

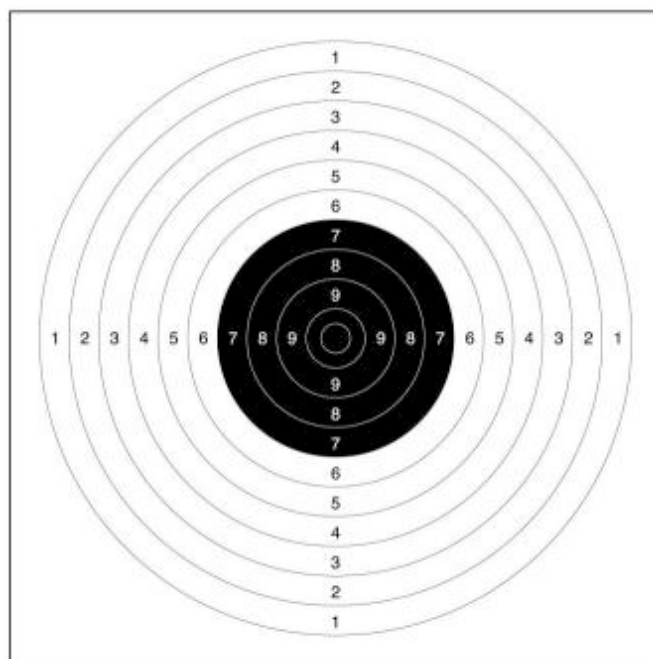


ANNEXES DU DOCUMENT
JE SUIS JEUNE OFFICIEL
EN TIR SPORTIF

Version décembre 2017

EXTRAITS DES REGLES TECHNIQUES GENERALES
I.S.S.F.

**POUR LES DISCIPLINES CARABINE ET PISTOLET 10
METRES**



Édition 2017

6.2 SÉCURITÉ

LA SÉCURITÉ EST DE LA PLUS HAUTE IMPORTANCE

6.2.1 Généralités

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.

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.

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.**

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.

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

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

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.

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, 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.

Si un drapeau de sécurité n'est pas utilisé conformément à cette Règle, un membre du Jury donnera un avertissement avec ordre d'insérer un drapeau de sécurité dans l'arme, et

Si le Jury confirme qu'un athlète refuse d'utiliser un drapeau de sécurité comme exigé par cette règle et après avoir reçu un avertissement, l'athlète doit être disqualifié.

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 vers le bas, orienté dans une direction sûre vers **la zone des cibles**.

Lors du reposé d'une arme pour quitter le poste de tir ou lorsque le tir est terminé, toutes les armes doivent être déchargées avec les culasses ou les mécanismes de chargement ouverts et des drapeaux de sécurité insérés.

Après le dernier coup et avant de quitter le pas de tir, l'athlète doit s'assurer et l'arbitre **doit vérifier** qu'il n'y a pas de plomb dans la chambre ou le chargeur, et que le drapeau de sécurité est en place.

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.

Pendant la compétition, l'arme ne peut être posée qu'après en avoir retiré le plomb et/ou le chargeur puis la culasse laissée ouverte. Les armes à air doivent être assurées en maintenant ouvert le levier d'armement.

Quand une personne se trouve en avant de la ligne de tir la manipulation des armes est interdite et les drapeaux de sécurité doivent être insérés. 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.

Dans le stand - hors du poste de tir - l'arme doit toujours rester dans sa boîte de transport sauf sur autorisation de l'arbitre.

6.2.3 Commandements

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 doivent également s'assurer que les commandements sont exécutés et que les armes sont manipulées sans danger.

Les armes et les chargeurs ne peuvent être chargés qu'au poste de tir et qu'après que le commandement "**TIR**" ou "**CHARGEZ**" a été donné. A tout autre moment, les armes et les chargeurs doivent demeurer déchargés.

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.

Une arme est considérée chargée quand un plomb ou un chargeur avec des plombs est au contact de l'arme. Personne n'est autorisé à placer un plomb ou un chargeur avec des plombs dans ou sur l'arme, la chambre ou son canon, avant que le commandement « CHARGEZ » soit donné.

Tirer avant "**CHARGEZ**"/"**TIR**" ou après "**STOP**"/"**DÉCHARGEZ**" pourra entraîner la disqualification si la sécurité est engagée.

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 signal approprié ou le commandement "**TIR**" sera donné de nouveau.

6.2.4 Exigences de sécurité supplémentaires

Le **tir à sec** consiste à faire fonctionner le mécanisme de détente 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.

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.

6.3 CIBLES

Caractéristiques générales des cibles

Lors des championnats, les cibles utilisées peuvent être des cibles électroniques (EST), ou des cibles en papier pour les épreuves Carabine et Pistolet.

Toutes les cibles doivent être conformes avec les spécifications concernant les zones, les dimensions, ou autres, contenues dans ces Règles.

Caractéristiques des cibles électroniques (EST)

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

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.

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.

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

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

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.

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.

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.

Caractéristiques des cibles papier

Les points peuvent être jugés en utilisant des jauges conformes à la Règle 6.3.5, ou avec un système de comptage électronique approuvé par l'ISSF.

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

Les dimensions de toutes les zones sont mesurées à partir des bords extérieurs (diamètre extérieur) des cercles.

Seules les cibles avec un seul visuel noir sont autorisées lors des championnats ISSF.

Les cibles sont divisées en zones de points par des cordons.

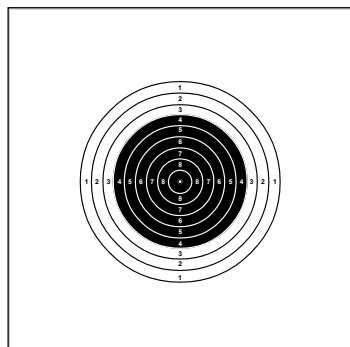
Normes des cibles

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

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.).

En Carabine et Pistolet, les Qualifications sont comptées en valeurs entières, sauf pour les épreuves Carabine 10m, qui doivent être comptées en valeurs décimales.

Cible Carabine à air 10m

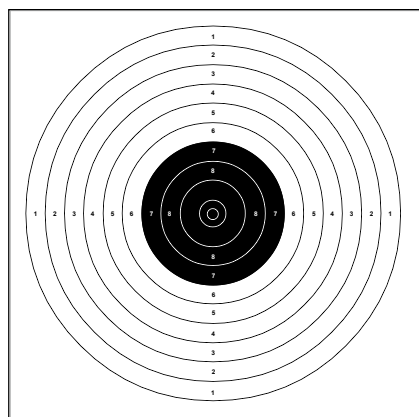


Diamètre en mm des zones et approximation des mesures.

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
0,5	5,5	10,5	15,5	20,5	25,5	30,5	35,5	40,5	45,5
+/- 0,1	+/- 0,1	+/- 0,1	+/- 0,1	+/- 0,1	+/- 0,1	+/- 0,1	+/- 0,1	+/- 0,1	+/- 0,1

- Mouche : lorsque le point blanc du 10 a été enlevé complètement par le plomb comme l'indique l'utilisation d'une jauge INTÉRIEURE de 4,5.
- Diamètre du visuel noir : 30,5 mm de la zone 4 à la zone 9.
- Épaisseur des cordons : 0,1 mm à 0,2 mm.
- Dimensions minimales visibles du carton : 80 x 80 mm.
- La zone 9 n'est pas numérotée et la valeur des zones 1 à 8 est imprimée dans les plans horizontaux et verticaux. La zone 10 est un point blanc (diamètre 0,5 mm).
- Pour améliorer la visibilité de la cible, il est possible de placer derrière la cible un carton de 170 x 170 mm de même couleur que celle de la cible.

Cible Pistolet 10m



Diamètre en mm des zones et approximation des mesures.

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
50	100	150	200	250	300	350	400	450	500
+/-0,1	+/-0,2	+/-0,2	+/-0,5	+/-0,5	+/-0,5	+/-0,5	+/-0,5	+/-0,5	+/-0,5

- Mouche : 5 mm (+/- 0,1)
- Diamètre du visuel noir: 59,5 mm de la zone 7 à la zone 10.
- Épaisseur des cordons : 0,1 mm à 0,2 mm.
- Dimensions minimales visibles du carton : 17 x 17 cm.
- La valeur des zones 1 à 8 est imprimée dans les plans horizontaux et verticaux et les zones 9 et 10 ne portent pas de numéro.
- Les chiffres ne doivent pas avoir une hauteur supérieure à 2 mm.

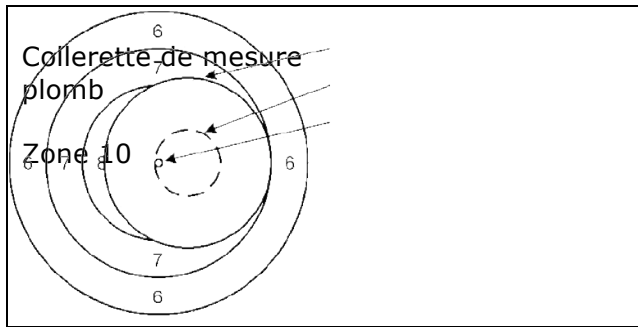
6.3.5 Jauges

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

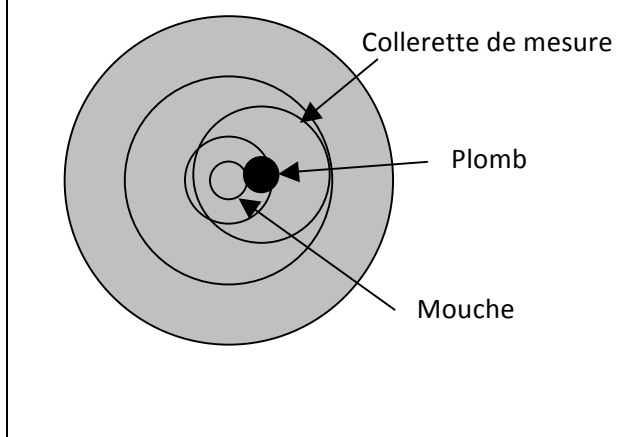
Jauge intérieure 4,5mm

Diamètre de la collerette de mesure	4,50 mm (+ 0,05/ - 0,00 mm)
Épaisseur du bord de la collerette	0,5 mm environ
Diamètre de l'axe plongeant	Diamètre de mesure -0.02 (4.48 mm)
Longueur de l'axe plongeant	10 à 15 mm
A utiliser pour les épreuves :	Zones 1 et 2 carabine 10m et cible mobile Zone 1 du pistolet 10m

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

	<p>Si la collerette de mesure de la jauge extérieure PISTOLET AIR ne va pas au delà de la limite de zone 7 de la cible carabine air, l'impact sera compté "mouche".</p>
---	---

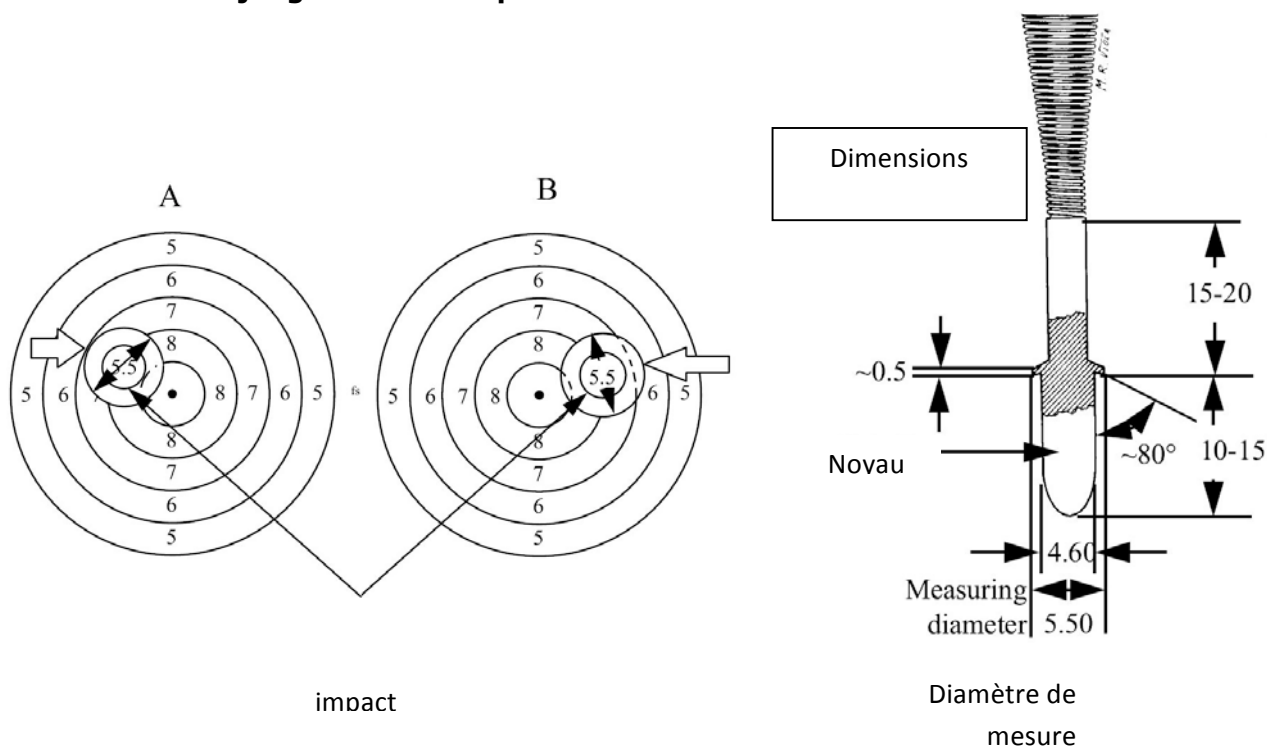
Mesure des MOUCHES Pistolet 10m avec la jauge extérieure MOUCHE PISTOLET 10m

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

Jauge extérieure 4,5mm pour la Carabine 10m

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

Utilisation de la jauge extérieure pour la Carabine 10m



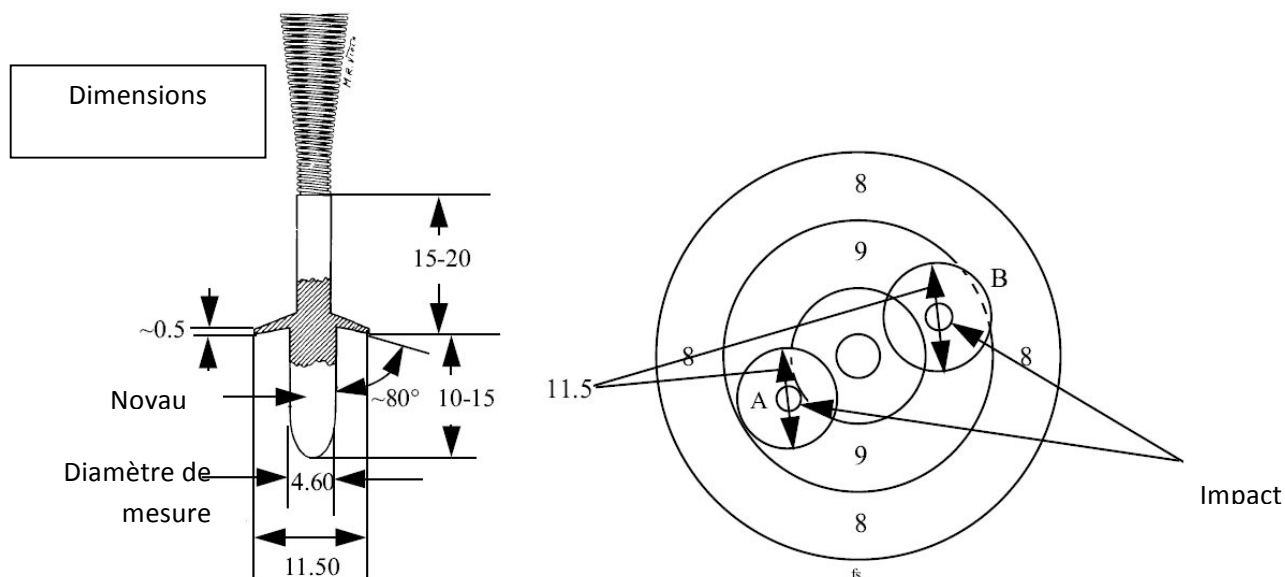
A représente un impact douteux avec la jauge en place. Le bord extérieur du collet est intérieur à la zone **7** (un seul contact). L'impact est jugé POSITIF soit **9**.

B représente un impact douteux avec la jauge en place. Le bord extérieur du collet est extérieur à la zone **7** (double coupure). L'impact est jugé NÉGATIF soit **8**.

Jauge extérieure 4,5mm pour le Pistolet 10m

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

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



- "A" représente un impact douteux avec la jauge en place. Le bord extérieur du collet est intérieur à la zone **9** (un seul contact). L'impact est jugé POSITIF soit **10**.

- "B" représente un impact douteux avec la jauge en place. Le bord extérieur du collet est extérieur à la zone **9** (double coupure). L'impact est jugé NÉGATIF soit **9**.

6.3.6 Contrôle des cibles

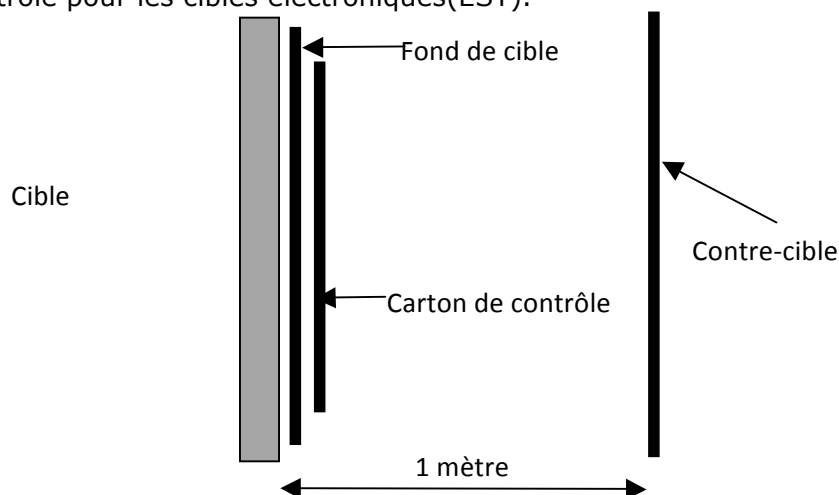
Pour les épreuves Carabine et Pistolet, le marquage des cibles et des systèmes de contrôle doivent être utilisés pour faciliter la conduite des compétitions.

Cibles d'essais papier

Les cibles d'essais doivent être clairement marquées avec une bande noire, en diagonale dans leur coin supérieur droit. La bande doit être nettement visible à l'œil nu, à la distance qui convient, dans des conditions normales de lumière.

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).



6.4.6 Emplacement des centres des cibles

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

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 :

	Hauteur standard	Variations admissibles
Stand 10 m	1,40 m	+/- 0,05 m

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

Écarts horizontaux des cibles 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 :

10m (carabine/pistolet)
0,25 m

Poste 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 lorsqu'on se déplace. 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.

Stands et postes de tir 10m

Le poste de tir doit avoir une largeur minimum de 1m.

L'arrière de la table (côté de l'athlète) doit être placé à 10cm en avant de la ligne de tir.

Les stands 10m qui ne sont pas équipés de cibleries électroniques devront être équipés de cibles à rameneurs ou changeurs électromécaniques.

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

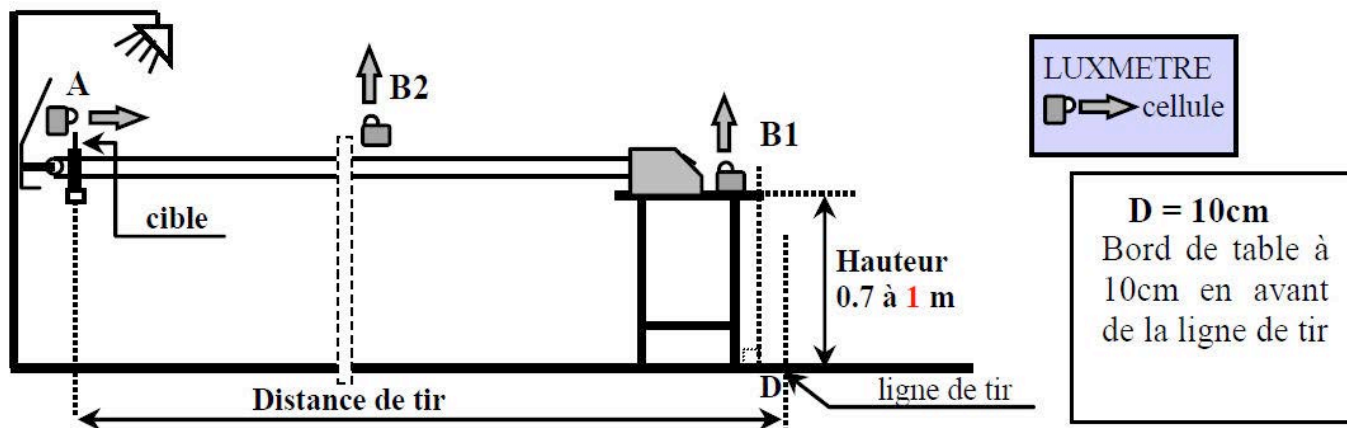
Stands	Général		Cibles	
	Minimum	Recommandé	Minimum	Recommandé
10m	300	500	1500	1800

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.

Pour la mesure de l'éclairement des cibles le luxmètre doit être tenu en A au niveau de la cible et dirigé vers le poste de tir.

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



6.7 VÊTEMENTS ET ÉQUIPEMENTS DE TIR

Généralités

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.

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

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.

Caractéristiques des vêtements et équipements de tir

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

L'utilisation de tout dispositif, moyen ou vêtement qui immobilise ou réduit trop les mouvements du corps, des bras ou des jambes de l'athlète, est interdit pour les athlètes Carabine et Pistolet, de façon à ce que les performances des athlètes ne soient pas artificiellement améliorées.

Seuls les appareils atténuateurs de bruit (protections auditives) peuvent être utilisés. 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.

Les téléphones mobiles ou autres appareils de communication portables (par exemple : tablettes, etc.), les appareils électroniques ou les appareils portés au poignet (par exemple : les montres connectées) ne doivent pas être utilisés par les athlètes se trouvant à leur poste de tir.

Code Vestimentaire ISSF

Il est de la responsabilité des athlètes, entraîneurs et officiels de venir sur les stands habillés de façon appropriée à un événement sportif public.

Si des shorts sont portés pendant les compétitions, le bas ne devra pas être à plus de 15cm au-dessus du centre de la rotule.

Les jurys sont chargés de l'application du code vestimentaire ISSF.

Contrôle des équipements.

Procédure du contrôle des équipements

Le Comité d'organisation doit faire connaître aux Responsables des équipes et athlètes où et à quel moment ils peuvent avoir leur équipement vérifié avant ou pendant la compétition.

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.

Le Contrôle des Équipements doit tenir un registre des armes, vestes et pantalons 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.

Il est de la responsabilité de l'athlète 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.

Dossards portés par les athlètes

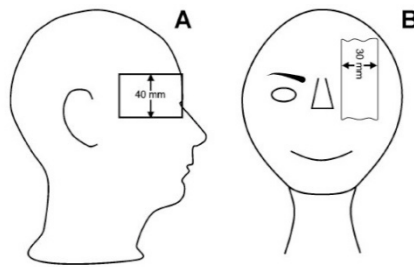
Les athlètes doivent recevoir un dossard d'identification à porter dans le dos et au-dessus de la ceinture pendant toute la durée de la compétition.

Les dossards devront être portés par les athlètes au dos du vêtement extérieur au-dessus de la ceinture durant tout le temps de leur participation à la compétition. Si le dossard n'est pas porté, l'athlète ne peut pas participer au championnat.

Cache-œil

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 ne doit pas s'étendre au-delà d'une ligne passant par le milieu du front observé de côté.

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



Post-compétition.

Un contrôle sur suspicion (sélection d'athlètes non aléatoire) peut être décidé quand un Jury a une forte présomption qu'un athlète a modifiée, ou tenté de modifier, son arme, ses vêtements ou ses équipements.

6.8 JURYS DE LA COMPÉTITION

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

Désignation des Jurys

Les arbitres désignés par le Comité d'Organisation 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.

Devoirs des Jurys

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

Obligations des Jurys

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.

Interventions des Jurys

Pendant les compétitions, les membres du jury ne doivent pas s'approcher d'un athlète pendant qu'il tire. À moins qu'il soit nécessaire d'intervenir immédiatement si la sécurité est en jeu.

Décisions des Jurys

Les membres du Jury peuvent prendre des décisions individuelles au cours des compétitions, mais doivent consulter les autres membres du Jury et les arbitres s'il y a quelque doute.

Si un responsable d'équipe ou un athlète n'est pas d'accord avec la décision individuelle d'un membre du Jury, il devra déposer une réclamation écrite pour que soit prise une décision à la majorité du Jury

Impartialité des Jurys

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.

Cas non Prévus

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.

Participation au Jury

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.

6.10.4 Tir sur Cibles électroniques

Les athlètes doivent se familiariser eux-mêmes au cours de l'entraînement avec le maniement du panneau de contrôle qui modifie la présentation de la cible sur l'écran du moniteur (possibilités de ZOOM) et pour passer de la cible d'essai (SIGHTING) à la cible de match (MATCH).

À 10m, 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.

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.

Les athlètes et les officiels du stand **n'ont pas le droit** – sauf autorisation du Jury - **de toucher au panneau de contrôle ou au ruban de l'imprimante** avant la fin du relais ou de l'épreuve.

Avant de quitter le pas de tir, les athlètes doivent signer le ruban d'imprimante (près du score total) pour authentifier leur résultat.

Quand un athlète néglige de signer le ruban d'imprimante, un membre du Jury ou l'arbitre de stand devra viser celui-ci pour permettre son envoi au Bureau de classement.

6.10.5 Contestation d'impact pendant les essais

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

L'athlète sera crédité de temps supplémentaire ;

Le Jury examinera dès que possible les tirs d'essai sur le poste d'origine en appliquant la "**procédure d'examen des cibles électroniques**".

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.

6.10.6 Défaillance du ruban papier.

Si le Jury confirme que le problème est dû à un défaut d'avancement du ruban papier :

L'athlète sera déplacé sur un poste de réserve ;

Il sera autorisé à tirer des essais en nombre illimité au début du temps majoré restant ;

Il devra retirer le nombre de coups de match décidé par le Jury, plus les coups nécessaires pour compléter l'épreuve ;

À la fin de l'épreuve, le Jury de classement décidera quels tirs doivent être comptés sur chacune des cibles.

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 impact.

Si un coup est enregistré et affiché, mais que l'athlète proteste contre la valeur indiquée conformément à l'article 6.16.6.2.

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 ;

Après la fin du relais ou de l'épreuve, la "**Procédure d'examen des cibles électroniques**" sera appliquée ; et

Les coups n'ayant pas été mesurés seront calculés par le Jury de classement.

Si le jury de classement détermine que les résultats sont corrects, l'athlète sera pénalisé de 2 points (6.16.6.2).

6.10.9 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 :

L'athlète devra continuer immédiatement la compétition

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

À l'issue du relais ou de l'épreuve, le Jury appliquera la "**Procédure d'examen des cibles électroniques**". A 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.

Si tous les tirs ont été enregistrés correctement, le coup "contesté" sera compté ainsi que le coup "supplémentaire" tiré immédiatement après, mais le dernier coup sera considéré en excédent et annulé.

Si le coup "contesté" n'est pas retrouvé par la "**Procédure d'examen des cibles électroniques**" ou ailleurs, seuls les coups correctement enregistrés seront comptés dans le score à l'exclusion du dernier coup qui sera considéré "excédentaire" et annulé.

Si le coup "contesté" n'est pas retrouvé dans la mémoire du calculateur mais retrouvé ailleurs, le Jury de classement en déterminera la validité et la valeur.

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:
L'athlète doit être déplacé sur un poste de réserve.

Quand il sera prêt il disposera d'un temps additionnel de 5 minutes et d'essais en nombre illimité au début du temps majoré restant.

Dans les épreuves 10m Pistolet et Carabine, il devra ensuite répéter les 2 coups de compétition non enregistrés ou montrés par la cible précédente

6.11 PROCÉDURES DE COMPÉTITION

Règles pour les épreuves Carabine et Pistolet 10m

Temps de préparation et d'essais

Les athlètes doivent avoir 15 mn avant le début du match pour leur préparation finale et tirer des essais en nombre illimité.

Le temps de préparation et d'essais doit être programmé pour se terminer environ 30 secondes avant l'heure officielle de début du match.

Les cibles d'essai doivent être visibles au moins 15 minutes avant le début du temps de préparation et d'essais

Les athlètes ne pourront pas installer leurs armes et équipements avant que le Chef de pas de tir les ait appelés à leurs postes de tir.

Le Chef de pas de tir doit appeler les athlètes à rejoindre à leurs postes de tir au moins 15 mn avant le début du temps de préparation et d'essais ;

S'il y a plus d'un relais, chaque relais doit disposer du même temps pour s'installer;

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 d'essais.

Le Jury et les arbitres devront terminer les vérifications d'avant compétition pendant les 15 minutes précédant le début de la préparation et d'essais ;

Le temps de préparation et d'essais débutera au commandement : « **DÉBUT DE LA PRÉPARATION ET ESSAIS...COMMENCEZ** ». Aucun tir n'est permis avant « **COMMENCEZ** ».

Un athlète qui tire un ou plusieurs coups avant le début de la période de préparation et d'essais doit être disqualifié si la sécurité est en jeu. Dans le cas contraire (6.2.3.4), le premier coup de compétition doit être compté comme un manqué (zéro).

Après 14 minutes et 30 secondes du temps de préparation et d'essais, le Chef de pas de tir doit annoncer « **30 SECONDES** ».

À la fin du temps de préparation et d'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 et,

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.

Début du match

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** ».

Chaque coup tiré après « **TIR** » est considéré comme un coup de match, cependant le tir à sec reste permis.

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.

Tout nouveau coup d'essai tiré en violation de cette Règle sera considéré comme un Manqué dans la compétition.

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.

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.

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.

Commandement « STOP »

La compétition doit cesser au commandement « **STOP** » ou tout autre signal approprié.

Chaque coup(s) tiré après le commandement « **STOP** » est compté Manqué.

Si le coup(s) en retard ne peut pas être identifié, la plus haute valeur(s) sur cette cible sera annulée **et comptée zéro**.

Règles spécifiques aux épreuves Carabine et Pistolet 10m

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.

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.

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.

L'arme doit être chargée avec un seul plomb. Si accidentellement, l'arme est chargée avec plus d'un plomb :

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 et l'athlète pourra continuer normalement son épreuve ; ou

Si l'athlète n'est pas conscient de la situation **et tire 2 plombs à la fois**, il doit alors prévenir l'arbitre qui appliquera la procédure suivante : Si 2 impacts, c'est le meilleur qui sera compté et l'autre annulé, si un seul impact, celui-ci sera compté.

Changement des cibles papier Carabine et Pistolet 10m

Le changement des cibles est effectué par les athlètes eux-mêmes, sous la surveillance des arbitres de stand.

L'athlète est responsable de tirer sur les bonnes cibles.

Interruptions de tir pour les épreuves Carabine et Pistolet 10m

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 dernières minutes du match le supplément de temps accordé sera égal au temps perdu plus 1 minute.

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 additionnel de 5 minutes ajouté au temps de compétition restant. Il pourra tirer des essais illimités sur une cible d'essai au début de la reprise de tir.

S'il n'est pas possible d'insérer une cible d'essai neuve sur un système de ciblerie automatique, les coups d'essais seront tirés sur la cible de match vierge suivante. Ensuite, 2 coups de match seront tirés sur la cible de match suivante conformément aux instructions données par l'arbitre de pas de tir ou les membres du Jury.

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.

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

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.

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 dans les épreuves 10m.

Tirs en excédent dans une épreuve

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

Tirs en excédent sur une cible papier

Si un athlète tire sur une de ses cibles de match plus de coups qu'il n'en est prévu, il ne doit pas être pénalisé pour les deux (2) premiers tirs.

À partir du 3^{ème} tir mal placé et pour chacun des suivants il sera pénalisé de 2 points ; La pénalité de 2 points sera appliquée dans la série où l'incident est advenu. Il devra également tirer en moins le nombre de coups correspondant sur les cibles suivantes de manière à ce que le total des coups de match soit correct.

Pour compter les points dans cette situation, on reportera la valeur des coups excédentaires vers les cibles comportant un nombre de coups inférieur au nombre prévu pour ramener ainsi chaque cible au nombre normal de coups.

Si l'ordre réel des coups à transférer ne peut être établi clairement à l'aide des notes du greffier, ils doivent être inscrits dans l'ordre de valeur décroissante de sorte que le athlète ne retire aucun profit dans un compte à rebours pour un barrage ; et

6.11.6 Tirs croisés

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

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

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

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.

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 annulés.

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

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.

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.

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

Le greffier ou autre officiel du stand confirme par son observation de la cible et de l'athlète que celui-ci n'a pas tiré le coup.

Un "coup manquant" est signalé à peu près au même moment par un autre athlète, un greffier, ou un officiel du stand, au niveau d'un des deux ou trois postes voisins.

6.11.9 Gênes

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.

6.11.7 Règles spéciales

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 peut être diffusée pendant les tirs de match des Éliminatoires, des Qualifications et des Finales.

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.

Il est interdit de coller des bandes inamovibles sur le sol ou tracer des traits sur le sol avec un marqueur permanent.

Personne ne peut changer ou modifier toute structure ou équipement du stand (taille de la table, coupe dans le tapis, ajouter les boîtes des armes sur la table, etc.).

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.

Dans la zone de compétition, l'usage par les compétiteurs, entraîneurs ou officiels des équipes de téléphones portables, de radios mobiles ou autres appareils similaires est interdit. Les téléphones portables doivent être coupés ou mis en mode silence.

Les flashes sont interdits jusqu'à la fin de la compétition.

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.

6.12.5 Coaching pendant la compétition

Dans toutes les épreuves le coaching non verbal est autorisé. 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 le coaching est permis, mais sans déranger les autres athlètes.

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 (si possible sur la tablette 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.

Si 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.

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

Infractions ouvertes ou dissimulées

Le Jury doit pénaliser une infraction de la façon suivante :

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. Si l'athlète persiste à ne pas corriger la faute après avoir reçu un avertissement, il sera disqualifié.

Dans le cas d'une infraction dissimulée aux Règles, quand la faute est délibérément dissimulée, la Disqualification (Carton Rouge) doit être appliquée.

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. Dans des cas graves, il pourra être disqualifié.

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.

Avertissement -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 par un membre du Jury sur le registre. L'avertissement peut être donné par un seul membre du Jury.

Déduction -La déduction de points du score est décidée par au moins 2 membres du Jury et notifiée en montrant un carton vert portant le mot "**DÉDUCTION**". Elle doit faire l'objet d'un Rapport d'incident et être enregistrée sur le ruban d'imprimante et le registre du stand. La déduction peut être notifiée par un seul membre du Jury.

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. Une disqualification pour toute autre raison ne peut seulement 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.

Comportement anti sportif (DQB). Si un athlète est disqualifié pour une infraction aux Règles d'anti-dopage, pour une infraction grave aux Règles de sécurité ou pour l'agression physique 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.

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.

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 ».

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.

6.12.7 Graduation des sanctions données par le jury

Dans le cas d'infractions visibles au règlement (armes, habillement, positions...), il y a lieu de commencer par adresser un avertissement officiel afin de laisser à l'athlète la possibilité de corriger la faute. Chaque fois que c'est possible, l'avertissement doit être adressé à l'entraînement ou pendant les essais. Si l'athlète ne corrige pas la faute selon les instructions reçues, 2 points seront déduits de son score et s'il persiste, il sera disqualifié.

Une infraction aux règles dissimulée volontairement doit être sanctionnée par une disqualification.

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 son score. Dans des cas graves, il pourra être disqualifié.

Si un athlète manie une arme d'une façon dangereuse où enfreint une des règles de sécurité, il peut être disqualifié par le Jury.

6.12.8 Agression d'un officiel de la compétition ou d'un athlète

Un athlète ou un Chef d'équipe qui agresse 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 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.

6.13 INCIDENTS (MAUVAIS FONCTIONNEMENTS)

6.13.1 Généralités

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

6.13.2 Incidents Admis et Non Admis en compétition

Les incidents Admis sont :

- Défaut de fonctionnement de la cartouche ;
- Plomb coincé dans le canon ;
- Pas de départ bien que le mécanisme de détente ait été actionné.

Les incidents Non Admis sont :

- L'athlète a ouvert la culasse de son arme ;
- La sûreté est engagée ;
- L'athlète n'a pas chargé correctement son arme ;
- L'athlète n'a pas actionné le mécanisme de détente ou le dispositif de tir à sec est resté enclenché
- Le défaut de fonctionnement est imputable à toute autre cause qui aurait pu être raisonnablement corrigée par l'athlète.

6.13.3 Défaut de fonctionnement des armes

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. La carabine de remplacement sera l'objet d'un contrôle post compétition.

6.13.4 Pas de temps supplémentaire

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 ; mais le Jury peut permettre à un athlète de tirer quelques coups d'essai supplémentaires après le remplacement ou la réparation de son arme si l'incident était Admis.

6.13.7 Rapports d'incidents.

Les arbitres ou les membres du Jury doivent s'assurer que les incidents ont été consignés dans les Rapports d'incidents et dans le Registre du stand.

6.14 PROCÉDURE D'OBTENTION DES RESULTATS ET DU CLASSEMENT

Bureau RTS

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.

Affichage

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

Jury RTS

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

Comptage électronique

Les cibles électroniques réalisent une grande partie des fonctions du classement, cependant le Jury RTS doit résoudre toutes les interrogations et réclamations relatives au comptage.

Enregistrement des anomalies

Les irrégularités, pénalités, ratés, incidents, suppléments de temps, coups ou séries répétées, annulations de coup, doivent être clairement inscrits sur un Rapport d'incident (voir modèle en fin d'ouvrage), le registre de stand, le ruban d'imprimante, la cible et la carte de score (cibles en carton) par l'arbitre et/ou un membre du Jury. Les Rapports d'incidents doivent parvenir immédiatement au Bureau RTS. A 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.

Déductions du score

Les déductions sur les résultats doivent toujours être effectuées dans la série ou la faute a eu lieu.

Une déduction générale doit être effectuée sur le coup de plus basse valeur dans la première série de match.

Procédures de comptage des cibles papier

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

Épreuves Carabine 10m et Pistolet 10m.

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

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

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

Détermination de la valeur des coups.

Détermination et comptage du nombre de mouches.

Addition des valeurs des coups et éventuellement des points à déduire.

Totalisation des différentes séries et total général.

Chaque officiel doit certifier son travail en apposant ses initiales sur la cible, la carte de score ou la liste des résultats.

Valeur des coups (cibles papier)

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

Le comptage des mouches sur la cible carabine à air fait exception à cette Règle.

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

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

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

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

6.15 BARRAGES

6.15.1 Barrages individuels pour les épreuves 10m

Toutes les égalités de score pour les épreuves 10m seront rompues en appliquant la procédure suivante :

Le nombre le plus élevé de "mouches" ;

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 ;

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 ;

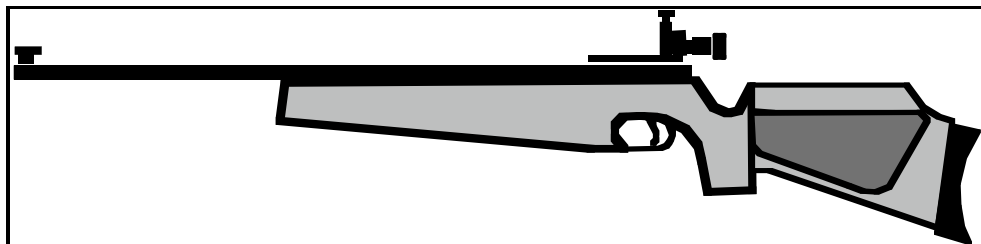
Si l'égalité persiste lorsque des cibles électroniques sont utilisées, les résultats seront comparés au coup par coup en utilisant les valeurs décimales, en commençant par le dernier coup, puis en remontant ;

Si l'égalité demeure, les athlètes seront placés au même rang et inscrits par ordre alphabétique du nom de famille ;

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 (score décimal) et ensuite par comparaison des résultats au coup par coup en commençant par le dernier coup, puis en remontant.

EXTRAITS DU REGLEMENT CARABINE ISSF

Carabine 10 METRES



Édition 2017

7.1 GÉNÉRALITÉS

Ce Règlement constitue une partie du Règlement Technique de l'ISSF et s'applique à toutes les épreuves de tir à la carabine.

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.

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

A 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.

7.2 SÉCURITÉ

LA SÉCURITÉ EST DE LA PLUS HAUTE IMPORTANCE"
(Voir la Règle 6.2)

7.3 STANDS ET CIBLES.

Les spécifications des cibles se trouvent dans les Règles Techniques Générales, Règle 6.3, celles des stands et autres installations, Règle 6.4

7.4 CARABINES ET MUNITIONS

7.4.1 Règles communes à toutes les carabines.

Carabine à 1 coup. Seules les carabines qui doivent être chargées manuellement avant chaque coup peuvent être utilisées. **Une carabine par épreuve.** Une seule carabine est autorisée pour les Eliminatoires, la Qualification et la Finale de chaque épreuve. Le mécanisme, le canon et la crosse ne peuvent pas être échangés, seule une plaque de couche démontable peut l'être. Les accessoires fixés au mécanisme, au canon ou à la crosse peuvent être échangés. Une carabine qui cesse de fonctionner peut être remplacée conformément à la Règle 6.13.3 avec l'accord du Jury.

Système de réduction de mouvement ou d'oscillation. Tout appareil, mécanisme ou système, qui réduit, ralentit ou minimise les oscillations ou les mouvements de la carabine avant le départ du coup est INTERDIT.

Poignée pistolet. La poignée pour la main droite ne doit pas être conçue de manière telle qu'elle repose sur la bretelle ou le bras gauche.

Le canon ne peut être perforé en aucune façon.

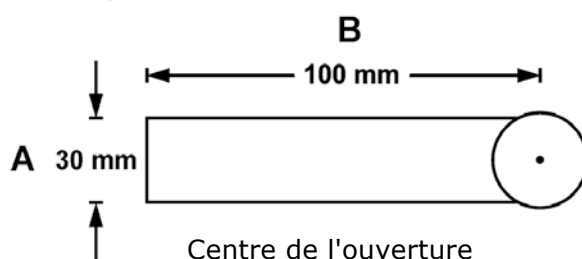
L'emploi de compensateurs de recul et de freins de bouche est interdit.

À l'intérieur du canon, est interdit tout usinage ou dispositif autre que les rayures pour le projectile et le chambrage pour le plomb.

Appareils de visée

- a) Les appareils de visée peuvent intégrer des verres clairs ou teintés ou un filtre polarisant, mais ils ne peuvent pas intégrer un système de lentilles.
- b) Le montage sur la carabine d'un amplificateur de lumière, d'un système optique, d'un viseur optique ou d'un télescope n'est pas autorisé.
- c) Une seule lentille corrective peut être fixée sur la hausse ou l'athlète peut porter des verres correcteurs ou teintés
- d) Tout dispositif de visée programmé pour activer le mécanisme de détente est INTERDIT
- e) Un cache-œil peut être fixé sur la carabine ou la hausse. Cet écran ne doit pas avoir plus de 30mm de hauteur, ni s'étendre au-delà de 100mm du centre de l'oculaire du côté de l'œil qui ne vise pas. Un écran du côté de l'œil de visée ne peut pas être utilisé.
- f) Un prisme ou un miroir (n'incluant pas de lentilles grossissantes) peut être utilisé dans le cas d'un athlète droitier tirant avec l'œil gauche. Dans le cas d'un athlète droitier visant avec l'œil droit, ce système ne doit pas être utilisé.

Cache-œil sur hausse



Les détentés électroniques sont admises à condition que :

Tous les composants soient fixés fermement et contenus dans le mécanisme ou le fût de la carabine ; la batterie et les fils ne doivent pas être visibles de l'extérieur ;

La détente soit actionnée par la main droite d'un droitier ou la main gauche d'un gaucher ;

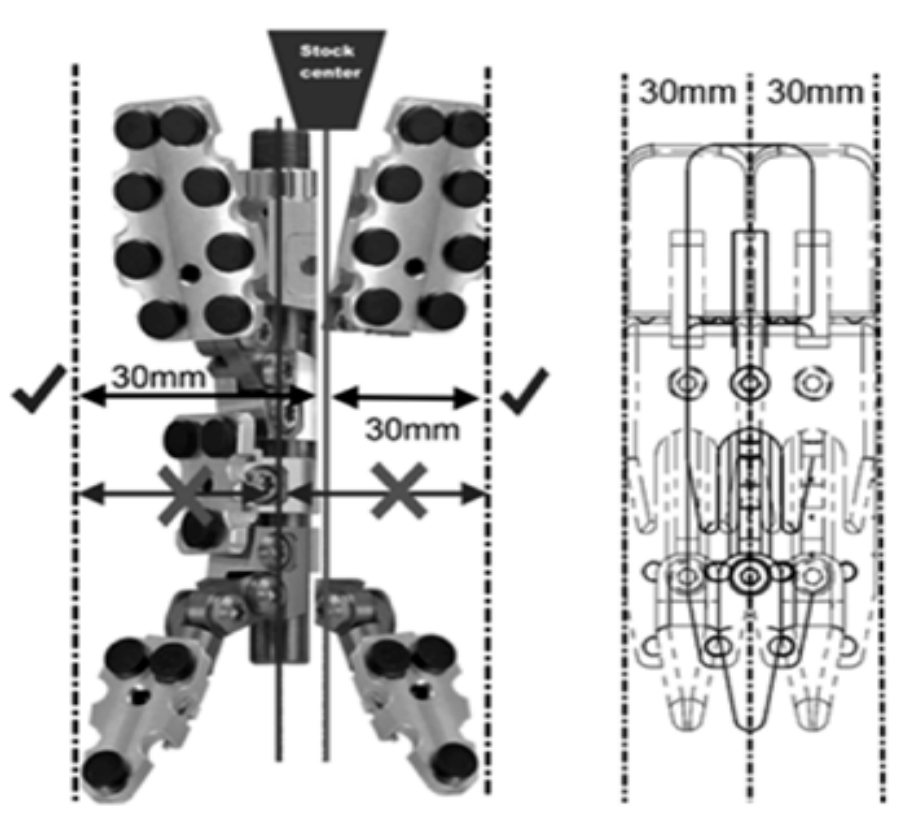
Tous les composants soient intégrés à la carabine lorsqu'elle est présentée au Contrôle des Equipements ; et

La carabine avec tous les éléments en place respecte les caractéristiques de dimensions et de poids applicables à l'épreuve.

Caractéristiques des carabines à air 10m

Les mesures indiquées dans cette Règle sont aussi notées sur les schémas des dimensions des carabines en 7.4.4.1 et dans le tableau des dimensions des carabines en 7.4.4.2.

La plaque de couche peut être ajustable vers le haut ou vers le bas. Elle peut être déportée à droite ou à gauche de l'axe de la crosse OU elle peut être tournée sur son axe vertical. Si une plaque de couche en plusieurs parties est utilisée, TOUTES LES PARTIES doivent être déportées ou tournées dans le même sens à partir de l'axe de la crosse. Aucune partie de la plaque de couche (bords extérieurs) ne peut dépasser le déport maximum de 30mm à partir de l'axe de la crosse. L'axe de la crosse est une ligne verticale perpendiculaire à l'axe du canon.



Trous de pouce, repose pouce, pommeau, appui paume (repose hypothénar), ainsi que niveau liquide (niveau à bulle) sont interdits.

Un appui paume est constitué par toute protubérance ou extension sur l'avant ou les côtés de la poignée pistolet destinée à empêcher la main de glisser.

Si une crosse présente une dimension quelconque inférieure au maximum autorisé, elle peut être amenée jusqu'aux mesures présentées dans le tableau des mesures. Toute extension doit rester dans les dimensions autorisées et en aucun cas la poignée pistolet, ni l'appui-joue, ni la partie basse de la crosse ne peuvent être façonnés de façon ergonomique.

La poignée pistolet ne peut pas dépasser latéralement de plus de 60mm dans un plan vertical perpendiculaire à l'axe du canon.

Le point le plus bas de la crosse entre la poignée pistolet et la plaque de couche ne peut pas être à plus de 140mm de l'axe du canon. Cette limitation ne s'applique pas aux crosses en bois.

Le point le plus bas du fût ne peut pas descendre à plus de 120mm de l'axe du canon.

Tout matériau destiné à procurer une adhérence supplémentaire sur la poignée, le fût ou la partie basse de la crosse est interdit.

Contrepoids extérieurs

Sont seuls autorisés les contrepoids de canon d'un rayon inférieur à 30mm depuis l'axe du canon. Ces contrepoids peuvent être déplacés le long du canon.

Tout dispositif ou contrepoids s'étendant vers le bas de la crosse ou latéralement est interdit.

Tout dispositif ou contrepoids s'étendant en avant, ou latéralement, de la partie basse de la plaque de couche est interdit.

La fixation d'un contrepoids sur toute partie de la carabine est autorisée, mais ce contrepoids doit rester à l'intérieur de la forme originale de la crosse (ne doit former aucune protubérance sur la crosse).

La fixation de contrepoids sur la carabine par une bande n'est pas autorisée.

7.4.4 Caractéristiques des carabines à air 10m seulement

Toutes les carabines à air ou à gaz, doivent être conformes aux spécifications du tableau des caractéristiques des carabines et respecter les restrictions supplémentaires suivantes :

La longueur totale du système mesurée de l'arrière du mécanisme à la bouche apparente ne doit pas dépasser 850mm.

Le tunnel de guidon ne peut pas dépasser la bouche apparente du canon.

Schémas des dimensions des carabines

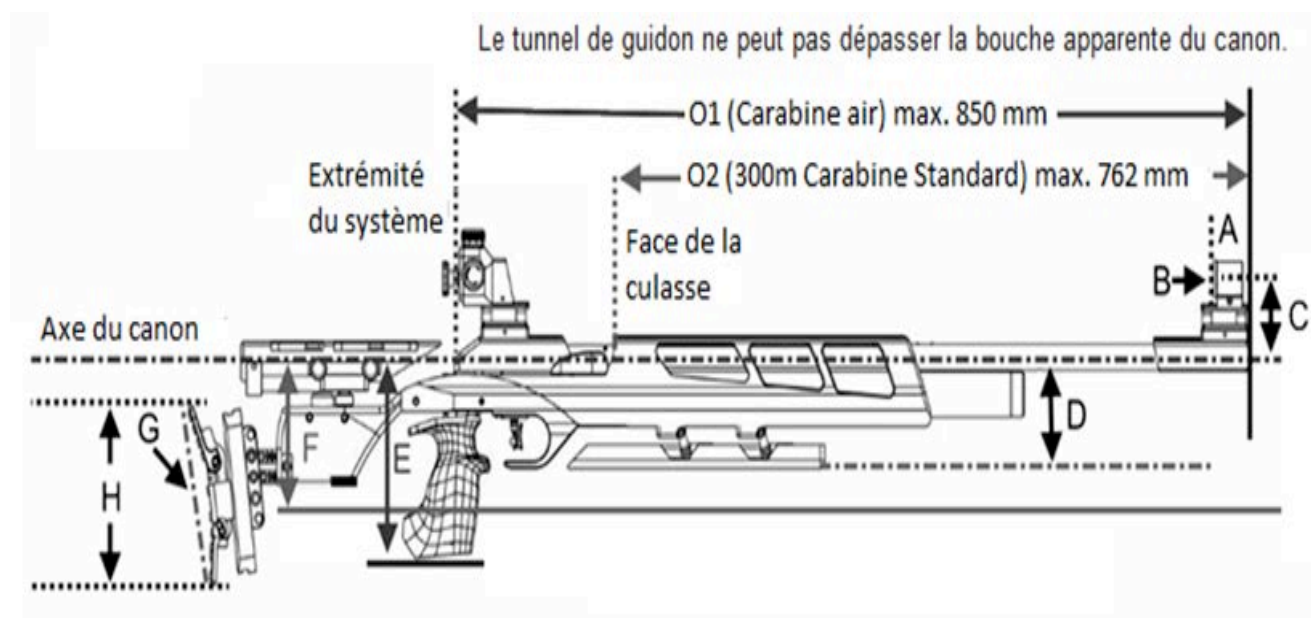
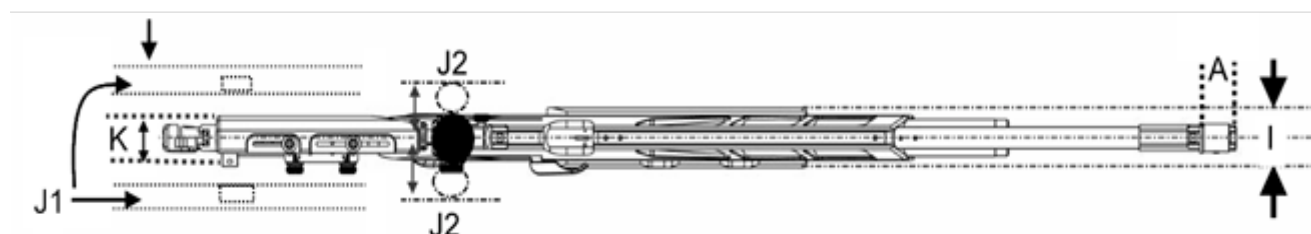


Tableau des dimensions des carabines

Les dimensions de C, D, E, F, J1, J2 et K sont mesurées à partir de l'axe du canon.

Clé	Caractéristique de la carabine	Carabine Standard 300m	Carabine à air
A	Longueur du tunnel de guidon	50 mm	50 mm
B	Diamètre du tunnel de guidon	25 mm	25 mm
C	Distance du centre de guidon ou du haut de la lame au-dessus de l'axe du canon	60 mm	60 mm
D	Hauteur du fût à partir de l'axe du canon	120 mm	120 mm
E	Point le plus bas de la poignée pistolet à partir de l'axe du canon	160 mm	160 mm
F	Point le plus bas de la crosse entre la poignée pistolet et la plaque de couche à partir de l'axe du canon (ne s'applique pas aux crosses en bois)	140 mm	140 mm
G	Profondeur de la courbure de la plaque de couche	20 mm	20 mm
H	Longueur de la plaque de couche mesurée de bec à bec	153 mm	153 mm
I	Largeur (ou épaisseur) maximum du fût	60 mm	60 mm
J1	Déport maximum de l'appui-joue par rapport au plan vertical de l'axe du canon	40 mm	40 mm
J2	Distance latérale maximum de n'importe quelle partie de la poignée pistolet par rapport au plan vertical de l'axe du canon	60 mm	60 mm
K	Déport gauche ou droit du bord de la plaque de couche par rapport à l'axe de la crosse (l'axe de la plaque de couche doit être vertical, 7.4.2.1)	30 mm	30 mm
L	Poids de détente	1500 grammes minimum	Libre
M	Poids total avec organes de visée (et cale main 300m)	5,5 kg	5,5 kg
N	Le tunnel du guidon ne doit pas dépasser la bouche apparente du canon	Ne doit pas dépasser	Ne doit pas dépasser
O1	Carabine à air : Longueur totale du système	---	850 mm
O2	Carabine Standard : Longueur hors tout du canon incluant une extension (de la bouche à la face de la culasse)	762 mm	---

7.4.6 Munitions

Carabine	Calibre	Autres spécifications
10m	4,5mm (.177")	Projectile de n'importe quelle forme fait en plomb ou autre matériau mou similaire.

7.5 RÈGLES DE L'HABILLEMENT

Se reporter aux Règles Techniques Générales pour l'habillement et le contrôle de l'habillement (Règle 6.7).

7.5.1 Règles concernant l'habillement

Les vestes, pantalons et gants de tir doivent être confectionnés dans un matériau flexible dont les caractéristiques physiques ne doivent pas changer sensiblement, c'est-à-dire devenir plus collant, plus épais ou plus dur, dans les conditions communément admises pour le tir. Les renforts, doublures et rembourrages doivent répondre aux mêmes spécifications. Toute doublure et tout rembourrage ne peuvent être piqués, cousus au point croisé, collés ou fixés autrement au tissu extérieur que par un point de couture normal. Toutes les doublures et tous les rembourrages doivent être mesurés comme faisant partie intégrante du vêtement.

Dans l'ensemble des épreuves Carabine de tout championnat ISSF, chaque athlète ne peut utiliser qu'une (1) veste et un (1) pantalon de tir. Toutes les vestes et pantalons de tir doivent être munis de scellés portant un numéro de série unique attribué par le Contrôle des Equipements ISSF et enregistré dans une base de données ISSF. Les athlètes dont les vestes et les pantalons n'ont pas ces scellés doivent les apporter au Contrôle des Equipements pour qu'ils puissent en être munis et être enregistrés dans la base de données. Une seule veste et un seul pantalon seront enregistrés pour chaque athlète. Les athlètes qui ont plus d'une veste, ou plus d'un pantalon déjà munis de scellés, doivent informer le Contrôle des Equipements de quelle veste et quel pantalon ils utiliseront dans les futures compétitions, et seuls les scellés correspondants resteront enregistrés dans la base de données. Les athlètes qui remplacent vestes ou pantalons, avec ou sans scellés, doivent les apporter au Contrôle des Equipements pour obtenir des scellés et retirer les anciens (6.7.7.1.f). Lors d'un contrôle post compétition le numéro des scellés attribué à l'athlète doit être le même que celui des scellés des vêtements portés par l'athlète.

Des pantalons de survêtement sportif et des chaussures d'entraînement sportif peuvent être portés dans n'importe quelle épreuve ou position. Si des shorts sont portés durant la compétition, le bas ne devra pas être à plus de 15cm au dessus du centre de la rotule. Les sandales de toutes sortes ne sont pas autorisées.

Les athlètes ont la responsabilité de s'assurer que toute pièce de vêtement qu'ils portent est conforme à ces Règles. Le Contrôle des Equipements doit rester ouvert pour le contrôle volontaire des équipements des athlètes, du jour de l'entraînement officiel jusqu'au dernier jour de compétition. Les athlètes sont encouragés à présenter leurs vêtements au contrôle avant la compétition pour être sûrs qu'ils sont conformes aux Règles. Durant la préparation de leurs vêtements avant les compétitions, les athlètes doivent prendre en considération les variations de mesure qui peuvent survenir par suite des changements de température, humidité ou autre condition environnementale.

Des contrôles post compétition pour vérification de conformité (6.7.9) seront effectués sur toutes les pièces de l'habillement des carabiniers après les Éliminatoires et la Qualification.

Mesures pour les vêtements

Mesures d'épaisseur

Les vêtements de tir doivent répondre aux spécifications d'épaisseur suivantes :

Point de mesure	Épaisseur	Vestes	Pantalons	Chaussures	Gants	Sous Vêtements
Normal	Simple	2,5mm	2,5mm	4mm	-	2,5mm
Normal	Double	5mm	5mm	-	-	5mm
Normal	Total	-	-	-	12mm	-
Renforts	Simple	10mm	10mm	-	-	-
Renforts	Double	20mm	20mm	-	-	-

Aucune mesure supérieure à la spécification n'est acceptée : tolérance zéro.

Mesures de rigidité

Les vêtements de tir doivent répondre aux spécifications de rigidité suivantes :

Si le cylindre de mesure est descendu d'au moins 3 mm, le matériau est accepté.

Si la mesure est inférieure à 3mm, le matériau est trop rigide. Aucune mesure en dessous de la valeur minimale de 3 mm ne peut être approuvée.

chaque partie de la veste ou du pantalon doit pouvoir être mesurée à l'aide d'un cylindre de 60mm.

Si une partie des vêtements est trop petite pour le test normal (pas de surface plane de 60mm ou plus), la mesure doit être effectuée sur les coutures.

Chaussures de tir

Des chaussures de ville normales, et des chaussures de sport légères sont autorisées dans toutes les positions. Des chaussures de tir respectant les spécifications suivantes, peuvent être portées seulement pour les épreuves 10m.

Le matériau de la partie haute (au-dessus de la semelle) doit être mou, flexible et souple, ne pas excéder une épaisseur de 4mm (toutes doublures comprises) mesurée sur une surface plane telle qu'en "D" sur la figure 7.5.3.6.

La semelle doit être intégralement réalisée dans le même matériau et doit être flexible sous la partie avant du pied. Les athlètes peuvent utiliser des semelles intérieures amovibles ou des inserts dans leurs chaussures, mais ces inserts doivent être flexibles sous la partie avant du pied.

Pour démontrer que leurs semelles de chaussures sont flexibles, les athlètes doivent marcher normalement, à tout moment, lorsqu'ils se trouvent sur l'aire de compétition. Un avertissement sera donné à la première infraction ; en cas de récidive une pénalité de 2 points sera appliquée, puis une disqualification.

La hauteur de la chaussure du sol à son point le plus haut (C) de la figure 7.5.3.6 ne doit pas excéder les 2/3 de la longueur.


Quelles que soient les chaussures portées, elles doivent constituer extérieurement une même paire.

Mesures des chaussures

Les dimensions des chaussures des athlètes ne doivent pas excéder celles du tableau ci-dessous :

A	Épaisseur max de la semelle à l'avant : 10mm
B	Longueur totale: conforme à la taille du pied
C	Hauteur maximum : ne doit pas excéder les 2/3 de la longueur B
D	Épaisseur max du matériau de la partie haute inférieur à 4 mm

La semelle doit suivre les contours extérieurs de la chaussure et ne peut pas dépasser ces contours de plus de 5,0mm en un point quelconque. Les dépassements à l'avant ou au talon qui sont coupés « carré » ou « plat » ne sont pas autorisés.



Veste de tir

L'épaisseur du corps de veste et des manches, y compris la doublure, ne doit pas excéder 2,5mm en simple épaisseur et 5mm en double épaisseur en n'importe quel point où des surfaces planes permettent les mesures.

La longueur de la veste est limitée au bas des poings fermés (Voir figure 7.5.4.9)

La fermeture de la veste doit être exclusivement assurée par des moyens non réglables, ce qui signifie, par exemple, boutons ou glissières.

Le chevauchement (voir figure) des bords de la veste lorsque celle-ci est fermée, ne doit pas dépasser 10cm.

La veste doit flotter sur le corps et pour vérifier cette amplitude, on doit pouvoir faire croiser les bords d'au moins 7cm (mesure entre le centre du bouton et le bord extérieur de la boutonnrière correspondante) au-delà de la fermeture normale.

La mesure sera effectuée avec les bras le long du corps.

La mesure pourra se faire manuellement ou avec une jauge (approuvée par l'ISSF) qui mesure sous une tension de 6 à 8kg.

Le renforcement des boutonnnières peut excéder 2,5mm mais dans une zone limitée à 12mm.

Tous les laçages, courroies, coutures, piqûres, attaches ou autres systèmes qui peuvent constituer un maintien artificiel sont interdits.

Il est cependant permis d'avoir une fermeture éclair ou au maximum deux courroies pour relever le tissu dans la zone du bourrelet d'épaule (Voir figure 7.5.4.9).

Aucune fermeture éclair ou système de fermeture ou de mise en tension autre que ceux spécifiés dans ces Règles et figures n'est autorisé.

Le panneau dorsal peut être fait en plusieurs parties à condition que ceci ne raidisse pas la veste ni ne réduise sa flexibilité. Tous les composants du panneau dorsal doivent répondre aux limites d'épaisseur de 2,5mm mesurée sur une surface plane et une rigidité de 3mm minimum.

La fabrication du côté de la veste ne doit comporter aucune couture sous le coude supportant l'arme dans la position « Debout ». La zone sans couture s'étend de 70mm au-dessus de la pointe du coude à 20mm en dessous. Ceci doit être vérifié en position « Debout », l'athlète portant sa veste complètement boutonnée.

Lors du port de la veste boutonnée, l'athlète doit être capable d'avoir les bras le long du corps.

Quand l'athlète est en position « Couché » ou « Genou », la manche de la veste ne doit pas dépasser le poignet du bras sur lequel est fixée la bretelle, et elle ne doit pas être placée entre la main ou le gant et le fût de l'arme.

Aucun velcro, substance adhésive, liquide ou spray, ne peut être appliqué sur la face extérieure ou intérieure de la veste, des renforts ou des chaussures et/ou du sol, ou de l'équipement. Il est permis de rendre le matériau de la veste rugueux. Les infractions seront sanctionnées conformément au

Règlement.

Les vestes de tir ne peuvent recevoir des pièces de renfort que sur leur surface extérieure et en se conformant aux limitations suivantes :

L'épaisseur des renforts, y compris le matériau et les doublures ne doit pas excéder **10mm en simple épaisseur et 20mm lorsqu'elle est mesurée en double épaisseur** ;

Des renforts peuvent être ajoutés aux deux coudes sur la moitié (1/2) au maximum de la circonférence de la manche.

Sur le bras qui supporte la bretelle de tir, le renfort peut s'étendre depuis le haut du bras jusqu'à 100mm de l'extrémité de la manche. Sur le bras opposé, la longueur du renfort est limitée à 300mm

Sur le bras qui supporte la bretelle de tir, on ne peut fixer, sur la face externe de la manche ou sur la couture de l'épaule, qu'un seul crochet, bouton ou boucle destiné à empêcher la bretelle de glisser ;

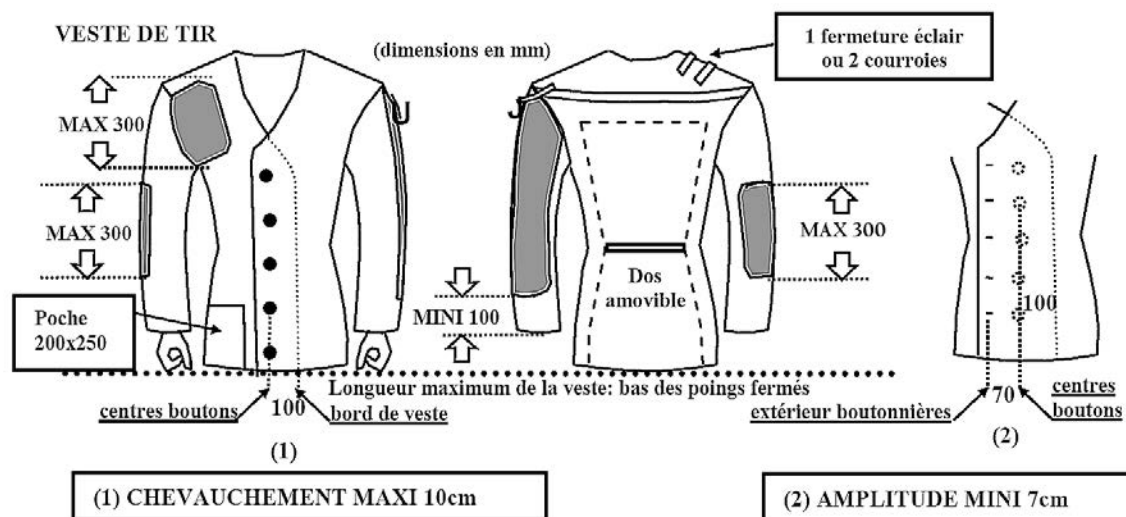
Le renfort au creux de l'épaule là où vient s'appuyer la plaque de couche, ne doit pas excéder 300mm dans sa plus grande dimension (Voir Règle 7.5.4.9) ;

Toutes les poches intérieures sont interdites ;

Une seule poche extérieure est autorisée et doit se situer sur la partie avant droite de la veste (sur la partie avant gauche pour un gaucher). Dimensions maximales de la poche: 250mm de haut depuis le bas de la veste et 200mm de large.

Mesures des vestes de tir

Les vestes de tir doivent être conformes aux spécifications suivantes :



Pantalons de tir

L'épaisseur du pantalon, y compris la doublure, ne doit pas excéder 2,5mm en simple épaisseur, et 5mm en double épaisseur, en n'importe quel point où des surfaces planes permettent les mesures.

Le pantalon ne doit pas être porté ou monté plus haut que 50mm au-dessus de la crête supérieure de l'os de la hanche.

Toute poche est interdite. Les cordons de serrage, fermetures à glissière ou attaches destinés à serrer le pantalon sur les jambes ou les hanches sont interdits.

Le pantalon peut être soutenu seulement par une ceinture normale (maximum 40mm de largeur et 3mm d'épaisseur) ou des bretelles. Si une ceinture est portée dans la position « Debout », la boucle ou la fermeture ne doit pas être utilisée pour supporter le coude ou le bras gauche. La ceinture ne doit pas être doublée, triplée etc. sous le bras gauche ou le coude.

Si le pantalon a une bande de ceinture, celle-ci ne devra pas dépasser 70mm de large.

Si l'épaisseur de la bande de ceinture excède 2.5 mm, le port d'une ceinture n'est pas autorisé.

En l'absence de ceinture, l'épaisseur de la bande de ceinture peut aller jusqu'à 3.5mm.

Sept (7) passants maximum sont autorisés, ils ne doivent pas excéder 20mm de large et doivent être espacés d'au moins 80mm.

Le pantalon peut être fermé par un crochet et jusqu'à 5 œillets maximum, ou jusqu'à 5 points d'attache par bouton-pression ou système similaire, ou auto agrippant (velcro) qui ne doit pas être multicouche.

Un seul type de fermeture est autorisé (la combinaison d'une fermeture par auto agrippant avec un autre système est interdite).

Le pantalon doit être flottant autour des jambes.

Si le pantalon spécial n'est pas porté, un pantalon ordinaire est autorisé dans la mesure où il ne procure aucun support artificiel à une partie du corps.

Glissières, boutons, velcro ou autres moyens similaires d'attache ou de fermeture non réglables ne sont permis qu'aux endroits suivants :

Une seule fermeture (type éclair ou autre) sur le devant pour ouvrir ou fermer la braguette. La braguette ne doit pas descendre au-dessous du niveau de l'entrejambe ;

Toute ouverture qui ne peut pas être fermée est autorisée ; et

L'ouverture ne peut commencer qu'à partir de 70mm du haut du pantalon et elle peut descendre jusqu'au bas du pantalon. Une seule autre fermeture sur chacune des jambes, soit à l'avant du haut de la jambe, soit à l'arrière de la jambe, mais pas à ces 2 endroits de la même jambe.

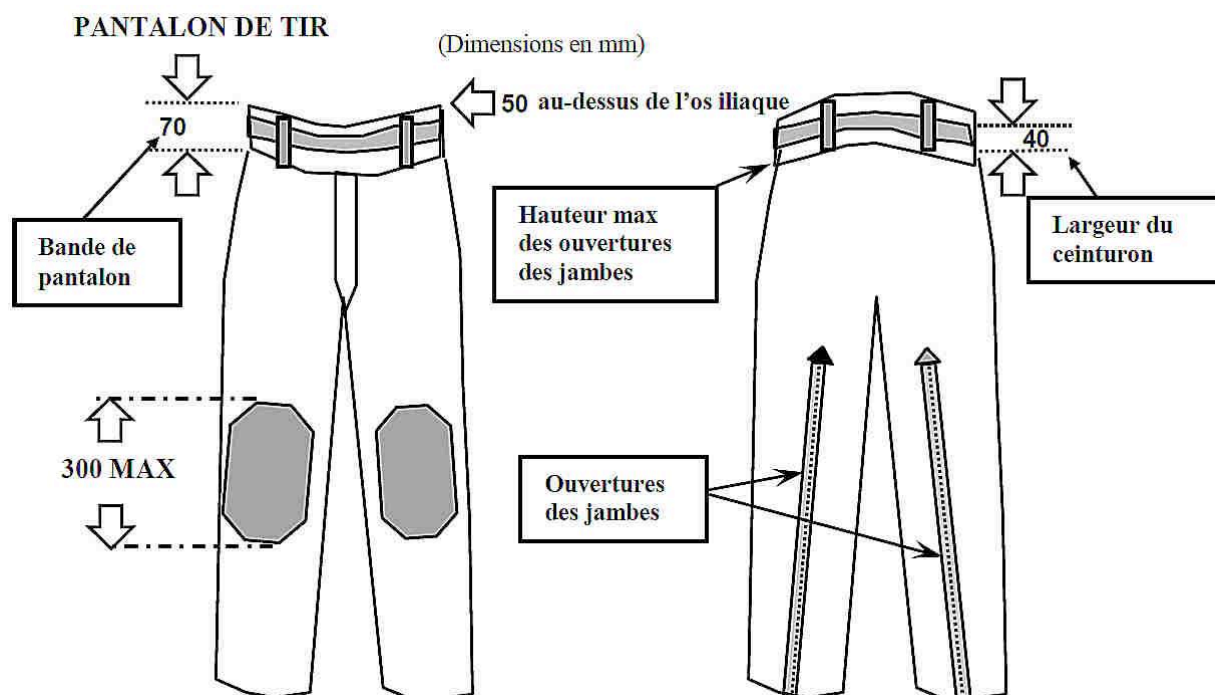
Des renforts peuvent être ajoutés aux deux genoux du pantalon.

Les pièces pour les genoux peuvent avoir une longueur maximum de 300mm et ne doivent pas être plus larges que la moitié de la circonférence des jambes de pantalon.

L'épaisseur des renforts, y compris le matériau et les doublures ne doit pas excéder 10mm en simple épaisseur ou 20mm en double épaisseur

Mesures des pantalons de tir

Les pantalons de tir doivent être conformes aux spécifications suivantes :



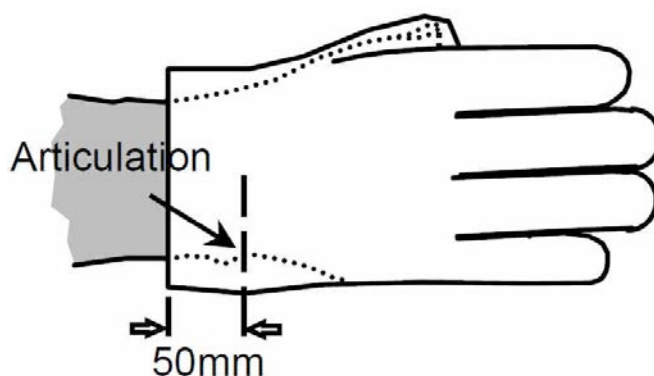
Gants de tir

L'épaisseur totale ne doit pas excéder 12mm en mesurant les 2 faces ensemble en un point quelconque en dehors des coutures et des articulations.

Le gant ne doit pas dépasser le poignet de plus de 50mm, mesurés depuis le centre de l'articulation du poignet (voir dessin).

Toute courroie ou autre système de fermeture de poignet est interdit.

Cependant une partie du poignet peut être élastique pour permettre d'enfiler le gant, mais doit rester lâche autour du poignet.



Sous-vêtements

Les vêtements portés sous la veste de tir ne doivent pas dépasser 2,5mm en simple épaisseur ou 5 mm en double épaisseur.

La règle s'applique aussi pour les vêtements portés sous le pantalon. **Les jeans ou autres pantalons ordinaires ne sont pas autorisés sous les pantalons de tir.**

Seuls des sous-vêtements personnels normaux et/ou des vêtements d'entraînement qui ne stabilisent pas ou ne réduisent pas excessivement le mouvement des jambes, du corps ou des bras peuvent être portés sous la veste et/ou le pantalon de tir.

Tout autre sous-vêtement est interdit.

Équipements et accessoires

Support de carabine

L'utilisation d'un reposoir de carabine pour poser l'arme entre les coups est autorisée à la condition qu'aucune partie de ce reposoir ne dépasse en hauteur celle des épaules de l'athlète en position « Debout ».

En position « Debout », le support de carabine ne doit pas être placé au-delà du bord côté tireur de la table ou du banc de tir.

La plus grande attention devra être portée à ce que l'athlète voisin ne soit pas dérangé par la carabine posée sur le support.

Par sécurité, quand la carabine est posée sur le support, elle doit être tenue par l'athlète.

Sac ou boîte de tir

En position de tir, la boîte ou le sac de tir ne doit pas être placé en avant de l'épaule la plus avancée de l'athlète, à l'exception de la position « Debout » où il est possible d'utiliser une boîte à matériel ou un sac, une tablette ou un support, pour reposer la carabine entre les coups ; ceci à condition qu'il ne soit pas d'une taille ou d'une conception telle qu'il apporte une gêne aux athlètes voisins ou constitue un abri contre le vent.

Visière ou casquette

Une casquette ou une visière peut être portée, mais elle ne doit **visiblement** pas toucher ou reposer sur la hausse lorsque l'athlète tire.

La casquette ou visière ne peut pas aller au delà de 80mm en avant du front de l'athlète et ne peut pas être portée de manière à remplacer ou servir de cache-œil latéral.

7.6 DÉFINITIONS ET RÈGLEMENTS DES ÉPREUVES

Position « Debout »

L'athlète doit être debout, librement, les 2 pieds sur le sol du poste de tir ou sur le tapis de tir sans aucun autre appui.

La carabine doit être tenue avec les deux mains et l'épaule (haut de poitrine droit) ou le haut du bras proche de l'épaule, et la partie de la poitrine proche de l'épaule droite.

La joue peut être placée contre la crosse de la carabine.

La carabine ne doit pas toucher la veste ou la poitrine au-delà de la zone de l'épaule droite et la partie droite de la poitrine.

La partie supérieure du bras gauche et le coude peuvent s'appuyer sur le thorax ou la hanche. Si une ceinture est portée, la boucle ou la fermeture ne doit pas servir de support au bras gauche ou au coude.

La carabine ne doit toucher ou reposer contre aucun autre endroit ou objet.

Un pommeau peut être utilisé sauf dans les épreuves 10m.

Le cale main / attache de bretelle n'est pas autorisé dans cette position pour les épreuves 10m

Dans cette position, l'usage d'une bretelle est interdit.

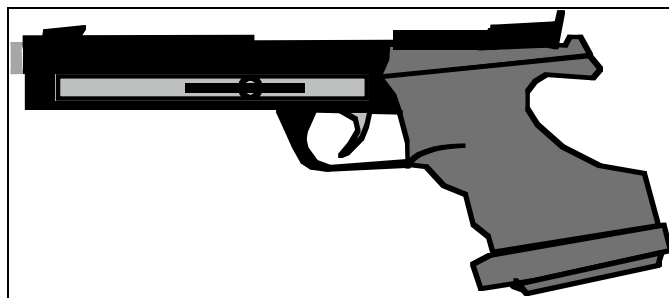
La main droite ne doit pas toucher la main ou le bras gauche, ou la manche gauche de la veste de tir.

7.7.5 CARACTÉRISTIQUES DES CARABINES

CARABINE	AIR
Poids total Maximum (1)	H 5,5kg D 5,5kg
Détente	Pas double détente
Longueur max.	Système 850mm
Munitions	4,5mm (.177")
Trou de pouce Appui pouce Pommeau Appui paume Niveau	NON

EXTRAITS DES RÈGLES PISTOLET I.S.S.F.

Pistolet 10 MÈTRES



Édition 2017

8.1. GÉNÉRALITÉS

Ce règlement constitue une partie du Règlement Technique de l'ISSF et s'applique à toutes les épreuves de tir au pistolet.

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

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

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.

8.2. SÉCURITÉ "LA SÉCURITÉ EST DE LA PLUS HAUTE IMPORTANCE"

(Voir le Règlement Technique Général, Règle 6.2)

8.3. STANDS ET CIBLES

Les spécifications des cibles se trouvent dans les Règles Techniques Générales Règle 6.3, celles des stands et autres installations Règle 6.4

8.4. ÉQUIPEMENTS ET MUNITIONS

8.4.1 Règles communes à tous les pistolets

Poignée (voir les figures et tableaux 8.12 et 8.13)

La crosse ou une partie quelconque du pistolet ne peut être prolongée ou construite de façon à toucher au-delà de la main. Le poignet doit rester visiblement libre quand l'arme est en position normale de tir. Bracelets, montres de poignet, bandes de poignet ou articles similaires sont interdits sur le bras et la main tenant le pistolet.

Les crosses réglables, lorsqu'elles sont réglées à la main de l'athlète, sont autorisées à condition d'être conformes aux Règles ci-dessus. Cette conformité aux Règles peut être vérifiée au hasard par le Contrôle des Équipements.

Canons (voir le tableau 8.12)

Appareils de visée

Seules les visées ouvertes sont autorisées. Les appareils de visée utilisant des fibres optiques, des amplificateurs de lumière ou des surfaces colorées réfléchissantes sont interdits. Sont également interdits : les optiques, miroirs, lunettes de visée, appareils à rayon laser ou à point de visée projeté, etc.

Tout appareil de visée programmé pour commander le mécanisme de mise à feu est interdit.

Aucune enveloppe de protection n'est autorisée sur les organes de visée avant ou arrière.

Les dimensions maximales des Pistolets, organes de visée montés, doivent être compatibles avec les boîtes de mesure spécifiées au tableau 8.12.

Des lentilles correctrices et/ou des filtres ne peuvent pas être fixés au pistolet.

Des verres correcteurs, des lentilles, et des filtres ou verres teintés peuvent être portés par l'athlète.

Les détonnes électroniques sont admises à condition que :

Tous les composants soient fixés fermement et compris à l'intérieur de l'armature du pistolet et de la crosse.

La détente soit actionnée par la main qui tient l'arme.

Tous les éléments soient inclus lorsque le pistolet est présenté au contrôle.

Le pistolet avec tous les éléments en place respecte les caractéristiques de dimensions et de poids prévues pour la discipline.

Système de réduction de mouvement ou d'oscillation :

Tout appareil, mécanisme ou système qui réduit, ralentit ou minimise les oscillations ou mouvements du pistolet avant le départ du coup est INTERDIT.

8.4.2 Mesure du poids de détente

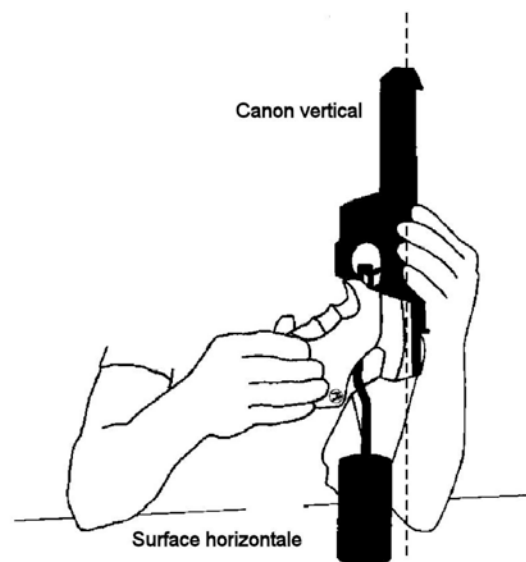
Le poids de détente doit être vérifié en plaçant le peson près du milieu de la détente – à l'endroit où se place l'index pour tirer - (voir illustrations) et en maintenant le canon vertical.

Le peson doit être placé sur une surface horizontale puis soulevé.

Le test doit être effectué par un arbitre du Contrôle des Équipements.

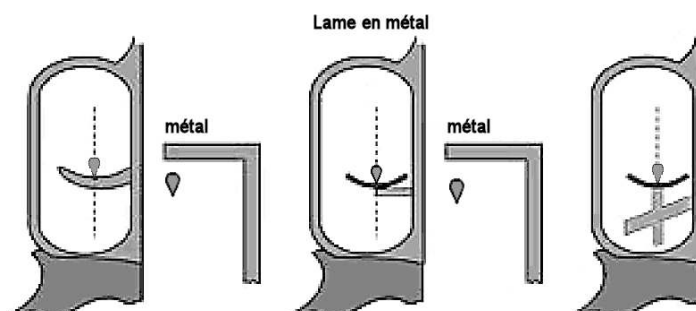
Le poids minimum doit être conservé pendant toute la compétition.

Les détonnes des pistolets à air ou à gaz doivent être mesurées avec départ de la charge propulsive.



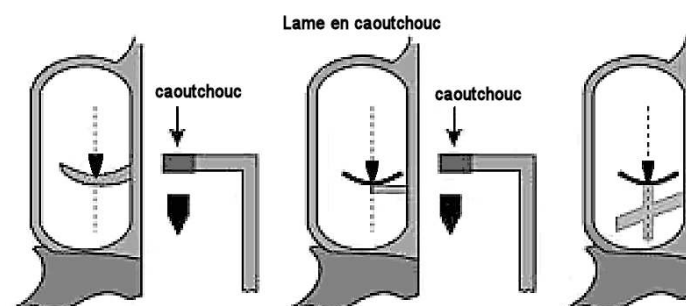
Trois tentatives - au maximum - sont autorisées pour soulever correctement le peson. En cas d'échec, un nouveau test ne sera ensuite effectué qu'après réglage du système de détente.

Pour le contrôle du poids de détente (Voir illustrations ci-dessous) :



Un peson avec une lame en métal ou en caoutchouc, doit être utilisé. Un rouleau n'est pas autorisé. Seul un poids mort sans ressort ni autre dispositif doit être utilisé.

Un peson doit également être mis à la disposition des athlètes sur le pas de tir avant et pendant l'entraînement et la compétition ainsi qu'avant la Finale, ceci pour leur permettre de vérifier que le poids de la détente est toujours conforme.



Dans toutes les épreuves Qualification à 10 m des contrôles du poids de détente seront effectués après la dernière série. Au moins un compétiteur sera tiré au sort par le Jury de stand tous les 8 postes. Un arbitre du Contrôle des Équipements effectuera le test avant que les pistolets ne soient remis dans leurs boîtes.

3 tentatives au maximum sont autorisées pour soulever correctement le peson. En cas d'échec ou si l'athlète désigné fait défaut, la disqualification sera prononcée.

Règles spécifiques aux pistolets 10m

Tout pistolet de calibre 4,5mm (.177") utilisant de l'air ou du CO2 comprimé ou de l'air pré comprimé est autorisé s'il est conforme aux figures et tableaux 8.12 et 8.13.

Munitions

Tous les projectiles utilisés doivent être uniquement en plomb ou matériau mou semblable. Le Jury peut prélever des échantillons de munitions de l'athlète pour les vérifier.

Pistolet	Calibre	Autres caractéristiques
10m Air	4,5 mm (.177")	

Chaussures

Seules des chaussures basses ne couvrant pas l'os de la cheville (les deux malléoles) sont autorisées. La semelle doit être souple sous toute la partie avant du pied ;

Les athlètes peuvent utiliser des semelles intérieures amovibles ou des inserts dans leurs chaussures, mais ces inserts doivent être flexibles sous la partie avant du pied.

Un appareil de test approuvé par l'ISSF, sera utilisé pour vérifier la flexibilité des semelles.

Pour démontrer que leurs semelles de chaussures sont souples, les athlètes doivent marcher normalement (talon-pointe), à tout moment, lorsqu'ils se trouvent sur l'aire de compétition. Un avertissement sera donné à la première infraction, une pénalité de 2 points ou une disqualification sera appliquée pour les infractions suivantes.

Appareil de mesure de flexibilité : L'appareil utilisé pour mesurer la flexibilité des semelles des chaussures doit être capable de mesurer avec précision l'angle de pliage sous une force donnée.

Normes de flexibilité des semelles des chaussures : La semelle des chaussures des athlètes doit se plier à au moins 22,5 degrés lorsqu'un couple de 15 Newton-mètre est appliqué au talon, alors que la chaussure est immobilisée dans l'appareil de test.

8.6 ACCESSOIRES

Télescopes

L'usage de télescopes non fixés au pistolet pour localiser les impacts ou évaluer le vent est permis pour les épreuves 25 et 50 mètres uniquement.

Boîtes de transport des pistolets

Les athlètes peuvent utiliser des boîtes de transport de pistolet pour apporter pistolets et équipements au pas de tir, mais celles-ci ne peuvent être placées sur la table qu'à la condition que cette table soit conforme à la règle 6.4.11.10 (hauteur de 0,70 à 1m maximum).

Supports de pistolet

Les athlètes peuvent utiliser des supports ou des boîtes sur la table pour reposer l'arme entre les tirs. La hauteur totale de la table avec le support ou la boîte ne doit pas être supérieure à 1,00 m (voir Règle 6.4.11.10).

Pendant les Éliminations ou les Qualifications, une boîte de transport de pistolet (Règle 8.6.2) ne peut être utilisée comme support que si la hauteur totale de la table avec la boîte n'excède pas 1,00 m.

Durant les Finales, une boîte de transport de pistolet ne peut pas être utilisée comme support de pistolet.

8.7 PROCÉDURES ET RÈGLES DES ÉPREUVES

Position de tir

L'athlète doit se tenir debout, sans appui, les deux pieds/chaussures complètement à l'intérieur des limites du poste de tir. Le pistolet doit être tenu et déclenché d'une seule main. Le poignet doit être visiblement libre de tout support.

8.8 INTERRUPTIONS DE TIR ET IRRÉGULARITÉS

8.8.4 Gêne de l'athlète

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 ou le membre du Jury - sans déranger les autres athlètes - en levant sa main libre.

8.9.2 Réparations

En cas de casse ou de panne de son pistolet, l'athlète est autorisé à le réparer ou le remplacer. Dans tous les cas, le Chef de pas de tir doit vérifier que le pistolet ne peut pas fonctionner de façon sûre et le Jury doit être informé.

L'athlète dispose au plus de 15 minutes pour réparer ou remplacer son pistolet pour reprendre la compétition en cours ;

S'il est probable que le temps de réparation dépassera 15 minutes, l'athlète - à sa demande - peut être gratifié d'un temps supplémentaire par le Jury ;

Si un temps supplémentaire est accordé à l'athlète, celui-ci terminera la compétition à l'heure et au lieu fixé par le Jury, ou il peut continuer avec un autre pistolet de même type de mécanisme et calibre.

8.11 ÉPREUVES PISTOLET

Pistolet	Nombre de coups Hommes Dames	Coups par cible de match (papier)	Cibles d'essai (papier)	Nombre d'essais	Cibles comptées/ Obturées (papier)	Durée Cibles électroniques	Durée Cibles papier	Préparation et essais
10 m	H 60 D 40	1	4	Illimité pendant période de Préparation et Essais	Au classement	1 h 15 0 h 50	1 h 30 1 h 00	15min

A voir règle 8.4.3

8.12 CARACTÉRISTIQUES DES PISTOLETS

Pistolet	10M AIR
Poids total max	1500 g
Détente mini	500 g
Boîte (mm)	420x200x50
Long. max canon	Boîte
Long. max visée	Boîte
Poignée	Voir ci-dessous
Autres spécifications	Chargé avec un seul plomb Perforation du canon et de ses accessoires autorisée.

a) Poignée pistolet air 10m

Aucune partie de la poignée, de la carcasse ou des accessoires ne peut toucher une partie du poignet.

L'appui paume doit former un angle qui ne soit pas inférieur à 90° par rapport à la poignée. Ceci s'applique autant pour l'appui paume à l'arrière et à l'avant de la poignée que pour les côtés.

Toute courbure ascendante de l'appui paume et/ou du repose pouce et/ou courbure descendante du côté opposé au pouce est interdite.

Le repose pouce doit permettre tout mouvement vers le haut du pouce.

La poignée ne doit pas entourer la main.

Les surfaces incurvées sur la crosse ou la carcasse (y compris l'appui paume et/ou le repose pouce) sont autorisées dans l'axe longitudinal du pistolet.

b) Poids du pistolet

Mesuré avec tous les accessoires dont les contre poids et le chargeur vide.

c) Boîte de mesure

Le pistolet doit être mesuré avec tous les accessoires en place (si un pistolet à air à chargeur est utilisé, il doit être mesuré avec le chargeur enlevé)

Tolérance de fabrication sur la boîte rectangulaire de mesure: 0.0 mm à +1 mm dans toutes les dimensions.

8.13 DESSINS

