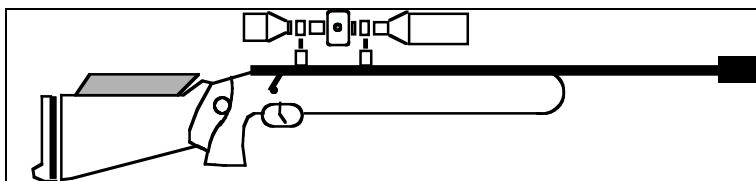




## **RÈGLES CIBLE MOBILE I.S.S.F.**

**50M & 10M**



**EDITION 2018**

Mise à jour par la CNS Arbitrage en mars 2018

Edition de janvier 2018

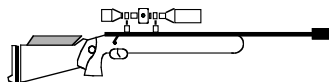
Les principales modifications de texte par rapport à l'Édition 2017 sont en rouge

**Fédération Française de Tir 38 Rue Brunel 75017 PARIS Tél. : +33 (0)1 58 05 45 45 Fax : +33 (0)1 55 37 99 93**

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

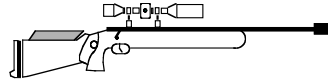
Note : Quand des figures ou des tableaux contiennent une information spécifique, celle-ci a la même valeur qu'une règle numérotée.



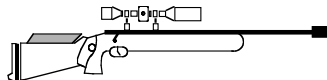


## Sommaire

<b>10.1 GÉNÉRALITÉS .....</b>	<b>5</b>
10.1.1 .....	5
10.1.2 .....	5
10.1.3 .....	5
10.1.4 .....	5
<b>10.2 SÉCURITÉ.....</b>	<b>5</b>
<b>10.3 CIBLES ET STANDS .....</b>	<b>5</b>
<b>10.4 CARACTÉRISTIQUES DES CARABINES 50M ET 10M .....</b>	<b>5</b>
10.4.1 Poids .....	5
10.4.2 Plaque de couche .....	5
10.4.3 Organes de visée.....	5
10.4.4 Caractéristiques spécifiques aux carabines 10m .....	6
10.4.5 Contrôles pré et post compétition.....	6
<b>10.5 REGLES POUR LES VETEMENTS .....</b>	<b>6</b>
10.5.1 Bande repère .....	6
<b>10.6 OFFICIELS DE LA COMPÉTITION .....</b>	<b>7</b>
10.6.1 Rôle et fonctions de l'Arbitre Principal de stand .....	7
10.6.2 Rôle et fonctions de l'Arbitre Principal Assistant .....	7
10.6.3 Rôle et fonctions de l'Arbitre de stand .....	7
10.6.4 Rôle du greffier cibles papier .....	7
10.6.5 Rôle de l'arbitre de pas de tir .....	7
10.6.6 Rôle de l'arbitre de fosse cibles papier.....	8
10.6.7 Règles particulières 10m .....	8
10.6.8 Technicien officiel de cibles électroniques (EST) .....	8
<b>10.7 PROCÉDURES ET RÈGLES DES ÉPREUVES.....</b>	<b>8</b>
10.7.1 Positions .....	8
10.7.2 Épreuves 50m et 10m.....	8
10.7.3 Règles de compétition .....	9
10.7.4 Procédures de tir .....	9
<b>10.8 RÈGLES DU MATCH DES MÉDAILLES .....</b>	<b>11</b>
10.8.1 .....	11
10.8.2 .....	11
10.8.3 .....	11
10.8.4 .....	11
10.8.5 .....	11
10.8.6 .....	11
10.8.7 .....	11
10.8.8 .....	11
10.8.9 .....	11
10.8.10 .....	11
10.8.11 .....	11



10.8.12.....	11
10.8.13.....	11
10.8.14.....	11
10.8.15.....	11
10.8.16.....	12
10.8.17.....	12
<b>10.9 INFRACTIONS ET RÈGLES DE CONDUITE.....</b>	<b>12</b>
10.9.1 Préparation.....	12
10.9.2 Tireur absent.....	12
10.9.3 Mauvaise position.....	12
<b>10.10 INCIDENTS DE FONCTIONNEMENT.....</b>	<b>12</b>
10.10.1 Vérifications.....	12
10.10.2 Décisions.....	12
10.10.3 Incidents admis (A).....	12
10.10.4 Incidents non admis (NA).....	12
10.10.5 Réparations.....	13
10.10.6 Continuité d'une passe.....	13
10.10.7 Lunette défectueuse.....	13
<b>10.11 PANNES DES CIBLES ÉLECTRONIQUES 10M.....</b>	<b>13</b>
10.11.1 Panne de toutes les cibles d'un stand.....	13
10.11.2 Panne d'une seule cible.....	13
10.11.3 Défaut d'enregistrement ou d'affichage moniteur.....	13
<b>10.12 RÈGLES DE BARRAGE.....</b>	<b>13</b>
10.12.1 Egalités individuelles à 10m et 50m.....	13
10.12.2 Egalités par équipes.....	14
<b>10.13 TABLEAU DES CARABINES ET DES ÉPREUVES.....</b>	<b>15</b>
<b>10.14 DESSINS.....</b>	<b>15</b>
<b>10.15 INDEX PERSONNEL.....</b>	<b>16</b>



## 10.1 GÉNÉRALITÉS

### 10.1.1

Ce Règlement constitue une partie du Règlement Technique de l'ISSF et s'applique à toutes les épreuves Cible Mobile à 10m et à 50m.

### 10.1.2

Tous les athlètes, responsables d'équipes et officiels doivent être familiarisés avec le Règlement ISSF et s'assurer que celui-ci est appliqué. Il est de la responsabilité de chaque athlète de respecter ces Règles.

### 10.1.3

Lorsqu'une Règle concerne les athlètes droitiers, l'inverse de cette Règle s'applique aux athlètes gauchers.

### 10.1.4

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 et féminines.

## 10.2 SÉCURITÉ

### LA SÉCURITÉ EST DE LA PLUS HAUTE IMPORTANCE

Les règles de sécurité se trouvent dans la Règle 6.2

## 10.3 CIBLES ET STANDS

Les spécifications des cibles se trouvent dans la Règle 6.3, celles des stands et autres installations dans la Règle 6.4

## 10.4 CARACTÉRISTIQUES DES CARABINES 50M ET 10M

Voir le tableau 10.13.

Toute carabine conforme aux spécifications suivantes est autorisée :

### 10.4.1

#### **Poids**

Poids maximum de l'arme et de sa lunette : 5,5kg

### 10.4.2

#### **Plaque de couche**

Une plaque de couche réglable est autorisée.

Sa courbure (positive/négative) doit être inférieure en creux/saillie à 20mm mesurés sur une perpendiculaire à l'axe du canon (Voir dessin).

Sa longueur ne doit pas excéder 150mm mesurés à partir d'une perpendiculaire à l'axe du canon (Voir dessin).

Son point le plus bas dans la position la plus basse ne doit pas être à plus de 200mm au-dessous de l'axe du canon (voir dessin).

### 10.4.3

#### **Organes de visée**

L'axe de la lunette ne doit pas être à plus de 75mm au-dessus de l'axe du canon.

#### 10.4.3.1

**Carabines 50m.** Tous les systèmes de visée sont autorisés.

#### 10.4.3.2

**Carabines 10m.** Tous les systèmes de visée sont autorisés mais les systèmes optiques sont limités à un grossissement non réglable d'une valeur maximum de 4x (avec tolérance de + 0,4x).

L'examen du pouvoir grossissant sera effectué par des moyens optiques ou mécaniques.

#### 10.4.3.3

À moins qu'une lunette n'ait été endommagée à la suite d'un incident mécanique ou optique, elle ne peut pas être remplacée entre la passe de vitesse lente et la passe de vitesse rapide. Des réglages de la lunette en cours d'épreuve sont autorisés à condition qu'ils ne retardent pas le tir.

#### 10.4.3.4

**Contrepoids.** Seuls les contrepoids de canon d'un rayon maximum de 60mm depuis l'axe du canon sont autorisés et ne doivent pas être ajoutés ni retirés après le contrôle des équipements. Ils devront porter le timbre du Contrôle des Équipements.

#### 10.4.3.5

**Une seule carabine par épreuve.** La même arme y compris la lunette, les contrepoids et le système de détente, doit être utilisée pour la passe de vitesse lente et la passe de vitesse rapide de toutes les épreuves.

#### 10.4.3.6

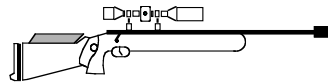
#### **Caractéristiques spécifiques aux carabines 50m**

a) Le poids minimum de détente est 500g.

b) Le poids de détente doit être mesuré le canon tenu verticalement.

c) La longueur du système, mesurée de l'arrière de la culasse fermée, en position déchargée, à l'extrémité du système, y compris toute rallonge (faisant partie ou non du canon) ne doit pas dépasser 1000mm.

d) Seules des munitions de calibre .22"LR (5,6mm) à percussion annulaire sont autorisées.



#### 10.4.4 Caractéristiques spécifiques aux carabines 10m

- a) Le poids de détente n'est pas limité.
- b) Une double détente est interdite.
- c) La longueur du système mesurée de l'arrière du mécanisme à l'extrémité du système, y compris toute rallonge (faisant partie ou non du canon) ne doit pas dépasser 1000mm.
- d) Les projectiles de toute forme, en plomb ou autre matériau mou, d'un diamètre maximum de 4,5mm (.177") sont autorisés.

#### 10.4.5 Contrôles pré et post compétition

10.4.5.1 Les athlètes ont la responsabilité de s'assurer que toute pièce des vêtements qu'ils portent est conforme à ces Règles. Le Contrôle des Équipements doit rester ouvert pour les contrôles volontaires des vêtements des athlètes du jour de l'entraînement officiel jusqu'au dernier jour de compétition Cible Mobile. Les athlètes sont encouragés à présenter leurs vêtements au Contrôle des Équipements avant la compétition pour être sûrs qu'ils sont conformes aux Règles.

10.4.5.2 Des contrôles post compétition seront effectués sur toutes les pièces d'équipement pour vérification de conformité (6.7.7 et 6.7.9).

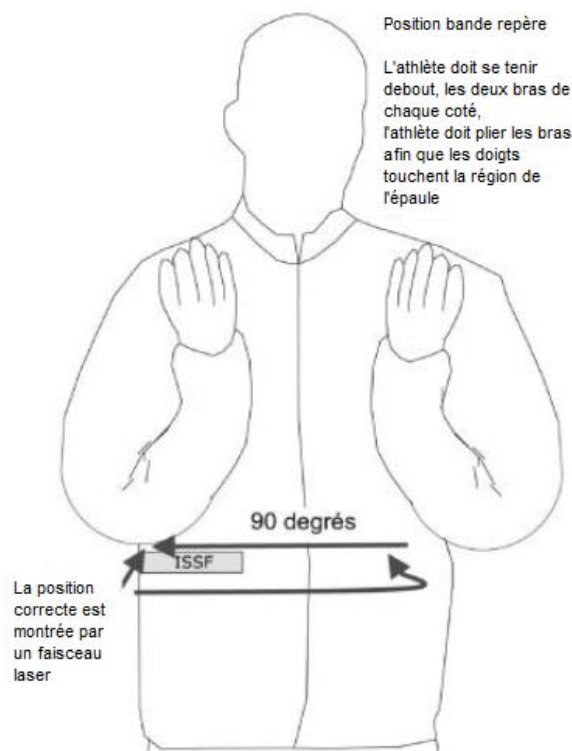
### 10.5 REGLES POUR LES VETEMENTS

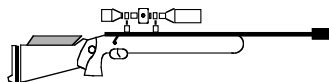
#### 10.5.1 Bande repère

10.5.1.1 La bande repère ISSF doit être portée pour permettre le contrôle par l'arbitre de la position de la crosse de l'arme.

- a) La bande repère est disponible auprès de l'ISSF.
- b) Elle mesure 250mm x 30mm, est de couleur jaune, bordée de noir et porte le logo ISSF.
- c) Elle doit être fixée de façon permanente sur le côté droit du vêtement extérieur.

10.5.1.2 La position correcte de la bande repère sera vérifiée ainsi :





- a) Toutes les poches du vêtement extérieur doivent être vides.
- b) Le bras de tir sera placé contre le corps et plié dans une position angulaire entièrement fermée vers le haut et sans soulever les épaules.
- c) La bande sera fixée horizontalement de façon permanente au-dessous de l'extrémité du coude (Voir dessin).
- d) Cette bande repère sera vérifiée et estampillée par le Contrôle de Équipements avant la compétition avec inscription sur la Carte de contrôle.

## 10.6 OFFICIELS DE LA COMPÉTITION

### 10.6.1 Rôle et fonctions de l'Arbitre Principal de stand

Un Arbitre Principal doit être nommé pour chaque épreuve sur un stand spécifique. Il est :

- a) Chargé de la direction des arbitres et personnels du stand et responsable de la conduite correcte des épreuves et des commandements de tir quand ils sont centralisés.
- b) Responsable de la coopération de l'ensemble des personnels du stand avec le Jury.
- c) Il doit décider de tout problème que les autres arbitres ne peuvent résoudre.
- d) Responsable de la mise en action du Personnel et du matériel nécessaires au fonctionnement normal et au dépannage rapide éventuel des installations. Un service de maintenance doit être à sa disposition en permanence. En cas d'impossibilité de réparation, des pièces de remplacement doivent être disponibles.
- e) Responsable du comptage efficace et rapide des cibles en collaboration avec le responsable du Bureau RTS.
- f) Il participe - si nécessaire - à la répartition des postes de tir par tirage au sort.

### 10.6.2 Rôle et fonctions de l'Arbitre Principal Assistant

Dans le cas de plusieurs stands, un Arbitre Principal Assistant devra être nommé. Il remplacera aussi l'Arbitre Principal en son absence.

### 10.6.3 Rôle et fonctions de l'Arbitre de stand

Un arbitre de stand est responsable - devant l'Arbitre Principal - de la conduite des épreuves sur le stand dont il a la charge et ceci en coopération permanente avec le Jury. Il est chargé ou responsable des opérations suivantes :

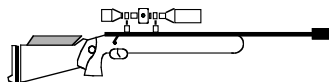
- a) Appeler les athlètes et annoncer des résultats préliminaires.
- b) Contrôler les noms et numéros des dossards des athlètes ainsi que leur concordance avec les documents de l'épreuve tels que : listes des séries, feuilles de score des greffiers et tableau des résultats pour les spectateurs. Si possible, ces opérations devront être terminées avant le début de la Préparation.
- c) Donner les commandements de tir nécessaires pour les épreuves.
- d) Surveiller continuellement la conformité des positions "PRÊT" et "TIR".
- e) Être responsable de la coordination des actions du greffier (cibles papier) et des autres officiels du stand.
- f) Superviser les manœuvres de la ciblerie.
- g) Recevoir les réclamations et les transmettre au Jury.
- h) Inscrire tous les incidents, perturbations, mesures disciplinaires, essais supplémentaires, répétitions, etc. sur les feuilles de score du greffier.

### 10.6.4 Rôle du greffier cibles papier

- a) Examiner les inscriptions sur la liste d'affectation des stands et les cartes de score pour s'assurer que les numéros d'ordre, les numéros de stand et les nationalités concordent.
- b) Inscrire le score indiqué et le comparer à celui affiché sur l'écran de contrôle quand celui-ci est en service.
- c) L'inscription des points sur la feuille de score doit être faite de manière à permettre au Bureau RTS d'identifier les passages à droite et à gauche.

### 10.6.5 Rôle de l'arbitre de pas de tir

- a) L'arbitre de pas de tir doit être placé de manière à observer si l'athlète est prêt et pouvoir entendre son annonce "PRÊT".
- b) Il doit être en mesure d'observer le système d'enregistrement des scores après chaque coup, voir la fin du marquage et, en même temps, observer le signal pour faire démarrer la cible.



- c) L'arbitre de pas de tir manœuvre le bouton de démarrage, le bouton d'arrêt et l'inverseur de passage lent à passage rapide.
- d) S'il n'est pas prévu d'inversion à programmation électronique dans les épreuves "mixtes", l'inversion nécessaire devra se faire suivant un plan approuvé par le Jury.

### 10.6.6 Rôle de l'arbitre de fosse cibles papier

Un arbitre de fosse et un assistant doivent stationner de chaque côté de chaque stand pendant la compétition. L'arbitre de fosse doit :

- a) S'assurer que les cibles correctes sont montées sur le porte-cible dans l'ordre indiqué.
- b) Positionner correctement les demi-cibles ou les centres de cible 50m ainsi que les pastilles collantes. Suivre le rythme prévu par le Règlement.
- c) Examiner la cible après chaque passage et s'assurer que la valeur et l'emplacement de chaque coup sont bien signalé.
- d) S'assurer que la cible est tournée dans le sens correct avant chaque passage.
- e) Donner la valeur inférieure lors de l'indication du score d'un impact à jauger.
- f) À la fin de chaque passe, les cibles seront retirées du porte-cible et placées dans un conteneur sûr en attendant d'être transférées au classement.
- g) Les coursiers doivent remettre les cibles et fiches d'observation à la commission de classement dès que le second athlète a fini de tirer.
- h) Couvrir les essais de pastilles noires sur les cibles 50m.
- i) Chaque série commence par 4 essais. Si des essais ne sont pas tirés, des pastilles noires devront être collées sur la cible en dehors des zones.
- j) Les impacts à 50m seront recouverts de pastilles transparentes en évitant de recouvrir la partie proche d'un cordon. Le dernier impact de la cible ne sera pas recouvert.

### 10.6.7 Règles particulières 10m

Suivant la ciblirie utilisée, le changement de cible peut être effectué par un arbitre et un assistant à condition qu'il y ait des protections.

L'arbitre, ou son assistant, est responsable du changement de cible dans le temps imparti.

### 10.6.8 Techniciens officiels de cibles électroniques (EST)

Des techniciens officiels peuvent être nommés par le Responsable de la fourniture des résultats. Ils sont chargés des opérations et de la maintenance des équipements électroniques. Ils peuvent conseiller les arbitres et les membres du Jury, mais ne doivent prendre aucune décision concernant l'application des Règles ISSF.

## 10.7 PROCÉDURES ET RÈGLES DES ÉPREUVES

### 10.7.1 Positions

#### 10.7.1.1 Position « PRÊT »

Jusqu'au moment où une partie quelconque de la cible apparaît dans l'ouverture, l'athlète doit rester en position « PRÊT », en tenant son arme des deux mains, de manière que l'extrémité inférieure de la plaque de couche soit à hauteur ou au-dessous de la bande repère fixée sur la veste de tir.

La bande repère doit être visible par un membre du jury, ou par l'arbitre, tant que le tireur est en position « PRÊT ».

#### 10.7.1.2 Position de tir

L'athlète est debout sans appui.

La carabine doit être supportée uniquement par les 2 mains avec la plaque de couche contre l'épaule (haut de la poitrine à droite).

Le bras gauche (ou le bras droit pour un gaucher) ne doit pas s'appuyer sur la poitrine ou sur la hanche.

L'athlète doit prendre position par rapport au banc, à la tablette ou au mur de manière à ce qu'il soit clairement visible qu'il ne s'appuie en aucune façon.

L'usage d'une bretelle n'est pas permis.

#### 10.7.1.3 Passage

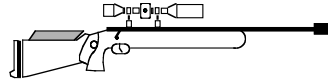
Le passage est le temps pendant lequel la cible est visible dans la fenêtre. Le temps commence quand le bord avant de la cible apparaît et se termine quand celui-ci atteint le mur opposé.

### 10.7.2 Épreuves 50m et 10m

#### 10.7.2.1 Épreuve 30 + 30 coups (Hommes et Juniors Garçons) à 50m et 10m.

- a) 4 essais + 30 coups en vitesse lente, chacun en 5,0 secondes (+ 0,2 sec).





b) 4 essais + 30 coups en vitesse rapide, chacun en 2,5 secondes (+ 0,1 sec).

#### 10.7.2.2 **Épreuve 30 + 30 coups** (Dames et Juniors Filles) à 10m.

a) 4 essais + 30 coups en vitesse lente, chacun en 5,0 secondes (+ 0,2 sec).

b) 4 essais + 30 coups en vitesse rapide, chacun en 2,5 secondes (+ 0,1 sec).

#### 10.7.2.3 **Épreuve 40 coups mixte** (Hommes et Juniors Garçons) à 50m et 10m.

a) Deux passes de 4 essais (1 lent et 1 rapide dans chaque sens) + 20 passages mixtes.

b) Chaque passe de l'épreuve mixte doit comprendre 10 passages lents et 10 rapides de chaque côté, répartis de manière que l'athlète tire un nombre égal de passages à chaque vitesse et de chaque côté. Les passages doivent être combinés de sorte que l'athlète ne puisse pas prévoir la vitesse du passage suivant. Il ne devra pas y avoir plus de 5 passages successifs (combinés à droite et à gauche) à la même vitesse.

#### 10.7.2.4 **Épreuve 40 coups mixtes** (Dames et Juniors Filles) à 10m.

Les épreuves peuvent se dérouler sur un (1) ou sur deux (2) jours, selon le nombre des inscrits. Si une épreuve est programmée sur deux (2) jours, une (1) passe complète doit être tirée chaque jour.

### 10.7.3 **Règles de compétition**

#### 10.7.3.1 Chaque compétiteur devra effectuer son match entièrement au pas de tir désigné.

a) Tout changement de poste devra être effectué par le Jury, si celui-ci décide que les conditions sont différentes, par exemple l'éclairage.

b) Si l'épreuve se déroule sur un (1) jour, l'ordre de passage de la deuxième partie se fera dans le même ordre.

c) Si l'épreuve se déroule sur deux (2) jours, l'athlète se situant à la fin du classement, débutera la deuxième partie de l'épreuve. L'athlète ayant réalisé le meilleur score la veille, débutera en dernière position.

#### 10.7.3.2 Avant le début de la compétition, le premier athlète doit avoir la possibilité de faire une passe complète de tir à sec avant la passe de match. Si l'athlète ne veut pas tirer la passe complète, celle-ci sera cependant effectuée.

#### 10.7.3.3 Dans les championnats ISSF, le Comité d'organisation doit commencer les épreuves de la journée en faisant tirer une passe complète par un «athlète ouvreure» (qui ne participe pas au championnat) afin que le premier athlète puisse procéder à sa passe de tir à sec dans les conditions normales du match.

#### 10.7.3.4 Seul, l'athlète suivant dans l'ordre de tir, peut faire du tir à sec à l'endroit prévu sur la ligne de tir (Voir Règle 6.4.15).

#### 10.7.3.5 La passe de match commence toujours par un passage de droite à gauche. Un seul coup peut être tiré par passage.

#### 10.7.3.6 **Visualisation des tirs**

a) Différentes méthodes de visualisation des impacts et des résultats peuvent être utilisées à condition que les informations transmises au tireur soient exactes.

b) L'utilisation d'une installation vidéo, ou autres dispositifs similaires d'affichage des scores et de l'emplacement des impacts, est autorisée dans toutes les épreuves. Elle est obligatoire lors des épreuves des championnats ISSF.

c) L'athlète n'est pas tenu d'utiliser l'écran de contrôle. S'il ne l'utilise pas, il doit accepter l'autre méthode proposée d'indication du score et des impacts.

d) Si une différence apparaît entre écran et l'autre méthode proposée pour l'indication du score et des impacts, l'athlète peut demander une répétition du signal, mais il n'a pas le droit à un autre coup, même si le premier signal était une erreur. La répétition demandée du signal doit avoir lieu avant de tirer à nouveau.

#### 10.7.3.7 **Temps de préparation**

Après avoir été appelé, l'athlète dispose de 2 minutes de préparation avant d'annoncer le premier « **PRÊT** ».

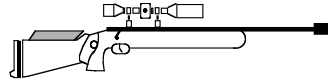
### 10.7.4 **Procédures de tir**

a) Quand l'athlète a terminé sa préparation au poste de tir, il doit annoncer « **PRÊT** » avant chaque tir d'essai ainsi qu'avant le premier coup de match.

b) L'arbitre doit alors faire démarrer la cible immédiatement. Si la cible n'apparaît pas dans les quatre (4) secondes qui suivent l'ordre de départ ou la fin de l'indication du score, l'arbitre doit arrêter le tir et s'assurer que la ciblérie et le tireur sont prêts, après quoi, il fera redémarrer la cible.

c) Si la cible est envoyée avant que l'athlète ait annoncé « **PRÊT** », celui-ci doit éviter de tirer. Si toutefois il tire, le résultat devra être enregistré.

d) Si l'arbitre estime que l'athlète tarde inutilement avant d'annoncer ou de prendre la position « **PRÊT** », il appliquera la procédure suivante :



Au 1er incident, l'athlète sera averti (carton jaune) car il retarde la compétition.

Au 2ème incident, il lui sera déduit 2 points (carton vert).

Toute infraction suivante pourra entraîner la disqualification (carton rouge) par le Jury.

- e) Après la fin des coups d'essai, l'athlète dispose de 1 minute au maximum pour régler sa lunette. La passe de match démarrera ensuite.
- f) Après chaque passage, le score et l'emplacement de chaque impact devront être montrés pendant 4 secondes au moins. La fin de l'indication du score est toujours le signal pour l'athlète de poursuivre la passe.
- g) Il est nécessaire d'adopter un rythme (cycle de temps) et une méthodologie constants, à la fois dans la procédure et le temps pris pour indiquer le résultat et dans la procédure de changement de cible.
- h) **À 50m**, après l'achèvement du passage, le marquage et la signalisation doivent être terminés et la cible prête à partir dans un temps ne dépassant pas 12 secondes. L'athlète doit être prêt au départ de la cible dans un temps maximum de 18 secondes.
- i) **À 10m**, après l'achèvement du passage, la signalisation et le changement de cible doivent être terminés et la cible prête à partir dans un temps ne dépassant pas 18 secondes. L'athlète doit être prêt au départ de la cible dans un temps maximum de 20 secondes.
- j) L'arbitre et le Jury doivent contrôler soigneusement les délais de 18 et 20 secondes et pénaliser immédiatement le fautif qui n'applique pas les règles ci-dessus.
- k) Si l'athlète rate puis réclame en disant qu'il n'était pas prêt à l'apparition de la cible, il ne pourra pas retirer le coup et il lui sera compté un « ZÉRO ».
- l) Le temps limite de 18 secondes (50m) et 20 secondes (10m) commence quand la cible disparaît à la fin du passage. Le temps s'achève quand la cible commence son retour.
- m) Durant la compétition, le Jury doit vérifier l'exactitude des temps de passage.
- n) Si la cible démarre du mauvais côté ou la queue en avant, le passage sera annulé et répété, même si l'athlète a tiré.

#### 10.7.4.1 Arrêt du tir

En cas d'évènement quelconque susceptible d'être dangereux, de perturber le tireur ou de gêner la compétition, l'arbitre doit faire cesser le tir avec le commandement « STOP ». Si l'athlète tire au moment où ce commandement est donné, il peut faire annuler le passage s'il en fait la demande.

#### 10.7.4.2 Interruption de tir

Lorsqu'une passe est interrompue pendant plus de 5 minutes ou que l'athlète est déplacé, il peut demander 2 essais supplémentaires (4 si épreuve mixte) Dans ce cas, l'arbitre doit annoncer « TIRS D'ESSAI » et le greffier doit en être informé. Ces essais doivent commencer du côté où la passe sera poursuivie après l'interruption.

10.7.4.3 Lorsqu'un athlète est dans l'incapacité de tirer au cours d'un passage, le coup sera considéré comme non tiré et compté zéro, à moins que les Règles autorisant l'athlète à répéter son tir ne soient applicables.

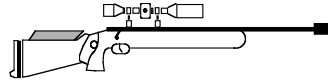
10.7.4.4 Si l'arbitre omet d'interrompre le tir lorsque les Règles le prévoient, l'athlète peut relever son arme et annoncer « STOP » à condition qu'il n'ait pas lui-même causé cette situation. L'arbitre doit alors interrompre le tir sur-le-champ. Si l'arbitre estime que l'action de l'athlète est justifiée, le tir est repris après un contrôle de la conformité de la situation aux Règles. Si l'action de l'athlète n'est pas justifiée, l'arbitre fait répéter le passage et l'athlète doit être pénalisé de 2 points à déduire de la valeur de ce coup.

#### 10.7.4.5 Coups manqués

- a) Tout coup tiré avant l'apparition de la cible de match doit être compté comme un Manqué (zéro).
- b) La cible sera envoyée sans coup répété et l'erreur indiquée par un « Z » sur la cible, sur la carte de score et sur un rapport d'incident.
- c) Les impacts en dehors des cercles doivent être enregistrés comme Manqués (zéro) et marqués «X».
- d) Si l'athlète n'a pas tiré, le passage est compté « MANQUÉ » et marqué « - ».
- e) Les coups n'atteignant pas la cible sont comptés Manqués et marqués « Z ».
- f) Les impacts ovalisés et ricochets doivent être enregistrés comme Manqués (zéro).

#### 10.7.4.6 Manqués et pénalités à 10m

- a) L'athlète ne doit pas libérer la charge propulsive d'air ou de gaz de son arme. À la première infraction, 2 points seront déduits de la valeur du coup suivant. À la 2ème infraction, il sera disqualifié pour la compétition.



- b) Après mise en place de la première cible de compétition, chaque **libération de charge propulsive** sans qu'un plomb ne touche la cible sera comptée comme un coup manqué.
- c) C'est la responsabilité de l'athlète de s'assurer que sa carabine est correctement chargée d'air ou de gaz propulsif en commençant la compétition. Durant la compétition, en cas d'insuffisance d'air ou de gaz propulsif, un temps maximum de cinq (5) minutes sera accordé pour renouveler la charge. La passe sera ensuite poursuivie sans coup d'essai supplémentaire.

## 10.8 RÈGLES DU MATCH DES MÉDAILLES

### 10.8.1

Le Match des médailles peut être traité comme la deuxième passe des épreuves de Cible mobile 10m Hommes, Dames, Juniors Garçons ou Junior Filles.

### 10.8.2

L'épreuve Cible Mobile 10m Hommes, Dames, Juniors Garçons ou Junior Filles, doit être intégralement tirée comme qualification pour un Match des médailles.

### 10.8.3

Les quatre (4) athlètes ayant réalisé les meilleurs scores en Qualification tirent le Match des médailles. L'ordre de tir en Match des médailles est déterminé par leur classement en Qualification.

### 10.8.4

Les égalités pour la deuxième et quatrième place en Qualification seront rompues selon les Règles de barrage.

### 10.8.5

Tous les qualifiés pour le Match des médailles commencent à zéro (0). Aucun résultat de qualification ne vient s'ajouter dans le Match des médailles.

### 10.8.6

Les qualifiés pour le Match des médailles doivent se présenter au stand, prêts à tirer, 10 minutes avant le début du match.

### 10.8.7

Dans le Match des médailles, l'athlète premier au classement en Qualification sera opposé à l'athlète classé quatrième, l'athlète classé deuxième sera opposé à l'athlète classé troisième.

### 10.8.8

Une présentation des tireurs doit avoir lieu.

### 10.8.9

Le Match des médailles sera conduit sur deux (2) ou quatre (4) stands.

### 10.8.10

S'il y a seulement deux (2) stands le premier relais sera pour les athlètes classés premier et quatrième.

### 10.8.11

S'il y a quatre (4) stands, les athlètes classés premier et quatrième tireront dans des stands adjacents, le deuxième et le quatrième dans les autres stands.

### 10.8.12

Le temps de préparation est de 1 minute suivi de 2 essais (1 passage rapide à gauche et 1 passage rapide à droite).

### 10.8.13

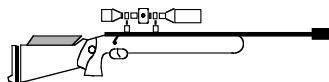
Tous les tirs sont sur des passages rapides (2,5 s) aux commandements de l'arbitre.

### 10.8.14

Le comptage est décimal. L'athlète ayant le résultat le plus élevé dans chaque match (demi-finale), sur chaque passage, reçoit un (1) point. S'il y a égalité entre les deux athlètes aucun ne marque de point.

### 10.8.15

Le premier athlète qui atteint 6 points ou plus avec une différence de 2 points est déclaré vainqueur du match.



## 10.8.16

Les deux perdants des demi-finales se rencontrent ensuite dans les mêmes conditions pour l'attribution de la médaille de bronze.

## 10.8.17

Les deux gagnants des demi-finales se rencontrent ensuite dans les mêmes conditions pour l'attribution des médailles d'or et d'argent.

## 10.9 INFRACTIONS ET RÈGLES DE CONDUITE

### 10.9.1 Préparation

L'athlète ne doit pas prolonger sa préparation au-delà des 2 minutes sans justification, ou attendre plus de 60 secondes après la fin des essais pour commencer le match.

Après 30 secondes supplémentaires, la cible sera envoyée et le résultat compté, que l'athlète soit en position de tir ou non.

### 10.9.2 Tireur absent

Lorsqu'un athlète ne se présente pas à l'heure prévue avec l'équipement réglementaire, l'arbitre appellera son nom à haute voix à trois reprises dans une période d'une minute.

Si l'athlète ne se présente pas, il lui sera fixé une autre heure de tir et 2 points seront déduits de son score total.

Si le jury est convaincu que la cause de ce retard est indépendante de la volonté de l'athlète, aucune pénalité ne lui sera appliquée.

### 10.9.3 Mauvaise position

Un athlète contrevenant aux Règles des positions de tir ou de position « PRÊT » recevra un AVERTISSEMENT à la première faute. En cas de récidive, l'athlète sera sanctionné par une DEDUCTION de 2 points. Après la troisième infraction à cette règle, l'athlète devra être DISQUALIFIÉ.

## 10.10 INCIDENTS DE FONCTIONNEMENT

### 10.10.1 Vérifications

Si l'athlète fait face à des difficultés techniques, avec son arme ou ses munitions, le mettant dans l'impossibilité de tirer, la carabine sera placée sur le banc ou la tablette et ne devra plus être manipulée.

L'arbitre doit être appelé pour examiner l'incident ou la panne de la carabine.

L'arbitre doit interrompre la passe et déclencher un chronomètre pour déterminer la durée de l'interruption. **Aucune réclamation pour incident d'arme ne sera acceptée lors du match des médailles.**

### 10.10.2 Décisions

Après examen de l'arme et des munitions, si l'arbitre décide que le mauvais fonctionnement n'a pas été causé par l'athlète, le passage sera répété.

### 10.10.3 Incidents admis (A)

L'athlète n'est pas considéré fautif si :

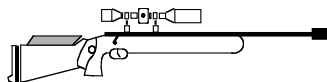
- L'arme est trouvée désarmée, la chambre contient une cartouche du même type que celle que l'athlète utilise ordinairement, la cartouche présente une nette empreinte du percuteur et la balle n'est pas sortie du canon.
- La cause du raté a été provoquée par un défaut de fonctionnement de l'arme qui n'aurait pas pu être vraisemblablement provoqué par le tireur, ou raisonnablement prévu par lui.

### 10.10.4 Incidents non admis (NA)

L'athlète est considéré fautif si :

- La carabine n'a pas été posée sur le banc ou la tablette.
- Quelque chose a été modifié sur la carabine avant de la poser.
- La sûreté n'a pas été dégagée.
- La culasse n'a pas été fermée à fond.
- La carabine n'a pas été chargée.
- La carabine a été chargée avec un mauvais type de munition.

Si l'arbitre décide que le mauvais fonctionnement est dû à une faute de l'athlète, le passage sera compté zéro.



### 10.10.5 Réparations

Après l'interruption due à un incident d'arme ou à des munitions défectueuses, l'arbitre peut ordonner la réparation de l'arme ou un changement de munition.

Si dans les 5 minutes il peut être remédié au mauvais fonctionnement le tir sera poursuivi.

Si la réparation risque de prendre plus de 5 minutes, l'athlète a le droit de continuer le tir immédiatement avec une autre arme approuvée par le Contrôle des Équipements, ou de quitter le stand pour réparer son arme. L'arbitre (avec le Jury), devra alors décider quand le tireur pourra poursuivre sa passe avec l'arme réparée ou avec une autre arme si la réparation s'avère impossible.

La passe doit être reprise à partir de l'interruption.

### 10.10.6 Continuité d'une passe

L'arbitre doit continuer la passe comme si l'athlète ne s'était pas retiré, ceci pour permettre à l'athlète suivant d'achever son tir à sec.

### 10.10.7 Lunette défectueuse

a) Si l'athlète découvre au cours de ses tirs d'essai qu'un défaut de lunette ne peut être corrigé par un réglage, le Jury peut accepter un changement de lunette à condition qu'une seconde lunette soit disponible.

b) Après le changement, l'athlète aura droit à des tirs d'essais.

c) L'athlète n'a pas le droit de répéter ses coups d'essai ou d'effectuer des essais supplémentaires si l'examen de l'arbitre révèle que les fixations de sa lunette n'étaient pas convenablement serrées.

d) Si la lunette se desserre au cours d'une passe de match en raison d'un serrage insuffisant, tous les coups seront enregistrés.

## 10.11 PANNE DES CIBLES ÉLECTRONIQUES 10M

### 10.11.1 Panne de toutes les cibles d'un stand

Applicable également aux stands conventionnels.

a) Le temps de tir écoulé doit être enregistré par l'arbitre et par le Jury.

b) Les tirs de compétition déjà effectués par chaque athlète doivent être comptés et enregistrés. Dans le cas de panne d'alimentation du stand, il peut être nécessaire d'attendre le rétablissement de l'électricité pour pouvoir relever le nombre de coups enregistrés par les cibles (l'enregistrement des moniteurs n'est pas nécessaire)

c) Après la réparation et dès que tout est en ordre de marche : Annoncer (haut-parleur) l'heure de reprise au moins 5 minutes avant. Accorder une (1) minute de préparation pour reprendre la position. Accorder 4 essais (2 de chaque côté) à débiter dans le même sens que celui de la reprise de la compétition. Accorder 30 secondes de pause après les essais. Reprendre la série à l'endroit de l'interruption.

### 10.11.2 Panne d'une seule cible

Quand une seule cible fait défaut, l'athlète est déplacé sur une autre cible et la Règle 10.11.1.c est appliquée.

### 10.11.3 Défaut d'enregistrement ou d'affichage moniteur

a) L'athlète doit immédiatement prévenir l'arbitre le plus proche. L'arbitre doit prendre par écrit l'heure de la réclamation et au moins un membre du jury doit venir au poste de tir.

b) L'athlète sera invité à tirer un coup de match supplémentaire sur sa cible après avoir annoncé "PRÊT". La procédure de réclamation décrite dans le Règlement Technique Général (6.10.8) devra être appliquée

## 10.12 RÈGLES DE BARRAGE

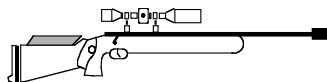
### 10.12.1 Égalités individuelles à 10m et 50m

Les athlètes obtenant des scores parfaits ne seront pas départagés.

#### 10.12.1.1 Égalités pour les places 1 à 3 :

a) Les égalités pour l'attribution des trois premières places seront départagées sous le contrôle du Jury par un tir supplémentaire (shoot off) constitué par 2 essais (1 vers la gauche – 1 vers la droite) et 2 coups de compétition (1 vers la gauche – 1 vers la droite) en vitesse rapide.

b) Le barrage sera poursuivi jusqu'à rupture de l'égalité.

**10.12.1.2 Règles des barrages**

- a) Le barrage doit commencer dès que possible après la fin du délai de réclamation qui suit l'affichage du classement. Si le barrage n'a pas lieu à un moment prévu à l'avance et formellement annoncé, les athlètes concernés doivent rester en contact avec l'Arbitre Principal en attendant que l'heure et le lieu soient annoncés.
- b) Le barrage doit avoir lieu sur des postes de tir adjacents, attribués par un tirage au sort supervisé par le Jury. Si tous les athlètes à égalité ne peuvent pas tirer ensemble, l'ordre de tir sera aussi tiré au sort. Quand plusieurs barrages doivent avoir lieu, les épreuves commenceront par le rang le plus bas puis en remontant.
- c) Si un athlète ne se présente pas au barrage, il sera classé dernier de ce barrage. Si deux tireurs ou plus ne se présentent pas, ils seront départagés et classés conformément à la Règle 10.12.1.3 applicable aux égalités à partir de la 4<sup>ème</sup> place.
- d) Pendant le barrage, les incidents mécaniques et autres irrégularités doivent être traités conformément aux règles ISSF, mais un seul mauvais fonctionnement est permis pour le barrage et tous les coups devant être retirés ou complétés le seront immédiatement.

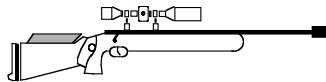
**10.12.1.3 Les égalités à partir de la 4<sup>ème</sup> place ne sont pas départagées par des tirs supplémentaires (shoot-off) mais par les Règles suivantes :**

- a) **Épreuves 10m.** Toute égalité restante pour la 4<sup>ème</sup> place ou suivante est traitée en application de la Règle sur la rupture des égalités du Règlement Technique Général 6.15 (Plus grand nombre de mouches, meilleur résultat de la dernière série, de l'avant dernière série, etc.).
- b) **Épreuve Cible Mobile 50m 30+30.** Toute égalité restante pour la 4<sup>ème</sup> place ou suivante sera rompue en retenant le meilleur total de la passe rapide. Si l'égalité persiste, en comparant le(s) impact(s) de plus basse valeur de l'ensemble de l'épreuve, l'athlète ayant l'impact de plus basse valeur sera le perdant. Si l'égalité demeure, les tireurs seront classés au même rang.
- c) **Épreuve Cible Mobile 50m mixte.** Toute égalité restante pour la 4<sup>ème</sup> place ou suivante sera rompue en retenant le meilleur total de la passe rapide. Si l'égalité persiste, en comparant le(s) impact(s) de plus basse valeur de l'ensemble de l'épreuve, l'athlète ayant l'impact de plus basse valeur sera le perdant. Si l'égalité demeure, les tireurs seront classés au même rang.

**10.12.2 Égalités par équipes****Épreuves 10m et 50m**

Les égalités dans le classement par équipe devront être tranchées par totalisation des résultats des membres des équipes, puis par application de la procédure suivante :

- a) Le plus grand nombre de mouches.
- b) Le meilleur résultat de la dernière série, de l'avant dernière série, etc.
- c) Si l'égalité demeure, les résultats globaux des équipes seront comparés coup par coup en utilisant les mouches et en commençant par le dernier coup, puis l'avant dernier coup, etc.

**10.13 TABLEAU DES CARABINES ET DES ÉPREUVES**

Carabine	10m	10m mixte	50m	50m mixte
Poids total maximum	5,5 kg avec la lunette			
Poids de détente	Libre sans double détente		500 g sans double détente	
Plaque de couche	Point le + bas : 200 mm Long. max : 150mm Creux max. : 20 mm			
Lunette	Grossissement max. : 4x (tolérance 0,4x)		Aucune restriction de longueur	
Contrepoids de canon	Rayon max. : 60 mm			
Munitions	4,5 mm (.177")		5,6 mm (.22"LR)	
Nombre de coups	<b>H: 30L + 30R</b> <b>D: 30L + 30R</b>	<b>40 mixtes</b>	<b>30L + 30R</b>	<b>40 mixtes</b>

**10.14 DESSINS****Carabine 10m**

Longueur maximum du système : 1000mm.

Mesurée de l'arrière du mécanisme à l'extrémité du système, y compris toute rallonge (faisant partie ou non du canon)

**Carabine 50m**

Longueur maximum du système : 1000mm.

Mesurée de l'arrière de la culasse fermée, en position déchargée, à l'extrémité du système, y compris toute rallonge (faisant partie ou non du canon).

**Carabine Cible mobile 10m et 50m**