20 coups	
Pistolet 25m Percussion centrale (séries précision et vitesse)	CFPM	H seulement, CHM	30 + 30 coups	
Pistolet 25m (séries précision et vitesse)	SPM	JG seulement, CHM	30 + 30 coups	
Pistolet 50m	FPM	H, JG, CHM	60 coups	
Fosse	TRM	H, JG, Olympique, CHM	125 plateaux	30 plateaux max.
Skeet	SKM	H, JG, Olympique, CHM	125 plateaux	36 plateaux max.
Cible Mobile 10m (passes lentes et rapides)	10RTM	H, JG, CHMS	30 + 30 coups Match des médailles (voir 10.8)	
Cible Mobile 10m Mixte (passes lentes et rapides)	10RTMIXEDM	H, JG, CHMS	40 coups mixtes	
Cible Mobile 50m (passes lentes et rapides)	50RTM	H, JG, CHMS	30 + 30 coups	
Cible Mobile 50m Mixte (passes lentes et rapides)	50RTMIXEDM	H, JG, CHMS	40 coups mixtes	

**EPREUVES POUR DAMES ET JUNIOR FILLES**

Nom de l'épreuve	Abréviation	Statut	Qualification ou Programme entier	Finale
Carabine à air 10m (Debout)	ARW	D, JF, Olympique, CHM	60 coups	24 coups.
Carabine 50m 3-Positions (Genou, Couché, Debout)	R3PW	D, JF, Olympique, CHM	3 x 20 coups	35 coups.
Carabine 50m Couché	RPRW	D, JF, CHM	60 coups	
Carabine 300m 3-Positions (Genou, Couché, Debout)	300R3PW	D, CHMS	3 x 20 coups	
Carabine 300m Couché	300RPRW	D, CHMS	60 coups	
Pistolet à air 10m	APW	D, JF, Olympique, CHM	60 coups	24 coups.
Pistolet 25m (séries précision et vitesse)	SP	D, JF, Olympique, CHM	30 + 30 coups	50 coups.
Pistolet Standard 25m (séries 150, 20 et 10 sec.)	STPW	D, JF, CHM	20 + 20 + 20 coups	
Pistolet Percussion Centrale 25m (passes précision et vitesse)	CFPW	D, CHM	30 + 30 coups	
Fosse	TRW	D, JF, Olympique, CHM	125 plateaux	30 plateaux max.
Skeet	SKW	D, JF, Olympique, CHM	125 plateaux	36 plateaux max.
Cible Mobile 10m (passes lentes et rapides)	10RTW	D, JF, CHMS	30 + 30 coups Match des médailles (voir 10.8)	
Cible Mobile 10m Mixte (passes lentes et rapides)	10RTMIXEDW	D, JF, CHMS	40 coups mixtes	

EPREUVES PAR EQUIPES MIXTES (UN HOMME ET UNE FEMME)

Nom de l'épreuve	Abréviation	Statut	Qualification	Finale
Carabine à air 10m (Debout)	ARMT	H + D, JG + JF	30 coups par athlète	Une phase Finale avec les 4 équipes qualifiées. Maximum de 24 tirs par athlète
Pistolet à air 10m	APMT	H + D, JG + JF	30 coups par athlète	Une phase Finale avec les 4 équipes qualifiées. Maximum de 24 tirs par athlète
Fosse	TRMT	H + D, JG + JF	75 par athlète	Une phase Finale avec les 4 équipes qualifiées. 20 plateaux max. par athlète
Skeet	SKMT	H + D, JG + JF	75 par athlète	Une phase Finale avec les 4 équipes qualifiées. 28 plateaux max. par athlète.

D'autres épreuves par Équipes Mixtes peuvent être ajoutées à un Championnat ISSF après acceptation du Comité Exécutif.

6.1 GÉNÉRALITÉS

6.1.1 Objectif et but des règles ISSF

L'ISSF (International Shooting Sport Fédération) définit les règles techniques des épreuves de tir sportif reconnues par elle (voir Règlement Général ISSF, § 3) pour en codifier la conduite. L'objectif de l'ISSF est d'uniformiser la pratique du tir sportif à travers le monde afin d'en promouvoir le développement. L'objectif des règles techniques de l'ISSF est d'uniformiser le déroulement des championnats ISSF et des compétitions autorisées par l'ISSF. Les épreuves de tir des Jeux Olympiques sont autorisées par le CIO. Elles s'appliquent au tir sportif à travers le monde afin d'en promouvoir le développement.

- a) **Les Règles techniques générales concernent la construction des stands**, les cibles, les classements et les procédures de compétition pour toutes les disciplines de tir. Les Règles spécifiques aux disciplines concernent chacune des cinq disciplines de tir : Carabine, Pistolet, Plateau, Cible Mobile et Target Sprint
- b) **Les Règles techniques générales et spécifiques aux disciplines** sont approuvées par le Conseil d'administration de l'ISSF en accord avec les Statuts
- c) Les Règles techniques générales et spécifiques aux disciplines sont subordonnées aux Statuts et au Règlement Général de l'ISSF.
- d) **Les Règles techniques générales et spécifiques aux disciplines** sont approuvées pour application pendant une durée de quatre ans, débutant le 1er janvier de l'année suivant les Jeux Olympiques. Sauf cas particulier, les Règles ne sont pas modifiées durant cette période.

6.1.2 Application des Règles techniques générales et spécifiques aux disciplines

- a) Les Championnats ISSF sont des compétitions de tir sportif lors des Jeux Olympiques, des Championnats du Monde, des Coupes du Monde, des Finales des Coupes du Monde, des Championnats continentaux, des Jeux Continentaux, des championnats du Monde Juniors et des Coupes du Monde Juniors qui sont supervisées par l'ISSF en conformité avec le règlement Général de l'ISSF § 3.2.1 et ces Règles.
- b) L'ISSF, avec l'approbation du Comité Exécutif, peut accepter d'autres compétitions qui remplissent les conditions (Délégué Technique, Jurys, contrôle anti-dopage, procédures d'inscription, gestion des résultats, etc.) comme compétitions où des **Scores Minimaux de Qualification/ Points de Classement Seulement (MQS/RPO)** peuvent être obtenus et des Records du Monde peuvent être établis, par exemple les Grands Prix.
- c) Les Règles techniques générales et spécifiques aux disciplines ISSF doivent être appliquées dans tous les Championnats ISSF.
- d) L'ISSF recommande que les Règles soient appliquées au cours des compétitions régionales, nationales et autres qui ne sont pas des Championnats ISSF, mais où des épreuves ISSF sont au programme.
- e) Tous les officiels, athlètes, entraîneurs et responsables d'équipe doivent connaître les règles de l'ISSF et s'assurer qu'elles soient appliquées.
- f) Chaque athlète est responsable de se conformer aux Règles.
- g) Lorsqu'une règle concerne les athlètes droitiers, l'inverse de cette règle s'applique aux athlètes gauchers.
- h) À moins qu'une Règle ne s'applique spécifiquement à une épreuve pour Hommes ou pour Dames, elle doit s'appliquer uniformément aux épreuves masculines ou féminines.
- i) Lorsque les dessins et les tableaux de ces Règles contiennent des informations spécifiques, elles ont la même valeur que les Règles numérotées.

6.1.3 Contenu des Règles techniques

Les Règles techniques comprennent :

- a) Les Règles pour la préparation et l'organisation des « championnats ISSF ».
- b) Les Règles qui s'appliquent à toutes ou à plus d'une discipline de tir (Règles Techniques Générales).
- c) Les Règles qui s'appliquent à une seule discipline de tir (Règles Techniques Spéciales).

6.1.4 Règles de base relatives aux équipements et aux vêtements

Le Tir est un sport dans lequel les équipements et les vêtements jouent un rôle essentiel. Les athlètes ne doivent utiliser que des équipements et ne porter que des vêtements conformes aux Règles ISSF. Toute arme, appareil, équipement, accessoire, ou autre article, qui peut donner à un athlète un avantage déloyal sur les autres, qui n'est pas précisément mentionné dans ces Règles, ou qui est contraire à l'esprit de ces Règles, est interdit. Les Règles ISSF relatives aux équipements et aux vêtements sont strictement appliquées (voir § 6.7.9) afin de s'assurer qu'aucun athlète n'utilise des équipements, des vêtements ou des accessoires tels que décrits ci-dessus.



6.1.5 Organisation et supervision des championnats ISSF

6.1.5.1 Supervision ISSF : Le Comité exécutif de l'ISSF nomme les Délégués Techniques ISSF, les membres du Jury et les Officiels techniques pour chaque Championnat ISSF en accord avec 1.8.2.6 et 3.4. Ces nominations incluent :

- a) Un Délégué(s) Technique(s),
- b) Des Jurys de compétition, de Contrôle des Équipements et RTS,
- c) Un Jury d'Appel peut être nommé, sinon le Délégué Technique peut en nommer un si besoin.
- d) Un Fournisseur officiel des résultats chargé de fournir et d'utiliser l'électronique nécessaire à la gestion des inscriptions, des résultats des athlètes, des opérations lors de la compétition, de la présentation des résultats et de leur archivage
- e) L'ISSF peut désigner des arbitres Plateau internationaux pour assister les arbitres locaux.

6.1.5.2 Un Comité d'Organisation (CO) doit être constitué selon le Règlement Général ISSF 3.4.1 pour chaque championnat ISSF. Ce comité est chargé de la préparation, de l'administration et de la conduite des compétitions. Le Comité d'Organisation, en coopération avec l'ISSF, doit nommer :

- a) Le Chef de Pas de Tir, les arbitres, cibles et Plateau selon le cas, qui sont responsables de la conduite des épreuves,
- b) Un Responsable RTS et les assistants nécessaires qui constitueront un Bureau RTS chargé des inscriptions, de l'accréditation, du classement et de l'exploitation des résultats lors du championnat,
- c) Un Responsable du Contrôle des Équipements et les arbitres nécessaires qui sont responsables des opérations de contrôle des équipements,
- d) Tout le personnel nécessaire pour remplir les obligations d'un organisateur de Championnat ISSF.

6.2 SÉCURITÉ

LA SÉCURITÉ EST DE LA PLUS HAUTE IMPORTANCE

6.2.1 Généralités

6.2.1.1 Les Règlements fixent les exigences de sécurité particulières formulées par l'ISSF pour être appliquées au cours des Championnats ISSF. Les Jurys et les Comités d'organisation sont responsables de la sécurité.

6.2.1.2 Les règles de sécurité nécessaires et spéciales pour les stands de tir diffèrent d'un pays à l'autre, aussi des Règles supplémentaires peuvent-elles être ajoutées par le Comité d'Organisation. Les jurys, les arbitres, les officiels des équipes et les athlètes doivent être informés de toutes les règles de sécurité particulières à la compétition.

6.2.1.3 La sécurité des athlètes et Personnels du stand ainsi que des spectateurs exige une surveillance attentive et constante du maniement des armes. Les officiels du stand doivent faire appliquer les règles de sécurité sur les armes et leur manipulation, les athlètes et les officiels d'équipe doivent s'y conformer.

6.2.1.4 Les mesures de sécurité doivent également inclure : des aliments sains, le lavage des mains et l'accès à de l'eau potable pour tous les participants à l'événement ; les horaires des athlètes et des officiels du stand de tir doivent être gérés de manière à prévenir l'épuisement par la chaleur ou l'hypothermie.

6.2.1.5 L'ISSF peut refuser l'inscription d'un athlète lors d'une compétition si elle dispose d'informations, émanant d'autorités compétentes, qu'il présente une menace grave pour la sécurité des autres sur le pas de tir.

6.2.1.6 Pour assurer la sécurité, un membre du Jury, un arbitre Plateau ou de pas de tir peut faire cesser le tir à tout moment. Les athlètes et les Responsables des équipes sont tenus de signaler immédiatement aux arbitres de pas de tir aux membres du Jury ou aux arbitres Plateau toute situation qui pourrait être dangereuse.

6.2.1.7 Un contrôleur d'équipement, un arbitre ou un membre du Jury peut se saisir du matériel d'un athlète (y compris son arme) sans sa permission, mais en sa présence et à sa connaissance. Cependant, une action devra être immédiate si la sécurité est en jeu.

6.2.2 Règles de manipulation des armes

6.2.2.1 La sécurité impose que les armes soient toujours manipulées avec le maximum de précautions. Durant l'entraînement et la compétition, les armes ne doivent pas quitter les postes de tir sans l'autorisation d'un arbitre.



- 6.2.2.2** Des drapeaux de sécurité constitués d'un matériau orange fluorescent, ou d'une couleur lumineuse similaire, doivent être insérés en tout temps dans toutes les carabines, pistolets et fusils semi automatiques, sauf lorsque ces Règles autorisent qu'ils soient retirés. Pour prouver que les armes à air sont déchargées, les drapeaux de sécurité (fils de sécurité) doivent être suffisamment longs pour dépasser aux deux extrémités du canon. Les drapeaux de sécurité pour toutes les autres armes doivent comporter une partie qui s'insère dans la chambre pour prouver qu'elle est vide. Les culasses doivent être ouvertes (fusils cassés) pour prouver que les fusils à double canons sont déchargés, **même lorsque les fusils sont sur un râtelier.**
- a) Des drapeaux de sécurité doivent être insérés dans toutes les **carabines et pistolets** qui ne sont pas dans leurs boîtes de transport, avant que les athlètes soient appelés à leurs postes, lorsqu'ils quittent leurs postes, lorsque le tir est terminé et lorsque du Personnel doit aller en avant de la ligne de tir. En Finale, les drapeaux de sécurité ne doivent pas être retirés avant le début du temps de Préparation et Essais.
- b) Si un drapeau de sécurité n'est pas utilisé conformément à cette Règle, **ou si un fusil n'est pas ouvert**, un membre du Jury donnera un avertissement avec ordre d'insérer un drapeau de sécurité dans l'arme **ou d'ouvrir le fusil** ; et
- c) Si le Jury confirme qu'un athlète refuse d'utiliser un drapeau de sécurité, **ou d'ouvrir son fusil**, comme exigé par cette Règle et après avoir reçu un avertissement, l'athlète sera disqualifié (DSQ).
- 6.2.2.3** Au poste de tir, l'arme doit toujours être pointée dans une direction sûre. Le mécanisme, la culasse ou le dispositif de chargement ne doit pas être fermé avant que le canon de l'arme ne soit orienté dans une direction sûre vers la zone des cibles.
- 6.2.2.4** Lors du reposé d'une arme pour quitter le poste de tir ou lorsque le tir est terminé, **ou quand une série Plateau est complète**, toutes les armes doivent être déchargées avec les culasses ou les mécanismes de chargement ouverts et des drapeaux de sécurité insérés. Avant de quitter son poste de tir **ou le stand** un athlète doit s'assurer et l'arbitre de pas de tir **ou Plateau doit vérifier** qu'il n'y a aucune cartouche ou plomb dans la chambre, le canon ou un chargeur, et qu'un drapeau de sécurité est en place **ou que le fusil est ouvert.**
- 6.2.2.5** Un athlète qui range son arme dans son étui ou sa boîte de transport, ou quitte son poste de tir sans que l'arme ait été vérifiée par un arbitre, pourra être disqualifié si le Jury détermine qu'il y a eu une infraction caractérisée aux Règles de sécurité.
- 6.2.2.6** Pendant la compétition, l'arme ne peut être posée qu'après en avoir retiré la cartouche(s) et/ou le chargeur puis la culasse **ou le fusil** laissé ouvert. Les armes à air doivent être assurées en maintenant ouvert le levier d'armement et/ou la fenêtre de chargement.
- 6.2.2.7** Quand une personne se trouve en avant de la ligne de tir **ou des postes de tir** la manipulation des armes est interdite, les drapeaux de sécurité doivent être insérés **et les fusils doivent être déchargés et ouverts.** S'il est nécessaire qu'un membre du Jury, un arbitre ou un technicien se déplace en avant de la ligne de tir pendant un entraînement, une compétition ou une Finale, le Chef de pas de tir doit l'autoriser et le superviser seulement après la mise en place obligatoire des drapeaux de sécurité, **ou dans le cas des fusils, ceux-ci doivent être déchargés et ouverts.**
- 6.2.2.8** Dans le stand - hors du poste de tir - l'arme doit toujours rester dans sa boîte de transport **ou dans le râtelier à armes** sauf sur autorisation de l'arbitre de pas de tir **ou Plateau ou du Jury.**
- 6.2.3 Commandements**
- 6.2.3.1** Le Chef de pas de tir (ou un autre responsable approprié) est chargé de donner les directives nécessaires et les commandements : **"CHARGEZ"**, **"TIREZ"** (ou **"TIR"**), **"STOP"** et **"DÉCHARGEZ"** et les autres commandements nécessaires. Les arbitres de pas de tir **ou Plateau** doivent s'assurer que les commandements sont exécutés et que les armes sont manipulées sans danger.
- 6.2.3.2** Les armes et les chargeurs ne peuvent être chargés qu'au poste de tir et après que le commandement **"CHARGEZ"**, **"TIR"** ou **"PRET"** a été donné. A tout autre moment, les **fusils**, armes et chargeurs doivent demeurer déchargés.
- 6.2.3.3** Si une carabine ou un pistolet 50m est doté d'un chargeur, une seule cartouche doit être chargée. Si un pistolet air à 5 coups est utilisé dans une épreuve de précision 10m, il ne doit être chargé que d'un seul plomb.
- 6.2.3.4** Une arme est considérée chargée quand une cartouche, un plomb ou un chargeur avec des cartouches **ou une cartouche vide de fusil** est au contact de l'arme. Personne n'est autorisé à placer une cartouche, un plomb ou un chargeur avec des cartouches dans ou sur l'arme, la chambre ou son canon, avant que le commandement « **CHARGEZ** » soit donné, **ou jusqu'à ce que l'athlète soit à son poste de tir et que ce soit son tour de tirer.**
- 6.2.3.5** Tirer avant **"CHARGEZ"/"TIR"** ou après **"STOP"/"DÉCHARGEZ"** pourra entraîner la disqualification si la sécurité est engagée.
- 6.2.3.6** Lorsque le commandement ou le signal **"STOP"** est donné, le tir doit cesser immédiatement. Lorsque le commandement **"DÉCHARGEZ"** est donné tous les athlètes doivent décharger leurs armes, leurs chargeurs, et les assurer (pour décharger les armes à air demander la permission à l'arbitre). Le tir ne pourra reprendre que lorsque le commandement **"TIR"** **ou "PRET"** sera donné de nouveau.



6.2.4 Exigences de sécurité supplémentaires

6.2.4.1 Le **tir à sec** consiste à faire fonctionner le mécanisme de détente d'une arme à feu déchargée ou d'une arme à air ou à gaz munie d'un dispositif qui en permet le fonctionnement sans libération de la charge propulsive (air ou gaz). Le tir à sec et les exercices de visée sont permis seulement sur le pas de tir ou dans une zone prévue à cet effet et en accord avec ces Règles.

6.2.4.2 L'athlète est responsable de l'utilisation d'un réservoir d'air ou de CO2 dont la certification est toujours valable. Ceci peut être vérifié par le Contrôle des Équipements.

6.2.5 Protections auditives

6.2.5.1 Tous les athlètes, les officiels et les autres personnes se trouvant à proximité immédiate des lignes de tir 25m, 50m et 300m, ainsi que des stands Plateau, doivent porter des bouchons d'oreille, des casques ou des protections auditives similaires. Des avis doivent être affichés en évidence et des protections auditives doivent être disponibles à toutes les personnes présentes dans le stand. Les protections auditives incorporant tout type d'amplificateur du son, ou tout récepteur, ne peuvent pas être portées par les athlètes ni les entraîneurs sur l'aire de compétition. Les officiels de la compétition peuvent porter de telles protections auditives ou d'autres appareils de communication lorsqu'ils se trouvent sur l'aire de compétition. Les athlètes malentendants peuvent porter des appareils amplificateurs du son avec l'autorisation du Jury.

6.2.5.2 Si un athlète Plateau est trouvé à son poste de tir prêt à tirer sans protection auditive, il recevra un avertissement de l'arbitre Plateau (carton jaune) pour la première infraction et, pour la deuxième infraction lors de n'importe quelle série de la compétition ou du PET, une déduction d'un plateau (carton vert) sera imposée par l'arbitre Plateau (le premier plateau touché de la série sera MANQUÉ).

6.2.6 Protections oculaires

Tous les athlètes Plateau doivent porter pendant le tir des lunettes incassables ou une protection similaire des yeux. Voir règle 9.2.7

6.3 CIBLES

6.3.1 Caractéristiques générales des cibles

6.3.1.1 Lors des championnats, les cibles utilisées peuvent être des cibles électroniques (EST), des cibles en papier pour les épreuves Carabine et Pistolet, ou des plateaux (normaux ou flash) pour les épreuves Plateau. **Note : Les Règles spécifiques à l'utilisation de cibles papier sont maintenant disponibles dans l'Annexe « Règles pour les cibles papier ».**

6.3.1.2 Toutes les cibles doivent être conformes avec les spécifications concernant les zones, les dimensions, ou autres, contenues dans ces Règles et doivent être approuvées par l'ISSF.

6.3.1.3 Des contrôles aléatoires seront effectués pendant la compétition par un représentant de l'ISSF ou par le délégué technique de l'ISSF.

6.3.2 Caractéristiques des cibles électroniques (EST)

6.3.2.1 Seules sont autorisées les cibles électroniques testées et approuvées par l'ISSF.

6.3.2.2 La précision requise pour les cibles électroniques est d'au moins la moitié d'une zone décimale. Les tolérances données pour les zones des cibles en papier ne sont pas applicables aux cibles électroniques.

6.3.2.3 Toutes les cibles électroniques doivent présenter une zone de visuel noire de dimensions identiques à celles de la cible de compétition en papier correspondante (Règle 6.3.4), ainsi qu'une zone blanche ou blanc cassé, non réfléchissante, entourant la zone de visuel.

6.3.2.4 Les valeurs enregistrées par les cibles électroniques doivent être déterminées en fonction des dimensions des zones des cibles de compétition (Règle 6.3.4).

6.3.2.5 Chaque coup atteignant une cible électronique doit avoir sa valeur et son emplacement affichés sur un moniteur placé au poste de tir.

6.3.2.6 Une cible électronique 10m doit utiliser une bande en papier, ou une autre sorte de bande témoin, qui permette de déterminer si un coup tiré a, ou n'a pas, touché la cible.

6.3.2.7 Une impression des résultats de chaque athlète à partir d'une mémoire autre que celle de l'ordinateur central (mémoire de sauvegarde) doit être disponible immédiatement pendant et après une compétition.

6.3.2.8 Quand des cibles électroniques sont utilisées, elles doivent être vérifiées avant chaque championnat ISSF, sous la surveillance du Délégué Technique, pour garantir des mesures correctes dans des conditions normales d'utilisation.

6.3.3 Caractéristiques des cibles ISSF

Les dimensions des zones, les spécifications et les tolérances des cibles doivent être conformes à cette Règle.

- 6.3.3.1** Les valeurs des impacts sur les cibles carabine et pistolet peuvent être données en valeurs entières ou, si des cibles électroniques 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.).
- 6.3.3.2** En Carabine et Pistolet, les Éliminatoires et les Qualifications sont comptées en valeurs entières, sauf, dans les Éliminatoires et les Qualifications des Championnats ISSF, pour les épreuves Carabine 10m Hommes, JG, Dames et JF, Carabine 50m Couché Hommes, JG, Dames et JF, 10m Carabine par Équipes Mixtes et Équipes Mixtes Juniors, qui doivent être comptées en valeurs décimales.
- 6.3.3.3** Les Finales Carabine et Pistolet sont comptées en valeurs décimales, sauf les Finales Pistolet 25m pour lesquelles le comptage est « Touché-Manqué », avec les zones de « Touché » basées sur des valeurs décimales mentionnées dans ces Règles.

6.3.4 Cibles officielles ISSF

6.3.4.1 Cible Carabine 300m

Zone 10	100 mm	($\pm 0,5$ mm)	Zone 5	600 mm	($\pm 3,0$ mm)
Zone 9	200 mm	($\pm 1,0$ mm)	Zone 4	700 mm	($\pm 3,0$ mm)
Zone 8	300 mm	($\pm 1,0$ mm)	Zone 3	800 mm	($\pm 3,0$ mm)
Zone 7	400 mm	($\pm 3,0$ mm)	Zone 2	900 mm	($\pm 3,0$ mm)
Zone 6	500 mm	($\pm 3,0$ mm)	Zone 1	1000 mm	($\pm 3,0$ mm)

Mouche = 50 mm ($\pm 0,5$ mm).

Visuel : Noir des zones 5 à 10 = 600 mm ($\pm 3,0$ mm).

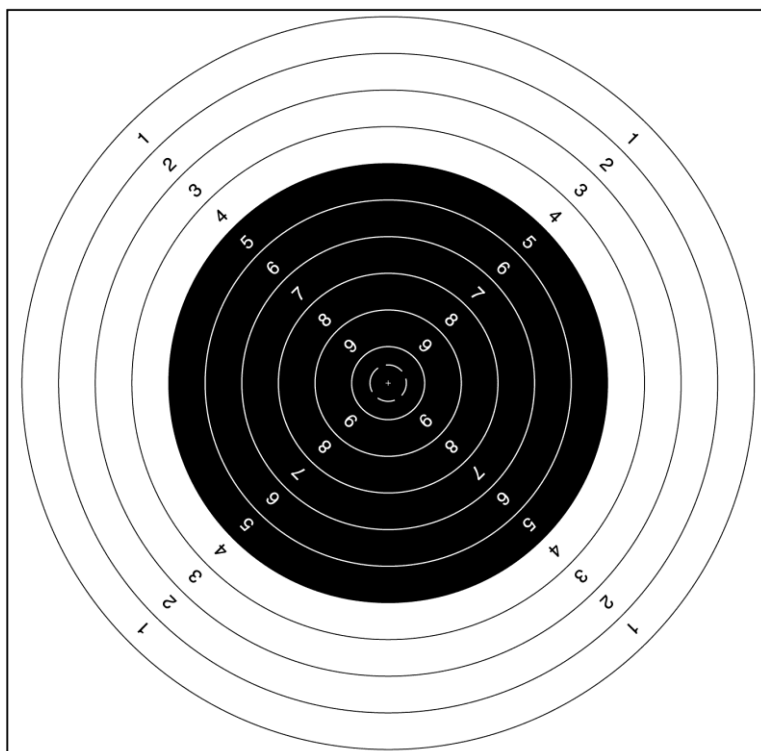
Largeur des cordons : 0,5 mm à 1,0 mm

Dimensions minimales visibles du carton :

1300 x 1300 mm (ou minimum 1020 x 1020 mm si la couleur de l'arrière-plan est identique à celle de la cible).

Les valeurs des zones 1 à 9 sont imprimées sur les diagonales perpendiculaires entre elles.

La zone 10 ne porte pas de numéro.



Cible Carabine 300m

6.3.4.2 Cible Carabine 50m

Zone 10	10,4 mm	($\pm 0,1$ mm)	Zone 5	90,4 mm	($\pm 0,5$ mm)
Zone 9	26,4 mm	($\pm 0,1$ mm)	Zone 4	106,4 mm	($\pm 0,5$ mm)
Zone 8	42,4 mm	($\pm 0,2$ mm)	Zone 3	122,4 mm	($\pm 0,5$ mm)
Zone 7	58,4 mm	($\pm 0,5$ mm)	Zone 2	138,4 mm	($\pm 0,5$ mm)
Zone 6	74,4 mm	($\pm 0,5$ mm)	Zone 1	154,4 mm	($\pm 0,5$ mm)

Mouche = 5 mm ($\pm 0,1$ mm).

Visuel : Noir, de la zone 3 à la zone 10 = 112,4 mm (+/-0,5mm).

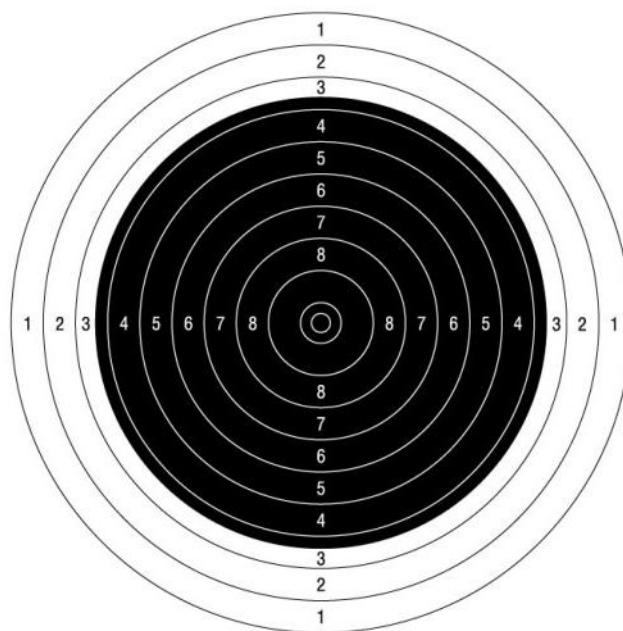
Largeur des cordons : 0,2 mm à 0,3 mm

Dimensions minimales visibles du carton : 250 x 250 mm

Les valeurs des zones 1 à 8 sont imprimées dans les zones sur deux lignes, verticale et horizontale, perpendiculaires entre elles.

Les zones 9 et 10 ne portent pas de numéro.

Des inserts de 200 mm x 200 mm peuvent être utilisés.



Cible Carabine 50m

6.3.4.3 Cible Carabine 10m

Zone 10	0,5 mm	($\pm 0,1$ mm)	Zone 5	25,5 mm	($\pm 0,1$ mm)
Zone 9	5,5 mm	($\pm 0,1$ mm)	Zone 4	30,5 mm	($\pm 0,1$ mm)
Zone 8	10,5 mm	($\pm 0,1$ mm)	Zone 3	35,5 mm	($\pm 0,1$ mm)
Zone 7	15,5 mm	($\pm 0,1$ mm)	Zone 2	40,5 mm	($\pm 0,1$ mm)
Zone 6	20,5 mm	($\pm 0,1$ mm)	Zone 1	45,5 mm	($\pm 0,1$ mm)

Mouche : lorsque le point blanc du 10 a été enlevé complètement par le plomb comme l'indique l'utilisation d'une jauge EXTERIEURE Pistolet à air.

Visuel : Noir des zones 4 à 9 = 30,5 mm ($\pm 0,1$ mm).

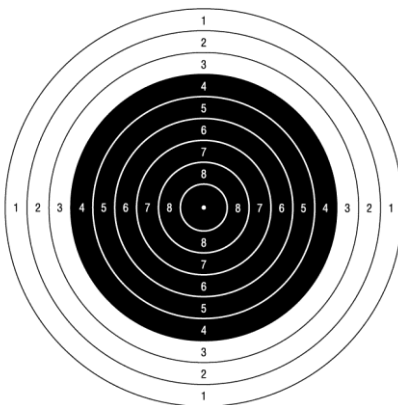
Le 10 est un point blanc = 0,5 mm ($\pm 0,1$ mm). Largeur des cordons : 0,1 mm à 0,2 mm

Dimensions minimales visibles du carton : 80 mm x 80 mm

Les valeurs des zones 1 à 8 sont imprimées dans les zones sur deux lignes, verticale et horizontale, perpendiculaires entre elles.

La zone 9 ne porte pas de numéro. Le 10 est un point blanc.

Pour améliorer la visibilité de la cible des cartons de 170 mm x 170 mm de même couleur, à placer derrière la cible, doivent être fournis.



Cible Carabine 10m

6.3.4.4 Cible Pistolet Vitesse 25m

Pour l'épreuve Pistolet Vitesse 25m et la passe vitesse des épreuves Pistolet 25m Percussion Centrale et Pistolet 25m.

Zone 10	100 mm	($\pm 0,4$ mm)	Zone 7	340 mm	($\pm 1,0$ mm)
Zone 9	180 mm	($\pm 0,6$ mm)	Zone 6	420 mm	($\pm 2,0$ mm)
Zone 8	260 mm	($\pm 1,0$ mm)	Zone 5	500 mm	($\pm 2,0$ mm)

Mouche : 50 mm ($\pm 0,2$ mm).

Visuel : Noir des zones 5 à 10 = 500 mm ($\pm 2,0$ mm).

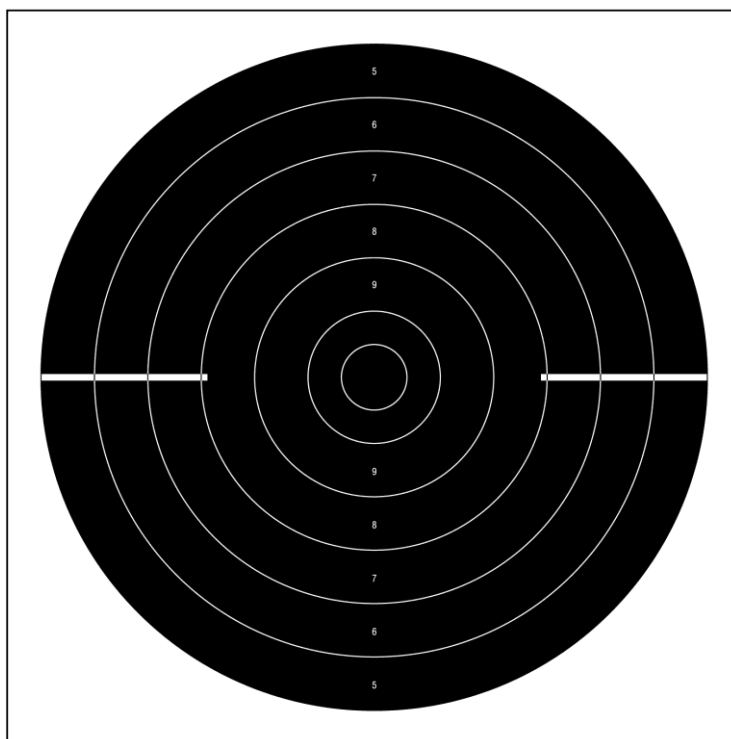
Largeur des cordons : 0,5 mm à 1,0 mm

Dimensions minimales visibles du carton :

Largeur : 550 mm ; Hauteur : 520 mm – 550 mm

Les valeurs des zones de 5 à 9 sont imprimées dans les zones sur une ligne verticale seulement. La zone 10 ne porte pas de numéro. Les chiffres doivent avoir environ 5mm de hauteur et 0,5mm d'épaisseur.

Des lignes de visée horizontales blanches de 125 mm de long et 5 mm de large remplacent les chiffres de chaque côté du centre de la cible.



Cible Pistolet Vitesse 25m

6.3.4.5 Cible Pistolet Précision 25m et 50m

Pour les épreuves Pistolet 50m et Pistolet Standard 25m ainsi que la Passe précision des épreuves Pistolet 25m Percussion Centrale et Pistolet 25m.

Zone 10	50 mm	($\pm 0,2$ mm)	Zone 5	300 mm	($\pm 1,0$ mm)
Zone 9	100 mm	($\pm 0,4$ mm)	Zone 4	350 mm	($\pm 1,0$ mm)
Zone 8	150 mm	($\pm 0,5$ mm)	Zone 3	400 mm	($\pm 2,0$ mm)
Zone 7	200 mm	($\pm 1,0$ mm)	Zone 2	450 mm	($\pm 2,0$ mm)
Zone 6	250 mm	($\pm 1,0$ mm)	Zone 1	500 mm	($\pm 2,0$ mm)

Mouche : 25 mm ($\pm 0,2$ mm).

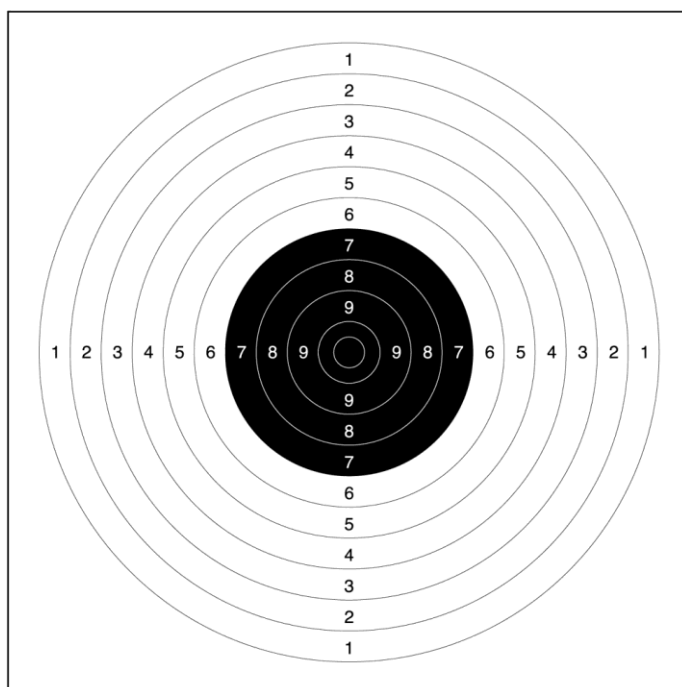
Visuel : Noir des zones 7 à 10 = 200 mm ($\pm 1,0$ mm).

Largeur des cordons : 0,2 mm à 0,5 mm

Dimensions minimales visibles du carton :

Largeur : 550 mm ; Hauteur : 520 mm - 550 mm

Les valeurs des zones de 1 à 9 sont imprimées dans les zones sur deux lignes, verticale et horizontale, perpendiculaires entre elles. La zone 10 ne porte pas de numéro. Les chiffres doivent avoir environ 10 mm de hauteur et 1mm d'épaisseur et être faciles à lire à la distance de tir avec des télescopes courants.



Cible Pistolet Précision 25m et 50m

6.3.4.6 Cible Pistolet 10m

Zone 10	11,5 mm	($\pm 0,1$ mm)	Zone 5	91,5 mm	($\pm 0,5$ mm)
Zone 9	27,5 mm	($\pm 0,1$ mm)	Zone 4	107,5 mm	($\pm 0,5$ mm)
Zone 8	43,5 mm	($\pm 0,2$ mm)	Zone 3	123,5 mm	($\pm 0,5$ mm)
Zone 7	59,5 mm	($\pm 0,5$ mm)	Zone 2	139,5 mm	($\pm 0,5$ mm)
Zone 6	75,5 mm	($\pm 0,5$ mm)	Zone 1	155,5 mm	($\pm 0,5$ mm)

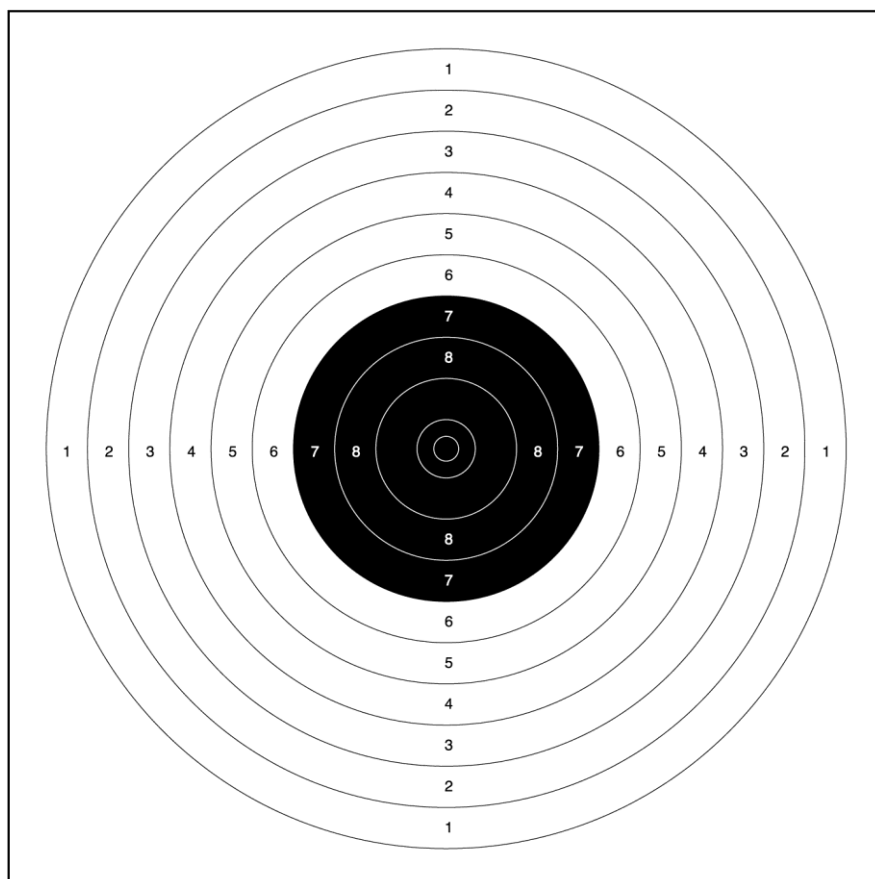
Mouche : 5,0 mm ($\pm 0,1$ mm).

Visuel : Noir des zones 7 à 10 = 59,5 mm ($\pm 0,5$ mm). Largeur

des cordons : 0,1 mm à 0,2 mm

Dimensions minimales visibles du carton : 170 mm x 170 mm

Les valeurs des zones de 1 à 8 sont imprimées dans les zones sur deux lignes, verticale et horizontale, perpendiculaires entre elles. Les zones 9 et 10 ne portent pas de numéro. Les chiffres ne doivent pas avoir une hauteur supérieure à 2 mm



Cible Pistolet 10m

6.3.4.7 Cible Mobile 50 m

La cible 50m est constituée d'un seul carton comprenant 2 cibles zonées de 1 à 10 placées de chaque côté d'un repère de visée.

Zone 10	60 mm	($\pm 0,2$ mm)	Zone 5	230 mm	($\pm 1,0$ mm)
Zone 9	94 mm	($\pm 0,4$ mm)	Zone 4	264 mm	($\pm 1,0$ mm)
Zone 8	128 mm	($\pm 0,6$ mm)	Zone 3	298 mm	($\pm 1,0$ mm)
Zone 7	162 mm	($\pm 0,8$ mm)	Zone 2	332 mm	($\pm 1,0$ mm)
Zone 6	196 mm	($\pm 1,0$ mm)	Zone 1	366 mm	($\pm 1,0$ mm)

Mouche : 30 mm ($\pm 0,2$ mm).

Largeur des cordons : 0,5 mm à 1,0 mm

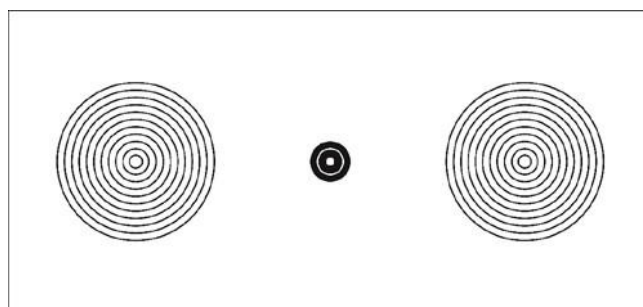
Le centre du 10 doit être horizontalement à 453mm (± 1 mm) du centre du repère de visée.

Les valeurs 1 à 9 des zones doivent être clairement imprimées en diagonales perpendiculaires entre elles.

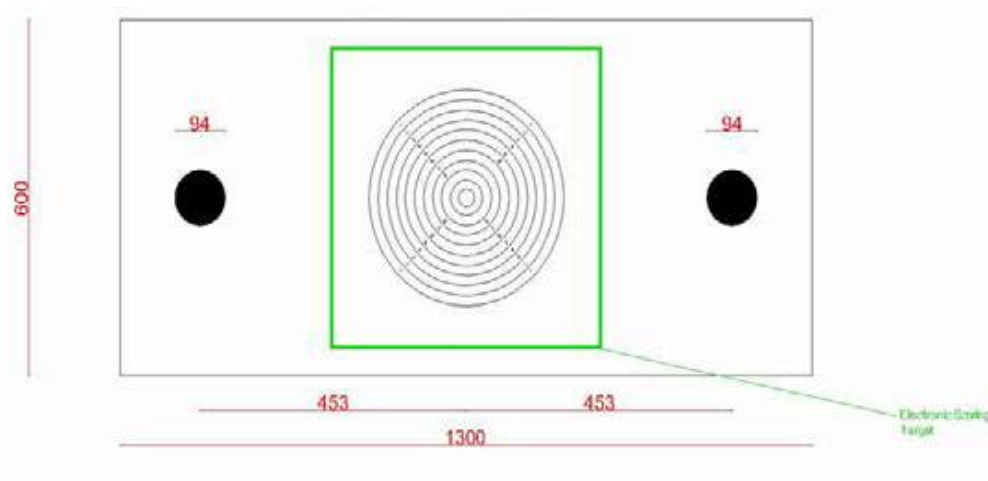
Le repère de visée est noir avec un diamètre extérieur de 94 mm et comporte des cercles blancs de la dimension du 10 (60 mm) ainsi qu'un point blanc central (15 mm).

Des centres interchangeables peuvent être utilisés. Ceux-ci doivent être correctement placés sur la cible entière.

Une seule cible 50 m avec deux repères de visée, un à gauche et un à droite de la zone de comptage peut être utilisée pour les EST.



Cibles papier pour Cible Mobile 50m



Cible pour Cible Mobile 50m avec EST

6.3.4.8 Cible Mobile 10m

La cible 10m est constituée d'un seul carton comprenant 2 cibles zonées de 1 à 10 placées de chaque côté d'un repère de visée.

Zone 10	5,5 mm	($\pm 0,1$ mm)	Zone 5	30,5 mm	($\pm 0,1$ mm)
Zone 9	10,5 mm	($\pm 0,1$ mm)	Zone 4	35,5 mm	($\pm 0,1$ mm)
Zone 8	15,5 mm	($\pm 0,1$ mm)	Zone 3	40,5 mm	($\pm 0,1$ mm)
Zone 7	20,5 mm	($\pm 0,1$ mm)	Zone 2	45,5 mm	($\pm 0,1$ mm)
Zone 6	25,5 mm	($\pm 0,1$ mm)	Zone 1	50,5 mm	($\pm 0,1$ mm)

Mouche : point blanc de diamètre 0,5 mm ($\pm 0,1$ mm) jaugé comme les zones de 3 à 10

Visuel : Noir des zones 5 à 10 = 30,5 mm ($\pm 0,1$ mm).

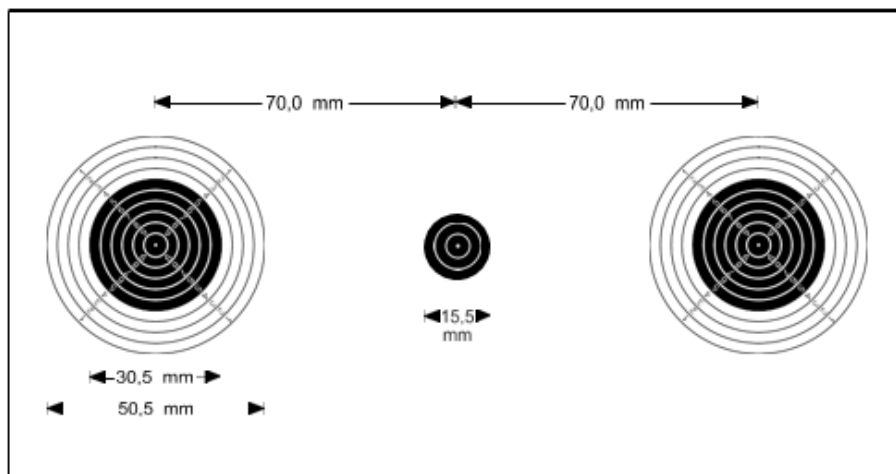
Largeur des cordons : 0,1 mm à 0,2 mm

Dimensions recommandées du carton : 260 mm x 150 mm (minimales 260 mm x 140 mm).

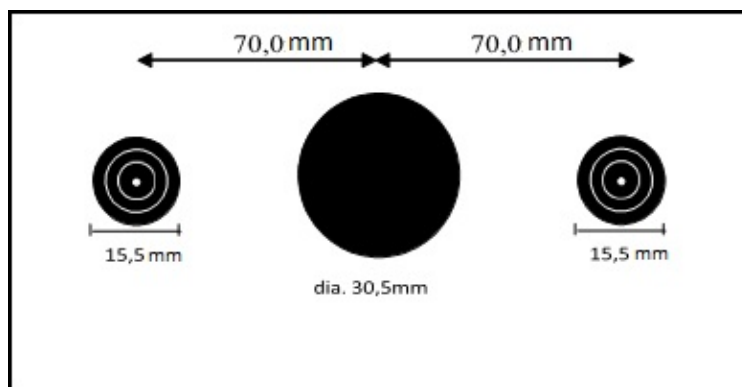
Le centre du 10 doit être horizontalement à 70 mm ($\pm 0,2$ mm) du centre du repère visuel.

Les valeurs 1 à 9 des zones doivent être clairement imprimées en diagonales perpendiculaires entre elles.

Le repère de visée central est noir avec un diamètre extérieur de 15,5 mm et comporte 2 cercles blancs de la dimension du 10 (5,5 mm) et du 9 (10,5 mm) ainsi qu'un point blanc central (0,5 mm).



Cible papier pour Cible Mobile 10m



Cible pour Cible Mobile 10m avec EST

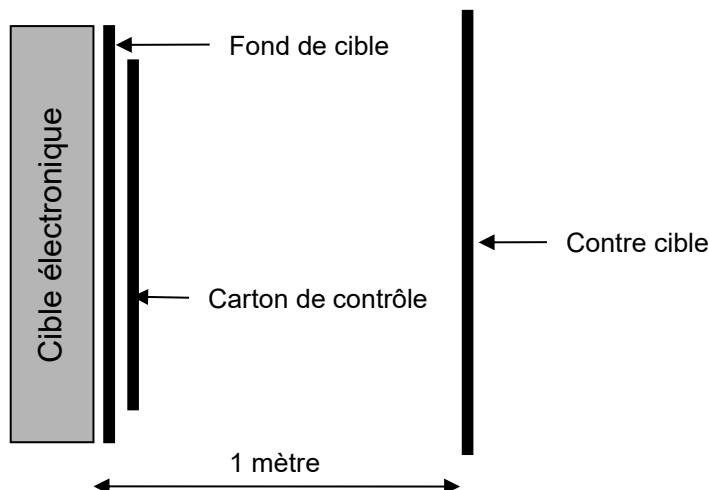
Le diamètre de 30,5 mm est un trou dans le carton

6.3.5 Contrôle des cibles

Pour les épreuves Carabine et Pistolet, le marquage des cibles et des systèmes de contrôle doivent être utilisés pour faciliter la conduite des compétitions.

6.3.5.1 Contrôle des cibles électroniques (EST)

Des contre cibles, des fonds de cibles et des cartons de contrôle sont utilisés comme systèmes de contrôle pour les cibles électroniques (EST).



6.3.5.2 Contre cibles pour cibles électroniques 50m et 300m

Pour localiser si possible les tirs croisés, des contre cibles doivent être installées en arrière des cibles entre 0,5 et 1m. La distance exacte entre cibles et contre cibles devra être mesurée et enregistrée et devra être le plus possible identique pour tous les postes.

6.3.5.3 Contre cibles pour cibles électroniques 25m

- Des contre cibles sont exigées dans toutes les épreuves de Pistolet 25 m pour aider à localiser les coups ayant manqué la cible.
- Les contre cibles doivent, au minimum, couvrir la largeur et la hauteur entière du châssis 25 m (5 cibles). Elles doivent être situées à une distance uniforme d'un (1) m derrière les cibles. Elles doivent être continues ou sur des châssis contigus de manière à enregistrer tous les coups entre les cibles.
- Les contre cibles pour cibles électroniques 25m doivent être en papier non réfléchissant *de couleur noire identique à la couleur des cartons de contrôle en France*.
- Pour les épreuves 25m, de nouvelles contre cibles devront être fournies pour chaque athlète à chaque passe.

6.3.5.4 Cartons de contrôle pour cibles électroniques 25m

Les zones centrales derrière les cibles devront être couvertes par des cartons de contrôle. Des nouveaux cartons de contrôle seront installés pour chaque athlète à chaque passe.

Pour tout impact à l'extérieur du carton de contrôle, la relation géométrique entre l'impact sur le fond de cible et ceux du carton de contrôle devra être notée sur le carton de contrôle avant de l'enlever.

6.3.5.5 Fonds de cibles et cartons de contrôle pour cibles électroniques 50m et 300m

L'arrière des cibles électroniques sera couvert par un fond de cible. Un carton de contrôle plus petit et remplaçable sera fixé sur le fond de cible. Les fonds de cible et cartons de contrôle sont à renouveler et à conserver pour chaque épreuve à 50m et 300m. Pour tout impact à l'extérieur du carton de contrôle, la relation géométrique entre l'impact sur le fond de cible et ceux du carton de contrôle devra être notée sur le carton de contrôle avant de l'enlever.

6.3.6 Plateaux d'argile pour épreuves Plateau

Diamètre :	110 mm (± 1 mm).
Hauteur :	25 mm à 26 mm
Poids :	105 g (± 5 g).

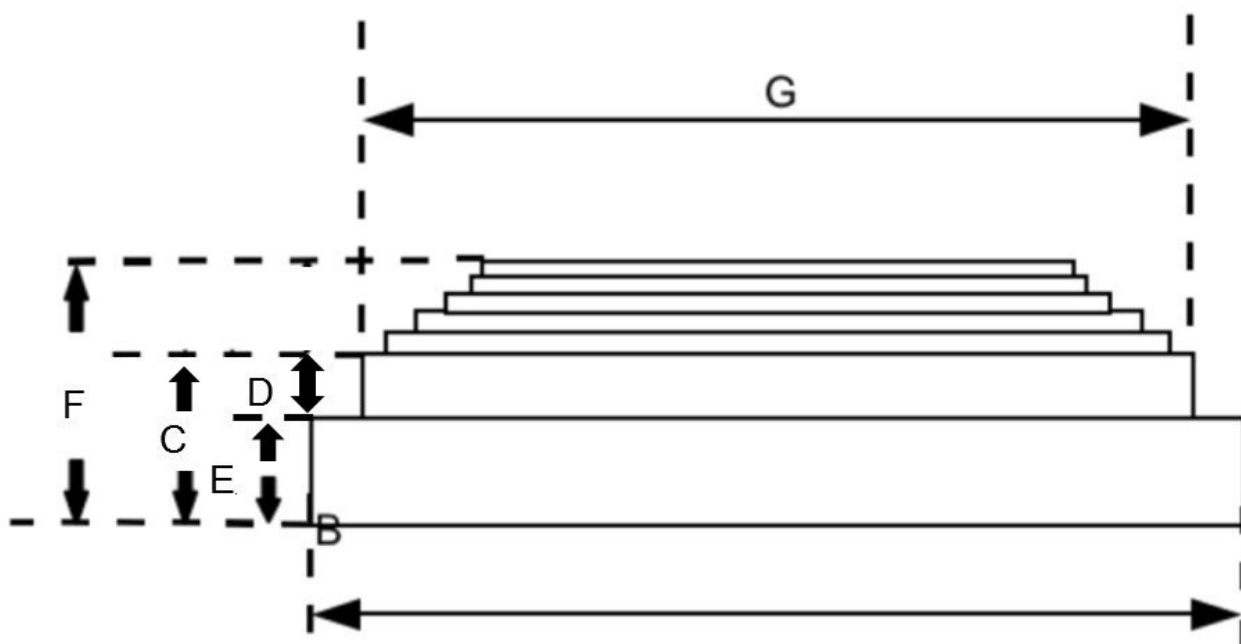
Le plateau peut être entièrement noir, blanc, jaune ou orange.

La couleur choisie doit être nettement visible sur l'arrière-plan du stand dans toutes les conditions normales de luminosité. Pour l'entraînement, on doit utiliser des plateaux de même couleur **et de même marque**.

La couleur doit être spécifiée dans les programmes des championnats ISSF Plateau.

Les plateaux d'argile utilisés dans tous les championnats et compétitions supervisés par l'ISSF doivent être approuvés par l'ISSF et doivent être écologiques et conformes aux normes internationales (Contacter le secrétariat de l'ISSF pour plus d'information).

6.3.6.1 Caractéristiques des plateaux d'argile



A - Poids	105g $\pm$ 5g	D - Hauteur de l'anneau de rotation	7mm $\pm$ 1mm
B - Ø Base	110mm $\pm$ 1mm	E - Hauteur de la Base	11mm $\pm$ 1mm
C - Hauteur base + anneau de rotation	18mm $\pm$ 1mm	F - Hauteur Totale	25mm à 26mm

* « G » : La forme du dôme du plateau doit être moulée de façon à obtenir le meilleur aérodynamisme et la stabilité du vol.

« FRAGILISATION » : Le plateau doit être suffisamment solide pour résister à la puissance de la machine nécessaire à un lancement jusqu'à 80-90 mètres mais doit être facilement cassable par des cartouches de Fosse ou de Skeet ISSF ayant une charge normale et tirées aux distances réglementaires de tir. Un appareil de test approuvé par l'ISSF doit être utilisé pour tester la fragilité **et les dimensions** des plateaux. Des normes pour l'utilisation de ces appareils de test ont été établies par les Comités Plateau et Technique de l'ISSF.

6.3.6.2 Plateaux "flash"

- a) Lors des Finales, des plateaux "flash" contenant de la poudre colorée non toxique qui contraste avec le fond du stand doivent être utilisés.



- b) Pour les qualifications et les barrages avant Finale, des plateaux "flash" contenant de la poudre colorée non toxique approuvée par l'ISSF peuvent être utilisés.
- c) Si un plateau de la même couleur externe comme ceux utilisés dans la compétition mais contenant de la poudre de couleur incorrecte, est lancé par inadvertance, le résultat d'un tir sur ce plateau sera compté.
- d) Dans tous les cas d'utilisation de plateaux "flash" ils doivent être conformes à la Règle 6.3.6.1
- e) Lors d'une compétition ISSF, le même modèle de plateaux doit être utilisé lors de l'entraînement non officiel, du PET et des qualifications.

6.4 STANDS DE TIR ET INSTALLATIONS

6.4.1 Exigences générales

- 6.4.1.1** Les exigences minimales relatives aux installations de tir utilisables pour les championnats ISSF sont indiquées dans la Règle.3.6.1 Comme ces exigences sont un minimum, en pratique, il est recommandé que pour les Championnats du Monde Plateau et les Coupes du Monde importantes cinq (5) stands soient utilisés. Pour d'importantes Coupes du Monde Carabine et Pistolet, l'utilisation de 80 postes de tir à 10m et de 80 postes de tir à 50m est également recommandée.
- 6.4.1.2** Un stand séparé pour les Finales Carabine/Pistolet est exigé pour les Championnats du Monde et les Jeux Olympiques. L'ISSF recommande qu'un stand Finales séparé soit disponible pour les Coupes du Monde.
- 6.4.1.3** Les Confédérations Continentales doivent établir leurs exigences minimales pour les championnats continentaux.
- 6.4.1.4** Les stands Fosse et Skeet peuvent être combinés. Les stands Fosse doivent être convertibles en Double Trap à moins que des stands Double Trap soient disponibles. Si possible les Finales Fosse, Double Trap et Skeet doivent être tirées au même endroit.
- 6.4.1.5** La zone utilisée par les athlètes, les officiels et les spectateurs dans les stands Carabine et Pistolet doit être couverte pour protéger du soleil, de la pluie et du vent. Cette protection doit être telle qu'aucun avantage manifeste ne soit donné à un poste de tir ou à une partie du stand.
- 6.4.1.6** L'ISSF recommande que tous les nouveaux stands soient accessibles aux personnes à mobilité réduite. Les stands existants devront être adaptés pour les rendre accessibles à ces mêmes personnes.
- 6.4.1.7** Il est recommandé que les stands utilisés pour les Championnats du Monde et les Jeux Olympiques soient terminés au moins un (1) an à l'avance.
- 6.4.1.8** Des cibles électroniques de marques et de modèles approuvés par l'ISSF doivent être utilisées pour les Éliminatoires, les Qualifications et les Finales Carabine et Pistolet des Jeux Olympiques, des Coupes du Monde et des Championnats du Monde ISSF. Les systèmes de cibles électroniques doivent posséder des moniteurs ou des écrans qui affichent individuellement les coups et les résultats ainsi qu'un classement provisoire sur des résultats incomplets dans le cours de la compétition.
- 6.4.1.9** Les Délégués Techniques sont responsables de l'inspection des stands et autres installations pour vérifier qu'ils respectent les Règles ISSF et sont préparés pour la conduite du Championnat. Les Délégués Techniques doivent utiliser la « **Check-list pour Délégués Techniques** » pour vérifier l'organisation, les stands et les installations (Disponible auprès du siège de l'ISSF).
- 6.4.1.10** Le Délégué Technique(s) peut accepter de petits écarts aux Règles ISSF qui n'entrent pas en conflit avec les intentions et l'esprit de ces Règles, à l'exception de toute différence dans les distances de tir ou les caractéristiques des cibles qui ne peuvent pas être acceptées.

6.4.2 Installations pour besoins administratifs et généraux

Les installations suivantes doivent être prévues dans les stands ou à proximité :

- a) Des zones de repos pour les athlètes.
- b) Des vestiaires pour les athlètes à proximité des stands de Qualification et de Finale.
- c) Des salles de réunion pour les Officiels, Comités et Jurys ISSF.
- d) Des bureaux pour le Comité d'Organisation et l'Administration.
- e) Une pièce avec une capacité de stockage suffisante pour les opérations de RTS (Listes, Résultats, Classement).
- f) Des pièces à usage de bureaux dans chaque stand pour les opérations de RTS (Listes, Résultats, Classement) et du Fournisseur de résultats.
- g) Des zones d'échauffement ou de tir à sec dans tous les stands, Carabine, Pistolet et Plateau.
- h) Tous les stands 10m doivent disposer de réserves d'air comprimé accessibles aux athlètes et aux entraîneurs. Les réservoirs d'air doivent être solidement fixés sur un mur, ou toute autre structure, de façon à ne pas pouvoir être renversés.
- i) Un tableau d'affichage principal pour l'affichage des résultats et notes officiels. Des tableaux plus petits dans chaque stand pour l'affichage des résultats préliminaires. Un tableau d'affichage doit aussi être installé en zone de repos des athlètes.
- j) Une zone sécurisée d'entreposage des armes.
- k) Une zone de contrôle des armes et équipements avec des vestiaires.
- l) Un atelier d'armurerie avec établis et étaux.

- m) Des installations gratuites réservées aux fabricants d'armes et d'équipements pour les révisions et réparations de leurs produits.
- n) Une zone pour des affichages commerciaux qui peuvent être à titre onéreux.
- o) Un restaurant ou des installations de vente de nourriture et de rafraîchissements **dans des conditions sanitaires sûres.**
- p) Des toilettes **et des installations pour se laver les mains.**
- q) Un accès WIFI internet et méls. Des accès internet séparés doivent être prévus pour les opérations (résultats, ISSF-TV, administration) et pour le public.
- r) Une zone pour les cérémonies de remise des médailles, ou un podium et son arrière-plan démontables qui peuvent être installés dans le stand Finales.
- s) Des installations pour les médias et les journalistes des radios et télévisions.
- t) Un local pour le contrôle anti-dopage avec des toilettes.
- u) Une infirmerie.
- v) Des parkings
- w) **Une zone de préparation près du stand Finales Plateau**

6.4.3 Caractéristiques générales des stands 10m, 25m, 50m et 300m Carabine et Pistolet

6.4.3.1 Les **nouveaux stands 25m, 50m et 300m extérieurs** doivent être construits de manière que le soleil soit autant que possible derrière l'athlète pendant la compétition. Il faut, à la conception, vérifier qu'il n'y aura pas d'ombre sur les cibles.

6.4.3.2 Les stands doivent comporter une ligne de cibles et une ligne de tir parallèles entre elles.

6.4.3.3 La conception et la construction des stands peuvent offrir les fonctionnalités suivantes :

- a) Si cela est nécessaire pour la sécurité, le stand peut être entouré de murs.
- b) Il peut également être prévu une protection contre la sortie accidentelle de projectiles, réalisée à l'aide de systèmes pare-balles transverses disposés entre la ligne de tir et la ligne de cibles.
- c) Les stands 10m doivent être intérieurs.
- d) Les stands 25m et 50m doivent être aussi souvent que possible des stands extérieurs mais peuvent être exceptionnellement fermés ou intérieurs, si des conditions climatiques ou légales l'exigent, ou des Stands Finales.
- e) Les stands 300m doivent avoir au moins 285m ouverts au jour.
- f) Les stands 50m doivent avoir au moins 35m ouverts au jour.
- g) Les stands 25m doivent avoir au moins 12,5m ouverts au jour.
- h) Les stands Finales 25m et 50m peuvent être intérieurs ou extérieurs.

6.4.3.4 L'espace en arrière des postes de tir doit être suffisant pour permettre aux arbitres et au Jury de s'acquitter de leurs tâches. Il faut prévoir un espace pour les **spectateurs** séparé de celui qui est destiné aux athlètes et aux arbitres par une barrière appropriée, placée au moins à 7 m en arrière de la ligne de tir.

6.4.3.5 Chaque stand doit être équipé à chaque extrémité d'une grande horloge (une horloge à décompte est recommandée) clairement visible par les athlètes et les officiels. L'emplacement pour la préparation aux Finales doit aussi avoir une horloge. Les horloges doivent être synchronisées avec l'ordinateur des résultats pour afficher la même heure. Les stands Finales Carabine et Pistolet doivent être équipés d'une horloge à décompte qui affiche le temps restant pour chaque tir. Les stands Plateau doivent aussi être équipés d'une horloge à décompte utilisée pour contrôler les temps de préparation.

6.4.3.6 Les cadres ou les mécanismes de cibles doivent être marqués du numéro correspondant à celui du poste de tir (en commençant de la gauche). Les chiffres doivent être assez grands pour pouvoir être vus facilement à la distance concernée, dans des conditions normales de tir et avec une vue normale. Ils doivent avoir des couleurs alternées et contrastées.

Pour les cibles 25m, chaque groupe de 5 cibles doit être affecté d'une lettre en partant du groupe « A » à gauche. Les cibles 25m doivent aussi être numérotées individuellement de 11 à 20 pour les groupes « A » et « B », de 21 à 30 pour les groupes « C » et « D », etc.

6.4.4 Pavillons indicateurs de vent pour stands 50m et 300m Carabine

6.4.4.1 Les pavillons rectangulaires indiquant les mouvements de l'air sur le stand, seront constitués d'un matériau de coton ou polyester de poids approximatif 150 g/m². La hauteur des pavillons indicateurs de vent doit correspondre à la partie centrale de la trajectoire des projectiles sans interférer avec cette trajectoire ni gêner la visibilité des cibles. Leur couleur devra contraster avec l'arrière-plan et les drapeaux bicolores ou à rayures sont autorisés et recommandés.

6.4.4.2 Dimensions et distances des pavillons indicateurs de vent

Stands	Distances	Dimensions des pavillons
Stands 50m	10m et 30m	50 mm x 400 mm
Stands 300m	50m	50 mm x 400 mm
	100m et 200m	200 mm x 750 mm

6.4.4.3 Sur les stands 50m (Carabine et Pistolet), les pavillons devront être placés à des distances mesurées depuis la ligne de tir, sur la ligne imaginaire séparant les couloirs des postes, et côté athlète de tout éventuel support de pare-balles.

6.4.4.4 Si un stand 50m est également utilisé comme stand 10m ouvert, les pavillons 10m devront être placés suffisamment loin en avant pour donner une indication correcte du vent.

6.4.4.5 Sur les stands 300m, les pavillons doivent être placés aux distances du tableau ci-dessus, sur la ligne imaginaire séparant les couloirs de tir tous les 4 postes de tir, et côté athlète de tout éventuel support de pare-balles.

6.4.4.6 Les athlètes doivent vérifier que les drapeaux ne masquent pas leurs cibles avant le début de la préparation et des essais. Seuls les arbitres ou les Jurys peuvent repositionner les indicateurs de vent.

6.4.4.7 L'usage d'indicateurs de vent personnels ainsi que le repositionnement des indicateurs de vent par les athlètes sont interdits.

6.4.5 Distances de tir

6.4.5.1 Les distances de tir doivent être mesurées de la ligne de tir à la face de la cible.

6.4.5.2 Les distances de tir doivent être aussi exactes que possible, les variations admissibles étant les suivantes :

Stand 10m	±0,05 m
Stand 25m	±0,10 m
Stand 50m	±0,20 m
Stand 300m	±1,00 m
Stand 10m Cible Mobile	±0,05 m
Stand 50m Cible Mobile	±0,20 m

6.4.5.3 Dans les stands 50m combinés (Carabine, Pistolet et Cible Mobile), la variation admise pour la cible mobile peut être portée à + 2,50 m, la largeur de la fenêtre étant modifiée en conséquence.

6.4.5.4 La ligne de tir doit être marquée d'une manière nette. La distance de tir est mesurée de la ligne des cibles à la bordure de la ligne la plus proche de l'athlète (la largeur de la ligne de tir doit donc être comprise dans la distance). Le pied de l'athlète ou, en position « Couché », son coude ne doit pas être placé sur ou devant la ligne de tir.

6.4.6 Emplacement des centres des cibles

L'emplacement du centre des cibles doit être mesuré au centre de la zone du dix (10).

6.4.6.1 Hauteur du centre des cibles

La hauteur du centre des cibles, à partir du niveau du plancher du poste de tir, doit se trouver dans les limites suivantes :

Stand	Hauteur	Tolérance
10m	1,40 m	±0,05 m
25m	1,40 m	+0,10 m/-0,20 m
50m	0,75 m	±0,50 m
300m	3,00 m	±4,00 m
10m Cible Mobile	1,40 m	±0,05 m
50m Cible Mobile	1,40 m	±0,20 m

Tous les centres des cibles appartenant à un groupe de cibles ou à un stand seront situés à la même hauteur (+/- 1cm).

6.4.6.2 Écarts horizontaux des cibles des stands 300m, 50m et 10m Carabine et Pistolet

Le centre de la cible doit être en face du centre du poste de tir correspondant. L'écart horizontal de chaque côté d'une ligne tracée perpendiculairement (90°) au centre du poste de tir ne doit pas dépasser :

Stand	Écart horizontal maximum de chaque côté
10m	0,25 m
50m	0,75 m
300m	6,00 m

6.4.6.3 Écarts horizontaux des cibles 25m Pistolet et Cible Mobile 50m et 10m

Le centre du poste de tir doit être placé ainsi :

- Stands Pistolet Vitesse : face au centre du groupe de 5 cibles.
- Stands Cible mobile : face au centre de la fenêtre.
- Le centre du poste de tir doit être orienté vers le centre de la cible correspondante ou de la fenêtre. L'écart horizontal de chaque côté d'une ligne tracée perpendiculairement (90°) au centre de la cible ou de la fenêtre ne doit pas dépasser :

Stand	Écart horizontal maximum de chaque côté
10m Cible Mobile	0,40 m
25m	0,75 m
50m Cible Mobile	2,00 m

6.4.7 Caractéristiques générales des postes de tir Carabine et Pistolet

Le poste de tir doit être stable, rigide et conçu de telle manière qu'il ne vibre ni ne bouge. Jusqu'à environ 1,2 m en arrière de la ligne de tir, l'emplacement de tir doit être à niveau dans tous les sens. Le reste du poste de tir peut être soit horizontal, soit en pente vers l'arrière avec une dénivellation de quelques centimètres.

6.4.7.1 Si le tir s'effectue à partir d'une table, celle-ci doit avoir une longueur d'environ 2,2 m et une largeur de 0,8 à 1m, elle doit être solide, stable et amovible. Les tables de tir peuvent être en pente vers l'arrière avec une dénivellation de 10 cm maximum.

6.4.7.2 Équipement du poste de tir. Équipements obligatoires :

- Une tablette de tir d'une hauteur de 0,7 à 1 m ; les athlètes Carabine ne doivent y placer aucun objet ni matériau pour en changer la hauteur.
- Un tapis pour le tir couché ou à genou de dimensions minimales hors tout : 80 x 200 cm et d'épaisseur maximum 50mm. L'athlète ne doit pas modifier le tapis fourni par le stand. L'avant du tapis (approximativement 50 cm x 80 cm) doit être constituée d'un matériau compressible d'une épaisseur inférieure à 50 mm et dont l'épaisseur reste supérieure à 10mm lorsqu'il est comprimé et mesuré avec le dispositif de mesure utilisé pour le contrôle des vêtements. Le reste du tapis doit avoir une épaisseur maximale de 50mm et minimale de 2mm. La taille minimum de l'ensemble doit être de 80 cm x 200 cm. Il est possible de prévoir 2 tapis, l'un épais et l'autre mince, ayant ensemble des dimensions qui satisfont aux règles ci-dessus. L'utilisation de tapis personnels est interdite.
- Une chaise ou un tabouret pour les athlètes au stand « Qualification » ; aucune chaise ou tabouret ne doit être placée au poste de tir ou à proximité au stand « Finales ».
- Sur les nouveaux stands, les coupe-vent en avant de la ligne de tir ne sont pas recommandés, mais si des mesures doivent être prises pour que les conditions de tir soient aussi égales que possible entre tous les emplacements de tir, des coupe-vent peuvent être utilisés.
- S'il est nécessaire de placer des écrans séparateurs sur la ligne de tir 300m, ils devront être constitués d'un matériau transparent sur un châssis léger. Ceux-ci devront se prolonger jusqu'à 50 cm au moins en avant du poste de tir et avoir approximativement 2 m de hauteur.

6.4.8 Caractéristiques des postes de tir 300 m

Les dimensions du poste de tir ne doivent pas être inférieures à 1,6 m de largeur sur 2,5 m de longueur. La largeur ne peut être réduite que si des écrans de séparation sont placés, de telle sorte qu'un athlète en position « Couché » puisse mettre sa jambe gauche dans un poste de tir adjacent sans déranger l'athlète de ce dernier.

6.4.9 Caractéristiques des postes de tir 50 m

- a) Le poste de tir doit être au minimum de 1,25m de large x 2,50m de long.
- b) S'il est utilisé également pour le tir à 300m, le poste de tir ne doit pas avoir des dimensions inférieures à 1,6m en largeur.

6.4.10 Caractéristiques des postes de tir 10 m

- a) Le poste de tir doit avoir une largeur minimum de 1m.
- b) L'arrière de la table (côté de l'athlète) doit être placé à 10cm en avant de la ligne de tir.
- c) Si le poste de tir est également utilisé pour du tir à 50 m, il doit avoir une largeur minimum de 1,25 m.

6.4.11 Caractéristiques des postes de tir 25m

6.4.11.1 Les toits et cloisons des stands 25m doivent fournir un abri convenable contre le vent, la pluie, le soleil et les éjections d'étuis.

6.4.11.2 Le poste de tir doit être muni d'un toit ou d'une couverture à une hauteur minimale de 2,20m au-dessus du sol du pas de tir.

6.4.11.3 Les stands 25 m doivent être divisés en sections qui sont composées de deux (2) groupes de cinq (5) cibles, chacun constituant une travée.

6.4.11.4 Dans les épreuves 25m, les athlètes doivent être affectés à raison d'un (1) athlète par groupe de cinq (5) cibles pour l'épreuve Pistolet Vitesse, ou de quatre (4) athlètes (cibles 1-2-4-5), ou de trois (3) athlètes (cibles 1-3-5), ou exceptionnellement cinq (5) athlètes (toutes les cibles) par groupe de cinq (5) cibles pour les épreuves Pistolet 25m, Pistolet 25m Percussion Centrale et Pistolet Standard 25m.

6.4.11.5 Les stands 25m peuvent être soit ouverts, soit divisés par des passages protégés. Dans les stands ouverts, les arbitres se déplacent de la ligne de tir aux cibles. Des passages protégés, lorsqu'ils existent doivent permettre au personnel du stand de se déplacer en sécurité à partir de ou vers la ligne de tir. Dans ce cas un système fiable de commande et de contrôle de la sécurité des déplacements doit être installé.

6.4.11.6 Chaque section doit pouvoir être manœuvrée de façon centralisée mais doit aussi pouvoir fonctionner de façon indépendante.

6.4.11.7 Les dimensions du poste ou de l'emplacement de tir doivent être :

Épreuve	Largeur	Profondeur
Pistolet Vitesse 25m	1,50 m	1,50 m
Pistolet 25m,	1,00 m	1,50 m
Pistolet 25m Percussion Centrale,	1,00 m	1,50 m
Pistolet Standard 25m	1,00 m	1,50 m

6.4.11.8 Les postes de tir doivent être séparés par des petits **écrans transparents** protégeant les athlètes des éjections d'étuis sans les masquer aux officiels. Les écrans doivent être placés ou accrochés à côté des postes de tir et doivent être suffisamment larges pour empêcher les étuis éjectés d'atteindre d'autres athlètes. Les écrans ne doivent pas masquer les athlètes de l'observation des officiels et des spectateurs.

6.4.11.9 Des lignes de référence à 45 degrés devront être tracées sur les murs du stand ou des sections du stand, à gauche ou à droite des postes de tir.

6.4.11.10 Équipements obligatoires du poste de tir :

- a) Une tablette amovible ou réglable de dimensions approximatives 50 x 60 cm et hauteur 70 à 100 cm.
- b) En Qualification les athlètes peuvent placer sur la table divers objets ou des supports pour en augmenter la hauteur jusqu'à un maximum de 1,00m.
- c) En Finale, les athlètes Pistolet peuvent poser sur la table un support de pistolet ajustable (8.6.3) sous réserve que la hauteur totale de la table avec le support n'excède pas 1,00m.
- d) Une chaise ou un tabouret pour les athlètes aux stands « Qualification », aucune chaise ni tabouret ne doit être placé au poste de tir, ou à proximité, aux stands « Finales ».

6.4.11.11 Stand de test : Un emplacement particulier – dépourvu de cibles – doit être prévu et surveillé pour l'essai des armes par les athlètes.

6.4.12 Temps d'apparition pour les épreuves 25m

- a) Pistolet Vitesse 25m : 8, 6 et 4 secondes.
- b) Pistolet Standard 25m : 150, 20 et 10secondes.
- c) Pistolet 25m et Pistolet 25m Percussion Centrale passe vitesse : apparition 3 secondes pour chaque coup alternant avec 7 secondes (+/- 0,1 sec) d'effacement.

6.4.13 Réglages des cibles électroniques 25m

Lorsque des cibles électroniques sont utilisées, le timing doit être réglé pour ajouter un temps de 0,3 seconde au temps d'allumage prévu de la lampe verte. Ce temps est la somme d'une tolérance de +0,1 seconde et d'un temps supplémentaire de 0,2 seconde qui correspond au temps de rotation d'une cible pivotante pendant lequel un impact ovalisé est accepté. De cette façon le comptage des points est identique entre cibles électroniques et cibles papier. La lampe verte reste allumée pendant le temps requis +0,1sec et la cible électronique continuera à enregistrer des coups valides pendant un temps supplémentaire de 0,2sec. **De nombreux systèmes de cibles électroniques à 25 m disposent désormais d'un affichage lumineux rouge et vert positionné en haut de la cible.**

6.4.14 Normes d'éclairage des stands intérieurs (en Lux)

Type de stand intérieur	Éclairage général minimum recommandé	Éclairage des cibles	
		Minimum	Recommandé
10m	500	1500	>1800
10m Cible Mobile	500	1000	>1000
25m	500	1500	>2500
50m	500	1500	>3000

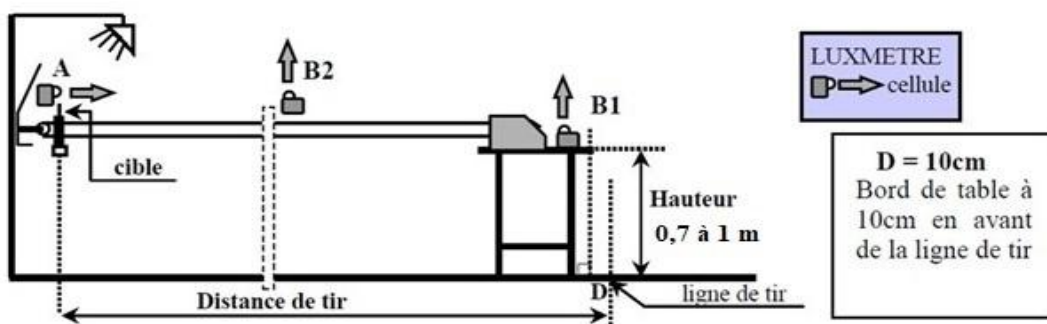
Les stands de Finale doivent avoir un éclairage général minimum de 500 lux et un éclairage minimum de 1000 lux à la ligne de tir. Pour les nouveaux stands, il est recommandé d'obtenir 1500 lux à la ligne de tir.

6.4.14.1 Les stands intérieurs doivent être équipés d'un éclairage artificiel qui procure la quantité nécessaire de lumière sans éblouir ou faire des ombres gênantes sur les cibles ou les postes de tir. L'espace situé en arrière-plan, derrière les cibles, doit être d'une couleur non réfléchissante, claire ou même neutre.

6.4.14.2 Pour la mesure de l'éclairement des cibles avec éclairage extérieur, le luxmètre doit être tenu en « A » au niveau de la cible et dirigé vers le poste de tir. La mesure pour des cibles avec éclairage intérieur est celle de la lumière réfléchiée par la face de la cible (luxmètre dirigé vers la cible).

6.4.14.3 La mesure de l'éclairement peut aussi être donnée en Lumen spécialement pour les lampes LED.

6.4.14.4 Pour la mesure de l'éclairement général le luxmètre doit être dirigé vers le plafond et tenu en (B1) au poste de tir puis au milieu (B2) entre cible et poste de tir.



Mesure de l'éclairage des stands intérieurs

6.4.15 Caractéristiques des stands Cible Mobile

- 6.4.15.1** Le stand est constitué de manière à ce que la cible courre horizontalement avec une vitesse constante dans les deux sens, à travers un espace libre appelé "fenêtre", dans laquelle la cible se déplace.
- 6.4.15.2** Les murs de protection situés de chaque côté de la fenêtre doivent avoir une hauteur telle qu'aucune partie de la cible ne soit visible avant d'apparaître dans la fenêtre. Les bords de la fenêtre doivent être marqués d'une couleur différente de celle de la cible. Si l'on utilise un traîneau plus large que la cible, la surface utile de la cible doit être clairement délimitée de manière à ce que le moment où la cible devient entièrement visible ou totalement masquée soit sans équivoque.
- 6.4.15.3** Les cibles 50 m sont placées sur un petit chariot ou un support de cible. Le chariot peut être déplacé sur des rails, un câble ou un système analogue, à l'aide d'un appareil de traction, dont la vitesse peut être réglée avec précision. Les cibles pour le tir à 10 m ne changent pas entre les deux passages.
- 6.4.15.4** Le poste de tir doit être disposé pour que les spectateurs puissent voir l'athlète. L'athlète doit être protégé de la pluie et également du soleil et du vent si cela n'empêche pas les spectateurs de le voir.
- 6.4.15.5** Le poste de tir doit avoir au moins 1 m de large et être aligné sur la ligne centrale perpendiculaire à la cible. Le poste de tir à sec doit être à gauche du poste de tir. La sécurité du poste de tir doit être assurée des deux côtés par des cloisons de séparation, telles que l'athlète ne soit pas gêné par le tir à sec ou d'autres éléments extérieurs. La longueur de la séparation entre le poste de tir et le poste de tir à sec doit être telle que l'athlète tirant à sec puisse voir la bouche du canon de l'athlète en compétition prenant la position PRÊT.
- 6.4.15.6** Devant l'athlète, il doit y avoir une table de 70 à 100 cm de haut.
- 6.4.15.7** Derrière l'athlète, il doit y avoir une place pour l'arbitre et au moins un membre du Jury. Le greffier doit se trouver derrière ou à côté du poste de tir.
- 6.4.15.8** Temps de parcours des cibles :

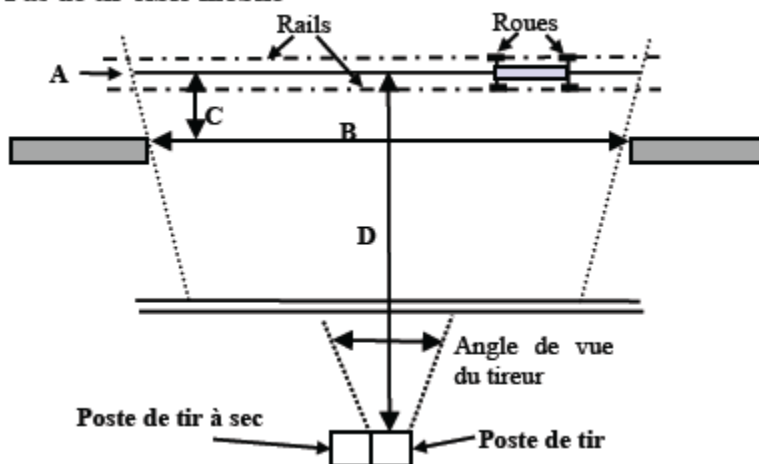
Vitesse lente :	5,0 secondes +0,2 sec. – 0,0 sec.
Vitesse rapide :	2,5 secondes +0,1 sec. – 0,0 sec.

Le chronométrage devra se faire de préférence à l'aide d'un chronomètre électronique mis en marche et arrêté par des interrupteurs montés sur le rail. Si cette méthode ne peut pas être utilisée, le chronométrage peut se faire en prenant la valeur médiane des indications de trois chronomètres actionnés par trois personnes différentes. Si le temps de passage est inférieur ou supérieur au temps réglementaire, le personnel de stand ou le Jury doit le régler afin qu'il respecte les normes imposées. Si le réglage du temps est intégré dans le système de contrôle du départ, il sera plombé après vérification du temps par le Jury.

- 6.4.15.9** Le chronométrage doit être contrôlé par électronique et affiché en permanence pour permettre aux athlètes et aux arbitres d'en prendre connaissance. Tout écart doit être corrigé immédiatement.

6.4.16 Stands Cible Mobile

Pas de tir cible mobile





A	Longueur visible du parcours de la cible
B	Fenêtre du mur entre les angles visibles
C	Distance de la cible à l'angle visible du mur
D	Distance de tir
Formule pour calculer la largeur de la fenêtre	$B = A \times (D - C) / D$
Exemple (50m) : C= 0.20 m	$B = 10,00 \text{ m} \times (50,00 \text{ m} - 0,20 \text{ m}) / 50,00 \text{ m}$ $B = 10,00 \text{ m} \times 49,80 / 50,00 = 10,00 \text{ m} \times 0,996$ B = 9,96 m
Exemple (10m) : C= 0.15 m	$B = 2,00 \text{ m} \times (10,00 \text{ m} - 0,15 \text{ m}) / 10,00 \text{ m}$ $B = 2,00 \text{ m} \times 9,85 / 10,00 = 2,00 \text{ m} \times 0,985$ B = 1,97 m

6.4.16.1 Règles spécifiques aux stands Cible Mobile 50m

- Des deux côtés de la fenêtre, il doit y avoir un mur vertical pour protéger le Personnel en fonction et les marqueurs.
- On doit élever une butte de terre derrière la fenêtre et, devant celle-ci, un mur bas, pour cacher et protéger le mécanisme de la cible.
- Depuis le poste de tir, la cible doit être visible sur une distance de 10m (+0,05m / -0,00m). La fenêtre de tir étant placée en avant de la cible, sa largeur devra être légèrement inférieure à cette distance.
- Les pavillons indicateurs de vent ne sont pas autorisés en Cible Mobile 50m.

6.4.16.2 Règles spécifiques aux stands Cible Mobile 10m

- Si le changement de cible et l'évaluation des coups se font en arrière du support de cible, il doit y avoir une protection sûre pour le Personnel et les marqueurs. Le changement et l'évaluation des cibles doivent être supervisés par un membre du Jury.
- En arrière de la fenêtre, il doit y avoir un dispositif qui arrête les plombs et empêche les ricochets. Le mécanisme portant la cible doit être protégé par une plaque de couverture frontale.
- Depuis le poste de tir, la cible doit être visible sur une distance de 2,00m (+ 0,01m / -0,00m). La fenêtre de tir étant placée en avant de la cible, sa largeur devra être légèrement inférieure à cette distance.
- Pour gagner du temps, deux postes de tir peuvent être utilisés en alternance. Si tel est le cas, les deux postes ne doivent pas s'écarter des normes.
- Avec des cibles électroniques, le temps doit être réglé au temps prévu plus 0,1 sec ceci pour être certain que le temps d'apparition du visuel soit correct.

6.4.17 Caractéristiques générales des installations Plateaux

6.4.17.1 Les stands construits dans l'hémisphère Nord doivent permettre de tirer dans la direction nord ou nord-est. Les stands construits dans l'hémisphère Sud doivent permettre de tirer dans la direction sud ou sud-est. Cette disposition a pour but de tirer au maximum avec le soleil dans le dos.

6.4.17.2 Les nouveaux stands Plateau devront être construits, où cela est estimé nécessaire et réalisable, avec une zone de retombée des plombs suffisamment plane et libre d'obstacles (un minimum de 90 m de l'avant du poste de tir) pour permettre le ramassage mécanique et la récupération des plombs. Des filets peuvent aussi être installés pour cette récupération.

6.4.17.3 Quand des installations Plateau comprennent plus d'un stand, les stands doivent être identifiés, en partant de la gauche, par des lettres (A, B, C, etc.) ou des chiffres (1, 2, 3, etc.).

6.4.18 Caractéristiques des stands Fosse

6.4.18.1 La fosse

Les dimensions intérieures de la fosse seront approximativement de 20 m d'une extrémité à l'autre, de 2 m de l'avant à l'arrière et de 2 m à 2,1 m du sol au plafond, permettant ainsi le libre mouvement du personnel et un espace suffisant pour le stockage des plateaux (voir figures).

6.4.18.2 Distance entre les fosses

La distance entre le centre du lanceur quinze (15) de la fosse A et le centre du lanceur un (1) de la fosse B ne doit pas être inférieure à 35 m. Sur des installations déjà existantes si la distance est inférieure à 35 m, le Jury peut - si nécessaire - réduire les angles de lancement du lanceur 13 de la fosse A et du lanceur trois (3) de la fosse B pour éviter, lors d'un départ simultané, un croisement des plateaux gênant les athlètes concernés.

6.4.18.3 Les lanceurs de plateaux

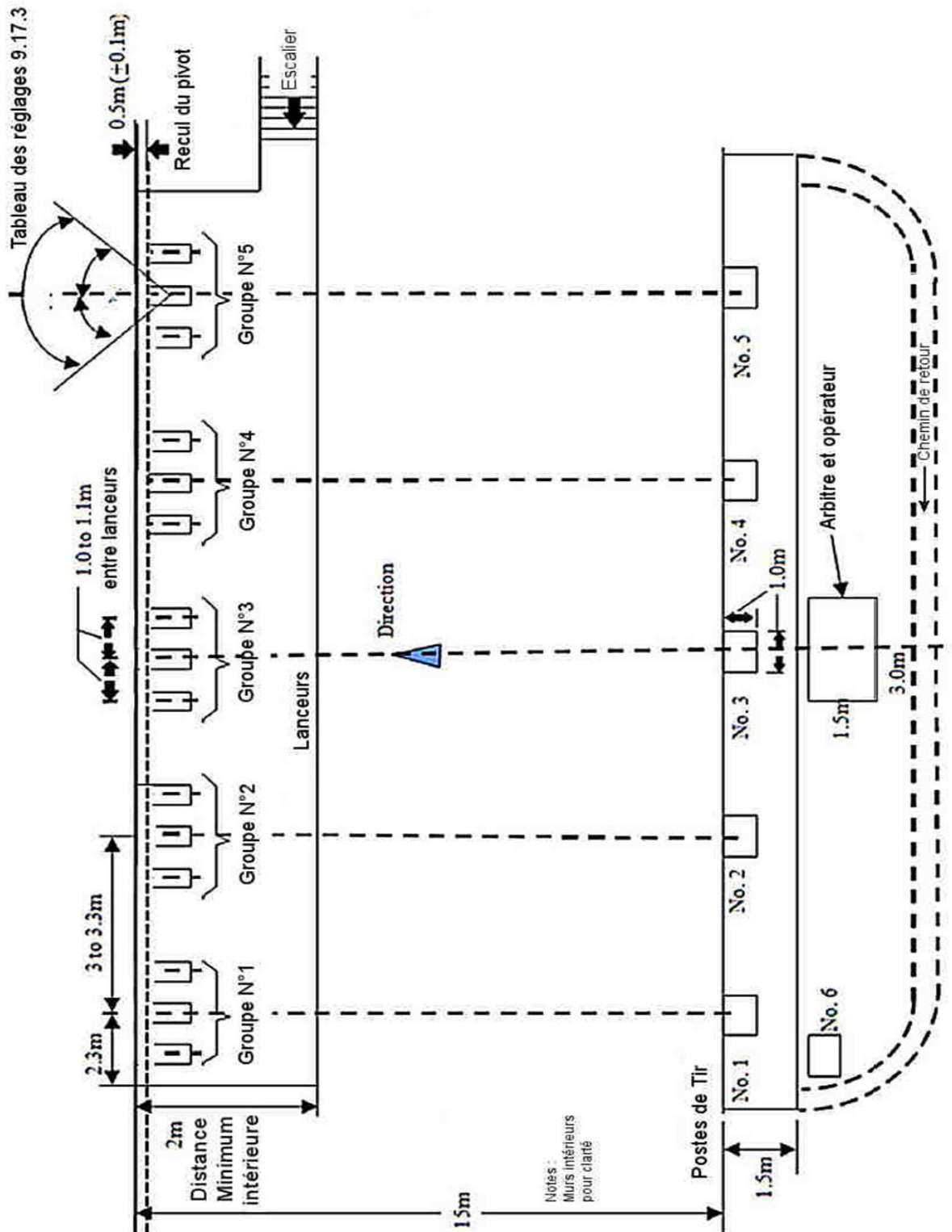
Chaque fosse doit être équipée de 15 lanceurs fixés au mur avant. Les lanceurs sont placés en 5 groupes de 3 et le centre de chaque groupe doit être indiqué uniquement par une marque peinte sur le dessus du toit de la fosse et positionnée de manière à indiquer la sortie du plateau pour un réglage à 0°. La marque peinte doit avoir la forme d'un triangle isocèle dont les côtés doivent avoir une longueur de $0,40\text{m} \pm 0,05\text{m}$. Le triangle doit être positionné avec sa base alignée avec le bord du toit de la fosse. Dans chaque groupe, l'écartement entre lanceurs doit être égal et se situer entre 1 à 1,1 m. L'écartement entre les lanceurs centraux de chacun des groupes doit être de 3 m à 3,30 m mais peut varier de 3 à 6 m pour des stands existant déjà.

- a) Dans le cas de lanceurs avec une rotation du bras dans le sens horaire, la distance entre le lanceur de gauche (vu d'en haut) et le lanceur central de chaque groupe peut être réduite au-dessous de l'écartement prévu de 1 m à 1,10 m (voir aussi Règle 6.4.19.3).
- b) Les lanceurs doivent être installés dans la fosse de manière que le point pivot du bras de lancement soit à 50 cm +/-10 au-dessous du niveau supérieur du toit et à 50 cm +/-10 en retrait du bord frontal du toit quand l'appareil est réglé pour la hauteur de 2 m. Ceci définit le point de lancement. Les lanceurs peuvent être : automatiques (chargement + armement) ou semi-automatiques (chargement manuel + armement automatique) ou manuels (chargement manuel + armement manuel). Les réglages de l'élévation, de la direction et de la tension du ressort principal doivent pouvoir être plombés après vérification et approbation du Jury. Tous les lanceurs doivent être pourvus d'un dispositif permettant d'établir avec précision les réglages de lancement des plateaux. Les lanceurs qui sont chargés à la main doivent être munis de 2 arrêts fixés sur l'appareil et destinés à empêcher tout déplacement délibéré ou accidentel du plateau sur le bras de lancement modifiant les réglages du départ. Des graduations par 10° de l'élévation et de la direction doivent figurer sur l'appareil.
- c) Les lanceurs doivent être déclenchés par un dispositif électrique/manuel ou électrique/microphone. En manuel la commande doit être placée de façon que l'opérateur puisse voir l'athlète et entendre aisément son appel. Le dispositif déclencheur doit garantir une distribution égale pour chaque athlète dans une série de 25 plateaux : 10 à droite + 10 à gauche + 5 au centre. Pour une distribution correcte dans une série de 25 plateaux, chaque groupe doit en lancer 2 depuis le lanceur gauche, 2 depuis le lanceur droite et 1 depuis le lanceur du centre pendant que les athlètes vont du poste 1 au 5. **Les 15 lanceurs de chaque stand de tir doivent être de la même marque et du même modèle ; aucun mélange de lanceurs n'est autorisé sur un même stand.**
- d) Les 5 postes doivent être alignés à $15\text{ m} \pm 0,05\text{m}$ en retrait du bord avant de la fosse. Chaque poste de tir doit être délimité de manière très apparente par un carré de 1x1 m centré sur une ligne perpendiculaire à la ligne des pas de tir et se prolongeant vers le lanceur central du groupe correspondant.

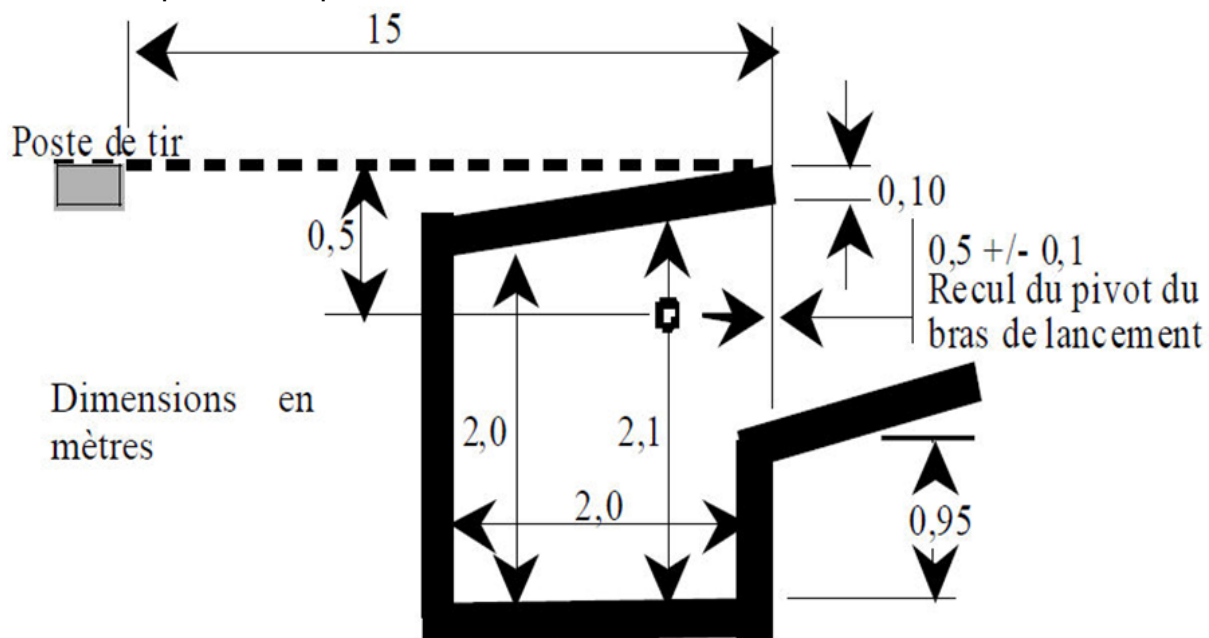
Un sixième poste (où l'athlète numéro 6 pourra prendre place) doit être indiqué à environ 2 m en arrière et légèrement à gauche du poste de tir 1. **Dans le stand Finales, deux stations d'attente supplémentaires (7 et 8) seront positionnées à 1 m derrière la station 6. Les huit (8) postes peuvent être équipés d'une table ou d'un banc pour poser les cartouches et autre équipement. Le poste doit être solide et à niveau dans toutes les directions et il doit être pourvu d'un morceau de bois, de tapis ou de caoutchouc d'environ 15 cm (carré ou rond) pour appuyer l'arme.**
- e) Pour les Finales de Fosse, des lampes de couleur d'intensité moyenne doivent être fixées aux supports des microphones à une hauteur de 40 à 75 cm pour indiquer quand le microphone est « ouvert ». Le dispositif de commande des lampes doit être conçu de façon à indiquer une « pause » (microphone fermé) de 5 à 25 secondes dès que chaque athlète a tiré sur un nombre déterminé de plateaux. À la fin de la « pause », l'arbitre doit commander « PRÊT » et l'athlète suivant devant tirer disposera de 12 secondes supplémentaires de préparation avant d'appeler le plateau.
- f) Un chemin doit être aménagé à 3 m ou 4 m derrière la ligne de tir et utilisé obligatoirement par l'athlète se rendant du poste 5 vers les postes 6, 7 ou 8. Les athlètes ne doivent pas passer entre ce chemin et la ligne des postes de tir. Un câble, un cordage ou autre barrière doit être installé de 7 à 10 m derrière ce chemin pour empêcher l'accès des spectateurs. L'arbitre et le membre du Jury sont responsables du respect de cette règle. Les postes de tir, l'emplacement de l'arbitre et celui des opérateurs doivent être protégés du soleil et de la pluie à l'exception du stand des Finales qui doit être ouvert, si possible.

6.4.18.4

Chaque poste doit être marqué bien en évidence par un carré de 1,00 m x 1,00 m centré sur une ligne perpendiculaire à la ligne des postes de tir et s'étendant à travers la marque peinte qui indique le point de sortie à zéro (0) degré au-dessus de la machine du milieu de chaque groupe de trois.



6.4.18.5 Coupe de la fosse épreuves Fosse



6.4.19 Caractéristiques des stands Skeet

6.4.19.1

Le stand de skeet comporte 2 cabanes (une haute et une basse) et 8 postes de tir. Les postes 1 à 7 sont disposés sur une portion de cercle de rayon 19,20 m limitée par une corde de base de longueur 36,80 m (avec une tolérance de +/- 0,25 m) située à 5,50 m du centre du cercle qui est indiqué par un poteau.

- a) Le centre du cercle est indiqué par un poteau qui matérialise également la base du point de croisement des plateaux.
- b) En commençant à gauche (face au poteau central) les postes de tir 1 et 7 sont situés aux 2 extrémités de la corde de base et les postes 2 à 6 sont placés sur l'arc de cercle à des points équidistants les uns des autres (la distance entre les centres des postes de tir est 8,13 m en ligne droite). Le poste de tir 8 est placé au centre de la corde de base (voir figure).
- c) Les postes 1 à 7 sont matérialisés par des carrés de 90cm (+/-5 cm) de côté, tracés parallèlement au rayon du cercle passant par l'indicateur du poste de tir (centre du poste). Le poste 8 est matérialisé par un rectangle de 90 cm (+/-5 cm) sur 185 cm (+/-5 cm) dont les longueurs sont tracées de part et d'autre parallèlement à la corde de base. La position de chaque poste doit être indiquée avec précision. L'indicateur des postes 1 à 7 doit être au milieu du côté le plus proche du centre du cercle. L'indicateur du poste 8 doit être au milieu de la corde de base. Les 8 postes doivent être au même niveau avec une tolérance de +/-5cm.

6.4.19.2

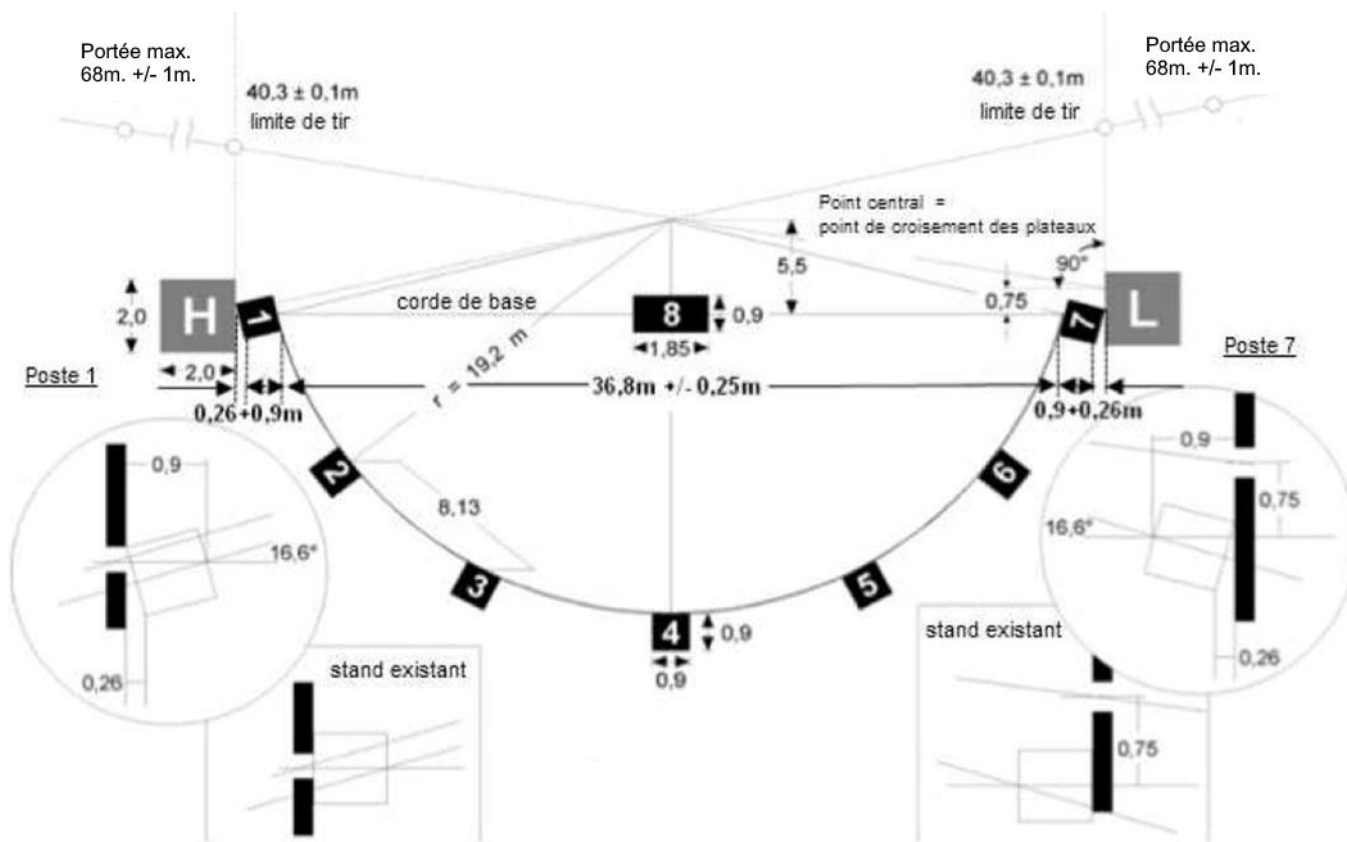
Distance, direction et élévation des plateaux

- a) Chaque cabane doit être équipée d'un lanceur à position fixe. Le bras du lanceur de la cabane haute, en position horizontale doit être à 2,80 m +/- 0,10 m au-dessus du niveau du poste 1. Celui de la cabane basse doit être à 0,80 m +/- 0,10 m au-dessus du niveau du poste 7. **Les deux lanceurs de plateaux doivent être de la même marque et du même modèle.**
- b) Cabane haute : le plateau doit émerger à 90 cm (+/-5 cm) en arrière de l'indicateur du poste 1. La mesure est effectuée le long de la corde de base prolongée et à 3,05 m (+/-5 cm) au-dessus du niveau du poste 1. Cabane basse : le plateau doit émerger à 90 cm (+/-5cm) en arrière de l'indicateur du poste 7. La mesure est effectuée le long de la corde de base prolongée et déplacée de 75 cm (+/-5 cm) vers l'extérieur et à 1,05 m (+/-5 cm) au-dessus du niveau du poste 7.
- c) Les plateaux - correctement lancés - doivent passer à l'intérieur d'un cercle de 90 cm à 95 cm de diamètre placé à une hauteur de 4,60 m (+/-5 cm) au-dessus du point central.
- d) Par temps calme, les plateaux doivent être lancés à une distance de 68,00 m +/- 1 m depuis la face de la cabane derrière les postes 1 et 7. Si les distances exactes ne peuvent pas être mesurées, le Jury devra décider de la trajectoire.
- e) Les limites de tir pour les postes 1 à 7 sont de 40,3 m (+/-10 cm) depuis la face de chacune des cabanes. Pour le poste 8, la limite de tir est fixée à l'intersection avec la droite joignant le poste 4 au poste 8 et le point de croisement des plateaux. Des indicateurs appropriés doivent être placés sur les trajectoires des plateaux aux points 40,3 m (+8-10 cm) pour signaler les limites de tir des 2 cabanes. Des indicateurs similaires doivent être placés à 67 et 69 m pour signaler la portée des plateaux réguliers.
- f) Un écran de protection doit être installé sur l'ouverture de chacune des cabanes. Cette protection doit rendre l'opérateur invisible par l'athlète de n'importe quel poste de tir. Elle est aussi obligatoire comme mesure de sécurité pour protéger l'opérateur d'une possible blessure par un coup direct ou un ricochet et éviter que les athlètes ne reçoivent des débris de plateau venant de la cabane. Une barrière (câble ou cordage) doit être mise entre 7 m à 10 m en arrière du poste 4 et être parallèle à la corde de base joignant les postes 1 à 7. Les spectateurs ne doivent pas se trouver dans la zone intérieure à cette barrière. L'arbitre et les membres du Jury sont responsables du respect de cette règle.
- g) Les lanceurs doivent être déclenchés par un dispositif électrique/manuel ou électrique/microphone (voir la note ci-dessous) avec un système de minuterie et placé de façon que l'opérateur (puller) puisse voir et entendre l'athlète. Pour tous les championnats ISSF, l'usage d'une minuterie qui déclenche le départ des plateaux à un instant indéfini à l'intérieur d'une période allant de zéro à trois (3) secondes après que l'athlète a appelé son plateau est obligatoire. Le déclenchement des doublés doit être actionné par un contacteur unique.
- h) Note : Si un dispositif électrique/microphone est utilisé, il doit être conçu de manière à produire un délai d'une durée aléatoire comprise entre 0,2 et 3 secondes.
- i) Une lampe de couleur doit être installée à l'extérieur de chacune des deux cabanes. Ces lampes doivent s'allumer immédiatement quand l'athlète appelle et s'éteindre au départ des plateaux. Ces lampes doivent pouvoir être vues clairement par l'arbitre. La lampe doit être installée sur le côté de la cabane faisant face aux spectateurs à une hauteur de 2,2 à 2,8 m sur la cabane haute et 1,6 à 2 m sur la cabane basse.

6.4.19.3 Un filet amovible ou mobile doit être installé entre les pas de tir afin de limiter la dispersion de débris d'une cible à l'autre. Ce filet sera ouvert lors du contrôle des cibles par le jury et restera fermé pendant le tir, sauf en cas de panne de lanceur. Dans ce cas, le Jury devra s'assurer que le lanceur était correctement réglé et que le plateau était normal et conforme au règlement. Ce filet devra mesurer au minimum 8 m de haut et 8 m de large.

6.4.19.4 Tracé du stand skeet

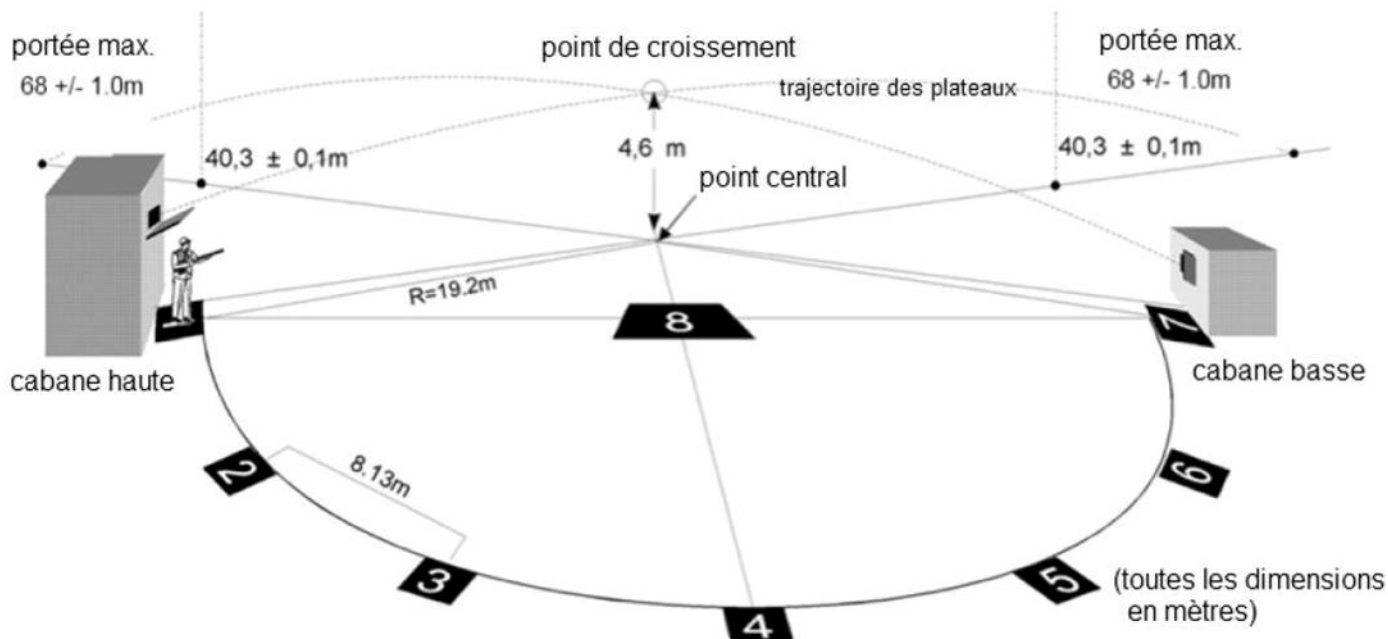
Un nouveau stand de skeet doit respecter ces spécifications. Les stands construits avant 2013 avec les postes 1 et 7 faisant face à la cabane opposée continueront à être acceptés lors des Championnats ISSF.



6.4.19.5 Vue du stand skeet

DANS LA FIGURE SUIVANTE, LE POINT DE CROISEMENT DOIT ÊTRE à 4,6m +/- 0,05m au-dessus du centre du cercle.

Le plateau doit passer à l'intérieur d'un cercle de 0,9m +/- 0,05m dont le centre est situé à 4,6m au dessus du point central



6.5 JAUGES ET INSTRUMENTS DE TEST

- Le Comité d'Organisation doit fournir un jeu complet de jauges et d'instruments de contrôle des armes et équipements pendant les Championnats ISSF.
- Une liste détaillée des instruments nécessaires au Contrôle des Équipements ainsi que les caractéristiques de ces instruments sont disponibles auprès du siège de l'ISSF.
- Le Délégué Technique ISSF, ou le Président du Jury de Contrôle des Équipements, doit vérifier et approuver toutes les jauges et les instruments avant le début de la compétition.
- Des appareils destinés à l'étalonnage des instruments du Contrôle des Équipements sont disponibles auprès du siège de l'ISSF et doivent être utilisés avant chaque journée de contrôle ou lorsqu'une disqualification peut être prononcée suite à un test post compétition (des formulaires de rapport d'étalonnage sont disponibles auprès du siège de l'ISSF).
- Les appareils de mesure de l'épaisseur, rigidité et souplesse des vêtements et chaussures des athlètes doivent être construits selon la Règle 6.5.1 et approuvés par le Comité Technique de l'ISSF.

6.5.1 Appareil de mesure d'épaisseur



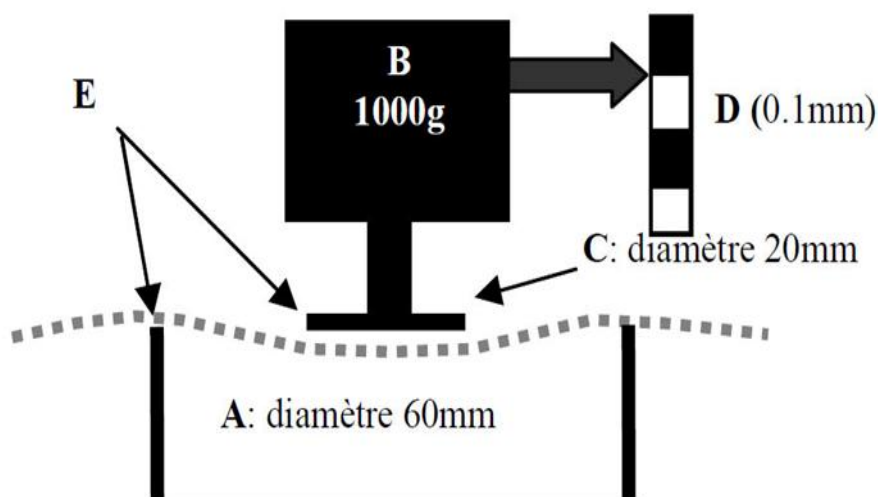
L'appareil utilisé pour mesurer l'épaisseur des vêtements et des chaussures doit avoir une résolution de mesure du dixième de millimètre (0,1 mm). La mesure doit être effectuée par application d'un poids de 5 Kg, l'appareil comportant deux disques de 30 mm de diamètre se faisant face (voir dessin).

6.5.2 Appareil de mesure de rigidité

L'appareil utilisé pour mesurer la rigidité des vêtements doit avoir une résolution de mesure du dixième de millimètre (0,1mm). Ses dimensions sont indiquées ci-dessous :

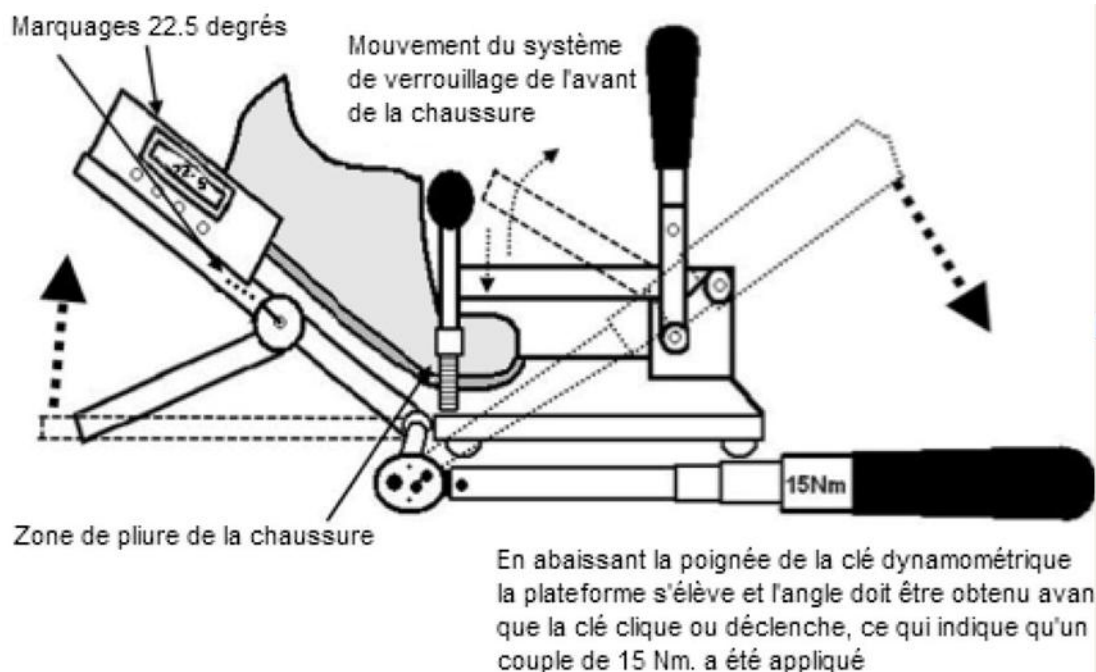
A	Cylindre de mesure	60 mm de diamètre
B	Poids de mesure	1000 g (avec attache et plateau C)
C	Plateau de mesure	20 mm de diamètre
D	Indicateur digital	Précision 0,1 mm
E	L'arrondi des bords du plateau de mesure (C) et du cylindre (A) ne doit pas avoir plus de 0,5 mm de rayon.	

- Les mesures de rigidité doivent être faites avec le matériau posé à plat, sans l'étirer, sur le cylindre de mesure « A ».
- Le poids de mesure « B » applique le plateau de mesure « C » sur le matériau posé sur le cylindre de mesure « A » (voir dessin).



6.5.3 Appareil de contrôle de la flexibilité des semelles des chaussures

L'appareil utilisé pour mesurer la souplesse des semelles des chaussures doit mesurer avec précision, en degrés, la flexion de la semelle soumise à un couple déterminé (Nm).



6.6 GESTION D'UN CHAMPIONNAT

6.6.1 Programme et planning d'un championnat

La gestion d'un Championnat ISSF doit être en conformité avec ces Règles, à l'exception des Jeux Olympiques et des Jeux Continentaux qui doivent être conduits selon la Charte et les Règles du Comité Olympique International ou du Comité Olympique du continent concerné.

6.6.1.1 Programme officiel d'un Championnat. Le bureau du Secrétaire Général de l'ISSF fournira à chaque Comité d'Organisation un programme standard puis coordonnera la préparation d'un programme officiel du Championnat. Ce programme sera finalisé lors de l'atelier ISSF des organisateurs en novembre de l'année précédant le Championnat. Le Comité d'Organisation, affichera sur les sites web de l'ISSF, et devra publier puis envoyer à toutes les Fédérations membres de l'ISSF, le programme officiel du Championnat incluant les invitations, le calendrier, le symbole ou le logo officiel et les formulaires d'inscription, dès que possible après sa finalisation. **Il est recommandé que le délégué technique de l'ISSF, en collaboration avec le comité d'organisation, établisse les informations générales et les publie en ligne au moins 6 mois avant le début du championnat.**

6.6.1.2 Planning Officiel. Le bureau du Secrétaire Général de l'ISSF, le Comité d'Organisation et le Délégué Technique désigné pour le Championnat doivent préparer un **Planning Officiel** détaillé. Ce planning doit inclure un jour officiel d'arrivée, au moins un jour d'entraînement officiel, ou entraînement avant épreuve (PET), les jours nécessaires à la compétition, et un jour officiel de départ. Le planning d'un Championnat du Monde incluant les jours d'entraînement officiel et des cérémonies d'ouverture et de clôture, ne doit pas dépasser 20 jours. Les stands peuvent être ouverts à la discrétion du Comité d'Organisation **et de l'ISSF** pour des entraînements non officiels avant le jour d'entraînement officiel (PET).

6.6.1.3 Le **Planning Officiel** doit indiquer les dates et les horaires **de la cérémonie d'ouverture**, de l'entraînement **non** officiel, de l'entraînement avant épreuve (PET), des Éliminatoires, des Qualifications **ou séries Plateau**, **de la réunion technique**, **de la disponibilité du contrôle des équipements**, d'entrée en chambre d'appel des Finales, des Finales et des cérémonies de remise des médailles. **Lors de l'élaboration des programmes pour les championnats de l'ISSF, un délai minimal d'une heure et demie doit être prévu entre la fin des Qualifications et l'heure de convocation pour la Finale.** Les modifications approuvées par le Délégué Technique doivent être effectuées dès que possible après la date de clôture des inscriptions et envoyées à toutes les délégations participantes.

6.6.1.4 État et limites des inscriptions. Les Fédérations nationales peuvent inscrire dans les épreuves d'un Championnat ISSF au maximum trois athlètes, par nation et par épreuve, concourant pour **l'obtention** d'une récompense. De plus, dans une Coupe du Monde, le Comité d'Organisation peut accepter au maximum deux athlètes supplémentaires par nation et par épreuve concourant pour un Point de Classement seulement (RPO), Score Minimum de Qualification Olympique (MQS), ou pour une Participation Hors Match (OOC), **Toutefois, les statuts RPO, MQS ou OOC ne sont possibles que s'il y a plus de trois (3) inscrits dans une épreuve pour ce pays.**

6.6.1.5 Nombre maximum d'inscriptions. Le Comité d'Organisation et le Délégué Technique doivent fixer le **nombre maximum d'inscriptions** (capacité des stands) pour chaque épreuve au programme. Les inscriptions qui dépassent le maximum pour une épreuve seront placées sur une liste d'attente et ne seront acceptées que si des places deviennent disponibles avant la date de clôture des inscriptions.



6.6.2 Réunion Technique

Une réunion technique conduite par le Directeur de la compétition et le(s) Délégué(s) Technique(s) doit être planifiée la veille du premier jour de compétition pour informer les Responsables des équipes des détails de la compétition et de tout changement. **Une réunion technique distincte peut être organisée pour les épreuves plateaux si cela s'avère plus avantageux pour les équipes arrivant sur place.**

6.6.3 Entraînements

6.6.3.1 Entraînement officiel. L'entraînement Officiel **sera intégré au programme si le temps le permet.**

6.6.3.2 Entraînement avant Épreuve (PET). Un Entraînement avant Épreuve doit être prévu avant le début de la Qualification pour chaque épreuve individuelle au programme. Pour les épreuves individuelles Carabine, Pistolet et Cible Mobile, chaque athlète doit être autorisé à s'entraîner à son poste de tir pendant un minimum de 40 minutes par relais (30 minutes par relais pour le Pistolet Vitesse 25m et 15 minutes par athlète en Cible Mobile) un jour précédant l'épreuve. Ceci en plus des jours d'entraînement officiels inscrits au Programme (Pour le Plateau, voir la Règle 9.6.2.1). Si des épreuves par équipes mixtes sont programmées après les mêmes épreuves en individuel, un Entraînement avant Épreuve sans affectation de poste imposée peut être prévu pour ces épreuves dans un créneau disponible du programme. **Si une séance d'entraînement avant épreuve (PET) est prévue au programme pour les épreuves par Equipes Mixtes, sa durée doit être d'au moins 30 minutes.**

6.6.3.3 Entraînement libre. En plus des entraînements officiels et avant les épreuves, les athlètes peuvent avoir la possibilité de s'entraîner si des postes de tir et du Personnel sont disponibles, **généralement le jour des arrivées.**

6.6.3.4 Dispositifs d'Entraînement/Suivi électroniques. Les dispositifs d'entraînement/de suivi électroniques ne doivent pas être utilisés pendant l'entraînement avant épreuve (PET) ou la compétition (Eliminatoire, Qualification, Finale), mais peuvent être autorisés pendant l'entraînement officiel et non officiel.

6.6.4 Inscription et confirmation

Les Fédérations nationales doivent entrer les inscriptions dans le système d'inscription de l'ISSF avant la date limite, 30 jours avant le jour d'arrivée (Règle 3.8.3.2).

- a) Des inscriptions tardives peuvent être acceptées jusqu'à 3 jours avant le jour d'arrivée à condition de régler la pénalité de retard et qu'il y ait encore de la place (Règle 3.8.3.3).
- b) La confirmation des inscriptions et leur paiement au Comité d'Organisation ainsi que les formulaires de vérification d'inscription doivent être faits à l'arrivée par les Responsables des équipes (Règle 3.8.4.1).
- c) Des changements peuvent être faits mais seulement en accord avec la règle 3.8.3.4. Ces changements doivent être terminés au plus tard à 12h la veille de l'Entraînement avant Épreuve pour une épreuve donnée.

6.6.5 Start Lists ("Listes de départ")

- a) Les Start Lists indiquant les postes de tir **et les affectations dans les relais, le squadding et leur affectation**, doivent être publiées et distribuées au plus tard à 16h00 la veille de l'Entraînement avant Épreuve pour les épreuves Carabine et Pistolet, ou le jour de l'Entraînement avant Épreuve pour les épreuves Plateau. Pour les équipes mixtes, voir aussi règle 6.18.1.4.
- b) **Option de développement durable :** Si l'organisateur met à disposition un système de remise de méls ou un accès internet WIFI généralement disponible sur le site de la compétition, et un poste ouvert au public, il peut avec l'autorisation du Délégué Technique l'utiliser pour diffuser les Start Lists et s'affranchir de la distribution papier.
- c) **Remplacements :** Un athlète, dans une compétition par équipe seulement, peut de manière exceptionnelle être remplacé par un athlète déjà inscrit jusqu'à une (1) heure avant l'horaire de début de cette compétition. Cette règle s'applique aussi pour les épreuves composées de plusieurs parties ou se déroulant sur plusieurs jours.

6.6.6 Attribution des postes en carabine et pistolet

- a) L'attribution aux athlètes des postes de tir et des relais de Qualification doit se faire par tirage au sort sous la supervision du Délégué Technique avec un programme informatique conçu à cet effet.
- b) La répartition des athlètes aux postes de tir en Finale se fera également par tirage au sort, conformément à la règle 6.17.1.2.
- c) Chaque fois que le tirage est utilisé pour répartir les postes de tir, le Délégué Technique devra approuver les contraintes du stand à prendre en compte. Il devra approuver également le groupement dans des sections spécifiques d'un stand des athlètes concourant pour un MQS, RPO et OOC.
- d) Les athlètes individuels et les équipes (nations) doivent tirer dans des conditions aussi égales que possible.
- e) Les athlètes d'une même nation ne doivent pas être placés sur des postes adjacents.
- f) Les athlètes d'une même nation doivent être répartis aussi équitablement que possible entre les relais.



- g) Si le nombre d'athlètes est supérieur au nombre de postes en Carabine ou Pistolet 10m, les athlètes seront répartis par tirage au sort en 2 ou plusieurs relais.
- h) S'il est prévu plus d'un relais dans une épreuve par équipe, les membres des équipes doivent être répartis équitablement dans les relais.
- i) Si une épreuve Carabine dure plus d'un jour, tous les athlètes doivent tirer le même nombre de coups chaque jour dans la (ou les) même(s) position(s).
- j) Si une épreuve Pistolet est divisée en 2 passes ou jours, tous les athlètes doivent terminer la première passe avant que la seconde ou le deuxième jour ne commence. Tous les athlètes doivent tirer le même nombre de séries chaque jour d'une compétition de 2 jours.

6.6.6.1 Éliminatoires pour les épreuves 50m et 300m en extérieur

Si le nombre d'athlètes dépasse la capacité du stand, il sera organisé une Éliminatoire. Le Délégué Technique peut y déroger pour des contraintes d'horaire.

- a) Toute Éliminatoire doit porter sur le déroulement complet de l'épreuve. Les scores obtenus lors des éliminations seront utilisés pour tous les résultats des athlètes dans les épreuves par équipe inscrits à cette épreuve.
- b) Tous les athlètes sont répartis par tirage au sort.
- c) Les relais des Éliminatoires doivent être programmés le jour précédant celui des Qualifications.
- d) Le nombre (X) d'athlètes qualifiés dans chaque relais sera proportionnel au nombre (A) de concurrents ayant effectivement participé à celui-ci. Le nombre de qualifiés devra être annoncé lors de la réunion technique (Technical Meeting).
- e) Formule : $X = A \times \text{Nombre total de postes utilisables} / \text{Nombre total d'athlètes}$

Exemple : 60 postes utilisables et 101 participants = coefficient de qualification égal à $60/101 = 0,59$

1^{er} relais : 54 participants x 0,59 = 32,08 = 32 qualifiés.

2^{ème} relais : 47 participants x 0,59 = 27,92 = 28 qualifiés.

- f) Les membres des équipes et des nations seront répartis équitablement dans les relais des éliminatoires. Les résultats des équipes seront établis à partir du résultat des éliminatoires quand celles-ci ont lieu
- g) Si le nombre de cibles ne permet pas de placer 2 membres de la même équipe dans le premier relais et le troisième dans le deuxième relais, il sera nécessaire d'organiser trois relais avec un membre d'équipe dans chacun d'eux
- h) Un athlète non qualifié aux éliminatoires ne doit pas poursuivre l'épreuve.
- i) En cas d'égalité aux éliminatoires pour les dernières places qualificatives, le classement suivra les règles de barrage.
- j) Si une Éliminatoire n'est pas programmée dans une Coupe du Monde Junior et que des relais sont prévus, les Chefs d'équipe sont autorisés à décider du groupement de leurs athlètes dans les relais.
- k) Dans les épreuves de qualification 50m 3 positions, s'il n'y a qu'un seul relais, celui-ci est alors considéré comme 2^{ème} phase et les 8 premiers tireront la Finale.

6.6.6.2 Programme et attribution des postes de tir pour le pistolet vitesse 25m

- a) La deuxième passe de 30 coups ne peut commencer que si tous les athlètes ont terminé la première passe. S'il y a moins d'athlètes que nécessaire pour compléter tous les relais, l'attribution des postes de tir doit être faite pour laisser des postes de tir libres dans le dernier relais de la première et seconde passe.
- b) Pour la 2^{ème} passe, l'attribution des postes dépendra du classement établi à partir des résultats de la première passe de 30 coups, les athlètes derniers au classement tirant dans le premier relais, **sauf si les deux passes ont lieu le même jour, auquel cas la liste de départ de la deuxième passe doit être la même que celle de la première passe.** Les postes dans chaque relais seront tirés au sort.

6.6.6.3 Programme et attribution des postes de tir pour le Pistolet 25m

L'épreuve peut être programmée sur un ou deux jours. Il est préférable, si possible, de la programmer sur deux jours avec la passe Vitesse et la Finale le deuxième jour. Dans ce cas, l'Entraînement avant l'Épreuve du premier jour ne concernera que la passe Précision. Un nouvel Entraînement avant Épreuve pour la passe Vitesse du lendemain devra être organisé le premier jour après la passe Précision.

6.6.6.4 Le Squadding et le tirage au sort du Plateau sont dans la Règle 9.11.2.3

6.6.6.5 Le Squadding et le tirage au sort de la Cible Mobile sont dans la Règle 10.7.3.1.

6.7 VÊTEMENTS ET ÉQUIPEMENTS DE TIR

6.7.1

L'ISSF établit des normes relatives aux vêtements et équipements de compétition que les athlètes peuvent utiliser lors des championnats ISSF. Le Contrôle des Équipements doit appliquer ces normes afin de garantir une compétition juste, à égalité, où aucun athlète ne peut obtenir un avantage déloyal sur les autres.

6.7.2

Les athlètes doivent s'assurer que tous les vêtements et équipements qu'ils utilisent lors des championnats ISSF sont conformes aux Règles ISSF.

6.7.3

Tout l'équipement des athlètes peut être vérifié par le Jury du Contrôle des Équipements, le Contrôle des Équipements mis en place par le Comité d'Organisation, ou par les jurys de la compétition.

6.7.4 Caractéristiques des vêtements et équipements de tir

6.7.4.1 Les Règles applicables à des équipements spécifiques utilisés par les athlètes dans une discipline particulière se trouvent dans les Règles de cette discipline.

6.7.4.2 L'utilisation de tout dispositif, moyen ou vêtement, incluant l'usage de bandages élastiques, de straps médicaux ou similaires, qui immobilisent ou réduisent trop les mouvements du corps, des bras ou des jambes de l'athlète, est interdit pour les athlètes Carabine, Pistolet, et Cible Mobile, de façon à ce que les performances des athlètes ne soient pas artificiellement améliorées.

6.7.4.3 Les radios, les iPods, ainsi que tout autre appareil similaire ou de communication, sont interdits durant les compétitions et les entraînements, sauf pour les officiels de la compétition.

6.7.4.4 Les téléphones portables et autres appareils de communication électroniques ne sont pas autorisés sur l'aire de compétition.

6.7.4.5 Lors des compétitions et championnats officiels de l'ISSF avec retransmission télévisée, tous les finalistes des épreuves carabine et pistolet à 10 m et 50 m doivent être équipés d'un système de visée en temps réel sur leur arme. L'installation de ces systèmes doit avoir lieu dans la chambre d'appel des finales avant chaque finale, sous la supervision des jury RTS de l'ISSF et des techniciens et officiels de la présentation sportive. Un temps suffisant doit être prévu pour cette installation, et les athlètes doivent bénéficier d'une assistance de la part du personnel et des officiels formés. Ces systèmes sont essentiels à la retransmission télévisée et à la présentation visuelle du sport et des performances des athlètes ; toutes les infrastructures doivent être mises en œuvre pour garantir le bon fonctionnement technique de ce service lors des compétitions de l'ISSF.

6.7.5 Code Vestimentaire ISSF

Les athlètes, entraîneurs et officiels sont responsables de venir sur les stands habillés de façon appropriée à un événement sportif public. L'habillement des athlètes et des officiels doit être conforme au Code vestimentaire ISSF. Voir la Règle 6.20 pour le Code vestimentaire ISSF complet.

6.7.6 Contrôle des équipements

6.7.6.1 Le Comité d'Organisation doit mettre en place un Contrôle des Équipements qui est supervisé par le Jury de Contrôle des Équipements. Ce Contrôle des Équipements doit être accessible à tous les athlètes afin qu'ils puissent faire vérifier la conformité de leurs équipements aux Règles ISSF avant la compétition. Pour s'assurer de cette conformité, le Jury de Contrôle des Équipements et le Contrôle des Équipements devront procéder au hasard à des vérifications post compétitions (6.7.9).

6.7.6.2 Procédures de contrôle des équipements

- a) Le Comité d'organisation doit faire connaître aux Responsables des équipes et athlètes où et à quel moment leurs équipements pourront être vérifiés avant ou pendant la compétition.
- b) Le Contrôle des Équipements doit être accessible aux athlètes des disciplines Carabine, Pistolet et Cible Mobile désirant faire vérifier leur équipement, du jour de l'entraînement officiel jusqu'au dernier jour de compétition
- c) Des appareils ISSF d'étalonnage doivent être utilisés pour vérifier les instruments du Contrôle des Équipements, au début de chaque journée de contrôle ou quand une disqualification est envisagée lors d'un contrôle post compétition.
- d) Les athlètes sont encouragés à présenter toute pièce de leur équipement au Contrôle des Équipements pour vérification s'ils ne sont pas sûrs qu'elle puisse passer avec succès un contrôle post compétition.
- e) Le Contrôle des Équipements doit vérifier que tous les pantalons, vestes de tir et chaussures sont identifiés par des scellés portant un numéro de série unique attribué à l'athlète. Ces scellés doivent être conçus de telle façon qu'ils ne puissent pas être retirés sans les briser. Les scellés posés pour la « vérification une seule fois » des vêtements remplissent cette

condition. Les vestes, pantalons **et chaussures** qui ne portent pas de scellés doivent être vérifiés pour conformité aux Règles ISSF, puis munis des scellés enregistrés pour l'athlète. Les Jurys Carabine et Contrôle des Équipements utiliseront ces scellés pour leurs vérifications post compétition au hasard selon la Règle 7.5.1.2.

- f) Le Contrôle des Équipements doit tenir un registre **de tous les articles** qu'il vérifie, avec portés sur des fiches, le nom de l'athlète, la marque (fabricant), le numéro de série et le calibre de chaque arme vérifiée
- g) **Le contrôle des équipements doit s'assurer que tous les pistolets sont enregistrés dans la base de données de l'ISSF et qu'une carte a été remise à l'athlète. Les pistolets non enregistrés doivent être vérifiés quant à leur conformité au règlement ISSF et enregistrés au nom de l'athlète.**
- h) L'athlète est responsable de vérifier que chaque réservoir d'air ou de CO2 soit dans la limite de validité donnée par le fabricant (dix (10) ans au maximum). Une vérification assortie de conseils pourra être effectuée par le Contrôle des Équipements.
- i) Une copie de la fiche de contrôle des équipements est donnée à l'athlète qui doit la conserver en permanence avec son équipement. Si un athlète perd cette fiche de contrôle, son remplacement coûtera 10 euros.
- j) Si une pièce de vêtement Carabine doit être soumise à une seconde, ou plus, vérification durant le même championnat, chaque nouvelle vérification coûtera 20 euros. Aucun vêtement ne peut être soumis au Contrôle des Équipements plus de trois fois. Si un élément ne passe pas la troisième fois, il ne doit pas être utilisé en compétition. S'il est utilisé, cela entraînera une disqualification
- k) **Pour les athlètes du skeet, un sceau sera placé à l'arrière du ruban de marquage du skeet, et un petit rivet creux à l'avant.**

6.7.7 N° de Dossards (Départ) et articles portés par les athlètes

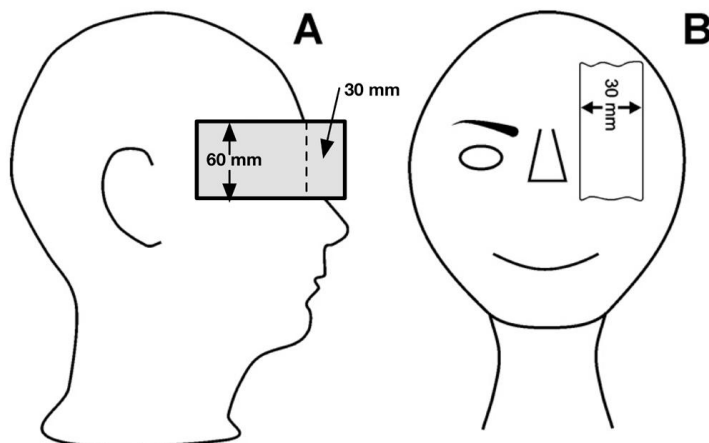
6.7.7.1 Les athlètes doivent recevoir un dossard d'identification à porter au dos du vêtement extérieur et au-dessus de la ceinture pendant toute la durée de la compétition. Cette identification doit comporter le numéro attribué, le nom de famille de l'athlète et l'abréviation CIO de son pays. Si un drapeau national est utilisé, il sera placé à gauche de cette abréviation. La hauteur des lettres sera aussi grande que possible sans être inférieure à 20mm (pour le Plateau, voir les Règles 9.12.2 et 9.12.3).

6.7.7.2 **Les dossards et Numéros de Départ des Finales** devront être portés par les athlètes dans le dos et au-dessus de la ceinture durant tout le temps de leur participation à l'Entraînement avant Épreuve et à toutes les phases de la compétition. Si le dossard est disponible mais n'est pas porté, l'athlète ne peut pas participer au championnat. De nouveaux **Numéros de Départ** seront émis lors de la préparation avant les Finales **Plateau et Pistolet Vitesse 25m**. **Les Numéros de Départ des Finales ne seront pas portés pour les autres Finales carabine et pistolet.**

6.7.7.3 Tous les athlètes doivent se conformer aux Règles d'admission, aux droits commerciaux de l'ISSF et aux Règles de sponsoring et de publicité. Ces règles régissent tant la publicité que le port des emblèmes, marques commerciales ou logos avec des contrôles et des sanctions.

6.7.8 Cache-œil

6.7.8.1 **Des cache-œil latéraux** (d'un seul ou des deux côtés) fixés au chapeau, à la casquette, aux lunettes de tir ou à un bandeau et n'excédant pas 60 mm de hauteur (A) sont autorisés seulement pour les athlètes Plateau, voir Règle 9.13.4. L'avant de ces caches, lorsqu'il est vu de côté, ne doit pas s'étendre à plus de 30mm en avant d'une ligne passant par le milieu du front. Les cache-œil latéraux doivent être constitués seulement de matières plastiques.



6.7.8.2 **Un cache-œil limité à 30 mm de largeur (B), est autorisé sur l'œil qui ne vise pas.**



6.7.9 Tests post-compétition

- 6.7.9.1** Des contrôles post compétition selon les procédures spécifiées par l'ISSF dans le Manuel du contrôle des équipements, doivent être conduits après les Éliminatoires et les Qualifications. Le Jury du Contrôle des équipements est responsable de la conduite de tous les tests post-compétition. Des juges de même sexe que celui des athlètes à contrôler doivent être disponibles pour les tests des vêtements et du « taping ». Un échec lors des tests spécifiques post-compétition ci-dessous doit se traduire par une disqualification de l'athlète (DSQ) :
- a) Carabine : vêtements de tir, sous-vêtements, taping et caractéristiques des carabines (poids de détente si applicable).
 - b) Pistolet : chaussures, taping, poids de détente, dimensions de l'arme, la crosse (Règle 8.12), vitesse et poids de la balle (si applicable).
 - c) Plateau : Voir les Règles Plateau.
 - d) Cible Mobile : poids de la carabine, grossissement de la lunette (10m), poids de détente (50m 10.4.3.6 a) et bande repère de veste.
 - e) Toutes disciplines : défaut de présentation à un contrôle post-compétition après avoir reçu un avis écrit d'avoir à se présenter.
- 6.7.9.2** En cas d'échec lors d'un contrôle après la compétition, le Président du Jury du Contrôle des Équipements, ou un membre du Jury du Contrôle des Équipements ou de compétition, doit confirmer que le test a été conduit correctement et que l'athlète est disqualifié. La procédure de confirmation doit inclure l'utilisation des appareils d'étalonnage ISSF afin d'attester que les instruments utilisés pour le contrôle donnent des valeurs exactes.
- 6.7.9.3** Un Appel contre une disqualification consécutive à un contrôle post compétition peut être soumis au Jury d'Appel. Le Jury d'Appel doit alors décider si le test a été conduit correctement, mais il ne peut pas le répéter. Le Jury d'Appel ne peut annuler une disqualification pour échec d'un contrôle post compétition que s'il trouve que les tests n'ont pas été effectués correctement.
- 6.7.9.4** Un contrôle sur suspicion (sélection d'athlètes non aléatoire) peut être décidé quand un Jury a une forte présomption qu'un athlète a modifié, ou tenté de modifier, son arme, ses vêtements ou ses équipements.
- 6.7.9.5** Lors de tous les contrôles ciblés effectués après la phase de Qualification, tous les finalistes des épreuves carabine et pistolet doivent également être contrôlés (les 10 meilleurs athlètes, afin de tenir compte d'éventuelles disqualifications). Cette mesure s'ajoute aux contrôles réalisés dans la zone de préparation aux Finales.

6.8 JURYS DE LA COMPÉTITION

Les Jurys sont responsables de conseiller, assister et superviser les officiels désignés par le Comité d'Organisation.

- a) Des Jurys de stand supervisent la conduite des épreuves (Carabine, Pistolet, Plateau, Cible Mobile et Target Sprint) dans leurs disciplines respectives.
- b) Des Jurys RTS (Listes, Résultats, Classement) supervisent les opérations de vérification des résultats et de classement, **et rédigent le « Result Book » de la compétition en coopération avec le fournisseur officiel des résultats.**
- c) Des Jurys de Contrôle des Équipements supervisent le contrôle des vêtements et des équipements des athlètes
- d) **Système d'assistance vidéo à l'arbitrage (VAR). En cas d'utilisation du VAR, le Jury est responsable du fonctionnement et du contrôle du système. Il sera désigné pour manipuler si besoin le moniteur pendant les Finales. Il supervisera le fonctionnement du système et veillera à sa bonne utilisation conformément aux protocoles établis.**

6.8.1

Les arbitres de stand, les arbitres RTS et arbitres Plateau désignés par le Comité d'Organisation **et l'ISSF** assurent le bon déroulement de la compétition, tandis que les Jurys conseillent et supervisent. Les arbitres et les Jurys sont mutuellement responsables de la conduite de l'entraînement et des compétitions dans le respect des Règles ISSF ; ils doivent s'assurer que ces Règles sont appliquées de manière juste et équitable pendant les compétitions.

6.8.2

Tous les membres du Jury en fonction doivent porter la veste **homologuée par l'ISSF**. Cette veste peut être achetée auprès d'un **fournisseur agréé** ISSF. Il est recommandé que tous les arbitres en fonction portent une veste de couleur distinctive de préférence verte lorsqu'ils sont en fonction. Il est également recommandé que tous les arbitres de ciblisme portent des vestes de couleur fluo ou des brassards très visibles.

6.8.3

Avant le début de la compétition, les Jurys de la compétition doivent examiner la conformité des stands et des dispositions prises concernant l'organisation des épreuves et la mise en place du Personnel en fonction. Ceci en coordination avec



toute vérification préalable effectuée par le Délégué Technique.

6.8.4

Les membres du Jury doivent observer en permanence les positions de tir et l'équipement des athlètes.

6.8.5

Les membres du Jury ont le droit d'examiner les armes, l'équipement, les positions des athlètes à tout moment y compris pendant les entraînements et les compétitions.

6.8.6

Durant les entraînements et les compétitions, les membres du Jury sont responsables de la vérification de conformité des vêtements et équipements des athlètes avec les Règles ISSF relatives au sponsoring et à la publicité (Règles 4.4-4.7 et 6.7.7.3).

6.8.7

Pendant les compétitions, les membres du Jury ne doivent pas s'approcher d'un athlète pendant qu'il tire (un coup ou une série lors des épreuves de tir de vitesse), **ou qu'il est à son poste de tir Plateau**. À moins qu'il soit nécessaire d'intervenir immédiatement si la sécurité est en jeu.

6.8.8

Une majorité du Jury doit toujours être présente sur le stand pendant la compétition afin que, si nécessaire, le Jury puisse se réunir et prendre une décision immédiatement.

6.8.9

Les membres du Jury peuvent prendre des décisions individuelles au cours des compétitions, mais doivent consulter les autres membres du Jury et les arbitres de pas de tir **ou Plateau** s'il y a quelque doute. Si un Officiel d'équipe ou un athlète n'accepte pas la décision prise individuellement par un membre du Jury, il peut, par une réclamation écrite, demander une décision majoritaire du Jury.

6.8.10

Les membres du Jury doivent être totalement impartiaux dans leurs décisions, quelles que soient la nationalité, la race, la religion, l'identité ethnique ou culturelle de tout athlète impliqué.

6.8.11

Les Jurys doivent traiter toutes les réclamations qui leur sont soumises selon les Règles ISSF. Après consultation des arbitres de pas de tir **ou Plateau** ou personnes directement concernées, le Jury doit prendre une décision sur toute réclamation.

6.8.12

Un Jury doit retarder le début d'une Finale si l'entrée en Finale d'un athlète(s) dépend du traitement en cours d'une réclamation. Le Jury RTS peut diffuser la Start List de Finale si une réclamation en cours ne concerne pas un athlète(s) pouvant se qualifier pour la Finale. Les résultats officiels d'une Finale ne peuvent pas être publiés tant que toutes les réclamations et appels ne sont pas traités.

6.8.13

Un Jury doit décider sur tous les cas qui ne sont pas prévus dans les Règles. De telles décisions doivent être prises en respectant l'esprit et les intentions des Règles ISSF. Ces décisions doivent être incluses dans le rapport du Président du Jury, rapport qui est ensuite soumis au Délégué Technique après chaque championnat.

6.8.14

Les athlètes et les Responsables des équipes ne peuvent pas être membres d'un Jury. Les membres d'un Jury ne doivent à aucun moment durant la compétition conseiller ou aider des athlètes au-delà des objectifs des règles ISSF.

6.8.15

Le président du Jury doit s'assurer de la présence d'un nombre toujours suffisant de membres du Jury y compris durant les Entraînements Officiels et d'avant Épreuve.

6.8.16

Le Président du Jury établira un rapport sur les décisions et les actions des Jurys qui sera soumis au secrétaire Général de l'ISSF par le Délégué Technique dès que possible après le championnat.

6.9 RÔLES ET FONCTIONS DES OFFICIELS DU COMITE D'ORGANISATION**6.9.1****Rôle et fonctions du Chef de Pas de Tir**

Un Arbitre Chef de Pas de Tir doit être nommé pour chaque stand, **(un seul CPT pour tous les stands Plateau)**. Il est chargé de la direction des arbitres et des Personnels du stand. Il est responsable de la conduite correcte des épreuves et des commandements de tir quand ils sont centralisés. Il est également responsable de la coopération de l'ensemble

des personnels du stand avec le Jury, de la remise en état d'équipements défectueux et de l'approvisionnement des consommables. Il est fortement recommandé qu'un Chef de pas de tir adjoint soit désigné pour aider le Chef de Pas de Tir et veiller au classement de la documentation du stand et des fiches d'incident (fiches IR) qui se rapportent aux événements et irrégularités survenus durant la compétition.

6.9.2 Rôle et fonctions de l'arbitre de pas de tir (pas pour le Plateau)

Un arbitre de pas de tir doit être nommé pour chaque travée ou groupe de 5 à 10 postes de tir. Il doit :

- a) Être responsable, devant le Chef de pas de tir, de la conduite des épreuves sur les postes dont il a la charge.
- b) Vérifier la conformité des noms et numéros de dossard avec la Start List.
- c) S'assurer que les armes, équipements et accessoires des athlètes ont bien été examinés et approuvés.
- d) Contrôler les positions de tir et les équipements en signalant toute irrégularité au Jury.
- e) S'assurer que les commandements donnés par le Chef de pas de tir sont suivis
- f) Effectuer toutes actions nécessaires après un mauvais fonctionnement, une réclamation, une gêne ou tout autre incident de compétition.
- g) Recevoir les réclamations verbales et les transmettre à un membre du Jury.
- h) Inscrire toutes les irrégularités, perturbations, pénalités, mauvais fonctionnement, coups croisés, temps supplémentaire, répétitions de coups ou de séries, sur le formulaire d'incident et sur la cible ou le ruban d'imprimante selon le cas.
- i) S'abstenir de toute conversation avec les athlètes ou de faire des commentaires sur les résultats.

6.9.3 Rôle et fonctions du Chef RTS (Listes, Résultats, Classement)

Un Chef RTS doit être nommé pour chaque championnat. Il est chargé de la direction des arbitres RTS de classement et du Personnel affecté aux inscriptions et aux résultats. Il est responsable des opérations de comptage et d'établissement des classements.

6.9.4 Rôle et fonctions de l'arbitre RTS (pas pour le Plateau)

Un arbitre RTS doit être désigné sur chaque stand utilisé pour les Qualifications. Les arbitres RTS doivent travailler avec le Jury RTS, le Jury de stand, les arbitres de stand et le Fournisseur officiel des résultats afin de faciliter, dans leur stand, les opérations sur les résultats et le classement.

6.10 COMPÉTITIONS AVEC CIBLES ÉLECTRONIQUES

6.10.1 Techniciens des cibles électroniques

- a) Des techniciens officiels sont chargés des opérations et de la maintenance des équipements électroniques.
- b) Ils peuvent conseiller les arbitres et membres du Jury mais ne doivent prendre aucune décision concernant l'application des Règles ISSF.
- c) Ces techniciens sont nommés par le Fournisseur des résultats ou l'Organisateur et doivent être des personnes formées aux opérations sur les cibles électroniques et leurs systèmes de contrôle.

6.10.2 Arbitre de cibles électroniques

- a) Ces arbitres sont nommés par le Comité d'Organisation pour aider aux opérations et à la maintenance des cibles.
- b) Avant chaque relais ou épreuve, ils doivent s'assurer qu'il n'y a pas d'impact sur le blanc de la cible électronique et que toutes les traces de tir sur le cadre sont clairement indiquées.
- c) Pendant la compétition, ils doivent obturer les contre cibles et les fonds de cible ainsi que changer les cartons de contrôle.
- d) **Les contre cibles, fonds de cible et cartons de contrôle** ne doivent être obturés ou changés qu'après la fin de l'enregistrement des résultats.

6.10.3 Fonctions des jurys pour cibles électroniques

6.10.3.1

Les membres du Jury RTS seront présents sur les stands pour superviser les opérations de classement et aider à la résolution de tout problème de comptage. Les membres du Jury de stand doivent aussi aider dans les cas où des décisions doivent être prises alors qu'il n'y a qu'un ou deux membres du Jury RTS disponibles.

6.10.3.2

Avant le commencement de chaque relais d'une épreuve, un membre du Jury doit inspecter les cibles électroniques pour confirmer que :

- a) Il n'y a aucun impact dans le blanc de la cible.
- b) Toutes les traces de tir sur le cadre sont clairement indiquées.
- c) Les cartons de contrôle sont remplacés.
- d) Les fonds de cible et les contre cibles sont sans impact à l'extérieur de la zone centrale qui est couverte par le carton de contrôle.

6.10.4 Tir sur Cibles électroniques

- a) Les athlètes doivent se familiariser eux-mêmes au cours de l'entraînement avec le maniement des boutons de contrôle qui modifient la présentation de la cible sur l'écran du moniteur (possibilités de ZOOM) et permettent le passage de la cible d'essai (SIGHTING) à la cible de match (MATCH).
- b) Dans les épreuves 10m, 25m et 50m Une position, le passage des essais au match est sous le contrôle du Personnel du stand. Si un athlète est dans le doute, il doit demander l'aide d'un arbitre.
- c) Dans les épreuves 3 Positions, les athlètes sont responsables du passage de leurs cibles de MATCH en ESSAIS lorsqu'ils ont terminé les positions « Genou » et « Couché ». Les changements de MATCH en ESSAIS puis à nouveau en MATCH sont de la responsabilité des athlètes. Les athlètes peuvent tirer un nombre illimité de coups d'essai avant les coups de MATCH dans les positions « Couché » et « Debout », mais aucun temps additionnel n'est alloué pour ces coups d'essai. Si par inadvertance un athlète oublie de passer de MATCH en ESSAIS après avoir changé de Position, les coups enregistrés comme coups excédentaires dans la Position précédente doivent être annulés et la cible doit être passée sur ESSAIS.
- d) Il n'est pas permis de **cacher tout ou partie de l'écran du moniteur** et celui-ci doit rester en permanence entièrement visible du Jury et des Personnels du stand.
- e) Les athlètes et les officiels du stand **n'ont pas le droit** – sauf autorisation du Jury - **de toucher au panneau de contrôle ou à l'imprimé des résultats** avant la fin du relais ou de l'épreuve.
- f) Avant de quitter le pas de tir, les athlètes doivent signer l'imprimé des résultats (près du score total) pour authentifier leur résultat.
- g) Quand un athlète néglige de signer **l'imprimé des résultats**, un membre du Jury ou l'arbitre de stand devra y apposer ses initiales pour permettre son envoi au Bureau RTS.

6.10.5 Contestation d'impact pendant les essais

Si durant les essais un athlète se plaint de l'enregistrement ou de la valeur d'un coup(s), le Jury peut lui proposer de changer de poste.

- a) L'athlète sera crédité de temps supplémentaire.
- b) Le Jury examinera dès que possible le tir(s) d'essai sur le poste d'origine en appliquant la "**procédure d'examen des cibles électroniques**".
- c) Si l'examen démontre que les résultats des tirs d'essais sont corrects, l'athlète sera pénalisé de 2 points à déduire de l'impact de plus basse valeur de la première série de Match.

6.10.6 Défaillance du ruban papier ou caoutchouc

Si le Jury confirme que le problème ayant causé la réclamation de l'athlète est dû à un défaut d'avancement du ruban papier ou caoutchouc :

- a) L'athlète sera déplacé sur un poste de réserve.
- b) Il sera autorisé à tirer des essais en nombre illimité au début du temps restant de l'épreuve plus tout temps additionnel accordé.
- c) Il devra retirer le nombre de coups de match décidé par le Jury, plus les coups nécessaires pour compléter l'épreuve.
- d) À la fin de l'épreuve, le Jury RTS décidera quels tirs doivent être comptés sur chacune des cibles.
- e) L'athlète sera crédité de tous les tirs qui ont été correctement affichés par le moniteur de la première cible et de tous les tirs de compétition tirés sur la seconde cible pour compléter le match.

6.10.7 Contestation de la valeur d'un coup

Si un coup est enregistré et affiché, mais que l'athlète conteste la valeur indiquée conformément à l'article 6.16.5.2 :

- a) Après le relais, les paramètres complets du calculateur (LOG-Print) seront extraits et imprimés par le technicien ou l'arbitre de pas de tir pour chacun des postes ayant fait l'objet d'une réclamation ainsi que pour les postes immédiatement adjacents, avant que le système soit réinitialisé pour le relais suivant.
- b) Après la fin du relais, la "**Procédure d'examen des cibles électroniques**" sera appliquée.
- c) Les coups n'ayant pas été mesurés seront calculés par le Jury RTS.



d) Si le Jury RTS détermine que les résultats sont corrects, l'athlète sera pénalisé de deux (2) points (6.16.5.2 c).

6.10.8 Procédure d'examen des cibles électroniques après contestation de résultat

6.10.8.1 S'il y a contestation sur la présence ou la valeur d'un coup, un membre du Jury doit rassembler les éléments suivants (en vérifiant qu'ils portent par écrit le numéro de relais, de série, de poste de tir ainsi que l'heure et l'orientation des différents cartons ou feuilles :

- a) Carton de contrôle (25m/50m). Pour les impacts à l'extérieur du carton de contrôle, la relation entre ces impacts sur le fond de cible et ceux du carton de contrôle devra être établie avant de retirer le carton de contrôle.
- b) Fond de cible (25m/50m/300m).
- c) Contre cible (25m).
- d) Ruban de papier noir (10m).
- e) Ruban de caoutchouc noir (50m).
- f) Rapport d'incident.
- g) Ruban d'imprimante (LOG).
- h) Enregistrement du calculateur (si nécessaire).

6.10.8.2 Un membre du Jury doit examiner l'avant et le châssis de la cible et noter la position de tout impact extérieur au visuel noir.

6.10.8.3 Aucun effacement des enregistrements du calculateur ne doit être effectué sans la permission du Jury RTS.

6.10.8.4 Le nombre et la position des impacts doivent être notés.

6.10.8.5 Les membres du Jury doivent examiner les différents éléments réunis pour bâtir leur jugement personnel avant la décision officielle du Jury.

6.10.8.6 Un membre du Jury doit superviser toute intervention manuelle sur les résultats donnés par le calculateur (par exemple, insertion des pénalités ou correction de score après incident, etc.).

6.10.9 PANNES DES CIBLES ELECTRONIQUES

Les procédures suivantes s'appliquent aux pannes des cibles électroniques à 10m, 50m et 300m. Pour les procédures à 25m se reporter à la Règle 8.10. Pour les procédures Cible Mobile se reporter à la Règle 10.11.

6.10.9.1 Panne de l'ensemble des cibles

- a) L'heure de la panne et le temps de tir écoulé doit être enregistré par l'Arbitre Chef de pas de tir et par le Jury.
- b) Les tirs de compétition déjà effectués par chaque athlète doivent être comptés et enregistrés. Dans le cas d'une panne générale d'alimentation du stand, il peut être nécessaire d'attendre le rétablissement du secteur pour pouvoir relever le nombre de coups enregistrés par les cibles (pas nécessairement au poste de tir).
- c) Après réparation et le retour à un fonctionnement normal de l'ensemble des cibles, un temps supplémentaire de 5 minutes sera ajouté au temps de tir restant. L'heure de reprise doit être annoncée par haut-parleur au moins 5 minutes avant pour permettre aux athlètes de reprendre leur position. Un nombre illimité de coups d'essai sera accordé dans le temps de tir restant, mais seulement avant la reprise des coups de match.

6.10.9.2 Panne d'une seule cible

- a) Si une cible électronique ne peut pas être réparée dans les 5 minutes, l'athlète doit être déplacé sur un poste de réserve.
- b) À partir du moment où il sera prêt, il disposera d'un temps additionnel de 5 minutes s'ajoutant au temps de compétition restant.
- c) Il sera autorisé à tirer des coups d'essai en nombre illimité avant de commencer les tirs de compétition restants.

6.10.9.3 Défaut d'enregistrement d'un coup ou d'affichage du moniteur

L'athlète doit immédiatement prévenir l'arbitre le plus proche. L'arbitre doit prendre par écrit l'heure de la réclamation et un membre du Jury (ou plus) doit venir au poste de tir. L'athlète sera invité à tirer un coup supplémentaire sur sa cible.

Si la valeur et la localisation du coup supplémentaire sont enregistrées et affichées normalement sur le moniteur :

- a) L'athlète devra continuer immédiatement la compétition.
- b) La valeur, la localisation et l'heure du coup supplémentaire doivent être enregistrées. Son numéro de coup (après inclusion du coup manquant), sa valeur et sa localisation, ainsi que le numéro du poste de tir, seront notés et transmis par écrit au Jury puis inscrits sur le Registre de stand et dans un Rapport d'incident.



- c) À l'issue du relais ou de l'épreuve, le Jury appliquera la "**Procédure d'examen des cibles électroniques**". À l'aide de ces informations et de celles transmises par le pas de tir (heure et localisation du tir supplémentaire), le Jury doit déterminer si tous les tirs, incluant le tir supplémentaire, ont été enregistrés par le calculateur.
- d) Si tous les tirs ont été enregistrés correctement, le coup « contesté » (coup qui n'a pas été enregistré ou affiché) sera compté ainsi que le coup "supplémentaire" tiré immédiatement après, mais le dernier coup sera considéré en excédent et annulé.
- e) Si le coup « contesté » n'est pas retrouvé par la "**Procédure d'examen des cibles électroniques**" ou est confirmé comme un manqué hors cible (Note: ce qui veut dire qu'un coup contesté à 10m n'a pas été retrouvé sur la face avant ou sur le ruban témoin; ou un coup contesté à 25m n'a pas été retrouvé dans la contre cible, le fond de cible ni le carton de contrôle ; ou il est évident que le coup contesté à 50m ou 300m est un manqué hors cible), alors le coup contesté sera compté comme manqué et le dernier coup tiré (en excédent) sera annulé.
- f) Si le coup « contesté » est retrouvé, ou est localisé dans la mémoire du calculateur, le Jury RTS en déterminera la validité et la valeur.
- g) Si un coup contesté à 50m ou 300m n'est pas retrouvé, le Jury doit décider de le compter comme un manqué et annuler le dernier coup, ou s'il n'y a pas d'évidence que le coup contesté ait manqué la cible, le Jury peut conclure à une anomalie de fonctionnement de la cible et donc compter le coup supplémentaire à la place du coup manquant et du dernier coup tiré.

6.10.9.4 OU : Si la valeur et la localisation du coup supplémentaire ne sont pas enregistrées et affichées normalement sur le moniteur et que la cible ne peut pas être réparée dans les 5 minutes :

- a) L'athlète doit être déplacé sur un poste de réserve.
- b) Quand il sera prêt, il disposera d'un temps supplémentaire de 5 minutes à ajouter au temps de compétition restant et il sera autorisé à tirer un nombre illimité de coups d'essai.
- c) **Dans les épreuves 10m et 50m Pistolet et Carabine**, il devra ensuite répéter les 2 coups de compétition non enregistrés ou affichés par la cible précédente.

6.10.9.5 OU : **dans les épreuves Cible Mobile**, il sera accordé 2 minutes à l'athlète pour reprendre sa position et tirer deux (2) coups d'essai supplémentaires Règle 10.7.4.2). Il devra ensuite répéter les 2 coups de compétition non enregistrés ou affichés par la cible précédente défailante, puis tirer les coups restants de la série. L'athlète sera crédité de tous les tirs qui ont été affichés par le moniteur de la première cible et de tous les tirs de compétition correctement tirés et affichés par la seconde cible utilisée. Si les 2 tirs supplémentaires sont ensuite retrouvés dans l'enregistrement du calculateur de la première cible, ils seront annulés.

6.11 PROCÉDURES DE COMPÉTITION (Voir aussi la Règle 6.17, Procédures des Finales)

6.11.1 Règles pour les épreuves Carabine et Pistolet 10m, 50m et Carabine 300m

6.11.1.1 Temps de préparation et d'essais

Les athlètes doivent être appelés à leurs postes de tir au moins 25 minutes avant l'heure de début de l'épreuve, 10 minutes pour installer leurs équipements, puis 15 mn avant le début du match pour leur préparation finale et tirer des essais en nombre illimité.

- a) Le temps de préparation et d'essais doit être programmé pour se terminer environ 30 secondes avant l'heure officielle de début du match.
- b) Les cibles d'essai doivent être visibles au moins 10 minutes avant le début du temps de préparation et d'essais.
- c) Les athlètes ne pourront pas installer leurs armes et équipements à leurs postes de tir avant que le Chef de pas de tir les ait appelés à leurs postes de tir.
- d) S'il y a plus d'un relais, chacun d'eux doit disposer du même temps d'installation.
- e) Après l'appel du Chef de pas de tir à rejoindre les postes de tir, les athlètes pourront manier leurs armes, faire du tir à sec (les drapeaux de sécurité peuvent être retirés pour le tir à sec), effectuer des exercices de tenue et de visée sur la ligne de tir avant le début du temps de Préparation et Essais. En Finale les athlètes ne doivent pas retirer les drapeaux de sécurité, ni faire du tir à sec, avant le début du temps de Préparation et Essais.
- f) Le Jury et les arbitres devront terminer les vérifications d'avant compétition pendant les 10 minutes précédant le début du temps de Préparation et Essais.
- g) Le temps de préparation et d'essais débutera au commandement : « **DÉBUT DE LA PRÉPARATION ET ESSAIS...COMMENCEZ** ». Aucun tir n'est permis avant « **COMMENCEZ** ».



- h) Un athlète qui tire un ou plusieurs coups avant le début de la période de Préparation et Essais doit être disqualifié si la sécurité est en jeu. Dans le cas contraire (6.2.3.5), le premier coup de compétition doit être compté comme un manqué (zéro).
- i) Après 14 minutes et 30 secondes du temps de Préparation et Essais, le Chef de pas de tir doit annoncer « **30 SECONDES** ».
- j) À la fin du temps de Préparation et Essais, le Chef de pas de tir commandera : « **FIN DE LA PREPARATION ET ESSAIS...STOP** ». Une brève pause d'environ 30 secondes doit être respectée de façon à ce que les cibles soient réinitialisées sur MATCH.
- k) Si un athlète tire après le commandement « **FIN DE LA PRÉPARATION ET ESSAIS...STOP** » et avant le commandement suivant « **TIR DE MATCH...TIR** », le coup ne doit pas être compté comme un coup de match et une pénalité de 2 points doit être appliquée au premier coup de match.
- l) Les dysfonctionnements seront régis conformément à la règle ISSF 6.13. Aucun temps supplémentaire ne sera accordé, mais le Jury peut autoriser des coups d'essais supplémentaires lors du retour au poste de tir si le dysfonctionnement est réparé, tous les coups doivent être tirés dans le temps initialement imparti.

6.11.1.2 Début du match

- a) Quand toutes les cibles sont réinitialisées sur MATCH et l'enregistrement des coups, le Chef de pas de tir commandera : « **TIR DE MATCH...TIR** ». Le début des tirs de match coïncide avec le commandement « **TIR** ».
- b) Chaque coup tiré après « **TIR** » est considéré comme un coup de match, cependant le tir à sec reste permis.
- c) Après « **TIR** » aucun nouveau coup d'essai n'est permis, sauf à l'occasion des changements de position dans les épreuves Carabine 50m 3 positions (Règle 7.7.3), ou sur autorisation du Jury dans le respect de ces Règles.
- d) Tout nouveau coup d'essai tiré en violation de cette Règle sera considéré comme un Manqué dans la compétition.
- e) Le Chef de pas de tir doit informer les athlètes par haut-parleur du temps restant à dix (10) et cinq (5) minutes de l'heure de fin de la compétition.
- f) Un, ou des coups, qui ne sont pas tirés pendant le temps du match doivent être comptés comme des Manqués sur la ou les dernières cibles de match, sauf si le chef de pas de tir ou un membre du Jury a accordé un temps supplémentaire.
- g) Si pendant les tirs de match sur des cibles électroniques 10m, le Jury demande à un athlète de se déplacer latéralement de 30 cm ou plus à l'intérieur de son poste de tir, l'athlète doit se voir offrir des coups d'essai et 2 minutes de temps supplémentaire avant la reprise de ses tirs de match.

6.11.1.3 Commandement « STOP »

La compétition doit cesser au commandement « **STOP** ».

- a) Chaque coup(s) tiré après le commandement « **STOP** » est compté « Manqué ».
- b) Si le coup(s) en retard ne peut pas être identifié, la plus haute valeur(s) sur cette cible sera annulée et comptée zéro (0).

6.11.2 Règles spécifiques aux épreuves Carabine et Pistolet 10m

- 6.11.2.1 Toute libération de la charge propulsive avant le début de la Préparation et Essais, sera sanctionnée d'un avertissement la première fois, puis d'une déduction de 2 points sur le coup de plus basse valeur dans la première série pour chaque renouvellement de la faute.
- 6.11.2.2 Après le début du match, toute libération de la charge propulsive sans impact sur la cible sera considérée comme un coup manqué. Le tir à sec sans libération de la charge propulsive est autorisé, sauf en Finale.
- 6.11.2.3 Si un athlète désire changer ou recharger son réservoir de gaz, il devra le faire à l'extérieur du pas de tir après autorisation de l'arbitre. Aucun temps supplémentaire n'est accordé pour changer le réservoir ou le recharger pendant la compétition.
- 6.11.2.4 L'arme doit être chargée avec un seul plomb. Si accidentellement, l'arme est chargée avec plus d'un plomb :
 - a) Si l'athlète est conscient de la situation, il doit lever sa main libre pour indiquer à l'arbitre qu'il a un problème. Un arbitre doit superviser le déchargement de l'arme et aucune pénalité ne sera infligée. Aucun temps supplémentaire ne sera accordé, ou
 - b) Si l'athlète n'est pas conscient de la situation et tire deux plombs à la fois, il doit alors prévenir l'arbitre qui appliquera la procédure suivante : s'il y a deux (2) impacts en cible, c'est le meilleur qui sera compté et l'autre annulé, s'il n'y a qu'un seul impact, celui-ci sera compté.

**6.11.3 Interruptions de tir pour les épreuves Carabine et Pistolet 10m et 50m et Carabine 300m**

6.11.3.1 Lorsqu'un athlète doit cesser son tir pendant plus de 3 minutes sans faute de sa part, et si cette interruption n'est pas due à un mauvais fonctionnement de son arme ou de ses munitions, il peut demander un temps supplémentaire égal au temps perdu. S'il s'agit des cinq (5) dernières minutes du match le supplément de temps accordé sera égal au temps perdu plus 1 minute.

6.11.3.2 Lorsqu'un athlète subit une interruption de plus de 5 minutes ou change de poste, sans faute de sa part, et si cette interruption n'est pas due à un mauvais fonctionnement de son arme ou de ses munitions, il lui sera accordé – à partir du moment où il est prêt à tirer - un temps supplémentaire de 5 minutes ajouté au temps de compétition restant. Il pourra tirer des essais illimités au début de la reprise de tir.

a) L'arbitre de pas de tir ou les membres du Jury devront s'assurer qu'une explication complète est bien enregistrée sur un Rapport d'incident.

b) Toute extension de temps autorisée par le Jury ou les arbitres doit être clairement inscrite avec sa justification sur un Rapport d'incident.

6.11.4 Arrivée tardive d'un athlète

Lorsqu'un athlète arrive en retard à une compétition, il peut participer mais il ne doit être crédité d'aucun temps supplémentaire. Si un athlète arrive après la Préparation et Essais, il ne bénéficiera pas d'un temps de préparation et d'essais, mais des coups d'essais sont autorisés. S'il peut être démontré que son retard est causé par des circonstances indépendantes de sa volonté, le Jury lui accordera un temps supplémentaire, y compris de préparation et d'essais, (si cela est possible sans perturber l'ensemble du programme de tir ou retarder la Finale) et, dans ce cas, déterminera quand et sur quel poste de tir cet athlète pourra tirer.

6.11.5 Tirs irréguliers – Trop de coups dans une Épreuve ou Position

Si un athlète dans une épreuve 10m, 50m ou 300m tire plus de coups dans l'épreuve ou la position que prévu au programme, le coup(s) supplémentaire(s) doit être annulé sur la dernière cible(s) de match. Si le coup(s) ne peut être clairement identifié, le coup(s) de la plus haute valeur sera annulé sur la dernière cible(s) de match. Pour chaque coup en trop, l'athlète doit également être pénalisé de deux (2) points à déduire du ou des impacts de valeurs les plus basses de la première série.

6.11.6 Tirs croisés

6.11.6.1 Les tirs croisés de compétition doivent être comptés comme des coups manqués.

6.11.6.2 Un athlète qui tire un coup d'essai dans la cible d'essai d'un autre athlète ne sera pas pénalisé.

6.11.6.3 Un athlète qui tire un coup d'essai dans la cible de match d'un autre athlète, doit être pénalisé d'une déduction de deux (2) points dans sa 1^{ère} série.

6.11.6.4 Si un athlète reçoit sur sa cible un tir croisé confirmé et qu'il est impossible de déterminer quel impact est le sien, il doit être crédité de la valeur du meilleur impact indéterminé.

6.11.6.5 Si, sur la cible de match d'un athlète, il existe plus d'impacts qu'il n'en est prévu et s'il est impossible de confirmer que ces coups proviennent d'autres athlètes, les meilleurs de ces impacts seront comptés zéro (0). **Application de la règle 6.11.5.**

6.11.6.6 Un athlète qui désire contester un impact sur sa cible doit avertir immédiatement l'arbitre du pas de tir.

6.11.6.7 Si l'arbitre confirme que l'athlète n'a pas tiré le coup contesté, il doit en faire figurer la déclaration sur le Rapport d'incident et le registre de stand et le coup doit être annulé.

6.11.6.8 Si l'arbitre ne peut confirmer, au-delà d'un doute raisonnable, que l'athlète n'a pas tiré le coup contesté, ce coup doit être compté à l'athlète.

6.11.6.9 L'annulation d'un coup doit être justifiée par les raisons suivantes :

- a) Si un arbitre de stand confirme par son observation de la cible et de l'athlète que celui-ci n'a pas tiré le coup.
- b) Si un "coup manquant" est signalé à peu près au même moment par un autre athlète, ou un arbitre de stand, au niveau d'un des deux ou trois postes voisins.
- c) Le coup croisé sur cible électronique 300 m ne sera pas enregistré par la cible mais une indication sera reçue par le centre de contrôle. L'athlète dont la cible n'a pas reçu le coup prévu se verra attribuer un Manqué (zéro) et il sera prévenu qu'il a croisé son tir.

6.11.7 Gêne

Si un athlète considère qu'il a été dérangé pendant le tir d'un coup, il doit maintenir son arme pointée vers le bas et prévenir immédiatement l'arbitre de stand ou le membre du Jury, sans déranger les autres athlètes. Si



la réclamation (gêne) est justifiée, le coup est annulé et l'athlète peut répéter le coup ou la série.
Si la réclamation (gêne) est injustifiée, le coup est compté à l'athlète et il peut continuer à tirer sans être pénalisé.

6.11.8 Règles spéciales

- a) Durant le temps de Préparation et Essais de toutes les compétitions, des annonces ou des présentations visuelles peuvent être utilisées pour l'information des spectateurs sur l'épreuve en cours. De la musique **doit** être diffusée pendant le temps de Préparation et Essais et le temps de match des Éliminatoires et des Qualifications. De la musique doit **également** être diffusée pendant les Finales (6.17.1.11).
- b) Il est interdit de répandre une quelconque substance sur le sol du poste de tir pour gagner un avantage déloyal ou d'essuyer le pas de tir sans autorisation.
- c) Il est interdit de coller des bandes inamovibles sur le sol ou tracer des traits sur le sol avec un marqueur permanent.
- d) Personne ne peut changer ou modifier toute structure ou équipement du stand.
- e) Il est interdit de fumer dans toutes les zones utilisées par les athlètes et les officiels et dans la zone des spectateurs dans les stands.
- f) Les téléphones portables et autres appareils de communication électroniques ne sont pas autorisés sur l'aire de compétition. Voir la règle 6.7.4.4.
- g) Les flashes sont interdits jusqu'à la fin de la compétition.
- h) Des affiches doivent indiquer aux spectateurs que les téléphones portables doivent être coupés ou en mode silence, qu'il est interdit de fumer et que les flashes photographiques sont interdits jusqu'à la fin de la compétition.

6.11.9 PROCEDURES DE COMPETITION - Phases de qualification et d'élimination **pour les épreuves individuelles.**

6.11.9.1 Carabine et Pistolet 10m Air – Hommes et Dames

Type d'épreuve	Individuelle
Noms des épreuves	Carabine 10m Air Hommes Carabine 10m Air Juniors Garçons Carabine 10m Air Dames Carabine 10m Air Juniors Filles Pistolet 10m Air Hommes Pistolet 10m Air Juniors Garçons Pistolet 10m Air Dames Pistolet 10m Air Juniors Filles
Nombre de relais	Un ou plusieurs en fonction du nombre d'engagés.
Stands	Un stand 10m intérieur doit être utilisé pour tous les relais.
Cibles	Cibles électroniques pour tous les relais.
Comptage	Carabine Air : Comptage Décimal Pistolet Air : Comptage au point entier Les scores de qualification ne sont pas conservés pour la Phase Finale
Procédure de qualification	Les athlètes seront appelés aux postes de tir vingt-cinq (25) minutes avant l'heure programmée du début de chaque relais. Toutes les vérifications des athlètes par les arbitres devront être terminées avant le début de la préparation et essais.
Préparation et essais.	Quinze (15) minutes pour tirer un nombre illimité de coups d'essais
Déroulement	Soixante (60) coups de match en 1 heure et 15 minutes. (75 minutes)
Nombre de relais	Idéalement, tous les athlètes devraient se trouver dans un seul relais. Cependant, si le nombre d'inscriptions dépasse le nombre de cibles disponibles du stand, les athlètes doivent être répartis par tirage au sort sur deux ou plusieurs relais (voir 6.6.6.h)
Relais suivants	S'il y a plus d'un relais de qualification, il doit y avoir une pause de quinze (15) minutes entre les relais avant que les athlètes ne soient appelés aux postes de tir, pour permettre le retrait de l'équipement et pour que le jury RTS puisse vérifier les cibles et changer les façades si nécessaire.



Nombre de qualifiés	Les huit (8) meilleurs athlètes de tous les relais accèderont à la Finale. Les égalités seront rompues par la règle 6.15 de l'ISSF.
---------------------	---

6.11.9.2 Carabine 50m 3 positions – Hommes et Dames

Type d'épreuve	Individuelle
Noms des épreuves	Carabine 50m 3 Positions Hommes Carabine 50m 3 Positions Juniors Garçons Carabine 50m 3 Positions Dames Carabine 50m 3 Positions Juniors Filles
Nombre de relais	Un ou plusieurs en fonction du nombre d'engagés.
Stands	Un stand 50m extérieur doit être utilisé pour tous les relais.
Cibles	Cibles électroniques pour tous les relais.
Comptage	Comptage au point entier
Procédure de qualification	Les athlètes seront appelés aux postes de tir vingt-cinq (25) minutes avant l'heure programmée du début de chaque relais. Toutes les vérifications des athlètes par les arbitres devront être terminées avant le début de la préparation et essais.
Préparation et essais.	Quinze (15) minutes pour tirer un nombre illimité de coups d'essais
Déroulement	Vingt (20) coups dans chaque position, dans l'ordre Genou, Couché, Debout, dans un temps total de 1H45 minutes (105 minutes) si un stand extérieur est utilisé. 1H30 minutes (90 minutes) dans le cas d'un stand intérieur
Nombre de relais	Si le nombre d'athlètes dépasse la capacité d'un stand extérieur, des relais éliminatoires doivent être effectués. S'il y a suffisamment de postes de tir dans le stand 50 m pour accueillir le nombre total d'inscrits, les relais éliminatoires ne sont pas nécessaires.
Procédure d'élimination Start Lists.	Les relais éliminatoires doivent être programmés la veille de la phase de qualification. L'attribution des postes de tir se fera selon les Start Lists publiées de chaque relais. Les Start Lists pour les relais éliminatoires seront établies par tirage au sort pour tous les relais. S'il y a plus d'un relais de qualification, il doit y avoir une pause de trente (30) minutes avant que les athlètes des relais suivants ne soient appelés aux postes de tir, pour permettre le retrait de l'équipement et pour que le jury RTS puisse vérifier les cibles.
Relais suivants	Les athlètes seront appelés à leurs postes comme pour le relais 1
Nombre d'athlètes qualifiés Formule	La qualification doit consister en un nombre proportionnel d'athlètes les mieux classés de chacun des relais éliminatoires, en tenant compte du nombre total d'inscriptions. Le nombre d'athlètes à qualifier dans chaque relais doit être annoncé dès que possible. Le nombre maximum d'athlètes passant de l'Elimination à la Qualification dépend du nombre de postes de tir disponibles sur le site. Le nombre minimum est de douze (12). Les nombres seront calculés en utilisant la formule suivante : Le nombre utilisable de postes de tir est divisé par le nombre total d'athlètes sur les Start Lists multiplié par le nombre d'athlètes sur la Start List de chaque relais. Par exemple, 60 postes de tir et 101 athlètes : 1 ^{er} relais : 54 athlètes → $60 \div 101 \times 54 = 32,08$ (32) athlètes 2 ^{ème} relais : 47 athlètes → $60 \div 101 \times 47 = 27,92$ (28) athlètes La même formule sera utilisée s'il y a 2 ou 3 relais.

6.11.9.3 Carabine 50m couché– Hommes et Dames

Type d'épreuve	Individuelle
----------------	--------------



Format de l'épreuve	L'épreuve consiste en un seul relais sauf si la capacité du stand est insuffisante pour le nombre d'inscrits.
Classement	Il n'y aura pas de Finale. Les médailles seront attribuées en fonction du classement après la phase de Qualification.
Noms des épreuves	Carabine 50m Couché Hommes Carabine 50m Couché Juniors Garçons Carabine 50m Couché Dames Carabine 50m Couché Juniors Filles
Nombre de relais	Un ou plusieurs en fonction du nombre d'engagés.
Stands	Un stand 50m extérieur doit être utilisé pour tous les relais.
Cibles	Cibles électroniques pour tous les relais.
Comptage	Comptage Décimal pour tous les relais.
	Les athlètes seront appelés aux postes de tir vingt-cinq (25) minutes avant l'heure programmée du début de chaque relais. Toutes les vérifications des athlètes par les arbitres devront être terminées avant le début de la préparation et essais.
Préparation et essais.	Quinze (15) minutes pour tirer un nombre illimité de coups d'essais
Déroulement	Soixante (60) coups de Match à tirer en 50 minutes.
Nombre de relais	Si le nombre d'inscrits dépasse le nombre de cibles disponibles du stand, deux ou plus relais d'Elimination seront nécessaires.
Procédure d'élimination	L'attribution des postes de tir se fera selon les Start Lists publiées de chaque relais.
Start Lists.	Les Start Lists des relais éliminatoires seront établies comme suit : Relais 1 - par tirage au sort jusqu'au maximum du nombre de postes de tir disponibles. Relais 2 - par tirage au sort jusqu'au maximum du nombre de postes de tir disponibles. Relais 3 – par tirage au sort jusqu'au maximum du nombre de postes de tir disponibles. S'il y a deux ou plus de deux relais éliminatoires , il doit y avoir une pause de trente (30) minutes entre les relais avant que les athlètes ne soient appelés aux postes de tir, pour permettre le retrait de l'équipement et pour que le jury RTS puisse vérifier les cibles.
Relais suivants	Les athlètes seront appelés à leurs postes comme pour le relais 1
Nombre d'athlètes qualifiés	La qualification doit consister en un nombre proportionnel d'athlètes les mieux classés de chacun des relais éliminatoires, en tenant compte du nombre total d'inscriptions sur la Start List . Le nombre d'athlètes à qualifier dans chaque relais doit être annoncé dès que possible. Le nombre maximum d'athlètes passant de l'Elimination à la Qualification dépend du nombre de postes de tir disponibles sur le site. Le nombre minimum est de douze (12). Les nombres seront calculés en utilisant la même formule que pour l'épreuve 50m Trois Positions.

6.11.9.4 Carabine 300m couché – Hommes et Dames

Epreuve dirigée comme la Carabine 50m couché avec les différences suivantes :

Stands	Un stand extérieur 300m doit être utilisé pour tous les relais.
Comptage	Comptage au point entier.
Cibles Electroniques	Soixante (60) coups de Match à tirer en une (1) heure (60 minutes) .
Opérateur de fosse ou Porte-cibles (Cibles papier)	Soixante (60) coups de Match à tirer en 1 heure 15 minutes (75 minutes).

**6.11.9.5 Carabine 300m standard – Hommes et Dames**Epreuve dirigée comme la Carabine 50m 3 positions **tirée dans un stand extérieur** :

Cibles Electroniques	Vingt (20) coups de Match dans chaque position dans un temps total de 1 heure et 45 minutes.
Opérateur de fosse ou Porte-cibles (Cibles papier)	Vingt (20) coups de Match dans chaque position en 2 heures et 15 minutes

6.11.9.6 Pistolet Vitesse 25m – Hommes

Type d'épreuve	Individuelle
Noms des épreuves	Pistolet Vitesse 25m Hommes Pistolet Vitesse 25m Juniors Garçons
Nombre de passes	Deux passes
Nombre de relais	Un ou plusieurs en fonction du nombre d'engagés.
Stands	Un stand 25m extérieur doit être utilisé pour tous les relais.
Cibles	Cibles électroniques pour tous les relais.
Comptage	Comptage au point entier
Procédure de qualification	Les athlètes seront appelés aux postes de tir treize (13) minutes avant l'heure programmée du début de chaque relais. Toutes les vérifications des athlètes par les arbitres devront être terminées avant le début de la préparation et essais.
Temps de Préparation et essais	Trois (3) minutes de Préparation, suivies d'une (1) série d'essais en 8 secondes dans chaque passe.
Déroulement	Trente (30) coups dans chaque passe. Chaque passe consiste en 2 séries de cinq coups en 8 sec, 2 séries de cinq coups en 6 sec et 2 séries de cinq coups en 4 sec. (Un seul coup est tiré sur chaque cible dans chaque série) Pour chaque passe, tous les athlètes doivent terminer la première passe avant le début de la seconde passe.
Relais suivants	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 ne soient appelés aux postes de tir, pour permettre le retrait de l'équipement et pour que le jury RTS puisse vérifier les cibles et changer les façades si nécessaire.
Nombre de qualifiés	Les huit (8) meilleurs athlètes de la Qualification accéderont à la Finale.
Barrages	Les égalités entre athlètes seront rompues selon la règle ISSF des barrages 6.15.1

6.11.9.7 Pistolet 25m Dames / Pistolet 25m Percussion Centrale

Type d'épreuve	Individuelle
Noms des épreuves	Pistolet 25m Dames Pistolet 25m Juniors Filles Pistolet 25m Juniors Garçons Pistolet 25m Percussion Centrale Hommes
Nombre de passes	Deux passes (Passe Précision et passe Vitesse)
Nombre de relais	Un ou plusieurs en fonction du nombre d'engagés.
Stands	Un stand 25m extérieur doit être utilisé pour tous les relais.
Cibles	Cibles électroniques pour tous les relais.
Comptage	Comptage au point entier
Procédure de qualification	Les athlètes seront appelés aux postes de tir treize (13) minutes avant l'heure programmée du début de chaque relais. Toutes les vérifications des athlètes par les arbitres devront être terminées avant le début de la Préparation.



Temps de Préparation Essais	Trois (3) minutes de Préparation dans chaque passe, Précision et Vitesse. Une (1) série d'essais de cinq (5) coups dans chaque passe.
Déroulement	Trente (30) coups dans la passe précision et trente (30) coups dans la passe Vitesse. Pour chaque passe, tous les athlètes doivent terminer la première passe avant le début de la deuxième passe.
Relais suivants	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 ne soient appelés aux postes de tir, pour permettre le retrait de l'équipement et pour que le jury RTS puisse vérifier les cibles et changer les façades si nécessaire.
Nombre de qualifiés	Les huit (8) meilleurs athlètes de la Qualification accèderont à la Finale. (Pistolet 25m Dames, Pistolet 25m Juniors Filles)
Barrages	Les égalités entre athlètes seront rompues selon la règle ISSF des barrages 6.15.1

6.11.9.8 Pistolet 50m

Type d'épreuve	Individuelle
Format de l'épreuve	L'épreuve consiste en un seul relais sauf si la capacité du stand est insuffisante pour le nombre d'inscrits.
Classement	Il n'y aura pas de Finale. Les médailles seront attribuées en fonction du classement après la phase de Qualification.
Noms des épreuves	Pistolet 50m Hommes Pistolet 50m Juniors Garçons Pistolet 50m Dames Pistolet 50m Juniors Filles
Nombre de relais	Un ou plusieurs en fonction du nombre d'engagés.
Stands	Un stand 50m extérieur doit être utilisé pour tous les relais.
Cibles	Cibles électroniques pour tous les relais.
Comptage	Comptage au point entier avec les mouches.
Procédure de Qualification/ Elimination	Les athlètes seront appelés aux postes de tir vingt-cinq (25) minutes avant l'heure programmée du début de chaque relais. Toutes les vérifications des athlètes par les arbitres devront être terminées avant le début de la préparation et essais.
Préparation et essais.	Quinze (15) minutes pour tirer un nombre illimité de coups d'essais
Déroulement	Soixante (60) coups de Match à tirer en une (1) heure et trente (30) minutes.
Nombre de relais	Si le nombre d'inscrits dépasse le nombre de cibles disponibles du stand, deux relais d'Elimination ou plus seront nécessaires.
Procédure d'élimination	L'attribution des postes de tir se fera selon les Start Lists publiées de chaque relais.
Start Lists	Les Start Lists pour les relais éliminatoires seront établies conformément à la règle ISSF 6.6.6.1
Relais suivants	S'il y a plus d'un relais d'élimination, il doit y avoir une pause de trente (30) minutes avant que les athlètes des relais suivants ne soient appelés aux postes de tir, pour permettre le retrait de l'équipement et pour que le jury RTS puisse vérifier les cibles.
Nombre de qualifiés	La qualification doit consister en un nombre proportionnel d'athlètes les mieux classés de chacun des relais éliminatoires, en tenant compte du nombre total d'inscriptions. Le nombre d'athlètes à qualifier dans chaque relais doit être annoncé dès que possible. Le nombre maximum d'athlètes passant de l'Elimination à la Qualification dépend du nombre de postes de tir disponibles.
Barrages	Les égalités entre athlètes seront rompues selon la règle ISSF des barrages 6.15.1

6.11.9.9 Pistolet Standard 25m

Type d'épreuve	Individuelle
----------------	--------------



Noms des épreuves	Pistolet Standard 25m Hommes Pistolet Standard 25m Juniors Garçons Pistolet Standard 25m Dames Pistolet Standard 25m Juniors Filles
Nombre de passes	Trois passes
Nombre de relais	Un ou plusieurs en fonction du nombre d'entrées.
Stands	Un stand 25m extérieur doit être utilisé pour tous les relais.
Cibles	Cibles électroniques pour tous les relais.
Comptage	Comptage au point entier
Procédure de qualification	Les athlètes seront appelés aux postes de tir treize (13) minutes avant l'heure programmée du début de chaque relais. Toutes les vérifications des athlètes par les arbitres devront être terminées avant le début de la préparation.
Temps de Préparation et essais	Trois (3) minutes de Préparation Une (1) série d'essais de cinq (5) coups en 150 secondes.
Déroulement	Vingt (20) coups dans chaque passe. (60 coups au total) La première passe consiste en 4 séries de cinq coups en 150s, La seconde passe consiste en 4 séries de cinq coups en 20s et la troisième passe consiste en 4 séries de cinq coups en 10s.
Relais suivants	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 ne soient appelés aux postes de tir, pour permettre le retrait de l'équipement et pour que le jury RTS puisse vérifier les cibles et changer les façades si nécessaire
Barrages	Les égalités entre athlètes seront rompues selon la règle ISSF des barrages 6.15.1

6.11.9.10 Les règles de qualification Plateau (Trap et Skeet) sont dans les sections 9.8 et 9.9

6.11.10 EPREUVES PAR EQUIPES

6.11.10.1 GENERAL

6.11.10.2 Equipe

Trois athlètes d'un même pays et de même sexe

6.11.10.3 Toutes les épreuves par équipes consistent uniquement en une phase de qualification. Il n'y a pas de finales.

6.11.10.4 Des cibles électroniques doivent être utilisées pour toutes les étapes.

6.11.10.5 Le score de l'équipe est le score combiné des trois athlètes de l'équipe de la phase élimination/qualification de l'épreuve individuelle.

6.11.10.6 Tous les athlètes doivent être en compétition. Les athlètes RPO ne peuvent pas faire partie de l'équipe.

6.11.10.7 Si l'événement comporte une phase éliminatoire, le score de l'équipe est celui de la phase éliminatoire de la compétition.

6.11.10.8 Les égalités pour la progression vers la phase suivante seront rompues selon les règles techniques générales de l'ISSF.

6.11.10.9 Les règles techniques générales de l'ISSF s'appliqueront aux cas non prévus dans ces règles.

6.11.10.10 Le Jury décidera des questions irrégulières ou litigieuses conformément aux Règles Techniques Générales pour chaque épreuve.

6.11.10.11 Toute pénalité sera appliquée selon les règles de l'ISSF.

6.12 RÈGLES DE CONDUITE DES ATHLÈTES ET OFFICIELS

6.12.1

Tout type de manifestation ou de propagande politique, religieuse ou raciale n'est pas permis au cours des championnats ISSF.

6.12.2

Chaque équipe doit avoir un responsable (éventuellement un des athlètes) chargé de veiller au maintien de la discipline au sein de l'équipe. Le Responsable d'équipe doit coopérer en permanence avec les officiels pour veiller à la sécurité, au bon déroulement de la compétition et au maintien d'un



bon esprit sportif.

6.12.3 Le Responsable d'équipe doit :

- a) Remplir exactement les formulaires d'inscription et les transmettre aux officiels dans les limites de temps indiquées.
- b) Bien connaître le programme.
- c) Avoir les membres de l'équipe prêts à tirer au bon stand et poste de tir, à l'heure prévue, avec des équipements contrôlés.
- d) Contrôler les résultats et déposer les réclamations si nécessaires.
- e) Suivre les affichages, les scores et les avis préliminaires et officiels.
- f) Recevoir les informations et les requêtes officielles et les transmettre aux membres de l'équipe.
- g) Représenter l'équipe lors des activités officielles.

6.12.4 L'athlète doit :

- a) Se présenter, prêt à tirer, au poste de tir **ou au stand** désigné, au moment voulu et muni d'un équipement contrôlé.
- b) S'installer à son poste de tir sans déranger ses voisins.
- c) Se comporter de façon à ne pas déranger les autres athlètes ni perturber leurs tirs. Un athlète dont le comportement ou les actes, de l'avis du Jury, dérange les autres athlètes, recevra un avertissement ou une pénalité, ou sera disqualifié selon les circonstances.

6.12.5 Coaching pendant une compétition

6.12.5.1 Dans toutes les épreuves le coaching non verbal est autorisé. Ecrire est du coaching non verbal, **tout comme le langage des signes, mais sans son audible**. Dans les Finales 50m 3 Positions, le coaching verbal est autorisé seulement pendant les changements de position. Tant qu'il est sur la ligne de tir, un athlète ne peut parler qu'à un membre du Jury ou à un officiel du stand. Pendant l'entraînement **ainsi que pendant le PET** le coaching est permis, mais sans déranger les autres athlètes.

6.12.5.2 **À partir du Championnat du monde ISSF 2026, seuls les entraîneurs titulaires d'une licence d'entraîneur ISSF « A » ou « B » valide et enregistrés comme officiels d'équipe pourront être présents sur l'aire de compétition pendant les entraînements avant épreuves (PET), les éliminatoires, les qualifications et autorisés à s'asseoir dans la zone des Finales pendant leur déroulement.**

6.12.5.3 Si un athlète désire parler à quelqu'un durant une Éliminatoire ou une Qualification, il doit décharger son arme, la laisser en sécurité au poste de tir avec la culasse ouverte et un drapeau de sécurité engagé. Un athlète ne peut quitter son poste de tir qu'après en avoir informé l'arbitre et sans déranger les autres athlètes. **Ceci s'applique uniquement aux carabines et pistolets, pas aux fusils.**

6.12.5.4 Si un entraîneur ou un responsable d'équipe désire parler à un membre de son équipe se trouvant à son poste de tir, il ne doit pas entrer directement en contact avec l'athlète ou lui parler tant qu'il est à son poste de tir. Le responsable d'équipe doit obtenir l'autorisation de l'arbitre ou du Jury, qui appellera l'athlète pour lui faire quitter le pas de tir **ou son poste de tir**.

6.12.5.5 Si un responsable d'équipe ou un athlète enfreint la règle concernant le coaching, un avertissement doit lui être donné la première fois. En cas de récidive, il y a lieu de retirer 2 points du score de l'athlète, et le Responsable d'équipe doit s'éloigner du pas de tir.

6.12.6 Pénalités pour infractions au règlement

6.12.6.1 Infractions ouvertes ou dissimulées

Le Jury doit pénaliser une infraction de la façon suivante :

- a) Dans le cas d'une **infraction ouverte** aux Règles, un **Avertissement** (Carton Jaune) doit être donné à un athlète de façon à lui donner la possibilité de corriger la faute. Dans la mesure du possible l'avertissement doit être donné pendant l'entraînement ou le temps de préparation et d'essais. Si l'athlète ne corrige pas la faute comme cela lui a été demandé par le Jury, deux (2) points seront déduits de ses résultats (**Les deux (2) premiers plateaux touchés au cours de la série où la deuxième violation se produit**). Si l'athlète persiste à ne pas corriger la faute après avoir reçu une **pénalité de 2 points (Carton vert)**, il sera **disqualifié (DSQ, carton rouge)**.
- b) Dans le cas d'une **infraction dissimulée** aux Règles, quand la faute est délibérément dissimulée, la **Disqualification (Carton Rouge)** doit être appliquée.
- c) Si un athlète, lorsqu'on le questionne pour qu'il donne une explication au sujet d'un incident, donne sciemment et en toute conscience de **fausses indications**, il y a lieu de retirer 2 points de ses résultats (**Les deux (2) premiers plateaux touchés de la série effectuée avant qu'il ne soit interrogé**). Dans des cas graves, il pourra être disqualifié.

**6.12.6.2**

Dans le cas d'infraction aux Règles ou aux instructions des arbitres ou du Jury, le Jury ou l'un de ses membres peut infliger les pénalités ci-après. Les pénalités pour violation des Règles dans les épreuves Plateau seront appliquées par le Jury, le Chef des Arbitres et l'Arbitre Plateau, conformément à la Règle 9.16.

- a) **Avertissement (Carton Jaune).** Un avertissement doit être signifié à un athlète dans des termes qui ne laissent aucun doute du fait qu'il s'agit d'un « **AVERTISSEMENT** » officiel et le carton jaune doit être montré. Toutefois, il n'est pas nécessaire de faire précéder d'un avertissement les autres pénalités. L'avertissement doit faire l'objet d'un Rapport d'incident et être enregistré sur le registre de stand. L'avertissement peut être donné par un seul membre du Jury ou arbitre Plateau. Tout avertissement donné doit être reporté pour toute nouvelle infraction **similaire**.
- b) **Déduction (Carton Vert).** La déduction de points du score peut être donnée par un seul membre du Jury ou arbitre Plateau et notifiée en montrant un carton vert portant le mot "**DÉDUCTION**". Dans la plupart des cas, une déduction de deux (2) points s'appliquera, mais des exceptions sont indiquées dans la règle pertinente, par exemple, pour les tirs tardifs ou les tirs à sec en Finales. Les déductions doivent faire l'objet d'un Rapport d'incident, être enregistrées sur le ruban d'imprimante **ou tableau de bord Plateau** et le registre du stand et immédiatement signalées au jury RTS. Les déductions ne doivent pas nécessairement être précédées d'un avertissement.
- c) **Disqualification (Carton Rouge) (DSQ).** Un athlète doit être disqualifié (DSQ) en cas d'échec lors d'un contrôle post compétition (6.7.9.1) ou pour une infraction aux Règles Plateau 9.4.1.1 ou 9.4.3.2. d) Une disqualification pour toute autre raison ne peut être prononcée que par la majorité du Jury. La disqualification d'un athlète est signifiée à l'athlète par le Jury qui lui montre un carton rouge portant le mot « **DISQUALIFICATION** ». Si un athlète est disqualifié pendant une partie d'une épreuve (Éliminatoire, Qualification ou Finale), ses résultats pour toutes les parties de l'épreuve seront annulés et son nom apparaîtra en bas de la liste des résultats avec une explication sur la raison de sa disqualification.
- d) **Comportement anti sportif (DQB).** Si un athlète est disqualifié pour une infraction grave aux Règles de sécurité ou pour l'agression physique **ou verbale** d'un officiel ou d'un autre athlète (Règle 6.12.6.4), sur la décision d'une majorité du Jury, tous ses résultats pour toutes les épreuves du Championnat seront annulés et l'explication devra indiquer DQB.
- e) **Violation antidopage (AD-DSQ).** Si un athlète est disqualifié pour une infraction aux Règles d'anti-dopage, tous les résultats de cet athlète pour toutes les épreuves du championnat doivent être supprimés et la ou les explications doivent indiquer AD-DSQ.
- f) Les pénalités seront données à la fois avec une explication verbale et en montrant les cartons, jaune, vert, ou rouge. Les cartons de pénalité doivent mesurer approximativement 70x100 mm.
- g) Une équipe dont un membre a été disqualifié ne doit pas être classée et doit apparaître en bas de la liste des résultats avec la mention « DSQ ».
- h) Quand il y a pénalité ou disqualification, l'explication donnée en bas de la liste des résultats doit être fournie ou approuvée par un membre du Jury.

6.12.6.3**Infractions graves aux Règles de sécurité**

- a) Si le Jury décide qu'un athlète a manié une arme où enfreint une des règles de sécurité d'une façon dangereuse, il doit être disqualifié (DSQ) (voir 6.2.2).

6.12.6.4**Agression physique ou verbale d'un officiel de la compétition ou d'un athlète**

Un athlète ou un Chef d'équipe qui agresse **verbalement ou** physiquement un membre du Jury, un arbitre, un autre officiel de la compétition ou un autre athlète, en l'empoignant, le poussant, le repoussant, le frappant, ou par tout autre moyen, peut être interdit de participer à un championnat. Toute agression physique **ou verbale** doit être portée à la connaissance du Président du Jury concerné. Un ou plusieurs témoins ou une trace physique doivent confirmer l'agression. Le Jury doit alors décider si l'athlète doit être exclu du championnat. Une décision d'exclusion peut être portée devant le Jury d'Appel (§ 6.16.6). Si le Jury ou le Jury d'Appel conclut que l'agression était suffisamment grave pour que d'autres sanctions soient envisagées, il peut, en plus de l'exclusion de l'athlète ou du Chef d'équipe du championnat en cours, remonter l'affaire pour examen au Comité d'éthique de l'ISSF (3.12.3.5, Annexe « CE »).

6.13 INCIDENTS (MAUVAIS FONCTIONNEMENTS)**6.13.1**

Un défaut de fonctionnement se produit quand une arme ne tire pas un projectile lorsque le mécanisme de détente est actionné.

6.13.2**Les incidents peuvent être ADMIS ou NON ADMIS****6.13.2.1**

Les incidents ADMIS sont :



- a) Défaut de fonctionnement de la cartouche.
- b) Balle ou plomb coincé dans le canon.
- c) Pas de départ bien que le mécanisme de détente ait été actionné.

6.13.2.2 Les incidents NON ADMIS sont :

- a) L'athlète a ouvert la culasse de son arme.
- b) La sûreté est engagée.
- c) L'athlète n'a pas chargé correctement son arme.
- d) L'athlète n'a pas actionné le mécanisme de détente.
- e) Le défaut de fonctionnement est imputable à toute autre cause qui aurait pu être raisonnablement corrigée par l'athlète.
- f) Défaut de la batterie avec utilisation d'une détente électronique

6.13.3

Si un athlète rencontre un défaut de fonctionnement de son arme ou de ses munitions, il peut y remédier et continuer son tir ou, si l'incident est ADMIS, il peut continuer à tirer avec une autre arme de même type, de même calibre et conforme à ces Règles. L'arme de remplacement sera l'objet d'un contrôle post compétition.

6.13.4

Aucun temps de compétition supplémentaire n'est accordé pour remplacer une arme après tout incident lors des Éliminatoires ou Qualifications Carabine et Pistolet à 10m, 50m, et Carabine 300m ; mais le Jury peut permettre à un athlète de tirer quelques coups d'essai supplémentaires après la réparation ou le remplacement de son arme si l'incident était Admis.

6.13.5

Les règles spécifiques d'incidents pour les épreuves Pistolet 25m sont décrites dans la Règle 8.9.3.

6.13.6

Les règles spécifiques aux incidents pour les Finales sont décrites dans les Règles 6.17.1.6, 6.17.4.m et 6.17.5.l.

6.13.7

Les règles spécifiques aux incidents Plateau sont décrites dans les règles 9.12

6.13.8

Les arbitres de pas de tir, les arbitres Plateau ou les membres du Jury doivent s'assurer que les incidents ont été consignés dans les Rapports d'incidents, les fiches de calcul des résultats et dans le Registre du stand.

6.14 PROCEDURES D'OBTENTION DES RESULTATS ET DU CLASSEMENT

6.14.1

Le Bureau RTS doit afficher les résultats provisoires au tableau d'affichage de stand aussi vite que possible après chaque relais, passe ou fin d'épreuve.

6.14.2

Le résultat final officiel sera affiché au tableau d'affichage principal dès la fin du temps de réclamation.

6.14.3

Diffusion des résultats : L'Organisateur doit assurer la diffusion des résultats préliminaires et des résultats définitifs officiels aux officiels des matchs, aux équipes participantes et aux médias. Cela peut être fait par une diffusion des listes de résultats sous forme papier ou électronique (voir 6.6.5 b).

6.14.4

Après chaque Championnat, le fournisseur officiel des résultats de l'ISSF mettra en ligne un Palmarès officiel qui comprendra :

- a) Un sommaire.
- b) Une page de certification des résultats signée du Délégué Technique et des Présidents des Jurys.
- c) La liste des officiels et arbitres.



- d) La liste des participants par **pays**.
- e) Le programme de compétition.
- f) La liste des médaillés classés par noms.
- g) La liste du nombre de médailles par **pays**.
- h) La liste des records nouveaux ou égalés.
- i) Les résultats définitifs dans l'ordre standard ISSF des épreuves : 1) Épreuves Carabine 10m, 50m et 300m Hommes 2) Épreuves Pistolet 10m, 25m et 50m Hommes 3) Épreuves Fosse, Skeet et Double Trap Hommes 4) Épreuves Cible Mobile 10m et 50m Hommes 5) Épreuves par équipes Hommes 6) Épreuves Carabine 10m, 50m et 300m Dames 7) Épreuves Pistolet 10m et 25m Dames 8) Épreuves Fosse **et** Skeet Dames 9) Épreuves Cible Mobile 10m Dames 10) Épreuves par équipes Dames 11) Épreuves par équipes mixtes 10m 25m, 50m, 300m, Fosse et Skeet.

6.14.4.1

Dans ces listes les athlètes seront répertoriés par les noms complets figurant sur « les numéros d'identification ISSF » (nom de famille en majuscules et prénom en minuscules sauf la première lettre) le numéro de dossard et la nation (code officiel CIO).

6.14.4.2

Les abréviations suivantes seront utilisées dans les listes de résultats selon le cas :

DNF	Abandon
DNS	Forfait
DSQ	Disqualifié
DQB	Disqualification pour comportement anti sportif
WR	Nouveau Record Mondial après Finale
QWR	Nouveau Record Mondial en Qualification
EWR	Record Mondial après Finale Égalé
EQWR	Record Mondial en Qualification Égalé
WRJ	Nouveau Record Mondial Junior après Finale
QWRJ	Nouveau Record Mondial en Qualification Junior
EWRJ	Record Mondial Junior après Finale Égalé
EQWRJ	Record Mondial en Qualification Junior Égalé
OR	Nouveau Record Olympique après Finale
EOR	Record Olympique après Finale Égalé
QOR	Record Olympique en Qualification
EQOR	Record Olympique en qualification Égalé
MQS	Score minimum de Qualification
RPO	Point de Classement seulement
OO	Hors Compétition

6.14.5

La liste des résultats définitifs doit être vérifiée et signée par un membre du Jury RTS pour confirmation de leur exactitude.

6.14.6

Les irrégularités, pénalités, ratés, incidents, suppléments de temps, coups ou séries répétées, annulations de coup, doivent être clairement inscrits sur un **Rapport d'incident de stand** (Fiche IR), le registre de stand, l'impression des résultats par l'arbitre et/ou un membre du Jury **et sur le tableau de bord Plateau**. Ces **Rapports d'incidents de stand** doivent parvenir immédiatement au Bureau RTS. À la fin de chaque compétition, le Jury RTS doit examiner les résultats et confirmer que tous les incidents et pénalités sont bien enregistrés dans la liste des résultats.

**6.14.7**

Les déductions sur les résultats Carabine, Pistolet et Plateau doivent toujours être effectuées dans la série où la faute a eu lieu. Une déduction générale doit être effectuée sur le coup de plus basse valeur dans la première série de match.

6.14.8

Le Jury RTS doit vérifier les résultats des dix (10) meilleurs individuels et des trois (3) meilleures équipes avant de valider la Liste définitive des résultats. Lorsque des cibles électroniques sont utilisées, cette vérification doit être effectuée par comparaison des résultats enregistrés dans l'ordinateur central avec ceux des imprimantes, ou d'une mémoire indépendante (Règle 6.3.2.7), complétée des corrections manuelles portées sur les fiches d'incident.

6.14.9 Records du monde.

Les Records du Monde seront établis dans toutes les épreuves ISSF selon les Règles Générales Règle 3.10 (voir aussi 6.1.2 b) dans toutes les épreuves ISSF où des médailles d'or sont attribuées. **Seuls les athlètes en compétitions pour des récompenses peuvent établir des records. Les athlètes ayant le statut RPO, MQS uniquement ou OOC ne peuvent établir aucun record.**

6.14.9.1 Les Records Olympiques (OR) ne peuvent être établis que lors des Jeux Olympiques.

6.14.9.2 Les Records du Monde Junior (WRJ) dans les épreuves non olympiques seront établis en utilisant les résultats définitifs de ces épreuves.

6.14.9.3 Les Records du Monde en Qualification (QWR) et les Records du Monde en Qualification Junior (QWRJ) seront établis en utilisant les résultats définitifs en Qualification dans toutes les épreuves olympiques.

6.14.9.4 Quand un Record du Monde est établi lors d'un championnat ISSF, le rapport « **Procédures de vérification des Records du Monde** » (Règle 3.12.3.6 Annexe R) doit être rempli par le Délégué Technique et envoyé au siège de l'ISSF.

6.15 BARRAGES**6.15.1 Barrage individuel pour les épreuves 10m, 25m, 50m et 300m**

Toutes les égalités de score pour les épreuves 10m, 25m, 50m et 300m seront rompues en appliquant la procédure suivante :

- a) Le nombre le plus élevé de "mouches".
- b) Le score le plus élevé de la dernière série de 10 coups (sans les mouches ou les décimales), en remontant par séries de 10 coups jusqu'à la fin d'égalité.
- c) Si l'égalité persiste, les résultats seront comparés au coup par coup en utilisant les mouches : une mouche vaut plus qu'un dix qui n'est pas mouche, en commençant par le dernier coup, puis en remontant.
- d) Si l'égalité persiste lorsque des cibles électroniques sont utilisées, les résultats seront comparés au coup par coup en utilisant les valeurs décimales, en commençant par le dernier coup, puis en remontant.
- e) Si l'égalité demeure, les athlètes seront placés au même rang et inscrits par ordre alphabétique du nom de famille.
- f) **Si le comptage décimal est utilisé** pour les Éliminatoires et Qualifications Carabine 10m et Carabine 50m Couché, les égalités seront rompues par le score le plus élevé de la dernière série de 10 coups, etc. (scores décimaux) et ensuite par comparaison des résultats au coup par coup en commençant par le dernier coup, puis en remontant.

6.15.2 Barrage pour épreuves Plateau Voir Règle Plateau 9.15)**6.15.3 Barrage pour épreuves Cible Mobile (voir Règle Cible Mobile 10.12)****6.15.4 Barrage pour épreuves Olympiques (avec Finales)**

Une égalité après la Qualification pour participer à la Finale d'une épreuve Carabine ou Pistolet, sera résolue par la Règle 6.15.1 ; pour la Finale d'une épreuve Plateau par la Règle 9.15.1.

6.15.5 Barrage pour les épreuves par équipes

Les égalités dans les épreuves par équipe, incluant les égalités dans les épreuves par équipes mixtes, doivent être départagées par l'addition des résultats des membres de l'équipe et l'application des règles prévues pour les barrages individuels.

6.16 RÉCLAMATIONS ET APPELS

6.16.1 Toutes les réclamations et appels doivent être traités conformément aux Règles ISSF

6.16.2 Réclamations verbales

6.16.2.1 Tout athlète ou Responsable d'équipe a le droit de contester les conditions de la compétition, les décisions ou les mesures prises par un officiel, en s'adressant immédiatement et verbalement à un arbitre du stand ou un membre du Jury. Une telle réclamation pourra concerner les raisons suivantes :

- a) Un athlète ou un Responsable d'équipe considère que les Règles et Règlement ISSF ou le programme n'ont pas été respectés pendant la compétition.
- b) Un athlète ou un Responsable d'équipe n'est pas d'accord avec une décision ou une mesure prise par un officiel, un arbitre ou un membre du Jury.
- c) Un athlète a été gêné ou dérangé par un autre athlète, un officiel, un spectateur, les médias ou une autre personne ou cause.
- d) Un athlète a dû interrompre son tir pendant un long moment à cause d'une défaillance du matériel, du traitement d'irrégularités ou autre raison
- e) Des irrégularités ont été commises en ce qui concerne les temps de tir, telles que temps de tir trop courts.

6.16.2.2 Les arbitres de stand et les membres du Jury doivent tenir compte sur-le-champ des réclamations verbales. Ils peuvent prendre des mesures pour redresser la situation immédiatement ou bien soumettre la réclamation au Jury pour décision. Dans cette situation, un arbitre ou un membre du Jury peut, si nécessaire, interrompre momentanément le tir.

6.16.3 Réclamations écrites

Tout athlète ou Responsable d'équipe **en désaccord avec** la mesure où la décision prise après une **réclamation verbale** peut adresser une **réclamation écrite** au Jury. Une réclamation écrite peut également être déposée sans réclamation verbale préalable. Toute réclamation écrite doit être présentée au Jury approprié dans un délai maximum de 20 minutes après l'incident **ou après la fin de la série où l'incident s'est produit** et la caution est exigée. Les réclamations écrites et les recours en Appel doivent utiliser la **fiche ISSF de réclamation** (voir 6.19).

6.16.4

Une caution est exigible de la façon suivante quand une réclamation écrite ou un recours en Appel est remis à un membre du Jury :

- a) Réclamation : 50,00 EUR
- b) Appel d'une décision sur réclamation : 100,00 EUR
- c) La caution sera exigible lorsqu'un Jury reçoit le formulaire de réclamation rempli, elle devra être payée dès que possible à un membre du Jury ou au Comité d'Organisation.
- d) Ces sommes (réclamation **et appel**) sont conservées par le Comité d'Organisation si la réclamation ou l'appel n'est pas retenu, sinon elles sont rendues au plaignant.

6.16.5 Réclamations sur les résultats

Les décisions du Jury RTS sur la valeur et le nombre de coups sur une cible sont définitives et ne peuvent pas faire l'objet d'une réclamation.

6.16.5.1 Délai de réclamation sur les résultats

Toutes les réclamations concernant les résultats doivent être déposées dans les **10 minutes** suivant l'affichage des résultats préliminaires au tableau du pas de tir (Règle 6.4.2 i). L'heure limite de réclamation devra figurer sur ce tableau à l'affichage des résultats préliminaires. Le lieu où les réclamations sur les résultats doivent être déposées devra être mentionné sur le programme officiel.

6.16.5.2 Réclamations avec cibles électroniques

Si un athlète conteste la valeur affichée d'un coup sur une cible électronique, la **réclamation** ne sera acceptée que si elle est faite avant le coup ou la série suivante (épreuves 25m) ou dans les 3 minutes s'il s'agit du dernier coup. Cette obligation ne s'applique pas lors d'un problème de blocage de la bande de contrôle papier ou caoutchouc ou tout autre panne de ciblérie.

- a) Si la réclamation porte sur la valeur d'un coup, il sera demandé à l'athlète de tirer un coup supplémentaire en fin de match de façon à ce qu'il puisse être compté si la réclamation est acceptée et que la valeur correcte du coup contesté ne peut pas être déterminée.

- b) Si le Jury RTS constate que la valeur du coup contesté ne diffère que de moins de 2 dixièmes de la valeur affichée, la réclamation ne doit pas être retenue.
- c) Si la réclamation concernant la valeur d'un coup (autre que zéro ou défaut d'enregistrement) n'est pas retenue, une pénalité de 2 points sera appliquée au résultat du tir contesté et la caution devra être payée.
- d) Le Responsable d'équipe ou l'athlète ont le droit de connaître la délibération concernant le tir contesté.
- e) Sur cibles électroniques à 50m, les coups de valeurs 9.5 ou supérieures ne peuvent pas être contestés lors des Éliminatoires et Qualifications.
- f) Aucune réclamation sur les valeurs ou le nombre des coups n'est admise lors des Finales (Règle 6.17.1.7).

6.16.6 Appels

En cas de désaccord avec une décision du Jury, il peut être fait appel auprès du Jury d'Appel, à l'exception des décisions prises par le Jury de Finale (Règle 6.17.1.10.d) ou celles prises par le Jury RTS sur la valeur ou le nombre de coups (Règle 6.16.5) qui sont définitives et ne peuvent pas être portées en appel. Un tel appel doit être présenté par écrit, par le Responsable d'équipe ou un de ses représentants, dans un délai maximum de 30 minutes après l'annonce de la décision du Jury. **La décision du Jury d'Appel est définitive.**

6.16.7

Le Délégué technique doit envoyer au Secrétariat Général de l'ISSF, avec son rapport final et les résultats, les copies de toutes les décisions relatives aux réclamations écrites et Appels pour examen par le Comité Technique ISSF.

6.17 FINALES INDIVIDUELLES DES ÉPREUVES OLYMPIQUES CARABINE ET PISTOLET

6.17.1 Procédures générales pour les Finales.

Ces procédures s'appliquent aux Finales de toutes les épreuves individuelles Carabine et Pistolet 10 m, 25 m et 50 m.

Les procédures applicables aux épreuves spécifiques sont indiquées ci-dessous :

Règle 6.17.2 - Carabine à air comprimé 10 m et Pistolet à air comprimé 10 m, Hommes et Dames

Règle 6.17.3 - Carabine 50 m 3 positions Hommes et Dames

Règle 6.17.4 - Pistolet Vitesse 25 m Hommes

Règle 6.17.5 - Pistolet 25 m Dames

Règle 6.18 – Épreuves par équipes mixtes Carabine et Pistolet 10 m

Des procédures distinctes s'appliquent aux épreuves Plateau, comme indiqué dans la section 9.17.

6.17.1.1 Qualification pour les Finales. Dans chaque épreuve le programme complet de qualification doit être tiré pour sélectionner les finalistes de l'épreuve (Règles 3.3.5 et 3.3.6.5). Les huit (8) athlètes ayant réalisé les meilleurs résultats en Qualification sont sélectionnés pour la Finale **dans toutes les épreuves olympiques.**

6.17.1.2 Postes de tir. Pour la Finale, les postes de tir sont attribués par tirage au sort effectué automatiquement par le calculateur quand la liste des finalistes est publiée. Les postes de tir à 10m et 50m devront porter les lettres R1-A-B-C-D-E-F-G-H-R2. Les cibles pour les Finales Pistolet 25m Dames devront porter les lettres A-B-R1-C-D/E F-R2-G-H. Les postes de réserve sont indiqués par les lettres R1 et R2. **Les postes pour le Pistolet Vitesse 25m seront étiquetés A-B / C-D**

6.17.1.3 Présence des finalistes et heure de début. L'heure de début de la Finale est celle du commandement du premier tir (coup ou série) de MATCH. Les athlètes doivent se présenter en zone de préparation pour la Finale au moins 30 minutes avant l'heure de début de la Finale. Une pénalité de deux (2) points sera déduite du résultat du premier coup ou série de MATCH dans le cas d'une arrivée tardive. **Pour les épreuves de 25 m, une pénalité de deux (2) touchés sera déduite des deux (2) premiers touchés des athlètes.** Les athlètes doivent se présenter avec leurs équipements comprenant des munitions en quantité suffisante, leurs vêtements de tir et leurs uniformes d'équipe nationale destinés à être portés durant la cérémonie de remise des médailles. Le Jury doit confirmer que tous les finalistes sont présents, que leurs noms et nationalités sont correctement enregistrés dans le système informatique et affichés sur le tableau des résultats. Le Jury doit terminer le contrôle des équipements pendant la présence des athlètes en zone de préparation, dès que possible après leur arrivée. Pendant les Finales, des mesures de sécurité doivent être mises en place pour assurer la sécurité de tout l'équipement et des effets personnels des athlètes laissés dans la zone de préparation.

6.17.1.4 Arrivée en retard. Tout finaliste qui ne se présente pas en zone de préparation pour la Finale dans les 10 minutes suivant l'heure limite d'arrivée en zone de préparation, pourra ne pas être accepté en Finale. Il sera alors enregistré comme premier athlète éliminé et affiché DNS au tableau. Si un finaliste ne se présente pas, la première éliminatoire commencera à la **7^{ème} place.**



- 6.17.1.5 Résultats.** Les résultats de Qualification donnent accès à la Finale mais ne sont pas conservés pour la Finale. Conformément à cette Règle 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 - 1 point de déduction = 2, 0 - 1 point de déduction = 0).
- 6.17.1.6 Incidents Finales 10m et 50m.** Si un athlète a un incident Admis (Règle 6.13.2) 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. Si un athlète a un incident Admis dans une série de 5 ou 10 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 l'athlète pourra continuer sa série avec un temps supplémentaire égal au temps de traitement de l'incident mais n'excédant pas une (1) minute. Un finaliste ne peut avoir qu'un seul incident ADMIS dans la Finale.
- 6.17.1.7 Réclamations sur résultat.** Les réclamations sur la valeur ou le nombre des coups ne sont pas admises en Finale.
- 6.17.1.8 Réclamations avec cibles électroniques**
- a) 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/caoutchouc, le Chef de pas de tir commandera « **STOP...DÉCHARGEZ** » pour tous les finalistes. L'athlète dont la cible ne fonctionnait pas sera déplacé sur un poste de réserve, ou la cible en panne sera réparée ou remplacée. Dès que l'athlète aura une cible opérationnelle, le Chef de pas de tir donnera aux finalistes deux (2) minutes de préparation, puis il lancera à nouveau une période de préparation/essais pour cette Finale.
 - b) S'il y a une réclamation concernant un zéro (0) (coup manquant) durant un coup/série de MATCH, le membre du Jury en fonction, le membre du Jury de stand et un Jury RTS doivent déterminer si le coup manquant était réellement un manqué (0) ou si la cible n'a pas fonctionné correctement (le Jury peut enjoindre le Chef de pas de tir d'arrêter le tir pour aller examiner la cible). À moins que le Jury ne découvre que le coup a manqué la cible, il doit faire tirer un autre coup de match (10m/50m), ou un complément (1 coup) d'une série de Pistolet 25m, ou une série de Pistolet Vitesse 25m. Si ce coup supplémentaire est enregistré, sa valeur sera comptée à la place du zéro (coup manquant) et la Finale reprendra son cours. Dans la Finale Pistolet Vitesse 25m, le résultat de la série répétée sera compté à la place du résultat de la série d'origine.
 - c) Si le coup supplémentaire tiré sur la cible qui avait donné un manqué inexplicable ne s'enregistre pas, l'athlète doit être déplacé sur un poste de réserve (ou un autre groupe de cibles en Pistolet Vitesse 25m). Dans les Finales 10m et 50m il sera accordé à cet athlète deux (2) minutes de Préparation et Essais. L'athlète qui a été déplacé devra sur commandements tirer le coup manquant, ou compléter la série, ou retirer la série (Pistolet Vitesse 25m) avant que la Finale reprenne pour tous les athlètes
 - d) Pendant les attentes en cours de Match, les finalistes sont autorisés à effectuer des exercices de visée et du tir à sec. Dans les Finales 10m et 50m, si le temps total d'attente pendant le traitement du coup manqué inexplicable dépasse cinq (5) minutes, il sera accordé à tous les athlètes deux (2) minutes d'essais avant la reprise des tirs de MATCH.
- 6.17.1.9 Équipements des stands Finales.** Les stands Finales doivent être équipés d'affichages électroniques des résultats et du classement pour les officiels de la compétition, les athlètes, les coaches et les spectateurs, d'une horloge à décompte visible des finalistes et de haut-parleurs. Si une horloge à décompte n'est pas visible de tous les finalistes, tous les temps décomptés devront être affichés sur des moniteurs clairement visibles de tous les finalistes. Des chaises doivent être fournies au membre du Jury en fonction, aux arbitres, aux entraîneurs et aux athlètes éliminés qui se retirent de la ligne de tir. Une table ou un banc doit être prévu sur lequel les athlètes peuvent placer leur équipement avant d'entrer dans le stand Finales ou s'ils se retirent de la ligne de tir.
- 6.17.1.10 Officiels des Finales.** La conduite et la supervision des Finales doivent être assurées par le Personnel suivant :
- a) **Chef de Pas de Tir.** Un Chef de pas de tir expérimenté avec une licence ISSF A ou B doit conduire les Finales.
 - b) **Jury de compétition.** Le Jury de compétition doit superviser la conduite des Finales. Le Président du Jury doit s'auto désigner ou désigner un membre du Jury comme membre du Jury en fonction.
 - c) **Jury RTS.** Un membre du Jury RTS doit être présent pour surveiller le calcul des résultats de Finale.
 - d) **Jury de réclamation en Finale.** Un membre du Jury d'Appel, le membre du Jury en fonction et un autre membre du Jury de compétition désigné par le Délégué Technique et le Président du Jury, doivent traiter toute réclamation faite pendant les Finales. Aucun Appel n'est permis.
 - e) **Arbitre de stand.** Un ou deux arbitres expérimentés assisteront le Chef de pas de tir pour la vérification de sécurité des armes, accompagnement des finalistes et des coaches vers l'aire de compétition et le traitement des incidents pendant les Finales.

- f) **Technicien(s).** Le Fournisseur officiel des résultats désigne le technicien(s) chargé de préparer et faire fonctionner les cibles électroniques et le tableau d'affichage des résultats, ainsi que de renseigner les Jurys sur tout problème technique.
- g) **Annonceur.** Un officiel désigné par l'ISSF ou le Comité d'Organisation travaillera avec le Chef de pas de tir et sera responsable de l'annonce des résultats et de donner des informations aux spectateurs.
- h) **Technicien du son.** Un technicien officiel qualifié doit être disponible pour assurer le fonctionnement du système de sonorisation durant les Finales.

6.17.1.11 Mise en scène et musique en Finale. La conduite d'une Finale doit faire appel aux couleurs, éclairages, musique, annonces, commentaires, mise en scène et commandements dans une production complète qui dépeint les athlètes et leurs performances de la façon la plus séduisante et passionnante pour les spectateurs et téléspectateurs.

6.17.1.12 Présentation des finalistes. Après le commandement « Athlètes à vos postes », les athlètes entreront un par un, présentés par l'annonceur qui indiquera leur nom, leur pays et de brèves informations de chaque finaliste. L'annonceur devra également présenter le Chef de Pas de Tir et le membre du jury en fonction

6.17.1.13 Réclamations en Finale

- a) Toute réclamation lors d'une Finale doit être verbale et immédiate. Les réclamations sont faites par l'athlète ou son entraîneur en levant la main ;
- b) Il n'y a pas de versement de caution pour une réclamation lors d'une Finale.
- c) Toute réclamation doit être traitée immédiatement par le Jury de réclamation en Finale. (3.12.3.7, 6.16.6 et 6.17.1.10.d.). La décision du Jury de réclamation est définitive et sans appel ; et
- d) Si une réclamation en Finale n'est pas retenue, une pénalité de deux points ou deux touchés doit être déduite du score du coup ou de la série **relatif à la réclamation.**

6.17.1.14 Procédures et règles des Finales.

- a) Les Règles Techniques Générales ISSF, ou les Règles Techniques propres à chaque épreuve, doivent s'appliquer dans tous les cas qui ne sont pas couverts par cette Règle (6.17).
- b) **Préparation et mise en place de l'équipement.** Après leur arrivée en zone de préparation les finalistes doivent être autorisés à installer leurs armes et leurs équipements à leurs postes de tir au moins 20 minutes avant le début de la Finale. Les boîtes de transport des armes et des équipements ne doivent pas être laissées dans la zone de compétition. Les exercices de visée ne sont pas autorisés à ce moment-là. Les athlètes doivent ensuite retourner en zone de préparation prêts à être appelés à rejoindre la ligne de tir pour **la présentation et la période d'échauffement.** Les entraîneurs occuperont les places qui leur sont attribuées sur l'aire de compétition.
- c) **Appel aux postes de tir.** Un NTO demandera aux athlètes de s'aligner près du stand Finales **dix (10)** minutes avant l'heure de DÉBUT publiée. Lorsque les carabiniers finalistes sont appelés à passer de la zone de préparation à la ligne de tir, ils doivent se déplacer entièrement habillés avec les pantalons et vestes fermés. Le CPT annoncera "ATHLETES A VOS POSTES ". **Voir la règle 7.5.2.3 concernant la « marche ».**
- d) **Drapeaux de sécurité.** Quand les finalistes sont arrivés sur la ligne de tir ils peuvent manier leurs armes, prendre des positions de tir, pratiquer des exercices de visée et de tenue, mais ils ne doivent pas retirer les drapeaux de sécurité ni faire du tir à sec jusqu'au commandement « **PRÉPARATION ET ESSAIS...COMMENCEZ** » ou « **LA PRÉPARATION COMMENCE...MAINTENANT** » (Au Pistolet 25m).
- e) **Tir à Sec.** En Finale, le tir à sec n'est permis que pendant les périodes de Préparation et Essais, de Changement de position et Essais ou de Préparation. **Le tir à sec à tout autre moment doit être pénalisé d'une déduction d'un (1) point en Finale 10m ou 50m et d'un (1) Touché en Finale Pistolet 25m.**
- f) **Chargement anticipé.** Aucun finaliste n'est autorisé à charger son arme avant le commandement "CHARGEZ" donné par le Chef de pas de tir. Une arme est considérée comme chargée lorsqu'une cartouche, un plomb ou un chargeur avec des cartouches est à son contact (voir 6.2.3.4).
- g) **Exercices de tenue et de visée.** En Finale, les exercices de tenue et de visée sont autorisés à partir du commandement « **ATHLÈTES A VOS POSTES** » jusqu'au commandement « **STOP...DÉCHARGEZ** » en fin de Finale, sauf pendant la Présentation. **Pour la finale Pistolet Vitesse 25 m, les exercices de tenue sont conformes aux règles 6.17.4.h et 6.17.4.q.**
- h) **Tir avant COMMENCEZ ou CHARGEZ.** Si un finaliste en Finale 10m ou 50m charge et tire un coup avant le commandement « **PRÉPARATION ET ESSAIS...COMMENCEZ** » ou « **POUR LA SÉRIE D'ESSAIS...CHARGEZ** », il doit être disqualifié.
- i) **Tir après le commandement STOP.** Si un finaliste tire un coup après le commandement « **PRÉPARATION ET ESSAIS...STOP** » ou « **CHANGEMENT DE POSITION ET ESSAIS...STOP** » et

avant le commandement « **TIR** » de la série suivante, le coup ne doit pas être compté comme un coup de Match et une pénalité de deux (2) points doit être appliquée au premier coup de Match.

- j) **Pistolet 25m – Tir prématuré.** Si un finaliste de la finale du Pistolet Vitesse 25 m tire avant que la lampe verte pour une série s'allume, mais après le début de la série, la série entière est comptabilisée comme s'il restait quatre tirs à effectuer et une pénalité d'un touché est appliquée. Si une finaliste de la Finale du Pistolet 25 m tire avant que la lampe verte pour une série s'allume, mais après le début de la série, ce tir est compté comme un manqué et une pénalité d'un touché est déduite du score de la série. Une série est considérée comme commencée après le signal « **ATTENTION** ». Si un tir est effectué avant le début de la série, il n'est pas compté comme un tir de compétition et un touché est déduit du score de la série, qu'elle soit répétée ou complétée. L'athlète ayant tiré accidentellement ne doit pas continuer et doit suivre la procédure décrite au 8.8.2.3. Si la procédure n'est pas respectée et que l'athlète poursuit sa série, le score sera le même que si la série avait déjà commencé.
- k) **Carabine et Pistolet 10m – Tir prématuré.** Si un athlète dans une finale 10 m tire après le signal « **CHARGEZ** » mais avant le signal « **TIR** », le coup sera compté comme un manqué.
- l) **Coup supplémentaire.** Si un finaliste tire un coup supplémentaire dans une série, ou deux coups lors d'un tir au coup par coup, le coup supplémentaire doit être annulé et une pénalité de deux (2) points/touchés doit être appliquée au dernier coup/série correct.
- m) **Tir par inadvertance.** Si un finaliste qui n'est pas concerné par un barrage ou une série complétée/répétée suite à un dysfonctionnement, charge et tire un coup, ce coup doit être annulé. Aucune pénalité ne s'applique pour cette faute d'inattention.
- n) Les drapeaux de sécurité doivent restés insérés dans les armes jusqu'au début de la Préparation et Essais. Les drapeaux de sécurité doivent être insérés durant la Présentation et à la fin de la Finale. Les athlètes qui sont éliminés durant une Finale doivent déposer leurs armes sur la tablette de tir ou leur boîte à équipements (Finale 3 Positions) avec la culasse ouverte, le canon pointé vers le fond du stand et un drapeau de sécurité inséré. L'arbitre doit vérifier que les armes sont en sécurité avec les drapeaux de sécurité insérés. Immédiatement après la fin des Finales, les médaillés peuvent prendre la pose pour les photos avec leurs armes, mais aucune arme ne peut être retirée d'un poste de tir sans drapeau de sécurité et sans vérification préalable par l'arbitre. Si par inadvertance un athlète omet d'insérer un drapeau de sécurité, un arbitre est autorisé à le faire lui-même.
- o) **Coaching.** Le coaching non verbal est autorisé pendant toutes les Finales.
Dans l'épreuve Pistolet Vitesse 25m le coaching verbal est autorisé uniquement dans la zone de rechargement.
- p) **Commandes incorrectes.** Si le CPT de la Finale, en Finale individuelle ou par équipe mixte donne un commandement incorrect, tel que ne pas démarrer correctement un relais ou commander **STOP** avant que tous les athlètes aient tiré ou terminé le tir, la procédure suivante doit avoir lieu :
- Si le CPT de la Finale dans une Finale individuelle ou par équipe mixte donne un commandement incorrect au cours d'une série, **les coups déjà tirés doivent être comptés**. Le CPT doit réinitialiser le chronomètre et donner de nouveaux commandements pour permettre au(x) athlète(s) qui n'ont pas commencé ou qui n'ont pas pu terminer le tir, de tirer leurs coups restants.
- Si le CPT de la Finale dans une Finale individuelle ou par équipe mixte donne un commandement incorrect lors d'une série de plusieurs coups individuels ou par équipes mixtes, **les coups déjà tirés doivent être comptés**.
- Le Jury en fonction doit déterminer combien de temps il restait au moment où **STOP** a été commandé, ajouter 60 secondes à ce temps et demander au CPT de recommencer et de terminer la série afin que les athlètes qui ont encore des coups à tirer puissent le faire.
- Si un athlète comprend mal cette procédure et tire accidentellement trop de coups, tous les coups supplémentaires doivent être annulés et l'athlète n'encourt aucune pénalité.
- q) **Présentation des médaillés.** Lorsque le Chef de pas de tir a déclaré « **LES RESULTATS SONT DEFINITIFS** », le Jury doit rassembler les trois médaillés sur l'aire de compétition et l'Annoncéur doit immédiatement proclamer les gagnants des médailles en annonçant :
- « **LE GAGNANT DE LA MÉDAILLE DE BRONZE, REPRÉSENTANT LE (pays), revient à (nom)** »
« **LE GAGNANT DE LA MÉDAILLE D'ARGENT, REPRÉSENTANT LE (pays), revient à (nom)** »
« **LE GAGNANT DE LA MÉDAILLE D'OR, REPRÉSENTANT LE (pays), revient à (nom)** »



- r) **Incidents.** Un (1) seul incident sera autorisé pour chaque athlète tout au long de la Finale. Les athlètes peuvent disposer d'une (1) minute pour réparer ou remplacer une arme à feu défectueuse afin de permettre à la Finale de se poursuivre sans retard inutile.
- s) **Musique.** Pendant la 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 des Finales.
- t) **Pénalités.** Toutes les pénalités seront appliquées selon les règles de l'ISSF.
- u) **Cas particuliers.** Les règles techniques générales de l'ISSF s'appliqueront aux questions non mentionnées dans les paragraphes ci-dessus. Le Jury décidera des questions irrégulières ou litigieuses selon les Règles Techniques Générales de chaque épreuve.
- v) **Identification nationale (code vestimentaire).** 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 leurs vestes de tir comme suit : Le drapeau national du pays, ou 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.

**6.17.2 FINALES - Carabine et Pistolet 10m (Hommes et Dames)**

Note : Le minutage dans cette Règle n'est qu'indicatif. Pour un minutage détaillé applicable en conduite de Finale, se référer aux documents « Commandements et Annonces en Finale » qui sont disponibles auprès de l'ISSF.

a) Format de la Finale	La Finale comprend (2) deux séries de (5) coups de match tirés en 250 secondes par série (5+5 coups). 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.
b) Comptage	Le comptage en Finale est effectué au dixième de zone (décimal). Les résultats cumulés déterminent le classement en Finale, les égalités étant rompues par les résultats des tirs de barrage. 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 d'autres pénalités seront appliquées à la valeur du coup tiré lorsque l'infraction a été commise.
c) Installation des équipements 20 min avant	Les athlètes ou leurs entraîneurs doivent être autorisés à installer leurs armes et équipements à leurs postes de tir au moins 20 minutes avant le début de la Finale.
d) Période d'échauffement Env. 10 min avant	Le Chef de Pas de Tir (CPT) appellera les athlètes à rejoindre leurs postes de tir environ dix (10) minutes avant le début de la Finale par le commandement « ATHLÈTES A VOS POSTES ». Les athlètes entreront un par un et seront présentés au fur et à mesure qu'ils se dirigent vers leur poste de tir attribué. Ils devront se tenir face au public. L'annonceur présentera ensuite le Chef de Pas de Tir et le Jury en charge. Une fois toutes les présentations terminées, le CPT annoncera : « EN POSITION » Après 30 secondes pour la Carabine et 10 secondes pour le Pistolet le CPT lancera une période de Préparation et d'Essais combinés par le commandement « PRÉPARATION ET ESSAIS DE 5 MINUTES...COMMENCEZ ». Pendant cette période les finalistes peuvent tirer un nombre illimité de coups d'essai. À 30 secondes de la fin de la période de Préparation et Essais le CPT annoncera « 30 SECONDES ». À la fin des cinq (5) minutes le CPT commandera « STOP...DÉCHARGEZ ». Aucune annonce de résultat n'est faite pendant les coups d'essai. Les cibles et le tableau d'affichage passeront en MATCH. Après 60 sec. Le CPT commencera les commandements pour la première série de match.
e) 1^{ère} passe de match 2 séries de 5 coups Temps maximum par série : 250 sec Début des tirs de match 0:00	Le CPT commandera « POUR LA PREMIÈRE SÉRIE DE MATCH...CHARGEZ », puis après 5 secondes il commandera « TIR ». Les finalistes ont 250 secondes pour tirer cinq (5) coups. Après 250 secondes ou dès que tous les finalistes ont tiré 5 coups, le CPT commandera « STOP ». Immédiatement après le commandement « STOP », l'Annonceur commentera pendant 15 à 20 secondes le classement des athlètes et les meilleurs scores. Les valeurs des coups ne seront pas annoncées. Dès que l'Annonceur aura terminé, le CPT commandera « POUR LA SÉRIE SUIVANTE...CHARGEZ », puis après 5 secondes il commandera « TIR ». Après 250 secondes ou dès que tous les finalistes ont tiré 5 coups, le CPT commandera « STOP ». L'Annonceur fera à nouveau des commentaires sur les athlètes et leurs résultats et expliquera que les tirs au coup par coup vont commencer et que tous les deux coups le finaliste ayant réalisé le moins bon score sera éliminé.



f) 2^{ème} passe de match 14 x 1 coups Temps maximum par coup : 50 sec	Dès que l'Annonceur aura terminé, le CPT commandera « POUR LE COUP DE MATCH SUIVANT...CHARGEZ », puis après 5 secondes il commandera « TIR ». Les finalistes ont 50 secondes pour tirer chaque coup. Après 50 secondes, ou lorsque tous les athlètes ont tiré un seul coup, le CPT commandera « STOP » et l'Annonceur fera des commentaires sur les athlètes et leurs résultats. Dès que l'Annonceur aura terminé, le CPT commandera « POUR LE COUP DE MATCH SUIVANT...CHARGEZ ». Après 5 secondes le CPT commandera « TIR ». Cette séquence se déroulera jusqu'à ce qu'un total de 24 coups (2 séries de 5 coups et 14 coups au coup par coup), aient été tirés. À la fin du 24^{ème} coup le CPT commandera « STOP...DÉCHARGEZ ». Un arbitre devra vérifier que toutes les culasses sont ouvertes et que les drapeaux de sécurité sont en place.
g) Éliminatoires	Lorsque tous les finalistes ont tiré 12 coups, l'athlète ayant réalisé le moins bon score est éliminé (8^{ème} place). Les finalistes réalisant les moins bons scores seront successivement éliminés comme suit : 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} place (médaille de bronze) Après 24 coups – 2^{ème} et 1^{ère} places (médailles d'argent et d'or attribuées)
h) Barrages	S'il y a égalité de score pour l'athlète devant être éliminé, les athlètes à égalité devront tirer, au coup par coup, des coups supplémentaires jusqu'à ce que l'égalité soit rompue. Pour les tirs de barrage, le CPT annoncera immédiatement les noms de famille des athlètes à égalité et commandera les tirs de barrage selon la procédure normale. L'Annonceur ne fera aucun commentaire jusqu'à la rupture de l'égalité.
i) Fin de la Finale	Lorsque les deux (2) derniers finalistes auront tiré leur 24^{ème} coup et s'il n'y a aucune égalité ni aucune réclamation, le CPT commandera « STOP...DÉCHARGEZ » et déclarera : « LES RÉSULTATS SONT DÉFINITIFS ». Le Jury rassemblera les trois médaillés sur l'aire de compétition et l'Annonceur proclamera les gagnants des médailles d'or, d'argent et de bronze (Règle 6.17.1.14).



6.17.3 Finales - Carabine 50m 3 positions Hommes et Dames

a) Format des Finales	La Finale consiste en 10 tirs de compétition, dans chacune des positions à genoux et couché, tirées dans cet ordre en vingt-deux (22) minutes. Après les tirs en position couché, les athlètes doivent prendre la position debout et peuvent effectuer autant de tirs d'essais qu'ils le souhaitent pendant le temps restant. Il leur incombe de passer leur cible de match à essais lors des changements de position. Aucun changement de vêtement n'est autorisé, mais les fermetures éclair et autres attaches peuvent être ajustées si nécessaire. Les athlètes effectuent ensuite deux (2) séries de 5 coups, au commandement, en position debout, chaque série durant 250 secondes. Les deux (2) finalistes les moins bien classés sont éliminés après 10 tirs (2 x 5). La finale se poursuit en position debout avec des tirs au coup par coup sur commande, d'une durée de 50 secondes chacun. Après chaque tir, l'athlète le moins bien classé est éliminé jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux (2) athlètes pour le dernier tir, qui déterminera le gagnant de la médaille d'or. La Finale compte un total de 35 tirs.
EQUIPEMENT DU STAND	Les athlètes recevront une boîte dans laquelle placer tout l'équipement nécessaire pour passer d'une position à l'autre, y compris des munitions supplémentaires. Ces boîtes doivent être placées à l'arrière de chaque poste de tir. Avant de retourner à la ligne de tir après avoir changé leur équipement, les athlètes doivent placer tout l'équipement non utilisé dans leur boîte afin de garder le pas de tir dégagé. Si un athlète laisse par inadvertance de l'équipement sur le pas de tir et adopte la position suivante, un Arbitre de Pas de Tir peut l'aider en plaçant discrètement l'équipement dans la boîte avant que le match ne commence. Des tapis de tir seront fournis à chaque athlète à utiliser comme il le souhaite. Ceux-ci devront être placés à l'arrière de chaque pas de tir lorsque l'athlète prend la position debout. Un Arbitre de Pas de Tir peut aider en rangeant ou en récupérant les tapis inutilisés.
b) Comptage	Le comptage en Finale est effectué au dixième de zone (décimal). Les résultats cumulés déterminent le classement en Finale, les égalités étant rompues par les résultats des tirs de barrage. 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 d'autres pénalités seront appliquées à la valeur du coup tiré lorsque l'infraction a été commise.
c) Installation des équipements 20 min avant	Les athlètes ou les entraîneurs doivent être autorisés à installer leurs armes et équipements à leurs postes de tir au moins 20 minutes avant le début de la Finale. Tous les accessoires des armes et les équipements utilisés lors des changements de position doivent être placés dans un conteneur unique qui reste à l'arrière du poste de tir de l'athlète pendant la Finale.
d) Préparation et essais Position Genou Env. 10 min avant	Le Chef de pas de tir (CPT) appellera les finalistes à rejoindre leurs postes de tir environ dix (10) minutes avant le début de la Finale par le commandement « ATHLÈTES A VOS POSTES ». Les athlètes entreront un par un et seront présentés à mesure qu'ils se dirigent vers leur poste de tir attribué. Ils devront se tenir face au public. L'annonceur présentera ensuite le Chef de Pas de Tir et le Jury en fonction. Une fois toutes les présentations terminées, le CPT annoncera : « EN POSITION » Les finalistes devront prendre la position Genou et pourront faire des exercices de tenue ou de visée, mais ils ne devront pas tirer à sec ni retirer les drapeaux de sécurité Après trente (30) secondes, le CPT lancera une période de Préparation et Essais combinés par le commandement « 5 MINUTES DE PRÉPARATION ET ESSAIS...COMMENCEZ ». Après ce commandement les finalistes pourront retirer les drapeaux de sécurité, tirer à sec et tirer un nombre illimité de coups d'essai. À 30 secondes de la fin de la période de Préparation et Essais, le CPT annoncera « 30 SECONDES ». À la fin des 5 minutes, le CPT commandera « STOP ». Les athlètes doivent rester en position Genou pendant que les cibles sont passées en MATCH par le technicien de ciblerie. Un arbitre doit vérifier que toutes les cibles ont été correctement réinitialisées et le signaler au CPT.

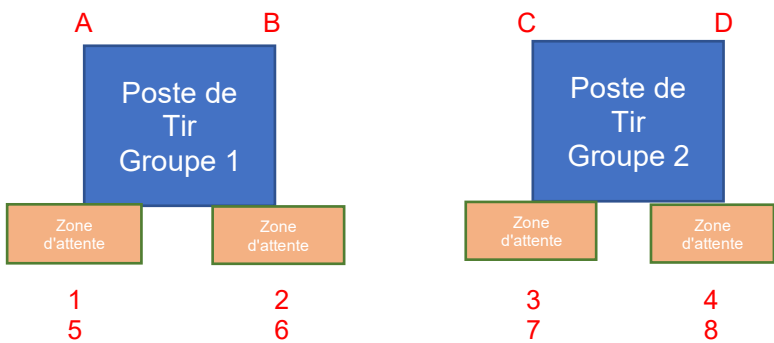
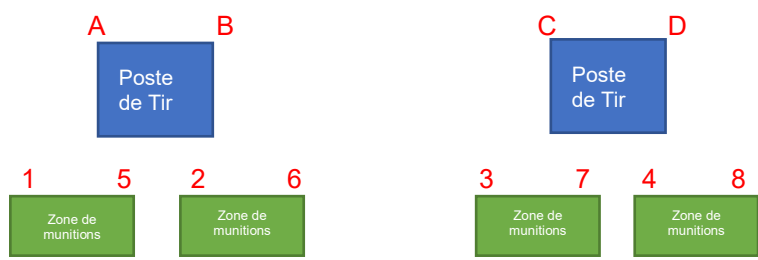


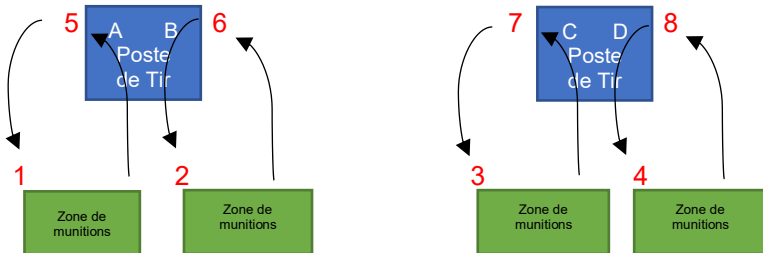
e) TIRS DE MATCH Position Genou et Couché	Le Chef de Pas de Tir annoncera : « LES FINALISTES DISPOSENT DE VINGT-DEUX MINUTES POUR TIRER DIX COUPS EN POSITION GENOUX ET DIX COUPS EN POSITION COUCHE, PUIS SE PREPARER POUR LA POSITION DEBOUT » Après cinq (5) secondes, le CPT annoncera : « TIRS DE MATCH ...TIREZ » Les finalistes doivent tirer dix (10) coups en position Genoux, insérer leurs drapeaux de sécurité, se mettre en position Couché et effectuer un nombre illimité de tirs d'essais, puis tirer dix (10) coups de match. Après ces dix tirs, ils doivent insérer leurs drapeaux de sécurité et se mettre en position Debout. Ils peuvent alors effectuer un nombre illimité de tirs d'essais dans le temps restant jusqu'à ce que le CPT annonce : « STOP » à la fin des 22 minutes de tir. Ils doivent être prêts à commencer le tir en position Debout dès que le CPT donnera les commandements. Les drapeaux de sécurité doivent être insérés et les armes doivent toujours être dirigées vers les cibles lors des changements de position. Les finalistes sont responsables du passage de leurs cibles de match à essais, puis de nouveau à match aux moments opportuns. Il est interdit aux athlètes de se changer sur l'aire de compétition ou d'enlever leur veste ou pantalon de tir lors des changements de position, mais les fermetures éclair et les boutons peuvent être ouverts si nécessaire. Ils doivent effectuer eux-mêmes les réglages de leurs carabines et déplacer leur équipement pendant les tirs et les changements de position. Ceci inclut de ramasser tout équipement tombé au sol sur l'aire de compétition, par exemple un drapeau de culasse. Une pénalité de deux points (carton vert) peut être appliquée si un athlète a besoin d'aide et est incapable d'effectuer cela lui-même sur l'aire de compétition.
f) COMMANDEMENTS du Chef de Pas de Tir	Au bout de dix-sept (17) minutes, le CPT annoncera : « CINQ MINUTES ». Après 21 minutes et 30 secondes, le CPT annoncera : « TRENTE SECONDES ». Après vingt-deux minutes, le CRO donnera l'ordre : « STOP ».
g) TIRS DE MATCH Position DEBOUT 2 séries x 5 coups	Après 30 secondes, le Chef de Pas de Tir annoncera : « POUR LA SÉRIE DE COMPÉTITION SUIVANTE... CHARGEZ » Après 5 secondes, « TIR » Les athlètes disposent de 250 secondes pour effectuer chaque série de 5 coups. Après 250 secondes, le Chef de Pas de Tir annoncera : « STOP » L'annonceur fera de brèves annonces concernant le classement et toute autre information pertinente, notamment le fait qu'à la fin de la série suivante, les deux athlètes les moins bien classés seront éliminés. Les mêmes commandements et annonces se poursuivront jusqu'à ce que les athlètes aient effectué deux (2) séries de 5 coups.
h) Éliminatoires Tirs au coup par coup	Les deux (2) finalistes les moins bien classés sont éliminés après la deuxième série de tirs (30 tirs au total, 8e et 7e places). L'annonceur présentera les athlètes éliminés et commentera le classement actuel. Immédiatement après l'annonce de l'annonceur, le Chef de Pas de Tir commandera : « POUR LE COUP DE MATCH SUIVANT ... CHARGEZ ! » après 5 secondes, « TIR ». Les six finalistes restants tireront un seul coup en 50 secondes maximum. Le compte à rebours du temps de tir doit rester affiché pour tous les athlètes. Après 50 secondes, ou une fois que tous les finalistes ont tiré un seul coup, le Chef de Pas de Tir annoncera : « STOP ». Cette séquence et les commandes adéquates se poursuivront jusqu'à ce que tous les finalistes aient tiré un seul coup. L'athlète le moins bien classé sera alors éliminé. L'annonceur présentera l'athlète (6e place) et fera d'autres commentaires pertinents. Les cinq finalistes restants continueront à tirer au coup par coup au commandement, le moins bien classé étant éliminé après chaque tir, comme suit : Après 32 coups – 5^{ème} place Après 33 coups – 4^{ème} place Après 34 coups – 3^{ème} place (attribution de la médaille de bronze) Après 35 coups – 2^{ème} et 1^{ère} places (attribution des médailles d'argent et d'or)
i) Barrages	S'il y a égalité de score pour l'athlète devant être éliminé, les athlètes à égalité devront tirer, au coup par coup, des coups supplémentaires jusqu'à ce que l'égalité soit rompue.



	Pour les tirs de barrage, le CPT annoncera immédiatement les noms de famille et les postes de tir des athlètes à égalité et commandera les tirs de barrage selon la procédure normale Si deux athlètes sont à égalité à la fin de la deuxième série de 5 coups en position debout, ils seront tous deux éliminés et l'égalité sera rompue l'ordre suivant : 1) Le score total le plus élevé de la deuxième série de 5 tirs en position debout ; 2) Le score total le plus élevé de la première série de 5 tirs en position debout ; 3) Le score total le plus élevé du dernier tir de la série en position couchée ; etc. Si plus de deux athlètes sont à égalité après la deuxième série de 5 coups, des tirs de barrage seront effectués pour déterminer les deux athlètes éliminés .
j) Fin de la Finale	Lorsque les deux (2) derniers finalistes auront tiré le dernier coup et s'il n'y a aucune égalité ni aucune réclamation, le CPT commandera « STOP...DECHARGEZ » et déclarera « LES RÉSULTATS SONT DÉFINITIFS ». Le Jury rassemblera les trois médaillés sur l'aire de compétition et l'Annonceur proclamera les gagnants des médailles d'or, d'argent et de bronze (Règle 6.17.1.14 q).
k) Coaching	Les entraîneurs peuvent aider les finalistes à apporter leur équipement au poste de tir avant la Finale et à l'en retirer après la Finale. Pendant la finale, les entraîneurs sont autorisés à aider les athlètes à retirer leurs bretelles du tir de la position Couché, à ajuster les sangles de leurs vestes et à effectuer d'autres petits ajustements vestimentaires, mais aucune autre assistance physique ne peut leur être fournie. Ils peuvent parler à leurs athlètes à ces moments-là, mais toute forme de coaching et/ou d'assistance décrite ici doit se dérouler exclusivement dans la zone technique de l'entraîneur, située à l'arrière de l'aire de compétition. Le coaching non verbal est permis le reste du temps.

6.17.4 Finales - Pistolet Vitesse 25m Hommes

a) Format des Finales	La Finale du Pistolet Vitesse 25m Hommes comprend (8) huit séries de cinq coups en quatre secondes, avec un comptage Touché/Manqué et l'élimination des finalistes ayant les plus faibles scores à partir de la troisième série jusqu'à la huitième série décidant de l'attribution des médailles d'or et d'argent.
b) Cibles et postes de tir	Deux (2) groupes de cinq (5) cibles 25 m doivent être utilisés. Les postes de tir seront étiquetés A-B / C-D. Quatre finalistes sont affectés à chaque groupe. Un poste de tir de 1,50 m x 1,50 m est utilisé pour chaque groupe. Les numéros de départ pour la Finale, de 1 à 8, seront attribués en zone de préparation. Ces numéros seront déterminés par le classement des qualifications, le tireur le mieux classé partant avec le numéro 1. Les athlètes 1, 3, 5 et 7 seront affectés à gauche des postes de tir (A et C) et les athlètes 2, 4, 6 et 8 à droite des postes de tir (B et D), comme indiqué sur la figure ci-dessous :  The diagram illustrates the layout of the shooting range. It consists of two main sections, A and B on the left, and C and D on the right. Each section has a 'Poste de Tir' (shooting post) and two 'Zone d'attente' (waiting zones). Athletes are numbered 1 to 8, with 1, 3, 5, and 7 on the left (A and C) and 2, 4, 6, and 8 on the right (B and D). Deux athlètes occuperont ensemble au commandement le poste de tir. Ils devront se positionner à gauche et à droite du poste de tir lorsque ce sera leur tour de tirer, de sorte qu'au moins un pied touche la ligne marquant le côté gauche ou droit du poste de tir.
c) Zone de munitions	Des zones de munitions seront aménagées, une pour chaque groupe de cibles. Elles seront placées derrière les postes de tir. Quatre finalistes seront affectés à chaque zone, selon leur poste de tir.  The diagram illustrates the layout of the ammunition zone. It consists of two main sections, A and B on the left, and C and D on the right. Each section has a 'Poste de Tir' (shooting post) and two 'Zone de munitions' (ammunition zones). Athletes are numbered 1 to 8, with 1, 3, 5, and 7 on the left (A and C) and 2, 4, 6, and 8 on the right (B and D).
d) Comptage Déductions	Le comptage en Finale est « Touché ou Manqué » ; chaque Touché compte un (1) point, chaque Manqué compte zéro (0) point. La zone de Touché est la zone de valeur 9.7 ou supérieure de la cible Pistolet Vitesse 25 mètres. Les résultats cumulés (nombre total de Touchés) déterminent le classement en Finale, les égalités de la 8^{ème} à la 5^{ème} place étant rompues par les numéros de départ de la Finale. Les déductions pour les infractions commises avant le premier coup de MATCH seront appliquées au score du(des) premier(s) touchés de la Finale. Les déductions pour les autres pénalités seront appliquées au score de la série où l'infraction s'est produite.
e) Test de vitesse	Au plus tard 20 minutes après la fin des qualifications et avant l'heure de présence en chambre d'appel pour la Finale, tous les athlètes des finales doivent se présenter au poste de test de vitesse avec leurs munitions (voir règle 8.4.4.3).

f) Présence des finalistes 30 min et 20 min avant le début de la Finale	Les athlètes doivent se présenter en zone de préparation au moins 30 minutes avant l'heure de début de la Finale avec leurs équipements, leurs vêtements de compétition et leur tenue pour la cérémonie de remise des médailles. Le Jury doit terminer le contrôle des équipements dès que possible après l'arrivée des athlètes. Les athlètes ou leurs entraîneurs doivent être autorisés à installer leurs armes et équipements incluant les munitions scellées, à leurs postes de tir au moins 20 minutes avant le début de la Finale. Les munitions et les chargeurs doivent être placés dans la zone de munitions, à l'exception d'un (1) chargeur et de cinq (5) cartouches qui seront placés au poste de tir et utilisés uniquement pour la série d'essais. Une fois celle-ci terminée, le chargeur et les munitions restantes devront être mis dans la zone de munitions. Les pistolets doivent être placés aux postes de tir. L'athlète peut placer à sa convenance tout autre équipement nécessaire. Son équipement peut inclure un pistolet de rechange utilisable pour remplacer un pistolet au fonctionnement défectueux (le drapeau de sécurité doit être inséré). Si un athlète ne se présente pas lui-même pour le test de vitesse avant la Finale, il ne sera pas autorisé à prendre le départ et sera classé 8^{ème} et inscrit DNS dans les résultats de la Finale.
g) Appel des tireurs Env. 11 min avant	Les athlètes seront appelés un par un à leur poste environ 11 minutes avant le début de la Finale. Ils seront présentés à leur entrée dans l'aire de compétition et resteront face au public jusqu'au commandement « EN POSITION ». Les athlètes 1, 2, 3 et 4 se positionneront aux postes de tir, et les athlètes 5, 6, 7 et 8 aux zones de munitions, comme illustré ci-dessous. 
h) Préparation et Essais CHARGEMENT	Après 10 secondes, le Chef de pas de tir (CPT) commandera « LA PRÉPARATION COMMENCE MAINTENANT ». Après une (1) minute le CPT annoncera « FIN DE LA PRÉPARATION ». « POUR LA SÉRIE D'ESSAI...CHARGEZ ». 30 secondes après le CPT appellera par leurs noms « ATHLÈTE N°1, ATHLETE N° 3, ... PRÊTS ». Dès le commandement « PRÊTS ». Les athlètes peuvent introduire leurs chargeurs dans leurs pistolets et se préparer à tirer. 20 secondes après, le CPT commandera « ATTENTION » et allumera les lampes rouges. Ces athlètes doivent prendre la position PRÊT. À la fin de la série, cette procédure sera répétée pour les athlètes 2 et 4. Une fois que les quatre athlètes auront tiré, ils se rendront à la zone de munitions et pourront garnir jusqu'à deux chargeurs. Il n'y aura plus d'ordre de chargement - les chargeurs seront garnis selon besoin tout au long de la Finale. Le CPT donnera alors le commandement « EN POSITION » aux athlètes 5, 6, 7 et 8. Ils se dirigeront vers les postes de tir, après 20 secondes, le CPT annoncera « LA PRÉPARATION COMMENCE MAINTENANT » et la procédure décrite ci-dessus sera répétée. Pendant ce temps, l'athlète situé à droite du groupe de 5 cibles peut prendre son pistolet en main pour se préparer, mais il ne peut pas effectuer d'exercices de visée, ni de levée de bras ni de tir à sec. 

i)
Procédure détaillée pour
les commandements et le
tir

Début des tirs de Finale
0:00 minute

Chaque série de la Finale se compose de cinq (5) tirs en quatre (4) secondes. Pour les trois premières séries, les finalistes tireront par paires, en commençant par les deux situés à gauche des postes de tir. L'ordre sera le suivant : 1 et 3 ; 2 et 4 ; 5 et 7 ; et 6 et 8.

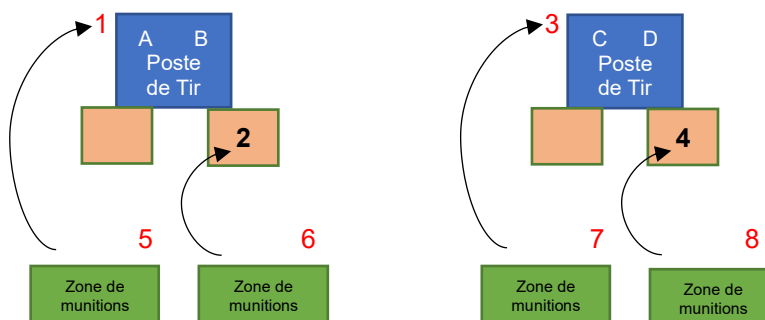
À partir de la quatrième série, tous les finalistes restants tireront individuellement et successivement. L'ordre de tir pour toutes les séries est de gauche à droite (de 1 à 8).

Après avoir tiré sa série, chaque athlète doit immédiatement retourner à la zone de munitions et le groupe suivant doit se rendre dans la zone d'attente. Il n'y aura plus d'appel aux postes de tir. Les athlètes effectueront une rotation tout au long de la finale jusqu'à leur élimination ou la fin de la finale. Après avoir garni leurs chargeurs, les athlètes doivent se rendre dans la zone d'attente dès que l'athlète de leur poste de tir s'est rendu dans la zone de munitions. Le CPT donnera immédiatement le commandement « PRET » à l'athlète suivant.

En se dirigeant vers leur poste de tir, les athlètes doivent se positionner comme suit.

L'athlète situé à gauche de chaque poste de tir (A et C) se place au poste de tir.

L'athlète situé à droite de chaque poste de tir (B et D) se tient en retrait, dans la zone d'attente.

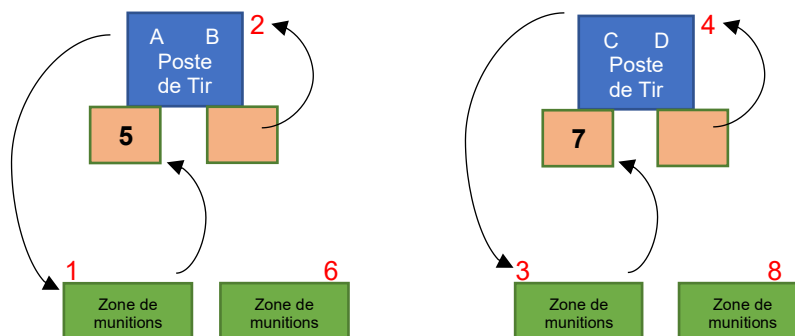


Après 20 secondes, le CPT commandera :

« **NOM DE FAMILLE DE L'ATHLÈTE 1, NOM DE FAMILLE DE L'ATHLÈTE 3 – PRÊTS** ».

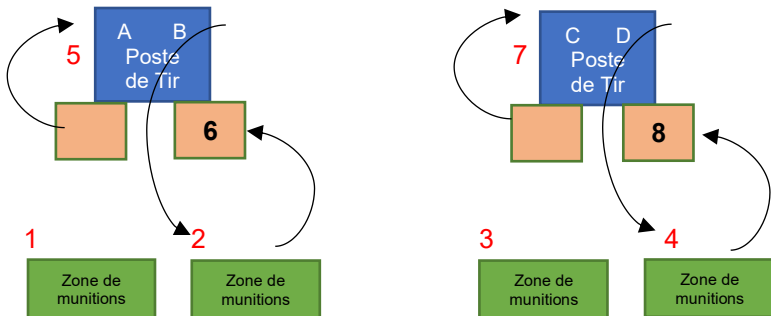
Après 20 secondes supplémentaires, il ordonnera « **ATTENTION** » et allumera les lampes rouges. Les deux athlètes devront prendre la position PRÊT. Les lampes vertes s'allumeront après un délai de sept (7) secondes. Après les quatre (4) secondes de tir, les lampes rouges resteront allumées pendant 10 à 14 secondes (temps de recyclage des cibles). Durant cette période, le CPT annoncera le score de la série (par exemple : « **NOM DE FAMILLE DE L'ATHLÈTE 1 – QUATRE TOUCHÉS. NOM DE FAMILLE DE L'ATHLÈTE 3 – TROIS TOUCHÉS** »).

Une fois que l'athlète de gauche aura tiré, il quittera le poste de tir pour aller en zone de munitions et l'athlète de droite avancera depuis la zone d'attente.



Après 20 secondes, le technicien de ciblerie signale que les cibles sont prêtes, le CPT annoncera alors : « **NOM DE FAMILLE DE L'ATHLÈTE 2, NOM DE FAMILLE DE L'ATHLÈTE 4 – PRÊTS** ».

Après 20 secondes, le CPT commandera « **ATTENTION** » et la série se poursuit comme indiqué précédemment. À la fin de chaque série, le CPT annoncera le score. Les autres athlètes continuent de tirer dans l'ordre indiqué sur la figure, jusqu'à ce que tous les athlètes encore en lice aient effectué leur série. Une pause de 15 à 20 secondes est observée après que tous les athlètes aient terminé une (1)

	série. Pendant cette pause, le commentateur présente le classement actuel des athlètes, les meilleurs scores, les athlètes éliminés, etc.  Le CPT répétera cette procédure jusqu'à ce que tous les finalistes aient tiré trois (3) séries
j) Éliminations	Lorsque tous les finalistes ont tiré la troisième série, les deux athlètes derniers au classement sont éliminés (7^{ème} et 8^{ème} place). Un (1) nouvel athlète est éliminé après chaque série suivante : Après 4 séries – 6^{ème} place (pas de tir de barrage, départagé par le numéro de départ) Après 5 séries – 5^{ème} place (pas de tir de barrage, départagé par le numéro de départ) Après 6 séries – 4^{ème} place (tir de barrage pour déterminer la 4^{ème} place) Après 7 séries – 3^{ème} place (attribution médaille de bronze, tir de barrage si nécessaire) Après 8 séries – 2^{ème} et 1^{ère} places (médailles d'argent et d'or attribuées, tir de barrage si nécessaire) À partir de la quatrième série, les athlètes tireront individuellement et successivement, selon leur position au début de la finale et dans l'ordre de tir établi. L'ordre de tir pour toutes les séries est de gauche à droite (de 1 à 8). Les positions de tir restent inchangées. Les athlètes doivent patienter dans la zone d'attente et prendre leur position dès que leur poste de tir est prêt.
k) Barrages	En cas d'égalité pour l'athlète le moins bien classé à éliminer, pour les 8^{ème} à 5^{ème} places, l'égalité sera rompue par le numéro de départ de la Finale. En cas d'égalité pour la 4^{ème} place et pour toute place pour les médailles, un tir de barrage sera effectué. Les athlètes tireront leur série de barrage séparément, un par un, en commençant par celui ayant le numéro de départ le plus bas.
l) Fin de la Finale	Lorsque les deux (2) derniers finalistes auront tiré les huit séries (8) et s'il n'y a aucune égalité ni aucune réclamation, le CPT commandera « STOP...DECHARGEZ » et déclarera « LES RÉSULTATS SONT DÉFINITIFS ». Le jury doit réunir les trois médaillés sur l'aire de compétition et l'annonceur proclamera immédiatement les gagnants des médailles de bronze, d'argent et d'or conformément à la règle 6.17.1.14 q. Avant qu'un finaliste ou son entraîneur puisse retirer un pistolet d'un poste de tir, un arbitre doit vérifier que le pistolet est en sécurité, culasse ouverte, avec un drapeau de sécurité inséré, le chargeur retiré et les chargeurs vidés. Les pistolets doivent être placés dans leurs boîtes de transport avant d'être enlevés de la ligne de tir.
m) Coups tardifs et irréguliers	Si un athlète tire un coup tardif ou ne tire pas sur les cinq (5) cibles dans le temps imparti, une pénalité d'un (1) touché sera déduite du score de la série pour chaque tir hors temps ou non effectué. Le ou les tirs concernés seront marqués « OT ». Si un athlète tire deux fois sur la même cible, le second tir sera comptabilisé comme un manqué et une pénalité d'un (1) touché sera appliquée au score de la série.
n) Position PRÊT (8.7.2, 8.7.3)	Si le Jury observe qu'un athlète lève son bras trop tôt ou ne l'abaisse pas suffisamment, cet athlète 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, l'athlète doit être disqualifié (carton rouge). Pour décider qu'il y a infraction sur la position PRÊT, au moins deux membres du Jury doivent



	signaler (par exemple en levant la main) qu'un athlète a levé son bras trop vite avant qu'une pénalité ou une disqualification soit appliquée.
o) Incidents (8.9)	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 les séries de Match. Si un incident survient pendant une série de match, un arbitre doit déterminer si l'incident est Admis ou Non Admis. Si l'incident est Admis, l'athlète doit immédiatement retirer la série pendant que les autres finalistes attendent, et il sera crédité du résultat de la série retirée. L'athlète a 20 secondes pour être prêt pour la série retirée. Si l'incident est NON ADMIS, une pénalité de deux (2) Touchés doit être déduite du score de cette série. En cas de nouvel incident, un arbitre doit déterminer si celui-ci est ADMIS ou NON ADMIS. Si l'incident est ADMIS, la série ne sera pas retirée et les Touchés réalisés seront comptés. Si le dysfonctionnement est NON ADMIS, une pénalité de deux (2) Touchés sera déduite du score de cette série.
p) Coaching	Les entraîneurs peuvent assister les finalistes en apportant le matériel aux postes de tir avant la Finale ou en le retirant après la Finale. Ils ne sont pas autorisés à assister les athlètes pendant le chargement des munitions. Si un entraîneur assiste un athlète, garni un chargeur ou touche les munitions ou tout autre équipement dans la zone de munitions, une pénalité de 2 touchés sera appliquée aux premiers touchés de l'athlète. Le coaching non verbal est autorisé lorsque l'athlète se trouve au pas de tir ; le coaching verbal est autorisé uniquement pendant le chargement des munitions, lorsque l'athlète se trouve dans la zone de munitions, mais sans perturber les autres athlètes ou entraîneurs.
q) Exercices	Les exercices de visée, les montées de bras et les tirs à sec aux postes de tir ne peuvent être effectués que pendant la période de préparation. Les athlètes peuvent réaliser des montées de bras et des exercices avec ou sans haltères ou poids similaires, pendant qu'ils attendent leur tour dans la zone de munitions.



6.17.5 Finales - Pistolet 25m Dames

a) Format des Finales	La Finale Pistolet 25m Dames comprend dix (10) séries Vitesse de 5 coups. Le comptage est du type « Touché-Manqué » avec élimination dès la quatrième série de la finaliste ayant obtenu le plus faible résultat. Les éliminations continuent jusqu'à la dixième série lorsque les médailles d'or et d'argent sont attribuées.
b) Cibles	Deux (2) groupes de cinq (5) cibles électroniques 25m doivent être utilisés. Les cibles portent les lettres A-B-R1-C-D-E-F-R2-G-H. Dans la Finale, huit (8) finalistes sont affectées par tirage au sort aux postes A-B-C-D-E-F-G-H.
c) Comptage Déductions	Les finalistes commencent avec un score à zéro (0). Le comptage est « Touché-Manqué » ; chaque impact dans la zone de Touché est compté Touché. La zone de Touché est la zone de valeur 10.2 ou supérieure de la cible Pistolet Vitesse 25m. Durant la Finale les résultats des séries s'ajoutent, le classement des athlètes étant donné par le total de Touchés. Si deux athlètes ou plus, sont à égalité pour une place, elles tireront des séries supplémentaires jusqu'à rupture de l'égalité. Les déductions pour les infractions commises avant le premier coup de MATCH seront appliquées au score de la première série de MATCH. Les déductions pour les autres pénalités seront appliquées au score de la série où l'infraction s'est produite
d) Présence des finalistes 30 min et 20 min avant le début de la Finale	Les athlètes doivent se présenter en zone de préparation au moins 30 minutes avant l'heure de début de la Finale avec leurs équipements et leurs vêtements de compétition. Le Jury doit terminer le contrôle des équipements dès que possible après l'arrivée des athlètes. Les athlètes ou leurs entraîneurs doivent être autorisés à installer leurs armes et équipements incluant une quantité suffisante de munitions pour terminer la Finale, à leurs postes de tir au moins 20 minutes avant le début de la Finale. L'équipement d'une athlète peut inclure également un pistolet de rechange utilisable pour remplacer un pistolet au fonctionnement défectueux (le drapeau de sécurité doit être inséré).
e) Appel des athlètes Préparation et Essais Env. 10 min avant	Le Chef de pas de tir (CPT) commandera « ATHLÈTES A VOS POSTES » environ dix (10) minutes avant l'heure de début de la Finale. Les athlètes entreront une par une et seront présentées à mesure qu'elles se dirigent vers leur poste de tir attribué. Elles devront se tenir face au public. L'annonceur présentera ensuite le Chef de Pas de Tir et le membre du Jury en fonction. Une fois toutes les présentations terminées, le CPT commandera : « EN POSITION » Après dix (10) secondes, le CPT lancera la période de préparation de deux (2) minutes avec le commandement : « LA PRÉPARATION COMMENCE MAINTENANT » Après deux (2) minutes, le CPT annoncera : « FIN DE PRÉPARATION ! » La série d'essais consiste en cinq (5) coups d'une passe vitesse tirée selon la Règle 8.7.6.4. Immédiatement après la période de préparation, le CPT commandera : « CHARGEZ » Les finalistes auront une (1) minute pour garnir deux (2) chargeurs (la Règle 8.7.6.2.d. ne s'applique pas à la finale). Un seul commandement « CHARGEZ » est donné avant le début de la série d'essais. Pendant toute la Finale, les athlètes peuvent continuer à garnir leurs chargeurs selon besoin. Une minute après l'ordre « CHARGEZ », le CPT commandera « SÉRIE D'ESSAIS... PRÊT ». Après ce commandement, les athlètes sont autorisées à insérer leurs chargeurs et à se préparer à tirer. Vingt (20) secondes après l'ordre « PRÊT », le CPT annoncera « ATTENTION » et allumera les lampes rouges. Les athlètes doivent prendre la position PRÊT (Règle 8.7.2). Les lampes vertes s'allumeront après 7 secondes et ce pendant 3 secondes pour débiter la série. Une fois la série terminée, le CPT annoncera « STOP ». Aucun score n'est annoncé après la série d'essais. Après le commandement « STOP », les cibles et le tableau d'affichage doivent être réinitialisés et passés à MATCH.
f) Procédure détaillée pour les commandements et le tir	30 secondes plus tard, la première série de MATCH commencera et le CPT commandera : « PREMIERE SERIE ... PRET » Après ce commandement, les athlètes sont autorisées à insérer les chargeurs dans leurs pistolets et à se préparer à tirer. 20 secondes après le commandement « PRET », le CPT annoncera « ATTENTION » et allumera les lampes rouges. Les athlètes doivent prendre la position PRET (Règle 8.7.2). Après sept (7) secondes,



Début des tirs de Finale 0:00 minute	les lampes vertes s'allumeront pendant trois (3) secondes pour débiter la série vitesse. Une fois la série terminée, le CPT commandera « STOP ». Après le commandement « STOP », l'annonceur commentera le classement et les scores des finalistes. 15 secondes après la fin des annonces, le CPT commandera « SÉRIE SUIVANTE... PRÊT ». Après 20 secondes, le CPT annoncera « ATTENTION ». Cette séquence se poursuivra jusqu'à ce que toutes les finalistes aient effectué quatre (4) séries. Après la quatrième série, et s'il n'y a pas d'égalité concernant la huitième place, le CPT commandera « STOP ».
g) Éliminations	Dès que les finalistes ont terminé leurs quatre séries l'athlète la moins bien classée est éliminée (8^{ème} place). Une nouvelle athlète est éliminée après chacune des séries suivantes : Après la 5^{ème} série – 7^{ème} place Après la 6^{ème} série – 6^{ème} place Après la 7^{ème} série – 5^{ème} place Après la 8^{ème} série – 4^{ème} place Après la 9^{ème} série – 3^{ème} place (médaille de bronze) Après la 10^{ème} série – 2^{ème} et 1^{ère} places (les médailles d'argent et d'or sont attribuées).
h) Barrages	Si deux ou plusieurs athlètes ont le même nombre total de Touchés et sont à égalité pour une place, ces athlètes doivent tirer des séries de barrage de 5 coups en vitesse jusqu'à rupture de l'égalité. Pour les tirs de barrage, le CPT annoncera immédiatement les noms de famille des athlètes à égalité et commandera les tirs de barrage selon la procédure normale.
i) Fin de la Finale	Après la dixième série et s'il n'y a pas d'égalité entre 1^{ère} et 2^{ème} place, le CPT commandera « STOP...DÉCHARGEZ » et déclarera « LES RÉSULTATS SONT DÉFINITIFS ». Le Jury regroupera les trois médaillées sur l'aire de compétition et l'Annonceur attribuera immédiatement les médailles d'or, d'argent et de bronze aux gagnantes conformément à la règle 6.17.1.14 p
j) Position PRÊT (8.7.2)	Si le Jury observe qu'une athlète lève son bras trop tôt ou ne l'abaisse pas suffisamment, elle doit être pénalisée 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, l'athlète doit être disqualifiée (carton rouge). Pour décider qu'il y a infraction sur la position PRÊT, au moins deux membres du Jury doivent signaler (par exemple en levant un drapeau ou un carton) qu'une athlète a levé son bras trop tôt avant qu'une pénalité ou une disqualification soit appliquée.
l) Incidents (8.9.1)	Les incidents pendant la série d'essai ne sont pas acceptés et la série n'est pas complétée. Un seul incident ADMIS ou NON ADMIS peut être accepté pendant la Finale. Si un incident survient pendant une série de match, un arbitre doit déterminer si l'incident est ADMIS ou NON ADMIS. Si l'incident est ADMIS, l'athlète doit immédiatement compléter la série pendant que les autres finalistes attendent. L'athlète a 15 secondes pour être prête à compléter la série. En cas de nouvel incident, il n'y aura pas de complément de série, les Touchés réalisés seront comptés.

6.17.6 Cérémonies de remise des récompenses

Une cérémonie de remise des récompenses pour honorer les gagnants des médailles d'or, d'argent et de bronze, doit prendre place aussitôt que possible après chaque Finale conformément à la Règle 3.9.6. Les procédures ISSF pour la conduite des cérémonies de remise des récompenses se trouvent dans le document « **Instructions pour les accréditations, les stands de Finales et les cérémonies de remise des récompenses** » disponible auprès du siège de l'ISSF.

6.18 EPREUVES CARABINE ET PISTOLET PAR EQUIPES MIXTES

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 doit 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 Équipes Mixtes

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

6.18.1.7 Coaching et Temps-Mort

- a) Pendant la Qualification le coaching non verbal est autorisé.
- b) Pendant la Finale, chaque équipe peut avoir un (1) entraîneur qui sera assis à un endroit où il/elle peut s'approcher de ses athlètes et communiquer avec eux. L'entraîneur peut demander un « temps-mort » en levant la main immédiatement à la fin des tirs pendant les annonces. Cela n'est autorisé qu'une seule fois pendant la Finale. L'entraîneur 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**. L'entraîneur devra immédiatement regagner son siège. Si un temps-mort est demandé par une équipe, l'entraîneur 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 son propre temps-mort.

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 Affectation 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 côte à côte.
- 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 neuf 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 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 (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 qualifieront 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 entraîneurs, doivent être autorisés à installer leur équipement sur leur poste de tir au moins quinze (15) minutes avant l'horaire 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 match**.
- 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 entraîneur.
- 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 entraîneur, 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, l'entraîneur 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, 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.

Le score en Finale est calculé au dixième. Le total cumulé des scores en Finale détermine le classement définitif, 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



Voir règle 6.17.1.8

6.18.3.8 Appel aux postes

Environ 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

- Une (1) minute après la fin de la préparation et essais, le CPT commandera :
- « **POUR LA PREMIERE SERIE DE COMPETITION, CHARGEZ...cinq (5) secondes... TIR** ».
- Chaque membre d'une équipe tirera une série de cinq coups dans un temps maximum de deux cent cinquante (250) secondes.
- L'un ou l'autre athlète peut tirer en premier.
- Le CPT peut commander « **STOP** » quand tous les tireurs ont tiré.
- Aussitôt après le commandement « **STOP** », l'équipe ayant réalisé le meilleur résultat combiné sera annoncée.
- 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.
- 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 Attribution de la médaille de bronze

- L'annonceur déclarera le nom de l'équipe médaillée de bronze.
- 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

- 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.
- Un arbitre doit vérifier que tous les mécanismes des carabines ou pistolets sont ouverts et les drapeaux de sécurité en place.
- 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

- Pendant la Qualification la diffusion de musique est obligatoire.
- Pendant la Finale la diffusion de musique est obligatoire.
- 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.

6.19 IMPRIMES

Les imprimés à utiliser lors des Championnats ISSF sont les suivants :

- Réclamation (Imprimé P)**



- b) Réclamation en appel (Imprimé AP)
- c) Rapport d'incident de stand (Imprimé IR)
- d) Bureau RTS, imprimé de notification de résultats (Imprimé CN)
- e) Calcul des résultats sur incident en Pistolet Vitesse 25 m (Imprimé RFPM)
- f) Calcul des résultats sur incident en Pistolet Standard 25m (Imprimé STDP)
- g) Avertissement pour infraction au Code et aux marquages vestimentaires (Imprimé DC)

**Renseignements (à remplir par l'athlète ou son responsable)****Compétition :****Réclamation au Jury de :****Date..... et heure..... de l'action/décision contestée****Description de l'action ou décision contestée****Motifs de la contestation (règles concernées)****Réclamation déposée par****Signature****Renseignements (à remplir par le Comité d'Organisation)****Date..... et heure du dépôt de la réclamation****Caution versée.....****Réclamation reçue par****Signature**



Décision du Jury (à compléter par le Président du Jury)

Le Jury réuni le À heure pour examiner la réclamation décide.

RÉCLAMATION ACCEPTÉE

RÉCLAMATION REJETÉE

Motifs de la décision du Jury

Nom du Président du Jury

Signature

Renseignements (à remplir par le Comité d'Organisation)

Date..... et heure..... de la notification au plaignant

Caution retenue

Caution reversée

Notification reçue par

Signature



RÉCLAMATION en Appel – Page 1

AP

Réclamation en APPEL (à remplir par l'athlète ou son responsable)

Déposée en cas de désaccord avec la décision du Jury

Raisons de l'appel

Motifs de la contestation (règles concernées)

Appel déposé par

Signature

Renseignements (à remplir par le Comité d'Organisation)

Date..... et heure..... du dépôt de la réclamation

Caution versée.....

**Réclamation reçue par
Signature**

	RÉCLAMATION en Appel – Page 2	AP
Décision du Jury d'APPEL (à compléter par le Président du Jury) Le Jury réuni le à heure pour examiner la réclamation décide. ☐ RÉCLAMATION ACCEPTÉE ☐ RÉCLAMATION REJETÉE		
Motifs de la décision du Jury d'Appel 		
Nom du Président du Jury d'Appel		Signature
Renseignements (à remplir par le Comité d'Organisation) Date et heure de la notification au plaignant ☐ Caution retenue ☐ Caution reversée		
Notification reçue par		Signature
La décision du Jury d'APPEL est définitive		

	RAPPORT D'INCIDENT DE STAND		IR
Numéro de l'incident :		Date :	Heure :
Épreuve :		N° de série :	
Poste :	Passe :	Série de match :	
Athlète :	Nat/Club :	N° Dossard :	
Description de l'incident			
Nom de l'arbitre de stand et signature		Heure :	
Nom du Jury de stand et signature		Heure :	
Nom de l'arbitre de classement et signature		Heure :	
Nom du Jury de classement et signature		Heure :	
Visa du technicien		Heure :	
Correction du score et référence		Référence :	

Dès que ce rapport est complété par les officiels du stand, il doit être remis sans délais au Bureau RTS

	BUREAU RTS NOTIFICATION DE RESULTATS		CN
Date :		Épreuve :	N° de série :
Éliminatoire/Qualification :			
Résultat préliminaire affiché par (nom) :		Heure :	
Horaire limite de réclamation :			
Pas de réclamation (nom)		RÉSULTATS CONFIRMÉS	
Ou			
Réclamation (imprimé joint) reçue à		Heure :	
RÉSULTATS NON ENCORE CONFIRMES			
Nom de l'arbitre de classement et signature		Heure :	
Nom du Jury de classement et signature		Heure :	
Visa du technicien		Heure :	

Dès que ce rapport est complété par les officiels du stand, il doit être remis sans délais au Bureau RTS

		Pistolet standard 25m Calcul des résultats sur incidents				STDP	
Relai	Série	1 ^{ère} / 2 ^{ème} / 3 ^{ème} / 4 ^{ème}			Heure de l'incident		
	Temps de la passe	150 sec.	20 sec.	10 sec.			
Poste de Tir		Nom de l'athlète					
N° Dossard		Nationalité			Date		
Pour incident admis, insérer "AM", pour non admis insérer "NAM 0", pour coup non tiré insérer "0" - uniquement pour les tirs manqués ou les tirs non effectués (par numéro de tir) sur la cible, dans deux séries ou plus :							
Coup Série	1	2	3	4	5	Total	
Compétition							
Répétition 1er Incident							
Répétition 2ème incident							
Score final							
(Le score final correspond à la somme des cinq coups de plus basses valeurs)							
S'il s'agit de la seconde partie d'une série de dix coups, le total des cinq coups précédents (la première partie) doit être inscrit ; dans le cas contraire, laisser la case vide.			Score 5 coups précédents		Score correct 10 coups		
Signature de l'arbitre de stand			Nom			Heure	
Signature du jury de compétition			Nom			Heure	
Signature de l'arbitre de classement			Nom			Heure	
Signature du jury de classement			Nom			Heure	
Signature du technicien			Nom			Heure	
Référence de modification du score				Ref :			

NOTE : Dès que ce rapport est complété par les officiels du stand, il doit être remis sans délais au Bureau RTS

		Pistolet Vitesse 25m Calcul des résultats sur incidents			RFPM	
Passe et Relai	Série et	1 ^{ère} / 2 ^{ème}			Heure de l'incident	
	Temps de la passe	8 sec.	6 sec.	4 sec.		
Poste de Tir		Nom de l'athlète				
N° Dossard		Nationalité		Date		
Pour incident admis, insérer "AM", pour non admis insérer "NAM 0", pour coup non tiré insérer "0" - uniquement pour les tirs manqués ou les tirs non effectués (par numéro de tir) sur chaque cible dans les deux séries :						
Coup : Série	Ecran Gauche	Ecran	Ecran Milieu	Ecran	Ecran droit	Total
Compétition						
Répétition Incident						
Score final						
(Le score final est égal à la somme des scores les plus bas de chaque colonne.)						
S'il s'agit de la seconde partie d'une série de dix coups, le total des cinq coups précédents (la première partie) doit être inscrit ; dans le cas contraire, laisser la case vide.			Score 5 coups précédents		Score correct 10 coups	
Signature de l'arbitre de stand				Nom de l'arbitre de stand		
Signature du jury de compétition				Nom du jury de compétition		
Signature de l'arbitre de classement				Signature du jury de classement		
Confirmation d'une intervention manuelle sur le résultat au niveau de l'ordinateur de classement				Signature du technicien		
Signature du jury de classement				N° Référence correction :		

NOTE : Dès que ce rapport est complété par les officiels du stand, il doit être remis sans délais au Bureau RTS



6.20 CODE VESTIMENTAIRE ISSF

(En France, c'est le Code vestimentaire de la Gestion Sportive qui s'applique)

La Règle 6.7.5 du Règlement Technique Général ISSF stipule :

“Les athlètes, entraîneurs et officiels sont responsables de venir sur les stands habillés de façon appropriée à un événement sportif public. L'habillement des athlètes et des officiels doit être conforme au Code vestimentaire ISSF. Des copies sont disponibles auprès du Siège de l'ISSF.”

Cette Règle est la base du Code Vestimentaire ISSF.

6.20.1 Généralités

Tous les sports sont concernés par l'image qu'ils donnent d'eux-mêmes à la jeunesse, au public et aux médias. Les sports olympiques en particulier sont particulièrement jugés sur la capacité de leurs athlètes, entraîneurs et officiels à offrir une image professionnelle qui soit une démonstration de leurs hautes qualités. Le potentiel du Tir à se développer comme un sport, à attirer de nouveaux pratiquants et supporteurs, ainsi qu'à sécuriser son statut de sport olympique est affecté par la façon de se vêtir de ses athlètes et officiels. Le Code vestimentaire de l'ISSF fournit des indications et des règlements pour l'application de la Règle 6.7.5.

6.20.2 Règlement vestimentaire des athlètes

6.20.2.1 Les vêtements portés par les athlètes lors des Entraînements, Éliminatoires, Qualifications et Finales doivent être au standard de ce que les athlètes portent dans des compétitions sportives internationales. Les vêtements de l'athlète doivent véhiculer les images positives d'athlètes tireurs pratiquant un sport Olympique.

6.20.2.2 Lorsqu'ils participent à des compétitions, les athlètes Carabine, Pistolet, Plateau et Cible Mobile doivent porter des vêtements de sport affichant leur nationalité, les couleurs et logos de leurs Nation ou Fédération. Les vêtements pouvant être portés en compétition sont en particulier ceux fournis par les Fédérations nationales ou les Comités olympiques nationaux.

6.20.2.3 Les membres d'une équipe engagés dans une Épreuve par équipes doivent porter la même tenue à l'image de la nation qu'ils représentent.

6.20.2.4 Durant les cérémonies de remise des médailles ou d'autres cérémonies il est demandé aux athlètes de porter leur tenue officielle nationale ou leur tenue d'entraînement nationale. Tous les membres d'une équipe doivent porter leur tenue nationale officielle. Si un athlète se présente à une cérémonie de remise des médailles sans tenue nationale officielle, un membre du Jury peut retarder la cérémonie et demander à l'athlète de se changer pour que la cérémonie puisse commencer.

6.20.2.5 Les vêtements des athlètes Carabine doivent être conformes aux caractéristiques décrites dans la Règle 7.5. Si ces athlètes ne portent pas de pantalon ni de chaussures de tir, leurs vêtements en compétition doivent être en conformité avec le Code vestimentaire.

6.20.2.6 Pendant tous les entraînements et les compétitions Pistolet, il est demandé aux Dames de porter des robes, jupes, jupes culottes, shorts ou pantalons, et des chemisiers ou des hauts (qui doivent couvrir le devant et l'arrière du corps ainsi que les épaules). Il est demandé aux Hommes de porter des pantalons longs ou des shorts et des chemises à manches longues ou courtes. Les athlètes ne sont pas autorisés à porter tout vêtement leur permettant d'améliorer leurs performances ; ces vêtements doivent être conformes au Code vestimentaire ISSF (Règle 6.7.5 et 6.20).

6.20.2.7 Les athlètes Plateau doivent appliquer les règles vestimentaires Plateau décrites en Règle 9.13.1.

6.20.2.8 Si un short est porté pendant une compétition, le bas du short ne doit pas être à plus de 15cm au-dessus du centre de la rotule. Les jupes et les robes doivent aussi respecter cette mesure.

6.20.3 Articles interdits

6.20.3.1 Les vêtements interdits en compétition et lors des cérémonies de remise des médailles incluent : les blue-jeans, ainsi que les jeans ou pantalons similaires de couleur **non appropriée**, les vêtements camouflage, les T-shirts sans manches, les shorts trop courts (voir Règle 6.20.2.8), les shorts coupés « à franges », les pantalons avec des pièces ou des trous, de même que les chemises ou les pantalons affichant des messages inappropriés (voir Règle 6.12.1, toute propagande est interdite). Les couleurs du sport doivent être celles des tenues nationales officielles. Si les couleurs nationales ne sont pas portées, les couleurs **inappropriées qui ne doivent pas être portées** sont le camouflage, l'écossais, le kaki, l'olive ou le marron.

6.20.3.2 Les athlètes ne doivent pas porter de sandales de tout type ni retirer leurs chaussures (avec ou sans chaussettes).

6.20.3.3 Le changement de vêtements doit s'effectuer dans les endroits prévus pour cela mais pas dans l'aire de compétition. Se changer au poste de tir ou dans le stand n'est pas autorisé.

6.20.3.4 Tous les vêtements doivent respecter les conditions d'acceptation de l'ISSF, les Droits commerciaux, les Règles de sponsoring et de publicité relatives aux marquages du fabricant ou du sponsor. Lors des Jeux Olympiques la conformité à la Règle 50 du Comité Olympique International est exigée.

**6.20.4 Règlement vestimentaire des entraîneurs et des officiels**

6.20.4.1 Le Code vestimentaire ISSF s'applique aux membres des Jurys ISSF et aux officiels techniques nationaux incluant les arbitres. Il s'applique aussi aux entraîneurs quand ils sont en action sur l'aire de compétition ou en Finale.

6.20.4.2 À moins que l'Organisateur ne fournisse des vêtements officiels spéciaux, les membres du Jury doivent porter des pantalons ou des jupes de couleur foncée et des chemises de couleur claire avec col et manches longues ou courtes. Si en raison du climat un sweat chaud ou une veste sont nécessaires, ils seront de préférence de couleur foncée. En climat chaud des pantalons légers sont recommandés. Des chaussures normales ou de sport de couleur foncée sont également recommandées.

6.20.4.3 Quand ils sont en fonction, les membres du Jury doivent porter la veste rouge de Jury approuvée par l'ISSF qui est disponible auprès du Siège de l'ISSF.

6.20.4.4 Quand ils sont en fonction, les arbitres Plateau doivent porter la veste officielle ISSF bleue d'arbitre Plateau qui est disponible auprès du Siège de l'ISSF.

6.20.4.5 Les officiels de la compétition et les coaches ne doivent porter aucun des articles vestimentaires décrits au paragraphe **6.20.3** ci-dessus.

6.20.5 Règlement vestimentaire des photographes commentateurs et des équipes de caméra de télévision.

6.20.5.1 Les photographes, commentateurs et les équipes de caméra de télévision accrédités et ayant accès à l'aire de compétition doivent appliquer le Code vestimentaire de l'ISSF car ils travaillent à la vue du public.

6.20.5.2 Les photographes et les cameramen de télévision ne doivent pas porter des chemises sans manches ni des shorts de gym ou de running. S'ils portent un short ils doivent porter des chaussettes et des chaussures.

6.20.5.3 Les photographes travaillant sur l'aire de compétition doivent porter le gilet/dossard fourni par l'ISSF et indiquant leur appartenance ou non au groupe des photographes officiels de l'ISSF. Le gilet est marqué du logo de l'ISSF et, éventuellement, du logo d'un sponsor qui ne doit pas être plus grand que celui de l'ISSF. Les gilets des photographes sont numérotés pour que leurs porteurs puissent être identifiés par un Coordonnateur ou le Délégué Technique.

6.20.5.4 Les cameramen de télévision travaillant sur l'aire de compétition doivent porter le gilet/dossard de CAMERAMAN TV. Ce gilet est marqué du logo ISSF et porte à l'avant et à l'arrière des numéros facilement lisibles permettant d'identifier le cameraman.

6.20.5.5 Les photographes et les cameramen ne sont pas autorisés à porter tout autre gilet ou veste avec des marquages publicitaires quand ils travaillent sur l'aire de compétition.

6.20.6 Procédures d'application du code vestimentaire

6.20.6.1 Le Contrôle des Équipements, les Jurys Carabine, Pistolet et Plateau ISSF sont responsables de l'application du Règlement vestimentaire et du Code vestimentaire de l'ISSF.

6.20.6.2 Pendant les Championnats ISSF, les Jurys ISSF donneront des Avertissements écrits avec demande de correction pour de premières infractions aux Règles et Code vestimentaires. Les athlètes qui reçoivent un Avertissement écrit et ne corrigent pas l'infraction (changent de vêtements) seront disqualifiés. Les Jurys donneront normalement ces Avertissements pendant le contrôle des équipements ou l'entraînement. Les jurys peuvent autoriser un athlète à terminer son Entraînement d'avant Épreuve (PET) (Plateau et Pistolet 25m) avant de se changer s'il n'y a pas assez de temps pour cela. Aucun athlète ne sera autorisé à participer à une Qualification, une Finale ou une cérémonie de remise de médailles s'il porte des vêtements inappropriés ou interdits.

6.20.6.3 Pendant les compétitions les Jurys doivent utiliser le formulaire "DC" pour informer les auteurs d'infractions en matière vestimentaire/publicitaire et leur demander de les corriger.

6.21 INDEX

Pistolet Air 10m – Cible	6.3.4.6
Carabine Air 10m – Cible	6.3.4.3
Épreuves Carabine et Pistolet 10m par Équipes Mixtes	6.18
Épreuves 10m – Règles spécifiques aux Épreuves armes à air 10m	6.11.2
Stands 10m Intérieur	6.4.3.3 c



Stands 10m – Caractéristiques des postes de tir	6.4.10
Stands 10m – mesures de l'éclairement	6.4.14
Cible Mobile 10m – Cibles électroniques	6.4.16.2
Cible Mobile 10m – Cible	6.3.4.8
Stands 25m et 50m Intérieurs	6.4.3.3 d
Cible Pistolet Précision 25m and 50m	6.3.4.5
Cibles électroniques 25m – Cartons de Contrôle	6.3.5.4
Épreuves 25m – Cibles - Pistolet Vitesse 25m	6.3.4.4
Épreuves 25m – Cibles - Précision	6.3.4.5
Temps d'apparition à 25m	6.4.12
Stands 25m extérieur – Ouverture vers le ciel	6.4.3.3 g
Stands 25m – Dimensions des postes de tir	6.4.11.7
Stands 25m – Équipements des postes de tir	6.4.11.10
Stands 25m – Écrans entre les postes de tir	6.4.11.8
Stands 25m – Sections (Groupes)	6.4.11.3
Stands 25m – Caractéristiques	6.4.11
Épreuve Pistolet Vitesse 25m – Attribution des postes de tir	6.6.6.2
Épreuve Pistolet Vitesse 25m – Groupes de cibles	6.4.11.3
Épreuve Pistolet Vitesse 25m – Cible	6.3.4.4
Cibles 25m – Temps d'apparition	6.4.12
Cibles 25m – Lettres sur les cibles	6.4.3.6
Timing des cibles électroniques 25m	6.4.13
Cibles électroniques 300m – Tirs croisés	6.11.6.9 c
Stands 300m extérieur – Ouverture vers le ciel	6.4.3.3 e
Stands 300m – Caractéristiques des postes de tir	6.4.8
Carabine 300m – Cible	6.3.4.1
Stands 50m extérieur – Ouverture vers le ciel	6.4.3.3 f
Stands 50m – Caractéristiques des postes de tir	6.4.9
Carabine 50m – Cible	6.3.4.2
Cible Mobile 50m – Cible	6.3.4.7
Abréviations utilisées sur les listes de résultats	6.14.4.2
Coups d'essai additionnels – Incident	6.13.4
Exercices de visée	6.11.1.1 e
Attribution des postes de tir – Épreuves 10m	6.6.6.f / 6.6.6 g
Attribution des postes de tir – Pistolet Vitesse 25m	6.6.6.2
Attribution des postes de tir – Principes de base	6.6.6
Attribution des postes de tir – Épreuves, Éliminatoires en stand extérieur	6.6.6.1
Attribution des postes de tir – Conditions égales	6.6.6 d
Attribution des postes de tir – Contraintes dues au stand	6.6.6 c
Attribution des postes de tir – Cible Mobile (Règle 10.7.3.1)	6.6.6.5
Attribution des postes de tir – Plateau (Règle 9.11.2.3)	6.6.6.4
Attribution des postes de tir – Supervisée par le Délégué Technique	6.6.6 a
Attribution des postes de tir – Équipes – Plus d'un relais	6.6.6 h
Incidents ADMIS	6.13.2.1
Modification d'une arme ou d'un équipement	6.7.9.4
Annulation d'un coup	6.11.6.9



Annulation d'un coup – L'athlète n'a pas tiré : confirmé	6.11.6.9 a / 6.11.6.7
Annulation d'un coup – Le coup est annoncé par un autre athlète	6.11.6.9 b
Appels	6.16.6
Appels – Test Post Compétition – DSQ	6.7.9.3
Application des Règles ISSF	6.1.2
Habillement approprié à un événement public – Règlement vestimentaire	6.7.5 / 6.20
Fonds de cible et Cartons de contrôle 50m / 300m	6.3.5.5
Contre cible – 25m	6.3.5.3
Contre cibles – 50m / 300m	6.3.5.2
Numéro de dossard	6.7.7
Cache-œil	6.7.8
Camouflage	6.20.3.1
Boîtes pour armes	6.2.2.8
Cérémonies – Apparence des athlètes	6.20.2.4
Championnat – Administration	6.6
Championnat – Programme et calendrier	6.6.1
Passage d'ESSAIS en MATCH	6.10.4
Remplacement d'indicateurs de vent avant le temps de préparation	6.4.4.6
Remplacement ou remplissage – Réservoir d'air ou de gaz	6.11.2.3
Chef de pas de tir – Fonctions et responsabilités	6.9.1
Chef du Bureau RTS – Fonctions et responsabilités	6.9.3
Contrôle des plateaux d'argile	6.3.6.1
Plateaux d'argile	6.3.6
Horloges des stands	6.4.3.5
Vêtements et équipements	6.7 / 6.20
Règlement vestimentaire – vêtements appropriés	6.7.6
Coaching pendant une épreuve	6.12.5
Commandements CHARGEZ / TIR – STOP / DECHARGEZ	6.2.3.1
Caractéristiques communes à tous les stands	6.4.3
Communications sur le stand	6.4.2. q
Officiels de la compétition	6.9
Règles de compétition Épreuves Carabine et Pistolet 10m / 50m	6.11.1
Réclamation concernant un défaut d'enregistrement ou d'affichage d'un coup	6.10.8 / 6.10.9.3
Réclamation pendant les essais	6.10.5
Réclamation pendant les essais – Finales	6.17.1.8 a
Infraction dissimulée	6.12.6.1 b
Conduite de Championnats ISSF	6.1.5
Cartons de contrôle – Cibles électroniques 25m	6.3.5.4
Tirs croisés	6.11.6
Tirs croisés – Cibles électroniques 300m	6.11.6.9 c
Tirs croisés – Annulation d'un coup	6.11.6.7 : 6.11.6.9
Tirs croisés – Détermination d'un tir croisé confirmé	6.11.6.4
Tirs croisés – Détermination d'un tir croisé non confirmé	6.11.6.5
Tirs croisés – Refus de tir croisé	6.11.6.6
Tirs croisés – Pas confirmé par un arbitre	6.11.6.8
Tirs croisés – Comptage	6.11.6.1



Tirs croisés – Coup d'essai sur la cible de match d'un autre athlète	6.11.6.3
Tirs croisés – Coup d'essai sur la cible d'essais d'un autre athlète	6.11.6.2
Tirs croisés – L'athlète n'a pas tiré, confirmé par un arbitre	6.11.6.7
Réservoir – Date de validité	6.2.4.2 / 6.7.6.2.h
Comptage décimal	6.3.3.1 / 6.3.3.2 / 6.3.3.3
Décisions – Jury	6.8.8 / 6.8.9
Décisions – Jury – Cas non traité dans les Règles	6.8.13
Décisions du Jury RTS	6.10.3.1 / 6.16.5
Dédution	6.12.6.2 b
Dédution – Résultats	6.14.7
Dédution de points – Fausse Information	6.12.6.1 c
Dédution de points – Lâcher de charge propulsive avant le Temps de Préparation	6.11.2.1
Dédution de points – Coup(s) avant le commandement TIR	6.11.1.1 h
Dédution de points – Trop de coups dans une Position ou une Épreuve	6.11.5
Définitions et abréviations	Pages 9 et 10
Retarder le début d'une Finale	6.8.12
Tolérances de caractéristiques	6.4.1.10
Disqualification	6.12.6.2 c
Disqualification – Agression physique d'un officiel ou d'un athlète	6.12.6.4
Disqualification – Infraction grave aux règles de sécurité	6.12.6.3
Disqualification en Finale	6.12.6.2 c / 6.17.1.14 h
Gêne	6.11.7
Gêner les autres athlètes	6.12.4
Tirage au sort – Attribution des postes de tir	6.6.6
Code vestimentaire	6.7.5 / 6.20
Code vestimentaire – Articles interdits	6.20.3
Tir à sec	6.2.4.1 / 6.11.1.1 e
Tir à sec – Définition	6.2.4.1
Jury – Fonctions et responsabilités	6.8
Plateaux d'argile écologiques	6.3.6
Appareils électroniques	6.7.4.4 / 6.11.8 f
Cibles électroniques – Vérifiées par le Délégué Technique	6.3.2.8
Cibles électroniques – Responsabilité de l'athlète	6.10.4
Cibles électroniques (EST)	6.3.2
Cibles électroniques – Passage en MATCH par un officiel	6.10.4 b
Acceptation d'athlètes (Règle 4.1)	6.7.7.3
Éliminatoires	6.6.6.1
Inscriptions – Inscriptions finales	6.6.4
Statut des inscriptions et limites	6.6.1.3
Équipements et vêtements de compétition	6.7
Contrôle des Équipements – Vérification avant utilisation	6.7.6.1
Contrôle des Équipements – Information des athlètes et des officiels d'équipe	6.7.6.2 a
Contrôle des Équipements – Instruments – Appareil de mesure de la flexibilité des semelles	6.5.3
Contrôle des Équipements – Instruments – Appareil de mesure de la rigidité	6.5.2
Contrôle des Équipements – Instruments – Appareil de mesure de l'épaisseur	6.5.1
Contrôle des Équipements – Instruments, jauges	6.5



Contrôle des Équipements – Marquage des armes et équipements	6.7.6.2 e
Contrôle des Équipements – Procédures	6.7.6.2
Contrôle des Équipements – Registre des équipements	6.7.6.2 f
Contrôle des Équipements – Coût d'un recontrôle	6.7.6.2 i
Contrôle des Équipements – Responsabilité de l'athlète	6.7.2
Contrôle des Équipements – Supervision par le Jury	6.8.c
Contrôle des Équipements – Avantage déloyal sur les autres	6.7.1
Contrôle des Équipements – Validité du contrôle « une fois pour toutes »	6.7.6.2 e
Contrôle des Équipements dans l'intérêt de la sécurité	6.2.1.6
Cibles électroniques – Réclamation sur résultat	6.16.5.2
Cibles électroniques – Techniciens	6.10.1
Tableaux des épreuves	Pages 11 à 14
Contrôle par le Jury – Coup supplémentaire après défaut d'enregistrement	6.10.9.3
Contrôle par le Jury – Cibles électroniques	6.3.2.8
Contrôle par le Jury – Armes, équipements, positions pendant les compétitions	6.8.5
Coup en trop – Annulation du dernier coup tiré	6.10.9.3 d
Coup en trop – Sur commandement	6.10.9.3
Coup en trop – Pas d'enregistrement ni d'affichage sur le moniteur	6.10.9.4
Coup en trop – Enregistré et affiché sur le moniteur	6.10.9.3
Protection oculaire	6.2.6
Panne d'une seule cible	6.10.9.2
Panne de toutes les cibles d'un stand	6.10.9.1
Pannes des cibles électroniques 10m et 50m	6.10.9
Défaut d'avancement du ruban caoutchouc ou de la bande papier	6.10.6
Fausse information	6.12.6.1 c
Cautions – Réclamations et Appels	6.16.4
Finales – Pistolet Vitesse 25m – Tir avant la lumière verte	6.17.1.14 j
Finales – Pistolet 25m Dames – Tir avant la lumière verte	6.17.1.14 j
Finales – Annonce des résultats officiels	6.17.1.14
Finales – Annonce des coups – Epreuves 10m / 50m	6.17.2 g + h
Finales – Annonce des coups – Pistolet 25m	6.17.5 j
Finales – Annonce des coups – Pistolet Vitesse 25m	6.17.4 j
Finales – Retard de présence : 2 Points - DEDUCTION	6.17.1.3
Finales – Vérifications avant la Finale	6.17.1.3
Finales – Coaching	6.17.1.14 o
Finales – Compétition Pistolet 25m	6.17.5
Finales – Compétition Pistolet Vitesse 25m	6.17.4
Finales – Commandements – 10m carabine et pistolet	6.17.2
Finales – Commandements – 50m Carabine 3 positions Hommes et Dames	6.17.3
Finales – Procédures de compétition	6.17.1.
Finales – Réclamation pendant les coups d'essai	6.17.1.8 a
Finales – Comptage décimal	6.3.3.3
Finales – Retard d'une Finale	6.8.12
Finales – Tir à Sec interdit	6.17.1.14 e
Finales – Test des équipements avant une Finale	6.17.1.3
Finales – Réclamations sur cibles électroniques	6.17.1.8



Finales – Programme des Épreuves Carabine et Pistolet 10m	6.17.2
Finales – Programme des Épreuves Pistolet 25m Dames	6.17.5
Finales – Programme des Épreuves Pistolet Vitesse 25m Hommes	6.17.4
Finales – Programme des Épreuves Carabine 50m 3 Positions Hommes et Dames	6.17.3
Finales – Programme des Épreuves Carabine et Pistolet	6.17
Finales – Programme des Épreuves Plateau	9.17
Finales – Coup supplémentaire	6.17.1. 14 l
Finales – Panne d'une seule cible – Épreuves 10m et 50m	6.17.1.8 a
Finales – Panne d'une seule cible – Épreuves 25m	6.17.1.8 b
Finales – Panne de toutes les cibles	6.10.9.1
Finales – Panne de toutes les cibles – Épreuves 10m et 50m	6.10.9
Finales – Panne de toutes les cibles – Épreuves 25m	6.10.9
Finales – Résultats officiels définitifs	6.17.1.14
Finales – Arrivée tardive	6.17.1.4
Finales – Incidents, 10m et 50m	6.17.1.6
Finales – Incidents Pistolet Vitesse 25m (Règle 8.9)	6.17.4 o
Finales – Incident Pistolet 25m Dames (Règle 8.9.1)	6.17.5 k
Finales – Nombre de finalistes, Épreuves 10m / 25m / 50m	6.17.1.1
Finales – Officiels	6.17.1.10
Finales – Support de Pistolet	6.4.11.10 c
Finales – Temps de Préparation 10m / 50m	6.17.2 d
Finales – Temps de Préparation Épreuves 25m	6.17.4 h & 5 e
Finales – Présentation des finalistes	6.17.1.12
Finales – Présentation des médaillés	6.17.1.14
Finales – Production et musique	6.17.1.11
Finales – Réclamations en Finale – Décisions	6.17.1.13
Finales – Réclamations en Finale – Réclamations sur résultats	6.17.1.7
Finales – Qualification – Programme complet	6.17.1.1
Finales – Équipements du stand	6.17.1.9
Finales – Présence en chambre d'appel	6.17.1.3
Finales – Règles et Procédures	6.17.1.14
Finales – Drapeau de sécurité	6.17.1.14 d / 6.2.2.2 a
Finales – Comptage	6.17.1.5
Finales Support de pistolet	6.4.11.10 c
Finales – Coups tirés avant TIR ou après STOP – 10m / 25m / 50m	6.17.1.14 h & i
Finales – Commandements pour ESSAIS Carabine et Pistolet 10m / 50m Couché et Pistolet 50m	6.17.2 d
Finales – Commandements pour ESSAIS Pistolet 25m Dames	6.17.5 e
Finales – Commandements pour Essais Pistolet Vitesse 25m Hommes	6.17.4 h
Finales – Commandements pour Essais Carabine 50m 3 Positions	6.17.3 d
Finales – Numéros de départ	6.7.7.2
Finales – Postes de tir	6.17.1.2
Finales – Heure de début	6.17.1.3
Finales – Égalités 10m	6.17.2 h
Finales – Égalités Pistolet 25m Dames	6.17.5 h
Finales – Égalités Pistolet Vitesse 25m Hommes	6.17.4 k



Finales – Égalités 50m 3 Positions	6.17.3 i
Tir après le commandement STOP / DECHARGEZ	6.2.3.5
Tir avant le commandement CHARGEZ / TIR	6.2.3.5
Ligne de tir	6.4.3.2
Ligne de tir – Marquage et mesure	6.4.5.4
Postes de tir – Attribution	6.6.6
Postes de tir – Équipement Stands Pistolet 25m	6.4.11.10
Postes de tir – Équipement général	6.4.7.2
Postes de tir – Substances	6.11.8 b
Photographie au flash lorsque c'est interdit	6.11.8 g
Plateaux flash	6.3.6.2
Formulaires	6.19
Formule pour les Éliminatoires	6.6.6.1 e
Stand de test des armes	6.4.11.11
Réservoir Air / CO2 – Responsabilité de l'athlète – Date de validité	6.7.6.2 h / 6.2.4.2
Réservoir Air / CO2 – Échange et remplissage	6.11.2.3
Jauges et instruments	6.5
Installations	6.4.2
Caractéristiques générales des postes de tirs	6.4.7
Exigences générales sur les cibles	6.3.1
Caractéristiques générales des postes de tirs	6.3
Règles de manipulation des armes	6.2.2
Manipulation des armes – Après STOP	6.2.3.6
Manipulation des armes – Retirer les armes de la ligne de tir	6.2.2.1
Manipulation des armes	6.2.2
Protections auditives	6.2.5
Hauteur des cibles	6.4.6.1
Écarts horizontaux des postes de tir	6.4.6.3
Écarts horizontaux des centres des cibles	6.4.6.2
Égalités individuelles	6.15.1
Stand intérieur – Mesure d'éclairement	6.4.14.2 / .3
Stand intérieur – Exigences d'éclairage (Lux)	6.4.14
Inspection des stands par le Délégué Technique	6.4.1.9
Interruptions	6.11.3
Coups irréguliers à 10m, 50m et 300m	6.11.5
Jurys – Conseil, Assistance et Supervision	6.8
Jurys – Designation des Jurys	6.1.5.1
Jurys – Jury de Compétition – Fonctions et responsabilités	6.8
Jury – Décisions	6.8.9
Jury – Décisions, échec de test post-compétition	6.7.9.3
Jury – Vérifications avant la compétition	6.8.3
Jury – Connaissance et mise en application des Règles	6.1.2 e
Jury – Majorité présente sur le stand	6.8.8
Jury – Responsabilités	6.8
Jury – Supervision – Contrôle des équipements, des armes et des positions	6.8.5 / 6
Jury – Temps supplémentaire	6.11.3.2 b



Membres du Jury – Athlètes ou officiels des équipes	6.8.14
Membres du Jury – obligation de porter le gilet rouge officiel ISSF	6.8.2
Connaissance des Règles	6.1.2 e
Arrivée tardive de l'athlète	6.11.4
Gaucher / Droitier	6.1.2 g
Mesure de l'éclairage des stands intérieurs	6.4.14.3 / 6.4.14.1
Exigences d'éclairage des stands intérieurs	6.4.14
Ligne des cibles – parallèle à la ligne de tir	6.4.3.2
Dispositifs de visée en direct	6.7.4.5
Chargement – Définition	6.2.3.4
Chargement – plus d'un plomb	6.11.2.4
Chargement des armes	6.2.3.2
Chargement des armes – Utilisation d'un chargeur – Épreuves Carabine et Pistolet 10m/50m	6.2.3.3
Tableau d'affichage principal	6.4.2 i
Incidents – Si ADMIS coups d'essais supplémentaires	6.13.4
Incidents	6.13
Incidents / Munitions	6.13
Nombre maximum d'inscriptions	6.6.1.4 & 6.6.1.5
Cérémonies des médailles	6.17.6
Installations pour les médias	6.4.2 s
Épreuves Hommes – Épreuves Dames	6.1.2 h
Manqués – Coups non tirés	6.11.1.2 f
Épreuves équipe mixte - 10m carabine + Pistolet	6.18
Téléphones mobiles	6.11.8 f / 6.7.4.4
Téléphones mobiles – Restrictions	6.11.8 h
Moniteur – Visibilité	6.10.4 d
Déplacement sur un poste de réserve	6.10.9.2 a
Cible Mobile – Attribution des postes de tir	6.6.6.5
Cible Mobile – Athlète visible des spectateurs	6.4.15.4
Cible Mobile – Poste de tir à sec	6.4.15.5
Cible Mobile – Temps de passage	6.4.15.8
Cible Mobile – Largeur du poste de tir	6.4.15.5
Stands Cible Mobile – Caractéristiques	6.4.15
Stands Cible Mobile 10m	6.4.16.2
Stands Cible Mobile 50m	6.4.16.1
Déplacement sur un autre poste de tir	6.10.9.4
Musique pendant les compétitions	6.11.8 a
Incidents NON ADMIS	6.13.2.2
Coaching non verbal	6.12.5.1
Coups non tirés	6.11.1.2 f
Affichages	6.11.8 h
Pas de signature du ruban d'imprimante – Cibles électroniques	6.10.4 g
Notification de défaut d'enregistrement ou d'affichage d'un coup	6.10.9.3
Numérotation des cibles et des postes de tir	6.4.3.6
Numérotation des cibles	6.4.3.6
Objectif des Règles ISSF	6.1.1



Programme officiel d'un championnat	6.6.1.1
Calendrier officiel	6.6.1.2
Entraînement officiel	6.6.3.1
Zones des officiels des athlètes et des spectateurs	6.4.1.5
Infraction ouverte	6.12.6.1 a
Organisation et supervision des Championnats ISSF	6.1.5
Comité d'organisation et désignations	6.1.5.2
Plomb – Chargement d'un seul plomb	6.11.2.4 / 6.2.3.3
Pénalités pour infractions aux Règles	6.12.6
Cartons de pénalité	6.12.6.2 a/b/c/e
Agression physique d'un officiel ou d'un athlète	6.12.6.2 d / 6.12.6.4
Contrôle post compétition	6.7.9
Entraînement d'avant compétition	6.6.3.2
Résultats préliminaires	6.14.1
Temps de préparation – Manipulation des armes, tir à sec, exercices de visée	6.11.1.1 f
Temps de préparation – cible d'essai, vérifications d'avant compétition	6.11.1.1 b / g
Présence du Jury	6.8.8 / 6.8.15
Procédure de vérification des cibles électroniques	6.10.8
Propagande	6.12.1
Protection contre la pluie, le soleil et le vent	6.4.1.5
Réclamation sur la valeur d'un coup - Cibles électroniques	6.10.7
Cautions pour réclamations	6.16.4
Temps de réclamation	6.16.5.1 / 6.16.3
Réclamations – Traitées par le Jury	6.8.11
Réclamations – réclamation sur résultat – Jury RTS	6.16.5
Réclamations – Verbales	6.16.2
Réclamations – Écrites	6.16.3
Réclamations et Appels	6.16
Reposer une arme	6.2.2.4
Coup recherché – Comptage	6.10.9.3
Coup recherché et non localisé	6.10.9.3. e
Commandements	6.2.3
Arbitres – Fonctions et responsabilités	6.9.2
Arbitres – Connaissance et mise en application des Règles	6.1.2 e
Tableaux d'affichage de stand	6.4.2 i
Caractéristiques des stands	6.4
Stands et autres installations	6.4
Prêt à tirer – Athlète se présentant à l'heure	6.12.4 a
Épreuves reconnues par l'ISSF	Page 11
Records	6.14.9
Lâcher de charge propulsive après le début du match	6.11.2.2
Temps restant	6.11.1.2 e
Réparation ou remplacement d'une arme	6.13.3
Réparation ou remplacement d'une arme – Pas de temps supplémentaire mais coups d'essai	6.13.4
Remplacement d'un athlète dans une Épreuve par équipes	6.6.5.c
Responsabilité des officiels de stand	6.2.3.1



Responsabilité de l'athlète	6.12.4
Responsabilité de l'athlète – Équipement	6.7.2
Diffusion des résultats	6.14.3
Liste des résultats – Contenu	6.14.4.1
Liste des résultats – Abréviations	6.14.4.2
Liste des résultats – Produite par l'ISSF	6.14.4
Reprise du tir après STOP	6.2.3.6
Droitier / Gaucher	6.1.2 g
Jury RTS – Cibles électroniques	6.10.3
Jury RTS – Supervision du comptage	6.8b / 6.10.3.1
Arbitres RTS – Fonctions et responsabilités	6.9.4
Infractions aux Règles - Pénalités	6.12.6.2
Règles pour toutes les Épreuves Carabine et les Épreuves Pistolet 10m et 50m	6.11.1
Règles de conduite des athlètes et officiels	6.12
Sécurité	6.2
Drapeaux de sécurité	6.17.1.13 m / 6.2.2.2 a
Sécurité des athlètes des officiels de stand et des spectateurs	6.2.1.3 / 6.2.2.3
Sécurité des stands	6.2.1.2
Règles de sécurité – Généralités	6.2.1
Infractions graves à la sécurité	6.12.6.3
Champ des Règles Techniques	6.1.3
Procédures de comptage et de classement	6.14
Réclamation sur classement	6.10.7 / 6.10.5
Réclamations sur classement – Cibles électroniques	6.10.7
Réclamations sur classement – Cibles électroniques : 2 Points – DEDUCTION	6.16.5.2 c / 6.10.7 d
Ombre sur les cibles	6.4.3.1
Appareil de mesure de la flexibilité de la semelle des chaussures	6.5.3
Distances de tir	6.4.5
Distances de tir – Mesures	6.4.5.1
Tapis de tir	6.4.7.2 b
Tables de tir	6.4.7.1
Défaut d'enregistrement d'un coup	6.10.9.3
Coup(s) après le commandement STOP	6.11.1.3
Coup(s) avant le commandement TIR	6.11.1.1 h
Plateau – Attribution des postes de tir (Règle 9.11.2.3)	6.6.6.4
Plateau – Sélection de stand et de rounds	6.6.6.4
Stands Plateau – Caractéristiques	6.4.17
Coups en dehors du carton de contrôle	6.3.5.4
Caches latéraux	6.7.8.1
Caches latéraux pour Plateau (Règle 9.13.4)	6.7.8.1
Essais – Changement en match par le technicien de cible	6.11.1.1 j
Coups d'essai	6.11.1.1
Coups d'essai après le premier coup de match	6.11.1.2 c
Coups d'essai avant le premier coup de match	6.11.1.1
Signature du ruban d'imprimante – Cibles électroniques	6.10.4 f / g
Stand Skeet – Caractéristiques	6.4.20



Stand Skeet – vue type du stand	6.4.20.4
Fumer	6.11.8 e
Appareils amplificateurs du son	6.7.4.3
Appareils atténuateurs du son	6.2.5
Articles spéciaux – Habillement	6.7.4.2
Zone des spectateurs	6.4.1.5 / 6.4.3.4
Esprit et intentions des Règles ISSF	6.8.13
Caractéristiques des stands Cible Mobile - Généralités	6.4.15
Caractéristiques des stands Plateau	6.4.17
Start Lists	6.6.5
Début du match	6.11.1.2
Appareil de mesure de la rigidité	6.5.2
Commandement STOP	6.11.1.3
Arrêt du tir de plus de 3 minutes	6.11.3.1
Arrêt du tir de plus de 5 minutes ou changement de poste de tir	6.11.3.2
Arrêt du tir par un membre du Jury/arbitre pour raison de sécurité	6.2.1.6
Substances répandues sur le sol du poste de tir	6.11.8 b
Arme de remplacement – Incident	6.13.3
Soleil – Orientation des stands	6.4.3.1
Systèmes de cibles	6.4.1.8
Ruban adhésif au poste de tir	6.11.8 c
Positions des centres des cibles	6.4.6
Système de commande des cibles	6.3.5
Contrôle ciblé	6.7.9.4
Ligne des cibles	6.4.5.4
Technicien des cibles – Cibles électroniques	6.10.2
Cibles et caractéristiques des cibles	6.3
Chef d'équipe – Responsabilités	6.12.3
Résultats d'équipe dans les Éliminatoires 50m et 300m	6.6.6.1 g / 6.6.6.1 f
Égalités d'équipes	6.15.5
Délégué Technique : Vérification des cibles électroniques	6.3.2.8
Délégué Technique : Rapport sur Records du Monde	6.14.9.4
Délégué Technique : Épreuves Plateau – Sélection des stands/rounds	6.6.6.4
Délégué Technique : Supervision – Attribution des postes de tir	6.6.6 a
Délégué Technique : Réunion technique	6.6.2
Techniciens – Cibles électroniques	6.10.1
Appareil de mesure de l'épaisseur	6.5.1
Test des armes	6.4.11.11
Menace sur la sécurité des autres dans un stand	6.2.1.4
Rupture d'égalités – Compte à rebours	6.15.1 b
Rupture d'égalités – Généralités	6.15
Rupture d'égalités – Individuels	6.15.1
Rupture d'égalités – Épreuves par équipes	6.15.5
Égalités dans les épreuves olympiques avec Finales	6.15.4
Temps supplémentaire accordé par le Jury – Rapport d'incident	6.11.3.2 b
Temps supplémentaire accordé par le Jury – Déplacement sur un autre poste de tir	6.11.3.2



Temps supplémentaire accordé par le Jury – Arrêt du tir de plus de 5 minutes	6.11.3.2
Timing Cible Mobile	6.4.15.8
Trop de coups dans une Épreuve ou Position	6.11.5
Entrainement – Généralités	6.6.3
Transfert des valeurs des coups en excès	6.11.5
Section de la fosse du Double Trap et de la Fosse	6.4.18.5
Stands Fosse – Caractéristiques	6.4.18
Stands Fosse – Lanceurs	6.4.18.3
Avantage déloyal sur les autres	6.7.1 / 6.1.4
Entrainement libre	6.6.3.3
Comportement anti sportif	6.12.6.2 d
VAR Assistance Vidéo à l'arbitrage	6.8 d
Réclamations verbales	6.16.2
Vérification de la sécurité des armes	6.2.2.4
Infraction grave aux Règles de sécurité	6.12.6.3
Infractions dissimulées	6.12.6.1 b
Infractions ouvertes	6.12.6.1 a
Avertissement	6.12.6.2 a
Indicateurs de vent 50m / 300m	6.4.4
Indicateurs de vent 50m / 300m – Vérification avant le temps de préparation	6.4.4.6
Épreuves Dames / Épreuves Hommes	6.1.2 h
Records du Monde	6.14.9
Records du Monde – Juniors	6.14.9.2
Records du Monde – Vérification	6.14.9.4
Appareils portés au poignet	6.7.4.4
Réclamations écrites	6.16.3
Réclamations écrites – Décisions envoyées à l'ISSF	6.16.7