



Royal Belgian Shooting Sport Federation

REGLEMENTS NATIONAUX

Ces règlements nationaux, version 3.0, furent modifiés en collaboration avec le collège des Directeurs Techniques :

- la Commission Technique Nationale,
sous la présidence de Michel Audrit, directeur technique national;
- la Direction Technique du KVBSVNa,
représentée par Jan Ansems, directeur disciplines A&A, membre du Comité Directeur
tir sur cible VSK;
- la Commission Technique URSTBf.
représentée par Pol Dandois, administrateur Sportif Praticant

Royal Belgian Shooting Sport Federation

Règlements nationaux

Version 3.0 - Edition 2012 - Première impression décembre 2011

Version 4.0 - Edition 2013

Version 5.0 - Edition 2015



Royal Belgian Shooting Sport Federation

Contenu

Titres

1.0	Conditions d'admission et de sponsoring	5
2.0	Doping	11
3.0	Règlement technique général	15
4.0	Règlement technique armes d'épaule.....	93
5.0	Règlement technique armes de poing.....	129
	Appendice A - Tableau des modifications.....	155



Royal Belgian Shooting Sport Federation

Titre 1.0

Conditions d'admission et de sponsoring



1.1 CONDITIONS D'ADMISSION

- 1.1.1** Ces règles déterminent sous quelles conditions on peut participer aux activités organisées par ou avec la participation de la Royal Belgian Shooting Sport Federation – RBSSF.
- 1.1.2** Uniquement les tireurs affiliés à la RBSSF ou à l'une de ses sections peuvent participer aux activités auxquelles elle apporte sa coopération.
La participation aux championnats régionaux se fait sur proposition du comité provincial.
La participation aux championnats nationaux se fait sur proposition du comité régional.
- 1.1.3** Par leur participation ils déclarent connaître ces règlements et les respecter intégralement.
Le non respect peut conduire à une suspension.
- 1.1.4** Les tireurs qui montrent un comportement inadapté ou anti sportif, principalement les tireurs qui se rendent fautifs par l'usage de dopage ou de violences seront refusés.
- 1.1.5** On ne pourra participer qu'avec des armes détenues légalement suivant la législation en vigueur.
Avant le début de l'activité le tireur devra en fournir la preuve.
- 1.1.6** Un comité provincial ou régional qui propose un tireur, respectivement pour un championnat régional ou national, organisé par ou avec la participation de la RBSSF ou une de ses sections, sachant que ce tireur est suspendu ou exclu, et perd tous ses droits, excepté celui d'être présent à la prochaine assemblée générale.



1.2 SPONSORING ET PUBLICITE

- 1.2.1** Les tireurs qui prennent part à des activités organisées par, ou avec la participation de la RBSSF ou une section, peuvent soit directement ou indirectement accepter des prix pécuniaires ou autres comme récompense pour leur participation.
- 1.2.2** Est considéré comme sponsoring tout soutien à un tireur ou organisation sous forme d'argent, de matériel ou de services, sur base d'un contrat.
- 1.2.3** Aussi bien une association provinciale que régionale, ainsi qu'un tireur individuel, peut conclure un contrat avec une firme à but commercial ou toute autre organisation pour du sponsoring, la fourniture d'équipement, ou pour faire de la publicité.
- 2.4** La publicité qui est placée de manière à influencer la visée des tireurs, est interdite.

1.3 NOMS DE MARQUES SUR LES VETEMENTS ET EQUIPEMENT

- 1.3.1** Une marque commerciale est un nom spécifique, un symbole, un slogan ou logo qui est destiné à faire la distinction légale entre une société commerciale, ses produits ou services, et ceux offerts par autrui.
- 1.3.2** Une marque est un intitulé visible d'une marque commerciale apposé sur l'équipement ou les vêtements utilisés ou portés au cours de match.
Il en existe deux sortes: la mention du nom du fabricant et la mention du nom du sponsor.
 - 1.3.2.1** La mention du nom du fabricant peut apparaître sur chaque pièce d'équipement, mais seulement une fois par pièce et doit être la même que ceux qui apparaissent sur les produits qui sont disponibles publiquement. Les pièces d'armes sont considérées comme pièces d'équipement.
 - 1.3.2.2** Les inscriptions sur la peau nue sont interdites.
- 1.3.3** Les objets qui ont pour seul but de montrer le nom du sponsor et qui ne sont pas liés au match, sont interdits pendant le match.
- 1.3.4** L'utilisation à des fins publicitaires de photos ou d'images de tireurs qui portent des inscriptions qui ne sont pas en accord avec ce règlement, sont interdits.



1.4 REGLES PARTICULIERES POUR NOMS DE MARQUES SUR VETEMENTS ET EQUIPEMENT

Les intitulés avec le nom du fabricant ou du sponsor sur l'équipement doivent satisfaire aux conditions suivantes:

	FABRICANT		SPONSOR	
	Nombre	Mesures	Nombre	Mesures
Arme	1 par pièce	Jusqu'à 10% de la surface, mais max. 60 cm ²	1 par coté	
Coffres d'armes ou d'outils, sacoches d'armes, valises ou sacs pour vêtements, autres pièces d'équipement	1 par pièce	Jusqu'à 10% de la surface, mais max. 60 cm ²	Illimité	illimité
Chaussures de tir	1 par chaussure	6 cm ²	1 par chaussure	
Gants	1 par gant	6 cm ²	1 par gant	
Overlays	1(*)	6 cm ²	1 par côté (*)	
Lunettes de tir/protection des yeux	1 par verre	2 cm ²	1 par Côté de monturen	
Protection auditive	1	6 cm ²	1 par côté	
Vêtements	1 par pièce	12 cm ²	Voir 1.4.2	

(*) Défendu côtés face et arrière (réservé pour l'emblème national ou similaire).

1.4.2 Les intitulés avec le nom du sponsor sur les vêtements de tir doivent répondre aux conditions suivantes:

ENDROIT	NOMBRE	REMARQUES
Epaule-côté avant	2	1 inscription réservée à l'ISSF. L'épaule gauche pour les droitiers et vice-versa
Epaule-côté arrière	1	
Torse – poitrine	1	Une moitié réservée pour l'emblème de la fédération nationale.
Torse – dos	aucun	Réservé pour le dossard
Hanche – côté avant	1	
Hanche –côté arrière	aucun	
Manches	1	Une inscription identique peut apparaître sur les deux manches
Jambes de pantalon	1	UNE inscription identique peut apparaître sur les deux jambes

1.4.3 Sur les vêtements officiels, une mention du nom du fabricant peut apparaître avec une superficie de maximum 12 cm²

Les vêtements officiels comprennent tout vêtement porté par les tireurs et membres d'équipe l'ors des cérémonies officielles du championnat et ou le protocole réclame que l'emblème, le nom, ou une abréviation du nom de la fédération nationale soit apparente.

La publicité sur les vêtements officiels est formellement interdite. La mention de maximum trois sponsors est éventuellement accepté.



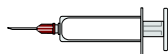
- 1.4.4** Il n'y a pas de restrictions concernant les inscriptions sur les vêtements de loisirs.
Les vêtements de loisirs sont ceux portés par le tireur dans toute autre circonstance que décrit dans 1.4.2 et 1.4.3.



Royal Belgian Shooting Sport Federation

Titre 2.0

Dopage



2.1 PRINCIPES GENERAUX

- 2.1.1** Ces règles sont basées sur le code médical du Comité International Olympique. Ils comprennent entre autres les trois principes principaux : l'observation de l'éthique, la protection de la santé des tireurs et assurer des chances égales à tous les tireurs.
- 2.1.2** L'utilisation de moyens stimulants sous n'importe quelle forme est interdite.
- 2.1.3** Chaque test de dopage impliquera une analyse pour la détection de bêtabloquants et de stimulants.
- 2.1.4** Tous les tests de dopage se feront suivant les règles prescrites par le règlement AMA-WADA (VL), et sous supervision d'un comité antidopage, constitué comme le prévoit ce même règlement.

2.2 OBLIGATIONS DU TIREUR

- 2.2.1** Chaque personne qui participe à des activités organisées par la RBSSF ou une de ses sections, où à qui il prête sa collaboration, accepte par cette même participation de se soumettre à des tests médicaux, cliniques ou biologiques comme prévu par ces règles et de collaborer dans la prise d'échantillons.

2.3 ORGANISATION DES CONTROLES ANTIDOPAGE

- 2.3.1** L'organisation des contrôles antidopage et de procédures à suivre lors de la prise d'échantillons, la sélection et les tests, se feront en accord avec les prescriptions du règlement AMA-WADA.
- 2.3.2** Les organisateurs de l'activité doivent mettre l'équipement nécessaire et les locaux appropriés à disposition. Les normes auxquelles elles doivent satisfaire sont les mêmes que celles prévues par le règlement AMA-WADA.
- 2.3.3** Le lieu où se déroule le contrôle doit être clairement indiqué par des tableaux.
- 2.3.4** Pour chaque échantillon déclaré positif, la même procédure sera suivie que celle prévue par le règlement AMA-WADA.



Royal Belgian Shooting Sport Federation

Titre 3.0

Règlement technique général

CONTENU

3.1	Général...	17
3.2	Sécurité	19
3.3	Prescriptions des stands et des cibles	23
3.4	Equipement et munitions-Général	45
3.5	Administration préalable	47
3.6	Jurys pour compétition	49
3.7	Officiels pour compétition	53
3.8	Procédures de score	55
3.9	Procédures de score (cibles papier) disciplines 25 m.	59
3.10	Règles de comportement des tireurs et officiels	61
3.11	Règles de match	63
3.12	Incidents de fonctionnement	69
3.13	Scores identiques	71
3.14	Réclamation et appel	73
3.15	Protocole : prix et records	75
3.16	Formulaires	77
3.17	Index	87

Remarque:

Où des images et des tableaux donnent des informations spécifiques, ceux ci ont la même valeur que les règles numérotées.

3.1 GENERAL

3.1.1 But des règlements nationaux

La RBSSF établit un règlement technique de tir sportif pour le déroulement de compétitions nationales non reprises par le manuel "ISSF, Constitution, Rules and Regulations". Le but de ces règlements est l'uniformité dans le déroulement des championnats nationaux et sélections nationales en Belgique, et pour promouvoir le développement du sport.

3.1.1.1 Le Règlement Technique contient la réglementation des stands, cibles, scores, etc... pour toutes les disciplines de tir à la cible. Les règlements de disciplines s'appliquent à deux disciplines de tir : carabine et pistolet.

3.1.1.2 Le règlement Technique et le **Règlement des Disciplines** sont approuvés et d'application pour minimum un (1) an à partir du 1.janvier l'année qui suit la dernière modification.Sauf dans des cas exceptionnels, les Règlements Nationaux ne seront pas modifiés pendant cette période.

3.1.2 Application du Règlement Technique et des Règlements des Disciplines.

3.1.2.1 Les Règlements Nationaux doivent être appliqués dans toutes les compétitions sous la surveillance de la RBSSF.

3.1.3 Aperçu de Règlement Technique

3.1.3.1 Les règles pour la préparation et l'organisation des matchs et championnats sous la surveillance de la RBSSF.

3.1.3.2 Les règles pour le montage et l'équipement des locaux de tir.

3.1.3.3 Les règles qui s'appliquent à toutes les disciplines de tir ou à plus d'une discipline.

3.1.4 Tous les tireurs, coachs, responsables d'équipes doivent connaître les règles RBSSF et veiller à ce qu'elles soient appliquées.

3.1.4.1 Quand une règle renvoie à un tireur droitier, l'inverse de cette règle est d'application pour un tireur gaucher.

3.1.4.2 A moins qu'une règle ne soit applicable que spécifiquement pour une discipline messieurs ou une discipline dames, celle-ci doit être appliquée aussi bien pour les matchs messieurs que les matchs dames.

3.1.5 Organisation et déroulement des championnats RBSSF

3.1.5.1 Un comité organisateur doit être composé en accord avec ces règlements nationaux et est responsable de la préparation, l'administration et le déroulement des compétitions. Un ou plusieurs représentants RBSSF peuvent être invités comme conseillers techniques sans droit de vote.

3.1.5.2 Un commissaire principal et suffisamment de commissaires de stand, un arbitre principal et des arbitres, désignés par le comité organisateur, sont responsables des aspects techniques et du déroulement des compétitions individuelles.

3.1.5.3 Le comité organisateur doit équiper un bureau de classification pour tester, oblitérer et préparer les cibles des compétitions, pour le traitement et le contrôle des cibles et pour la notation et rédaction des listes de résultats après la compétition. Le bureau doit être sous contrôle d'un classificateur principal et suffisamment d'assistants.

3.1.5.4 Un contrôleur principal et suffisamment de contrôleurs d'équipement désignés par le comité organisateur, sont responsables du contrôle d'équipement.

3.2 SECURITE

LA SECURITE EST D'UN INTERET PRIMORDIAL

- 3.2.1** Ce règlement comprend uniquement les mesures de sécurité exigées par la RBSSF. Des mesures de stand spéciales peuvent être imposées par le comité organisateur. Le comité organisateur est responsable de la sécurité.
- 3.2.2** La sécurité des tireurs, des arbitres, des commissaires de stand, des organisateurs et du public est primordiale et doit dans tous les cas primer sur toute autre disposition. L'autodiscipline est exigée pour tout le monde. Quand la discipline n'est pas respectée, il est du devoir des responsables de stand de l'imposer et le du devoir des tireurs de s'y soumettre.
- 3.2.2.1** L'organisateur, un arbitre, un commissaire de stand, un tireur (VL) peut à tout moment arrêter immédiatement une compétition pour raison de sécurité.
- 3.2.2.2** Un membre du jury, un commissaire de stand ou un contrôleur d'équipement peut prendre pour contrôler l'équipement d'un tireur (y compris l'arme). Si la sécurité est compromise, il faut immédiatement entreprendre une action.
- 3.2.2.3** Pour assurer la sécurité, toutes les armes doivent être à tout moment manipulées avec le maximum de précautions. L'arme ne peut jamais être écartée de la ligne de tir, sauf avec l'autorisation du commissaire de stand.
- 3.2.2.4** Quand un tireur se trouve sur son pas de tir, l'arme doit toujours être dirigée vers une direction sûre. Quand on ne tire pas, l'arme doit être déchargée et le barillet, le verrou, l'obturateur ou la glissière doit être ouvert(e) ou sa fermeture complète doit être empêchée. Pour les carabines Benchrest le verrou doit être élevé. Le verrou, la glissière, l'obturateur ou le barillet ne peuvent seulement être fermé(e)s que quand l'arme est dirigée de façon sûre vers les cibles.
- 3.2.2.5** Avant de quitter son pas de tir, le tireur tout comme le commissaire de stand doivent s'assurer que le verrou, la glissière, l'obturateur ou le barillet est ouvert(e) et que plus aucune cartouche ne se trouve dans la chambre, le chargeur, ou le barillet. Le tireur qui emballe son arme ou qui s'éloigne de sa place sans avoir été vérifié par un commissaire de stand, peut être disqualifié
- 3.2.2.5.1** Si des déplacements avec armes sont prévus par le règlement de compétition, comme entre autres pour le tir sur silhouettes, ceux-ci ne peuvent se faire qu'avec des armes déchargées, dans un simple holster de hanche pour les armes de poing ou une bretelle sur l'épaule pour les armes d'épaule. Les armes de sport longues, utilisées pour le tir " Field Target "ou fusils à pompe, qui ne sont pas pourvus de bretelle, seront portés déchargées, le canon dirigé vers le sol. Le tireur montrera d'abord l'arme déchargée à un commissaire de stand avant de se déplacer. Si le tireur ne le fait pas, il peut être disqualifié.
- 3.2.2.6** Avec l'autorisation du commissaire de stand, le tir à sec et les visées sont autorisées, mais uniquement sur la ligne de tir ou une zone indiquée. La manipulation d'armes n'est pas autorisée si du personnel se trouve devant la ligne de tir.
- 3.2.2.6.1** Tirer à sec signifie détendre le mécanisme d'une arme à feu non chargée ou détendre le mécanisme d'une arme à air pourvue d'une installation qui permet de libérer le mécanisme de détente sans que la charge de propulsion d'air ou de gaz ne se libère.
- 3.2.2.7** Les armes ou les chargeurs ne peuvent qu'être chargé(s) sur le pas de tir et uniquement après que l'ordre de "Charger" ou "Start" ne soit donné. A tout autre moment, les armes ou les chargeurs doivent rester vides.

- 3.2.2.7.1** Le tireur qui lâche un coup de feu avant que l'ordre "CHARGER" ou "START", ou après que l'ordre "DECHARGER" ou "STOP" ne soit donné, peut être disqualifié si la sécurité risque d'être compromise.
- 3.2.2.7.2** Pendant la compétition l'arme ne peut être déposée qu'après que toutes les cartouches ou/et chargeurs soient enlevé(e)s, et le barillet, la glissière, l'obturateur ou le verrou soit ouvert.
- 3.2.2.7.3** A l'ordre "STOP" le tir doit immédiatement cesser. A l'ordre "DECHARGER", le tireur doit décharger son arme : enlever le chargeur, ouvrir la glissière, le verrou ou le barillet et dégarnir le chargeur et vider le barillet.
Le tir ne peut être repris qu'après que le commissaire de stand n'ait donné l'ordre "START".
- 3.2.2.7.4** Le tireur qui touche une arme ou un chargeur après l'ordre "STOP", sauf pour la décharger, sans l'autorisation du commissaire de stand, peut être disqualifié.
- 3.2.2.7.5** Pour des raisons de sécurité un arbitre peut inviter un tireur à se retirer de son point de tir pendant une vérification aux lignes de tir.
- 3.2.3** **Protection auditive**
- Il sera conseillé (vu que ce n'est pas obligatoire par le règlement) de porter des bouchons, coquilles ou protections auditives similaires.
Des protections auditives doivent être mises à disposition du personnel de stand par le comité organisateur.
Pour les armes historiques et les fusils à pompe, le port de protections auditives est toujours obligatoire.
Pour les tireurs, les protections auditives avec récepteur intégré sont interdites.
- 3.2.4** **La protection des yeux**
- Il sera conseillé à tous les tireurs de porter des lunettes anti éclats ou protection oculaires similaires.
Pour les fusils à pompe les protections oculaires sont toujours obligatoires.
- 3.2.5** **Equipement produisant des sons**
- On ne peut utiliser que des appareils réducteurs de sons. Les radios, enregistreurs ou n'importe quel équipement produisant des sons sont interdits pendant la compétition.
- 3.2.6.** **Règles spéciales de sécurité pour armes historiques**
- 3.2.6.1.** **Poudre**
- 3.2.6.1.1** Seul l'utilisation de poudre noire produite en fabrique est autorisée. L'utilisation de produits de remplacement est interdit.
- 3.2.6.1.2** La poudre en vrac est interdite sur le pas de tir.
- 3.2.6.1.3** Les charges de poudre préalablement conditionnées doivent être conservées dans des conteneurs séparés. Les poires à poudre d'une contenance maximale de 16,2 grammes (250 grains) sont autorisées.
- 3.2.6.1.4** La poudre doit être protégée de la lumière directe du soleil.
- 3.2.6.2** **Les amorces**
- 3.2.6.2.1** Les amorces doivent être protégées contre la chaleur et les étincelles.
- 3.2.6.2.2** Seul une quantité restreinte peut être emporté sur le pas de tir, et pendant le tir les boîtes ou flacons doivent être fermé(e)s.

3.2.6.3 Chargement

- 3.2.6.3.1** Pour prévenir un dommage au canon, le chargement et le projectile doivent être placés suivant les règles de l'art.
La bourre doit être confectionnée en papier, en fibres de tissu, en feutre ou tout matériau neutre (couscous, polenta..) (VL). Les bourres synthétiques sont interdites.
- 3.2.6.3.2** Les charges de poudre ne peuvent jamais dépasser les maximas définis pour poudre noire moderne.
- 3.2.6.3.3** Après la mise en place des charges et des projectiles, les chambres des revolvers doivent être obturées avec de la graisse.
- 3.2.6.3.4** Les mousquets à silex doivent être chargés soit sans amorce avec une aiguille en cuivre ou en bronze dans la lumière, soit avec une amorce mais avec un recouvrement en cuir sur la batterie.
- 3.2.6.3.5** Les plombs pour fusils à canon lisse peuvent être chargés uniquement à l'aide de conditionnement pour un coup.

3.2.6.4 Mèche

- 3.2.6.4.1** Au cours du chargement la mèche allumée doit être maintenue dans une boîte.
- 3.2.6.4.2** A l'allumage la mèche doit être attachée pour ne pas être projetée au départ du coup de feu.

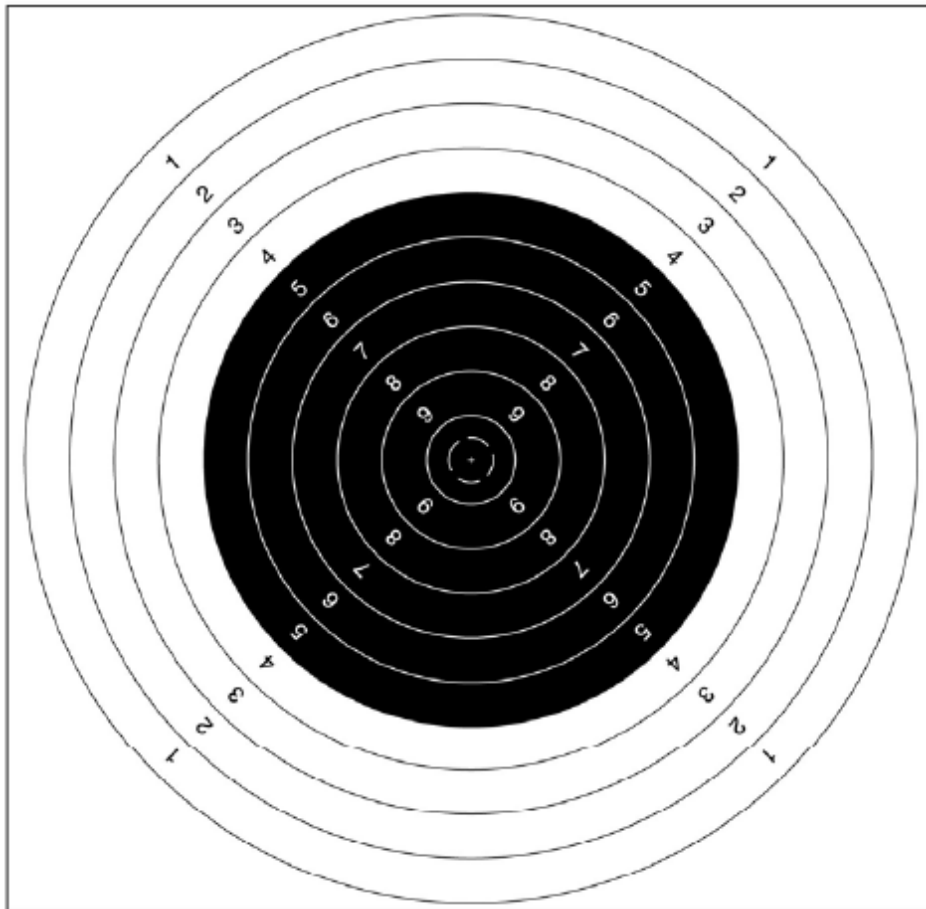
3.3 REGEMENTS DE STAND ET DE CIBLES

3.3.1 Règlement général pour cibles

- 3.3.1.1** Un exemplaire de toutes les cibles utilisées en compétitions ou championnats sous surveillance de la RBSSF doit être présenté au Directeur Technique National pour test, contrôle des spécifications et pour être approuvées.
- 3.3.1.2** **La qualité et les dimensions** de toutes les cibles des compétitions ou championnats sous surveillance RBSSF seront revérifiées avant chaque match par le(s) délégué(s) technique. Seul les cibles qui concordent avec les cibles approuvées pourront être utilisées.
- 3.3.1.3** **Le papier des cibles** doit être fait d'un matériau et d'une couleur non réfléchissante de telle sorte que la zone noire (centre) de la cible soit nettement visible sous intensité lumineuse normale et à la distance prescrite. Le papier et les anneaux de score doivent résister à toutes les intempéries. Le papier doit enregistrer les impacts sans se déchirer ou se déformer exagérément.
- 3.3.1.4** La mesure des dimensions de tous les anneaux de score seront mesurés à partir du bord extérieur (diamètre extérieur)
- 3.3.1.5** **Autres que cibles papier**
- 3.3.1.5.1** Seules les cibles conformes aux normes légales en apparence et en forme peuvent être utilisées.
- 3.3.1.5.2** Seules les cibles approuvées par le Directeur Technique National peuvent être utilisées.
- 3.3.1.5.3** Les cibles doivent être confectionnées dans un matériel qui ne mette pas en danger ni les tireurs, ni le personnel de stand, ni le public.
- 3.3.1.5.4** Les cibles qui présentent le risque d'abimer les installations, les appareils, le sol, les murs ou toute autre chose, sont interdites.
- 3.3.1.5.5** Les cibles électroniques agréées sont dispensées des anneaux de zones chiffrées.
- 3.3.1.5.6** La cible identifiée 3.3.2.1 sera utilisée pour les disciplines 3A et 3B

3.3.2 Cibles de compétition carton

3.3.2.1 Cible pour carabine standard et carabine libre gros calibre à 100m



La cible utilisée est une réduction de la cible ISSF 300m carabine.

anneau 10	28,25 mm	+ 0,2 mm	anneau 5	194,92 mm	+ 1,0 mm
anneau 9	61,59 mm	+ 0,5 mm	Anneau 4	228,25 mm	+ 1,0 mm
anneau 8	94,92 mm	+ 0,5 mm	anneau 3	261,59 mm	+ 1,0 mm
anneau 7	128,25 mm	+ 0,5 mm	anneau 2	294,92 mm	+ 1,0 mm
anneau 6	161,59 mm	+ 0,5 mm	anneau 1	328,25 mm	+ 1,0 mm

Les dimensions totales de la cible font 500 x 500 mm

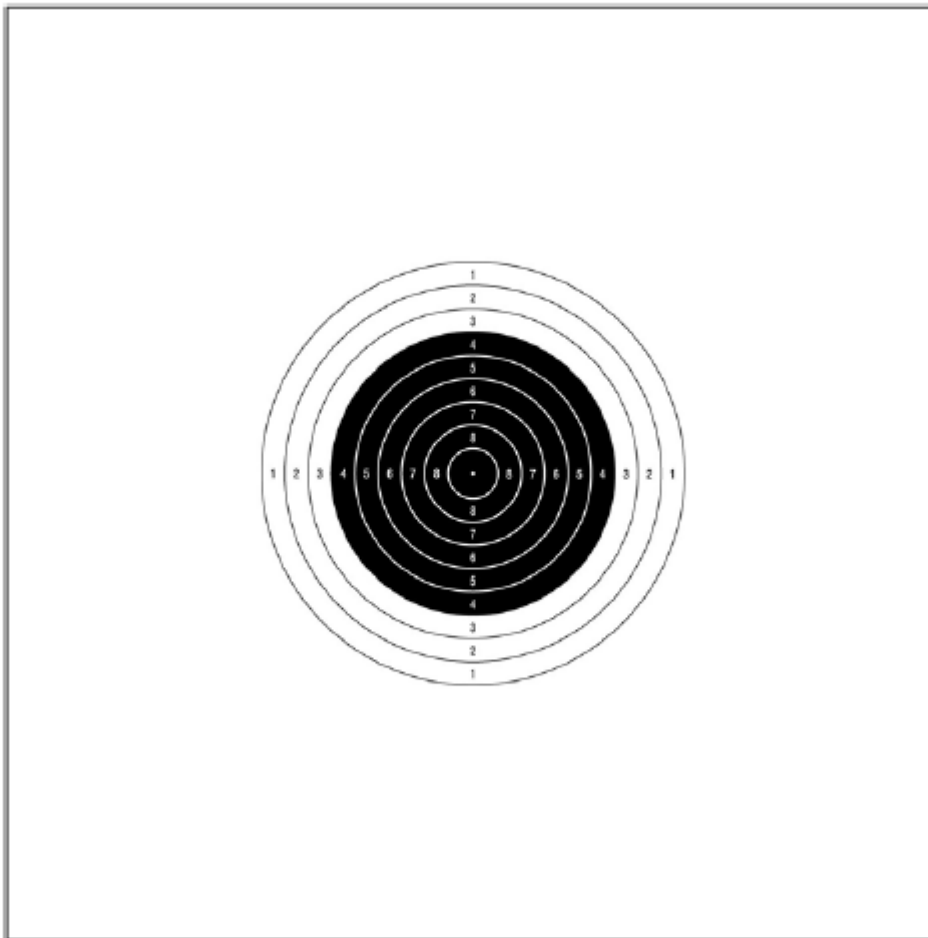
10 intérieur: 11,59 mm (\pm 0,5 mm)

Epaisseur des anneaux: 1,0 mm – 2,0 mm.

La zone 10 est dépourvue de chiffre.

3.3.2.2

Cible 10 m pour carabine libre petit calibre



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

L'anneau du 10 est un point blanc de 0,5 mm ($\pm 0,1$ mm)

Un 10 intérieur sera compté l'orsque suivant mesure avec une jauge intérieure, l'anneau du 10 aura été complètement emporté par le tir.

L'anneau 9 est dépourvu de chiffre.

L'épaisseur des anneaux est de 0,1 à 0,2 mm

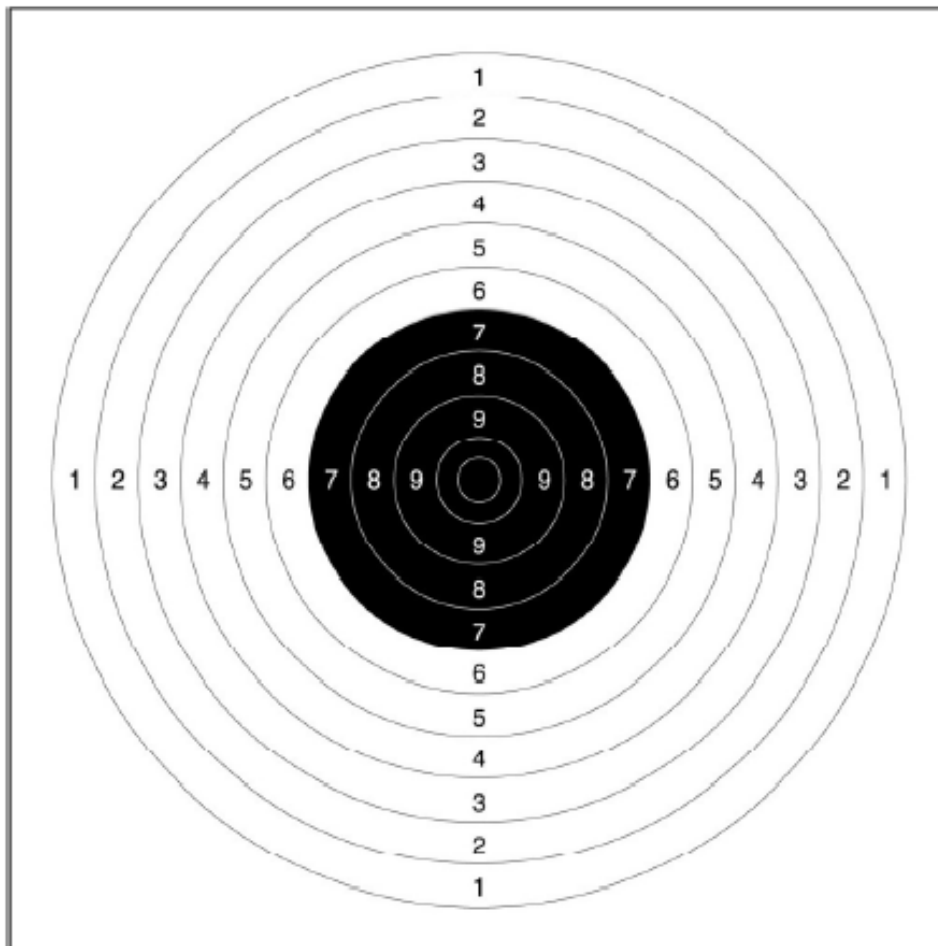
La partie visible de la cible est de minimum 80 x 80 mm

Des cartons d'arrière plan de 170 x 170 mm de la même couleur que les cibles peuvent être utilisées.

3.3.2.3

Cible pour pistolet de précision 25m, carabine lever-action, fusil à pompe, fusil d'ordonnance et armes anciennes.

(MAXIMILIAN, MINIE, WHITWORTH, COMINAZZO, KÜCHENREUTER, COLT, DONALD MALSON, WALKYRIE, PAULY, MARIETTE, PETERLONGO, VETTERLI, AMAZONS, BOUTET, LAMARMORA, RIGBY, PFORZHEIM, WOGDON en WEDGNOCK)



Anneau 10	50 mm	± 0,2 mm	Anneau 5	300 mm	± 1,0 mm
Anneau 9	100 mm	± 0,4 mm	Anneau 4	350 mm	± 1,0 mm
Anneau 8	150 mm	± 0,5 mm	Anneau 3	400 mm	± 2,0 mma
Anneau 7	200 mm	± 1,0 mm	Anneau 2	450 mm	± 2,0 mm
Anneau 6	250 mm	± 1,0 mm	Anneau 1	500 mm	± 2,0 mm

10 intérieur: 25 mm (± 0,2 mm)

Epaisseur des anneaux: 0,2 tot 0,5 mm

Minimum visible de la cible : 520 mm x 520 mm

La valeur des anneaux sera indiquée par des chiffres d'environ 10 mm de haut et 1 mm d'épaisseur.

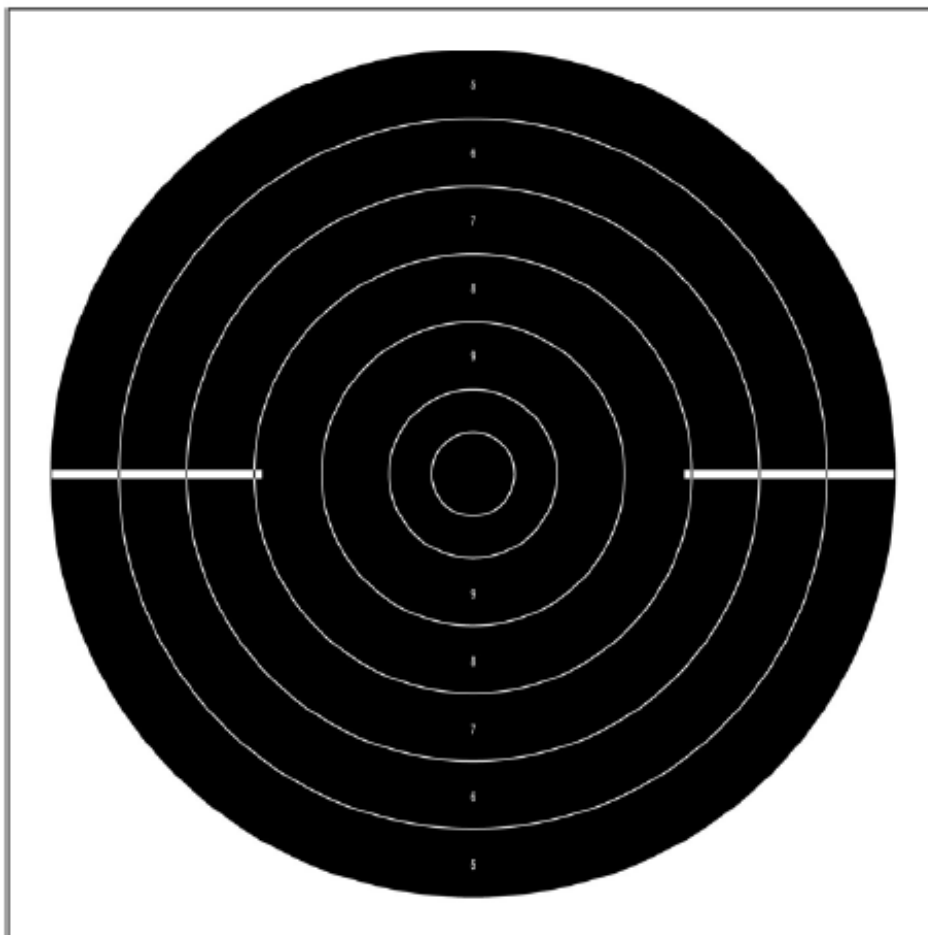
Ils doivent être facilement lisibles avec un télescope normal à la distance prévue

L'anneau

du 10 est dépourvu de chiffre

3.3.2.4

Cible pour pistolet vitesse olympique 25 m



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

10 intérieur: 50 mm ($\pm 0,2$ mm)

Épaisseur des anneaux: 0,5 à 1,0 mm

Les valeurs des anneaux sont indiquées avec des chiffres d'environ

5 mm de haut et 0,5 mm d'épaisseur

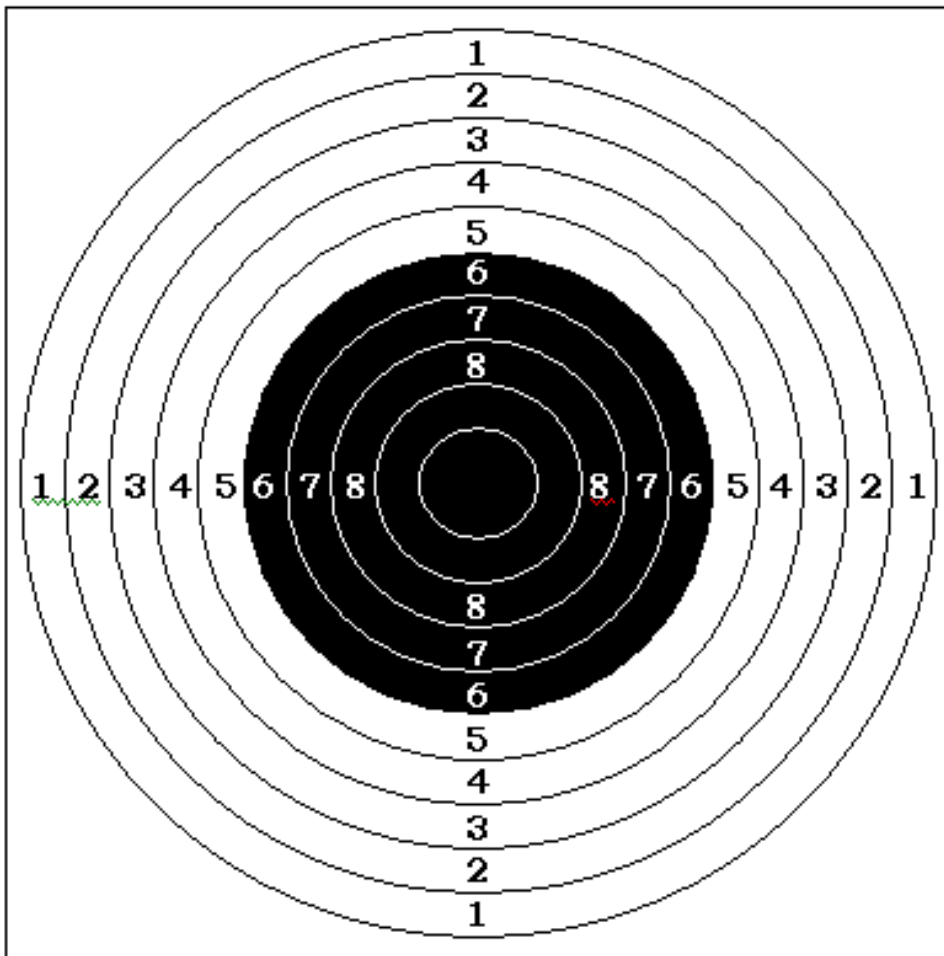
L'anneau du 10 est dépourvu de chiffre

À gauche et à droite du centre de la cible, une ligne de visée blanche, horizontale de 125 mm de longueur et 5 mm d'épaisseur est insérée.

3.3.2.5

Cible pour armes anciennes

(MIQUELET, GUSTAV ADOLPH, TANEGASHIMA, HIZADAÏ, NAGASHINO en NOBUNAGA)



La cible utilisée est la cible militaire française 200 m

Anneau 10	80 mm	± 0,5 mm	Anneau 5	280 mm	± 2,0 mm
Anneau 9	120 mm	± 1,0 mm	Anneau 4	320 mm	± 2,0 mm
Anneau 8	160 mm	± 1,0 mm	Anneau 3	360 mm	± 2,0 mm
Anneau 7	200 mm	± 2,0 mm	Anneau 2	400 mm	± 2,0 mm
Anneau 6	240 mm	± 2,0 mm	Anneau 1	440 mm	± 2,0 mm

Le 10 intérieur n'est pas indiqué.

Diamètre de la zone noire du 6 au 10: 400 mm

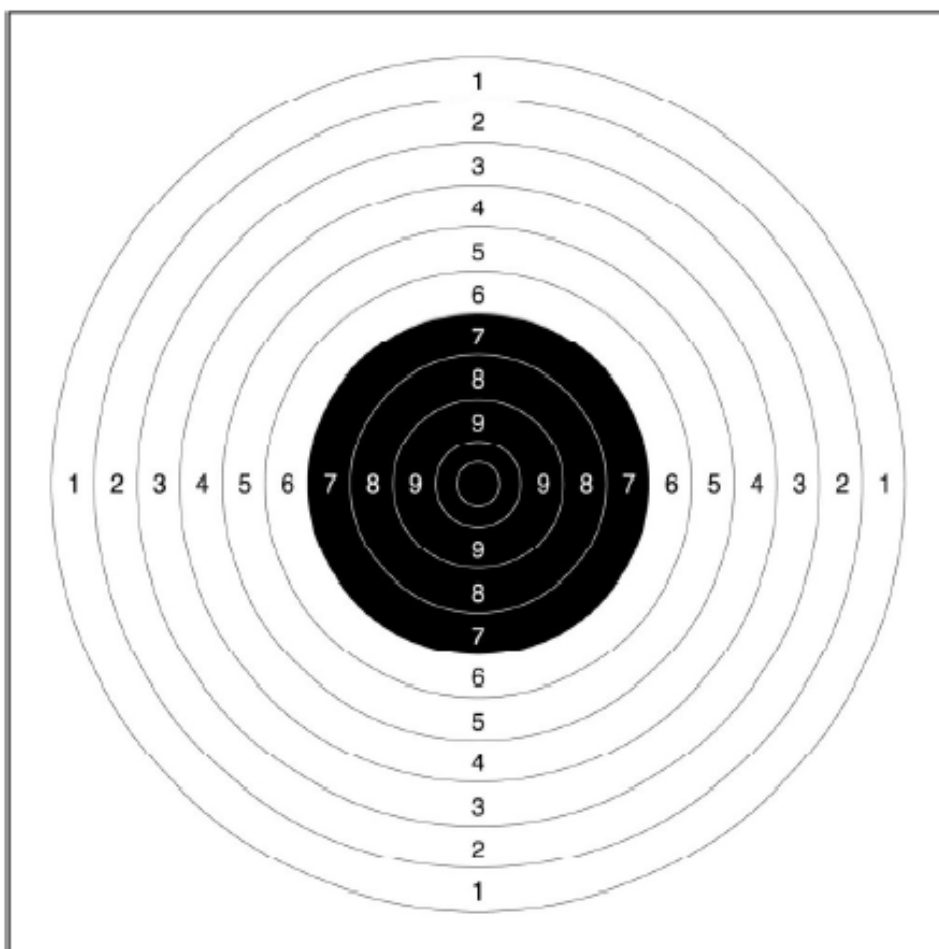
Épaisseur des anneaux : de 1,0 à 1,5 mm

Les zones 9 et 10 sont dépourvus de chiffres.

La partie visible de la cible est de minimum 850 mm par 850 mm.

3.3.2.6

Cible pour carabine sport et carabine standard 25 m



La cible utilisée est la réduction de la cible décrite au point 3.3.2.3

Anneau 10	25,00 mm	+ 0,1 mm	Anneau 5	150,00 mm	+ 0,5 mm
Anneau 9	50,00 mm	+ 0,2 mm	Anneau 4	175,00 mm	+ 0,5 mm
Anneau 8	75,00 mm	+ 0,2 mm	Anneau 3	200,00 mm	+ 0,5 mm
Anneau 7	100,00 mm	+ 0,5 mm	Anneau 2	225,00 mm	+ 0,5 mm
Anneau 6	125,00 mm	+ 0,5 mm	Anneau 1	250,00 mm	+ 0,5 mm

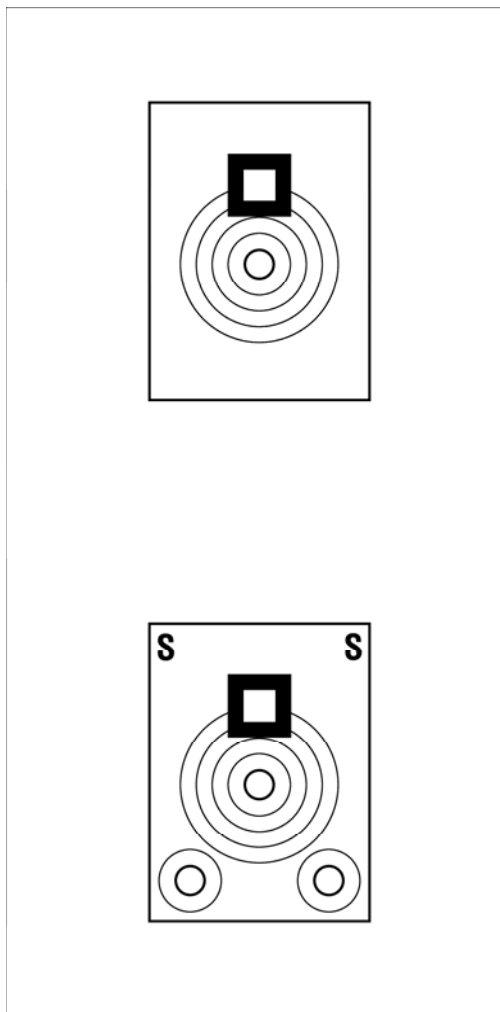
10 intérieur 12,5mm (+ 0,1 mm)

Épaisseur des anneaux: de 0,1 à 0,2 mm

Les anneaux 10 et 10 intérieur sont dépourvus de chiffres

3.3.2.7 Cible pour carabines Benchrest

3.3.2.7.1 Cible pour tir de groupement 100m



Anneau 10	1/2"	12,7 mm	± 0,2 mm
Anneau 9	1"	25,4 mm	± 0,2 mm
Anneau 8	1 1/2"	38,1 mm	± 0,2 mm
Anneau 7	2"	50,8 mm	± 0,2 mm
Anneau 6	2 1/2"	63,5 mm	± 0,2 mm

Une cible complète mesure 8" sur 16" (203,2 mm sur 406,4 mm) et consiste en une cible de match avec bordure rectangulaire de 3,5" sur 4,75" (88,9 mm sur 120,6 mm) centrée sur une zone d'environ 8" x 8" (203,2 mm sur 203,2 mm) et directement en-dessous, d'une cible d'essais de mêmes dimensions.

La distance entre le bord inférieur de la cible de match et le bord supérieur de la cible d'essais est de 3 1/2" (88,9 mm) .

Les 10 intérieurs ne sont pas indiqués.

Épaisseur des anneaux : de 1,0 à 2,0 mm pour le 10 et 1 mm pour les autres anneaux.

Les anneaux de score sont dépourvus de chiffres.

Sur l'anneau 8 est placé un carré de dimensions 1"x1" (25,4 mm sur 25,4 mm) et d'épaisseur de trait d' 1/4 " (6,35 mm)

Les coins supérieurs gauche et droit de la cible d'essais sont pourvus de la lettre " S ", et dans les troisième et quatrième quadrants, des anneaux 9 et 10 supplémentaires.

La couleur d'impression est le noir.

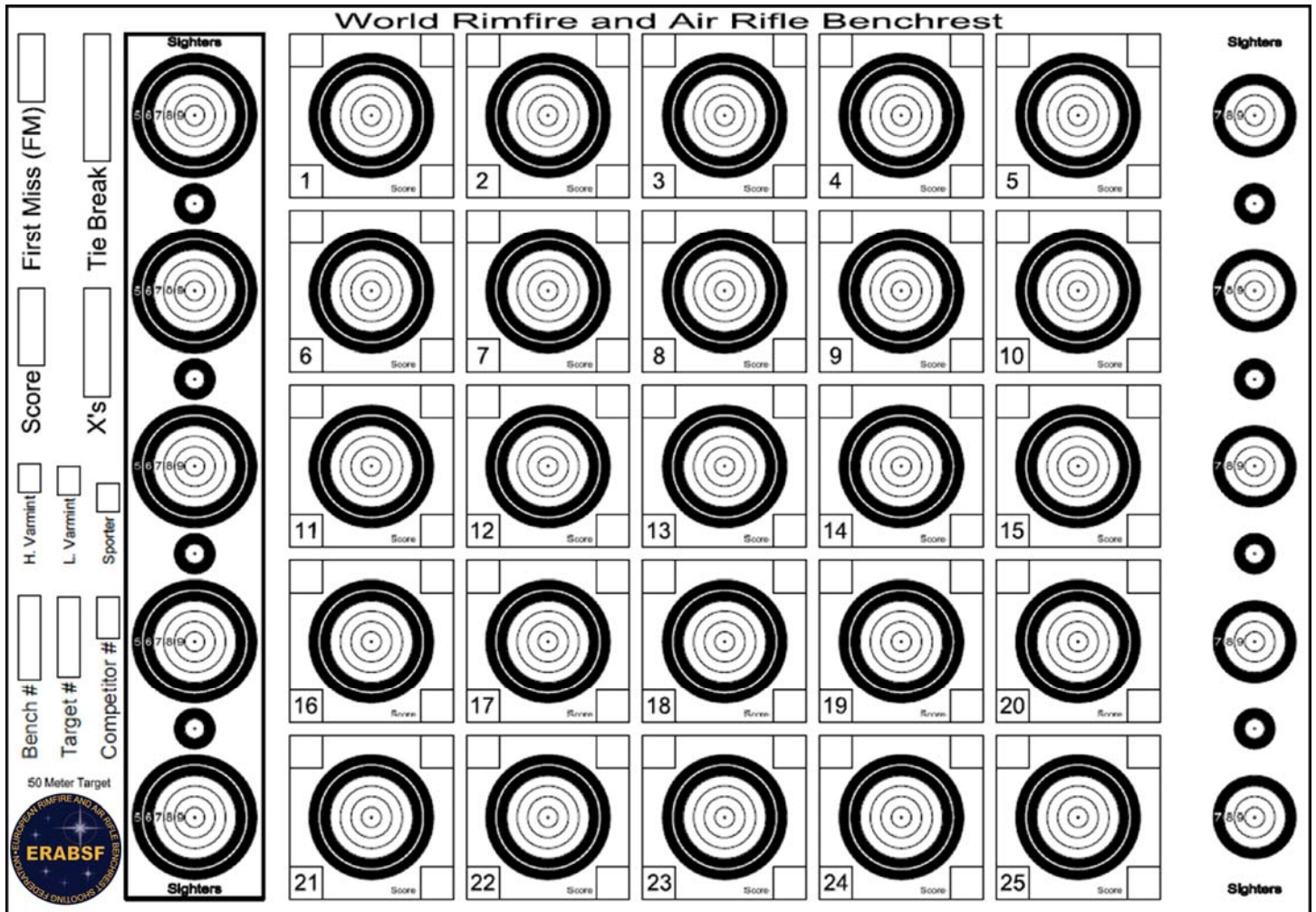
3.3.2.7.2 Cible pour tir de groupement 200m

Une cible de match mesure environ 8" x 8" (203,2 mm par 203,2 mm) avec la bordure à 1/2" (12,7 mm) du bord et est la même cible que la 3.3.2.7.1 avec des dimensions augmentées proportionnellement en fonction de la distance, La couleur d'impression est le noir.

3.3.2.7.3 Cible pour le tir de groupement 300m

Une cible de match mesure environ 10,5" par 10,5" (266,7 mm par 266,7 mm) et est la même cible que la 3.3.2.7.1 avec des dimensions augmentées proportionnellement en fonction de la distance, La couleur d'impression est le rouge.

3.3.2.7.4 Cible pour tir de précision



Une cible officielle pour Benchrest Rimfire mesure 297 mm par 420 mm, et est constituée par un ensemble de cibles de 256 mm par 256 mm, partagée en cinq rangées de chacune cinq cibles et de chaque côté des cibles se trouvent 5 cibles d'essais.

Anneau 10	6,35 mm	+ 0,1 mm	Anneau 7	25,40 mm	+ 0,1 mm
Anneau 9	12,70 mm	+ 0,1 mm	Anneau 6	31,75 mm	+ 0,1 mm
Anneau 8	19,05 mm	+ 0,1 mm	Anneau 5	38,10 mm	+ 0,1 mm

L'épaisseur des anneaux est de 0,2 mm.

Les 10 intérieurs X sont indiqués par un cercle de diamètre de 1 mm (\pm 0,3 mm).

Les anneaux 5 et 6 sont noirs. La couleur d'impression est le noir.

Remarque : une cible avec les mêmes dimensions que celles du tableau ci-dessus est autorisée comme par exemple la cible "BR 50" pour Benchrest Rimfire comme définie au point 3.3.2.7.4 de la version 4.0 des Règlements Nationaux qui peut être utilisée.

3.3.2.7.5 Contre cible pour tir de groupement

Pour les tirs de groupement une contre cible mobile sera placée derrière les cibles. Derrière la cible mobile sera placée une contre cible fixe ; pour les compétitions 100 m à 36" (91 cm) depuis la cible, pour le 200 m à 72" (183 cm) et pour le 300 m à 108 " (274 cm).

3.3.2.7.6 Contre cible pour le tir de précision

Pour le tir de précision, une contre cible fixe sera placée 1 m derrière la cible.

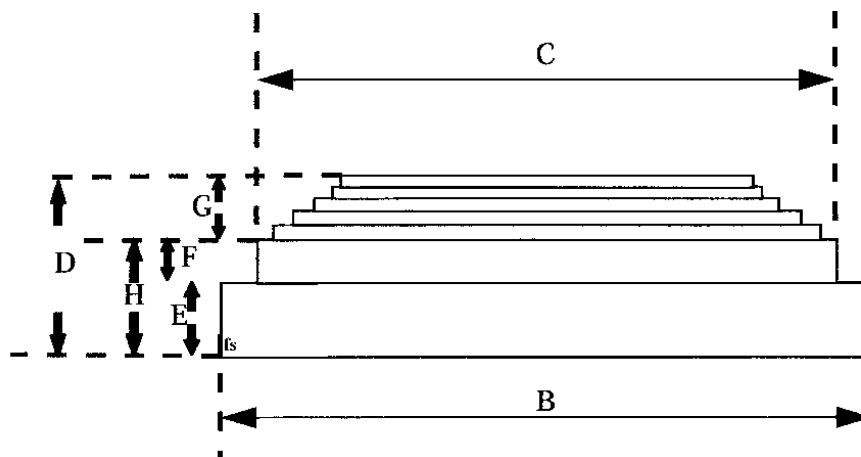
3.3.3 Autres cibles

3.3.3.1 Tir aux plateaux d'argile

3.3.3.1.1 Les plateaux d'argile doivent avoir un diamètre de 110 mm (± 1 mm), une hauteur de 25 à 26 mm et un poids de 105 g (± 5 g)

3.3.3.1.2 La couleur des plateaux d'argile peut être entièrement noire, entièrement blanche, entièrement jaune, entièrement orange; ou la coupole peut être peinte en blanc, jaune ou orange ; ou autour de la coupole un anneau peut être peint en blanc, jaune ou orange.

3.3.3.1.3 Les plateaux d'argile doivent répondre aux normes du tableau ci- dessous:

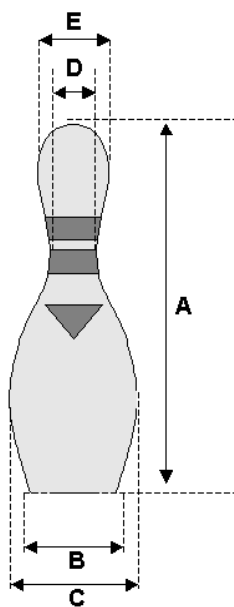


A: Poids	105 g	± 5 g
B: Diametre de la base	110 mm	± 1 mm
C: Diametre de l'anneau tournant	95 mm	+ 3 mm, - 0,0 mm
D: Hauteur totale	25 mm	+ 1 mm, - 0,0 mm
E: Hauteur de la base	11 mm	± 1 mm
F: Hauteur de l'anneau tournant	7 mm	± 1 mm
G: Hauteur de la coupole	8 mm	± 1 mm
H: Hauteur de la base et anneau	18 mm	± 1 mm

3.3.3.1.3.1 Les plateaux d'argile doivent être conçus pour résister à la force de la machine qui les envoie à 80 m et quand même être cassés facilement par une cartouche de chevrotines normale.

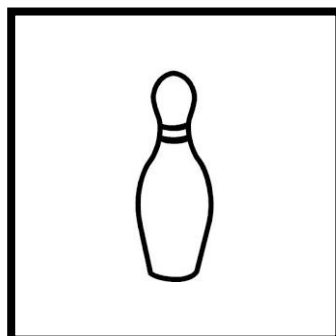
3.3.3.2 Les quilles de bowling

- 3.3.3.2.1** Les cibles utilisées, six (6) silhouettes de quilles de bowling, doivent être fabriquées en matière synthétique ou matière similaire qui permet le transperçement du projectile, ou en métal dont l'épaisseur minimale sera de 8 mm avec une dureté d'au moins 500 BHN. Les cibles métalliques seront disposées de telle sorte que tous les éclatements des projectiles soient absorbés par un dispositif de sécurité et que les ricochets soient impossibles.
Les cibles sont fixées sur un appareil agréé avec système de basculement. Elles doivent être de couleur blanche ou d'une autre couleur claire.
- 3.3.3.2.2** Les silhouettes des quilles ne peuvent pas plier de plus d'1 cm.
- 3.3.3.2.3** Le système de bascule doit être réglé de telle façon que les cibles tombent par un impact de 100 Joules au centre de la silhouette.
- 3.3.3.2.4** Les silhouettes doivent répondre aux mesures suivantes:



	Références	Mesures	Tolérance
A	Hauteur totale visible	380 mm	+ 10 mm, - 10 mm
B	Largeur à la base	55 mm	+ 5 mm, - 5 mm
C	Partie la plus large	125 mm	+ 10 mm, - 10 mm
D	Largeur du cou	45 mm	+ 5 mm, - 5 mm
E	Largeur de la tête	65 mm	+ 5 mm, - 5 mm

- 3.3.3.2.5** Une cible d'essai en carton de couleur claire, non basculante, représentant une silhouette de quille de mêmes dimensions que celles de compétition (voir 3.3.3.2.4) sera positionnée à côté des cibles de compétition, aux mêmes distance et hauteur que celles-ci, à droite ou à gauche suivant les dispositions du stand.
La cible doit être en carton de couleur claire et de dimensions 500 x 500 mm avec l'impression d'une silhouette de quille dont les lignes auront une épaisseur de 5 à 10 mm.

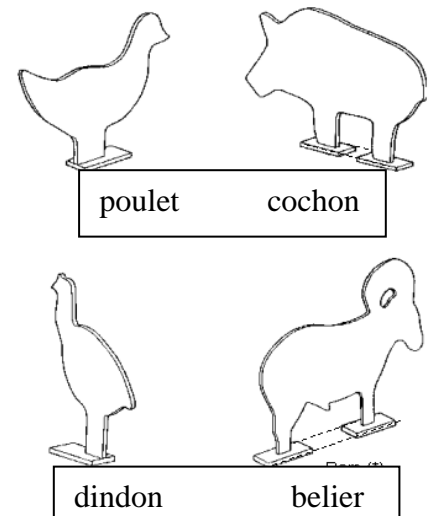


3.3.3.3 Silhouettes

3.3.3.3.1 Les cibles pour le tir sur silhouettes doivent être fabriquées en acier de qualité, trempé suivant les spécifications de l'IMSSU (Fédération Internationale Silhouette - <http://www.imssu.org/>).

3.3.3.3.2 Les cibles métalliques seront disposées de telle sorte que tous les éclatements des projectiles soient absorbés par un dispositif de sécurité et que les ricochets soient impossibles.

3.3.3.3.3 Si la réglementation régionale relative au permis d'exploitation ne permet pas l'usage des cibles métalliques, elles seront remplacées par des cibles en papier ou un autre matériau qui permet le transperçement sans modification de trajectoire du projectile.



(*) Pour arme d'épaule: le support sera en une seule pièce

3.3.3.3.4 Pistolet et revolver

	Epaisseur	Hauteur	Largeur	Tolerance	Distance	Dimensions du pied	
						Longueur	Largeur
Poulet	10 tot 12 mm	143 mm	187 mm	± 5 mm	12,5 m	100 mm	50 mm
Cochon	10 tot 12 mm	190 mm	280 mm	± 5 mm	25 m	100 mm	50 mm
Dindon	10 tot 12 mm	290 mm	245 mm	± 10 mm	37,5 m	100 mm	50 mm
Bélier	10 tot 12 mm	330 mm	400 mm	± 10 mm	50 m	100 mm	50 mm

3.3.3.3.5 Carabine

	Epaisseur	Hauteur	Largeur	Tolerantce	Distance	Dimensions du pied	
						Longueur	Largeur
Poulet	6 mm	60 mm	70 mm	± 5 mm	20 m	50 mm	25 mm
Cochon	6 mm	75 mm	110 mm	± 5 mm	30 m	100 mm	25 mm
Dindon	6 mm	117 mm	98 mm	± 10 mm	38,5 m	50 mm	25 mm
Bélier	6 mm	135 mm	165 mm	± 10 mm	50 m	125 mm	25 mm

3.3.3.4 Cibles pour Field Target

3.3.3.4.1 Les cibles pour 'Field Target' sont fabriquées avec une plaque de métal de 3 mm d'épaisseur ou tout autre matériel qui peut supporter sans dommage un projectile tiré par une carabine a air comprimé.

3.3.3.4.2 Les zones d'impact doivent être circulaires et leur couleur doit contraster avec la couleur du reste de la cible. Il est interdit de représenter une zone d'impact virtuelle sur la face avant de la cible.

3.3.3.4.3 Les zones d'impact sont des évidements circulaires dans la cible, avec une cuillère qui actionne un mécanisme qui ne permet aux cibles de tomber que si la zone de tir est atteinte. Si des réducteurs sont utilisés, ils doivent être peints de la même couleur que la face avant des cibles. Ils doivent être fixés sur la face avant de la cible (coté faisant face au tireur).

3.3.3.4.4 Les cibles doivent être réglées de telle façon qu'elles tombent quand touchées avec une énergie de minimum 1 Joule à 50 m et doivent pouvoir être relevées depuis la ligne de tir.

3.3.3.4.5 Les zones d'impact doivent respecter les dimensions suivantes :

Diamètre	Tolérance	Distance maximale	Position imposée (*)	% maximum du nombre total de cibles
15 mm	± 0,5 mm	20 m	interdit	25%
25 mm	± 0,5 mm	35 m	20 m	
40 mm	± 1,0 mm	50 m	40 m	-

(*) Le nombre total de cibles dont la position de tir est imposée ne peut excéder 20% du nombre total des cibles du parcours et devraient être réparties aussi équitablement que possible.

3.3.3.4.6 Exemples de cibles 'Field Target'



3.3.3.5 Jauges pour cibles papier

Pour la vérification d'impacts douteux, on doit utiliser des jauges de dimensions suivantes :

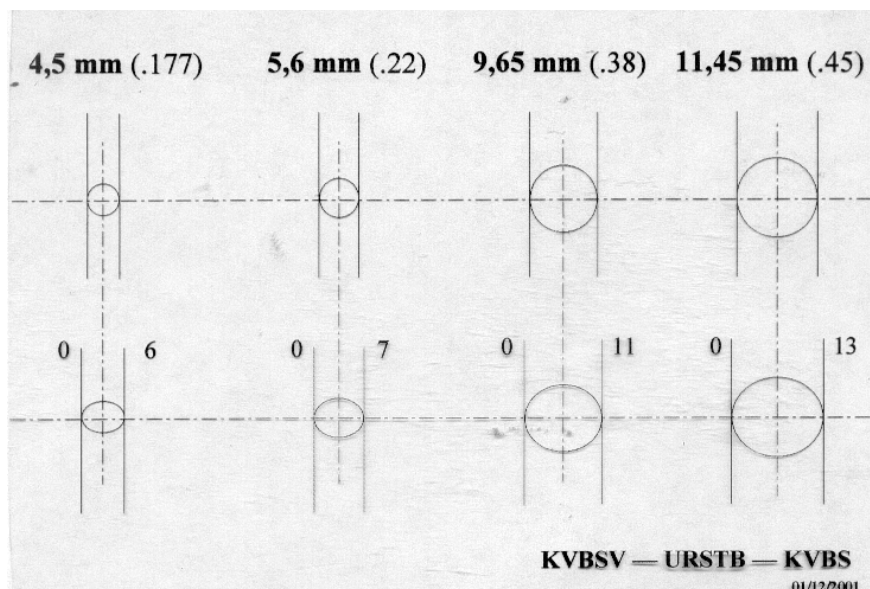
3.3.3.5.1 Super calibre 25m

Diamètre de la collerette	11,43 mm (+ 0,05 mm, - 0,00 mm)
Epaisseur du rebord	A peu près 0,50 mm
Diamètre de l'axe	Suivant le calibre utilisé
Longueur de la tige	De 10 mm à 15 mm
A utiliser pour:	Disciplines pistolet gros calibre

3.3.3.5.2 Carabine et pistolet Petit calibre 5,6 mm (.22")

Diamètre de la colerette	5,60 mm (+ 0,05 mm, - 0,00 mm)
Epaisseur du rebord	A peu près 0,50 mm
Diamètre de l'axe	De 5,00 mm à 5,20 mm
Longueur de la tige	De 10 mm à 15 mm
A utiliser pour:	Toutes disciplines calibre 5,6 mm

3.3.3.5.3 Jauges pour tirs obliques



La jauge pour tirs obliques est faite de plastique plat, transparent avec deux lignes parallèles de chaque côté.

- 3.3.3.5.3.1** Pour le pistolet gros calibre (9,65mm) les lignes mesurées entre les bords intérieurs sont écartées de 11,00mm (+ 0,05mm – 0,00mm) .
- 3.3.3.5.3.2** Pour les compétitions petit calibre (5,6mm), les lignes mesurées entre les bords intérieurs sont écartées de 7,00mm (+ 0,05mm – 0,00mm). (à utiliser pour les compétitions 25 m pistolet 5,6 mm)
- 3.3.3.5.4** Toutes les jauges et instruments utilisés pendant les compétitions et championnats sous contrôle RBSSF, doivent être contrôlés et approuvés avant la compétition, par le délégué de la commission technique nationale.
- 3.3.4 Cibles d'essais en papier**
- 3.3.4.1** Les cibles d'essais en papier doivent être clairement marquées par une ligne diagonale noire dans le coin supérieur droit de la cible. Cette ligne doit être visible à l'œil nu, par lumière normale et à la distance imposée (sauf pour la vitesse olympique 25 m).
- 3.3.5 Règles de stand**
- 3.3.5.1 Général pour toutes les disciplines**
- 3.3.5.1.1** Le Directeur Technique National en accord avec le règlement national et en collaboration avec le directeur de compétition et les commissaires de stand désignés par le comité organisateur pour les différentes disciplines, doivent contrôler les stands et l'équipement avant chaque championnat RBSSF. Ils peuvent tolérer des petits écarts au règlement national tant qu'ils respectent l'esprit du règlement national ; sauf en ce qui concerne les distances de tir et le diamètre des cibles.
- 3.3.5.1.2 Les nouveaux stands de tir extérieurs** devraient être construits de façon à ce que le soleil se trouve aussi longtemps que possible derrière le tireur pendant la journée de compétition.
- 3.3.6 Règles générales pour stands carabine et pistolet 100m, 50m, 25m et 10m.**
- 3.3.6.1** Les stands doivent être équipés de lignes de cibles et de lignes de tir. La ligne de tir doit être parallèle à la ligne de cibles.
- 3.3.6.2** Un stand doit être entouré de murs. Des protections contre les projectiles égarés peuvent également être assurées par un système de panneaux de protection entre les lignes de tir, longitudinalement entre la ligne de tir et les cibles.
- 3.3.6.3** La zone que le tireur utilise doit être protégée de la pluie, du soleil et du vent. Cette protection doit être telle qu'elle ne donne pas d'avantage perceptible à un poste de tir, ou à une partie du stand de tir.
- 3.3.6.3.1** Les stands de tir 50m doivent être au moins 45 m à l'air libre.
- 3.3.6.3.2** Les stands 25 m doivent être au moins 12,5 m à l'air libre.
- 3.3.6.3.3** Les stands 50 et 25 m doivent être si possible à l'air libre, mais peuvent exceptionnellement être dans un local fermé, pour cause d'exigences légales ou climatiques.
- 3.3.6.3.4** Les stands 10 m doivent être des stands intérieurs.
- 3.3.6.3.5** Il est interdit de mettre quelque substance que ce soit sur le sol de son pas de tir. Il est défendu de balayer son pas de tir sans autorisation.
- 3.3.6.4 Zone de compétition**
- 3.3.6.4.1** Il est interdit de **fumer** au stand de tir et dans la zone de spectateurs.
- 3.3.6.5** A l'arrière des pas de tir il faut prévoir suffisamment de place pour permettre le travail des commissaires de stand et des membres du jury.
- 3.3.6.5.1** De la place suffisante doit être prévue pour les spectateurs. Cette zone doit être séparée des officiels et des tireurs par un minimum 5 m derrière la ligne de tir.

- 3.3.6.6** L'utilisation de téléphones mobiles, walkie-talkies, bipeurs ou appareils similaires par les participants, coaches et officiels dans la zone de compétition est interdite. Tous les téléphones mobiles, etc, doivent être éteints.
- 3.3.6.6.1** Des avis doivent être affichés pour indiquer aux spectateurs que les téléphones mobiles doivent être éteints et que la photographie avec flash est interdite.
- 3.3.6.7** Chaque stand doit être équipé de part et d'autre de grandes horloges clairement visibles pour tireurs et officiels. Ces horloges doivent être synchronisées pour indiquer la même heure.
- 3.3.6.8** Les porte cibles ou mécanismes doivent être pourvus du même numéro que le poste de tir correspondant (la numérotation débute à gauche) Les chiffres doivent être suffisamment grands pour être lus facilement depuis la distance prescrite sous conditions de tir normales. Les numéros doivent être alternativement de couleurs contrastées et être clairement visibles pendant toute la compétition, indépendamment des cibles. Pour les stands 25 m chaque groupe de cinq (5) cibles doit être numéroté en commençant par la gauche.
- 3.3.6.9** Les cibles doivent être fixées de telle façon à ne pas bouger significativement, même par vent fort.
- 3.3.6.10** N'importe quel système de ciblerie peut être utilisé pourvu qu'il garantisse la sécurité, la précision des mesures ainsi qu'un changement efficace, précis et rapide des cibles.
- 3.3.6.11** Un moyen de communication entre les commissaires de ligne et le personnel derrière les cibles qui commandent le mécanisme de ciblerie ou se trouvent dans les fosses doit être prévu.
- 3.3.6.12** Dans les fosses où se trouvent des indicateurs individuels, un système de signalisation entre le signaleur et le greffier doit être prévu.
- 3.3.7** **Fanions indicateurs de vent pour stands 300 m et 50 m carabine et pistolet**
- 3.3.7.1** Les indicateurs de vent personnels sont interdits, sauf pour les compétitions Benchrest.
- 3.3.7.1.1** Les indicateurs de vent personnels peuvent être de n'importe quelle dimension et placés par le participant sous la trajectoire de tir sans dépasser le niveau de la table et du bas de la cible. Après l'échauffement, ils ne peuvent plus être déplacés que par les commissaires de ligne.
- 3.3.7.1.2** Lors des matchs Benchrest Rimfire, chaque tireur peut placer ses indicateurs de vent personnels pour la durée de son match.
- 3.3.7.2** Les fanions rectangulaires qui au stand indiquent la direction du vent, doivent être fabriqués en coton ou polyester d'environ 150g/m². Ils doivent être placés le plus près possible de l'axe de la ligne de tir sans influencer celui-ci, ou de gêner la vue du tireur pendant la visée. La couleur du fanion doit contraster avec l'arrière plan. Les fanions bicolores ou striés sont autorisés et conseillés.
- 3.3.7.2.1** **Dimensions des fanions**
- Si l'on place des fanions indicateurs indicateurs de vent dans les stands extérieurs 50m, ils doivent mesurer 50mm par 400mm et être placés à 10 m et à 30m.

- 3.3.7.3** Dans les stands 50 m (carabine et pistolet), les fanions indicateurs de vent doivent être placés entre le poste de tir et la cible correspondante mais dans l'intervalle entre les lignes de tir. Ces fanions doivent être placés du côté des panneaux de protection.
- 3.3.7.4** Les tireurs doivent vérifier si ces fanions occultent pas ou pourraient occulter leur cible. Cette vérification doit s'effectuer avant le temps de préparation.

3.3.8 Distances de tir

- 3.3.8.1** Les distances de tir doivent être mesurées entre la ligne de tir et la face avant de la cible. Si les cibles sont manoeuvrées à partir d'une fosse, la distance doit être mesurée à partir de l'avant de la première cible, qui doit toujours être la cible de compétition.
- 3.3.8.2** Les distances de tir doivent être aussi précises que possible en tenant compte des écarts autorisés suivants:

Stands 50 m	<u>+ 0,20 m</u>
Stands 25 m	<u>+ 0,10 m</u>
Stands 10 m	<u>+ 0,05 m</u>

- 3.3.8.4** La ligne de tir doit être clairement indiquée. Le stand doit être mesuré depuis la ligne des cibles jusqu'au bord de ligne de tir le plus près possible du tireur. L'utilisation d'une planche comme ligne de tir n'est pas autorisée. Le pied ou en position couchée le coude ne peuvent dépasser la ligne de tir. Au Field Target, le canon du fusil peut être en avant de la ligne de tir, mais la queue de détente doit rester en arrière de celle-ci.

3.3.9 Hauteur des centres de cibles (milieu de l'anneau du 10)

Le centre des cibles doit, mesuré à partir du sol au poste de tir, être compris dans les valeurs suivantes:

	Hauteur standard	Écarts autorisés
Stands 50 m	0,75 m	<u>+ 0,50 m</u>
Stands 25 m	1,40 m	+ 0,10 m / - 0,20 m
Stands 10 m	1,40 m	<u>+ 0,05 m</u>

Tous les centres de cibles d'un même groupe doivent être à même hauteur (± 1 cm).

3.3.10 Écarts horizontaux des centres de cibles pour stands 50 m et 10 m carabine et pistolet

- 3.3.10.1** Les centres de cible de 300 m, 50 m et 10 m doivent se situer au centre du poste de tir correspondant. Les écarts autorisés d'une ligne perpendiculaire (90°) tirée vers le centre du poste de tir sont:

	Écarts maximums depuis le centre vers chaque direction
Carabine 50 m	0,75 m
carabine 10 m	0,25 m

3.3.11 Écarts horizontaux pour postes de tir pistolet 25 m

- 3.3.11.1** Le centre du poste de tir doit se situer au centre de la cible ou ouverture correspondante. Les écarts maximums autorisés depuis une ligne perpendiculaire tirée vers le centre de la cible ou de l'ouverture sont :

	Écarts maximums vers chaque direction
Stands 25 m	0,75 m

3.3.12 Règles générales pour postes de tir de stands 100 m, 50 m et 10 m

3.3.12.1 Le poste de tir doit être construit de façon à ce qu'il ne bouge ni ne tremble. Jusqu'à peu près 1,20 m derrière la ligne de tir le poste de tir doit être plat dans toutes les directions. Le reste du pas de tir peut être plat ou pencher de quelques centimètres vers l'arrière.

3.3.12.2 Si l'on tire en position couchée sur des tables, celles-ci doivent mesurer environ 2,20 m de long et de 0,80 à 1 m de large. Elles doivent être robustes, stables et mobiles. Les tables de tir ne peuvent pencher que de maximum 10 cm vers l'arrière.

3.3.12.3 Le poste de tir doit être équipé avec:

3.3.12.3.1 un banc ou une table d'une hauteur de 0,70 – 0,80 m (0,7 à 1,0 m pour fusil à pompe);

3.3.12.3.2 un tapis de tir pour les positions couché et à genou. La partie antérieure du tapis doit être confectionnée avec un matériau compressible, pas plus épais que 50 mm et de taille d'environ 50 cm x 80 cm et, compressé, pas plus fin que 10 mm, mesuré avec le même appareil que celui utilisé pour mesurer l'épaisseur des vêtements de tir des carabiniers. Le reste du tapis doit avoir une épaisseur de maximum 50 mm et de minimum 2 mm. Les dimensions totales minimales du tapis doivent être de 80 cm x 200 cm. L'utilisation de deux tapis, un épais et un mince, qui ensemble ne dépassent pas les mesures de la règle décrite ci-dessus, est autorisée.

L'utilisation de tapis personnels est interdite, sauf pour le fusil d'ordonnance et les armes anciennes si le poste de tir ne dispose pas de tapis. Quand un tapis personnel est autorisé, celui-ci doit répondre aux critères précités.

3.3.12.3.3 une chaise ou tabouret pour le tireur;

3.3.12.4 Quand des écrans doivent être placés sur la ligne de tir, ceux-ci doivent être confectionnés en matériau transparent, monté sur un cadre léger. Les écrans doivent dépasser d'au moins 50 cm la ligne de tir et mesurer environ 2 m de hauteur.

3.3.13 Règles pour les postes de tir des stands 100 m

Les dimensions du poste de tir ne peuvent pas être inférieures à 1,60 m de largeur x 2,50 m de longueur. La largeur ne peut être inférieure au prescrit que si des écrans sont placés de telle façon que l'on évite les interférences entre les lignes contigües.

3.3.14 Règles pour les postes de tir des stands 50 m

3.3.14.1 Les dimensions du poste de tir ne peuvent pas être inférieures à 1,60 m de largeur x 2,50 m de longueur si le poste de tir est également utilisé pour le tir à 100 m

3.3.14.2 Pour que plus de tireurs puissent participer aux compétitions 50 m, la largeur du poste de tir peut être réduite jusqu'à 1,25 m. Les mécanismes de ciblerie utilisés sur ces stands doivent permettre le changement de cibles sans que le tireur voisin ne soit dérangé.

3.3.15 Règles pour stands et postes de tir 10m

3.3.15.1 Le poste de tir doit avoir 1 m de large.

3.3.15.2 Le bord le plus rapproché du banc ou de la table doit être placé 10 cm en avant de la ligne de tir. L'utilisation d'une planche comme ligne de tir n'est pas autorisée.

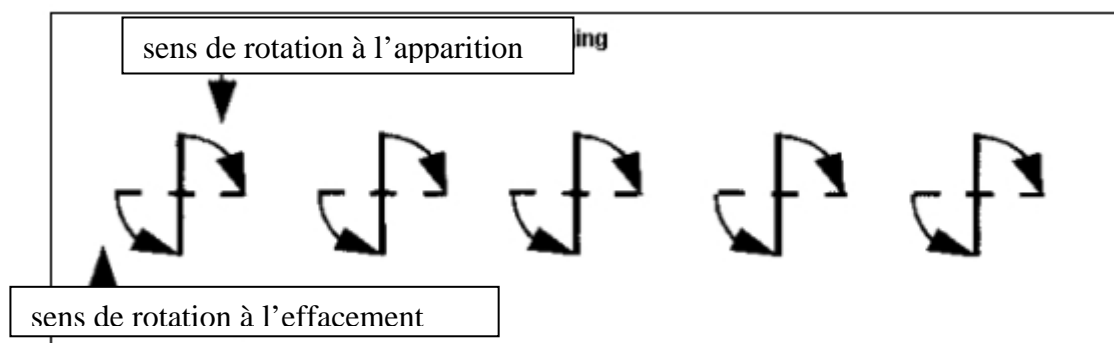
3.3.15.3 Les stands 10 m doivent être équipés de porte et ramène cibles électromécaniques ou de cibles électroniques.

3.3.16 Règles pour stands et postes de tir au pistolet 25 m

3.3.16.1 Le toit et les écrans des stands 25 m doivent donner une protection efficace au tireur contre vent, pluie, soleil et douilles éjectées.

- 3.3.16.2** Le sol du poste de tir doit être nivellé dans tous les sens, être de construction solide et résistant aux vibrations.
- 3.3.1.6.3** Le poste de tir doit être recouvert et d'une hauteur de plafond de minimum 2,20m.
- 3.3.17** Pour les compétitions 25 m, les cibles doivent être placées de façon suivante :
- 3.3.17.1** Par groupes de cinq (5) pour la discipline vitesse olympique.
- 3.3.17.2** Par groupes de cinq (5) ou exceptionnellement quatre (4) ou trois (3) pour les disciplines pistolet sport, pistolet supercalibre et carabine sport standard.
- 3.3.18** Les stands 25m doivent être séparés en sections composées de deux (2) groupes de cinq(5) cibles (chacun étant un poste)
- 3.3.18.1** Des couloirs sécurisés doivent permettre au personnel de se rendre à la ligne de cibles en toute sécurité.
- 3.3.18.2** Chaque section doit pouvoir être commandée centralement, mais peut également être commandée indépendamment.
- 3.3.19** Les postes de tir doivent mesurer 1 m de large et 1.50 m de profondeur.
- 3.3.19.1** Les postes de tir doivent être séparés par des **écrans transparents** qui protègent les tireurs des douilles éjectées et pouvoir permettre aux arbitres de visualiser les tireurs.
Les écrans doivent :
- 3.3.19.1.1** dépasser la ligne de tir d'au moins 0,75 m à l'avant, et d'à peu près 0,25 m à l'arrière;
- 3.3.19.1.2** mesurer au moins 1,70 m de hauteur, avec le bord supérieur minimum 2,00 m au dessus du sol du poste de tir;
- 3.3.19.1.3** Si un écran ne touche pas le sol du poste de tir, le bord inférieur ne peut pas être 0.70 plus haut que le sol de la ligne de tir.
- 3.3.19.2** Chaque poste de tir doit comprendre l'équipement suivant;
- 3.3.19.2.1** Un banc ou une table mobile mesurant environ 0,5 m x 0,6 m en surface et 0,70 m à 0,80 m en hauteur
- 3.3.19.2.2** Une chaise ou un tabouret pour le tireur
- 3.3.20** **Règles pour installations de cibles tournantes 25 m**
- Les porte- cibles pour la discipline vitesse olympique 25 m doivent être placés par groupe de cinq (5), tous à la même hauteur (+ 1cm), travaillant tous simultanément et tous dirigés vers un poste de tir centré sur la cible du milieu de ce groupe. L'écart entre les centres des cibles, d'axe à axe, d'un groupe de cinq doit mesurer 75cm (+1cm).
Les stands doivent être équipés d'un système tournant qui permet aux cibles de tourner à 90° ($\pm 10^\circ$) sur leur axe vertical. Pour la partie précision des compétitions 25 m, des cibles fixes peuvent être utilisées.
- 3.3.20.1** Le temps de rotation des cibles ne peut pas dépasser 0,3 secondes
- 3.3.20.2** Quand les cibles sont tournées, aucune vibration perceptible ne peut distraire le tireur.
- 3.3.20.3** Vu du haut les cibles doivent tourner dans le sens des aiguilles d'une montre vers l'avant et dans le sens inverse pour se détourner.

Sens giratoire des cibles tournantes



- 3.3.20.4** Les cibles d'une même section doivent tourner simultanément. Cela doit être réalisé par un mécanisme permettant une commande et une mesure du temps efficace.
- 3.3.20.5** L'appareillage automatique pour faire tourner et mesurer le temps doit veiller à l'exactitude et la constance des durées spécifiques ou les cibles sont présentées et celui ou les cibles se détournent et cela à + 0,2 sec., - 0,0 sec. près.
- 3.3.20.6** La mesure doit commencer quand les cibles commencent à se présenter et doit s'arrêter à l'instant où elles commencent à se détourner.
- 3.3.20.7** Si le temps prévu est plus court ou plus long de 0,2 sec, le commissaire, par initiative personnelle ou sur demande d'un membre du jury, arrêtera le tir pour permettre le réglage du mécanisme. Dans ce cas, le jury peut reporter ou redémarrer le tir.
- 3.3.20.8** **Les durées de présentation** pour compétitions de pistolet 25 m sont:
- 3.3.20.8.1** vitesse olympique 25 m: 8, 6 en 4 secondes
- 3.3.20.8.2** carabine sport standard 25 m: 150, 20 en 10 secondes
- 3.3.20.8.3** pistolet sport 25 m, pistolet supercalibre 25 m, partie vitesse; présentées pendant trois (3) secondes par coup, du détournement de la cible pendant sept (7) secondes ($\pm 0,1$ sec.);
- 3.3.20.8.4** Pour toutes les présentations une tolérance de + 0,2 secondes à - 0,0 secondes est permise

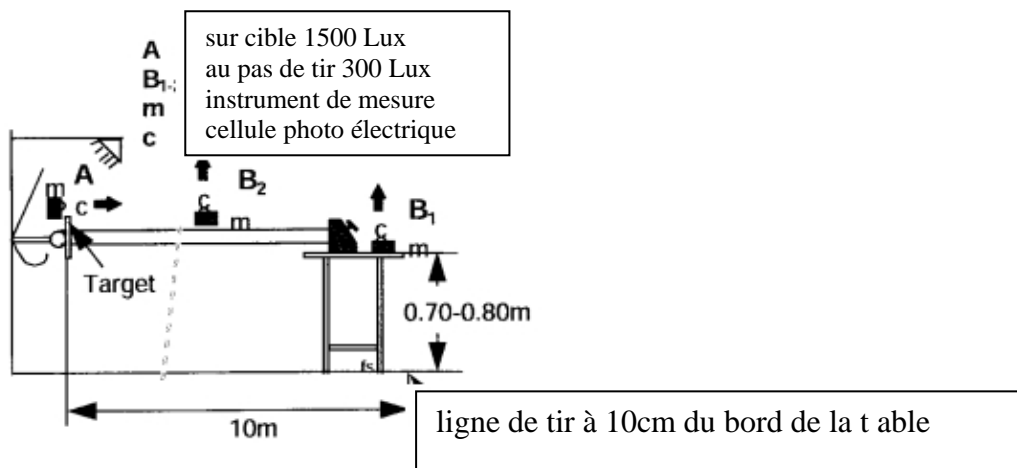
Si des panneaux de soutien pour cibles sont utilisés, ceux-ci doivent comporter une découpe d'au moins la taille du 8 pour faciliter le comptage des points, à moins d'utiliser du carton.

3.3.21 Exigences d'éclairage pour stands intérieurs (en lux)

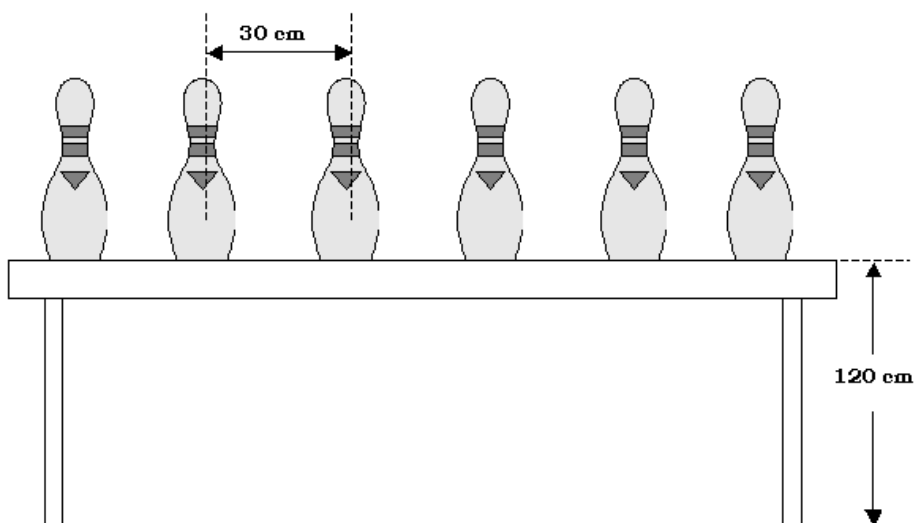
Stand intérieur pour	Général		Cibles	
	Minimum	Minimum conseillé	Minimum	Minimum conseillé
10m	300	500	1500	1800
25m	300	500	1500	2500
50m	300	500	1500	3000

Les stands pour finales doivent avoir un éclairage général de 500 lux à 1000 lux. Pour les nouveaux stands un éclairage d'environ 1500 lux.

- 3.3.21.1** Tous les stands intérieurs doivent posséder un éclairage artificiel qui donne assez de lumière sans éblouir ni projeter d'ombres dérangeantes sur les cibles ou postes de tir. La zone à l'arrière des cibles doit être de couleur neutre, uniforme et non réfléchissante.
- 3.3.21.2** L'intensité lumineuse sur les cibles doit être mesurée à l'aide d'un appareil à hauteur des cibles et en direction du pas de tir.(A).
- 3.3.21.3** La mesure de l'intensité lumineuse générale du stand se fera en dirigeant l'appareil vers le plafond à hauteur de la position de tir (B1) et à mi-chemin entre la ligne de tir et les cibles (B2).
- 3.3.21.4** **Mesurer l'intensité lumineuse des stands intérieurs 10 m**



- 3.3.22** **Règles pour stands de tir de quilles de bowling**
- 3.3.22.1** Les cibles, six silhouettes de quilles de bowling, sont fixées avec un écartement de 30 cm sur un appareil avec système de bascule à une hauteur de 1,2 m (+ 0,05 m, - 0,05 m).
- 3.3.22.2** Les cibles doivent être placées de façon à ce que tous les projectiles tirés puissent être récupérés par le pare-balles.
- 3.3.22.3** La ligne de tir doit se situer à 15 m des cibles (+ 0,05 m, - 0,05 m).
- 3.3.22.4** Le poste de tir doit se situer directement devant la ligne de tir.
- 3.3.22.5** Le poste de tir doit être équipé d'une table ou d'un dispositif similaire d'une hauteur de 0,7 à 0,8m



3.3.23 Règles pour stands 'Field Target'.

3.3.23.1 Chaque couloir de tir est délimité par 2 piquets qui fixent la largeur maximale exploitable par les tireurs.

3.3.23.2 Toutes les cibles doivent être numérotées. La numérotation par couloir doit respecter l'ordre séquentiel de tir de la gauche vers la droite. La numérotation sera double : un numéro à proximité de la cible et un rappel au niveau la ligne de tir.
Les couloirs pour lesquels la position de tir est imposée, doivent être clairement identifiés par un marquage situé au niveau de la ligne de tir de celui-ci. Le marquage doit préciser la position et être si possible accompagné d'un dessin représentatif de la position imposée.

3.3.23.3 Les cibles doivent être placées à des distances comprises entre 8 mètres et 50 mètres de la ligne de tir, doivent toujours être entièrement visibles depuis la ligne de tir, sur toute la largeur du couloir correspondant. et doivent faire face au tireur.

3.3.23.4 Toutes les cibles doivent être tirées dans l'ordre numérique croissant.

3.3.24 Règles pour stands armes anciennes et pour pigeon d'argile.

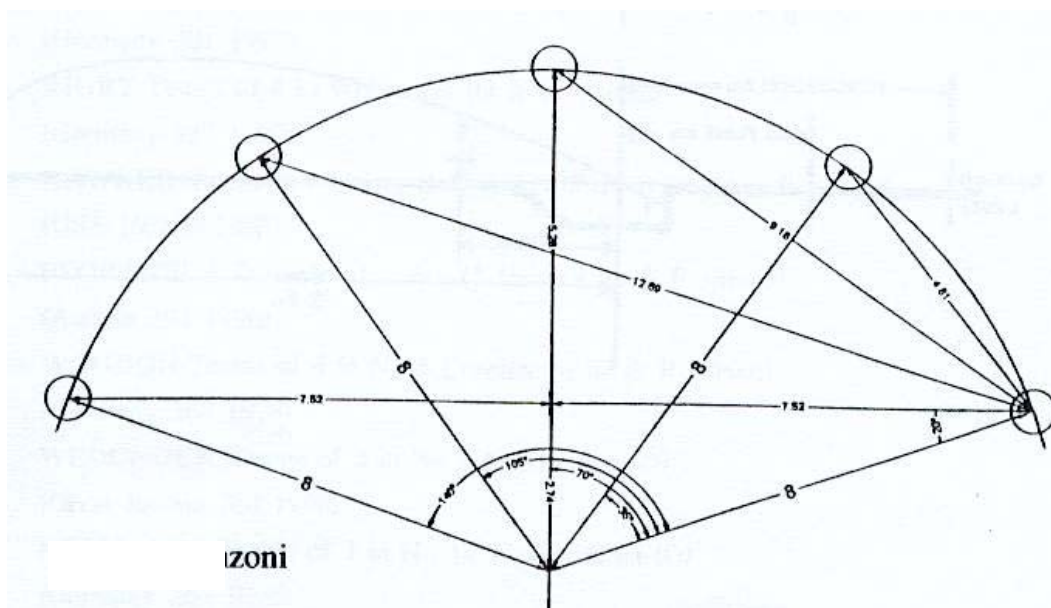
3.3.24.1 Postes de tir

3.3.24.1.1 Les postes de tir doivent se situer à la même hauteur que le coté supérieur de la fosse de lancement.

3.3.24.1.2 Les postes de tir doivent être indiqués par un carré ou un cercle de ± 70 cm.

3.3.24.1.3 Nombre

Pour fusils à silex (21 – Manton) fusils à percussion (22 – Lorenzoni) cinq postes de tir doivent être prévus 8 m derrière le point où la trajectoire du pigeon d'argile atteindra la hauteur du poste de tir. Les postes de tir devront se situer à 70° gauche, 35° gauche, centre, 35° droite et 70° droite.



3.3.24.1.4 Equipement

Quelques mètres derrière chaque poste de tir, des tables individuelles pour le chargement doivent être prévues. Des tables supplémentaires de 3 m seront prévues aux postes 1 et 5 pour permettre à un tireur de décharger son arme en cas de problème.

3.3.24.1.5 La préférence sera donnée à un déclenchement du lanceur par signal acoustique.

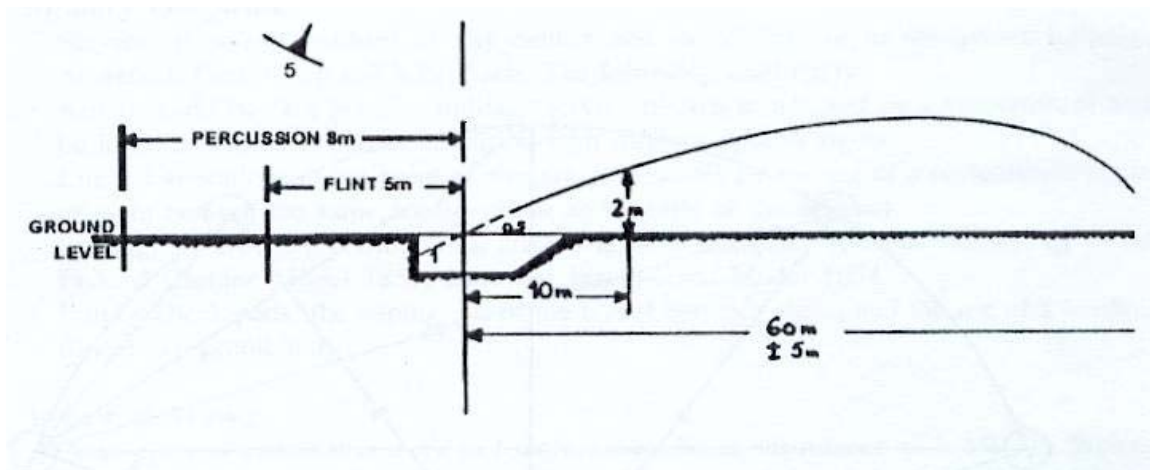
3.3.24.2 Lanceur

3.3.24.2.1 Le point où le disque apparaît de la fosse de lancement et le point estimé où il doit retomber, doivent être indiqués et clairement visibles depuis chaque poste de tir.

3.3.24.2.2 Le lanceur doit être réglé de façon à lancer les disques centralement et à une distance de

60 mètres (± 5 m) mesuré à partir du point où ils arrivent à hauteur des postes de tir.

Le disque doit atteindre une hauteur de 2 mètres au-dessus du poste de tir, mesuré 10 m plus loin que le point d'intersection de la trajectoire du disque et le poste de tir.



3.3.25 Règles pour les stands de fusils à pompe.

3.3.25.1 Les cibles sont placées sur des points d'appui stables ou sont suspendues de manière stable de telle façon qu'une cible touchée ne puisse pas influencer les autres cibles. De plus, elles doivent être placées de manière telle que tous les projectiles puissent être récupérés par le pare-balles.

3.3.25.2 La ligne de tir peut varier de chaque poste de tir en fonction de la distance de la cible. Le premier poste de tir sera celui qui est le plus éloigné du pare-balles pour que les déplacements d'un poste de tir à un autre se fassent toujours en direction du pare-balles.

3.3.26 Règles pour les stands de Benchrest

3.3.26.1 Toutes les tables et sièges seront, dans la mesure du possible, identiques.

3.3.26.2 La table de tir doit être solide, stable, avoir une hauteur d'environ 32" (81,3 cm) et pouvoir être utilisée aussi bien par un tireur droitier que gaucher.

3.3.26.3 Les sièges doivent être réglables afin de pouvoir être ajustés en hauteur par le tireur. Si une chaise est employée, le dossier ne peut être placé vers l'avant ni servir d'appui. Il doit rester libre au moment du tir.

3.3.26.4 La ligne de tir doit de préférence coïncider avec le bord avant de la table. Sinon, la ligne de tir doit être clairement indiquée sur la table. La carabine doit être placée de telle manière que la culasse toute entière se trouve derrière la ligne de tir.

3.4 EQUIPEMENT ET MUNITIONS - GENERALITES

3.4.1 Le comité organisateur doit, pour les compétitions et championnats sous contrôle RBSSF, prévoir un jeu complet de jauges et d'appareils de contrôle d'équipement.

3.4.2 Les tireurs peuvent uniquement employer des équipements et appareils en accord avec les règles RBSSF. Tout ce qui peut donner au tireur un avantage anti sportif vis à vis des autres tireurs (armes, appareils, équipement, accessoires, etc) et qui n'est pas permis. Le tireur est responsable de la présentation de son équipement au contrôle géré par la RBSSF pour son homologation afin de pouvoir l'utiliser pendant une compétition RBSSF. Les chefs de délégation sont également responsables et doivent veiller à ce que l'équipement des tireurs concorde avec le règlement RBSSF.

3.4.2.1 Règles pour vêtements

Le participant porte la responsabilité de se présenter aux stands dans une tenue appropriée lors d'un événement public. Le jury y sera attentif. Les tenues militaires complètes ou les tenues de camouflage sont interdites.

3.4.2.1.1 L'utilisation d'appareils spéciaux, moyens ou pièces de vêtement qui immobilisent ou réduisent incontestablement la mobilité des jambes, corps ou bras du tireur est interdite.

3.4.2.2 Avant la compétition, l'arme et le reste de l'équipement du tireur doivent être vérifiés par la section Contrôle d'Équipement pour leur conformité avec les règles RBSSF. Le tireur est responsable de la présentation des armes et équipements pour inspection officielle et l'agrégation pour son utilisation.

3.4.3 Le comité organisateur doit informer les chefs de délégation et les tireurs sur l'horaire de leurs compétitions et où et quand ils peuvent faire contrôler leur équipement.

3.4.4 Le contrôle d'équipement sera assisté et sous observation d'un ou de plusieurs membres du jury.

3.4.5 Le contrôle d'équipement doit noter le nom du tireur, la marque (fabricant), le numéro de série et le calibre de chaque arme approuvée sur une carte de contrôle.

3.4.6 Tout équipement approuvé sera marqué d'un sceau ou d'un autocollant, et l'approbation sera également notée sur la carte de contrôle.

3.4.7 Une fois l'équipement contrôlé et approuvé, il ne peut jamais, avant ou pendant une compétition, être modifié de façon à être en conflit avec le règlement RBSSF.

3.4.7.1 Les changements de calibre dans les compétitions de carabine Benchrest, sont permis, mais doivent, avant le début de la passe, être signalés au commissaire de ligne avec le formulaire prévu.

3.4.7.2 Le tireur qui ne signale pas un changement de calibre se verra refuser son avantage. Le tireur qui ne signale pas un changement vers un plus petit calibre sera disqualifié.

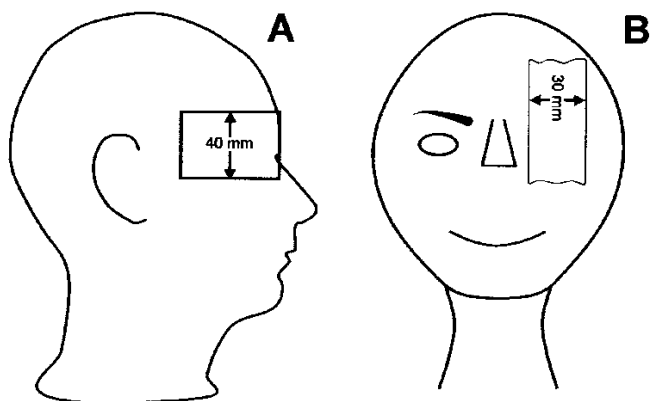
3.4.7.3 Le tireur qui a cause d'un bris d'arme pendant une passe, utilise une arme de remplacement d'un autre calibre et ne le signale pas au commissaire de ligne, ne sera cependant pas disqualifié. Les commissaires de lignes décideront dans pareil cas de quelle manière sera effectuée la mesure des groupements.

3.4.8 En cas de doute sur une modification, l'équipement sera à nouveau présenté au contrôle d'équipement pour contrôle et homologation.

3.4.9 L'homologation de l'équipement est uniquement valable pour la compétition pour laquelle le contrôle est effectué.

3.4.10 Les visières latérales (à un ou aux deux côtés) fixées sur le chapeau, la casquette, les lunettes de tir ou un serre-tête, pas plus hautes que 40 mm (A), sont permises. Ces visières ne peuvent pas dépasser la ligne verticale au milieu du visage.

Un cache de l'oeil non-visant, pas plus large que 30 mm est permis.



3.5 ADMINISTRATION PREALABLE

(Octroi des postes de tir)

3.5.1 Au minimum 30 minutes avant le début de la compétition les noms des tireurs doivent être donnés à l'accueil pour les inscriptions.
Le jury dresse les listes d'inscription et les grilles horaires.

3.5.2 Principes de base pour l'attribution des postes de tir.

3.5.2.1 Les tireurs doivent, autant que possible, tirer dans les mêmes conditions

3.5.2.2 L'octroi arbitraire d'un poste de tir ou d'une passe à un tireur se fera, soit par tirage au sort, soit à l'aide d'un programme d'ordinateur adéquat, et sous surveillance du (des) délégué(s) technique(s).

3.5.2.2.1 Quand les postes de tir sont attribués par tirage au sort, le responsable technique doit approuver qu'il a été tenu compte des restrictions du stand.

3.5.2.2.3 Pour les tournois de carabine Benchrest, seul le premier poste de tir sera attribué par tirage au sort. Ensuite les tireurs devront changer de table à chaque nouvelle passe.

3.5.3 Pour les postes de tir au pigeon d'argile avec armes historiques, il sera tenu compte des règles supplémentaires suivantes:

3.5.3.1 Chaque tireur tirera son premier coup de feu depuis le poste de tir attribué et après dans un ordre aléatoire dès que le tireur est prêt.

3.5.3.2 Le dernier coup de la passe doit être tiré depuis le poste de tir du milieu.

3.5.3.3 Après chaque coup, les tireurs iront vers le poste de tir suivant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

3.5.4 Chaque tireur doit tirer son match complet au stand qui lui a été attribué. Toute modification dans l'attribution de stand ne peut se faire que sur décision du jury pour différentes raisons, comme un problème de luminosité.

3.5.5 Octroi des postes de tir – pistolet vitesse olympique 25 m

3.5.5.1 La deuxième passe de 30 coups ne peut débuter que quand tous les tireurs ont terminé leur première passe de 30 coups. Quand il y a moins de tireurs que nécessaire pour occuper toutes les passes de la première partie, alors les places libres doivent être laissées dans la dernière passe de la première partie.

Lorsque la compétition est étalée sur 2 jours les places libres doivent être laissées dans la dernière passe de la première partie

3.5.5.2 Pour la deuxième partie l'ordre de passage des séries doit être modifié comme suit:

3.5.5.2.1 Un tireur qui a tiré sa première part du côté gauche du stand, doit tirer sa deuxième part du côté droit (de la même section), et vice versa.



3.5.5.3 Quand le match est tenu en une seule journée

3.5.5.3.1 Tous les tireurs de chaque série de la première manche tirent à nouveau tous ensemble dans une série pour la deuxième manche, dans la même section, coté inverse.
Par exemple:

Manche	Passe	Stand Section 1		Stand Section 2		Stand Section 3		Stand Section 4	
		A	B	C	D	E	F	G	H
1	1	1	2	3	4	5	6	7	8
1	2	9	10	11	12	13	14	15	16
1	3	17	18	19	20	21	22	23	24
1	4	25	26	27	28	29	30	31	32
2	1	2	1	4	3	6	5	8	7
2	2	10	9	12	11	14	13	16	15
2	3	18	17	20	19	22	21	24	23
2	4	26	25	28	27	30	29	32	31

3.5.5.4 Quand le match se tient sur deux jours

3.5.5.4.1 Pour un match qui se déroule sur deux jours, la première série de la seconde manche doit débuter au milieu de la première manche. Ou, s'il y a un nombre impair de passes, la passe qui suit immédiatement la moitié de la première manche. Dans le cas où une position numérotée reste inoccupée le premier jour, cette même position numérotée restera également inoccupée le deuxième jour.

Par exemple;

Manche	Passe	Stand Section 1		Stand Section 2		Stand Section 3		Stand Section 4	
		A	B	C	D	E	F	G	H
1	1	1	2	3	4	5	6	7	8
1	2	9	10	11	12	13	14	15	16
1	3	17	18	19	20	21	22	23	24
1	4	25	26	27	28	29	30	31	32
2	1	18	17	20	19	22	21	24	23
2	2	26	25	28	27	30	29	32	31
2	3	2	1	4	3	6	5	8	7
2	4	10	9	12	11	14	13	16	15

3.6 JURY POUR COMPETITIONS

3.6.1 Pour les championnats sous contrôle RBSSF, les jurys désignés par le comité organisateur, doivent être constitués en conformité avec les règles générales ISSF pour conseiller, soutenir et diriger les responsables de match. Un jury de stand doit être désigné pour diriger le déroulement du match. Un jury de classification doit être désigné pour contrôler les résultats et faire les classements. Un jury pour le contrôle d'équipement doit également être désigné.

3.6.1.1 Les commissaires de ligne sont responsables du déroulement effectif de la compétition, tandis que le jury a une fonction dirigeante et conseillante. Ils doivent travailler tout à fait ensemble. Les commissaires de

ligne et le jury engagent leur responsabilité envers le comité organisateur et la RBSSF, pour mener à bien les compétitions en accord avec le règlement de la RBSSF.

- 3.6.1.2** Tous les commissaires de ligne et tous les membres du jury doivent être familiarisés avec le règlement RBSSF et doivent veiller à leur application d'une manière honnête et équitable.
- 3.6.1.3** Les jurys ou membres de jury ont le droit, pendant une compétition, de prendre une décision personnelle, mais doivent, en cas de doute, consulter les autres membres du jury ou les commissaires de ligne. Quand un chef de délégation ou un tireur n'est pas d'accord avec une décision d'un membre du jury, une décision majoritaire peut être obtenue en déposant une réclamation écrite.
- 3.6.2 Les devoirs et tâches du jury**
- 3.6.2.1** Avant le début de chaque compétition le jury doit vérifier les stands de tir, les mesures prises, l'organisation du personnel, etc et vérifier si tout concorde avec les règles RBSSF. Ce contrôle est indépendant du contrôle préalable du délégué technique.
- 3.6.2.2** Les jurys doivent observer le contrôle des armes, équipement et accessoires (dans la section contrôle des armes) et constamment l'attitude des tireurs.
- 3.6.2.3** Les jurys sont mandatés pour vérifier à tout moment armes, équipement, position, etc des tireurs, même pendant les compétitions. Pendant les compétitions, ils ne s'approcheront pas des tireurs quand ceux-ci tirent un coup de feu (ou une série pour les compétitions délimitées par le temps). Cependant, il interviendra immédiatement si la sécurité est compromise, il pourra arrêter le tir.
- 3.6.2.4** Le jury surveillera la distribution des cibles, l'attribution des postes de tir et les schémas de tir.
- 3.6.2.5** Le jury traite toutes les réclamations introduites auprès du comité organisateur conformément au règlement RBSSF. Après consultation des commissaires de ligne et les personnes impliquées, le jury prendra une décision à propos de la réclamation.
- 3.6.2.6** Une majorité des membres du jury doit toujours être présente au stand, pour que, si nécessaire, le jury puisse se réunir immédiatement pour prendre une décision. Le président du jury doit veiller qu'à tout moment suffisamment de membres du jury soient présents.
- 3.6.3** Le jury juge tous les cas qui ne sont pas prévus par le règlement RBSSF. De pareilles décisions doivent être prises dans l'esprit et le sens des règlements ISSF. Toutes décisions semblables seront transmises par écrit au Directeur Technique National pour que des règles nécessaires puissent être expliquées ou modifiées.
- 3.6.4** Les tireurs et responsables d'équipe ne feront pas partie du jury. A aucun moment de la compétition les membres du jury ne donneront de conseils ou de l'aide aux tireurs, sauf dans le cadre de la réglementation RBSSF.

3.7 OFFICIELS POUR COMPETITIONS

Ils doivent s'abstenir de toute discussion ou tout commentaire concernant le score ou le temps restant pour la compétition.

3.7.1 Devoirs et tâches du commissaire de ligne principal.

3.7.1.1 Un commissaire de ligne principal doit être désigné pour chaque discipline sur un stand défini et il est à la tête de tous les commissaires de ligne et du personnel de stand. Il est responsable de tous les ordres de tir, il doit également assurer la coopération entre le personnel de stand et le jury.

3.7.1.2 Il est responsable de la réparation rapide des équipements défectueux, de la mise en place d'experts et de matériel pour le fonctionnement du stand. Il doit trancher les litiges éventuels. Un service de dépannage doit toujours être à disposition du commissaire de stand principal. Pour les cas qui dépassent le service de dépannage, d'autres dispositions devront être prises.

3.7.1.3 Il est responsable d'un traitement efficace et rapide des scores de toutes les cibles en collaboration avec le responsable de classification.

3.7.1.4 Il prend, si nécessaire, part au tirage au sort pour l'attribution des postes de tir.

3.7.2 Devoirs et tâches des commissaires de ligne

Un commissaire de ligne doit être désigné pour cinq à dix postes de tir.

3.7.2.1 Il sera sous la responsabilité du commissaire de ligne principal pour diriger le déroulement de la compétition dans la section qui lui a été attribuée, mais il devra travailler avec tous les membres du jury.

3.7.2.2 Il appellera les tireurs à se rendre à leur poste de tir.

3.7.2.3 Il vérifiera le nom des tireurs pour être certain qu'ils concordent avec la liste de départ.

3.7.2.4 Il fera en sorte que les armes, l'équipement et accessoires des tireurs soient contrôlés et approuvés.

3.7.2.5 Il veillera à la position de tir des compétiteurs et informera le jury d'éventuelles irrégularités.

3.7.2.6 Il donnera les ordres imposés par les règlements.

3.7.2.7 Il interviendra à la suite d'un incident de fonctionnement, réclamation, perturbation ou tout autre incident survenant pendant la compétition.

3.7.2.8 Il sera responsable, lors d'utilisation de cibles papier, de la notation précise des coups.

3.7.2.9 Il surveillera la manipulation correcte des cibles.

3.7.2.10 Il recevra les plaintes et les transmettra à un membre du jury.

3.7.2.11 Il sera responsable de l'enregistrement de toutes irrégularités, perturbations, pénalités, ratés, tirs croisés, temps supplémentaire accordé, coups répétés, etc sur un rapport d'incidents, le registre de stand et les cibles en question.

3.7.2.12 Il accompagnera le tireur pour les déplacements d'un poste de tir vers un autre lors de la discipline fusil à pompe, et veillera à ce que ces déplacements se fassent avec une arme déchargée avec la culasse ouverte.

3.7.3 Devoirs et tâches du personnel de cibles et fosses

3.7.3.1 Le nombre de commissaires de fosse doit concorder avec le nombre de commissaires de ligne. Ils sont responsables du groupe de cibles qui leur a été attribué et doivent veiller que les cibles soient changées rapidement, détachées, notées, et que les cibles soient remontées pour le coup suivant du tireur.

3.7.3.2 Si un coup n'est pas retrouvé sur la cible, le commissaire de fosse est responsable pour vérifier si le coup n'est pas arrivé sur la cible voisine, et pour, en concertation avec le jury et les commissaires de ligne, régler le problème.

3.7.3.3 Quand des boîtiers automatiques à cibles sont utilisés, le commissaire de fosse est responsable du chargement des bonnes cibles dans les boîtiers, pour ôter les cibles et les préparer pour le transfert vers le bureau de classification. Il est également responsable de la notation sur les cibles de chaque irrégularité qui serait survenue.

3.7.3.4 Ils doivent s'assurer qu'aucun impact de balles ne se trouve dans la surface blanche de la cible et que les impacts dans le porte- cibles sont correctement indiqués.

3.7.4 Officier de cibles – Cibles papier

3.7.4.1 Un officier de cibles doit être engagé pour chaque section de cibles ou pour toutes les cinq ou dix cibles. Le nombre d'officiers de cibles doit concorder avec le nombre de commissaires de lignes.

3.7.4.2 L'officier de cibles doit:

3.7.4.2.1 Etre responsable du groupe de cibles qui lui a été confié.

3.7.4.2.2 Il doit attirer l'attention des membres du jury sur les coups douteux, et après décision, il doit signaler l'emplacement et la valeur du coup.

3.7.4.2.3 Il doit veiller à ce que les cibles soient préparées rapidement, correctement et efficacement, collées ou changées quand c'est nécessaire, et comme le prévoit le règlement.

3.7.4.2.4 Il doit prêter assistance pour solutionner les cas douteux en accord avec les règles ISSF en collaboration avec les commissaires de lignes et le jury.

3.7.5 Second greffier – Cibles papier – 25 m

Toutes les parties de toutes les compétitions 25m se déroulent officiellement au stand. Le second greffier se trouve sur la ligne des cibles. Il doit noter les scores sur les fiches de score comme ils sont annoncés par l'officier de cibles. S'il y a une divergence entre le score noté par le greffier et le second greffier qui ne peut pas être solutionné, le score noté par le deuxième greffier sera le score valable.

3.7.6 Indicateur

L'indicateur ne rebouchera pas les impacts sur la cible ou feuille de contrôle, ni sur la contre-cible, Il ne changera ni les cibles ni les contre-cibles, tant que le contrôle n'est pas entièrement terminé.

3.7.7 Membres du jury à la ligne de cibles -25 m

3.7.7.1 Si des cibles en papier sont utilisées pour les compétitions 25 m, un membre du jury du bureau de classification et/ou du jury pistolet sera désigné pour chaque section de stand ou toutes les cinq à dix cibles (un par officier de cibles). Il doit accompagner l'officier de cibles sur la ligne de cibles.

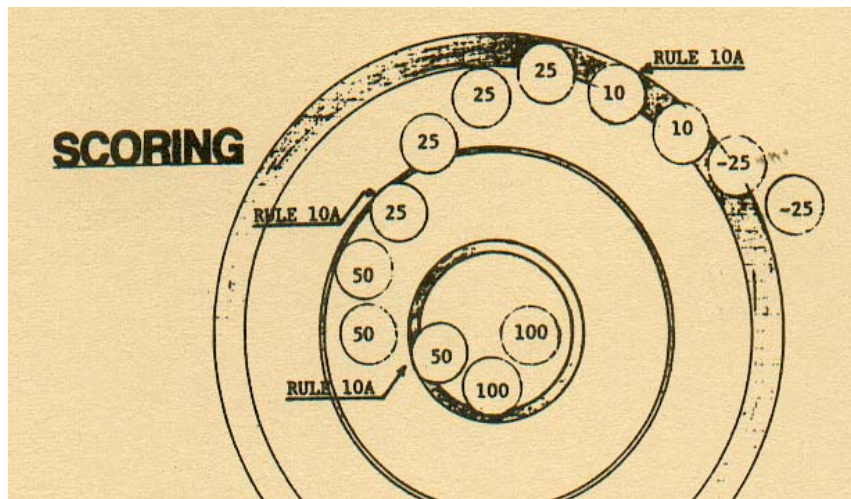
3.7.7.2 Le membre du jury doit s'assurer que les cibles soient vérifiées avant la comptabilisation, vérifier le nombre exact d'impacts, proximité avec les anneaux de score etc. Les cas douteux doivent être résolus avant le début de la comptabilisation.

- 3.7.7.3** Les décisions dans les cas douteux doivent être prises par deux (2) membres du jury et de l'officier de cibles. Un membre du jury présidera et utilisera une jauge si nécessaire.
- 3.7.7.4** Le membre du jury s'assurera que tous les résultats, notés par le deuxième greffier à la ligne de cibles, sont corrects, et également que toutes les décisions du jury ont été notées correctement et ont bien été consignées sur les fiches de score.
- 3.7.7.5** Le membre du jury doit s'assurer que les impacts des cibles n'ont pas été obturés par des pastilles et que les coups sont marqués par des autocollants de couleur tant que les cas douteux n'ont pas été résolus et le score correct noté par le second greffier.

3.8 PROCEDURES DE SCORE

- 3.8.1** Le bureau de classification doit dans les plus brefs délais, après chaque passe et en fin de compétition, afficher les résultats provisoires au tableau d'affichage.
- 3.8.1.1** Le résultat final doit apparaître sur le tableau d'affichage principal, après l'expiration du délai de réclamation.
- 3.8.2** Les abréviations suivantes seront utilisées à leur place dans la liste de résultats:
DNF Non terminé
DNS N'a pas pris le départ
DSQ Disqualifié
- 3.8.3** Une (1) copie de la liste officielle de résultats de chaque discipline doit immédiatement après vérification, ou au plus tard en fin de journée de compétition, être envoyée au Directeur Technique National par fax ou e-mail.
- 3.8.4** Le **jury de classification** doit diriger la classification des scores et également toutes les tâches du bureau de classification et également aux lignes 25 m. Il décide comment les coups douteux sont comptabilisés, quelle valeur leur attribuer, et résout toutes les questions et réclamations. Le résultat final doit être vérifié et signé par un membre du jury de classification pour approuver son exactitude.
- 3.8.5** Pour les compétitions et championnats sous contrôle RBSSF, les cibles des disciplines suivantes sont traitées par le bureau de classification :
- 3.8.5.1** toutes cibles des disciplines carabine 10 m, 100 m, 200 m en 300 m (uniquement les cibles papier)
- 3.8.5.2** toutes disciplines armes anciennes
- 3.8.5.3** toutes disciplines Benchrest
- 3.8.6** Tous les résultats des disciplines ou passes qui sont vérifiés au stand, sont considérés comme résultats provisoires.
- 3.8.7** Toutes les cibles contrôlées par le bureau de classification, doivent, sous accompagnement adéquat, être transportées sous conteneur fermé vers le bureau de classification.
- 3.8.8** Les cibles de compétition traitées par le bureau de classification doivent être numérotées et correspondre à la fiche de scores. Le bureau de classification est responsable de la bonne numération des cibles et doit les vérifier avant le début de chaque discipline,
- 3.8.8.1 Mentions sur la cible armes anciennes.**
- | | |
|--------------|-----------------------------------|
| Haut-gauche: | numéro de la passe |
| Haut-droite: | numéro de la cible |
| Bas-gauche: | numéro du tireur |
| Bas-droite: | numéro de la discipline |
| | Valeur de chaque coup |
| | Score total |
| | Initiales du commissaire de ligne |
- Ni le nom, ni la nationalité du tireur ne peuvent être mentionnés sur la cible.
- 3.8.9** Le commissaire de ligne principal et le commissaire principal du bureau de classification sont responsables de l'acheminement rapide des cibles vers le bureau de classification pour les traiter immédiatement après le tir, de sorte à éviter tout retard dans l'élaboration des listes de résultats.
- 3.8.10** Au bureau de classification, les procédures de scores suivants doivent être vérifiées par un second arbitre:
- 3.8.10.1** vérifier la valeur de chaque coup;
- 3.8.10.1.1** vérifier et comptabiliser les dix intérieurs

- 3.8.10.2** augmenter la valeur des coups, ou déduire les points de pénalité;
- 3.8.10.3** mentionner sur le tableau d'affichage principal;
- 3.8.10.4** remplir les passes individuelles et le Total final.
- 3.8.11** Chaque arbitre doit parapher la cible, la fiche de score et la liste de résultats.
- 3.8.12** Indépendamment des résultats confirmés, le bureau de classification doit vérifier les résultats des 10 meilleurs résultats individuels et des 3 meilleurs résultats d'équipes avant que la liste de résultats finale soit affichée.
- 3.8.13** **Valeur des coups**
- 3.8.13.1** Tous les impacts seront comptabilisés à la valeur la plus élevée de la zone de score ou anneau touché par l'impact. Quand une partie d'un anneau de score est touché par l'impact, la valeur la plus élevée des deux zones de score doit être attribuée. Cette valeur sera déterminé, soit par l'impact lui même, soit par la jauge, qui une fois introduite atteindra le bord extérieur de l'anneau de score.
- 3.8.13.1.1** Pour la carabine de sport, le fusil à pompe et les armes anciennes, la valeur d'un coup sera attribué, la ou le centre de l'impact se situe, ou la ou le centre de l'impact touche la ligne extérieure. (VL)
- 3.8.13.1.2** Pour le Benchrest Centerfire avec comptabilisation de points, le score de l'anneau avec la valeur inférieure sera accordé.



- 3.8.13.2** La valeur de coups douteux seront vérifiés à l'aide d'une jauge ou appareil semblable. Les jauges seront toujours introduites en position horizontale.
- 3.8.13.3** Quand l'utilisation correcte de la jauge est entravée par la présence d'un autre impact à proximité immédiate, la valeur doit être déterminée à l'aide d'un gabarit gravé fait d'un matériel plat et transparent, qui par superposition peut reconstituer l'impact.
- 3.8.13.4** Si les avis de deux arbitres diffèrent sur la valeur d'un coup, la décision du jury sera demandée.

- 3.8.13.5** La jauge ne peut être introduite qu'une seule fois et uniquement par un membre du jury. Pour cette raison, l'utilisation d'une jauge et le score attribué doit être mentionné sur la cible par l'apposition des initiales de l'arbitre.
- 3.8.13.6** Les impacts extérieurs aux anneaux de score de sa propre cible seront notés comme nuls.
- 3.8.13.7** **Armes anciennes – Tir au plateau d'argile**
- 3.8.13.7.1** Un coup est comptabilisé comme valable quand au moins un morceau du plateau d'argile se détache après avoir été correctement lancé et touché règlementairement.
- 3.8.13.7.2** Un coup sera comptabilisé comme raté quand:
- Le plateau ne se brise pas.
 - Quand le tireur a enclenché la sûreté, que le chien n'est pas partiellement ou entièrement tendu, il a oublié de charger, de mettre une amorce, ou a perdu celle-ci, n'a pas vu le plateau d'argile, ou a tout autre incident de fonctionnement.
 - Quand le tireur après incident de fonctionnement ou manquement technique, touche le verrou de son arme avant que le commissaire de ligne ne l'ait contrôlée.
- 3.8.13.7.3** Le coup est annoncé 'NO BIRD', et un autre plateau est attribué au tireur même s'il n'a pas tiré, quand :
- Le plateau se brise au lancement..
 - Le vol du plateau n'est pas droit ou trop lent.
 - Plusieurs plateaux sont envoyés en même temps.
 - Le plateau a une autre couleur que le précédent.
 - Le plateau est envoyé avant que l'ordre 'PULL' n'ait été donné.
 - Le plateau n'est pas lancé immédiatement après l'ordre 'PULL'.
 - Quand le tireur ne montre pas son intention de tirer, en levant son fusil.
 - Quand une hésitation se présente à attribuer à une défaillance mécanique de l'arme, du chien ou du verrou.
 - Quand le tireur est clairement gêné.
- 3.8.13.8** **Field Target**
- Un point pour une cible abattue et annoncée « Hit » est indiqué sur la carte de score par un « X ».
- 3.8.14** Toutes les irrégularités, pénalités, manquements, ratés, temps supplémentaire accordé, coups répétés ou séries annulés etc, doivent être clairement notés dans un rapport d'incidents de stand. Cela se fera sur le registre de stand, la copie d'imprimante, sur la cible ou la fiche de score (cibles papier) par un commissaire de ligne ou un membre du jury à l'attention du bureau de classification.
- 3.8.15** La valeur de tous les coups tirés en compétition peut être déterminée en introduisant les cibles dans un appareil électronique approuvé pour cela.
- 3.8.16** Les déductions de score doivent toujours s'appliquer à la série dans laquelle l'infraction a été commise. Lors d'une déduction générale, elle s'appliquera au coup ou aux coups de la plus faible valeur de la première série.
- 3.9** **PROCEDURES DE COMPTAGE DES POINTS EN COMPETITION (Cibles papier)**
- 3.9.1** La feuille de score (tenue par le deuxième greffier) doit être signée par le responsable de cibles et le membre du jury s'occupant des cibles. Cette feuille doit être acheminée de manière sécurisée vers le bureau de classification pour contrôle d'additions et constitution définitive.
- 3.9.2** **Coups obliques**
- 3.9.2.1** Les coups tirés quand les cibles sont en mouvement peuvent être comptabilisés quand la mesure horizontale maximale de l'impact (sans compter les résidus de plomb ou de poudre autour de l'impact), ne mesurent pas plus que 7 mm pour les disciplines 25 m à percussion annulaire 5,56 mm (.22) ou 13 mm dans la discipline supercalibre 25 m.

- 3.9.2.2** L'impact horizontal élargi dans la cible doit être mesuré avec un gabarit pour tirs obliques. Quand le bord intérieur de la ligne gravée atteint un anneau de score, la valeur la plus élevée des deux zones sera accordée.
- 3.9.3** Le jury doit surveiller toutes les procédures de finalisation.
- 3.9.4** **Marquage, vérification et notations de valeur de coups.**
- 3.9.4.1** Dès que le commissaire de ligne obtient le signal que le stand est sécurisé, les cibles doivent être tournées pour faire face. Les commissaires de cibles ensemble avec un membre du jury, doivent indiquer la valeur des tirs sur chaque cible et les communiquer à voix haute au greffier à la ligne de tir.
- 3.9.4.2** Le second greffier doit accompagner le commissaire de ligne et noter la valeur des tirs sur une fiche de score comme communiqués par le commissaire de cibles.
- 3.9.4.3** L'emplacement et la valeur du tir sur la cible doit être indiqué au tireur et aux spectateurs de la façon suivante:
- 3.9.4.3.1** Avec des disques colorés pour la **vitesse olympique** 25 m. Ces disques doivent avoir un diamètre de 30 à 50 mm. Ils doivent être peints en rouge d'un côté, en blanc de l'autre. En leur centre doit se trouver un axe d'environ 5mm de diamètre et dépassant d'environ 30 mm de chaque côté. Après chaque série de cinq coups, et après que la valeur de chaque coup soit déterminée et communiquée, ces disques doivent être placés dans chaque trou d'impact par le commissaire de cibles.
- 3.9.4.3.2** Un dix doit être indiqué avec le côté rouge dirigé vers le tireur. Si le coup est inférieur à dix, avec le côté blanc dirigé vers le tireur. Après que les tirs aient été indiqués de cette façon, le total de la série doit être mentionné et noté sur le tableau de scores se trouvant sur la ligne de tir par le deuxième greffier. Le total de la série doit également être mentionné à voix haute. Après, les disques doivent être retirés et les impacts obturés avec des pastilles autocollantes.
- 3.9.4.3.3** Pour la carabine de sport 25 m, le pistolet 25 m et pistolet supercalibre, les valeurs des coups et les impacts sont indiqués avec une baguette d'environ 30 cm de long, avec au bout un petit disque de 30 à 50mm de diamètre, peint en rouge d'un côté et en blanc de l'autre. Cette palette sera placée sur l'impact, dans l'anneau du dix avec le côté rouge vers le tireur. Pour les coups inférieurs au dix, le côté blanc sera montré. En même temps, le commissaire de ligne criera la valeur des coups. Quand une série de cinq coups est tirée sur une même cible, les valeurs doivent être relevées de façon dégressive, en commençant par le dix. Le total de la série doit être annoncé après que tous les coups individuels aient été relevés.
- 3.9.4.3.4** Les coups d'essai doivent être relevés, notés et bouchés (VL).
- 3.9.4.4** **Cibles notées officiellement au stand**
- 3.9.4.4.1** Les commissaires de cibles et de ligne doivent vérifier si les résultats notés sur la fiche de score sont les mêmes que ceux notés à la ligne des cibles.
- 3.9.4.4.2** S'il y a désaccord sur la notation de la valeur d'un coup une vérification immédiate doit être faite.
- 3.9.4.4.3** Dès que les coups sont annoncés et notés:
- 3.9.4.4.3.1** Les impacts doivent être obturés et les cibles apprêtées pour la passe suivante (série de vitesse) ou :
- 3.9.4.4.3.2** Les cibles doivent être remplacées et les contre-cibles obturées pour la passe suivante;
- 3.9.4.4.3.3** Les cibles et les contre-cibles doivent être éliminées et remplacées par des nouvelles pour le tireur suivant.
- 3.9.5** Avant de quitter le stand, le tireur doit signer la feuille de score entièrement remplie à côté du score total. Si un tireur ne signe pas sa feuille de score, il ne pourra émettre aucune contestation envers le score indiqué sur cette feuille.
- 3.10** **REGLES DE COMPORTEMENT POUR TIREURS ET OFFICIELS**
- 3.10.1** Aucune manifestation ou propagande politique, religieuse ou raciste ne sera admise pendant les compétitions ou championnats sous surveillance de la RBSSF.

3.10.2 **Connaissance des règles**

Tous les tireurs, chefs d'équipe et officiels doivent être familiarisés avec les règles RBSSF et doivent veiller à ce que ces règles soient imposées. Il y va de la responsabilité de chaque tireur d'être en accord avec ces règles.

3.10.3 Le tireur doit se présenter à l'heure prévue au poste de tir désigné avec l'équipement approuvé, prêt à tirer.

3.10.4 **Coaching pendant un match.**

3.10.4.1 Toute forme de coaching quand un tireur se trouve sur la ligne de tir est interdite. Un tireur qui se trouve sur la ligne de tir peut uniquement parler aux membres du jury ou aux commissaires de lignes.

3.10.4.2 Un tireur qui souhaite parler à autrui, doit décharger son arme et la laisser de manière sécurisée à la ligne de tir (si possible sur la table du poste de tir). Pour un fusil à verrou, le verrou doit être ouvert et vers l'arrière. Le tireur ne pourra quitter la ligne de tir qu'après en avoir informé le commissaire de ligne, et sans déranger les autres tireurs.

3.10.4.3 La transgression de ces règles concernant le coaching par le responsable d'équipe ou le tireur, sera pénalisée la première fois par un avertissement. Si cela se répète, une déduction de deux (2) points sur le score du tireur sera faite, et le délégué d'équipe devra quitter la proximité de la ligne de tir.

3.10.5 **Les peines pour les infractions aux règles.**

3.10.5.1 En cas de transgression des règles ou des instructions des commissaires de lignes ou du jury, les peines suivantes peuvent être infligées au tireur par le jury ou un membre du jury:

3.10.5.1.1 Un avertissement officiel sera donné par un membre du jury en montrant une carte jaune avec l'inscription '**WARNING**' d'une manière à ne laisser planer aucun doute qu'il s'agit d'un avertissement officiel. Une autre peine ne suivra pas nécessairement un avertissement. Ceci sera noté dans un rapport d'incident dans le registre de stand par un membre du jury.

3.10.5.1.2 Une déduction de points doit être faite par au moins deux (2) membres du jury en montrant une carte verte avec l'inscription '**DEDUCTION**'. Ceci sera noté dans un rapport d'incidents de stand dans le registre de stand par un membre du jury.

3.10.5.1.3 Une disqualification sera indiquée par le jury en montrant une carte rouge avec l'inscription '**DISQUALIFICATION**'. Une disqualification ne sera décidée que par une majorité du jury.

3.10.5.2 Les dimensions de ces cartes seront d'environ 70 mm par 100 mm.

3.10.5.3 **Les infractions doivent normalement être subdivisées comme suit par le jury:**

3.10.5.3.1 **Pour** les infractions visibles de ce règlement (armes, vêtements, attitude, coaching, etc.)Un avertissement sera d'abord donné au tireur pour lui donner l'occasion de réparer sa faute. Si possible cet avertissement sera donné pendant l'entraînement ou les coups d'essai. Si le tireur ne répare pas sa faute pendant le temps imposé par le jury, deux (2) points seront déduits de son score. Si le tireur ne répare toujours pas sa faute, il devra être disqualifié.

3.10.5.3.2 Pour une **infraction intentionnelle** de ce règlement, quand le tireur commet délibérément une faute, il doit être disqualifié.

3.10.5.3 Quand un tireur gêne un autre tireur de manière antisportive pendant le tir, deux (2) points lui seront retirés de son score. En cas de récidive, il doit être disqualifié.

3.10.5.4 Quand un tireur fournit sciemment et volontairement des **fausses indications** quand on lui demande des informations sur un incident, deux (2) points doivent être déduits de son score. Dans les cas sérieux, il peut être disqualifié.

3.10.5.5 Un tireur qui manipule son arme d'une **manière dangereuse** ou qui commet des infractions à l'encontre des consignes de sécurité, peut être disqualifié par le jury.

- 3.11 REGLES DE COMPETITION**
- 3.11.1 Traitement des cibles**
- 3.11.1.1 Cibles papier**
- 3.11.1.1.1 Carabine libre 10m petit calibre**
- 3.11.1.1.1.1** Le changement de cibles est effectué par le tireur, sous la surveillance des commissaires de lignes. Le tireur porte la responsabilité de tirer sur les bonnes cibles.
- 3.11.1.1.1.2** immédiatement après chaque série de dix coups, le tireur doit mettre ses cibles à un endroit désigné, pour que le greffier puisse les mettre dans un conteneur scellé pour être transporté par du personnel compétant vers le bureau de classification.
- 3.11.1.1.2 Carabine 50 m**
- 3.11.1.1.2.1** Quand des **porte-cibles automatiques** sont utilisés, le tireur peut surveiller le changement de cibles, ou le greffier peut surveiller cela. Dans les deux cas, le tireur porte la responsabilité de tirer sur les bonnes cibles.
- 3.11.1.1.2.2** Quand le tireur juge que le **marquage ou le changement de cibles se déroule trop lentement**, il peut le signaler aux commissaires de lignes. Si les commissaires de lignes ou le jury estiment la plainte justifiée, ils doivent remédier à la situation. Si un tireur ou un responsable d'équipe constate qu'il n'y a pas d'amélioration, le tireur ou le chef d'équipe peut déposer une plainte auprès du jury. Le jury peut accorder un temps supplémentaire d'un maximum de 10 minutes. De pareilles plaintes ne peuvent pas être exprimées dans les 30 dernières minutes de la compétition, sauf circonstances exceptionnelles.
- 3.11.2 Règles pour carabine et pistolet 10m et 50m.**
- 3.11.2.1 Temps de préparation**
- 3.11.2.1.1** Un temps de préparation de 10 minutes devra être accordé au tireur avant la compétition, afin qu'il puisse effectuer ses derniers préparatifs. Pendant ce temps de préparation, les cibles d'essais seront présentées. Le commissaire de ligne principal devra autoriser les tireurs à apporter leur équipement vers leur poste de tir, avant leur temps de préparation, pour autant que la passe précédente soit terminée. Le commissaire de ligne principal annoncera la fin de la passe précédente. Les vérifications effectuées par le jury et les commissaires de lignes doivent être effectuées avant le début du temps de préparation.
- 3.11.2.1.2** Après, l'ordre "**LE TEMPS DE PREPARATION COMMENCE MAINTENANT**" sera donné. Pendant le temps de préparation, les tireurs pourront sur la ligne de tir, manipuler leur arme, tirer à sec, effectuer des visées et faire des exercices de position, pour autant que personne ne se trouve devant la ligne de tir.
- 3.11.2.2 Start**
- 3.11.2.2.1** Aucun coup ne pourra être tiré avant le début de la compétition.
- 3.11.2.2.2** La compétition est considérée comme commencée des que le commissaire de ligne principal a donné l'ordre "**START**". Chaque coup tiré après les coups d'essais doit être noté comme coup de compétition. Le tir à sec est également autorisé.
- 3.11.2.3 Coups d'essai – tirs avant l'ordre START et après l'ordre STOP**
- 3.11.2.3.1** Sauf pour le tir de précision Benchrest, les tirs d'essai sont uniquement autorisés avant le début de chaque compétition ou position. Dès que le premier coup de compétition est tiré, les coups d'essai ne sont plus autorisés, sauf avec l'accord du jury, en conformité avec ces règles. Chaque coup d'essai supplémentaire, tiré en infraction avec ces règles, doit être noté comme raté dans la compétition.
- 3.11.2.3.1.1 Exceptions à la règle précédente:**
- 3.11.2.3.1.1.1** Dans les compétitions pour carabines lever-action et Benchrest, un nombre illimité de coups d'essais sont compris dans la compétition.

- 3.11.2.3.1.1.2** Pour les armes anciennes et le tir sur silhouettes, les coups d'essais ne sont pas autorisés.
- 3.11.2.3.1.1.3** Pour la carabine 'Field Target' les coups d'essais ne sont pas permis sur la ligne de compétition ou pendant la durée de la compétition.
Avant la compétition, chaque tireur pourra tirer un nombre illimité de coups sur la zone d'entraînement. Celle-ci sera éloignée des lignes de compétition, et la longueur doit concorder avec celle des lignes de compétition.
Les cibles seront placées en conformité avec les distances de compétition. Elles pourront être placées tous les 5 mètres de 10 m à 50 m.
Les cibles doivent être construites de telle façon qu'un impact puisse être aperçu sans interruption et sans être remplacées.
- 3.11.2.3.1.1.4** Pour les fusils à pompe, une passe de maximum 5 coups en 1 minute est permise sur une cible en papier située à la même distance que la cible de compétition la plus éloignée.
- 3.11.2.3.1.1.5** Dans les compétitions "pigeon d'argile" pour armes historiques, un disque d'argile bien visible sera lancé avant le début de chaque passe, ou après chaque réparation ou remplacement du lanceur de disques.
- 3.11.2.3.2** Un ou des tirs **tirés avant le début** de la compétition officielle, sera sanctionné par le **retrait de deux (2) points par** coup de la première cible de compétition. Chaque coup qui ne sera pas tiré sera noté comme raté sur la dernière cible (ou dernières cibles). Ceci doit également être appliqué pour les coups tirés après le temps réglementaire, sauf si le commissaire de ligne principal ou un membre du jury a accordé du temps supplémentaire. Si un coup tardif ne peut pas être reconnu, le coup de la valeur la plus élevée de la cible doit être annulé.
- 3.11.3 Le temps restant.**
- 3.11.3.1** Le commissaire de ligne principal doit informer les tireurs du temps restant, à l'aide d'un haut parleur, respectivement dix (10) et cinq (5) minutes avant la fin de la compétition.
- 3.11.3.1.1** Pour le tir carabine silhouettes et « Field Target », le tireur peut s'informer du temps restant auprès du commissaire de ligne.
- 3.11.3.1.2** Pour les compétitions Benchrest, le commissaire de ligne informera le tireur respectivement à 15 minutes, annoncé comme HALFTIME, 2 minutes, 1 minute, 30 secondes et 5 secondes avant l'expiration du temps de compétition.
- 3.11.3.2** La compétition doit se terminer avec l'ordre "**STOP**" ou avec le signal approprié.
- 3.11.3.3** Quand un (ou des) coup(s) sont tiré(s) après le signal "**STOP**", ce coup ou ces coups doivent être notés comme ratés. Si ce coup, ou ces coups ne peuvent pas être déterminés, le meilleur ou les meilleurs coups doivent être retirés et notés comme ratés.
- 3.11.4 Interruptions**
- 3.11.4.1** Si un tireur doit interrompre le tir involontairement pendant plus de **trois (3) minutes**, il peut demander un temps supplémentaire égal au temps perdu, ou, dans les dernières minutes de la compétition, le temps restant plus une minute.
- 3.11.4.2** Si un tireur est interrompu pendant plus de **cinq (5) minutes**, ou s'il est **déplacé vers un autre poste de tir**, on peut lui accorder un nombre illimité de coups d'essais sur une cible d'essais qui sera accordée au début de son de tir restant à effectuer, ensemble avec le temps supplémentaire accordé et les cinq (5) minutes ajoutées.
- Les coups restants doivent être tirés sur les cibles de compétition suivant en accord avec les instructions données par le commissaire de lignes ou le membre du jury.
- Quand des changeurs de cibles automatiques sont utilisés, qui ne permettent pas d'afficher une nouvelle cible d'essais, les tirs d'essais doivent se faire sur la cible de compétition suivante, conformément aux instructions des commissaires de lignes et des membres du jury. Les commissaires de lignes et les membres du jury veilleront qu'une explication complète sera notée sur la feuille de score et un rapport d'incident de stand y sera également noté.

- 3.11.4.3** Chaque fois qu'une passe doit être interrompue chez le Benchrest, une (1) minute de temps supplémentaire devra être accordée.
- 3.11.4.4** Tous les **temps supplémentaires** accordés par le jury ou les commissaires de lignes, doivent être clairement signalés, avec l'indication de la raison, sur un rapport d'incident de stand et, si d'application, sur la fiche de score du greffier.
- 3.11.5** **Violation des règles disciplinaires.**
- 3.11.5.1** Un tireur qui entame un match avec une **arme ou équipement non contrôlé**, doit être puni d'un retrait de deux (2) points sur le coup le moins élevé de sa première série de compétition. Il ne lui sera pas permis de continuer son match tant que son arme ou équipement ne sera pas contrôlée par la commission de contrôle. Le tir ne pourra reprendre qu'au moment déterminé par le jury. Aucun coup d'essai ou de temps supplémentaire ne sera accordé.
- 3.11.5.2** Un tireur qui modifie une arme ou équipement contrôlé avant ou pendant la compétition de manière à ne plus être conforme, doit être disqualifié
- 3.11.5.3** S'il y a un doute quand à une modification éventuelle, l'arme ou l'équipement doit à nouveau être présentée au contrôle pour un nouveau contrôle et homologation si nécessaire.
- 3.11.5.4** Le tireur qui se **présente trop tard** pour le début de la compétition pourra participer, mais, aucun temps supplémentaire lui sera accordé, sauf s'il peut prouver que son retard n'est pas de sa faute. S'il est avéré que le retard est du à des circonstances indépendantes de sa volonté, le jury doit lui accorder dans la mesure du possible, du temps supplémentaire sans perturber ou interrompre le déroulement général de la compétition. Dans ce cas, le jury décidera quand et à quel poste de tir, il pourra rattraper le temps perdu.
- 3.11.5.5** Quand l'équipement du tireur a été contrôlé par la commission de contrôle, mais que celui –ci ne peut pas présenter la **carte de contrôle d'équipement** au début de la compétition, il sera puni d'un retrait de deux (2) points du coup le moins élevé de la première série, s' il (ou son coach ou chef d'équipe) n'obtient pas la confirmation que son équipement a bien été homologué par la commission de contrôle, avant la fin officielle de cette passe ou de cette discipline. La responsabilité incombe au tireur (ou son coach ou directeur) de s'adresser à cet égard au contrôle d'équipement. Aucun temps supplémentaire ne sera accordé.
- 3.11.6** **Coups non conformes**
- 3.11.6.1** **Trop de coups dans une compétition ou une position.**
- 3.11.6.1.1** Si un tireur tire trop de coups dans une compétition ou dans une position, les coups devront être annulés sur la dernière cible. Si un coup ne peut pas être déterminé, le coup avec la valeur la plus élevée de la dernière cible doit être annulé. De plus le tireur sera puni d'un retrait de deux points par coup excédentaire sur la valeur du coup le plus bas de la première série.
- Dans les compétitions 25 m, la règle décrite ci-dessus est applicable, mais le retrait se fera dans la série concernée.

3.11.6.2 TROP DE COUPS DANS UNE CIBLE PAPIER

- 3.11.6.2.1** Si un tireur tire plus de coups dans une cible de compétition tels que prévus par le programme d'une manche, les deux premiers coups ne seront pas sanctionnés. A partir du troisième de ces coups, une déduction de deux (2) points se fera par coup excédentaire, dans la série en question. De plus, il devra tirer un nombre équivalent de coups en moins dans la cible suivante, pour que le nombre de coups de compétition reste le même. .
- 3.11.6.2.2** Cette procédure est indispensable pour le transfert de coups vers des cibles de compétition avec un nombre insuffisant de coups pour que finalement le total des coups par cible soit conforme au programme de ce règlement.
- 3.11.6.2.3** Si des notes du greffier, on ne peut pas clairement définir quels coups seront reportés, les coups avec la valeur la plus basse devront être reportés vers la cible suivante, ceux avec la valeur la plus élevée vers la cible précédente, de telle sorte que le tireur ne puisse tirer parti d'un éventuel recomptage.
- 3.11.6.2.4** Toutes les compétitions 'trois positions' sont perçues comme une seule compétition.
- 3.11.6.2.5** Pour les armes anciennes, chaque coup tiré après l'ordre « Cessez le tir » sera noté comme raté. Si un ou plusieurs coups ne peu(ven)t pas être identifié(s), le ou les coups de la valeur la plus élevée,doi(ven)t être retiré(s)
- 3.11.6.2.6** Dans les compétitions "plateaux d'argile" avec armes anciennes, chaque coup tiré avant l'ordre 'PULL', sera noté comme raté.
- 3.11.6.2.7** Dans les compétitions de tir de groupement Benchrest, si la contre-cible indique que un ou plusieurs coup(s) n'ont pas été tiré(s), le tireur sera pénalisé d' 1 MOA pour chaque coup en moins ou en dehors de la cible de match. (1 Minute Of Angle = 27,77 mm à 100 m et 55,54 mm à 200 m).
- 3.11.7 Tirs croisés**
- Les tirs de compétition croisés doivent être comptés comme ratés.
- 3.11.7.1** Le tireur qui tire un **coup d'essai** dans **la cible de compétition** d'un autre tireur, il sera sanctionné d'un retrait de deux points de son propre score, dans la première série.
- 3.11.7.2** Le tireur qui tire un **coup d'essai** dans la **cible d'essai** d'un autre tireur, ne sera pas sanctionné.
- 3.11.7.3** Pour un tir croisé confirmé, mais dont l'impact ne peut pas être déterminé, le tireur qui a reçu ce coup sur sa cible, se verra attribuer la valeur la plus élevée des impacts qui n'ont pu être déterminés.
- 3.11.7.4** Si dans une cible plus de coups ont été tirés que prévu par le programme, et qu'on ne **peut pas** prouver qu'un autre tireur a tiré ces coups, les coups de la valeur la plus élevée seront annulés.
- 3.11.7.5** Le tireur qui **refuse** un point, doit le signaler immédiatement au commissaire de ligne.
- 3.11.7.6** Quand un commissaire de ligne confirme que le coup n'a pas été tiré par le tireur, il le notera dans un rapport d'incidents de stand dans le registre de stand, et le coup devra être annulé.
- 3.11.7.7** Si le commissaire de ligne ne peut pas affirmer, sans le moindre doute, que le coup n'a pas été tiré par le tireur, ce coup doit être attribué au tireur, et donc noté.

- 3.11.7.8** Les raisons suivantes sont valables pour annuler un coup:
- 3.11.7.8.1** Le greffier ou un commissaire de ligne confirme que de son observation du tireur et de la cible, le tireur n'a pas tiré.
- 3.11.7.8.2** Un coup manqué est signalé à peu près au même moment par un tireur d'un poste de tir voisin au greffier ou au commissaire de ligne.
- 3.11.7.9 Règles spéciales pour les compétitions carabine Benchrest**
- 3.11.7.9.1 Tirs de groupement**
- Quand un tireur en compétition Benchrest est conscient d'un tir croisé, il le signalera immédiatement au commissaire de ligne. S'il n'a pas tiré plus de coups que le nombre de coups de compétition prévu, tir croisé compris, le coup sera reporté sur sa cible, et il sera sanctionné d'une diminution de son score d' 1 MOA,
S'il ne signale pas le tir croisé et que ce coup peut être déterminé à l'aide des contre-cibles, et qu'en conséquence, a marqué trop de coups, tir croisé compris, il sera disqualifié.
- 3.11.7.9.2 Tir de précision**
- 3.11.7.9.2.1** Pour un tir croisé confirmé, et quand il est constaté quel coup a été tiré comme croisé, ce coup sera reporté sur la cible du tireur qui a tiré ce coup de croisement. Il sera sanctionné pour chaque coup semblable d'un retrait de cinq (5) points de son score total.
- 3.11.7.9.2.2** Quand pour un tir croisé confirmé, on ne peut pas déterminer quel coup a été tiré comme tir croisé, le coup de la valeur la plus élevée sera attribué au tireur ayant reçu ce tir croisé.
- 3.11.8 Coup(s) dans une mauvaise zone dans les compétitions Benchrest**
- 3.11.8.1 Tirs de groupement**
- 3.11.8.1.1** Un tireur qui tire son premier coup d'essai dans sa cible de score, doit le signaler immédiatement au commissaire de ligne, avant de tirer un autre coup. Après que celui-ci se soit assuré qu'aucun autre coup n'a été tiré, ce coup sera annulé.
- 3.11.8.1.2** Sauf le premier coup d'essai, chaque coup tiré au dessus du bord supérieur de la cible d'essai et extérieur à la cible de match sera sanctionné d'une augmentation d'1 MOA.
- 3.11.8.1.3** Chaque coup qui touche le bord supérieur (prolongé aux extrémités) de la cible d'essai ou qui se situe en dessous, est considéré comme un coup d'essai.
- 3.11.8.1.4** Chaque coup au dessus du bord supérieur (prolongé aux extrémités) de la cible d'essai, est considéré comme un coup de match.
- 3.11.8..2 Tir de précision**
- 3.11.8.2.1** Un tireur qui tire son premier coup d'essai dans sa cible de score, doit le signaler immédiatement au commissaire de ligne, avant de tirer un autre coup. Après que celui-ci se soit assuré qu'aucun autre coup n'a été tiré, ce coup sera annulé.
- 3.11.8.2.2** Si un tireur tire deux ou plus de coups dans la même cible, le coup de la valeur la plus basse sera noté comme score. de plus il sera sanctionné du retrait d'1 point de son score.
- 3.11.8.2.3** Si un tireur tire un coup de compétition entre deux cibles, il sera noté comme raté sur la cible la plus proche.

3.11.9 Perturbations

Quand un tireur juge qu'il a été dérangé pendant le tir d'un coup, il devra tenir son arme en direction des cibles, et avertir immédiatement le commissaire de ligne ou un membre du jury. Pour cela, il ne devra pas déranger d'autres tireurs.

3.11.9.1 Si sa requête est jugée recevable: le coup sera annulé, et le tireur pourra réitérer ce coup.

3.11.9.2 Si la requête n'est pas jugée recevable : ce coup sera comptabilisé au tireur, et il pourra continuer sa série; il ne sera pas sanctionné.

3.12 INCIDENTS DE FONCTIONNEMENT

3.12.1 Quand a lieu un **incident de fonctionnement d'une arme ou de munition**, le tireur peut y remédier, ou, avec l'autorisation du jury, continuer de tirer avec une autre arme approuvée du même type.

3.12.1.1 Les **incidents de fonctionnement autorisés** en compétition sont:

3.12.1.1.1 Une cartouche ne part pas :

3.12.1.1.2 Une balle ou un projectile reste bloqué dans le canon :

3.12.1.1.3 L'arme ne fonctionne pas, malgré l'actionnement de la détente:

3.12.1.1.4 L'extracteur ne retire pas la douille:

3.12.1.1.5 L'arme tire en rafale, sans toucher la détente. Le tireur doit immédiatement stopper le tir et ne pourra pas continuer avec le même pistolet sans l'autorisation des commissaires de ligne ou d'un membre du jury. Si ces tirs ont quand même touchés la cible, les coups les plus « hauts placés » doivent être ignorés pour la série de répétition. Après une série de répétition, tous les coups, sauf ceux ignorés sur la cible en question, seront comptabilisés pour définir le score.

3.12.1.2 Si une arme de remplacement est utilisée, celle-ci doit être homologuée par le contrôle d'équipement.

3.12.2 Le temps maximum pour réparer ou remplacer une arme est de 15 minutes. Le tir doit être complété dans la même passe.

3.12.2.1 Un nombre illimité de tirs d'essai doit être permis pendant le temps restant de compétition, mais uniquement avant que les coups de compétition reprennent.

3.12.2.2 Du temps supplémentaire et, des coups d'essai supplémentaires ne seront autorisés que si l'interruption n'incombe pas à une faute du tireur.

3.12.2.3 De toute façon, les commissaires de ligne ou le jury, doivent être informés pour qu'ils puissent prendre les mesures nécessaires.

3.12.3 Les **incidents de fonctionnement non-valables** en compétition sont:

3.12.3.1 Le tireur n'a pas chargé son arme:

3.12.3.2 Le tireur n'a pas actionné la détente:

3.12.3.3 L'incident de fonctionnement est dû à une cause que le tireur aurait raisonnablement pu éviter.

3.12.4 **Incidents de fonctionnement au tir sur silhouettes.**

Les incidents de fonctionnement au tir sur silhouettes, ne sont jamais valables. vu que le tireur peut y remédier pendant le temps de compétition qui lui est accordé. Il peut pour cela se munir d'une cartouche de réserve.

3.12.5 **Incidents de fonctionnement au tir carabine 'Field Target' ..**

3.12.5.1 Les incidents de fonctionnement au tir carabine 'Field Target' ne sont jamais valables. Le tireur peut y remédier pendant le temps de compétition qui lui est accordé.

3.12.5.2 Lors d'une réparation d'une arme défectueuse, comptons les règles décrites au 3.12.2.2
Le tireur pourra quitter sa ligne de tir, ou se rendre à la ligne réglages, uniquement avec l'autorisation des commissaires de ligne.

- 3.12.5.3** Le commissaire de ligne décide objectivement des circonstances dans lesquelles un tireur peut continuer sa compétition, après réparation.
- 3.12.6 Incidents de fonctionnement en armes anciennes.**
- 3.12.6.1** Un incident de fonctionnement ne peut être résolu que par le tireur. Si la réparation nécessite l'intervention d'une tierce personne, le tireur devra renoncer à participer à la compétition.
- 3.12.6.2** Quand une arme se casse ou ne fonctionne plus, le tireur peut la réparer pendant la compétition. Aucun temps supplémentaire ne lui sera accordé, et aucune arme de rechange ne sera autorisée. Les coups, non tirés pendant le temps de compétition, seront notés comme ratés.
- 3.12.6.3** Pour un incident de fonctionnement dû à une faute de chargement, comme une cartouche sans poudre, deux cartouches chargées, etc, le tireur doit demander l'autorisation au commissaire de ligne pour tirer ce coup sans que celui-ci ne soit compté comme un coup de compétition.
- 3.12.6.4** Pour les armes anciennes de la discipline plateaux d'argile, trois incidents de fonctionnement par série sont accordés pour les fusils à silex et un incident de fonctionnement pour les fusils à percussion. Dans la ou les séries pour départager des scores identiques, seul un incident de fonctionnement est autorisé, indépendamment du type d'arme.
Les plateaux d'argile supplémentaires seront attribués au même poste de tir.
Un incident de fonctionnement supplémentaire sera accordé pour un problème mécanique autre qu'un problème d'allumage.
Pour les pannes mécaniques sérieuses, ou quand un tireur ne peut pas réparer rapidement un fusil à canon lisse, le tireur ne pourra pas continuer sa série, et ne pourra la continuer que plus tard, s'il y a possibilité.
- 3.12.7 Incidents de fonctionnement des fusils à pompe.**
- 3.12.7.1** Les incidents de fonctionnement de fusils à pompe seront toujours non valables, sauf si un coup n'est pas parti alors que la cartouche a été percuté. Dans ce cas, le tireur pourra reprendre sa compétition une (1) fois.
- 3.12.7.2** Un incident de fonctionnement ne peut être résolu que par le tireur. Si la réparation nécessite l'intervention d'une tierce personne, le tireur devra renoncer à participer à la compétition.
- 3.12.7.3** Quand une arme tombe en panne, le tireur pourra la réparer pendant le temps de compétition. Aucun temps supplémentaire ne lui sera accordé, aucun remplacement d'arme ne sera autorisé. Les coups, non tirés pendant le temps de compétition, seront notés comme ratés.

3.13 SCORES IDENTIQUES

3.13.1 scores individuels identiques.

3.13.1.1 Tous les scores identiques seront départagés, sauf les scores parfaits.

3.13.2 Les scores identiques des compétitions (quand il n'y a pas de shoot-off) seront départagés par les règles 'Count back' suivantes:

3.13.2.1 Le nombre le plus important de dix intérieurs.

3.13.2.2 Le score le plus haut de la dernière série de dix coups, puis en comptant de façon rétrograde par séries de dix coups, les scores (pas de dix intérieurs ou décimales). Jusqu'à ce que les scores soient départagés.

3.13.2.3 Le nombre le plus important de dix, neuf, huit, etc

3.13.2.4 Si les scores ne sont toujours pas départagés, les tireurs se verront attribuer la même place et seront classés par ordre alphabétique de leur nom de famille.

3.13.2.4.1 Les tireurs qui participent au shoot-off seront classés en fonction des scores du shoot-off. Les scores identiques restant des places inférieures au shoot-off seront classés suivant les règles du 'Count back'.

3.13.3 Compétitions 25m

3.13.3.1 Quand deux tireurs ont des scores identiques pour les trois premières places, ils doivent être départagés par un shoot-off (déroulement du shoot-off; voir règles du shoot-off pour compétitions 25 m).

3.13.3.2 Quand plusieurs tireurs ont des scores identiques pour plus d'une place d'honneur, on départagera d'abord pour la place d'honneur la plus basse, suivi de la place immédiatement supérieure, jusqu'à ce que tous les scores soient départagés.

3.13.4 Regles pour shoot-offs dans toutes les compétitions 25m

Les tireurs qui ont des scores identiques se verront attribuer un nouveau poste de tir par tirage au sort effectué par le jury. S'il y a plus de tireurs avec un score identique que de groupes de cibles disponibles, l'ordre de passage du tir se fera également par tirage au sort.

3.13.4.1 S'il y a toujours égalité, le shoot-off se poursuivra tant que les scores identiques ne sont pas tous départagés.

3.13.4.2 Shoot-offs: Temps de préparation deux (2) minutes

Compétition	Séries shoot-off	Séries d'essais
25m pistolet vitesse olympique	Une (1) série en quatre (4) sec	Une (1) série en quatre (4) sec
25m Pistolet sport 25m pistolet supercalibre	Une série (1) de cinq (5) coups vitesse	une(1) série de cinq (5) coups vitesse
25m carabine sport standard	Une (1) série en dix (10) sec	Une (1) série en (10) sec

S'il y a toujours égalité, un deuxième shoot-off, en une série, sera tirée. Si les scores ne sont toujours pas départagés, le shoot-off devra continuer, tant que tous les scores ne sont pas départagés.

3.13.5 Scores identiques pour les armes anciennes

3.13.5.1 Les scores identiques seront départagés par le nombre le plus important de dix, neuf, huit ,etc, parmi les dix coups à prendre en considération.

- 3.13.5.2** Si l'égalité n'est toujours pas résolue, le tireur dont le coup le plus éloigné des 10 coups de compétition, du centre de la cible est classé après.
- 3.13.5.3** Si l'égalité n'est toujours pas levée, la même façon de faire sera adaptée aux trois coups éliminés précédemment.
- 3.13.5.4** Les scores identiques pour les trois premières places dans la discipline "tir au pigeon d'argile" seront départagés par une série supplémentaire d'un disque à chaque poste de tir. Cette procédure sera répétée tant que l'égalité demeurera. Pour les scores identiques par équipes, la plus longue série ininterrompue de touchés comptera comme score, compté depuis le dernier coup.
- 3.13.6 Scores identiques au Benchrest**
- 3.13.6.1 Scores identiques au tir de groupement Centerfire**
- 3.13.6.1.1** L'égalité de scores pour le plus petit groupement sera levée par la plus grande moyenne à cette distance.
- 3.13.6.1.2** L'égalité de scores pour la moyenne la plus basse sera levée par le plus petit groupement pour cette distance.
- 3.13.6.1.3** L'égalité de scores de la moyenne générale sera levée par la moyenne des plus petits groupements dans chaque partie.
- 3.13.6.2 Scores identiques au tir de précision Centerfire**
- 3.13.6.2.1** En cas d'égalité, celle-ci sera départagée par le plus grand nombre de dix intérieurs marqués "X". Si l'égalité persiste pour les 3 premières places, une (01) série de 5 coups sur 5 cibles sera tirée dans le temps de six (06) minutes. Un nombre illimité de coups d'essai sont compris dans le temps impartis. Cette procédure sera répétée tant que l'égalité ne sera pas levée. Pour les places suivantes, le classement sera réalisé sur base de l'ordre alphabétique des noms de famille des compétiteurs.
- 3.13.6.3 Scores identiques au tir de précision Rimfire**
- 3.13.6.3.1** En cas d'égalité, celle-ci sera départagée par le plus grand nombre de dix intérieurs marqués "X". Si l'égalité persiste pour les 3 premières places, elle sera levée par le nombre le plus important de 10, puis si nécessaire, de 9, 8, 7, etc... Si l'égalité persiste encore pour les 3 premières places, une (01) série de 5 coups sur 5 cibles sera tirée dans le temps de six (06) minutes. Un nombre illimité de coups d'essai sont compris dans le temps impartis. Cette procédure sera répétée tant que l'égalité ne sera pas levée. Pour les places suivantes, le classement sera réalisé sur base de l'ordre alphabétique des noms de famille des compétiteurs.
- 3.13.7 Scores identiques au tir sur quilles de bowling.**
- 3.13.7.1** En cas d'égalité du score total de coups réussis en compétition au tir sur quilles de bowling, la totalité du temps des quatre séries sera prise en compte. Si le départage n'est toujours pas fait, une série de six quilles sera répétée tant que l'égalité persistera.
- 3.13.8 Scores identiques au tir sur silhouettes**
- 3.13.8.1** En cas d'égalité du score total des coups réussis dans les compétitions de tir sur silhouettes, le total des quatre séries sera pris en compte. Si le départage n'est toujours pas fait, une série de cinq cibles sera répétée tant que l'égalité persiste.
- 3.13.9 Scores identiques au fusil à pompe**
- 3.13.9.1** En cas d'égalité des coefficients de score, le nombre de points les plus élevés sera pris en considération, sans tenir compte du temps de compétition.
- 3.13.10 Scores identiques aux Field Target**
- En cas de tireurs ex æquo pour le podium, un « tir de barrage » (shoot-off) doit être organisé pour les départager.

Un couloir sera constitué de cibles disposées à des distances compatibles avec les positions imposées. Les concurrents ex æquo seront invités à tirer chacun leur tour en premier lieu, en position libre sur la cible correspondante. Si le tir en position libre n'a pas suffi à départager tous les concurrents, ceux-ci devront effectuer un tir en position « à genou » sur la cible adéquate. Si à la suite du tir « à genou » il reste des ex æquo, ceux-ci devront effectuer un tir en position « debout » sur la cible réservée à cette position.

Si les 3 épreuves précédentes n'ont pas pu départager certains concurrents, ce sera l'épreuve de la mort subite (en position debout) qui devra les départager.

3.14 RÉCLAMATIONS ET APPEL

3.14.1 Frais de Réclamation

3.14.1.1 Réclamation € 25.00

3.14.1.2 Appels € 50.00

3.14.1.3 Les frais de réclamation de l'affaire concernée doivent être remboursés si la réclamation ou l'appel est jugé(e) justifié(e), ou seront gardés par le comité organisateur si la réclamation ou l'appel est refusé(e).

3.14.2 Réclamations verbales

Chaque tireur ou responsable d'équipe a le droit de protester immédiatement et verbalement contre les circonstances de match, une décision ou un fait auprès d'un responsable de compétition, un commissaire de ligne ou un membre du jury. De telles réclamations peuvent être exprimées dans les cas suivants, et des frais de réclamation seront exigés :

3.14.2.1 Un tireur ou un responsable d'équipe juge que le règlement de la RBSSF ou le programme de la compétition ne sont pas respectés par la direction de la compétition.

3.14.2.2 Un tireur ou un responsable d'équipe est en désaccord avec une décision ou un acte pris par le responsable de compétition, un commissaire de ligne ou un membre du jury

3.14.2.3 Un tireur est gêné ou dérangé par un ou plusieurs autres tireurs, responsables de compétition, spectateurs, médias ou toute autre personne ou cause

3.14.2.4 Un tireur est empêché trop longtemps par une panne de l'équipement du stand, pour éclaircir des irrégularités ou toute autre cause.

3.14.2.5 Un tireur découvre des irrégularités concernant les temps de tir, y compris des temps de tir trop courts.

3.14.2.6 Les responsables de compétition, les commissaires de ligne et les membres du jury devront immédiatement prendre ces réclamations en compte. Ils devront prendre des mesures immédiates pour remédier à la situation, ou transférer la réclamation au jury complet. Dans des cas semblables, un commissaire de ligne ou un membre du jury peut arrêter le tir provisoirement.

3.14.3 Réclamations écrites

3.14.3.1 Un tireur ou responsable d'équipe qui est en **désaccord** avec l'action ou la décision suite à la **réclamation verbale**, peut introduire une **réclamation écrite** auprès du jury. Chaque tireur ou responsable d'équipe peut également introduire une **réclamation écrite** sans exprimer de réclamation verbale. Toutes les réclamations écrites doivent être introduites au plus tard 30 min après l'incident et les frais de réclamation seront exigés.

3.14.3.2 Le comité organisateur doit mettre des **formulaires de réclamation imprimés** à disposition pour introduire les réclamations écrites.

3.14.4 Réclamation de scores

Les décisions du jury de classification concernant la valeur d'un coup et du nombre de coups sur la cible est définitive et non recevable en appel.

3.14.4.1 Le temps de réclamation

3.14.4.1.1 **Toute** plainte envers les résultats doivent être introduite **10minutes** après l'annonce des résultats provisoires sur la feuille de score. L'heure à laquelle le temps de réclamation se termine, doit être noté sur la feuille de score, immédiatement après que l'apport des résultats soit achevé. L'endroit où une réclamation peut être introduite doit être signalé sur le programme officiel.

3.14.4.2 Cibles papier

3.14.4.2.1 Quand cibles papier sont utilisées, un tireur ou chef d'équipe qui pense qu'un coup a été mal estimé ou noté en ce qui concerne sa valeur, et mettant en doute le score, sauf les valeurs des coups contrôlés par jauge qui sont définitifs et non recevables, peut protester. Les réclamations de score peuvent seulement être émises contre des scores non contrôlés par jauge, ou quand il semble que les données sur la feuille de score ou la liste des résultats sont erronées. Les frais de réclamation seront exigés.

3.14.4.2.2 Quand des cibles papier sont utilisées, et vérifiées par le bureau de classification, le tireur ou chef d'équipe peut demander à voir l'impact douteux, mais il ne lui sera pas permis de toucher la cible excepté pour le tir de groupement Benchrest dont les cibles seront accessibles à tous les participants.

3.14.5 Appels

3.14.5.1 Quand la décision du jury est mise en doute, l'affaire peut être portée devant le jury d'appel. Ces appels doivent être introduits par écrit, par le chef d'équipe ou son remplaçant dans l'heure qui suit la décision rendue par le jury. Dans des circonstances exceptionnelles, par décision du jury d'appel, le temps de réclamation peut être prolongé jusqu'à 24 heures. Une pareille décision peut ajourner l'hommage au gagnant de la discipline sous appel.

3.14.5.2 La décision du jury d'appel est définitive

3.14.6 **Des copies de toutes les décisions** concernant les réclamations écrites et appels doivent être, ensemble avec le résultat final, envoyées par le comité organisateur ou son délégué technique, au Directeur Technique National, pour appréciation par la commission technique nationale.

3.15 PROTOCOLE ET REMISE DES PRIX

- 3.15.1** Les records nationaux peuvent être établis lors des championnats nationaux et des compétitions internationales organisés par, ou avec la collaboration de la RBSSF. Ils seront déterminés par le directeur technique national, son remplaçant ou les arbitres présents à la compétition, et feront l'objet d'un rapport écrit stipulant que ce Règlement National a été scrupuleusement respecté.
- 3.15.2** Les titres et médailles seront remis immédiatement après l'écoulement du temps de réclamation, en tenant compte du temps nécessaire au tireur pour enfiler la tenue adéquate.



FORMULAIRE DE RÉCLAMATION

Compétition

Date:

Réclamation

Déposée par:

Numéro matricule:

Numéro de licence:

Date et heure:

Signature:

Frais

Montant reçu:

Nom:

Signature:



FORMULAIRE DE RÉCLAMATION

Décision du jury

À Remplir par le président du jury

Le jury réuni à _____ à _____ heure à _____ pour
décider de la réclamation

Raisons de la décision du jury

Le président du jury,
Nom:

Signature:

Décision communiquée au soumissionnaire de la réclamation:

Date:

Heure:

Frais de réclamation remboursés / gardés



FORMULAIRE DE RÉCLAMATION

Demande de décision du jury d'appel
Quand le désaccord subsiste quand à la décision du jury,
l'affaire peut être soumise au jury d'appel

A déposer par le chef d'équipe ou le représentant

Le jury réuni à _____ à _____ heure à _____
pour décider de la réclamation

Raison de l'appel

Le soumissionnaire de la demande,
Nom:

Signature:

Renseignements concernant l'appel

A remplir par le comité organisateur

Appel reçu à _____ pour _____
Frais de l'appel payés _____

Nom et signature du responsable qui a reçu l'appel:



FORMULAIRE DE RÉCLAMATION

Décision du jury d'appel

A remplir par le président du jury d'appel

Le jury d'appel réuni à _____ à _____ heure à _____
pour décider de la réclamation

Raisons de la décision du jury d'appel

Le président du jury d'appel,
Nom: _____

Signature: _____

Décision communiquée au soumissionnaire de la réclamation: _____

Date: _____

Heure: _____

Frais d'appel remboursés / gardés _____



FORMULAIRE pour RAPPORT d'un INCIDENT DE STAND

IR

Numéro de série du rapport:
(Une mention doit être inscrite au registre de stand)

Date de l'incident

Heure de l'incident

Discipline

Passe

Poste de tir

Nom du participant

Section

N° d'affiliation

Pays


Série

Courte description de l'incident:

Signature du Resp. pas de tir, rédacteur initial		Nom en caractères d'imprimerie		Heure	
Signature d'un membre du jury de stand		Nom en caractères d'imprimerie		Heure	
Signature Arbitre correcteur		Nom en caractères d'imprimerie		Heure	
Signature d'un membre du jury de classification		Nom en caractères d'imprimerie		Heure	
Signature du DT		Nom en caractères d'imprimerie		Heure	
Proposition de modification de score			Référence		


REMARQUE:

Après remplissage de ce formulaire par l'arbitre, il doit être envoyé immédiatement au bureau de classification.


	BUREAU DE CLASSIFICATION FORMULAIRE concernant les RÉCLAMATION DE SCORES		PR	
Discipline:			Date:	
Passe			Elimination / Qualification	
Résultat provisoire annoncé par (nom)			Heure:	
Fin du temps de réclamation:			Heure:	
Il n'y a pas de réclamation			Resultats confirmés	
OU:				
Réclamation déposée (voir formulaire de réclamation attaché)			Heure de réception de la réclamation	
Resultats pas encore confirmés				
Signature Arbitre correcteur			Heure	
Signature d'un membre du jury de classification			Heure	
Signature du DT			Heure	

REMARQUE:

Ce formulaire rempli par le comité organisateur doit immédiatement être envoyé au bureau de classification.

		Vitesse olympique 25 m Traitement d'un incident de fonctionnement				A	
Part & Passe	Série	1re		2e		Heure incident fonctionnement	
	durée	8 sec	6 sec	4 sec			
Poste de tir nr.		Nom du tireur					
Pour un incident de fonctionnement valable, inscrire "AV", pour un incident de fonctionnement non valable, inscrire "ANV", pour les coups non tirés, inscrire "0"							
Coup Série	Cible Gauche	Cible	Cible Central	Cible	Cible Droite	Total	
	Compétition						
Répétition Incident de fonctionnement							
Score final							
(le score total est égal au total des scores les plus bas de chaque colonne)							
Si c'est la 2 série d'une série de 10 coups, inscrire le total des 5 premiers coups, si non, laisser en blanc.			Pemière série de cinq coups			Score correct des dix coups	
Signature de l'arbitre:				Nom de l'arbitre:			
Membre du jury Signature:				Membre du jury Nom:			
Jury de classification Signature:				Jury de classification Nom:			
Confirmation de l'intervention manuelle dans le PC				Officier technique Signature			
Jury de classification Signature:				N° de référence Correction:			


Remarque: Après rédaction par l'arbitre et le membre du jury, envoyer immédiatement ce formulaire au bureau de classification

		25 m Pistolet sport					B		
Parts Precision- / Vitesse									
Traitement d'un incident de fonctionnement									
Passé		Série	1.	2.	3.	4.	5.	6.	Heure incident fonctionne ment
Poste de tir N°		Nom du tireur							
Pour un incident de fonctionnement valable, inscrire "AV", pour un incident de fonctionnement non valable inscrire "ANV", pour un coup non tiré, inscrire "0"									
Coup \ Série	1	2	3	4	5	Total			
Compétition									
Répétition incident de fonctionnem ent									
Score final									
(le score final est égal au total des scores des cinq coups)									
Si c'est la 2. série d'une série de 10 coups, inscrire le total des 5 premiers coups, si non, laisser en blanc			Première série de cinq coups			Score correct des dix coups			
Arbitre : Signature					Arbitre Nom:				
Membre du jury: Signature					Membre du jury Nom:				
Jury de classification: Signature:					Jury de classification Nom:				
Confirmation de l'intervention manuelle dans le PC					Officier technique: Signature				
Jury de classification: Signature:					N° de référence: Correction:				

REMARQUE: après remplissage par l'arbitre et le membre du jury, envoyer immédiatement ce formulaire au bureau de classification

		25 m Pistolet Supercalibre Hommes				C			
		Parts Precision- / Vitesse							
		Traitement d'un incident de fonctionnement							
Passé		Série	1..	2.	3.	4.	5.	6.	Heure incident fonctionne ment
Poste de tir N°		Nom du tireur							
Pour un incident de fonctionnement valable, inscrire "AV", pour un incident de fonctionnement non valable, inscrire "ANV", pour un coup non tiré, inscrire "0"									
Coup	1	2	3	4	5	Total			
Série									
Compétition									
Répétition incident de fonctionnem ent									
Score final									
(le score final est égal au score Total des cinq coups)									
Ci c'est la 2.série d'une série de 10 coups, inscrire le total des 5 premiers coups, si non,laisser en blanc			Première série de cinq coups			Score correct des dix coups			
Arbitre: Signature					Arbitre: Nom				
Membre du jury: Signature					Membre du jury: Nom				
Jury de classification: Signature					Jury de classification: Nom				
Confirmation de l'intervention manuelle dans le PC					Officier technique: Nom				
Jury de classification: Signature					N° de référence Correction				

Remarque: Après rédaction par l'arbitre et le membre du jury, envoyer immédiatement ce formulaire au bureau de classification

		25 m carabine sport standard Traitement d'un incident de fonctionnement				D	
Passé	Série	1. 2. 3. 4.				Heure incident fonctionnement	
	Durée	150	20	10 sec			
Poste de tir nr.		Nom du tireur					
Pour un incident de fonctionnement valable, inscrire "AV", pour un incident de fonctionnement non valable, inscrire "ANV", pour un coup non tiré, inscrire "0"							
Coup Série	1	2	3	4	5	Total	
Compétition							
Répétition incident de fonctionnement							
Score final							
(le score final est égal au total du score des cinq coups de la plus faible valeur)							
Si c'est la 2. série d'une série de 10 coups, inscrire le total des 5 premiers coups, si non, laisser en blanc			Première série de cinq coups			Score correct des dix coups	
Arbitre: Signature					Arbitre: Nom		
Membre du jury: Signature					Membre du jury: Nom		
Jury de classification: Signature					Jury de classification: Nom		
Confirmation de l'intervention manuelle dans le PC					Officier technique: Signature		
Jury de classification: Signature:					N° de référence. Correction		

Remarque: Après remplissage par l'arbitre et le membre du jury, envoyer immédiatement ce formulaire au bureau de classification.

10 m Stands - Règles	3.3.15
25 m Cibles – Appareil pour la rotation et le timing	3.3.20.5
25 m Cibles – Cadres de soutien fermes	3.3.21
25 m cibles – Durée de rotation	3.3.20.1
25 m Cibles – Durées de présentation	3.3.16.10
25 m Cibles – Sens de rotation	3.3.20.3
25 m Cibles – Synchronisation de la rotation	3.3.20.4
25 m Cibles – Temps de présentation inexact	3.3.20.7
25 m Cibles – Timing – Temps de présentation	3.3.20.6
25 m Cibles – Vibrations	3.3.16.9.2
25 m cibles tournantes – Règles d'installation	3.3.20
25 m Stands – Dimensions des postes de tir	3.3.12
25 m Stands – Ecrans entre les postes de tir	3.3.19.1
25 m Stands – Equipement des postes de tir	3.3.19.2
25 m Stands - Prescriptions	3.3.16
25 m Stands – Sections (groupes)	3.3.17.1
25 m Stands extérieurs	3.3.6.3.2
25 m Vitesse olympique – attribution des postes de tir	3.5.5
25 m Vitesse olympique – groupes de cibles	3.3.17
50 m Stands – Equipement des postes de tir	3.3.12.3
50 m Stands extérieurs	3.3.6.3.1
Incident de fonctionnement – armes anciennes	3.12.6
Incident de fonctionnement – arme de rechange	3.12.1.2
Incident de fonctionnement – Field Target	3.12.5
Incident de fonctionnement – Temps supplémentaire quand ce n'est pas la faute du tireur	3.12.2.2
Incident de fonctionnement d'armes ou de munitions	3.12.1
Incident de fonctionnement- -fusil à pompe	3.12.7
Incident de fonctionnement non valable	3.12.3
Incidents de fonctionnement	3.12
Incidents de fonctionnement valables	3.12.1
Acroc – tir sur silhouettes	3.12.4
Administration préalable	3.5
Annuler un coup	3.11.7.8
Annuler un coup – Le coup est signalé par un autre tireur	3.11.7.8.2
Annuler un coup – le tireur n'a pas tiré:confirmé	3.11.7.8.1
Appels	3.14.5
Arbitres – connaissance et imposition des règles	3.6.1.2
Arbitres - responsabilités	3.6.1.1
Arme ou équipement non homologué(e)	3.11.5.1
Arrêt du tir par un membre du jury ou un commissaire de ligne pour raison de sécurité	3.2.2.1
Arrivée tardive	3.11.5.4
Autres cibles	3.3.3
Avertissement	3.10.5.3.1
Bureau de classification – tâches et procédures	3.8.1
Bureau de classification – traitement des cibles	3.8.5
Cache- oeil latéral	3.4.10
Carte de contrôle – ne pas pouvoir la présenter	3.11.5.5
Changement d'essais vers compétition fait par le tireur	3.11.1.2
Changement de cibles - 10 m carabine libre – responsabilité du tireur	3.11.1.1.1.1
Changement de cibles - 10 m Petit calibre carabine libre	3.11.1.1.1
Changement de cibles - carabine - 50 m	3.11.1.1.2
Changement de cibles – carabine 50 m – responsabilité du tireur	3.11.1.1.2.1
Chargement d'armes et de chargeurs	3.2.2.7
Cible pour – tir de groupement	3.3.2.7.1
Cible pour 25 m précision	3.3.2.3
Cible pour 25m vitesse olympique	3.3.2.4
Cible pour armes anciennes – C50	3.3.2.3

Cible pour armes anciennes – cible militaire française 200 m	3.3.2.5
Cible pour Benchrest – tir de précision	3.3.2.7.4
Cible pour carabine Leveraction	3.3.2.3
Cible pour carabine sport	3.3.2.6
Cible pour fusil à pompe	3.3.2.3
Cible pour fusil d'ordonnance	3.3.2.3
Cible pour gros calibre – carabine libre	3.3.2.1
Cible pour gros calibre carabine standard	3.3.2.1
Cible pour petit calibre – carabine libre	3.3.2.2
Cibles – exigences générales	3.3.1
Cibles – fixation	3.3.6.9
Cibles - immobilité	3.3.6.9
Cibles - transport	3.8.9
Cibles d'essais – cibles papier	3.3.4
Cibles papier	3.3.2
Cibles papier – contestation des scores – droit de voir les cibles	3.14.4.2.2
Cibles pour Field Target	3.3.3.4
Coaching	3.10.4
Comité organisateur	3.1.5.1
Commissaire de ligne principal – tâches et devoirs	3.7.1
Commissaires de ligne – connaissance et application des règles	3.6.1.2
Commissaires de ligne - responsabilités	3.6.1.1
Commissaires de ligne – tâches et devoirs	3.7.2
Communication au stand	3.3.6.12
Conditions d'éclairage des stands intérieurs	3.3.21
Conditions de sécurité	3.2.1
Conditions pour cibles autres que papier	3.3.1.5
Connaissance des règles	3.10.2
Contre-cibles Benchrest	3.3.2.7.6
Contrôle d'équipement – avantage antisportif envers d'autres tireurs	3.4.2
Contrôle d'équipement – contrôle avant utilisation	3.4.2
Contrôle d'équipement – dans l'intérêt de la sécurité	3.2.2.2
Contrôle d'équipement – informer les tireurs et responsables d'équipe	3.4.3
Contrôle d'équipement - inscriptions	3.4.5
Contrôle d'équipement – instruments, jauges	3.4.1
Contrôle d'équipement – marques d'équipement et d'armes	3.4.6
Contrôle d'équipement – nouvel examen	3 4 8
Contrôle d'équipement – responsabilité du tireur	3.4.2
Contrôle d'équipement – surveillance par le jury	3.4.4
Contrôle d'équipement - validité	3.4.9
Count back – transférer les coups excédentaires	3.11.6.2.2
Coups après les ordres décharger et stop	3.2.2.7.1 3.11.3.3
Coups avant les ordres charger et start	3.2.2.7.1
Coups avant start	3.11.2.3.2
Coups contestés	3.8.13.2
Coups d'essai	3.11.2.3
Coups d'essai - exceptions	3.11.2.3.1.1
Coups d'essai après le premier coup decompétition	3.11.2.3.1
Coups d'essai avant le premier coup decompétition	3.11.2.3.1
Coups dans une mauvaise zone - Benchrest – tir de groupement	3.11.8.1
Coups dans une mauvaise zone – Benchrest – tir de précision	3.11.8.2
Coups de tirs d'essai en cas d'incident de fonctionnement	3.12.2.1
Coups irréguliers, disciplines 10 m, 50 m en 300 m	3.11.6
Côuts – réclamations et appel	3.14.1
Début de compétition	3.11.2.2.2
Décisions au sujet de la valeur d'un coup	3.8.13.4
Décisions au sujet des cas non repris par ces règles	3.6.3
Déductions de points	3.10.5.1.2
Déductions du score	3.8.16
Déplacements avec arme	3.2.2.5.1
Déroations aux règles	3.3.5.1.1
Devoirs et tâches du jury	3.6.2

Dimensions des anneaux de score (diamètre extérieur)	3.3.1.4
Disciplines dames	3.1.4.1
Disciplines hommes	3.1.4.1
Disqualification	3.10.5.1.3
Disques d'argile	3.3.3.1
Distances de tir	3.3.8
Distances de tir - mesurage	3.3.8.1
Droitier	3.1.4
Durée de rotation des cibles 25 m	3.3.20.1
Ecart horizontal des cibles	3.3.10
Ecart horizontal des postes de tir	3.3.11
Ecarter l'arme de la ligne de tir	3.2.2.3
Eclairage des stands intérieurs	3.3.21
Équipement et munition	3.4
Équipement produisant des sons	3.2.5
Esprit des règles	3.4.2
Exercices de visée	3.2.2.6
Exigence de luminosité des stands intérieurs	3.3.21
Fanions indicateurs de vent	3.3.7
Fausse information	3.10.5.4
Fixation des cibles	3.3.6.9
Formulaires	3.16
Fumer	3.3.6.4.1
Gabarits transparents	3.8.13.3
Gauchers	3.1.4
Gêner un tireur	3.10.5.3
Hauteur des centres de cibles	3.3.9
Horloge au stand	3.3.6.7
Immobilité des cibles	3.3.6.9
Impacts hors des anneaux de score	3.8.13.6
Impacts obliques	3.9.2.1
Indicateurs – Cibles papier 25 m	3.7.6
Infraction aux règles de sécurité	3.10.5.5
Infraction aux règles disciplinaires	3.11.5
Infraction secrètes	3.10.5.3.2
Infraction visible	3.10.5.3.1
Inscriptions	3.5.1
Interruptions	3.11.4
Jauge - insertion	3.8.13.5
Jauge pour cible papier	3.3.3.5
Jauge pour impact oblique	3.3.3.5.3
Jauge pour petit calibre carabine et pistolet	3.3.3.5.2
Jauge pour pistolet Center Fire	3.3.3.5.1
Jury	3.6
Jury – connaissance et imposition des règles	3.6.1.2
Jury – conseil ou assistance au tireur	3.6.4
Jury – conseils et surveillance	3.6.1.1
Jury – décisions	3.6.1.3
Jury – désignation des jurys	3.6.1
Jury – majorité	3.6.2.6
Jury – présence	3.6.2.6
Jury – responsabilités	3.6.1.1
Jury – surveillance et vérification de l'équipement, armes et attitude	3.6.2.3
Jury – tâches et devoirs	3.6.2
Jury – Vérification et contrôle avant compétition	3.6.2.1
Jury de classification - décisions	3.15.4
Jury de classification – réclamations de score	3.15.4
Jury de classification – surveillance du traitement des cibles	3.8.4
Lenteur du changement de cibles	3.11.1.1.2.2
Lenteur pour obturation ou changement de cibles – temps supp. accordé par le jury	3.11.1.1.2.2
Ligne de cibles	3.3.6.1
Ligne de tir	3.3.6.1
Ligne de tir – repères et mesures	3.3.8.4

Manipulation d'armes - autodiscipline	3.2.2
Manipulation d'armes – enlèvement d'armes pendant la compétition	3.2.2.6
Manipulation d'armes après l'ordre STOP	3.2.2.7.4
Manipulation dangereuse d'une arme	3.10.5.5
Membres du jury – tireurs ou responsables d'équipe	3.6.3
Membres du jury sur la ligne de tir – 25m	3.7.7
Mentions sur la cible pour armes anciennes	3.8.8.1
Mesures de luminosité des stands 10 m	3.3.21.4
Modification d'une arme ou de l'équipement	3.11.5.2
Modification de l'équipement après contrôle	3.4.7
Modification du calibre - Benchrest	3.4.7.1
Modification du calibre – Benchrest – non déclaré	3.4.7.2
Numéros des porte-cibles et postes de tir	3.3.6.8
Octroi des postes de tir – conditions identiques	3.5.2.1
Octroi des postes de tir - Benchrest	3.5.2.3
Octroi des postes de tir – pistolet vitesse olympique 25 m	3.5.5
Octroi des postes de tir – principes de base	3.5.2
Octroi des postes de tir – restrictions du stand	3.5.2.2.1
Octroi des postes de tir – surveillance du délégué technique	3.5.2.2
Octroi des postes de tir –armes anciennes –pigeon d'argile	3.5.3
Officiels de compétition	3.4
Officier de cibles – cibles papier	3.7.4
Officier de fosse – cibles papier	3.7.3
Ordres charger, start, décharger et stop	3.2.2.7.1
Organisation de championnats RBSSF	3.1.5
Octroi des postes de tir – tirage au sort	3.5.2.2
Papier pour cibles	3.3.1.3
Perturbations	3.11.9
Photographier avec flash	3.3.6.6.1
Plainte verbale	3.14.2
Poser l'arme	3.2.2.7.2
Poser une arme	3.2.2.7.2
Postes de tir – apport de substances	3.3.6.3.5
Postes de tir - équipement	3.3.12.3
Postes de tir – règles générales 10 m, 50 m et 100 m	3.3.12
Prêt à tirer	3.10.3
Procédures de score	3.8
Procédures de score – cibles papier 25 m	3.9
Procédures de score au bureau de classification	3.8.10
Propagande	3.10.1
Protection auditive	3.2.3
Protection contre la pluie, le soleil et le vent	3.3.6.3
Protection oculaire	3.2.4
Réclamation du traitement des cibles	3.14.4
Réclamation du traitement des cibles papier	3.14.4.2.1
Réclamation écrite	3.14.3
Réclamation écrite – envoyer la décision vers DTN -CTN	3.14.6
Réclamation traitée par le jury	3.6.2.5
Réclamations et appel	3.14
Protocole et remise de prix	3.15
Qualité des cibles	3.3.1.2
Quilles de bowling	3.3.3.2
Rapport d'un incident de stand	3.16
Ratés – coup non tiré	3.11.2.3.2
Reclamations de score	3.14.4
Recontrôle d'une arme ou équipement	3.11.5.3
Règlement général	3.3.6
Règles de compétition	3.11
Règles de comportement pour tireurs et officiels	3.10
Règles de sécurité pour armes anciennes	3.2.6
Règles de stand	3.3.5
Règles de stand et cibles	3.3
Règles de stand pour Field Target	3.3.23

Règles de stand pour fusil à pompe	3.3.25
Règles de stand pour tir au pigeon d'argile avec armes anciennes	3.3.24
Règles de stand pour tir de quilles de bowling	3.3.22
Règles pour toutes disciplines carabine et pistolet 10 m et 50 m	3.11.2
Règles vêtements – tenue appropriée	3.4.2.1
Remplacement d'une arme lors d'un incident de fonctionnement	3.12.1.2
Réparation ou changement d'arme – maximum 15 minutes	3.12.2
Report des valeurs de coups excédentaires – trop de coups par cible	3.11.6.2.1
Report des valeurs de coups excédentaires –situation count back	3.11.6.2.1
Reprise du tir après le STOP	3.2.2.7.3
Résultats - abréviations	3.8.2
Résultats – rapport pour le quartier général ISSF	3.8.3
Sanctions pour les infractions	3.10.5
Score identiques – armes anciennes	3.13.5
Scores identiques – Benchrest	3.13.6
Scores identiques – fusil à pompe	3.13.7
Scores identiques – Individuel	3.13.1
Scores identiques – quilles de bowling	3.13.7
Scores identiques – scores parfaits	3.13.1.1
Scores identiques – shoot-off	3.13.4
Scores identiques – tir sur silhouettes	3.13.8
Scores identiques-disciplines 25 m- pour les trois premières places	3.13.3
Scores provisoires	3.8.1
Sécurité	3.2
Sécurité – infraction aux règles de sécurité	3.10.5.5
Sécurité des tireurs, arbitres et spectateurs	3.2.2
Shoot-off pour disciplines 25 m	3.13.4
Silhouettes	3.3.3.3
Soleil – orientaion des stands	3.3.5.1.2
Sommaire des règles techniques	3.1.3
Systèmes de cibles	3.3.6.10
Systèmes de signaux au stand et dans la fosse	3.3.6.12
Tableaux de tir	3.3.12.2
Tapis de tir	3.3.12.3.2
Téléphones mobiles	3.3.6.6
Téléphones mobiles – interdiction dans la zone de compétition - affichage	3.3.6.6.1
Temps de préparation	3.11.2.1
Temps de préparation – essais, vérifications avant compétitions	3.11.2.1.1
Temps de préparation – manipulation des armes, tir à sec, exercices de visée	3.11.2.1.2
Temps de réclamation	3.14.4.1
Temps restant	3.11.3
Temps supplémentaire	3.11.4.4
Ti croisé – annuler un coup	3.11.7.8
Tir à sec	3.2.2.6
Tir croisé – Benchrest – tir de groupement	3.11.7.9.1
Tir croisé – Benchrest – tir de précision	3.11.7.9.2
Tir croisé – détermination d'un tir croisé confirmé	3.11.7.3
Tir croisé – détermination d'un tir croisé non confirmé	3.11.7.4
Tir croisé – le tireur n'a pas tiré – confirmé par le commissaire de ligne	3.11.8.6
Tir croisé – non confirmé par le commissaire de ligne	3.11.8.7
Tir croisé – refuser un tir croisé	3.11.7.5
Tir croisé – tir d'essai sur la cible d'essai d'un autre tireur	3.11.7.2
Tir croisé – Tir d'essai sur la cible de compétition d'un autre tireur	3.11.7.1
Tir croisé - traitement	3.11.8.1
Tir croisés	3.11.7
Tirage au sort des postes de tir	3.5.2.2
Tireur au poste de tir – direction sûre	3.2.2.4
Top de coups dans une cible – 2 ou plus de répétitions	3.11.6.2.1
Trop de coups dans une cible	3.11.6.2.1
Trop de coups dans une cible – disciplines trois positions	3.11.6.2.4
Trop de coups dans une cible papier	3.11.6.2
Trop de coups dans une cible –report de coups excédentaires	3.11.6.2.2
Trop de coups dans une discipline ou position	3.11.6.1

Uniforme militaire	3.4.2.1
Utilisation de gabarits transparents	3.8.13.3
Valeur des coups	3.8.13
Valeur des coups – déterminer avec appareillage électronique	3.8.15
Vérification d'armes, d'équipement et d'attitude pendant la compétition	3.6.2.3
Vérification de la sécurité des armes	3.2.2.5
Vérification des cibles papier par le délégué technique	3.3.1.2
Vérification des stands par le délégué technique	3.3.5.1.1
Vérification par le jury	3.6.2.1
Vêtements adéquats pour un évènement public – règles pour vêtements	3.4.2.1
Vêtements de camouflage	3.4.2.1
Vibrations aux stands 25 m	3.3.16.2
Zone de compétition	3.3.6.4
Zone des spectateurs	3.3.6.5.1
Zone pour officiels	3.3.6.5
Zones de score – anneaux de score	3.3.1.4



Royal Belgian Shooting Sport Federation

Titre 4.0

Règlement technique pour les disciplines d'armes d'épaule

CHAPITRES

4.1	Général	95
4.2	Sécurité	96
4.3	Règles de stands et de cibles	96
4.4	Equipement et munition	97
4.5	Procédures disciplinaires et règles de compétition.....	117
4.6	Disciplines carabine.....	119
4.7	Procédures de score – Désignation des coups 300 m.....	121
4.8	Tableau des disciplines armes d'épaule.....	123
4.9	Tableau des exigences armes d'épaule.....	124
4.10	Index	125

REMARQUE/ Quand des dessins ou tableaux contiennent des informations spécifiques, ceux-ci ont la même valeur que les règles numérotées..



4.1 GENERAL

- 4.1.1** Ces règles font partie des règles techniques RBSSF et s'appliquent à toutes les disciplines d'armes d'épaule.
- 4.1.2** Tous tireurs, responsables d'équipe et arbitres doivent être familiarisés avec les règles RBSSF, et doivent se conformer aux règles.
- 4.1.3** Quand une règle s'applique aux tireurs droitiers, l'inverse est d'application pour les tireurs gauchers.
- 4.1.4** Les règles sont d'application pour les disciplines des catégories « Dames et Hommes », sauf si ce n'est spécifiquement prévu.



4.2 SECURITE
LA SECURITE EST DE LA PLUS HAUTE IMPORTANCE

Voir règlement technique – chapitre 3

4.3 REGLES DE STANDS - ET DE CIBLES

Voir règlement technique – chapitre 3



4.4 EQUIPEMENT ET MUNITIONS

Voir règlement technique – chapitre 3

4.4.1 Règles pour toutes armes d'épaule

4.4.1.1 Poignées pistolet. La poignée pistolet pour main droite doit être fabriquée de telle sorte qu'elle ne soutienne pas la bretelle ou le bras gauche.

4.4.1.2 Les canons et tubes de prolongateurs ne peuvent être perforés, sauf pour certaines catégories de fusils d'ordonnance. A l'intérieur du canon ou du tube, est interdit tout usinage ou dispositif autre que les rayures pour le projectile et le chambrage pour la cartouche ou le plomb.

4.4.1.2.1 Les compensateurs de recul et de freins de bouche sont interdits, sauf pour certaines catégories de fusils d'ordonnance et de Field Target.

4.4.1.3 Organes de visée

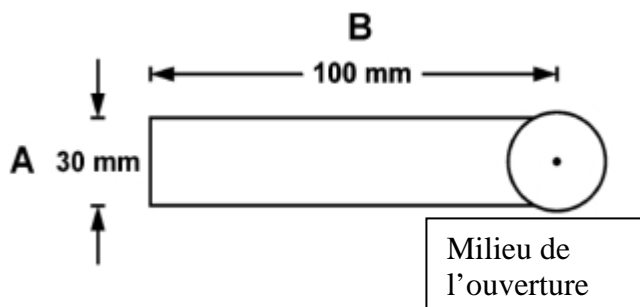
4.4.1.3.1 Lentilles correctrices ou lunettes de visée ne peuvent pas être fixés à l'arme, sauf pour le Field Target et Benchrest.

4.4.1.3.2 Le tireur peut porter des verres correcteurs et /ou des filtres.

4.4.1.3.3 Chaque organe de visée qui ne contient pas de lentille ou de système de lentilles, est autorisé. Des filtres de luminosité peuvent être fixés à l'organe de visée avant ou arrière, voir au deux.

4.4.1.3.4 Un cache-oeil peut être fixé à l'organe de visée arrière. Cet écran ne peut pas dépasser 30 mm de hauteur (A) et, côté oeil non- visant, et ne pas dépasser de plus de 100 mm, mesuré depuis le centre de l'objectif (B). Aucun cache-oeil ne peut être utilisé du côté de l'oeil de visée.

4.4.1.3.4.1 Cache-oeil sur l'organe de visée arrière



4.4.1.3.5 Un prisme ou miroir peut uniquement être utilisé pour, viser de l'oeil gauche et tirant de l'épaule droite, et vice versa, à condition de ne pas contenir de lentille grossissante.

4.4.1.4 Les détentes électroniques sont autorisées à condition que:

4.4.1.4.1 Toutes les composants soient solidement fixés et contenus dans le mécanisme de détente ou le fût de l'arme.

4.4.1.4.2 La détente soit actionnée de la main droite par un tireur droitier, de la gauche par un gaucher.

4.4.1.4.3 Toutes les pièces soient montées quand l'arme est présentée à la section pour contrôle d'équipement.

4.4.1.4.4 L'arme avec toutes les pièces en place respecte les caractéristiques de dimensions et de poids prévues pour la discipline.

4.4.1.4.5 L'usage d'un système mécanique qui diminue le poids de détente (stecher ou autre) est interdit.



4.4.1.4.6 Pour le Field Target et le tir de groupement Benchrest, tous les systèmes de détente sont autorisés. En Benchrest, la queue de détente doit être actionnée manuellement et en toute sécurité par le tireur, celui-ci devant être en position assise au départ du coup.

Pour le tir de précision Benchrest, les détonnes électroniques ainsi que les aides mécaniques ou électroniques au système de détente sont interdites.

4.4.1.5 Bretelle de tir

4.4.1.5.1 La largeur maximale de la bretelle de tir est de 40 mm. La bretelle peut être portée uniquement à la partie supérieure du bras gauche, et de là, réunie à la partie à l'extrémité avant du fût de la carabine. Cette bretelle ne peut être fixée qu'à un point de l'avant de la carabine. La bretelle ne peut passer que d'un seul côté de la main ou du poignet. Aucune partie de la carabine ne peut toucher la bretelle ou ses attaches, sauf l'émerillon ou le cale main.

4.4.1.5.2 Pour le Field Target, une bretelle unique est autorisée.

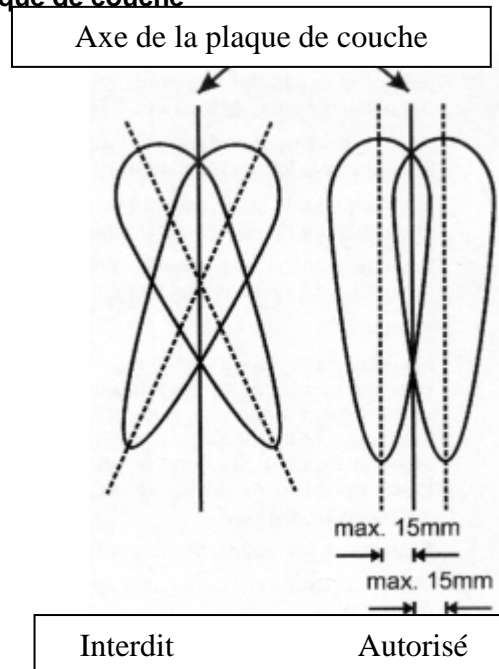
4.4.1.6 Bretelle de port

La bretelle de transport, qui conformément à ces règles doit être attachée à l'arme, en deux points, pourra être utilisée. La bretelle ne peut être attachée à la veste.

4.4.2 Règles pour carabine gros calibre 100m

4.4.2.1 La plaque de couche peut être réglable vers le haut ou vers le bas. Le point le plus bas de la crosse ou de la plaque de couche dans sa position la plus basse ne doit pas être à plus de 220 mm de l'axe du canon. Le décalage latéral des la plaque de couche est limité à 15 mm à gauche ou à droite. Ce décalage peut être parallèle à l'axe central de l'extrémité normale de la crosse ou de l'ensemble (pas seulement une partie) de la plaque de couche peut être tourné autour de l'axe vertical. Toute rotation de la plaque de couche autour d'un axe horizontal est interdit.

4.4.2.1.1 Réglage de la plaque de couche



4.4.2.2 Trous de pouce, repose pouce, pommeau, appui paume et niveau à bulle sont interdits. Si une crosse présente une dimension quelconque inférieure au maximum autorisé, elle peut être amenée jusqu'aux mesures présentées dans le tableau des mesures générales. Toute extension doit rester dans les dimensions autorisées et en aucun cas la poignée pistolet ni la partie basse de la crosse ne peuvent être façonnées de façon ergonomique.

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



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

4.4.2.4 Contrepoids extérieurs

4.4.2.4.1 Seuls sont autorisés les contrepoids de canon d'un rayon inférieur à 30 mm depuis l'axe du canon. Les contrepoids de canon peuvent être déplacés le long du canon.

4.4.2.5 Fusil 100 m Standard

Tous les fusils 100 m conformes aux spécifications du tableau des mesures de carabine et des restrictions suivantes:

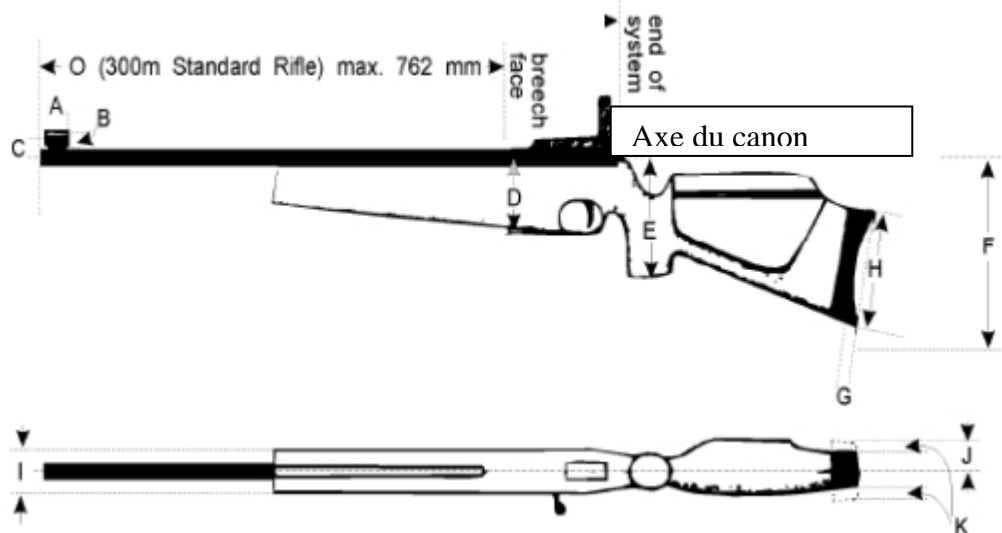
4.4.2.5.1 Le poids de détente minimum est de 1.500 g. Le poids de détente doit être mesuré avec le canon en position verticale. Une vérification du poids de la détente doit être effectuée dès la fin de la dernière série. Trois tentatives au maximum, seront autorisées pour soulever correctement le peson. Tout tireur dont la carabine ne réussit pas le test, doit être disqualifié.

4.4.2.5.2 La fusil ne doit pas être déplacé de la ligne de tir pendant la compétition, sauf avec l'autorisation du commissaire de ligne.

4.4.2.5.3 La même arme, sans changement, doit être utilisée dans toutes les positions. Ceci ne concerne pas les réglages de la plaque de couche, de cale main, ni des changements de l'organe de visée arrière, ou de changement de l'iris à l'organe de visée avant. L'enlèvement du repose joue est autorisé durant la compétition, sous le contrôle du jury et uniquement pour permettre le nettoyage du canon ou le retrait de la culasse. Lors du remontage sa position ne doit pas être modifiée.

4.4.2.5.4 La longueur du canon incluant tout tube prolongateur depuis la face avant de la culasse jusqu'à la bouche apparente ne doit pas excéder 762 mm.

4.4.2.5.5 L'organe de visée avant ne doit pas dépasser la bouche apparente.





4.4.2.5.6 Tableau des mesures

Les mesures des distances C, D, E, F et J sont mesurées depuis l'axe du canon.

A	Longueur du tunnel du guidon	50 mm
B	Diamètre du tunnel de guidon	25 mm
C	Distance du centre du guidon et de l'axe du canon	60 mm
D	Hauteur du fût à partir de l'axe du canon	90 mm
E	Point le plus bas de la poignée pistolet	160 mm
F	Point le plus bas de la crosse ou de la plaque de couche dans sa position la plus basse	220 mm
G	Profondeur de la courbure de la plaque de couche	20 mm
H	Hauteur de la plaque de couche	153 mm
I	Largeur max du fût	60 mm
J	Largeur de l'appui joue mesurée à partir de l'axe du canon	40 mm
K	Décentrage gauche ou droite de la plaque de couche par rapport à l'axe de l'extrémité de la crosse	15 mm
L	Poids de détente minimum	1.500 g
M	Poids Total avec viseur et cale main 300 m	5,5 kg

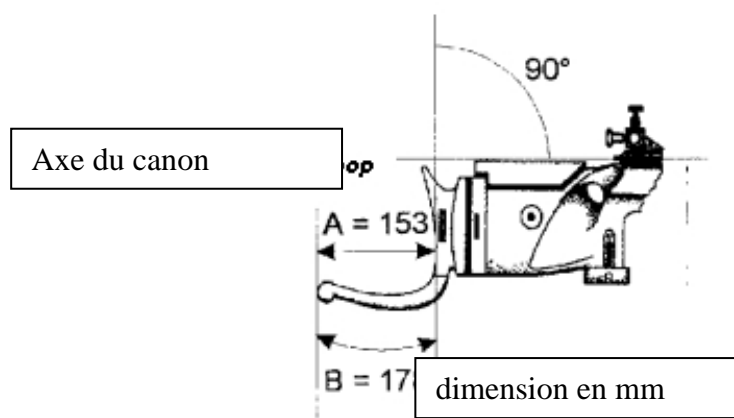
4.4.2.6 Carabine libre gros calibre

4.4.2.6.1

Le poids total avec tous les accessoires utilisés, y compris le pommeau ou le cale main, ne peut pas dépasser 8 kg pour les hommes ou 6,5 kg pour les dames.

4.4.2.6.2

Un crochet qui ne dépasse pas 153 mm (A) l'arrière d'une ligne perpendiculaire à l'axe du canon en passant par le plus profond du creux de la plaque de couche qui repose normalement contre l'épaule peut être utilisé. La longueur totale extérieure en suivant toute la courbure ne peut pas dépasser 178 mm (B).



4.4.2.6.3

Pommeau

Un pommeau est un accessoire ou prolongation sous le fût qui aide au soutien de la carabine par la main avant. Le pommeau ne doit pas descendre à plus de 200 mm au dessous de l'axe du canon.

4.4.3

Carabine 50 m

Toute carabine chamberée pour la cartouche à percussion annulaire de 5,6 mm (.22") long rifle est autorisée sous réserve de limitations supplémentaires suivantes:

4.4.3.1

Le poids de la carabine avec tous les accessoires utilisés, y compris le pommeau ou le cale main, ne peut pas dépasser 8 kg pour les hommes ou 6,5 kg pour les dames.

4.4.3.2

Plaque de couche et crochet

Une plaque de couche et crochet comme décrit au 4.4.2.6.2 peut être utilisé.

4.4.3.3 Pommeau

Un pommeau comme décrit au 4.4.2.6.3 peut être utilisé

4.4.3.4 Il est possible d'utiliser plus d'une carabine ou parties de carabine.

4.4.4 Fusil d'ordonnance 100 m

4.4.4.1 Seul l'utilisation de fusils d'un calibre maximum de 8 mm, qui servent ou ont servi à l'armement de troupes régulières et qui se trouvent dans leur état original, est autorisé.

4.4.4.2 Au contrôle d'armement, il sera déterminé dans laquelle des catégories suivantes le fusil sera classé.

4.4.4.2.1 Fusil à verrou à un coup ou fusil à répétition.

4.4.4.2.2 Fusil semi-automatique, conçu et fabriqué avant 1950.



- 4.4.4.2.3** Fusil semi automatique, conçu et fabriqué après 1950.
- 4.4.4.2.4** Fusil à verrou ou semi automatique qui n'est pas conforme et qui ne peut pas être repris dans les catégories précitées.
- 4.4.4.3.** La baïonnette ou le double pied sont autorisés s'ils font partie intégrale du fusil, et ne peuvent pas être enlevés.
- 4.4.4.4.** Les fusils semi automatiques doivent fonctionner comme tel. Réarmer comme un fusil à répétition est interdit. Si le fusil est équipé d'un système de récupération de gaz de propulsion, il doit être enclenché.
- 4.4.4.5.** Le chargeur ou magasin doit être complètement rempli sans excéder le nombre maximum de 10 cartouches.
- 4.4.4.6.** Seul les organes de visée d'origine sont permis Dioptrés, télescopes, tunnels de visée, etc sont interdits. Si le fusil est équipé d'un viseur réglable, le tireur peut le régler pendant la compétition.
- 4.4.4.7.** Seuls les fusils avec leur calibre originel sont autorisés.
D'autres munitions peuvent être employées à condition que le projectile soit identique au calibre nominal. Toute munition utilisée doit être du type FMJ. L'utilisation des autres projectiles d'autres types sont autorisées si les munitions ne sont pas facilement disponibles dans le commerce.
- 4.4.4.8** Le poids de détente original doit être conservé, mais ne peut en aucun cas être inférieur à 1.500 grammes.
- 4.4.4.9** Pour appartenir à une des catégories 4.4.4.2.1, 4.4.4.2.2 ou 4.4.4.2.3, un fusil du type FAL de calibre 7,62 NATO peut être équipé d'un autre canon de type calibre .30 qui doit être de type Savage 300, ou un MAUSER de calibre 8 x 57 JS avec un autre canon de calibre 8x57 JRS ou 8 x 60S.
- 4.4.4.10** Les carabines avec un autre canon sont autorisées à condition que ce nouveau canon ne soit pas du type "match" ou "canon lourd ».
- 4.4.4.11** Les bretelles de port d'origine ou copies exactes sont autorisées comme bretelle de tir. Les bretelles du type double boucle sont uniquement autorisées si l'arme d'origine en est pourvue. Les bretelles autorisées ne peuvent être fixées qu'à deux points de la carabine et en aucun cas au bras du tireur. A part les boucles de ceinturon, elles doivent coulisser dans l'anneau de la grenadière.
- 4.4.4.12** Tous les moyens à part le bras de soutien et la main, qui soutiennent l'arme pendant le tir, sont interdits.
- 4.4.5** **Fusils 50 m Leveraction**
- 4.4.5.1** Seuls les fusils à levier de sous-garde d'un calibre supérieur à 5,56 mm (.22) sont autorisés. Le calibre maximal autorisé sera déterminé par le règlement de stand.
- 4.4.5.2** Seuls les organes de visée d'origine peuvent être utilisés.
- 4.4.6** **25m et 50m Carabine sport, carabine sport standard et carabine pour silhouette**
- 4.4.6.1** Chaque arme d'épaule, à un coup, à répétition ou semi-automatique qui, par sa simple conception ou fabrication, n'appartient à aucune autre discipline.
- 4.4.6.2** Les carabines sport sont subdivisées en deux catégories:
- 4.4.6.2.1** **25m** Carabine sport Petit calibre: calibre 5,56 mm (.22) rim fire maximum.



- 4.4.6.2.2** 50 m Carabine sport gros calibre; carabine sport à percussion centrale jusqu'au calibre maximal autorisé par le règlement du stand.
- 4.4.6.3** Les carabines pour le tir sur silhouettes doivent être du calibre 5,6 mm (.22) L.R.
- 4.4.6.4** Tous types d'organes de visée peuvent être utilisés.
- 4.4.6.5** Le poids de détente d'origine doit être conservé, pour les carabines semi-autos le poids de détente minimum doit être de 1.500 grammes.
- 4.4.7 Carabines pour Field Target**
- 4.4.7.1** Chaque carabine à un coup à air comprimé avec une puissance maximale à l'embouchure de 16,3 Joules peut être utilisée.
- 4.4.7.2** Les carabines de Field Target sont subdivisées en deux catégories :
- 4.4.7.2.1** Armes à air comprimé ou CO₂ en conteneurs avec une énergie cinétique à l'embouchure d'un maximum de 16,3 Joules.
- 4.4.7.2.2** Armes à air comprimé par ressort avec une énergie cinétique à l'embouchure d'un maximum de 16,3 Joules.
- 4.4.7.3** L'énergie cinétique des balles est calculée en Joules selon la formule :
- $$\frac{V^2 \text{ (m/sec)} \times M \text{ (grammes)}}{2000}$$
- 4.4.7.4** Chaque type de viseur est autorisé. L'utilisation de lasers ou de télémètres intégrés ou non est interdite.
- 4.4.8 Armes historiques**
- 4.4.8.1 Généralités**
- 4.4.8.1.1** Une arme à feu ne peut être utilisée qu'une fois par partie de compétition.
- 4.4.8.1.2** Les armes historiques doivent être la propriété du tireur.
- 4.4.8.1.3** Pour le guidon, aucune autre couleur que le blanc ou le noir ne peut être utilisée.
- 4.4.8.1.4** Si l'arme est dotée d'une position semi-armé du chien, celle-ci doit être en parfait état de fonctionnement.
- 4.4.8.2 Arme Originale**
- 4.4.8.2.1** Chaque modification apportée à une arme historique qui fait que la valeur historique de cette arme est perdue, la rend inutilisable en compétition.
- 4.4.8.2.2** Quand on apporte des modifications importantes à une arme originale, telles que le changement ou le retubage du canon ou le changement du fût, cette arme pourra uniquement être utilisée comme réplique, à condition de ne pas avoir été déclarée comme originale pour la compétition. Ce genre d'arme doit être classé comme réplique avant le contrôle d'armes. Cette arme doit être disqualifiée si elle est déclarée comme originale et estimée comme réplique.
- 4.4.8.2.3 Carabine militaire**
- Les carabines de service et mousquets utilisés dans les disciplines¹ (Miquelet), 3 (Minié),



8 (Walkyrie), 9 (Gustav Adolph), 10 (Pauly), 11 (Versailles), 15 (Vetterli) en 37 (Lamarmora) et qui satisfont aux exigences suivantes:

- 4.4.8.2.3.1 Ces armes doivent être fabriquées conformément au modèle militaire, sans rien changer et avec des organes de visée suivant le modèle original.
- 4.4.8.2.3.2 Des modifications limitées aux organes de visée sont permises par le remplacement de la feuillure du cran de mire avec la même forme et le même dessin que l'original. La modification des organes de visée originaux n'est pas permise.
- 4.4.8.2.3.3 Les mousquets réglementaires à canon lisse et silex possédant un cran de mire fixe (non démontable) ne sont pas autorisés dans les disciplines 1 (Miquelet) en 9 (Gustav Adolph). Ces mêmes mousquets possédant un cran de mire démontable sans altération de l'arme, peuvent être utilisés avec le cran de mire retiré.
- 4.4.8.2.3.4 Double détente, rembourrage de crosse ou d'appui joue, nettoyage entre les coups, utilisation d'entonnoirs longs de chargement sont interdits.
- 4.4.8.2.3.5 Le diamètre intérieur du canon doit être supérieur à 13,5 mm ou 0.5315 inch.
- 4.4.8.2.3.6 Les canons ne peuvent pas être courbés afin de modifier leur point de visée.
- 4.4.8.2.3.8 L'utilisation de semoule de blé, farine de maïs ou autre bourre végétale est autorisée pour les fusils militaires.

4.4.8.2.4 **Fusils libres**

Tout fusil d'origine, se chargeant par la bouche, non qualifié de fusil militaire comme défini par 4.4.8.2.3, possédant des organes de visée d'époque excluant les viseurs optiques ou télescopes utilisés dans les disciplines 2 (Maximilian), 4 (Whitworth), 8 (Walkyrie), 14 (Tanegashima), 15 (Vetterli), 16 (Hizadai), 17 (Amazons), 19 (Nagashino), 20 (Rigby), 24 (Pforzheim), 26 (Wedgnoock), 27 (Nobunaga) en 36 (Pennsylvania) et qui satisfait aux exigences suivantes:

- 4.4.8.2.4.1 Les organes de visée ouverts (incluant les organes de visée modernes fabriqués pour les répliques) sont autorisés dans la mesure où ils sont conformes à la période de fabrication et appropriés au type d'arme. Ceci s'applique à la fois au cran de mire et au guidon.
Les périodes de fabrication correspondant au dessin des organes de visée sont:
jusqu'à 1750 pour la mèche
jusqu'à 1850 pour le silex
jusqu'à 1890 pour la percussion
- 4.4.8.2.4.2 Les fusils militaires d'un calibre inférieur à 13,5 mm ou .5315 inch sont autorisés dans les disciplines 4 (Whitworth) en 20 (Rigby), et ceux de tous calibres dans les disciplines 2 (Maximilian), 8 (Walkyrie), 15 (Vetterli), 17 (Amazons) en 24 (Pforzheim).
- 4.4.8.2.4.3 Les canons ne peuvent pas être courbés afin de modifier leur point de visée.
- 4.4.8.2.4.4 Les canons de répliques ou les retubages de canons d'origine ne sont pas autorisés.

4.4.8.2.5 **Mousquets à mèche (origine)**

Chaque mousquet d'origine à mèche et canon lisse pour les disciplines 14 (Tanegashima), 15 (Vetterli), 16 (Hizadai), 19 (Nagashino), 24 (Pforzheim) en 27 (Nobunaga).
Le mousquet doit être de style portugais primitif ou japonais, avec une crosse réduite, similaire à une crosse de pistolet, et destinée à être appuyée sur la joue et non sur l'épaule.
Le cran de mire doit avoir une forme étroite et le guidon doit être de forme pyramidale ou en coin vertical.
Les organes de visée de remplacement doivent avoir la même forme.



4.4.8.2.5.1 Le retubage des canons lisses des mousquets japonais est autorisé pour des raisons de sécurité, pour autant qu'il ne modifie pas l'aspect extérieur et les caractéristiques historiques. Les mousquets avec de pareils canons ne sont autorisés que dans les compétitions répliques.

4.4.8.3 Répliques

Une réplique est une reproduction de fabrication moderne d'une arme historique originale, dans laquelle les organes de visée, le mécanisme de verrouillage, le fût et le canon ont été reconstruits dans le style d'origine. Des pièces d'origine peuvent être utilisées pour fabriquer des répliques. La réplique doit porter une marque de contrôle.

4.4.8.3.1 Réplique de fusil militaire

Les fusils de service et mousquets utilisés dans les disciplines 1 (Miquelet), 3 (Minié), 8 (Walkyrie), 15 (Vetterli), 17 (Amazons), 24 (Pforzheim) en 37 (Lamarmora) et qui satisfont aux exigences suivantes:

4.4.8.3.1.1 Les répliques de fusils militaires doivent être conformes au modèle militaire original, avec ses spécifications et tolérances. Le pas et le nombre de rayures doivent être conformes au modèle original, mais leur profondeur peut être différente.

4.4.8.3.1.2 De légères modifications du cran de mire et du guidon sont autorisées pour améliorer le point de visée à condition de respecter une configuration et une forme similaire à celles retenues à l'origine.

4.4.8.3.1.3 Les répliques de mousquets militaires à canon lisse et silex ayant un organe de visée arrière ne sont pas autorisées dans la discipline 1 (Miquelet).

4.4.8.3.1.4 Double détente, rembourrage de crosse ou d'appui joue, nettoyage entre les coups, utilisation d'entonnoirs longs de chargement sont interdits.

4.4.8.3.1.5 Le diamètre du canon doit être supérieur à 13,5 mm ou 0.5315 inch.

4.4.8.3.2 Répliques de fusils libres

Toute réplique de fusil d'origine, se chargeant par la bouche, non qualifié de fusil militaire comme défini en 4.4.8.3.1 ayant des organes de visée d'époques (excluant les viseurs optiques ou télescopiques, utilisée dans les disciplines 2 (Maximilian), 4 (Whitworth), 8 (Walkyrie), 14 (Tanegashima), 15 (Vetterli), 16 (Hizadai), 17 (Amazons), 19 (Nagashino), 20 (Rigby), 24 (Pforzheim), 29 (Lucca) en 36 (Pennsylvania) et qui satisfont aux exigences suivantes :

4.4.8.3.2.1 Le pas et le nombre de rayures doivent être conformes au modèle original, mais leur profondeur peut être différente.

4.4.8.3.2.2 Les visées ouvertes (visées avant ou arrière) sont autorisées dans la mesure où leur dessin est conforme à la période de fabrication et appropriées au type d'arme.

Les périodes de fabrication correspondant au dessin des organes de visée sont:

- Jusqu'à 1750 pour la mèche
- Jusqu'à 1850 pour le silex
- Jusqu'à 1890 pour la percussion

4.4.8.3.2.3 Les répliques de fusil militaire de calibre inférieur à 13,5 mm of .5315 inch sont autorisées dans les disciplines 4 (Whitworth) en 20 (Rigby), et celles de tout calibre dans les disciplines 2 (Maximilian), 8 (Walkyrie), 14 (Tanegashima), 15 (Vetterli), 16 (Hizadai), 17 (Amazons), 19 (Nagashino), 24 (Pforzheim), 29 (Lucca) en 37 (Lamarmora).

4.4.8.3.3 Mousquet à mèche (répliques)

Toute réplique de mousquet d'origine à mèche et à canon lisse, se chargeant par la bouche pour les disciplines 14 (Tanegashima), 15 (Vetterli), 16 (Hizadai), 19 (Nagashino) en 24 (Pforzheim) et en conformité avec une des créations suivantes :



- 4.4.8.3.3.1** De style portugais primitif ou japonais avec une crosse réduite similaire à une crosse de pistolet et destinée à être appuyée sur la joue et non sur l'épaule. Le cran de mire doit avoir une fente étroite et le guidon doit être de forme pyramidale ou en coin vertical.
- 4.4.8.3.3.2** De style européen, avec une crosse d'épaule et, dans sa forme militaire, souvent utilisée avec une fourche d'appui. Cet appui n'est pas autorisé. Les dioptries réglables ne sont pas permis, mais des hausses trouées fixes ou le tubes de visée de style contemporain fixés au canon sont autorisés.
- 4.4.8.4 Fusil à canon lisse**
- 4.4.8.4.1** Les canons chromés pour les répliques de fusil à canon lisse sont autorisés.
- 4.4.8.5 Bretelles**
- 4.4.8.5.1** Les bretelles doivent être d'origine ou être des répliques exactes d'un modèle d'origine. Les bretelles modernes, réglables y compris à un seul point d'attache, sont interdites.
- 4.4.8.5.2** Dans les compétitions des disciplines 1 (Miquelet), 3 (Minié), 9 (Gustav Adolph), 10 (Pauly) en 37 (Lamarmora) sont uniquement autorisées les bretelles en version militaire. Ces bretelles ne pourront uniquement être fixées qu'à l'émerillon de bretelle d'origine.
- 4.4.8.5.3** Sur les fusils de tir d'origine prévus sans attaches de bretelle, les bretelles de transport fixées par courroies ou cordages sont autorisées. L'adjonction d'anneaux n'est pas autorisée.
- 4.4.8.5.4** Les bretelles de transport ne sont pas autorisées pour les fusils à chevrotines.
- 4.4.8.6 Pommeaux**
- 4.4.8.6.1** Seuls les pommeaux d'origine ou les reproductions de l'original sont autorisés.
- 4.4.8.6.2** Les pommeaux peuvent uniquement être utilisés sur une arme conçue pour cet accessoire.
- 4.4.8.7 Entonnoirs et tubes de rechargement.**
- 4.4.8.7.1** Les entonnoirs et les tubes de rechargement peuvent être utilisés sauf pour les disciplines 1 (Miquelet), 3 (Minié), 9 (Gustav Adolph) en 10 (Pauly).
- 4.4.8.7.2** Dans les disciplines 1 (Miquelet), 3 (Minié), 9 (Gustav Adolph) en 10 (Pauly) sont autorisés uniquement les entonnoirs avec une buse de maximum 10 cm ou 4 inch.
- 4.4.8.8 Baguettes de nettoyage**
- Les baguettes de nettoyage peuvent être utilisées en compétition, sauf dans les disciplines 1 (Miquelet), 3 (Minié), 9 (Gustav Adolph) en 10 (Pauly)
- 4.4.8.9 Modifications - réparations**
- 4.4.8.9.1** Les parties principales de répliques, comme le canon, le verrou et le cylindre, peuvent être fabriquées en acier inoxydable.
- 4.4.8.9.2** Les réparations doivent suivre la facture d'origine et être d'un style contemporain à l'époque de fabrication.
- 4.4.8.9.3** Les surfaces de mise à feu des batteries ou les matériaux les recouvrant doivent être en matière ferreuse.
- 4.4.8.9.4** Les matériaux modernes, tels que la fibre de verre ou la résine époxy, ne peuvent pas être utilisés pour l'ajustage des canons. Les matériaux tels que la colle animale et sciure de bois utilisés jadis par les armuriers sont autorisés.



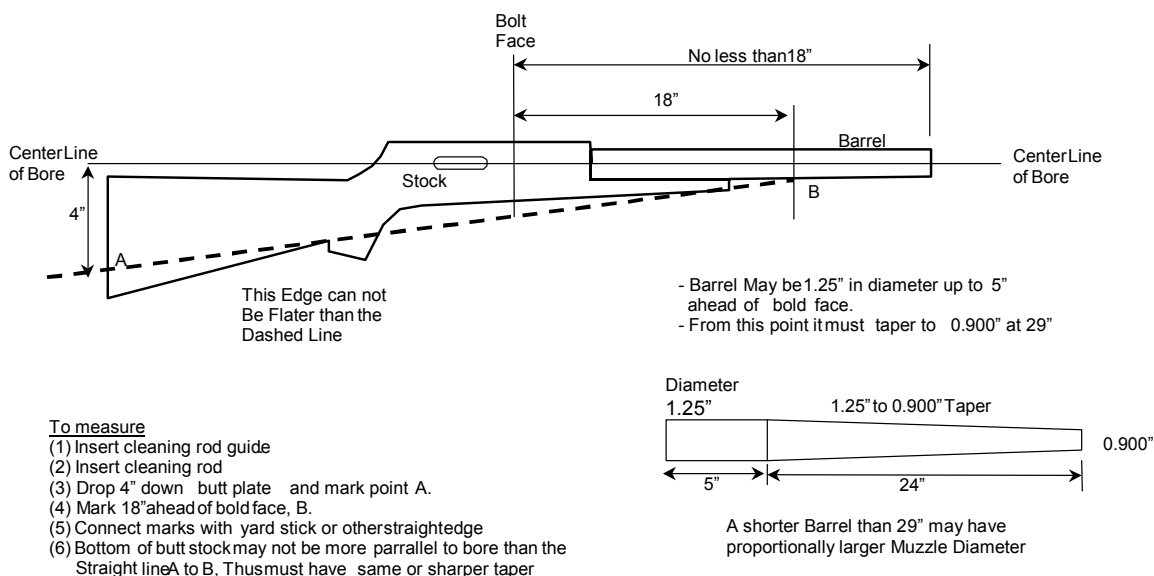
4.4.9 Carabine Benchrest

4.4.9.1. Carabine Benchrest à percussion centrale

4.4.9.1.1 Heavy Varmint Rifle.

Toute carabine d'un poids maximum, toutes composantes inclus, de 13,5 livres (6,1235 kg) avec une tolérance de 1/2 once (15 g) et avec les restrictions suivantes :

- Fût de forme plate ou convexe d'une largeur totale de max. 3" (76,2 mm)
- Profil inférieur du talon de crosse formant un angle aigu ne dépassant pas celui défini par une verticale passant par l'arrière de la crosse et une droite tracée à partir d'un point placé sur cette verticale à 4 pouces (10,16cm) sous l'axe du canon vers un autre point situé sur l'axe du canon à 18 pouces en avant de la face avant de la culasse.. Canon d'une longueur égale ou supérieure à 18 pouces (45,72 cm) Diamètre du canon ne dépassant pas 1,25 pouce (3,17 cm) jusqu'à 5 pouces (12,7 cm) des la face avant de la culasse puis décroissance linéaire jusqu'à 0,9 pouce (2,29cm) en un point situé à 29 pouces (73,66cm) de la face avant de la culasse.



4.4.9.1.2 Light Varmint Rifle

Les mêmes carabines que sous 4.4.9.1.1 mais d'un poids maximum, tous composants, inclus de 10,5 livres (4,7627 kg) avec une tolérance de 1/2 once (15 g).

4.4.9.1.3 Classe Open

Les carabines à percussion centrale qui ne font pas partie des classes précédentes, avec un calibre minimum 30BR et d'un calibre maximum de .300 Win.Mag.

4.4.9.2 Carabines Benchrest à percussion annulaire

4.4.9.2.1 International Sporter

Toute carabine à percussion annulaire de calibre .22 avec un système mécanique et manuel de mise à feu et d'un poids maximal de 8,5 livres (3,855 kg) avec une tolérance de 1 oz (28 g), lunette incluse. Les contrepoids, tuner, frein de bouche et tout autre accessoires supplémentaires sont interdits. La lunette a un facteur grossissant maximal de 6,5 x. Une lunette à grossissement variable est autorisée si le grossissement est réglé à 6,5 x et scellé comme le prévoit l'abitrage.

Les organes de visées originaux peuvent être laissés en place à condition de rester inchangés. Le fut avant et le talon de la crosse qui sont en contact avec les sacs de sable avant et arrière peuvent être plats ou convexes. La crosse doit mesurer au maximum 57,12 mm (2.25") à son point le plus large. Les bandes collées sur la crosse sont interdites.



4.4.9.2.2 **Light Varmint**

Toute carabine à percussion annulaire de calibre .22 avec un système mécanique et manuel de mise à feu et d'un poids maximal de 10,5 livres (4,762 kg) avec une tolérance de 1 oz (28 g), lunette et tous accessoires inclus. Les contrepoids, tuner, frein de bouche sont autorisés mais sont inclus dans le poids total de l'arme. Toutes les modifications sont autorisées et le grossissement de la lunette est illimité. Le fut avant doit être plat ou convexe avec un maximum de 76,2 mm (3") à son point le plus large. Les bandes collées sur la crosse sont autorisées. Si le bas du talon de crosse est plat, sa largeur ne peut dépasser 25 mm (0.98").

4.4.9.2.3 **Heavy Varmint**

Les mêmes carabines que sous 4.4.9.2.2 avec un poids total maximum de 15 livres (6,803 kg) avec une tolérance de 1 oz (28 g).

4.4.10 **Fusil à pompe**

4.4.10.1 Tout fusil à canon lisse avec un système à répétition à pompe de calibre 16 ou 12 peut être utilisé.

4.4.10.2 Un fusil à pompe qui peut aussi bien fonctionner fusil à répétition à pompe ou en semi-automatique, doit être utilisé comme fusil à répétition à pompe pendant toute la compétition. Le tireur qui en compétition change en mode semi-automatique, sera disqualifié.

4.4.10.3 **Catégories de fusils à pompe**

4.4.10.3.1 **Standard:** Les fusils qui satisfont à 4.4.10.1 et avec un (1) ou deux (2) guidon(s). Une mire est interdite :

4.4.10.3.2 **Mire/Guidon:** Les fusils qui satisfont à 4.4.10.1 avec mire et guidon ou "ghosting"

4.4.10.3.3 **Optique:** Les fusils qui satisfont à 4.4.10.1 avec n'importe quel système de visée. Les systèmes de visée qui projettent un rayon lumineux –ou laser sont interdits.



4.4.11 Munitions

4.4.11.1 Tableau

100m Standard-et carabine libre	Maximum 8 mm	Tout type qui satisfait aux normes de sécurité
10m Carabine libre	5,56 mm (.22)	Percussion annulaire LR ou avec charge réduite, suivant le règlement de stand. Uniquement des projectiles en plomb.
100m Fusil d'ordonnance	Maximum 8 mm	Munition d'origine type FMJ. (uniquement des projectiles en plomb si la munition n'est pas disponible dans le commerce)
25m fusil à levier de sous-garde	> 5,56 mm (.22)	Calibre et type de munition limité par le règlement du stand utilisé.
Carabine sport	5,56 mm (.22) à 11,45 mm (.45)	Toute munition normale utilisée pour les armes de poing
Carabine pour silhouettes	5,56 mm (.22) Long Rifle	Pas de munition 'High Speed' ou magnum
'Carabine Field Target'	illimité	Tout type en plomb, mélange de plomb, en zinc ou mélange de zinc
Carabine Benchrest à percussion centrale	Tout calibre à percussion centrale	Calibre et type de munition limité par le règlement du stand utilisé
Carabine Benchrest à percussion annulaire	5,56 mm (.22) Long Rifle	Uniquement projectiles plomb
Fusil à pompe	Calibre 16 ou 12	Type (sporting) slug ou Brenneke D'un poids maximal de 28g Les munitions de type "Magnum" ou à chevrotines sont interdites

4.4.11.2. L'utilisation de munitions perforantes, traçantes, explosives ou incendiaires est formellement interdite.

4.4.11.3 Munitions pour armes historiques

4.4.11.3.1 Les projectiles pour toute munition utilisée doivent être fabriqués en plomb ou matériel tendre similaire.

4.4.11.3.2 Pour les armes à silex ou à mèche, on ne peut utiliser que des balles rondes.

4.4.11.3.3 Pour les revolvers à percussion, on ne peut utiliser que des balles rondes ou picket (forme pointue).

4.4.11.3.4 Pour les carabines à percussion standard, on ne peut utiliser que des balles du type d'origine.

4.4.11.3.5 Pour les carabines libres à percussion, on ne peut utiliser que des balles rondes ou des balles allongées.

4.4.11.3.6 Les balles allongées pré-rayées ne peuvent être utilisés que dans les armes conçues pour cela.

4.4.11.3.7 Les munitions modernes ou de type 'wadcutter' ne sont pas autorisées, sauf pour les compétitions carabine libre à percussion.

4.4.11.3.8 Les plombs utilisés en armes anciennes pour le disque d'argile ne peuvent pas avoir un diamètre supérieur à 2,5 mm. La charge de plombs ne peut en aucun cas dépasser 35 grammes (1.25 once). La charge maximale de poudre noire ne peut excéder 6,5 g.

4.4.12 Règlement pour les vêtements

4.4.12.1 Les vestes, pantalons et gants de tir doivent être confectionnés dans un matériau léger et flexible dont les caractéristiques physiques ne doivent pas changer sensiblement, c'est à dire devenir plus collants, 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 ou rembourrage ne peut être « poqué, cousu au point croisé », collé ou fixé autrement au tissu extérieur que par un point de couture normal. Tout rembourrage ou renfort doit être mesuré comme faisant partie intégrante du vêtement.



4.4.12.2 Le contrôle n'approuve qu'une veste, un pantalon et une paire de chaussures de tir pour chaque tireur et pour toutes les épreuves d'un championnat sous surveillance de la RBSSF. Si un tireur a plus d'un exemplaire d'un vêtement de tir carabine, il devra signaler avec quel exemplaire il tirera lors du championnat.

Cela ne concerne pas les tireurs utilisant des pantalons ordinaires ou des chaussures normales d'entraînement sportif dans une épreuve ou une position. Une veste de tir doit pouvoir être utilisée dans les trois positions de tir (couché, debout, agenouillé) et doit respecter toutes les autres spécifications pour être acceptée en compétition. Toute pièce de vêtement refusée peut être représentée à nouveau sans avoir quitté la salle de contrôle. Un troisième test pourra être effectué après le deuxième, la pièce de vêtement n'ayant pas quitté la salle de contrôle. Si la pièce de vêtement est refusée au troisième contrôle, elle sera classée non conforme, ne pourra être présentée à nouveau et sera marquée de façon indélébile à moins que des modifications permanentes ne soient effectuées.

4.4.12.3 Le tireur ne pourra présenter qu'une seule veste ou pantalon de remplacement. Si cette pièce est refusée, aucun vêtement spécial du même type ne pourra être porté par le tireur.

4.4.12.4 Avant et pendant les tests, le vêtement ne pourra pas être modifié temporairement par chauffage ou autres moyens. Des modifications permanentes du vêtement pourront être effectuées à l'extérieur de la salle de contrôle avant de le présenter.

4.4.12.5 Les modifications du matériel après examen (spray, etc.) seront pénalisées selon les règles.

4.4.12.6 Chaussures de tir

Chaussures de ville normales, de sport légères et chaussures de tir respectant les spécifications suivantes sont autorisées:

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

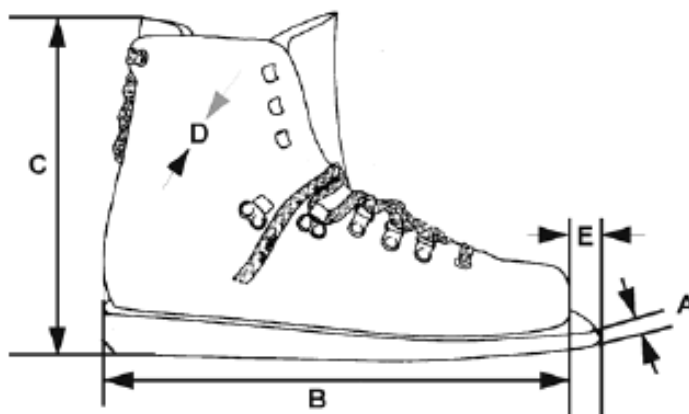
4.4.12.6.2 La semelle doit être flexible à la cambrure du pied.

4.4.12.6.3 La hauteur de la chaussure du sol à son point le plus haut (C) ne doit pas excéder les 2/3 de la longueur (dimension B+ 10 mm)

Exemple ; pour une longueur de 290 mm (B) et une extension de 10 mm € soit un Total de 300 mm, la hauteur ne devra pas excéder 200 mm.

4.4.12.6.4 Quelles que soient les chaussures portées, Elles doivent constituer extérieurement une même paire. Voir le tableau des chaussures de tir.

4.4.12.6.5 Croquis de chaussure de tir





A	Epaisseur maximale de la semelle aux orteils: 10 mm
B	Longueur totale conforme à la taille du pied du tireur
C	Hauteur maximale; ne doit pas excéder les 2/3 de la longueur ou B + 10 mm
D	Epaisseur maximale du matériau de la partie haute: 4 mm
E	L' extension à l' avant de la semelle ne doit pas excéder 10 mm et peut être coupée angulairement sur une ou les deux chaussures. Aucun autre prolongement de la semelle en longueur ou en largeur n'est autorisé.

4.4.12.7
4.4.12.7.1

Appareils de mesure
Epaisseur

Cet appareil sera utilisé pour mesurer l'épaisseur des vêtements et chaussures, doit pouvoir effectuer la mesure au 1/10 de mm. ces mesures doivent s'effectuer sous une pression de 5 kg entre deux plateaux circulaires de 30 mm de diamètre se faisant face.



4.4.12.7.1.1

Tableau d'épaisseurs

		Veste-pantalon	Chaussure	Gant	Sous vêtements
Epaisseur en mm	Simple	2,5 mm	4,0 mm		2,5 mm
	Double	5,0 mm			5,0 mm
	Total			12,0 mm	
Renforts	Simple	10,0 mm			
Renforts	Double	20,0 mm			

4.4.12.7.2

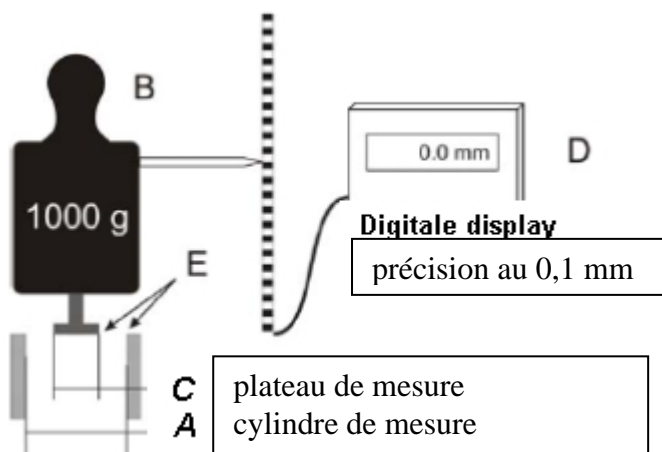
Rigidité

La rigidité des vêtements sera mesurée avec un appareil approprié homologué par l' ISSF.

4.4.12.7.2.1

Appareil de mesure de la rigidité

L'appareil de mesure doit pouvoir mesurer au 1/10 de mm et avoir les dimensions suivantes:



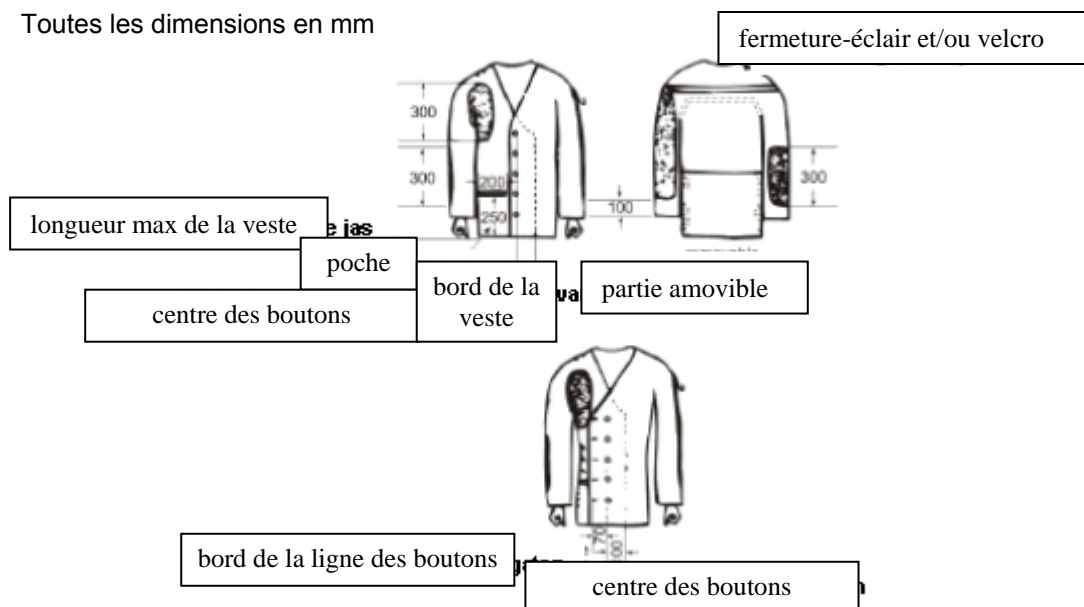


A	Cylindre de mesure	60 mm de diamètre
B	Poids de mesure	1000 g (avec attache et plateau C)
C	Plateau de mesure	20 mm de diamètre
D	Indicateur digital	Aanduiding van 0,1 mm
E	L'arrondi des bords du plateau de mesure (C) et du cylindre (A) ne doit pas avoir plus de 0,5 mm de rayon.	

- 4.4.12.7.2.1.1** Le poids "B" appuie par l'intermédiaire du plateau "C" sur le matériau à mesurer qui est étendu à plat et sans étirement sur le cylindre "A" de mesure. Si le plateau de mesure est descendu d'au moins 3 mm, le matériau est accepté, sinon il est trop rigide. Graduation digitale "D" = 30..
- 4.4.12.7.2.1.2** Au dessous de la graduation 30, le matériau est trop rigide.
- 4.4.12.7.3** Les après-contrôles de compétition se feront sous surveillance du jury. Ces après-contrôles se feront auprès du plus grand nombre de finalistes possible, ensemble avec quelques autres désignés arbitrairement.
- 4.4.12.7.3.1** Ces contrôles auront lieu immédiatement après que le tireur a terminé. En cas d'échec, une deuxième vérification sera faite après le premier test. En cas de nouveau refus d'une pièce d'équipement, le tireur sera disqualifié.
- 4.4.12.7.4** Avant et durant les contrôles de fin d'épreuve, le vêtement ne pourra pas être modifié par chauffage ou autre moyen temporaire ou permanent.
- 4.4.12.8** **Veste de tir**
- 4.4.12.8.1** L'épaisseur du corps de veste et des manches, y compris la doublure, ne doit pas excéder 2,5 mm en simple épaisseur et 5 mm en double épaisseur en n'importe quel point ou les surfaces planes peuvent être mesurées.
La longueur de la veste est limitée au bas des poings fermés.
- 4.4.12.8.2** La fermeture de la veste doit être exclusivement assurée par des moyens non réglables, ce qui signifie par exemple boutons ou glissières. Le chevauchement des bords de la veste lorsque celle-ci est fermée, ne doit pas dépasser 10 cm. La veste doit flotter sur le corps et pour vérifier cette amplitude, on doit pouvoir faire croiser les bords d'au moins 7 cm mesuré entre le centre des boutons et le bord extérieur de la boutonnrière correspondante, au delà de la fermeture normale. La mesure pourra se faire manuellement ou avec une jauge approuvée par l'ISSF qui mesure sous une tension de 6 à 8 kg. Le renforcement des boutonnrières peut excéder 2,5 mm mais dans une zone limitée à 12 mm.
- 4.4.12.8.3** 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. Aucune fermeture éclair ou système de fermeture ou de mise sous tension autre que ceux spécifiés dans ces règles et diagrammes n'est autorisé.
- 4.4.12.8.4** 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 2,5 mm mesurée sur une surface plane et aux règles concernant la rigidité.
- 4.4.12.8.5** Quand le tireur est en position couché ou genou, la manche de la veste ne doit pas dépasser le poignet du bras sur lequel est fixé la bretelle, et elle ne doit pas être placée entre la main ou le gant et le fût des l'arme.
- 4.4.12.8.6** 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 sanctions seront prises en fonction des règles applicables.



- 4.4.12.8.7** Les vestes de tir ne peuvent recevoir des pièces de renfort que sur la surface extérieure en se conformant aux limitations suivantes:
- 4.4.12.8.8** L'épaisseur des renforts, y compris le matériau et les doublures ne doit pas excéder 10mm en simple épaisseur ou 20 mm en double épaisseur.
- 4.4.12.8.9** Des renforts peuvent être ajoutés aux coudes sur la moitié 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 100 mm de l'extrémité de la manche. Sur le bras opposé, la longueur du renfort est limitée à 300 mm.
- 4.4.12.8.11** 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.
- 4.4.12.8.11** Le renfort de l'épaule ou repose la plaque de couche ne peut pas dépasser 300 mm dans sa plus grande dimension.
- 4.4.12.8.12** Toutes les poches intérieures sont interdites. Une seule poche extérieure est autorisée sur la partie avant droite de la veste (coté avant gauche pour les tireurs gauchers).
- 4.4.12.8.13** Dimensions maximales de la poche; 25 cm de haut depuis le bas de la veste et 20 cm de large.
- 4.4.12.8.14** Toutes les dimensions en mm



4.4.12.9 **Pantalon de tir**

- 4.4.12.9.1** L'épaisseur du pantalon, y compris la doublure, ne doit pas excéder 2,5 mm en simple épaisseur et 5 mm en double épaisseur en n'importe quel point ou les surfaces planes peuvent être mesurées. Le pantalon ne doit pas être porté ou monté plus haut que 50 mm au dessus de la crête supérieure de l'os de hanche. Cordons de serrage, fermetures à glissière ou attaches destinées à serrer le pantalon sur les jambes ou les hanches sont interdits. Le pantalon peut être soutenu seulement par une ceinture normale (maximum 40 mm de large et 3 mm d'épaisseur) ou des bretelles. Si une ceinture est portée en 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 à une bande de ceinture, celle-ci ne devra pas dépasser 70 mm 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 3,5 mm. Chaque passant de la ceinture du pantalon ne doit pas excéder 20 mm de large. Le pantalon peut être fermé par un crochet et jusqu'à 5 oeillets maximum ou jusqu'à 5 points d'attache par bouton-pression, ou système similaire ou auto agrippant (velcro) en couche unique. 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.

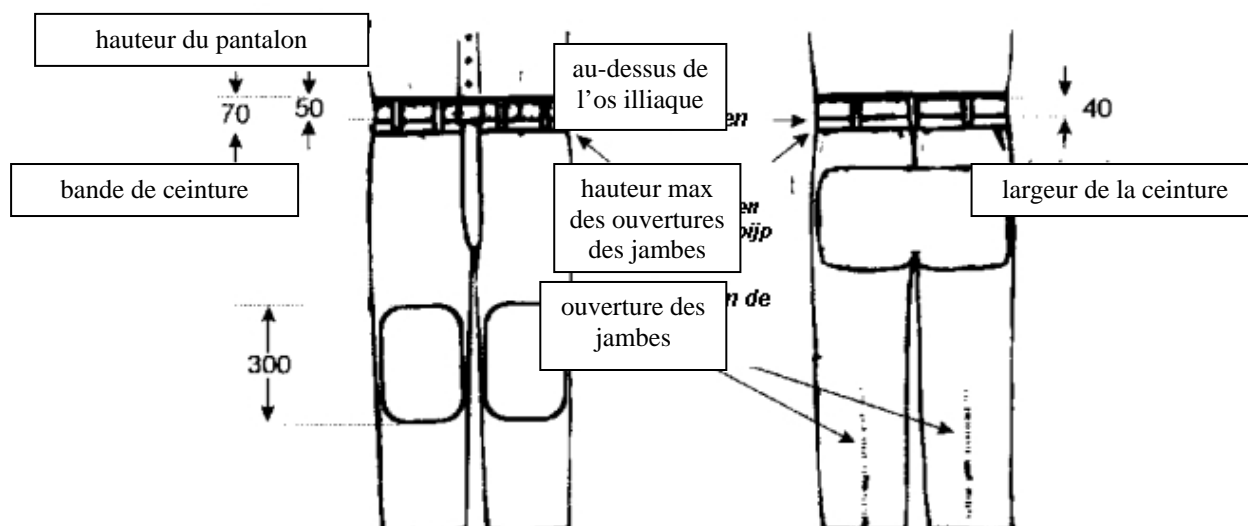
4.4.12.9.2 Glissières, boutons, velcro ou autres moyens similaires d'attache ou de fermetures non réglables ne sont permis qu'aux endroits suivants:

4.4.12.9.3 Une seule fermeture sur le devant pour ouvrir la braguette. La braguette ne doit pas descendre au-dessous du niveau des l'entrejambe. Toute ouverture qui ne peut pas être fermée est autorisée

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

4.4.12.9.5 Des renforts peuvent être ajoutés au fond et aux deux genoux du pantalon. La pièce de fond ne doit pas dépasser la largeur des hanches et sa hauteur ne doit permettre de couvrir sans dépassement que les points d'usure normaux correspondant au siège du tireur. Les pièces sur les genoux peuvent avoir une longueur maximum de 300 mm et ne doivent pas être plus larges que la moitié de la circonférence des jambes du pantalon. L'épaisseur des renforts, y compris le matériau et les doublures ne doit pas excéder 10mm en simple épaisseur ou 20 mm en double épaisseur. Toute poche est interdite.

4.4.12.9.6 Toutes les mesures en mm

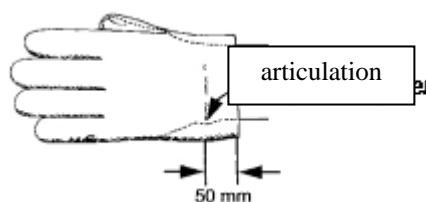


4.4.12.10 Gants de tir

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

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

4.4.12.10.3





4.4.12.11 Sous- vêtements de tir

4.4.12.11.1 Les vêtements portés sous la veste de tir ne doivent pas dépasser 2.5 mm en simple épaisseur ou 5 mm en double épaisseur. La règle s'applique aussi pour les vêtements portés sous le pantalon.

4.4.12.11.2 Seuls les 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 pantalon de tir. Tout autre sous-vêtement est interdit

4.4.12.12 Règles spéciales de vêtements pour carabine sport, carabine pour silhouettes, armes anciennes, fusil à levier de sous garde, fusil à pompe et fusil d'ordonnance.

4.4.12.12.1 L'utilisation d'une veste de tir comme décrit en 4.4.12.8 est interdit.
Une veste ou gilet en tissu léger (coton, lin, etc), éventuellement renforcé aux coudes et/ou aux épaules ou une 'Smoke-vest' type ABL, est autorisé.
Il est défendu à tous les participants, sans exception, de se présenter en tenue militaire complète.

4.4.12.12.2 L'utilisation d'un pantalon de tir comme décrit en 4.4.12.9 est interdit.

4.4.12.12.3 L'utilisation d'un gant de tir comme décrit en 4.4.12.10 est interdit.
L'utilisation d'un gant ordinaire en tissu léger est autorisée.

4.4.12.13 Accessoires

4.4.12.13.1 Téléscoopes

L'utilisation de télescopes (non montés sur la carabine pour localiser les impacts ou évaluer le vent est autorisé dans les disciplines 25 m, 50m et 100 m.

4.4.12.13.2 Support de carabine

L'utilisation d'un reposeir de carabine pour poser l'arme entre les coups est autorisée si la hauteur ne dépasse pas celle des épaules du tireur en position normale. Le support de carabine ne doit pas être placé en avant de la table de tir en position debout. Un coussin de tir à genou peut servir de support à la carabine entre les coups. La plus grande attention devra être portée à ce que le tireur voisin ne soit pas dérangé par la carabine en position de repos. Par sécurité, quand la carabine est posée sur le support, elle doit être tenue par le tireur.

4.4.12.13.3 Sac ou boîte de tir

En position de tir, la boîte ou le sac de tir ne doit pas être placés en avant de l'épaule la plus avancée du tireur à l'exception de la position debout ou 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 composition telle qu'il apporte une gêne aux tireurs voisins ou constitue un abri contre le vent.

4.4.12.13.4 Coussin de tir

Pour le tir en position "genou", un seul coussin de forme cylindrique est autorisé. Ses dimensions maximales sont des 25 cm de long et 18 cm de diamètre. Il doit être constitué d'un matériau souple et flexible. Tout lien ou autre système permettant de façonner le coussin est interdit.



4.4.12.13.5 Sacs de sable pour carabines Benchrest

Les sacs avant et arrière doivent contenir du sable uniquement et avoir une épaisseur d'au moins 1/2" (12,7 mm) sur toute la surface. Ils doivent être fabriqués avec un matériau compressible et pouvoir être comprimés de 6,4 mm avec la pression du doigt en tout point autre que la base.

4.4.12.13.6 Supports pour carabines Benchrest

Le support avant doit supporter seulement la partie antérieure de la carabine. Le support arrière doit supporter seulement la partie postérieure de la carabine.

Ils ne peuvent pas être reliés entre eux ni être fixés à la carabine, à la table ou à quoi que ce soit d'autre.

4.4.12.13.6.1 Support avant

Le support avant doit incorporer un sac souple rempli de sable et peut être réglable horizontalement et verticalement.

La partie avant (fût) ne peut être en contact avec aucune partie du support (autre qu'une butée à l'avant du support qui ne peut être utilisée que pour localiser la distance de la carabine vers la cible) autre qu'avec le sac rempli de sable. Le bas de l'extrémité avant du fût doit former un contact de 100% avec le haut du sac de sable.

4.4.12.13.6.2 Support arrière

Le support arrière doit être un sac ou une série de sacs de sable. Le support peut avoir des pattes latérales (rabbit ear) pour autant qu'elles ne soient réglables dans aucune direction.

Les pattes ne peuvent disposer d'aucun système de fixation sur la table de tir ou sur le sac de sable.

Le sac ou les sacs ne peuvent d'aucune façon être contenus. L'arme doit être positionnée sur le support arrière entre le pontet et l'extrémité arrière de la crosse.

4.4.12.13.6.3 Fixation de la carabine

Il est interdit de placer l'arme dans l'un ou l'autre support de telle manière que l'on ne puisse soulever l'arme sans que le support ne se soulève.

Tout dispositif, accessoire, contour ou dimension sur un fusil, destiné à interagir avec tout équipement pour guider son retour à la position de tir, sans la nécessité de rediriger le fusil optiquement pour chaque tir doit être considéré comme illégal.

4.4.12.13.7 Accessoires pour Field Target

4.4.12.13.7.1 Une carabine pour Field Target peut être équipée des accessoires suivants :

- une bretelle unique
- toute plaque de couche même équipées d'un crochet d'aisselle
- un niveau
- un pare-soleil sur la lunette
- un œilleton sur la lentille arrière de la lunette
- un thermomètre
- un indicateur de vent non-électronique
- un inclinomètre

4.4.12.13.7.2 Un coussin de tir dont la hauteur maximale autorisée est de 150 mm (6 inch) lorsqu'il supporte le poids du tireur alors qu'il est placé entre deux planches parallèles (procédure de test en cas de doute)



4.5 PROCEDURES DISCIPLINAIRES ET REGLES DE COMPETITION

4.5.1 Positions de tir

4.5.1.1 Position “couché”

4.5.1.1.1 Le tireur peut s'étendre sur le sol nu du poste de tir ou sur le tapis de tir.

4.5.1.1.2 Il peut également utiliser le tapis pour y reposer ses coudes.

4.5.1.1.3 Le corps est étendu sur le poste de tir avec la tête vers les cibles.

4.5.1.1.4 La carabine peut être soutenue par les deux mains et une épaule seulement.

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

4.5.1.1.6 La carabine peut être maintenue par la bretelle, mais le fût ne doit pas être en contact avec la veste derrière la main gauche.

4.5.1.1.7 Aucune partie de la carabine ne peut être en contact avec la bretelle ou ses attaches.

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

4.5.1.1.9 Les deux avant-bras ainsi que les manches de la veste de tir en avant des coudes doivent être visiblement détachés du sol.

4.5.1.1.10 L'axe de l'avant-bras du tireur côté bretelle doit être au moins à 30° au dessus de l'horizontale.

4.5.1.1.11 La main droite et/ou le bras ne doit pas toucher le bras gauche, la veste ou la bretelle.

4.5.1.2 Position “debout”

4.5.1.2.1 Le tireur doit être debout, librement, les 2 pieds sur le sol du poste de tir ou tapis de sol sans aucun autre appui.

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

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

4.5.1.2.4 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.

4.5.1.2.5 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.

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

4.5.1.2.7 Un pommeau peut seulement être utilisé en disciplines Carabine libre 10 m et carabine Field Target

4.5.1.2.8 Dans cette position, l'utilisation d'une bretelle de tir ou un cale main est interdit, sauf en carabine libre 10m

4.5.1.2.9 L'utilisation d'une bretelle de transport, d'un cale main ou anneau de fixation de bretelle est uniquement autorisé en carabine Field Target et armes anciennes.

4.5.1.3 Position “genou”

4.5.1.3.1 Le tireur peut toucher le sol du poste de tir avec la pointe du pied droit, le genou droit et le pied gauche.



- 4.5.1.3.2 La carabine ne peut être guidée que par les deux mains et une épaule.
- 4.5.1.3.3 La joue peut être placée contre la crosse de la carabine.
- 4.5.1.3.4 Le coude du bras de support peut reposer sur le genou, sauf pour le fusil à pompe.
- 4.5.1.3.5 La pointe du coude ne doit pas être à plus de 100 mm en avant ou 150 mm en arrière du sommet du genou.
- 4.5.1.3.6 La carabine peut être maintenue par la bretelle, mais le fût ne doit pas être en contact avec la veste derrière la main de support.
- 4.5.1.3.7 Aucune partie de la carabine ne peut être en contact avec la bretelle ou ses attaches.
- 4.5.1.3.8 La carabine ne doit toucher ou reposer contre aucun autre endroit ou objet.
- 4.5.1.3.9 Si le coussin est placé sous le cou-de-pied droit, ce pied ne doit pas être tourné sur le côté avec un angle supérieur à 45°.
- 4.5.1.3.10 Si on n'utilise pas de coussin, le pied peut être placé suivant un angle quelconque. Ceci peut inclure l'entrée en contact du côté du pied de la partie inférieure de la jambe avec le sol.
- 4.5.1.3.11 Aucune partie de la cuisse ni des fesses ne peut toucher le sol ou tapis.
- 4.5.1.3.12 Si le tireur utilise le tapis, il peut s'agenouiller en totalité sur le tapis de tir ou peut avoir un ou deux des trois points de contact (pointe du pied, genou, pied) sur le tapis.
- 4.5.1.3.13 Entre le séant et le talon du tireur, il ne doit y avoir que le pantalon et les sous-vêtements. Il est interdit de placer la veste ou autre vêtement entre ces deux points ou sous le genou.
- 4.5.1.3.14 La main droite ne doit pas toucher la main gauche, le bras gauche, la manche de la veste de tir du bras gauche ou la bretelle.
- 4.5.1.4 Positions pour carabine Field Target**
- 4.5.1.4.1 La position pour la carabine Field Target est libre (assis, couché, à genoux ou debout), mais pour certains couloirs, il peut être imposé une position de tir spécifique comme «debout» ou «à genoux».
- 4.5.1.4.2 Dans la position à genoux, le pied arrière doit être en position verticale et en alignement avec la jambe agenouillée. Un coussin réglementaire peut être utilisé pour soutenir le pied arrière, la cheville ou le genou.
- 4.5.1.4.3 Un tireur peut, pour des raisons physiques ou médicales et avant le début du match, demander à l'arbitre la permission de prendre une autre position de tir ou d'adapter sa position de tir ou d'utiliser un support à la condition qu'il n'en tirera aucun avantage par rapport aux autres participants. Tous les arbitres doivent être informés d'un éventuel arrangement.
- 4.5.1.5 Positions pour fusil à pompe**
- 4.5.1.5.1 Pour le fusil à pompe, n'importe quelle position peut être imposée, en tenant compte que septante (70) pour-cent des coups de compétition sont tirés en position debout.
- 4.5.1.5.2 Un tireur peut adopter, pour raison médicale, une autre position ou adapter sa position à condition qu'elle ne procure aucun avantage par rapport aux autres tireurs.



4.6 DISCIPLINES D'ARMES D'EPAULE

Voir tableau des disciplines d'armes d'épaule 4.8

4.6.1 Les disciplines carabine doivent être tirées dans l'ordre 10m, 50 m et 100 m qui sont au programme ; dans tous les cas, quand des disciplines 100 m sont tirées, elles doivent venir au programme après les disciplines 10 m et 50 m.

4.6.2 Les disciplines 3 positions 50 m et 100 m doivent être tirées dans l'ordre suivant :
Couché-debout- à genou

4.6.3 Carabine 3 X 40

4.6.3.1 Tous les tireurs doivent avoir terminé la position couché avant de commencer la position debout, et tous les tireurs doivent avoir terminé la position debout avant de commencer la position à genou.

4.6.3.2 Le temps maximum de passage d'une position à la suivante est de 10 minutes.

4.6.4 100m Gros calibre carabine standard

4.6.4.1 Une compétition carabine standard comporte 60 coups de compétition, partagée en deux séries de 10 coups en position couchée, debout et à genou, précédé d'un nombre illimité de coups d'essai par position, en un temps total de 2h30'. Avec l'ordre 'MATCH', le tireur annonce son intention de débiter les coups de compétition.

4.6.5 100m Gros calibre carabine libre

4.6.5.1 Une compétition carabine libre comporte 30 coups de compétition, partagée en trois séries de 10 coups en position couchée, précédé d'un nombre illimité de coups d'essai, en un temps total d'1H. Avec l'ordre MATCH, le tireur annonce son intention de débiter les coups de compétition.

4.6.6 10 m Petit calibre carabine libre

Une compétition comporte 40 coups en position debout, précédé d'un nombre illimité de coups d'essai, en un temps Total d'1h 15'.

4.6.7 100m Fusil d'ordonnance

Une compétition comporte 20 coups de compétition en position couchée, partagée en 2 séries de 10 coups de compétition, précédé de maximum 10 coups d'essai, en un temps total de 30'.

4.6.8 50 m carabine Leveraction

Une compétition comporte 20 coups de précision en position debout, précédé d'un nombre illimité de coups d'essai, en un temps total de 45'.
Les mêmes règles que pour la part précision du pistolet sport sont d'application.

4.6.9 25m et 50m Carabine sport

Une compétition comporte 3 séries de 10 cartouches, chacune en 10 minutes, précédé d'une série d'essai de 5 cartouches en 5 minutes.
Les mêmes règles que pour la partie précision du pistolet sport est d'application.

4.6.10 25m et 50m Carabine sport standard

Une compétition comporte 5 coups d'essai en 150 secondes, suivi par 2 séries de 5 coups de compétition en 150 secondes, 2 séries de 5 coups de compétition en 20 secondes et 2 séries de 5 coups de compétition en 10 secondes.
Les mêmes règles que pour le pistolet standard sont d'application.



4.6.11 Carabine pour silhouettes

Une compétition comporte quatre séries de 5 coups de compétition en 6 minutes: une série à 20 m, une série à 30m, une série à 38,5m, et une série à 50 m.
Les mêmes règles que le tir sur silhouettes au pistolet sont d'application.

4.6.12 Carabine Field Target

4.6.12.1 Un match comprend cinquante cibles réparties sur 25 couloirs comprenant chacun deux (2) cibles à tirer en maximum trois (3) minutes. Il n'est autorisé qu'un seul tir par cible.

4.6.12.2 Le début de la compétition sera annoncé au moyen de deux (2) coups de sifflet ou autre signal sonore.

4.6.12.3 Le match se termine par un long coup de sifflet ou autres moyens sonores. Le tir doit être arrêté immédiatement et l'arme déchargée.

4.6.12.4 On considère qu'une cible a été tirée dès lors que de l'air comprimé est émis par l'arme. Que ce soit par le canon ou par la culasse, que l'arme soit chargée ou non. Il peut y avoir exception à cette règle si le tireur a préalablement informé les autres membres de son groupe qu'il allait effectuer un tir à blanc. Dans ce cas le tir à blanc doit se faire sur la ligne de tir canon dirigé vers les cibles ou vers le sol.

4.6.12.5 Le score est noté par un autre tireur du même groupe.

4.6.12.6 En cas de dépassement du temps permis, seules les cibles touchées avant la limite autorisée seront validées.

4.6.12.7 Le score du match est la somme totale du nombre de cibles valablement touchées durant la compétition.

4.6.13 Armes anciennes et mousquets pour cibles papier

4.6.13.1 Une compétition 'précision' se compose d'une série de treize coups et débute après l'ordre 'OPEN FIRE' à l'aide de deux coups de sifflet ou autre moyen acoustique mieux perceptible. Les dix coups de la plus haute valeur comptent comme score.

4.6.13.2 Pour les compétitions où est utilisé la cible du 3.3.4.3, seront placées par tireur deux cibles une à côté de l'autre à même hauteur. Dans une des cibles seront tirés six coups, dans l'autre sept.

4.6.13.3 Après l'ordre 'OPEN FIRE' les armes peuvent être chargées et, au su du commissaire de ligne, une amorce ou coup de flamage peut être tiré.

4.6.13.4 La compétition se termine par l'ordre 'CEASE FIRE' à l'aide d'un long coup de sifflet ou autre moyen acoustique mieux perceptible. Le tir doit être immédiatement arrêté et les armes déchargées.

4.6.14 Armes historiques pour le tir au disque d'argile

4.6.14.1 Une compétition 'tir aux clays' consiste en une série de 25 coups en 60 minutes pour maximum 4 participants en MANTON, ou 6 participants en LORENZONI.

Si c'est absolument nécessaire, ce maximum peut être augmenté à respectivement 6 et 8 tireurs. Dans ce cas, la durée de compétition sera augmentée de dix minutes par tireur supplémentaire.

4.6.14.2 Les tireurs ne pourront donner l'ordre 'PULL' ou 'READY' uniquement après l'accord du commissaire de ligne.

4.6.14.3 Le tireur peut incliner le fusil vers le bas ou l'appuyer contre l'épaule avant de donner l'ordre 'PULL'.



4.6.15 Benchrest Percussion centrale

4.6.15.1 Un tournoi se compose de plusieurs compétitions avec des carabines de différentes classes.

4.6.15.2 Une compétition 'tir de groupement' consiste soit en 5 séries de chacune 5 coups de compétition de 7 minutes chacune avec un intervalle de 30 minutes entre chaque série,

4.6.15.3 Une compétition 'tir de précision' consiste en 5 séries de 5 coups de compétition de chacune 5 minutes, avec un intervalle de minimum 20 minutes entre les séries.

4.6.15.4 Chaque série peut- être précédée d'un nombre illimité de coups d'essai.

4.6.15.5 Le commissaire de ligne annonce la série par:

- Le numéro de la compétition et le numéro de la série.
- Le nombre de coups de compétition et la distance
- La durée de compétition accordée

4.6.15.6 Une série commence avec l'ordre 'READY ON THE RIGHT? – READY ON THE LEFT? – REPLACE BOLTS – READY ON THE FIRING LINE - COMMENCE FIRE' ou 'A DROITE PRET? –A GAUCHE PRET? – PLACER LES VEROUS-PRET A LA LIGNE DE TIR- START' et finit par un coup de sifflet, immédiatement suivi par l'ordre 'CEASE FIRE– REMOVE YOUR BOLTS – CLEAR THE BENCHES' ou 'STOP – DECHARGEZ ET ENLEVER LES VEROUS-LIBEREZ LES TABLES.

4.6.16 Benchrest percussion annulaire

4.6.16.1 Une compétition Benchrest percussion annulaire consiste en 25 coups de compétition en 30 minutes, coups d'essais illimités compris.

4.6.17 Fusil à pompe

4.6.17.1 Une compétition fusil à pompe comporte 20 (4 X 5) coups de compétition en 4 minutes, partagé d'un minimum de cinq (5) et un maximum de dix (10) coups sur des cibles papier et le restant des coups de compétition sur des cibles basculantes.

4.6.17.1.1 Les cibles seront placées arbitrairement à des distances comprises entre 10 m et 40 m depuis la ligne de tir.

4.6.17.1.2 Les cibles dont la plus petite dimension de la partie visible ne comporte pas plus de 100 mm, peuvent être placées à une distance supérieure à 25 m de la ligne de tir.

4.6.17.2 Les 3 minutes de temps de préparation commencent avec l'ordre "LE TEMPS DE PREPARATION COMMENCE MAINTENANT"

4.6.17.3 Le commissaire de ligne appelle le tireur à la ligne de tir ou peuvent être tirés les coups d'essai. Sur ce poste de tir, une cible papier sera placée à distance de la cible de compétition la plus éloignée. Après l'ordre "SERIE D'ESSAIS – CHARGEZ", le tireur pourra charger l'arme avec maximum 5 cartouches..

4.6.17.4 Après une (1) minute, suit l'ordre "START",le tireur peut tirer cinq (5) coups d'essai en une (1) minute.

4.6.17.5 Le commissaire de ligne appelle le tireur au premier poste de tir et donne l'ordre "CHARGER". Après une (1) minute suit l'ordre "ATTENTION" ou le tireur doit prendre la posture de tir, suivi maximum trois (3) secondes plus tard d'un signal sonore du chronométreur qui annonce le début de la compétition.



La compétition s'arrête automatiquement avec le dernier coup ou après écoulement du temps de compétition maximal accordé.

- 4.6.17.6** Sur chaque cible papier, un maximum de cinq (5) coups peuvent être tirés.
- 4.6.17.7** Sur chaque cible basculante, un (1) seul coup peut être tiré.
- 4.6.17.7.1** Un coup est valable quand la cible basculante tombe de son point d'appui ou de sa fixation. Si dans un coup de compétition une autre cible tombe car touché par le projectile, celui-ci sera compté comme coup valable. Néanmoins, le tireur devra avoir tiré dans la direction de cette cible tombée.
- 4.6.17.8** Le nombre de coups valables sur cibles basculantes – et papier, de même que le temps seront notés.
- 4.6.17.8.1** Pour chaque tir réussi d'une cible basculante, dix (10) points seront attribués.
- 4.6.17.8.2** Pour chaque tir réussi sur les cibles papier, la valeur de l'anneau de score dans lequel se situe le centre de l'impact, ou de l'anneau de score touché par le bord extérieur sera comptabilisée.
- 4.6.17.8** Le score sera obtenu en comptabilisant le total des points des cibles basculantes et papier partagé par le temps de compétition expiré.



4.7 PROCEDURES DE SCORE – Signalisations des coups 100 m

4.7.1 Signalisation dans la fosse

4.7.2 Dès que le marqueur en reçoit le signal, il doit signaler le coup.

4.7.2.1 La signalisation des coups doit être conforme à la procédure indiquée ci-après. Dès que le marqueur dans la fosse reçoit le signal, il doit:

4.7.2.1.1 Abaisser la cible

4.7.2.1.2 Couvrir l'impact d'une pastille transparente et la recouvrir d'une pastille de couleur contrastante pour localiser le dernier coup.

4.7.2.1.3 Remonter la cible

4.7.2.1.4 Indiquer la valeur de l'impact par le système de paletage

4.7.2.2 Quand la palette est utilisée, elle doit être constituée par un disque de 200 à 250 mm de diamètre peint en noir d'un côté et en blanc de l'autre. Ce disque est fixé à un manche léger fixé de 30 à 50 mm à droite du centre du côté blanc.

4.7.2.3 La valeur des coups sera montrée de la façon suivante :

4.7.2.3.1 La place du dernier impact doit être marquée.

4.7.2.3.2 Les valeurs des impacts 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 et 8 doivent être indiqués en plaçant le disque face noire vers la ligne de tir, sur le point approprié du porte cible.

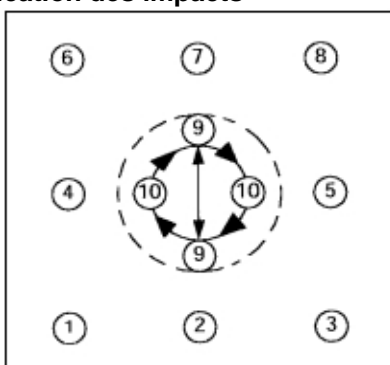
4.7.2.3.3 Si l'impact est un 9, le disque face blanche vers la ligne de tir doit être agité par 2 fois de haut en bas devant le visuel de la cible.

4.7.2.3.4 Si l'impact est un 10, le disque face blanche vers la ligne de tir doit être agité par 2 fois en cercle dans le sens des aiguilles d'une montre, comme indiqué sur le dessin suivant.

4.7.2.3.5 Un coup qui n'atteint pas la cible est signalé en agitant le disque face noire vers la ligne de tir 3 ou 4 fois transversalement devant la cible.

4.7.2.3.6 Si l'impact se trouve sur la cible hors des zones numérotées, on le signale en indiquant d'abord le coup manqué, puis la position de l'impact.

4.7.2.3.7 Diagramme pour l'indication des impacts



4.7.2.4 La cible d'essai doit toujours être clairement marqué par une bande noire en diagonale dans le coin supérieur droit. Cette bande doit être visible à l'oeil nu à la distance appropriée dans des conditions de luminosité normale. La cible d'essai ne doit apparaître à aucun moment pendant que le tireur tire ses coups de compétition.



4.8 Tableau des disciplines armes d'épaule

	Gros calibre carabine standard	Gros calibre carabine libre	Petit calibre carabine libre	Fusil d' ordonn ance	Fusil à levier de sous- garde	<i>Carabine sport</i>	<i>Carabine pour tir sur silhouettes</i>
Distance	100 m	100m	10 m	100 m	50 m	25m et 50m	20 – 30 – 38,5 – 50
Nombre de coups couché debout genou	20 20 20	30	40	20	20	30	20
Nombre de coups par cible	10	10	1	10	5	10	1
Coups d'essai	illimité	illimité	illimité	Max.10	illimité	5	0
Cibles d'essai	1 par position	1	4	1	1	1	0
Règlement technique	3.3.2.1	3.3.2.1	3.3.2.2	3.3.2.3	3.3.2.3	3.3.2.6	3.3.3.3
Vérification du score	Jury de classification					Aux cibles	
Temps de préparation	10'	10'	10'	10'	10'	10'	10'
Durée de compétition	2H30'	1H	1H15'	30'	45'	10' par série	6 minutes
Longueur du système		850 mm	850 mm				
Longueur du canon	762 mm						
Calibre	≤ 8 mm	≤ 8 mm	5,60 mm (.22) Long Rifle Zimmer	≤ 8 mm	>.22	25m : .22 rimfire, 50m center fire suivant stand	Munition pistolet de 5,56 mm (.22) à 11,45 mm (.45)
Poids	≤ 5,5 kg	≤ 8 kg (H), ≤ 6,5 kg (D)	original				
Poids de détente	≥ 1500 g	Libre	Libre	Original (≥ 1500 g)		Original, Semi- Auto- ≥ 1500 g	Original (≥ 1500 g)
Trou- ou repose pouce	Interdit			Interdit	Interdit	Interdit	Interdit
Pommeau	Uniquement en position debout			Interdit	Interdit	Interdit	Interdit
Niveau à bulle	Interdit			Interdit	Interdit		
Poignée anatomique	Interdit			Interdit	Interdit	Interdit	Interdit
Autres pièces d'aide				Interdit	Interdit		
Bande anti- mirage	Max. 60mm largeur			Interdit	Interdit		
Bipied ou autre appui	Interdit	Interdit	Interdit	Si d'origin e	Interdit	Interdit	Interdit
Crochet de crosse	Interdit			Interdit	Interdit	Interdit	Interdit
Visées optiques	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit		
Bretelle de tir			Interdit	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit
Bretelle de transport	Interdit	Interdit	Interdit		Interdit	Interdit	



4.9 Tableau des armes anciennes

	MIQUELET	MAXIMILIAN	MINIE	WHITWORTH	WALKYRIE	GUSTAV ADOLPH	PAULY	VERSAILLES	TANEGASHIMA	VETTERLI	HIZADAI	AMAZONS	NAGASHINO	RIGBY	MANTON	LORENZONI	HAWKER	PFORZHEIM	WEDGNOCK	NOBUNAGA	LAMARMORA	ALBINI	
	1	2	3	4	8	9	10	11	14	15	16	17	19	20	21	22	23	24	26	27	37		
Carabine standard	X		X		X	X	X	X		X		X						X				X	
Carabine libre		X		X	X				X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Originale	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Replique	X	X	X	X	X				X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				X	X
Individuel	X	X	X	X	X				X	X	X				X	X						X	X
Dames					X							X											
Equipes-règles comme						1	3	9+10				8	14	4			21+22	15	2	14			
Nombre de membres d'équipe						3	3	4				3	3	3			2+2	3	3	3			
Nombre d'équipes	X	X				X		X		X					X			X	X				
Mèche									X	X	X		X					X		X			
Percussion			X	X			X	X		X				X		X		X			X	X	
Canon lisse	X					X		X	X	X	X		X		X	X	X	X		X			
Canon rayé										X								X					
Calibre <13,65 mm																							X
Calibre >13,50 mm			X				X	X														X	
Calibre libre		X							X				X		X	X			X	X			
Chevrotines- max. 2,5 mm															X	X	X						
Distance 100 m		X	X	X	X		X	X				X		X						X			
Distance 50 m	X					X		X	X	X	X		X					X		X	X	X	X
Cible 3.3.2.3		X	X	X	X		X	X		X		X		X				X	X		X	X	X
Cible 3.3.2.5	X					X		X	X		X		X							X			X
Disque d'argile															X	X	X						
Couché		X	X	X	X		X	X				X		X					X				
Debout	X					X		X	X	X			X		X	X	X	X		X	X	X	X
A genou											X												
Guidon		X		X	X				X	X	X	X	X	X				X		X			X
Mire		X		X	X			X	X	X	X	X	X	X				X		X			X
Guidon d'origine			X		X		X	X	X	X	X	X	X					X	X	X	X	X	X
Mire d'origine	X	X		X			X	X	X	X	X	X	X					X	X	X	X	X	X



4.10 INDEX

10 m Petit calibre- carabine libre - programme de compétition	4.6.6
100 m Carabine gros calibre	4.4.2
100 m Carabine libre gros calibre	4.4.2.6
100 m Carabine libre gros calibre – programme de compétition	4.6.5
100 m Carabine libre gros calibre-Crochet de crosse	4.4.2.6.2
100 m Carabine libre gros calibre - pommeau	4.4.2.6.3
100 m Carabine standard	4.4.2.5
100 m Carabine standard – longueur maximale du canon	4.4.2.5.4
100 m Carabine standard – organes de visé avant	4.4.2.5.5
100 m Carabine standard – poids de détente minimum	4.4.2.5.1
100 m Carabine standard gros calibre - programme de compétition	4.6.4
100 m Fusil d'ordonnance	4.4.4
100 m Fusil d'ordonnance – baïonnette et/ou bipied	4.4.4
100 m Fusil d'ordonnance – bretelle de transport	4.4.4.11
100 m Fusil d'ordonnance – calibre maximal	4.4.4.1
100 m Fusil d'ordonnance - catégories	4.4.4.2
100 m Fusil d'ordonnance – charger le chargeur avec max 10 cartouches	4.4.4.5
100 m Fusil d'ordonnance – programme de compétition	4.6.7
100 m Fusil d'ordonnance – récupération des gaz d poussée	4.4.4.4
100 m Fusil d'ordonnance – poids de détente	4.4.4.8
25 m Carabine sport	4.4.6
25 m Carabine sport	4.4.6
25 m Carabine sport - gros calibre	4.4.6.2.2
25 m Carabine sport - Petit calibre	4.4.6.2.1
25 m Carabine sport - catégories	4.4.6.2
25 m Carabine sport – poids de détente	4.4.6.5
25 m Carabine sport – programme de compétition	4.6.9
25 m Carabine sport standard – programme de compétition	4.6.10
50 m Carabine	4.4.3
50 m Carabine – Plaque de couche et crochet	4.4.3.2
50 m Carabine - pommeau	4.4.3.3
50 m Carabine – utilisation de plus d'une carabine	4.4.3.4
50 m Carabine à levier de sous garde	4.4.5
50 m Carabine à levier de sous garde – programme de compétition	4.6.8
Accessoires	4.4.12.8.13
Appareils de mesure	4.4.12.7
Appareils de mesure - épaisseur	4.4.12.7.1
Appareils de mesure - rigidité	4.4.12.7.2.1
Apport de substances pour une meilleure adhérence	4.4.2.3
Appui-paume	4.4.2.2.1
Appuis carabine pour Benchrest	4.4.12.13.5
Arme identique pour les trois positions	4.4.2.5.3
Armes anciennes – bretelle de transport	4.4.8.4
Armes anciennes	4.4.8
Armes anciennes – baguette de nettoyage	4.4.8.8
Armes anciennes – modifications et réparations	4.4.8.9
Armes anciennes - munition	4.4.11.3
Armes anciennes - originales	4.4.8.2
Armes anciennes - pommeau	4.4.8.6
Armes anciennes - propriété	4.4.8.1.2
Armes anciennes - répliques	4.4.8.3
Armes anciennes - tableau	4.9
Armes anciennes – tir au disque d'argile – programme de compétition	4.6.14
Armes anciennes – tir de précision – programme de compétition	4.6.13
Armes anciennes –entonnoirs et tubes de rechargement	4.4.8.7
Benchrest - percussion centrale – programme de compétition	4.6.15

Benchrest – appuis de carabine –sacs de sable	4.4.12.13.5
Benchrest – percussion annulaire – programme de compétition	4.6.16
Boîte / sac de tir	4.4.12.13.3
Bretelle	4.4.1.5
Bretelle	4.4.1.5
Bretelle de transport	4.4.1.6
Cache-oeil	4.4.1.3.4
Canons	4.4.1.2
Carabine 3 X 40	4.6.3
Carabine Benchrest	4.4.9
Carabine Benchrest – percussion annulaire	4.4.9.2
Carabine Benchrest – percussion annulaire - Heavy Varmint	4.4.9.2.3
Carabine Benchrest – percussion annulaire - Light Varmint	4.4.9.2.2
Carabine Benchrest – percussion annulaire - Sporter	4.4.9.2.1
Carabine Benchrest – percussion centrale	4.4.9.1
Carabine Benchrest– percussion centrale – Heavy Varmint Rifle	4.4.9.1.2
Carabine Benchrest – percussion centrale – Light Varmint Rifle	4.4.9.1.3
Carabine Benchrest – percussion centrale – Classe Open	4.4.9.1.4
Carabine Field Target	4.4.7
Carabine Field Target - catégories	4.4.7.2
Carabine Field Target – programme de compétition	4.6.12
Carabine Field Target- geweer - viseurs	4.4.7.3
Carabine pour tir sur silhouettes	4.4.6
Carabine pour tir sur silhouettes – programme de compétition	4.6.12
Chaussures de tir – croquis et tableau	4.4.12.6.5
Chaussures de tir - hauteur	4.4.12.6.3
Chaussures de tir – matériau de la partie supérieure	4.4.12.6.1
Chaussures de tir – matériau de la semelle	4.4.12.6.2
Chaussures de tir – paire identique	4.4.12.6.4
Chausures de tir	4.4.12.6
Compensateurs / freins de bouche	4.4.1.2.1
Coussin pour genou	4.4.12.13.4
Crochet de crosse	4.4.2.6.2
Déplacement arme sur la ligne de tir	4.4.2.5.2
Détente électronique	4.4.1.4
Disciplines carabine	4.6
Disciplines carabine - tableau	4.8
Disciplines dames	4.1.4
Disciplines hommes	4.1.4
Equipement et munition	3
Filtres à lumière	4.4.1.3.3
Fusil à pompe	4.16.7
Gant de tir - épaisseur	4.4.12.10.1
Gant de tir - fermeture	4.4.12.10.2
Généralités	4.1
Indication des points dans la fosse	4.7.1
Lentilles correctrices	4.4.1.3.1
Mesurer le poids de détente	4.4.2.5.1
Munition	4.4.11
Munition - tableau	4.4.11.1
Munition pour armes anciennes	4.4.11.3
Niveau à bulle	4.4.2.2
Organes de visée	4.4.1.3
Pantalon de tir	4.4.12.9
Pantalon de tir - épaisseur	4.4.12.9.1
Pantalon de tir – fermetures à glissières, boutons, velcro	4.4.12.9.2
Pantalon de tir - mesures	4.4.12.9.6
Pantalon de tir - renforts	4.4.12.9.5
Perforation de canons et/ou tubes prolongateurs	4.4.1.2
Plaque de couche	4.4.2.1
Poids extérieurs	4.4.2.4
Poignée pistolet	4.4.1.1
Pommeau	4.4.2.2

Position assise pour le Field Target	4.5.1.4
Position couché	4.5.1.1
Position debout	4.5.1.2
Position genou	4.5.1.3
Positions	4.5.1
Prisme / miroir	4.4.1.3.5
Procédures de score - généralités	4.7
Procédures des disciplines et règles de compétition	4.5
Règles de stand et de cibles	3
Règles pour toutes les carabines	4.4.1
Règles pour vêtements	4.4.12
Repose-pouce	4.4.2.2
Sécurité	3
Sous-vêtements	4.4.12.11
Tableau des dimensions des carabines	4.4.2.5.6
Télémètres autonomes	4.4.7.4
Télescope avec correction parallèle	4.4.7.3
Télescopes de ligne	4.4.12.13.1
Tireur droitier	4.1.3
Tireur gaucher	4.1.3
Trou de pouce	4.4.2.2
Verres correcteurs et/ou filtres	4.4.1.3.2
Veste de tir	4.4.12.8
Veste de tir – corps, manches, longueur	4.4.12.8.1
Veste de tir – dimensions de la poche	4.4.12.8.13
Veste de tir – fermeture; non réglable	4.4.12.8.2
Veste de tir – maintien artificiel; laçages, courroies, coutures, piqûres, attaches	4.4.12.8.3
Veste de tir – panneau dorsal	4.4.12.8.4
Veste de tir – poche intérieure	4.4.12.8.13
Veste de tir – position des manches	4.4.12.8.5
Veste de tir – propriétés du panneau dorsal	4.4.12.8.4
Veste de tir – rendre le matériau plus rugueux	4.4.12.8.6
Veste de tir - renforts	4.4.12.8.7
Veste de tir – renforts; épaisseur maximale	4.4.12.8.8
Veste de tir – renforts; épaulement ou repose la plaque de couche	4.4.12.8.11
Veste de tir – utilisation de substances collantes, ou spray	4.4.12.8.6
Veste de tir – renforts; coudes	4.4.12.8.9
Vêtements – épaisseur	4.4.12.7.1
Vêtements – épaisseur - tableau	4.4.12.7.1.1
Vêtements - matériau	4.4.12.1
Vêtements – règles spéciales pour armes anciennes	4.4.12.12.
Vêtements – règles spéciales pour carabine pour silhouettes	4.4.12.12
Vêtements – règles spéciales pour carabine sport	4.4.12.12
Vêtements – règles spéciales pour Field target	4.4.12.12
Vêtements – règles spéciales pour fusil à levier de sous-garde	4.4.12.12
Vêtements – règles spéciales pour fusil d'ordonnance	4.4.12.12
Vêtements - rigidité	4.4.12.7.2
Vêtements – traiter avec sprays etc.	4.4.12.5
Vêtements – traiter par chauffage ou autres moyens	4.4.12.4
Vêtements –uniquement 1 veste de tir -1pantalon de tir – 1 paire de chaussures	4.4.12.2



Royal Belgian Shooting Sport Federation

Titre 5.0

Règlement technique pour disciplines pistolet

CHAPITRES

5.1	Général	131
5.2	Sécurité	132
5.3	Règles pour stands et cibles	132
5.4	Equipement et munition	133
5.5	Accessoires	138
5.6	Procédures disciplinaires et règles de compétition.....	139
5.7	Incidents de fonctionnement, ratés	147
5.8	Tableau des disciplines pistolet	151
5.9	Croquis et dimensions	151
5.10	Tableau des armes anciennes	152
5.11	Index	153

REMARQUE: Quand des dessins ou tableaux contiennent des informations spécifiques, ceux-ci ont la même valeur que les règles numérotées.



5.1 GENERAL

- 5.1.1** Ces règles font partie des règlements nationaux de la RBSSF et sont d'application pour toutes les disciplines de pistolet.
- 5.1.2** Tous tireurs, responsables d'équipe et arbitres doivent être familiarisés avec les règles RBSSF et veiller à ce que ces règles soient imposées. Il est de la responsabilité du tireur de se comporter suivant ces règles.
- 5.1.3** Quand une règle réfère à un tireur droitier, l'inverse se réfère aux tireurs gauchers.
- 5.1.4** Les règles sont d'application pour les disciplines des catégories « Dames et Hommes », sauf si la distinction est spécifiquement prévue.



5.2 SECURITE

LA SECURITE EST DE LA PLUS HAUTE IMPORTANCE

Voir les règles de sécurité détaillées dans le règlement technique- section 3

5.3 REGLES POUR STANDS ET CIBLES

Les règles détaillées pour stands et cibles sont reprises dans le règlement technique – section 3.



5.4 EQUIPEMENT ET MUNITIONS

5.4.1 Règles communes à tous les pistolets.

5.4.1.1 Poignées. Voir les dimensions et détails dans le tableau des règles pistolet et le tableau des croquis et dimensions.

5.4.1.1.1 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 ou articles similaires sont interdits sur le bras et la main tenant le pistolet.

5.4.1.1.2 Les croses réglables, lorsqu'elles sont réglées à la main du tireur, sont autorisées à condition d'être conformes aux règles de la discipline. Après passage au contrôle d'équipement, le réglage ne peut pas être modifié d'une façon contraire aux règles ISSF.

5.4.1.2 Canons. Voir le tableau des règles pistolet 5.8.

5.4.1.3 Organes de visée. Voir le tableau des règles pistolet 5.8.

Seuls sont autorisés les appareils de visée ouverte. Sont interdits: optiques, miroirs, lunettes de visée, appareils à rayon laser ou à point de visée projeté ainsi que tout appareil de visée programmé pour commander le mécanisme de mise à feu. Aucune enveloppe de protection n'est autorisée sur les viseurs ouverts avant ou arrière.

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

5.4.1.3.2 Des verres correcteurs et/ou filtres peuvent être portés par le tireur.

5.4.1.4 Les détonnes électroniques sont admises à condition que :

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

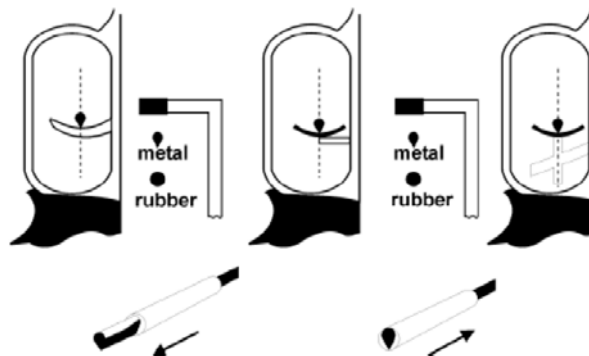
5.4.1.4.2 La détente soit actionnée par la main qui tient le pistolet.

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

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

5.4.1.5 Le **récupérateur d'étuis** est autorisé à condition que le pistolet demeure conforme (boîte de dimensions et poids) lorsque celui ci est ajusté à l'arme. La carte de contrôle doit mentionner sa présence.

5.4.1.6 **Mesure du poids de détente.**

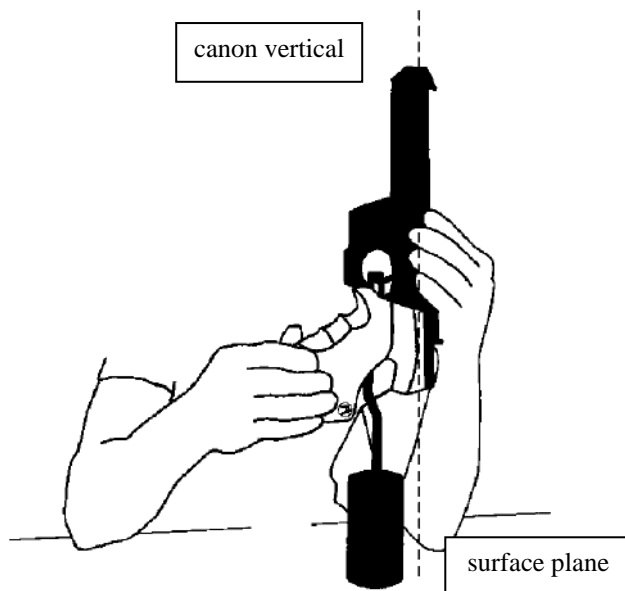




5.4.1.6.1 Remarque:

Un peson avec une lame en métal ou en caoutchouc doit être utilisé. Un rouleau n'est pas autorisé. Seul un poids mort doit être utilisé à l'exclusion de tous ressorts ou autre dispositif.

5.4.1.6.2 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 d'armes. Le poids minimum doit être conservé pendant toute la compétition. Les détente des pistolets 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.

5.4.1.6.3 Le peson utilisé pour les contrôles inopinés doit également être mis à la disposition des tireurs sur le pas de tir avant et pendant la compétition ainsi qu'avant la finale, ceci pour leur permettre de vérifier que le poids de détente est toujours conforme.

5.4.1.6.4 Dans toutes les épreuves 10m et 25m des contrôles du poids de détente seront effectuées après la dernière série. Au moins un compétiteur sera tiré au sort par le jury de stand pour chaque section de cibles et deux(2) tireurs par relais de pistolet vitesse. Un arbitre de contrôle effectuera le test avant que le pistolet ne soit remis dans sa boîte. Seules, trois (3) tentatives sont autorisées pour soulever correctement le peson. Si le test est négatif ou si le tireur fait défaut, le tireur sera disqualifié.

5.4.2 Règles spécifiques aux pistolets 25 m

Le tireur doit utiliser la même arme pour tout le match (précision et tir rapide).

5.4.2.1 L'axe du canon doit passer au-dessus de l'éminence thénar de la main tenant l'arme en position normale de tir.

5.4.2.2 La longueur du canon sera mesuré de la manière suivante: (voir tableau des règles pistolet)

Pistolet semi-automatique	Distance de la bouche à la fenêtre d'éjection (canon + chambre)
Revolver	Canon seulement (barillet non compris)

5.4.2.3 Pistolet 25 m à percussion annulaire

5.4.2.3.1 Tout pistolet de calibre 5,6 mm (.22") à percussion annulaire, chambré pour les cartouches Long Rifle , exception faite des pistolets à 1 coup, peut être utilisé.

5.4.2.3.2 Pour le pistolet 25 m vitesse (12A), le pistolet sera chambré en 22 Short



5.4.2.4 25 m Pistolet supercalibre

Chaque pistolet, revolver à percussion centrale, sauf à un coup, de calibre 9,65 mm à 11,43 mm (.38 à .45") ou chaque pistolet, revolver qui entre autres par sa puissance ou la nature de la munition utilisée, ne peut pas être classé dans les catégories reconnues par l'ISSF.

5.4.2.5 Pistolet pour tir sur quilles de bowling ou sur silhouettes

Chaque pistolet à percussion centrale, d'un calibre supérieur à 32 ACP à maximum 11,43 mm (.45), peut être utilisé.

5.4.2.5.1 Pistolet pour tir sur quilles de bowling – classe standard

Pistolets qui satisfont à 5.4.2.5 avec des organes de visée ouverts qui peuvent être réglables.

5.4.2.5.2 Pistolet pour tir sur quilles de bowling –classe open

Pistolets qui satisfont à 5.4.2.5 avec des viseurs optiques.

5.4.2.6 Armes historiques

5.4.2.6.1 Originaux

Chaque pistolet ou revolver d'origine avec des organes de visée contemporains utilisés pour la discipline 5 (Cominazzo), 6 (Küchenreuter), 7 (Colt), 18 (Boutet), 25 (Wogdon) en 30 (Adams) et Nagant.

5.4.2.6.1.1 Pistolets à percussion un coup à canon lisse, autorisés en disciplines 6 (Küchenreuter) et 18 (Boutet) Les organes de visée doivent être contemporains au 19.ème siècle, comme un guidon en forme de point, ou de forme étroite d'une largeur maximale de 2,3 mm ou .080" forme de ,en pyramide étroite ou similaire, mais pas de large forme Patridge . Le cran mire doit être en forme de V ou de U.

5.4.2.6.1.2 Le guidon des revolvers d'origine, utilisés en disciplines 7 (Colt) et 30 (Adams), peuvent être de n'importe quelle hauteur pour faciliter la visée à 25 m, mais le profil d'origine doit être conservé.

5.4.2.6.1.3 Les canons ne peuvent pas être courbés pour modifier la ligne de visée.

5.4.2.6.1.4 Le rayage canons des originaux ou répliques n'est pas autorisé.

5.4.2.6.1.5 Les pistolets à silex pour la discipline 5 (Cominazzo) doivent avoir un calibre de minimum 11 mm ou .433 inch et à canon lisse.

5.4.2.6.1.6 Pour éviter l'utilisation de revolvers comme pistolet à un coup, les tireurs doivent remplir au minimum cinq chambres à chacune des deux premières séries.

5.4.2.6.1.7 Le barillet d'un revolver peut être enlevé, sauf pour le chargement. Cette règle ne s'applique pas pour à un revolver pour la discipline (Adams) qui n'est pas équipé d'un refouloir.

5.4.2.6.2 Répliques

Toute réplique d'un pistolet se chargeant par la bouche d'origine avec des organes de visée d'époque utilisés pour les disciplines 5 (Cominazzo), 6 (Küchenreuter), 12 (Mariette), 13 (Peterlongo), 18 (Boutet), 25 (Wogdon) et Nagant qui satisfont aux exigences suivantes:

5.4.2.6.2.1 Les répliques de pistolet à percussion et à un coup avec des canons lisses pour la discipline 6 (Küchenreuter) doivent avoir des organes de visée suivant le modèle du 19 ème siècle :
Le guidon doit être en forme de point ou de forme étroite d'une largeur maximale de 2,03 mm (.080"), en pyramide étroite ou similaire, mais pas de forme Patridge. La mire doit être en forme de V ou de U.



5.4.2.6.2. Les guidons des répliques revolvers pour la discipline 2 (Mariette), peut être de n'importe quelle hauteur pour faciliter la visée à 25 m, mais le profil d'origine doit être conservé. Pour les répliques revolvers, il n'y a pas de restrictions concernant les rayures du canon.

5.4.2.6.2.3 Les guidons en forme de queue d'aronde sont autorisés pour autant que le bout des tenons soient parallèles au canon.

5.4.2.6.2.4 Les pistolets à silex pour la discipline 5 (Cominazzo) doivent avoir un diamètre de canon de minimum 11 mm ou .433 inch.

5.4.2.6.2.5 Pour éviter l'utilisation de revolvers comme pistolet à un coup, les tireurs doivent remplir au minimum cinq chambres pour chacune des deux premières séries.

5.4.2.6.2.6 Le barillet d'un revolver peut être enlevé, sauf pour le chargement. Cette règle ne s'applique pas pour à un revolver pour la discipline (Adams) qui n'est pas équipé d'un refouloir.

5.4.2.6.3 Pistolets à mèche

Pour les disciplines 5 (Cominazzo), 28 (Tanzutsu) et 39 (Kumimoto)

5.4.2.6.3.1 Les pistolets à mèche doivent avoir la même forme que le mousquet japonais, mais plus courts.

5.4.2.6.3.2 Les répliques de pistolet à mèche ne sont pas autorisées dans la discipline 5 (Cominazzo – Replica).

5.4.2.6.4 Règles particulières pour répliques

Les parties principales des répliques (canon, verrou ou cylindre) peuvent être fabriquées en acier inoxydable.

5.4.3 Munition

5.4.3.1 Tous les projectiles utilisés doivent être uniquement en plomb ou matériau semblable.

5.4.3.2 Les projectiles chemisés ne sont pas autorisés, sauf pour le pistolet supercalibre.

5.4.3.3 L'utilisation de munition perforante, traçante, explosive, incendiaire ou similaire est strictement interdite.

5.4.3.4 Le jury peut prélever des échantillons de munitions du tireur pour les vérifier.

5.4.3.5 Tableau des munitions pour pistolet

Pistolet	Calibre	Autres règlementation
25 m Pistolet à percussion annulaire	5,6 mm (.22")	Percussion annulaire Short & Long Rifle
25 m Pistolet supercalibre	9,65 mm – 11,43 mm (.38" - .45")	Vitesse minimum à 1 m de la bouche: 11,43 mm (.45") : 240 m/sec (750 ft/sec) Autres calibres: 320 m/sec (1000 ft/sec)
Pistolet pour tir sur quilles de bowling	>7,65 mm – 11,43 mm (>.32" - .45")	Munition type "Wadcutter" interdite
Pistolet pour tir sur silhouettes	>7,65 mm – 11,43 mm (>.32" - .45")	Munition type "Wadcutter" interdite

5.4.3.6 Munition pour armes anciennes

5.4.3.6.1 Pour les armes à silex et à mèche, on ne peut employer que des balles rondes.



- 5.4.3.6.2 Pour les pistolets à percussion à canon rayé, on ne peut utiliser que des balles rondes.
- 5.4.3.6.3 Pour les revolvers à percussion, on ne peut utiliser que des balles rondes ou chemisées.
- 5.4.3.6.4 Les balles prérayées ne peuvent pas être utilisées pour des armes qui ne n'ont pas été conçues pour cela.
- 5.4.3.6.5 Les munitions modernes ou les munitions du type 'wadcutter' ne sont pas autorisées.
- 5.4.4. **Vêtements**
- 5.4.4.1 Le participant porte la responsabilité de se présenter au stand dans une tenue adaptée pour un événement public.
- 5.4.4.1.1 Il est demandé aux dames de porter robes, jupes, jupes-culottes, shorts ou pantalons et corsages et hauts qui couvrent le devant et l'arrière du corps et le dessus de chaque épaule.
- 5.4.4.1.2 Il est demandé aux hommes de porter des pantalons longs ou des shorts et des chemises à manches courtes ou longues.
- 5.4.4.1.3 Les shorts ne doivent pas être plus courts que l'extrémité des doigts avec les bras et les doigts allongés le long du corps.
- 5.4.4.1.4 Tricots ou cardigans peuvent être portés.
- 5.4.4.1.5 Les survêtements fournis aux équipes comme uniforme officiel sont autorisés.
- 5.4.4.1.6 Seul les **chaussures basses** ne couvrant pas l'os de la cheville peuvent être portées.



5.5 ACCESSOIRES

5.5.1 Télésopes

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



5.6

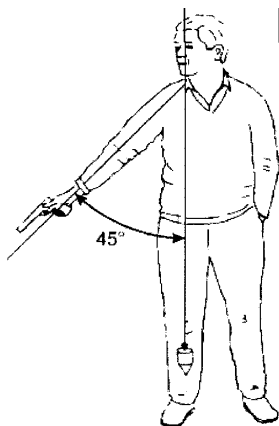
PROCEDURES DE DISCIPLINE ET REGLES DE COMPETITION

5.6.1 Position de tir

5.6.1.1 Le tireur doit se tenir debout, sans appui, les deux pieds et/ou chaussures dans les limites du poste de tir. Le pistolet doit être tenu et déclenché d'une seule main, sauf pour le tir sur quilles de bowling et le tir sur silhouettes. Le poignet doit être libre de tout support.

5.6.1.2 Dans les épreuves de tir de vitesse du pistolet 25 m supercalibre et le pistolet pour tir sur quilles de bowling, le tir doit commencer de la position "prêt". Le bras du tireur doit être abaissé à un angle maximum de 45° de la verticale mais ne doit pas être pointé en arrière de la limite avant du poste de tir. Le bras doit rester immobile dans cette position en attendant l'apparition de la cible ou l'allumage de la lampe verte en cas d'utilisation de cibles électroniques.

5.6.1.3 La position "PRET"



5.6.1.4 Si un tireur lève son bras prématurément ou s'il ne l'abaisse pas suffisamment il recevra un avertissement d'un membre du jury et sa série sera enregistrée et répétée. Dans la discipline 25 m vitesse, le tireur sera crédité de l'impact de la plus basse valeur sur chacune des 5 cibles des deux séries (trois en cas d'incident). Si la faute se répète au cours de la même passe de 30 coups, la même procédure sera appliquée et le tireur sera pénalisé de 2 points. En cas de troisième infraction à cette règle, le tireur sera disqualifié.

5.6.2 Disciplines pistolet

5.6.2.1 Voir tableau des disciplines pistolet.

Règles de compétition

5.6.3.1 Temps de préparation pour les disciplines 25 m

5.6.3.1.1 Les tireurs se présentent à leur section de stand mais attendent d'être appelés aux postes de tir. Si l'épreuve précédente est terminée et si l'horaire le permet, les tireurs seront appelés aux postes de tir avant le début de la préparation et pourront installer leur équipement et manier leur arme. Le jury et les arbitres devront terminer les vérifications de pré compétition avant le début de la préparation.

5.6.3.1.2 Ensuite sera donné l'ordre "**La préparation commence maintenant**". Durant la préparation, les cibles doivent être en place et de face. Pendant le temps de préparation les tireurs au poste pourront manier leurs pistolets, tirer à sec et effectuer des exercices de tenue et de visée.



5.6.3.1.3 Le temps de préparation accordé avant compétition est de:

25 m Passes de Précision	5 minutes
25 m Passes de vitesse	3 minutes

5.6.3.2 Disciplines 25 m

5.6.3.2.1 Dans toutes les épreuves 25 m, le temps débute à l'allumage de la lampe verte (ou quand les cibles commencent à faire face) et s'arrête à l'allumage de la lampe rouge (ou quand les cibles commencent à s'effacer).

5.6.3.2.2 La rotation des cibles ou l'allumage des lampes peut être commandé par un opérateur de ciblerie placé derrière la ligne de tir. Sa position ne doit pas gêner les tireurs mais il doit être en vue et à portée de voix du commissaire de ligne. Les cibles peuvent aussi être commandées par le commissaire de ligne à l'aide d'une commande à distance.

5.6.4 CHARGEMENT

Dns toutes les disciplines 25 m, un (1) seul chargeur ou pistolet sera chargé avec pas plus de cinq (5) cartouches au commandement "**CHARGEZ**". Rien d'autre ne doit être place dans le chargeur ou le barillet.

5.6.4.1 Si un tireur charge son pistolet ou son chargeur avec **un Total de plus de cinq (5) cartouches**, il sera pénalisé par un retrait de deux (2) points par cartouche excédentaire dans la série.

5.6.4.2 Un, ou des coups avant le commandement "**CHARGEZ**" entraînera la disqualification.

5.6.4.3 DECHARGEMENT

Dans toutes les disciplines, le commandement "**DECHARGEZ**" doit être donné dès la fin de la série ou de la passe. Dans tous les cas, dès la fin d'une série (sauf incident de fonctionnement) ou sur un ordre, le tireur doit décharger son arme.

5.6.5 Règles spéciales pour la discipline 25 m vitesse olympique

La discipline consiste en 60 coups de compétition répartis en deux passes de 30 coups chacune. Chaque passé est subdivisée en six(6) séries de cinq (5) coups chacune. deux (2) en huit (8) secondes, + deux (2) en six (6) secondes, + deux (2) en quatre (4) secondes. Dans le temps de chaque série, un (1) coup est tiré sur chacune des cinq (5) cibles.

5.6.5.1 Avant chaque passé, le tireur peut tirer une (1) série d'essai en huit (8) secondes.

5.6.5.2 Tous les tis d'essai et de compétition sont effectués au commandement. Les deux tireurs d'une même section doivent tirer ensemble, mais il est possible de faire tirer simultanément plus d'une section à partir d'un commandement centralisé.

5.6.5.3 Si le pistolet de l'un des concurrents a un mauvais fonctionnement (incident), la série retirée doit être effectuée, dans la série normale suivante du même temps. La série manquante sera tirée dès que tous les tireurs auront terminé la passe dans le temps. Chaque section du stand peut opérer séparément.

5.6.5.4 Avant le commandement "**CHARGEZ**", le commissaire de ligne doit annoncer la durée de la série comme "**SERIE EN HUIT (8) SECONDES**" ou "**SERIE EN SIX (6) SECONDES**" ou bien le temps peut être indiqué au tireur par un dispositif visuel, comme l'usage de panneaux numérotés, suffisamment grands, pour être aperçu par le tireur.



Quand le commissaire de ligne donne l'ordre "CHARGEZ", les tireurs doivent se préparer immédiatement durant une (1) minute.

5.6.5.5 Quand la minute est écoulée, le commissaire de ligne donnera les ordres suivants:

"ATTENTION"	Les cibles s'effacent, ou, en cas d'utilisation de cibles électroniques, les lampes rouges s'allument
"3 – 2 – 1 – START"	A l'ordre " START " le mécanisme des cibles doit être démarré. Les tireurs doivent être en position "PRÊT" à la fin du décompte 1..

5.6.5.6 Pour chaque série le tireur doit descendre son bras et prendre la position PRET.

5.6.5.7 Les cibles doivent alors faire face, ou les lampes vertes s'allumer après un délai de trois secondes (3) +/- 1 seconde. Ce délai doit rester constant pendant toute la compétition. Dans chaque série le tireur doit tirer cinq (5) coups. Les pistolets peuvent être levés dès que les cibles commencent à tourner pour faire face, ou quand les lampes vertes s'allument.

5.6.5.8 La série est considérée comme commencée au commandement "**ATTENTION**" et chaque coup tiré ensuite doit être compté comme coup de compétition.

5.6.5.9 Après le tir de chaque série, une interruption d'au moins une (1) minute doit être prévue avant le commandement "**CHARGEZ**" suivant. Les horaires de début des passes suivantes publiés doivent être suffisants pour que ces passes puissent débuter à l'heure annoncée. Au minimum 30 minutes de temps doit être laissé avant que la passe suivante débute, et plus si le programme le permet.

5.6.6 Règles spéciales pour pistolet 25 m

Le programme pour chaque compétition de 60 coups est divisé en deux (2) parts de 30 coups:

5.6.6.1

Partie	Nombre de séries/ coups	Limite de temps pour chaque série d'essais et de compétition
Partie précision	Six (6) séries de cinq (5) coups	Cinq (5) minutes
Partie vitesse	Six (6) séries de cinq (5) coups	Voir ci-dessous

Avant le début de chaque part, le tireur peut tirer une (1) série de cinq (5) coups d'essai.

5.6.6.1.1 Partie précision

5.6.6.1.1.1 Le commissaire de ligne doit donner l'ordre "**CHARGEZ**". Après cet ordre "**CHARGEZ**" les tireurs ont une (1) minute pour se préparer avec le nombre exact de cartouches. Le tir débutera après le commandement ou signal approprié. »

5.6.6.1.1.2 Tous les tireurs doivent avoir terminé la partie précision avant que la partie vitesse ne puisse commencer.

5.6.6.1.2 Partie vitesse

5.6.6.1.2.1 Pour chaque série, la cible sera présentée de face cinq fois, ou, en cas d'utilisation de cibles électroniques les lampes vertes s'allumeront, pendant trois secondes (+ 0,2 secondes, - 0,0 secondes). Entre chaque présentation de la cible, celle-ci s'effacera pendant sept secondes (+/- 0,1 seconde), ou, en cas d'utilisation de cibles électroniques les lampes rouges s'allumeront. A chaque présentation de la cible, seul un coup sera tiré.



5.6.6.1.2.2.1 Tous les tireurs devront tirer leur série d'essai ainsi que leurs séries de compétition en même temps aux commandements suivants:

POUR LA SERIE D'ESSAIS - CHARGEZ	Tous les tireurs chargent dans un temps d'une (1) minute
POUR LA PREMIERE/SERIE DE COMPETITION/SUIVANTE-CHARGEZ	Tous les tireurs chargent dans un temps d'une (1) minute
ATTENTION	Les lampes rouges sont allumées et les cibles sont détournées. Après une durée de sept (7) secondes ($\pm 1,0$ seconde) les lampes vertes s'allument ou les cibles font face.
	Pour chaque coup le tireur le tireur devra descendre son bras et prendre la position 'PRÊT'.
	Le pistolet ne peut pas reposer contre la table pendant la série.

5.6.6.1.2.3 Une série a commencé des que les lampes rouges s'allument ou que la cible se détourne après le commandement '**ATTENTION**'. Chaque coup tiré après sera noté comme coup de compétition.

5.6.7 Règles pour pistolet supercalibre

5.6.7.1 Une compétition comporte trente coups divisés en deux parts de chacune quinze coups; une partie précision de quinze coups, subdivisé en trois séries de cinq coups, de chacune cinq minutes; et une partie vitesse de quinze coups, subdivisé en trois séries de cinq coups. Pour chacun de ses coups, la cible sera présentée de face pendant trois secondes, puis se s'effacera pendant sept secondes

5.6.7.2 Avant le début de chaque part, le tireur pourra tirer une série d'essai de cinq coups.

5.6.7.3 Partie précision

5.6.7.3.1 Le commissaire de ligne doit annoncer la série. Après le commandement 'CHARGEZ', les tireurs devront être prêts en une minute pour tirer le nombre de cartouches prévu. Le tir commence dès que le commandement approprié ait été donné.

5.6.7.3.2 Tous les tireurs doivent avoir terminé la partie précision avant de pouvoir débiter la partie vitesse.

5.6.7.4 Partie vitesse

5.6.7.4.1 Pour chaque série la cible fera face pendant trois secondes (+ 0,2 secondes, - 0,0 secondes). Entre chaque présentation de la cible, celle-ci sera détournée pendant sept secondes ($\pm 1,0$ seconde). A chaque présentation de la cible, seul un coup peut être tiré.

5.6.7.4.2 Le commissaire de ligne doit annoncer la série. Après le commandement 'CHARGEZ', les tireurs devront être prêts en une minute pour tirer le nombre de cartouches prévu.

5.6.7.4.3 Après une minute, le commissaire de ligne donnera le commandement 'ATTENTION', et les cibles seront détournées.

5.6.7.4.4 Avant chaque coup, le tireur devra baisser son bras et adopter la position 'PRET'. Son bras ne pourra pas bouger avant que la cible ne tourne pour faire face.

5.6.7.4.5 Le pistolet ne pourra pas reposer contre la table pendant toute la série.

5.6.7.4.6 Une série commence des que la cible se détourne après le commandement 'ATTENTION'. Tout Coup tiré après sera noté comme coup de compétition.



5.6.8 Règles pour tir sur quilles de bowling pistolet

- 5.6.8.1** Une compétition comporte quatre séries de six cartouches, toujours en 12 secondes pour la classe standard, toujours en 9 secondes pour la classe open.
- 5.6.8.2** Six tirs d'essai, au maximum, sur la cible prévue (3.3.3.2.5) en une seule passe sont autorisés avant le début de la compétition. Le temps autorisé sera le même qu'en match (5.6.8.1).
- 5.6.8.3** Le commissaire de ligne appelle le tireur à son poste de tir et donne le commandement 'LE TEMPS DE PREPARATION COMMENCE MAINTENANT'. Pendant les trois minutes de préparation les quilles sont placées et le tireur peut tirer à sec et faire des exercices de positionnement et de visée.
- 5.6.8.4** Après l'écoulement du temps de préparation, le commissaire de ligne donne le commandement 'CHARGEZ'. Le tireur se met en position pour tirer soit à une main, soit à deux mains, et charger son arme de six cartouches.
- 5.6.8.5** Après une minute le commissaire de ligne donne le commandement 'ATTENTION 3-2-1 START', et à START déclenche son chronomètre. A '1' le tireur doit tenir son arme inclinée à 45° par rapport à une perpendiculaire partant du sol. A 'START' le tir peut commencer. Le chronométrage s'arrête après le dernier coup.
- 5.6.8.6** Le nombre de tirs réussis ainsi que le temps seront notés.
Un tir réussi est toute quille de bowling qui tombe.
- 5.6.8.7** En cas de dépassement du temps prévu, 12 secondes en classe standard et 9 secondes en classe open, le nombre de quilles tombées pendant le maximum de temps accordé sera noté comme score.
- 5.6.8.8** Le score de compétition sera le total des tirs réussis dans les quatre séries.

5.6.9 Règles pour tir sur silhouettes

- 5.6.9.1** Une compétition se compose de vingt coups de compétition en 4 minutes répartis en quatre séries.
Une série de cinq coups à 20 m
Une série de cinq coups à 30 m
Une série de cinq coups à 38 m
Une série de cinq coups à 50 m
- 5.6.9.2** Les coups d'essai ne sont pas autorisés
- 5.6.9.3** Le commissaire de ligne appelle le tireur à la ligne de tir et donne le commandement 'PREPARATION TIME STARTS NOW'. Pendant le temps de préparation les cibles seront placées et le tireur peut tirer à sec ou faire des exercices de positionnement et de visée.
- 5.6.9.4** Le tireur ne peut disposer que de vingt cartouches plus une cartouche de réserve.
- 5.6.9.5** Après l'écoulement du temps de préparation, le commissaire de ligne donne le commandement 'ATTENTION' suivi de 'START', et déclenche son chronomètre. Le tireur peut commencer à charger et à tirer. Charger, tirer et changer de poste de tir doivent se faire pendant la durée prévue de compétition. Le chronométrage s'arrête au dernier coup de feu.
- 5.6.9.6** Le nombre de coups valables ainsi que le temps sont notés.
- 5.6.9.7** Un coup est compté comme valable quand la cible tombe entièrement de son emplacement, dans l'ordre correct, à savoir de gauche à droite et de la plus rapprochée à la plus éloignée.
Si avec un coup plusieurs cibles tombent entièrement, ces cibles en surnombre seront notées comme ratés..
- 5.6.9.8** En cas de dépassement du temps accordé de 4 minutes, le nombre de cibles tombées pendant le temps de 4 minutes seront comptabilisées.



- 5.6.9.9** Le score de compétition sera le total des coups valables des quatre séries.
- 5.6.10 Règles pour armes anciennes**
- 5.6.10.1** Une compétition se compose d'une série de treize coups tirés en trente minutes et débute par le commandement "OPEN FIRE" donné à l'aide de deux coups de sifflet ou tout autre signal acoustique mieux audible. Les dix coups de la valeur la plus élevée comptent comme score.
- 5.6.10.2** Dans les compétitions pour pistolets et revolvers armes anciennes, les coups d'essai ne sont pas autorisés.
- 5.6.10.3** Après le commandement "OPEN FIRE", les armes peuvent être chargées, et avec l'autorisation du commissaire de ligne, une amorce ou un coup de flambage peut être tiré.
- 5.6.10.4** La compétition se termine par le commandement "CEASE FIRE" à l'aide d'un long coup de sifflet ou autre signal acoustique mieux audible. Le tir doit être arrêté immédiatement et l'arme déchargée.
- 5.6.10.5** Pour les compétitions où la cible 3.3.4.3 est utilisée, deux cibles une à côté de l'autre et à même hauteur seront placées par tireur. Dans une des cibles, six coups seront tirés, dans l'autre sept.
- 5.6.11 Les interruptions**
- 5.6.11.1 25 m disciplines et ensemble des disciplines**
- Si le tir est interrompu pour un problème technique ou de sécurité (non imputable au tireur):
- 5.6.11.1.1** Si le tir est interrompu plus de **15 minutes**, le jury doit accorder une (1) série de cinq (5) coups d'essai.
- 5.6.11.1.2** Quand une série est interrompue en pistolet vitesse 25 m, cette série devra être annulée et recommencée. Cette nouvelle série doit être notée et attribuée au tireur.
- 5.6.11.1.3** Dans les disciplines de pistolet 25 m et de pistolet supercalibre 25 m, la série interrompue doit être complétée. La série complétée doit être notée et attribuée au tireur.
- 5.6.11.1.3.1** Dans la partie de précision, le temps est limité à une (1) minute par coup pour chaque coup qui doit être tiré pour compléter la série.
- 5.6.11.2 Armes anciennes.**
- 5.6.11.2.1** Une compétition peut être interrompue par le commandement "TEMPORARY CEASE FIRE" par une série de courts coups de sifflet ou autre moyen acoustique mieux audible.
- 5.6.11.2.2** Au commandement 'TEMPORARY CEASE FIRE', le tir doit immédiatement cesser, et l'amorce ou le moyen de mise à feu doit être écarté de l'arme.
- 5.6.11.2.3** Si une compétition est interrompue à cause de conditions atmosphériques ou pour une autre cause, elle sera reprise ou elle à été arrêtée et pour la durée non écoulée.
- 5.6.11.2.4** Si à la reprise de la compétition on constate que les cibles ne sont plus utilisables, elles doivent être remplacées et la compétition recommencée.
- 5.6.12 Coups irréguliers**
- 5.6.12.1 Disciplines 25 m et parts.**



5.6.12.1.1 Coups tirés en trop

- 5.6.12.1.1.1** Si un tireur tire **plus de coups de** compétition sur la cible que le programme ne le prévoit ou plus d'un coup à l'apparition de la cible de vitesse, la valeur la plus haute des impacts sera déduite du score de cette cible et comptée comme un manqué. Une pénalité de deux (2) points devra également être infligée au score de cette série pour chaque coup supplémentaire tiré dans la série.
- 5.6.12.1.1.2** Une pénalité de deux (2) points devra également être infligée chaque fois que deux coups seront tirés à l'apparition de la cible de vitesse dans les disciplines 25 m pistolet et pistolet supercalibre
- 5.6.12.1.1.3** Lorsqu'un tireur tire un nombre **d'essais supérieur** à ce qui est prévu au programme ou approuvé par l'arbitre ou le jury, il sera pénalisé par la déduction de deux (2) points dans la première série de son score de match pour chaque balle tirée en trop. Si un tireur charge avec plus de 5 cartouches, une pénalité de 2 points sera déduite.

5.6.12.2 Tirs prématurés ou tardifs.

- 5.6.12.2.1** Un tir accidentel entre le commandement "**CHARGEZ**" et le début de la série ne sera pas compté dans la compétition mis on déduira 2 points de la série suivante. Cette pénalité ne sera pas appliquée à la série d'essais. Le tireur qui à tiré accidentellement ne doit pas continuer mais doit attendre la fin de la série et prévenir l'arbitre dans les mêmes conditions que lors d'un d'un incident de fonctionnement. Il pourra répéter la série avec la série normale suivante de la même passe, et la série manquante sera tirée en fin de passe. Si le tireur a continué la série, le tir accidentel sera compté comme coup manqué.
- 5.6.12.2.2** Dans une passe de précision, un coup tiré après le commandement "**STOP**", sera compté comme manqué. Si le coup ne peut être identifié, le meilleur impact devra être déduit du score de cette cible.

5.6.12.3 Commandements incorrects aux disciplines 25m

- 5.6.12.3.1** Si, à cause d'une action et/ou d'un commandement incorrect de l'arbitre, le tireur n'est pas prêt à tirer à l'apparition des cibles, il doit maintenir son pistolet en direction du piège à balles, du sol, lever la main libre et dès la fin de la série informer l'arbitre ou un membre du jury.
- 5.6.12.3.2** Si la réclamation est considérée justifiée, le tireur est autorisé à tirer la série.
- 5.6.12.3.3** Si la réclamation est injustifiée, le tireur peut tirer la série mais doit être pénalisé par la déduction de 2 points dans cette série.
- 5.6.12.3.4** Si le tireur a tiré après l'action et/ou le commandement incorrect, la réclamation n'est pas recevable.

5.6.13 Tirs croisés sur cible d'essai

5.6.13.1 Compétitions et disciplines 25 m

- 5.6.13.1.1** Un tireur qui croise une balle d'essai ne sera pas autorisé à répéter le coup mais ne sera pas pénalisé. Si l'origine de cet impact(s) ne peut pas être établie de façon claire et rapide, le tireur qui n'est pas fautif aura le droit de répéter son essai(s).



5.6.14 Gêne

Si un tireur considère qu'il a été dérangé pendant le tir d'un coup, il doit maintenir son arme pointée vers le sol ou le piège à balles et prévenir immédiatement l'arbitre ou le membre du jury, sans déranger les autres tireurs, en levant sa main libre.

5.6.14.1 Réclamation considérée comme justifiée:

5.6.14.1.1 La série (pistolet 25 m vitesse) est annulée et le tireur peut la répéter.

5.6.14.1.2 Le coup (pistolet 25 m et pistolet supercalibre 25 m) est annulé et le tireur peut le répéter et/ou terminer la série.

5.6.14.2 Réclamation considérée comme non justifiée:

5.6.14.2.1 Si la série est terminée, le coup ou la série sera crédité normalement au tireur.

5.6.14.2.2 Si le tireur n'a pas terminé sa série en raison de la réclamation, il pourra compléter ou recommencer sa série. Le score et la pénalité seront les suivants:

5.6.14.2.2.1 Dans la discipline 25 m vitesse la série sera répétée avec un score qui sera le total des plus basses valeurs sur chaque cible.

5.6.14.2.2.2 Dans les disciplines pistolet 25 m et pistolet supercalibre 25 m, la série sera complétée et le score sera noté.

5.6.14.2.2.3 Une pénalité de deux (2) points sera déduite du score des séries répétées ou complétées

5.6.14.2.2.4 Dans la série répétée, les cinq (5) coups doivent être tirés et tout coup non tiré ou n'atteignant pas la cible est considéré comme raté.

5.6.15 Durées

Lorsqu'un tireur considère que le temps écoulé entre le commandement et la lampe verte ou l'apparition des cibles a été trop court ou trop long (donc pas conforme au temps prévu) il doit maintenir son pistolet vers le piège à balles ou le sol et prévenir immédiatement l'arbitre ou un membre du jury en levant sa main libre. Il ne doit pas gêner les autres tireurs.

5.6.15.1 Si la **réclamation est justifiée**, le tireur pourra retirer sa série.

5.6.15.2 Si la réclamation est injustifiée, le tireur pourra tirer la série avec une pénalité de deux (2) points du score de la série.

5.6.15.3 A partir du moment où le tireur a tiré le premier coup de la série, la réclamation est irrecevable.

5.6.15.4 Lorsqu'un tireur considère que le temps de tir a été trop court, il peut en informer l'arbitre dès que la série est terminée.

5.6.15.4.1 Le commissaire de ligne et/ou le jury doivent vérifier ou laisser le minutage du mécanisme.

5.6.15.4.2 S'il est confirmé qu'il y a erreur, la série du tireur ayant protesté doit être annulée et répétée.

5.6.15.4.3 Si la réclamation est considérée comme injustifiée, le résultat du tireur sera enregistré normalement.



5.7 INCIDENTS DE FONCTIONNEMENT

Un seul enrayage valable ou non valable est autorisé sauf s'il est spécifié autre chose dans la règle de la discipline.

5.7.1 25 m Disciplines pistolet

- 5.7.1.1** Le temps de réparation dépasse quinze minutes, le tireur peut, à sa demande, être gratifié d'un délai supplémentaire par le jury.
- 5.7.1.2** Si un temps supplémentaire est accordé au tireur, celui-ci terminera la compétition à l'heure et au lieu fixé par le jury, ou :.
- 5.7.1.3** Le tireur peut continuer avec un autre pistolet de même type de mécanisme (semi automatique ou revolver) et calibre.
- 5.7.1.4** L'arme de remplacement doit avoir été approuvée par le contrôle d'équipement.
- 5.7.1.5** Dans les disciplines 25 m, le jury devra accorder une série d'essai de cinq (5) coups.

5.7.2 Incidents de fonctionnement aux disciplines pistolet 25 m.

- 5.7.2.1** Si un coup n'a pas été tiré en raison d'un fonctionnement défectueux et si le tireur désire faire une réclamation pour incident mécanique, il doit tenir son arme vers le pare-balles et informer immédiatement le commissaire de ligne en levant sa main libre. Il ne devra pas déranger les autres tireurs.
- 5.7.2.1.1** Le tireur peut tenter de corriger un fonctionnement défectueux et poursuivre sa série mais il ne peut plus alors réclamer un incident de fonctionnement admis, à moins que le percuteur ne soit cassé ou qu'une autre pièce du pistolet soit suffisamment endommagée pour empêcher son fonctionnement.
- 5.7.2.2** Si le mauvais fonctionnement (admis) se produit lors d'une série d'essai, il ne sera pas enregistré comme incident. Le tireur pourra terminer sa série d'essai en tirant immédiatement les coups manquants dans le temps prévu pour la série d'essai de cette épreuve. En précision, le tireur disposera de deux (2) minutes pour tirer les coups manquants.

5.7.3 Sortes d'incidents de fonctionnement.

5.7.3.1 INCIDENTS DE FONCTIONNEMENT VALABLES

- 5.7.3.1.1** Une balle est coincée dans le canon.
- 5.7.3.1.2** Le mécanisme de détente n'a pas fonctionné.
- 5.7.3.1.3** Une cartouche est dans la chambre alors que le mécanisme de détente a été enclenché et a fonctionné.
- 5.7.3.1.4** La douille n'est pas extraite et éjectée, qu'un récupérateur de douilles soit utilisé ou pas.
- 5.7.3.1.5** La cartouche, le chargeur, le barillet ou une autre pièce du mécanisme de l'arme est enrayé.
- 5.7.3.1.6** Le percuteur est cassé ou une autre pièce de l'arme est suffisamment endommagée pour empêcher le fonctionnement de l'arme.
- 5.7.3.1.7** L'arme tire en rafale alors que la détente n'a pas été actionnée. Le tireur doit immédiatement cesser le tir et ne pourra pas reprendre avec le même pistolet sans l'autorisation du commissaire de ligne ou d'un membre du jury. Si les coups ont atteint la cible, le(s) coup(s) situé(s) le plus haut sur la cible sera annulé avant la répétition de la série..
- 5.7.3.1.8** La glissière est coincée ou la douille n'est pas éjectée. Ceci s'applique également si un récupérateur de douilles est installé.



5.7.3.2 INCIDENTS DE FONCTIONNEMENT NON VALABLES

- 5.7.3.2.1 Le tireur a touché la culasse, le mécanisme ou la sécurité ou le pistolet a été touché par une autre personne avant d'être inspecté par le commissaire de ligne.
- 5.7.3.2.2 Le verrou de sécurité n'a pas été enlevé.
- 5.7.3.2.3 Le tireur n'a pas chargé son arme.
- 5.7.3.2.4 Le tireur a chargé moins de cartouches que prévu.
- 5.7.3.2.5 La détente a été insuffisamment relâchée après le coup.
- 5.7.3.2.6 Le pistolet a été chargé avec une munition inappropriée.
- 5.7.3.2.7 Le chargeur a été mal introduit ou est tombé pendant le tir, à moins que cela soit dû à un dommage mécanique.
- 5.7.3.2.8 Le défaut de fonctionnement est imputable à toute autre cause que le tireur aurait pu raisonnablement contrôler.

5.7.4 Détermination de la nature de l'incident de fonctionnement.

Si l'aspect extérieur ou une information ne révèle pas une cause évidente du mauvais fonctionnement et si le tireur ne déclare pas qu'il peut y avoir une balle coincée dans le canon, l'arbitre doit prendre le pistolet-sans toucher ou intervenir sur le mécanisme-le pointer dans la direction de sécurité et presser la détente une seule fois pour s'assurer que le mécanisme de détente a été enclenché.

- 5.7.4.1 Pour un revolver, le commissaire de ligne ne doit pas actionner la détente si le chien est en position désarmée.
- 5.7.4.2 Si l'arme ne tire pas, le commissaire de ligne doit poursuivre l'examen pour déterminer la cause du mauvais fonctionnement et décider si l'incident de fonctionnement est admis ou pas.
- 5.7.5 Le commissaire de ligne décide après examen du pistolet s'il s'agit d'un incident de fonctionnement admis ou pas..
- 5.7.5.1 Pour un **incident de fonctionnement non admis**, chaque coup non tiré sera compté comme manqué et il n'y aura pas de répétition ou de complément. Seule la valeur des coups tirés sera créditée au tireur. Celui-ci pourra continuer à tirer le reste de la compétition.
- 5.7.5.2 Pour un **incident de fonctionnement admis** la procédure suivante doit être suivie:
 - 5.7.5.2.1 **25 m Pistolet vitesse**
 - 5.7.5.2.1.1 Le nombre de coups déjà tirés devra être enregistré et la série pourra être répétée.
 - 5.7.5.2.1.2 Dans toute série répétée, le tireur doit tirer cinq (5) coups sur les cibles sauf si un autre incident de fonctionnement se produit. Tous les coups non tirés ou ne touchant pas la cible dans une série repérée seront comptés comme ratés ou nuls. Le tireur ne peut pas retirer encore. Le tireur peut continuer sa compétition.
 - 5.7.5.2.2 **Pistolet Petit calibre et pistolet supercalibre.**
 - 5.7.5.2.2.1 Les coups tirés seront enregistrés et la série sera complétée.
 - 5.7.5.2.2.2 Les coups de complément seront tirés au cours de la série suivante avec une minute par coup de précision ou les premières apparitions de la cible dans la passe vitesse.



- 5.7.5.2.2.3** Pour un incident de fonctionnement valable, le score sera noté de manière normale.
- 5.7.5.2.2.4** Pour un incident de fonctionnement non valable, le coup ou se présente l'incident de fonctionnement sera noté comme raté.
- 5.7.5.2.2.5** Répéter ou compléter une série suite à un incident de fonctionnement valable doit être accordé, une fois, pour chaque partie (précision/vitesse) au pistolet 25 m et pistolet supercalibre.
- 5.7.5.2.3 Pistolet pour quilles de bowling**
- 5.7.5.2.3.1** Répéter une série suite à un incident de fonctionnement valable peut être accordé une fois pour le pistolet sur quilles de bowling.
- 5.7.5.2.4 Tir sur silhouettes.**
- 5.7.5.2.4.1** Au tir sur silhouettes, les incidents de fonctionnement sont toujours considérés comme non valables. Le tireur peut réparer son incident de fonctionnement pendant la durée de compétition, et reprendre son tir.
- 5.7.5.2.4.2** Si l'arme ne peut pas être réparée pendant la durée de compétition, le tireur doit arrêter sa série ou sa compétition.
- 5.7.5.2.4.3** Il ne peut pas recommencer sa série ou sa compétition.
- 5.7.5.2.5 Armes anciennes.**
- 5.7.5.2.5.1** En armes anciennes, les incidents de fonctionnement sont toujours considérés comme non valables.
- 5.7.5.2.5.2** Un incident de fonctionnement en armes anciennes ne peut être réparé que par le tireur. Si l'incident de fonctionnement nécessite l'intervention d'une tierce personne, le tireur devra renoncer à continuer la compétition.
Il ne lui sera accordé aucun temps supplémentaire et l'utilisation d'une arme de rechange n'est pas autorisée. Les coups non tirés pendant le temps de compétition seront notés comme ratés.
- 5.7.5.2.5.4** Pour un incident de fonctionnement dû à une faute de chargement, comme cartouche chargée sans poudre, deux cartouches chargées, etc, le tireur doit demander l'autorisation au commissaire de ligne pour tirer ce coup sans que celui-ci ne soit noté comme coup de compétition.
- 5.7.5.2.1.3 Valeur des coups: incident de fonctionnement autorisé**
- 5.7.5.2.1.3.1 25 m pistolet vitesse:** Le score noté sera le total des coups de la plus basse valeur de chaque cible des deux séries.
- 5.7.5.2.1.3.2** Le tireur qui ne peut pas terminer la série répétée autorisée devra être crédité d'un nombre d'impacts (de la valeur la plus basse) égal au plus grand nombre de coups tirés dans la série de l'incident ou la série répétée.
- 5.7.5.2.3 25 m pistolet et pistolet 25 m à percussion centrale.**
- Partie précision et partie vitesse.
- 5.7.5.2.3.1** Le nombre de coups sera noté et la série pourra être complétée.
- 5.7.5.2.3.2** Les coups de complément seront tirés au cours de la série suivante avec une (1) minute par coup de précision ou les premières apparitions de la cible dans la passe de vitesse.



5.7.5.2.3.3 Tout coup non tiré ou n'atteignant pas la cible sera compté comme manqué.

5.7.5.2.3.4 Les cinq coups de la série seront comptés normalement.

5.7.5.3 **Toutes compétitions pistolet 25 m**

Un INCIDENT DE FONCTIONNEMENT VALABLE peut être introduit:

5.7.5.3.1 Une fois par partie de 30 coups du pistolet vitesse, du pistolet 25 m et du pistolet supercalibre 25 m. Au pistolet vitesse 22 Short, 2 incidents par série de 30 coups.

5.7.5.3.2 **Les séries interrompues** (pour un incident de fonctionnement valable) dans les disciplines 25 m doivent:
Etre répétées ou complétées dans la même partie ensemble avec la série normale suivante. La dernière série de cette partie doit être tirée immédiatement dès que les autres tireurs ont terminé cette partie.

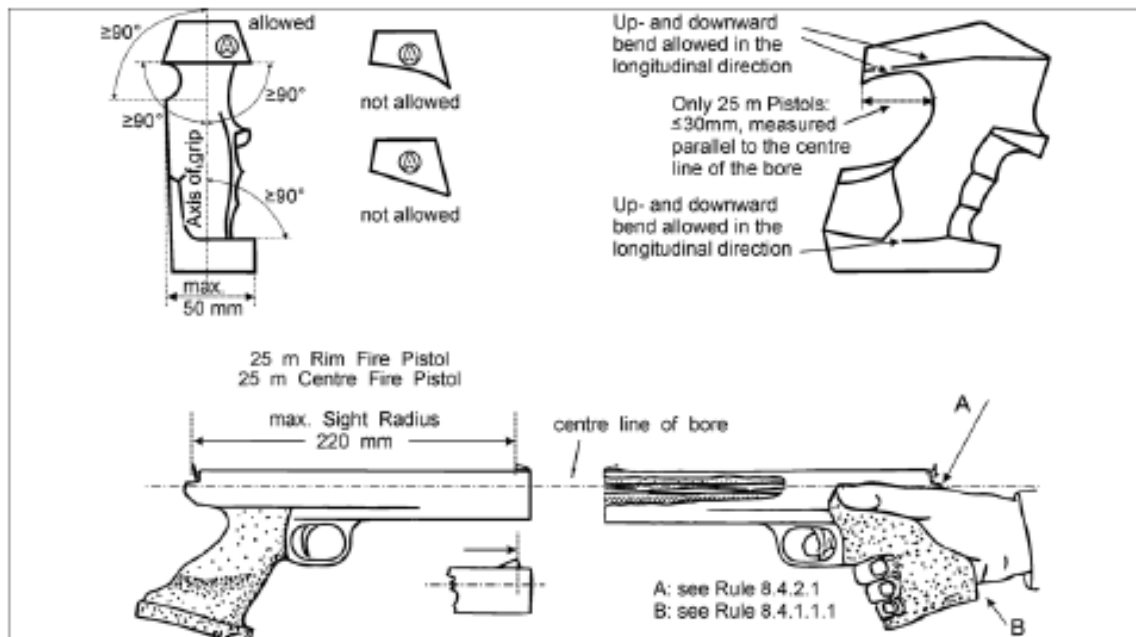
5.7.6 Dans tous les cas d'incident de fonctionnement le formulaire adéquat doit être utilisé (A, B, C ou D).
Pour les formulaires à utiliser, voir le règlement technique.



5.8 Tableau pour les disciplines pistolet

		Pistolet Petit calibre	Pistolet vitesse olympique	Pistolet supercalibre	Pistolet Pour quilles de bowling	Pistolet pour silhouettes
Nombre de coups	précision	30	60	15	24	20
	vitesse	30		15		
Nombre de coups par série		5	5	5	6	5
Nombre de coups par cible		5	1	5	1	1
Coups d'essai	précision	5		5		
	vitesse	5	5	5		
Cibles: règlement technique		3.3.4.3 & 3.3.4.4	3.3.2.4	3.3.4.3 & 3.3.4.4	3.3.5.2	3.3.5.3
Vérification des scores		Aux cibles				
Préparation précision		5 minutes	3 minutes	5 minutes	3 minutes	3 minutes
	vitesse	3 minutes		3 minutes		
Compétition	precision	5' par série	8" - 6" - 4"	5' par série	classe open 9" par série	temps total : 4 minutes
	vitesse	3" par coup		3" par coup	classe standard 12" par série	
Calibre		5,6 mm (.22) Long Rifle	5,6 mm (.22) Short	> 9,00 mm (.355) et max. 11,43 mm (.45)	> 7,65 mm (.32) et max. 11,43 mm (.45)	> 7,65 mm (.32) et max. 11,43 mm (.45)
Poids		max. 1400 g		d'origine		
Poids de détente		min. 1000 g		Min. 1000 g		
Boîte à mesure		300 x 150 x 50	5% tolérance dans une dimension			
Longueur du canon		max. 153 mm		Min. 3,5 inch Max. 8,5 inch		d'origine
Longueur max. de la ligne de visée		max. 220 mm				
Poignée préformée		boîte à mesure		interdit	interdit	
Autres aides		boîte à mesure		interdit	autorisé	
Viseur optique		interdit	interdit	interdit	en classe open	en classe open
Compensateur		autorisé	autorisé	interdit	autorisé	autorisé

5.9





5.10

TABLEAU des armes anciennes

	COMINAZZO	KUCHENREUTER	COLT	MARIETTE	PETERLONGO	BOUTET	DONALD MALSON	WOGDON	TANZUTSU	KUNIMOTO	NAGANT
	5	6	7	12	13	18	23	25	28	39	
Pistolet à un coup	X	X				X		X	X	X	X
Revolver			X	X	X		X				X
Original	X	X	X			X	X	X	X	X	X
Replique	X	X		X	X		X	X	X	X	X
Individuel	X	X	X	X			X		X		X
Equipes-règles					12	6		5		28	
Membres d'équipe					3	3		3		3	
Silex	X							X			
Mèche	X							X	X	X	
Percussion		X	X	X	X		X				X
Canon lisse	X							X	X	X	
Canon rayé											X
Calibre libre											
Distance 25 m	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X
Distance 50 m							X				
Cible 3.3.4.3	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Debout	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Mire				X	X						X
Guidon				X	X				X	X	X
Mire d'origine	X	X	X			X		X			X
Guidon d'origine	X	X	X			X		X	X	X	X



5.11 INDEX

25 m Pistolets – règles spécifiques	5.4.2
25 m Pistolet supercalibre	5.4.2.4
Dessin d'une poignée pistolet	5.9
Armes anciennes	5.4.2.6
Armes anciennes – pistolet à mèche	5.4.2.6.3
Armes anciennes - munition	5.4.3.6
Armes anciennes - originales	5.4.2.6.1
Armes anciennes - répliques	5.4.2.6.2
Télescopes	5.5.1
Accessoires	5.5
Verres correcteurs et filtres	5.4.1.3.2
Lentilles correctrices	5.4.1.3.1
Disciplines dames	5.1.4
Procédures de discipline et règles de compétition	5.6
Détentes électroniques	5.4.1.4
Incidents de fonctionnement valables	5.7.3.1
Poignées	5.4.1.1
Incident de fonctionnement – pistolet 25 m	5.7.5.2.2
Incident de fonctionnement – pistolet vitesse 25 m	5.7.5.2.1
Incident de fonctionnement – armes anciennes	5.7.5.2.5
Incident de fonctionnement – décider de la cause	5.7.4
Incident de fonctionnement – pistolet pour quilles de bowling	5.7.5.2.3
Incident de fonctionnement – valeur des coups	5.7.5.2.1.3
Incident de fonctionnement – tir sur silhouettes	5.7.5.2.4
Incident de fonctionnement – pistolet supercalibre	5.7.5.2.2
Incidents de fonctionnement	5.7
Incidents de fonctionnement – disciplines 25 m	5.7.1
Disciplines hommes	5.1.4
Position	5.6.1
Récupérateur de douilles	5.4.1.5
Position prêt	5.6.1.2
Position prêt - dessin	5.6.1.3
Position prêt –lever le bras trop tôt	5.6.1.4
Vêtements	5.4.4
Vêtements – chemises, pantalons courts et longs	5.4.4.1.3
Vêtements – hauts, blouses, robes...	5.4.4.1.1
Tir croisé	5.6.13
Charger	5.6.4
Tireur gauchers – tireur droitier	5.1.3
Canons	5.4.1.2
Munition chemisée	5.4.3.2
Appareil de mesure pour poids de détente	5.4.1.6
Mesure le poids de détente	5.4.1.6.2
Organes de visée	5.4.1.3
Munition	5.4.3
Munition – perforante, traçante, incendiaire, ...	5.4.3.3
Interruptions	5.6.11
Interruptions –disciplines 25 m	5.6.11.1
Interruptions – armes anciennes	5.6.11.2
Séries interrompues	5.7.5.3.2
Incident de fonctionnement non justifié	5.7.3.2
Commandements incorrects	5.6.12.3
Coups irréguliers	5.6.12
Coups irréguliers – disciplines 25 m	5.6.12.1
Décharger	5.6.4.3
Pistolet pour tir sur quilles de bowling	5.4.2.5
Pistolet pour tir sur quilles de bowling – classe open	5.4.2.5.2

Pistolet pour tir sur quilles de bowling – classe standard	5.4.2.5.1
Pistolet pour tir sur silhouettes	5.4.2.5
Disciplines pistolet	5.6.2
Chaussures basses	5.4.4.1.6
Règles de stand et de cibles	3
Gêne	5.6.14
Gêne – réclamation non justifiée	5.6.14.2
Gêne – réclamation justifiées	5.6.14.1
Tableau des disciplines pistolet	5.8
Tableau des disciplines pistolet – armes anciennes	5.10
Coups tirés en trop	5.6.12.1.1
Coups précoces ou tardifs	5.6.12.2
Durées	5.6.15
Equipement et munition	5.4
Sécurité	3
Temps de préparation	5.6.3.1
Règles pour tous les pistolets	5.4.1
Règles de compétition	5.6.3
Règles de compétition – pistolet 25 m	5.6.6
Règles de compétition –pistolet 25 m -précision	5.6.6.1.1
Règles de compétition – pistolet vitesse 25 m	5.6.6.1.2
Règles de compétition – pistolet vitesse 25 m	5.6.5
Règles de compétition – armes anciennes	5.6.10
Règles de compétition – pistolet pour tir sur quilles de bowling	5.6.8
Règles de compétition – pistolet pour tir sur silhouettes	5.6.9
Règles de compétition - pistolet supercalibre	5.6.7
Règles de compétition – pistolet supercalibre -précision	5.6.7.3
Règles de compétition – pistolet supercalibre - vitesse	5.6.7.4



APPENDICE A - Tableau des modifications

Version	Date de la modification	Sujet	Regle numéro	En vigueur depuis
1.1	06.01.2010	Quilles de bowling – usage d'un système à basculement	3.3.3.2.1, 3.3.3.2.2, 3.3.3.2.3, 3.3.3.2.4, 3.3.22.1, 5.6.8.6, 5.6.8.7	01.01.2010
1.1	06.01.2010	Errata	4.4.8.11.5, 4.4.9.1.5, 4.4.9.1.6	01.01.2010
1.1	06.01.2010	Ajout aux disciplines armes anciennes LARMORA DONALD MALSON	4.4.8.10.1, 4.4.8.11.4, 4.9, 5.4.2.6.1, 5.4.2.6.2	01.01.2010
1.1	06.01.2010	Ajout des disciplines Benchrest Percussion centrale classe open Percussion annulaire classe standard Percussion annulaire classe open	4.4.9.1.8, 4.4.9.2.1, 4.4.9.2.1.1, 4.4.9.2.2, 4.4.9.2.2.1, 4.4.9.2.3, 4.4.9.2.4	01.01.2010
1.1	06.01.2010	Tableau des armes anciennes	5.10	01.01.2010
1.2	24.01.2010	"MLAIC – Rules and Regulations" (Nouvelle version)	3.3.24, 4.4.8, 5.4.2.6	01.02.2010
2.0	13.01.2011	Erratum – un coup ou plusieurs coups	3.11.9.1 & 3.11.9.2	13.01.2011
3.0	20.10.2011	Modification des règles ISSF	3.1.4 3.3.8.4 3.3.20.8.3 3.5.5.1 3.6.2.2 3.8.14 3.11.4.2 3.17 4.4.12.8.6 4.4.12.9.1 4.5.1.2.1 4.5.1.3.14 5.4.1.6 5.4.1.6.1 5.4.2 5.6.6.1.2.1 5.6.12.1.1.3 5.6.13 5.6.15.1 5.7 5.7.3.1.4 5.7.5.2.2.2	01.01.2012
		Scores identiques en Bench Rest	3.13.6.2	
		25 et 50m Carabine sport ou Carabine standard	4.4.6, 4.4.6.2.1, 4.4.6.2.2, 4.4.6.5, 4.6.9, 4.6.10	
		Benchrest Centerfire – poids des armes	4.4.9.1.2, 4.4.9.1.3, 4.4.9.1.5, 4.4.9.1.6, 4.4.9.2.1.1	
		Tableau des armes longues	4.8	
		Sacs de sable, supports avant et arrière pour les armes BR	4.4.12.13.5, 4.4.12.13.5.1, 4.4.12.13.5.2, 4.4.12.13.5.3	
		Benchrest départage des ex aequos	3.13.6.2	
		Fusil d'ordonnance nombre de coups dans le chargeur, précision sur l'usage des bretelles de tir	4.4.4.5, 4.4.4.11	
4.0	17.01.2013	diamètre 11,43mm	3.3.3.5.1	17.01.2013
		Scores identiques en BR, règles inchangées	3.13.6.2	
		terminologie corrigée HBR	4.4.9.1.1	
		terminologie corrigée HVR	4.4.9.1.2	
		terminologie corrigée LVR	4.4.9.1.3	
		ajouté « pour les carabines 10m 22Z »	4.4.12.12	
		suppression « sable de fond de mer »	4.4.12.13.5	
		support avant, réécriture de la règle en fonction du règlement international	4.4.12.13.5.1	

Version	Date de la modification	Sujet	Regle numéro	En vigueur depuis
4.0	17.01.2013	support arrière, réécriture de la règle en fonction du règlement international	4.4.12.13.5.2	17.01.2013
4.0	17.01.2013	tableau supercalibre poids de détente 1000g	5.8	17.01.2013
5.0	18.12.2014	Cibles Benchrest groupement	3.3.2.7.1; 3.3.2.7.2; 3.3.2.7.3	01.01.2015
5.0	18.12.2014	Cibles Benchrest précision 50 m	3.3.2.7.4; 3.3.2.7.5	01.01.2015
5.0	18.12.2014	Cible d'essai Quilles de Bowling	3.3.3.2.5	01.01.2015
5.0	18.12.2014	Cibles Field Target	3.3.3.4.2; 3.3.3.4.3; 3.3.3.4.4; 3.3.3.4.5; 3.3.3.4.6	01.01.2015
5.0	18.12.2014	Indicateurs de vent Benchrest	3.3.7.1.1; 3.3.7.1.2	01.01.2015
5.0	18.12.2014	Field Target : ligne de tir	3.3.8.4	01.01.2015
5.0	18.12.2014	Field Target : règles pour stands	3.3.23.1; 3.3.23.2; 3.3.23.3; 3.3.23.4	01.01.2015
5.0	18.12.2014	Benchrest : règles pour stands	3.3.26.1; 3.3.26.2; 3.3.26.3; 3.3.26.4	01.01.2015
5.0	18.12.2014	Field Target : point	3.8.13.8	01.01.2015
5.0	18.12.2014	Coups d'essais	3.11.2.3.1.1.2; 3.11.2.3.1.1.3	01.01.2015
5.0	18.12.2014	Benchrest groupement : coups en moins	3.11.6.2.7	01.01.2015
5.0	18.12.2014	Benchrest groupement : tir croisé	3.11.7.9.1	01.01.2015
5.0	18.12.2014	Benchrest groupement : coups dans une mauvaise zone	3.11.8.1.2; 3.11.8.1.3; 3.11.8.1.4	01.01.2015
5.0	18.12.2014	Benchrest : scores identiques	3.13.6.1; 3.13.6.1.1; 3.13.6.1.2; 3.13.6.1.3; 3.13.6.2; 3.13.6.2.1; 3.13.6.3; 3.13.6.3.1;	01.01.2015
5.0	18.12.2014	Field Target : scores identiques	3.13.10	01.01.2015
5.0	18.12.2014	Cibles papiers Benchrest groupement : accessibilité	3.14.4.2.2	01.01.2015
5.0	18.12.2014	Records nationaux	3.15.1	01.01.2015
5.0	18.12.2014	Systèmes de détentes	4.4.1.4.6	01.01.2015
5.0	18.12.2014	Bretelle de tir	4.4.1.5.1; 4.4.1.5.2	01.01.2015
5.0	18.12.2014	Field Target : carabines	4.4.7.1; 4.4.7.2.1; 4.4.7.2.2; 4.4.7.3; 4.4.7.4	01.01.2015
5.0	18.12.2014	Benchrest : carabines	4.4.9.1.1; 4.4.9.1.2; 4.4.9.1.3; 4.4.9.2.1; 4.4.9.2.2; 4.4.9.2.3	01.01.2015
5.0	18.12.2014	Munitions : Field Target et Benchrest Rimfire	4.4.11.1	01.01.2015
5.0	18.12.2014	Vêtements : règles spéciales	4.4.12.12	01.01.2015
5.0	18.12.2014	Benchrest : sacs et supports	4.4.12.13.5; 4.4.12.13.6.1; 4.4.12.13.6.2; 4.4.12.13.6.3;	01.01.2015
5.0	18.12.2014	Field Target : accessoires	4.4.1.2.1; 4.4.12.13.7; 4.4.12.13.7.1; 4.4.12.13.7.2	01.01.2015
5.0	18.12.2014	Field Target : positions	4.5.1.4; 4.5.1.4.1; 4.5.1.4.2; 4.5.1.4.3	01.01.2015
5.0	18.12.2014	Discipline Field Target	4.6.12.1; 4.6.12.2; 4.6.12.3; 4.6.12.4; 4.6.12.5; 4.6.12.6; 4.6.12.7	01.01.2015
5.0	18.12.2014	Discipline Benchrest Centerfire	4.6.15.2	01.01.2015
5.0	18.12.2014	Quilles de bowling : tirs d'essai	5.6.8.2	01.01.2015