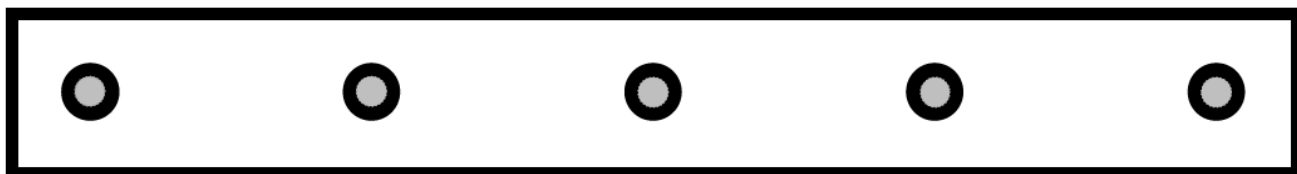




RÈGLES I.S.S.F. - PROGRAMME SPORT POUR TOUS

PISTOLET À AIR 10M 5 COUPS



ÉDITION 2018

Mise à jour par la CNS Arbitrage en **juin 2018**

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

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

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

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

Les directives particulières à la FFTIR figurent en italique



SOMMAIRE

.....	1
1.1 EPREUVES	3
1.1.1 PISTOLET STANDARD 10M HOMMES/JUNIORS G	3
1.1.2 PISTOLET STANDARD 10M DAMES/JUNIORS F	3
1.1.3 PISTOLET VITESSE 10M HOMMES/JUNIORS G	3
1.1.4 PISTOLET VITESSE 10M DAMES/JUNIORS F	3
1.2 PISTOLETS	3
1.3 CIBLES	3
1.3.1 CIBLES BASCULANTES	3
1.3.2 CIBLE STANDARD	4
1.4 GENERALITES	4
1.4.1 TEMPS DE PRÉPARATION	4
1.4.2 POSITION « PRET »	4
1.4.3 UNE SÉRIE COMMENCE AU COMMANDEMENT « ATTENTION »	4
1.4.4 AVANT LA COMPÉTITION,	4
1.4.5 AVANT LE DÉBUT DU MATCH	4
1.4.6 TOUS LES TIRS (ESSAIS ET COMPÉTITION) SONT EFFECTUÉS AUX COMMANDEMENTS.	4
1.5 EPREUVE PISTOLET VITESSE 10M	4
1.5.1 QUAND LE COMMANDEMENT « CHARGEZ » EST DONNÉ,	4
1.5.2 QUAND LE TEMPS DE 1 MINUTE EST PASSÉ	5
1.5.3 COMPTAGE	5
1.6 EPREUVE PISTOLET STANDARD 10M	5
1.6.1 QUAND LE COMMANDEMENT « CHARGEZ » EST DONNÉ,	6
1.6.2 QUAND LE TEMPS DE 1 MINUTE EST PASSÉ, L'ARBITRE ANNONCE :	6
1.6.3 COMPTAGE	6
1.7 INTERRUPTIONS DE TIR	7
1.8 GÊNE DE L'ATHLETE	7
1.8.1 SI LA RÉCLAMATION (GÊNE) EST CONSIDÉRÉE COMME JUSTIFIÉE :	7
1.8.2 SI LA RÉCLAMATION (GÊNE) EST CONSIDÉRÉE COMME INJUSTIFIÉE :	7
1.8.3 SI LA RÉCLAMATION (GÊNE) EST CONSIDÉRÉE COMME INJUSTIFIÉE ET SI L'ATHLÈTE RÉPÈTE LA SÉRIE;	7
1.9 INCIDENTS DE FONCTIONNEMENT	7
1.9.1 COMPTAGE SUR INCIDENT ADMIS	8
1.9.2 RÉSULTAT SUR INCIDENT NON ADMIS	8
1.9.3 COMMANDEMENT DE TIR INCORRECT	8
1.9.4 CARACTÉRISTIQUES DES ÉPREUVES	9
1.9.5 CARACTÉRISTIQUES DES PISTOLETS	10
1.10 FINALE « FFTIR » PISTOLET VITESSE 10M	11



Règles ISSF Pistolet à air 10m 5 coups

1.1 EPREUVES

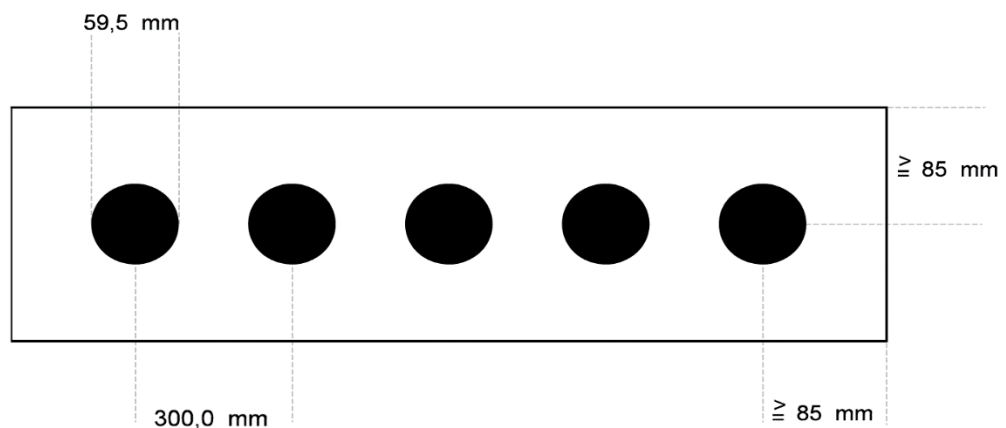
- 1.1.1 **Pistolet Standard 10m Hommes/Juniors G, 40 coups**
- 1.1.2 **Pistolet Standard 10m Dames/Juniors F, 30 coups** *(En France, 40 coups pour tous)*
- 1.1.3 **Pistolet Vitesse 10m Hommes/Juniors G, 40 coups**
- 1.1.4 **Pistolet Vitesse 10m Dames/Juniors F, 30 coups** *(En France, 40 coups pour tous)*

1.2 PISTOLETS

Tout pistolet de calibre 4,5 mm (.177") à air comprimé ou CO₂ semi-automatique peut être utilisé. Le pistolet doit être pourvu d'un chargeur pouvant contenir 5 plombs.

Des contre poids additionnels sont autorisés sous réserve que le poids total du pistolet ne dépasse pas 1500g chargeur inclus.

1.3 CIBLES



Le dessin est sans échelle

1.3.1 Cibles basculantes

Le diamètre du visuel noir est de 59,5 mm avec une tolérance de + 0,2 mm / -0,0 mm

Le diamètre de l'ouverture (trou) est de 30 mm avec une tolérance de + 0,2mm / - 0,0 mm

L'intervalle entre le centre des cibles est de 300 mm

Les cibles tombantes à système mécanique peuvent être utilisées avec des chronomètres pour vérifier les temps, ou avec un dispositif de chronométrage électronique, plus une lampe de signalisation, qui bloque les cibles tombantes avant « **TIR** » et après « **STOP** ».

Dans le cas d'utilisation de cibles électroniques, la zone de « touché » est la zone intérieure au 9.2 de la cible Pistolet 10m.



1.3.2 Cible Standard

La cible Pistolet 10m (Règle 6.3.4.6) est utilisée pour l'épreuve Pistolet Standard 10m.

1.4 GENERALITES

1.4.1 Temps de préparation

Pistolet Standard 10m : 3 minutes (*Tirs de réglage interdits*)

Pistolet Vitesse 10m : 3 minutes (*Tirs de réglage autorisés*)

1.4.2 Position « PRET »

Avant chaque série, les athlètes doivent abaisser le bras et prendre la position « PRET » (Règle 8.7.2). Le pistolet peut être appuyé sur la table de tir. Le bras ne doit pas être levé ni pointé vers la cible avant que le commandement « **TIR** » ne soit donné (ciblerie à commande manuelle), ou que la lampe rouge ne s'éteigne (ciblerie à commande électronique).

1.4.3 Une série commence au commandement « ATTENTION »

Et tout coup tiré à partir de ce moment est compté dans la compétition.

1.4.4 Avant la compétition,

Dans l'épreuve Pistolet Vitesse 10m, des cibles papier Pistolet 10m doivent être mises en place pour que les athlètes *puissent procéder à des tirs de réglage de leurs appareils de visée pendant le temps de préparation*

1.4.5 Avant le début du match

Les athlètes peuvent tirer une (1) série d'essai de 5 coups en 10 secondes

1.4.6 Tous les tirs (essais et compétition) sont effectués aux commandements.

Tous les athlètes de la même section du stand doivent tirer ensemble. Il est également possible d'utiliser une commande centralisée pour l'ensemble des sections du stand

1.5 EPREUVE PISTOLET VITESSE 10M

L'épreuve comprend 40 coups de match pour les Hommes/Juniors G et 30 coups de match pour les Dames/Juniors F en séries de 5 coups tirées chacune en 10 secondes.

Dans chaque série, 1 coup est tiré sur chacune des 5 cibles basculantes dans un temps total de 10 secondes au maximum.

(En France, l'épreuve pour les Dames/Juniors F comprend 40 coups de match)

1.5.1 Quand le commandement « CHARGEZ » est donné,

Les athlètes ont 1 minute pour se préparer.



1.5.2 Quand le temps de 1 minute est passé, l'arbitre annonce :

Cibles sans contrôle électronique

Le temps est contrôlé au chronomètre
Une (1) minute après le commandement « CHARGEZ »
« ATTENTION »
Sept (7) secondes après « ATTENTION »
« TIR » (signal de début du tir)
Après 10 secondes « STOP »
Les coups tirés après « STOP » doivent être comptés zéro.

Cibles avec contrôle électronique

Une (1) minute après le commandement « CHARGEZ »	
« ATTENTION »	Les lampes rouges s'allument
7 secondes après « ATTENTION »	Les lampes rouges s'éteignent et donnent le signal de début du tir
Après 10 secondes, les lampes rouges s'allument et les cibles sont bloquées	

1.5.3 Comptage

- Un « **TOUCHÉ** » (1 point) est compté pour chaque cible qui **tombe** pendant les 10 secondes du tir. Tout coup tiré trop tôt ou trop tard doit être compté zéro. Après chaque série de 5 coups, les cibles tombées sont comptées, annoncées et enregistrées.
- Les égalités pour les trois premières places seront départagées par des « shoot-offs »
A partir de la quatrième place, les ex-æquo seront départagés selon le score le plus élevé de la dernière série de 5 coups, puis si nécessaire en remontant par série de 5 coups jusqu'à rupture de l'égalité. Si l'égalité demeure, les athlètes devront être classés au même rang.

Au Championnat de France, des Finales sont organisées suivant art. 1.10 pour les catégories prévues dans le Règlement de Gestion Sportive.

Les six premiers athlètes de l'épreuve de qualification seront sélectionnés pour la Finale. Les égalités de score pour l'entrée en finale seront rompues par le score le plus élevé de la dernière série de 5 coups, en remontant par séries de 5 coups jusqu'à la fin de l'égalité. Si l'égalité persiste, des shoot-offs, comprenant 1 série d'essai + 1 série de 5 coups renouvelable, seront organisés..

Pour les Championnats Régionaux, les Ligues Régionales sont libres d'organiser des Finales ou non.

1.6 EPREUVE PISTOLET STANDARD 10M

L'épreuve comprend 40 coups de match pour les Hommes/Juniors G et 30 coups de match pour les Dames/Juniors F en séries de 5 coups tirées chacune en 10 secondes au maximum. Dans chaque série, 5 coups sont tirés sur 1 cible pistolet 10m (6.3.4.6).

(En France, l'épreuve pour les Dames/Juniors F comprend 40 coups de match)

**1.6.1 Quand le commandement « CHARGEZ » est donné,**

Les athlètes ont 1 minute pour se préparer

1.6.2 Quand le temps de 1 minute est passé, l'arbitre annonce :**Cibles fixes**

Le temps est contrôlé au chronomètre
Une (1) minute après le commandement « CHARGEZ »
« ATTENTION »
Sept (7) secondes après « ATTENTION » :
« TIR » (signal de début du tir)
Après 10 secondes « STOP »
Les coups tirés après « STOP » doivent être comptés zéro

Cibles tournantes ou électroniques

Une (1) minute après le commandement « CHARGEZ »	
« ATTENTION »	Les cibles s'effacent ou les lampes rouges s'allument
7 secondes après « ATTENTION »	Les cibles font face ou les lampes rouges s'éteignent et donnent le signal de début du tir
Après 10 secondes, les cibles s'effacent ou les lampes rouges s'allument	

1.6.3 Comptage

- Les coups tirés pendant les 10 secondes seront comptés. Tout coup tiré trop tôt ou trop tard est compté zéro (*si non identifié : le meilleur impact est déduit*). *Les coups tirés pendant la rotation de la cible ne sont valables que si la plus grande dimension horizontale de l'impact est inférieure ou égale à 6mm.*
- Les égalités pour les trois premières places seront départagées par des « shoot-offs ». A partir de la quatrième place, les ex-æquo seront départagés selon le score le plus élevé de la dernière série de 5 coups, puis si nécessaire en remontant par série de 5 coups jusqu'à la rupture de l'égalité. Si l'égalité demeure, les athlètes devront être classés au même rang. *En France toutes les égalités de score seront rompues en appliquant la procédure suivante : le nombre le plus élevé de « mouches » et, si nécessaire, le score le plus élevé de la dernière série de 5 coups (sans les mouches), en remontant par série de 5 coups jusqu'à la fin de l'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 demeure, les athlètes seront placés au même rang et inscrits par ordre alphabétique du nom de famille.*



1.7 INTERRUPTIONS DE TIR

Si le tir est interrompu pour des raisons techniques ou de sécurité sans faute de l'athlète :

- Si l'interruption dépasse quinze (15) minutes, le Jury doit accorder une nouvelle série d'essai de 5 coups.
- Une série interrompue doit être annulée et répétée. La série répétée est enregistrée et créditée à l'athlète.
- Tout temps supplémentaire accordé par le Jury ou les arbitres de pas de tir doit être clairement indiqué, avec le motif, sur la fiche de résultats et le tableau d'affichage visible de l'athlète.

1.8 GÊNE DE L'ATHLETE

Si un athlète estime qu'il a été dérangé pendant le tir d'un coup, il doit maintenir son arme pointée vers le bas en direction des cibles et informer immédiatement l'arbitre ou un membre du Jury en levant sa main libre sans déranger les autres athlètes.

1.8.1 Si la réclamation (gêne) est considérée comme justifiée :

La série doit être annulée et l'athlète est autorisé à la répéter.

1.8.2 Si la réclamation (gêne) est considérée comme injustifiée :

- Si l'athlète a **terminé sa série**, le coup ou la série est créditée à l'athlète.
- Si l'athlète a interrompu sa série **en raison de la gêne estimée**, il peut la répéter.

1.8.3 Si la réclamation (gêne) est considérée comme injustifiée et si l'athlète répète la série;

le comptage et les pénalités appliquées pour la série répétée sont les suivants :

- Dans l'épreuve **Pistolet Vitesse 10m**, l'athlète peut tirer la série, mais il doit être pénalisé par la déduction d'un (1) « touché » du résultat de cette série.
- Dans l'épreuve **Pistolet Standard 10m**, le résultat enregistré doit être le total des cinq (5) plus basses valeurs des deux cibles.
- Deux (2) points doivent également être déduits du résultat de la série répétée.
- Dans toute série répétée, les cinq (5) coups doivent être tirés. Tout coup(s) non tiré(s) ou n'atteignant pas la cible doit être compté zéro.

1.9 INCIDENTS DE FONCTIONNEMENT

Si un coup n'a pas été tiré en raison d'un fonctionnement défectueux de l'arme et si l'athlète désire faire une réclamation pour incident mécanique, il doit tenir son arme en main pointée vers le bas en direction des cibles et informer immédiatement l'arbitre de pas de tir en levant sa main libre, sans déranger les autres athlètes.

- Un athlète peut tenter de corriger un fonctionnement défectueux et poursuivre sa série, mais il ne peut plus alors faire de réclamation pour fonctionnement défectueux, à moins que le pistolet soit suffisamment endommagé pour empêcher son fonctionnement.
- **Si un incident se produit pendant la série d'essai**, il ne sera pas enregistré comme incident **et il n'y aura pas de nouvelle série d'essai (cf. Règle 8.9.1)**.



- **Si un incident se produit pendant une série de match**, le nombre de coups tirés doit être enregistré et la série pourra être répétée s'il s'agit d'un INCIDENT ADMIS.
- Il n'est permis de **répéter une série** que dans le cas d'un INCIDENT ADMIS et une seule fois dans l'épreuve.

1.9.1 Comptage sur INCIDENT ADMIS

EPREUVE PISTOLET VITESSE 10M :

- Dans le cas d'un incident admis, le résultat de chaque cible est noté *(et la série pourra être répétée)*.
- Dans la série répétée, un « touché » ne peut être compté que sur une cible touchée dans la série où a eu lieu l'incident et n'est pas compté sur une cible manquée avant l'incident.
- Une cible touchée avant l'incident est comptée manquée si elle n'est pas touchée dans la série répétée.
(Ceci revient à compter le résultat le moins bon sur chaque cible dans les deux séries)

EPREUVE PISTOLET STANDARD 10M :

- Dans la série répétée, l'athlète doit tirer 5 coups sur une cible neuve. Le résultat est le total des cinq (5) plus basses valeurs sur les 2 cibles. Tout coup(s) non tiré(s) ou n'atteignant pas la cible doit être compté zéro.

1.9.2 Résultat sur INCIDENT NON ADMIS

EPREUVE PISTOLET VITESSE 10M :

- Le résultat est le total des cibles tombées.

EPREUVE PISTOLET STANDARD 10M :

- Le résultat est le total des coups tirés.

1.9.3 Commandement de tir incorrect

Si, en raison d'une action et/ou d'un **commandement incorrect** de l'arbitre, un athlète désire réclamer, il doit maintenir son pistolet pointé vers le bas en direction des cibles, lever sa main libre et dès la fin de la série en informer l'arbitre ou un membre du Jury.

- Si la réclamation est considérée comme justifiée, l'athlète sera autorisé à tirer la série.
- Si la réclamation n'est pas considérée comme justifiée, l'athlète pourra tirer la série mais sera pénalisé dans cette série par la déduction d'un **(1) « TOUCHÉ »** pour l'épreuve **Vitesse** ou de **deux (2) points** pour l'épreuve **Standard**.
- Si l'athlète **a commencé à tirer après l'action et/ou le commandement incorrect**, la réclamation ne sera pas recevable.



1.9.4 Caractéristiques des épreuves

ÉPREUVE	Essais	Cibles	Comptage	Coups / Durée	Temps de préparation
VITESSE 5 CIBLES HOMMES ET JUNIORS G	1 série de 5 coups en 10s	Voir ci-dessus	Après chaque série de 5 coups	8 séries de 5 coups en 10s	3 min <i>Tirs de réglage autorisés</i>
VITESSE 5 CIBLES DAMES ET JUNIORS F	1 série de 5 coups en 10s	Voir ci-dessus	Après chaque série de 5 coups	6 séries de 5 coups en 10s <i>(en France : 8 séries)</i>	3 min <i>Tirs de réglage autorisés</i>
STANDARD HOMMES ET JUNIORS G	1 série de 5 coups en 10s	Cible Pistolet 10m	Après chaque série de 5 coups	8 séries de 5 coups en 10s	3 min
STANDARD DAMES ET JUNIORS F	1 série de 5 coups en 10s	Cible Pistolet 10m	Après chaque série de 5 coups	6 séries de 5 coups en 10s <i>(en France : 8 séries)</i>	3 min



1.9.5 Caractéristiques des Pistolets

PISTOLET À AIR 10M 5 COUPS	a) Poids maximum b) Poids de détente	Dimensions maximum	Autres spécifications
	a) 1500 g b) 500 g minimum	Boîte de contrôle 420 mmx 200 mmx 50 mm	Chargeur garni de cinq (5) plombs. Canon perforé et ses accessoires sont autorisés
<p>Poignée : aucune partie de la poignée ou des accessoires ne peut entourer la main. L'appui paume ne doit pas former un angle inférieur à 90° avec la poignée. Toute courbure ascendante de l'appui paume et/ou du repose pouce, et/ou toute courbure descendante du côté opposé au pouce sont interdites. Le repose pouce doit permettre tout mouvement du pouce vers le haut. Les surfaces incurvées sur la poignée ou la carcasse (y compris l'appui paume et/ou le repose pouce) sont autorisées dans l'axe longitudinal du pistolet.</p>			
Le poids du pistolet doit être vérifié avec tous les accessoires dont les contre poids et le chargeur vide.			
Le pistolet doit être mesuré avec tous les accessoires en place et le chargeur enlevé. Tolérance de fabrication sur la boîte de contrôle : 0,0mm à + 1mm dans toutes les dimensions.			

**1.10 FINALE « FFTIR » PISTOLET VITESSE 10M**

Format des Finales	La Finale du Pistolet Vitesse 10m Hommes comprend (8) huit séries de cinq coups en dix secondes, avec un comptage «TOUCHÉ» / « MANQUÉ» et l'élimination des finalistes ayant les plus faibles scores à partir de la quatrième série jusqu'à la huitième série décidant de l'attribution des médailles d'or et d'argent.
Cibles	Trois groupes de cinq (5) cibles 10 mètres doivent être utilisés. Deux finalistes sont affectés à chaque groupe. Un poste de tir de 1,00m x 1,00m est utilisé pour chaque groupe de 5 cibles. Chaque concurrent doit prendre position de façon à ce qu'au moins un (1) pied touche la ligne qui marque le côté gauche ou droit du poste de tir tel que défini par la Règle 6.4.11.7. Chaque ligne est à 0,50m de la ligne centrale du groupe.
Comptage	Le comptage en Finale est seulement «TOUCHÉ » ou « MANQUÉ »; chaque « TOUCHÉ » compte un (1) point, chaque «MANQUÉ» compte zéro (0) point. Si des cibles électroniques sont utilisées, la zone de Touché est la zone intérieure au 9.2 de la cible Pistolet 10m. Les concurrents en Finale commencent à zéro (0). Les résultats de Qualification permettent aux concurrents de participer à la Finale. Les résultats cumulés (nombre total de Touchés) déterminent ensuite le classement en Finale, les égalités étant rompues par les résultats des tirs de barrage.
Présence des finalistes 30:00 minutes et 15:00 minutes avant le début de la Finale	Les athlètes doivent se présenter en zone de préparation au moins 30 minutes avant l'heure de début de la Finale avec leurs équipements et leurs vêtements de compétition. Le Jury doit terminer le contrôle des équipements dès que possible après l'arrivée des athlètes. Les athlètes ou leurs entraîneurs doivent être autorisés à installer leurs armes et équipements (incluant une quantité suffisante de munitions) à leurs postes de tir au moins 15 minutes avant le début de la Finale. L'équipement d'un athlète peut inclure également un pistolet de rechange utilisable pour remplacer un pistolet au fonctionnement défectueux (le drapeau de sécurité doit être inséré). Aucun conteneur ou boîte de transport d'armes ou d'équipements ne peut être laissé derrière la ligne de tir en zone de compétition du stand de Finale.
Préparation et Essais 10:00 minutes avant	Le Chef de pas de tir (CPT) commandera « ATHLÈTES A VOS POSTES » dix (10) minutes avant l'heure de début de la Finale. Après une (1) minute le Chef de pas de tir lancera une période de préparation (<i>sans tirs de réglage</i>) de deux (2) minutes par le commandement « LA PRÉPARATION COMMENCE MAINTENANT ». Après deux (2) minutes le CPT annoncera « FIN DE LA PRÉPARATION ». La série d'essai comprend cinq (5) coups tirés en dix (10) secondes. Dès la fin de la période de préparation, le CPT commandera « POUR LA SÉRIE D'ESSAI...CHARGEZ ». 30 secondes après le commandement « CHARGEZ » le CPT appellera le premier athlète (à gauche) de chaque groupe « NOM DE FAMILLE DE L'ATHLÈTE N°1, NOM DE FAMILLE DE L'ATHLÈTE N° 3, NOM DE FAMILLE DE L'ATHLÈTE N° 5 ». Dès que leurs noms sont annoncés, les athlètes peuvent charger leurs pistolets et se préparer à tirer. 15 secondes après l'appel des finalistes 1, 3 et 5, le CPT commandera « ATTENTION » et allumera les lampes rouges. Ces athlètes devront prendre la position « PRÊT » (voir 8.7.2). La lampe rouge s'éteindra après 7 secondes. Après le temps de tir de dix (10) secondes, les lampes rouges s'allumeront à nouveau puis s'éteindront. Le CPT appellera ensuite « NOM DE FAMILLE DE L'ATHLÈTE N°2, NOM DE FAMILLE DE L'ATHLÈTE N°4, NOM DE FAMILLE DE L'ATHLÈTE N° 6 ». Dès que leurs noms sont annoncés, les athlètes peuvent charger leurs pistolets et se préparer à tirer. 15 secondes plus tard le commandement « ATTENTION » sera donné et la séquence de cette série s'enchaînera. Après les dix (10) secondes de temps de tir, les lampes rouges s'allumeront à nouveau puis s'éteindront. Aucune annonce ne sera faite pour la série d'essai. Quand les finalistes ont terminé leur série d'essai, ils doivent décharger leurs pistolets et y insérer des drapeaux de sécurité, les reposer sur les tablettes et se retourner face au public pour la Présentation. Un arbitre doit vérifier que tous les mécanismes sont ouverts et qu'il n'y a pas de plomb dans les chambres et les chargeurs.



Règles ISSF



Pistolet à Air 5 coups

Mars 2018 page 12/13

Présentation des finalistes 4:45 minutes avant	Après la vérification des armes, l'Annonceur présentera les finalistes, le Chef de pas de tir et le membre du Jury en fonction conformément à la Règle 6.17.1.12.
Procédure détaillée pour les commandements et le tir Début des tirs de Finale 0:00 minute	<p>Chaque série de match de Finale comprend cinq (5) coups tirés en dix (10) secondes. Pour chaque série, tous les athlètes restant en compétition tireront séparément et successivement. L'ordre du tir pour toutes les séries est de la gauche vers la droite. Immédiatement après la Présentation le CPT commandera « EN POSITION ». 30 secondes après la Présentation, le CPT commandera « CHARGEZ ». Après le commandement « CHARGEZ », les athlètes ont une minute pour garnir deux chargeurs (la Règle 8.7.6.2.d ne s'applique pas pour les Finales). Un seul commandement « CHARGEZ » est donné avant le début de la première série de match de la Finale. Durant toute la Finale les athlètes pourront continuer à garnir leurs chargeurs selon le besoin. Après le commandement « CHARGEZ » les athlètes peuvent régler leurs pistolets, faire des exercices de visée, des levés de bras ou du tir à sec, sauf lorsque l'autre athlète du même groupe de 5 cibles tire. En attendant son tour, l'athlète de droite peut prendre son arme en main et se préparer, mais il n'est pas autorisé à faire des exercices de visée ou des levés de bras. Quand l'athlète de gauche a tiré, il doit reposer son arme et reculer à l'arrière du poste de tir, ou ne pas bouger, tant que l'athlète de droite tire. Une minute après le commandement « CHARGEZ », le CPT appellera le premier athlète en annonçant « NOM DE FAMILLE DE L'ATHLÈTE N° 1 ». Dès que son nom a été annoncé, l'athlète peut charger son arme et se préparer à tirer. 15 secondes après avoir appelé le premier athlète, le CPT commandera « ATTENTION » et allumera les lampes rouges. Le premier athlète doit prendre la position « PRÊT ». Les lampes rouges s'éteindront après un délai de sept (7) secondes. Après la période de tir de dix (10) secondes, les lampes rouges s'allumeront à nouveau puis s'éteindront. Le comptage sera effectué et le CPT donnera le résultat de cette série (par exemple : 4 Touchés). Immédiatement après l'annonce du résultat du premier athlète, le CPT appellera le deuxième athlète « NOM DE FAMILLE DE L'ATHLÈTE N° 2 ». 15 secondes plus tard, le commandement « ATTENTION » sera donné et la séquence de la série s'enchaînera. Après cette série le CPT donnera le résultat. Les autres athlètes tireront dans l'ordre jusqu'à ce que tous les athlètes restant en compétition aient tiré cette série. Il y aura une pause de 15 à 20 secondes lorsque tous les athlètes termineront une série. Durant cette pause, l'Annonceur commentera le classement des athlètes, les meilleurs scores, les éliminations, etc. Pour la deuxième série, le CPT annoncera « NOM DE FAMILLE DE L'ATHLÈTE N° 1 » et continuera cette procédure jusqu'à ce que tous les finalistes aient tiré leur quatre (4) séries.</p>
Éliminations	<p>Lorsque tous les finalistes ont tiré la quatrième série, l'athlète dernier au classement est éliminé (6^{ème} place). Un nouvel athlète est éliminé après chaque série suivante :</p> <p>Après 5 séries – 5^{ème} place Après 6 séries – 4^{ème} place Après 7 séries – 3^{ème} place (médaillon de bronze) Après 8 séries – 2^{ème} et 1^{ère} places (médailles d'argent et d'or attribuées)</p>
Barrages	<p>S'il y a une égalité pour l'athlète dernier au classement qui doit être éliminé, les concurrents à égalité tireront des séries additionnelles de barrage en dix (10) secondes jusqu'à rupture de l'égalité. Pour toutes les séries de barrage, l'athlète de gauche tire en premier. Pour les séries de barrage, le CPT appellera le premier athlète en annonçant « NOM DE FAMILLE DE L'ATHLÈTE N° 1 » et appliquera la procédure de tir normale. L'Annonceur ne fera aucun commentaire jusqu'à la rupture de l'égalité.</p>



Règles ISSF



Mars 2018 page 13/13

Pistolet à Air 5 coups

Fin de la Finale	<p>Lorsque les deux (2) derniers finalistes auront tiré les huit séries (8) et s'il n'y a aucune égalité ni aucune réclamation, le CPT commandera « STOP...DECHARGEZ » et déclarera « LES RÉSULTATS SONT DÉFINITIFS ».</p> <p>L'Annonceur proclamera les gagnants des médailles d'or, d'argent et de bronze (Règle 6.17.1.14). Avant qu'un finaliste ou son entraîneur puisse retirer un pistolet d'un poste de tir, un arbitre devra vérifier que l'arme est en sécurité, le mécanisme ouvert avec un drapeau de sécurité en place, le chargeur retiré et tous les chargeurs vidés. Les pistolets doivent être placés dans leurs boîtes de transport avant d'être emportés.</p>
Coups tardifs	<p>Si un athlète tire un coup tardif ou ne tire pas sur les cinq (5) cibles dans le temps de 10 secondes, une déduction d'un (1) « TOUCHÉ » pour chaque coup hors temps ou non tiré sera effectuée sur le résultat de la série.</p>
Position PRÊT (8.7.2, 8.7.3)	<p>Si le Jury observe qu'un athlète lève son bras trop tôt ou ne l'abaisse pas suffisamment, cet athlète doit être pénalisé par une déduction de deux (2) Touchés dans la série (carton vert). Dans une finale aucun avertissement ne sera donné. Si l'infraction est répétée, l'athlète doit être disqualifié (carton rouge). Pour décider qu'il y a infraction sur la position « PRÊT », au moins deux membres du Jury doivent signaler (par exemple en levant un drapeau ou un carton) qu'un athlète a levé son bras trop vite avant qu'une pénalité ou une disqualification soit appliquée.</p>
Incidents (8.9)	<p>Les incidents pendant la série d'essai ne sont pas acceptés et la série n'est pas retirée. Un seul incident « ADMIS » ou « NON ADMIS » est permis pendant les séries de Match.</p> <p>Si un incident survient pendant une série de match, un arbitre doit déterminer si l'incident est « ADMIS » ou « NON ADMIS ».</p> <p>Si l'incident est Admis, l'athlète doit immédiatement retirer la série pendant que les autres finalistes attendent, et sera crédité du résultat de la série retirée.</p> <p>L'athlète a 15 secondes pour être prêt pour la série retirée. Pendant ce temps l'autre finaliste attend. En cas de nouvel incident, la série ne sera pas retirée et les Touchés réalisés seront comptés.</p> <p>Si l'incident est NON ADMIS, une pénalité de deux (2) Touchés sera déduite du résultat de la série.</p>