



RÈGLES PLATEAU I.S.S.F.

FOSSE- AUTO TRAP - DOUBLE TRAP - SKEET



ÉDITION 2010

Mise en page de Robert.GÉRARD (CNA)

Traduction de Guy SCHLETUS (CNA)

Édition du 20 Février 2010

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

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

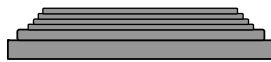
Note: Quand des figures ou des tableaux contiennent une information spécifique, celle-ci a la même valeur qu'une règle numérotée.

Mises à jour en rouge.

Les directives particulières à la FFTIR figurent en italiques

SOMMAIRE

9.1. GÉNÉRALITÉ	1	9.8.6. PROCÉDURE DE COMPLÉMENT DE SÉRIE.....	16
9.1.1.....	1	9.8.7. Classement après complément de série.	16
9.1.2.....	1	9.9. RÈGLES DE CONDUITE	17
9.1.3.....	1	9.9.1. VÊTEMENTS DES TIREURS.	17
9.1.4.....	1	9.9.2. DOSSARDS 17	
9.2. SÉCURITÉ	1	9.9.3. AFFICHAGE DE LA NATIONALITÉ..... 17	
9.2.1. SÉCURITÉ ET AUTODISCIPLINE..... 1		9.9.4. CACHE ŒIL 17	
9.2.2. TRANSPORT DES FUSILS 1		9.10. PLATEAUX 17	
9.2.3. VISÉE..... 1		9.10.1. PLATEAU RÉGULIER 17	
9.2.4. TIRS ET ESSAIS 1		9.10.2. PLATEAU IRRÉGULIER 17	
9.2.5. COMMANDEMENT "STOP" 1		9.10.3. PLATEAU « CASSE »..... 17	
9.2.6. AUTRES COMMANDEMENTS..... 1		9.10.4. PLATEAU "TOUCHE"..... 17	
9.2.7. PROTECTION DES OREILLES ET DES YEUX..... 1		9.10.5. PLATEAU "MANQUE" 17	
9.3. STANDS ET CIBLES	2	9.10.6. "NO BIRDS" 17	
9.4. ÉQUIPEMENTS ET MUNITIONS	2	9.11. CLASSEMENT	19
9.4.1. CONTRÔLE DES ÉQUIPEMENTS..... 2		9.11.1. BUREAU DE CLASSEMENT. 19	
9.4.2. FUSILS..... 2		9.11.2. ENREGISTREMENT DES SCORES 19	
9.4.3. MUNITIONS..... 2		9.11.3. TABLEAUX D’AFFICHAGE. 19	
9.5. OFFICIELS DE LA COMPÉTITION	3	9.11.4. CERTIFICATION DU SCORE..... 20	
9.5.1. GÉNÉRALITÉS..... 3		9.11.5. RÉSULTATS. 20	
9.5.2. JURY 3		9.12. ÉGALITÉS ET BARRAGES	20
9.5.3. DIRECTEUR DE LA COMPÉTITION (Chief Range Officer)..... 3		9.12.1. COMPÉTITION AVEC FINALE. 20	
9.5.4. ARBITRE PRINCIPAL (Chief of Referees)..... 3		9.12.2. 4 TIREURS (OU PLUS) SONT A EGALITE POUR PLUS DE UNE PLACE. 20	
9.5.5. ARBITRES..... 4		9.12.3. COMPÉTITION SANS FINALE. 21	
9.5.6. Arbitre Assistant..... 4		9.12.4. ÉGALITÉS PAR ÉQUIPES. 21	
9.6. DÉFINITION DES ÉPREUVES ET PROCÉDURES DE COMPÉTITION	5	9.12.5. ÉPREUVES DE BARRAGES (shoot-off)..... 21	
9.6.1. Épreuves 5		9.12.6. PROCÉDURE DE BARRAGE. 21	
9.6.2. Entraînement 5		9.13. PÉNALITÉS ET RÉCLAMATIONS	23
9.6.3. ÉPREUVE FOSSE 5		9.13.1. INFRACTION AUX RÈGLES. 23	
9.6.4. Interruption..... 5		9.13.2. DEGRÉ DE PÉNALITÉ. 23	
9.6.5. DISTANCES, ANGLES ET ÉLÉVATION DES PLATEAUX..... 6		9.13.3. AVERTISSEMENT (carton jaune) 23	
9.6.6. VÉRIFICATION DU JURY..... 6		9.13.4. DÉDUCTION (carton vert) 23	
9.6.7. PLATEAU REFUSE 7		9.13.5. DISQUALIFICATION (carton rouge) 25	
9.6.8. "NO BIRD" 7		9.13.6. DISQUALIFICATION en finale. 25	
9.6.9. ÉPREUVE DOUBLE TRAP..... 8		9.13.7. RÉCLAMATIONS VERBALES. 25	
9.6.10. DISTANCES, ANGLES ET ÉLÉVATION DES PLATEAUX..... 8		9.13.8. Désaccord avec une décision de l'Arbitre. 25	
9.6.11. DOUBLE REFUSE. 9		9.14. FINALES	26
9.6.12. DOUBLE "NO BIRD" 9		9.14.1. ÉPREUVES. 26	
9.6.13. DÉCHARGES SIMULTANÉES..... 10		9.14.2. NOMBRE DE FINALISTE DANS CHAQUE ÉPREUVE. 26	
9.6.14. ÉPREUVE SKEET..... 11		9.14.3. ORDRE DE TIR EN FINALE. 26	
9.7. PRÉPARATIFS DE LA COMPÉTITION	15	9.14.4. COMMANDEMENTS..... 26	
9.7.1. PROGRAMME DES TIRS 15		9.14.5. PRÉSENCE AU PAS DE TIR. 26	
9.7.2. REMPLACEMENT D’UN TIREUR. 15		9.14.6. HORAIRE DE DÉPART..... 26	
9.7.3. INTERRUPTION DE TIR. 15		9.14.7. TIREUR EN RETARD OU ABSENT. 26	
9.7.4. RÉPARTITION DES TIREURS (squadding) 15		9.14.8. PROCÉDURE DE FINALE. 26	
9.8. INCIDENTS (MAUVAIS FONCTIONNEMENTS)	16	9.14.9. MAUVAIS FONCTIONNEMENT D’ARME OU DE MUNITION..... 26	
9.8.1. NOMBRE D’INCIDENTS ADMIS. 16		9.14.10. RÉCLAMATION EN FINALE..... 27	
9.8.2. ORDRE D’UTILISATION DES CANONS..... 16		9.14.11. PANNE DU STAND DES FINALES 27	
9.8.3. PROCÉDURE D’INCIDENT. 16		9.15. FIGURES ET TABLES	28
9.8.4. PROCEDURE APRÈS MAUVAIS FONCTIONNEMENT ADMIS..... 16		9.15.1. Angles horizontaux Fosse..... 28	
9.8.5. FUSILS DÉFECTUEUX..... 16		9.15.2. Angles horizontaux Double Trap..... 28	
		9.15.3. Grilles de réglage FOSSE..... 29	
		9.16. INDEX PERSONNEL	30



9.1. GÉNÉRALITÉ

- 9.1.1. Ce règlement constitue une partie du règlement technique de l'ISSF et s'applique à toutes les épreuves de plateau.
- 9.1.2. Tous les tireurs, responsables d'équipes et officiels doivent être familiarisés avec le règlement ISSF et s'assurer que celui-ci est respecté. Il est de la responsabilité de chaque tireur de respecter ces règles.
- 9.1.3. Lorsqu'une règle concerne les tireurs droitiers, l'inverse de cette règle s'applique aux tireurs gauchers.
- 9.1.4. A moins qu'une règle ne s'applique spécifiquement à une épreuve pour hommes ou pour femmes, elle doit s'appliquer uniformément aux épreuves masculines ou féminines.

9.2. SÉCURITÉ

LA SÉCURITÉ EST DE LA PLUS HAUTE IMPORTANCE.

Voir les règles techniques section 6

9.2.1. SÉCURITÉ ET AUTODISCIPLINE

La sécurité des tireurs, des arbitres et personnels du stand ainsi que des spectateurs exige une surveillance attentive et constante du maniement des armes et des précautions dans les déplacements à l'intérieur du stand.

Il est fortement recommandé au personnel présent en avant de la ligne de tir de porter des vêtements très visibles.

Une auto discipline est nécessaire de la part de tous, sinon il incombe aux officiels du pas de tir de faire preuve d'autorité et aux tireurs et responsables d'équipes de les assister dans cette action.

9.2.2. TRANSPORT DES FUSILS

- 9.2.2.1. Par sécurité, les fusils - même vides- doivent toujours être manipulés avec un maximum de précautions (la pénalité possible peut être la: **DISQUALIFICATION**)

- Les conventionnels à double canon doivent être transportés vides et visiblement ouverts.
- Les semi automatiques doivent être transportés vides, la culasse visiblement ouverte et le canon pointé dans une direction sûre c'est à dire uniquement vers le ciel ou vers le sol.
- Les fusils non utilisés doivent être placés dans l'armurerie de stand, un casier, une armoire fermée ou autre lieu sécurisé.
- Les fusils ne peuvent être chargés qu'au poste de tir et après le commandement ou le signal "DÉPART".
- Les cartouches ne peuvent être placées dans aucune partie du fusil avant que le tireur ne soit à son poste, face à la fosse avec l'arme pointée vers la zone de tir et après l'autorisation de l'Arbitre.
- Lorsque le tir est interrompu, le fusil doit être ouvert et vidé.
- Aucun tireur ne doit se retourner sur le pas de tir avant que son fusil ne soit vide et ouvert.
- Après le dernier coup et avant de placer le fusil sur un râtelier ou dans une armoire etc. le tireur doit s'assurer et l'Arbitre doit vérifier avant le départ du poste de tir qu'il n'y a ni cartouche ni étui dans la chambre ou le magasin.
- Le maniement d'armes fermées est interdit quand du personnel se trouve en avant de la ligne de tir.

9.2.3. VISÉE

- 9.2.3.1. Les exercices de visée ne peuvent être effectués qu'avec l'autorisation de l'Arbitre et seulement sur le poste de tir attribué ou dans une zone prévue à cet effet.
- 9.2.3.2. Viser ou tirer le plateau d'un autre tireur est interdit.
- Viser ou tirer délibérément sur un oiseau vivant ou autre animal est interdit.
- 9.2.3.3. Viser dans toute zone autre que celle spécifiée est interdit.

9.2.4. TIRS ET ESSAIS

- 9.2.4.1. Les tirs ne peuvent avoir lieu que si c'est le tour du tireur et si le plateau a été lancé.
- 9.2.4.2. Après autorisation de l'Arbitre, l'essai (2 coups maximum) est autorisé pour chaque tireur chaque jour de compétition immédiatement avant le début de sa première série de la journée et avant l'observation des cibles.
- 9.2.4.3. L'essai est aussi autorisé pour chaque tireur avant finale ou tout barrage avant ou après finale et avant l'observation des cibles.
- 9.2.4.4. Les coups du tir d'essai ne doivent pas être **tirés dans le sol** à l'intérieur de la zone de tir.
- 9.2.4.5. L'essai après réparation du fusil doit être organisé avec l'Arbitre ou le Directeur de la Compétition.

9.2.5. COMMANDEMENT "STOP"

- 9.2.5.1. Le tir doit cesser immédiatement au commandement ou signal "STOP".
Tous les tireurs doivent alors décharger leurs armes et les mettre en sécurité.
- 9.2.5.2. Aucun fusil ne pourra être fermé avant que l'ordre "DÉPART" soit donné.
- 9.2.5.3. Le tir ne peut reprendre qu'au commandement "DÉPART" ou au signal approprié.
- 9.2.5.4. Tout tireur qui manie un fusil fermé après le commandement "STOP", sans autorisation de l'Arbitre pourra être disqualifié.

9.2.6. AUTRES COMMANDEMENTS

- 9.2.6.1. Les commandements dans les compétitions supervisées par l'ISSF doivent être donnés en anglais.
- 9.2.6.2. Les Arbitres ou autre responsable de stand approprié sont chargés de donner les commandements de "DÉPART", de "STOP" et autres ordres nécessaires.
Les arbitres doivent s'assurer que les commandements sont exécutés et que les armes sont manipulées sans danger.

9.2.7. PROTECTION DES OREILLES ET DES YEUX

- 9.2.7.1. Il est recommandé aux tireurs et à toutes autres personnes se trouvant au voisinage immédiat du pas de tir, de porter un appareil de protection de l'ouïe. Pour les tireurs, l'appareil ne devra pas contenir de dispositif de réception.
- 9.2.7.2. Il est recommandé à tous les tireurs de porter des lunettes de tir anti- éclats ou un dispositif similaire de protection des yeux.

**9.3. STANDS ET CIBLES.**

Les spécifications des plateaux et des stands trouvent dans les règles techniques section 6.

9.4. ÉQUIPEMENTS ET MUNITIONS

Voir règles techniques section 6

9.4.1. CONTRÔLE DES ÉQUIPEMENTS

Le Jury doit mettre en œuvre un programme de contrôle d'équipement pour vérifier les armes, les vêtements et autres équipements. Le Jury peut examiner à tout instant tous les articles de l'équipement d'un tireur y compris l'habillement.

Les chefs d'équipe sont également tenus responsables de la conformité aux règles des équipements utilisés par leurs tireurs

9.4.2. FUSILS

9.4.2.1. Tous les types de fusils à canon lisse, y compris semi-automatiques, de calibre égal ou inférieur à 12 peuvent être utilisés.

9.4.2.2. Détente à relâchement

Les fusils avec toute forme de détente ou mécanisme à relâchement sont interdits

9.4.2.3. Bretelles

Bretelles et courroies sur les armes sont interdites.

9.4.2.4. Magasins

Les armes avec magasin doivent avoir celui-ci bloqué de façon qu'il ne soit pas possible d'y introduire plus d'une cartouche.

9.4.2.5. Changement d'arme

Le changement d'une arme en bon état de fonctionnement ou d'une pièce y compris un "choke" interchangeable est interdit dans la même série

9.4.2.6. Compensateurs.

L'addition de compensateurs ou autres dispositifs similaires fixés au canon est autorisée dans l'épreuve de Skeet mais interdite dans les épreuves de Fosse, Double Trap.

9.4.2.7. Événements de canon

- Les événements de canon sont autorisés s'ils se situent à moins de **20 cm** de la bouche du canon
- Les "chokes" interchangeables avec événements sont autorisés à condition que la longueur totale des événements, une fois le choke monté, n'excède pas **20 cm**, mesuré depuis le bout du choke.

9.4.2.8. Viseurs optiques.

Tout dispositif fixé au fusil grossissant, éclairant la position future des plombs ou améliorant la vision du plateau est interdit.

9.4.3. MUNITIONS**9.4.3.1 Spécifications des munitions.**

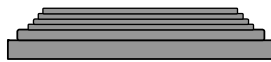
Les cartouches utilisées lors des compétitions ISSF doivent répondre aux spécifications suivantes:

- Longueur maximum de l'étui après le tir : 70mm.
- La charge de tir ne doit pas dépasser 24.5gr.
- Les grains doivent être de forme sphérique
- Grains en plomb, alliage de plomb ou autre matériau approuvé par l'ISSF
- Le diamètre des grains ne doit pas dépasser 2,6 mm
- Les grains peuvent être pourvus d'un traitement de surface
- Les cartouches à poudre noire, traçantes, incendiaires ou spéciales sont interdites
- Aucune modification interne (chargement inverse des composants, croisillons, etc.) ne doit être faite pour donner un effet accru ou spécial de dispersion.

9.4.3.2. Examen de cartouche

Le Jury doit mettre en œuvre un programme d'inspection des cartouches qui cause un minimum de perturbation au tir ou aux tireurs durant la compétition..

- L'Arbitre ou un membre du Jury peut prélever une cartouche non tirée de l'arme d'un tireur afin de l'examiner.
- L'Arbitre ou le Jury peut prélever une cartouche à n'importe quel moment quand le tireur est sur le stand.
- Si le tireur a utilisé une arme ou des munitions non conformes aux règles, le Jury pourra décider que tous les plateaux tirés ainsi seront comptés "**MANQUÉS**".
- Si le Jury estime que la faute était intentionnelle il peut disqualifier le tireur. S'il pense que celui-ci ne pouvait pas avoir raisonnablement conscience de sa faute et que par celle-ci il n'a obtenu aucun avantage essentiel, le Jury peut décider de ne pas imposer de pénalité.



9.5. OFFICIELS DE LA COMPÉTITION

9.5.1. GÉNÉRALITÉS

Toute personne désignée à un poste d'officiel dans une compétition ISSF doit être en possession d'une qualification valide et appropriée au niveau des épreuves.

9.5.2. JURY

9.5.2.1. Avant la compétition.

Le Jury doit s'assurer de la conformité :

- des stands
- du lancement des plateaux
- de l'organisation de la compétition

9.5.2.2. Pendant la compétition.

La fonction du Jury est de :

- Superviser les épreuves.
- Conseiller et assister le Comité d'Organisation.
- S'assurer de l'application correcte des règles de tir.
- Vérifier la conformité de l'équipement, des fusils et des munitions des tireurs.
- Vérifier après une panne de lanceur que les plateaux sont lancés correctement.
- Traiter les réclamations déposées selon les règles.
- Faire respecter la conformité des inscriptions commerciales sur les vêtements et équipements.
- Décider des pénalités et sanctions.
- Appliquer les sanctions appropriées.

Décider de tous les cas non prévus par les présents règlements ou non conformes à l'esprit de ces règles.

9.5.3. DIRECTEUR DE LA COMPÉTITION (Chief Range Officer).

9.5.3.1. Le Directeur de la compétition est nommé par le Comité d'Organisation.

Il doit être titulaire d'une licence valide d'Arbitre ou de Juge Plateaux.

9.5.3.1.1. Il doit avoir une large expérience du tir aux plateaux et une connaissance approfondie des armes et des équipements de stand.

9.5.3.2. Le Directeur de la compétition est responsable de

- Tous les problèmes techniques et logistiques avec droit de regard sur la préparation et une bonne conduite de la compétition.
- Il assume ses tâches en étroite collaboration avec le Délégué Technique, le Jury, le Comité d'Organisation, l'Arbitre Principal, le Classement et les autres dirigeants.

9.5.3.3. Les responsabilités du Directeur de la compétition sont généralement les suivantes:

- Donner instructions et suivre la préparation des stands et leur conformité avec les règles techniques et de sécurité prévues pour les épreuves plateaux telles que décrites dans les règles techniques de l'ISSF.
- Donner instructions et suivre la préparation des services : entreposage des armes et munitions, service médical et technique, communication entre stands, personnel de service.
- Donner instructions et suivre la préparation des plateaux d'entraînement et de compétition
- Prévoir les plateaux spéciaux (flash) avec poudre colorante pour les finales et barrages après finales.
- S'assurer que les lanceurs sont bien conformes au réglage prévu pour la journée.
- S'assurer du bon fonctionnement technique des stands.
- S'assurer que les équipements de chaque stand sont bien placés (tableau de score, sièges pour les Assistants, installations pour les tireurs, marqueurs etc.)
- Prévoir une balance décimale pour peser les charges de plomb et les plateaux.
- Prévoir les instruments de mesure des plombs et des plateaux.
- Aider le Comité d'Organisation à établir les horaires d'entraînement et plans de tir de la compétition.
- Aider le Comité d'Organisation à préparer les réunions techniques pour les officiels et les responsables des équipes.
- Décider, en accord avec le Jury, des changements d'horaires, des attributions de stands ainsi que des interruptions du tir sur les stands pour des motifs de sécurité ou autres.
- Instruire le personnel de service sur les lanceurs et systèmes de déclenchement en insistant en particulier sur la sécurité.

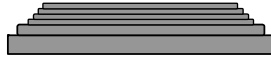
9.5.4. ARBITRE PRINCIPAL (Chief of Referees)

9.5.4.1. L'Arbitre Principal est nommé par le Comité d'Organisation.

9.5.4.1.1. Il doit être titulaire d'une licence d'Arbitre plateau ISSF, il doit avoir une large expérience du tir aux plateaux et une connaissance approfondie des armes et des règles ISSF relatives au plateau.

9.5.4.2. Les responsabilités de l'Arbitre Principal sont généralement les suivantes:

- Aider le Comité d'Organisation dans la sélection et la désignation des Arbitres.
- Superviser les Arbitres et Arbitre Assistants.
- Informer les Arbitres et Arbitre Assistants de stands sur l'organisation et le déroulement de la compétition.
- Organiser les horaires et affectations des arbitres sur les stands.
- Décider avec le Jury, quand et sur quel stand un tireur peut compléter ou tirer sa série après avoir été obligé de quitter sa planche pour réparer un incident de fonctionnement ou avoir été déclaré absent au début du tir.
- Informer en permanence le Directeur de compétition de toutes difficultés mécaniques ou autres, survenant sur l'un des stands.



9.5.5. ARBITRES

9.5.5.1. Les arbitres sont nommés par le Comité d'Organisation en coopération avec l'Arbitre Principal. Ils doivent :

- posséder une licence ISSF de juge plateau valide
- avoir une grande expérience du tir aux plateaux
- avoir une parfaite connaissance des fusils et des règles des compétitions ISSF.

9.5.5.2. **Les principales tâches de l'Arbitre sont de:**

- Vérifier avant le début d'une série que tous les tireurs de la planche sont présents sur le stand
- S'assurer de l'application correcte de la procédure pour déclarer un tireur "**ABSENT**" (voir la règle "tireur absent")
- Décider immédiatement si un plateau est "**TOUCHE**" (dans tous les cas douteux ou si le tireur réclame, l'arbitre doit consulter les Arbitres Assistants avant de prendre la décision finale)
- Décider immédiatement si un plateau est "**MANQUÉ**"
- Donner un signal clair et audible pour tout plateau déclaré "**MANQUÉ**".
- Décider immédiatement des plateaux **IRRÉGULIERS** et **NO BIRDS**.
- (si possible, il doit crier "**NO BIRD**" ou faire un signal quelconque avant que le tireur ne tire)
- Donner les **AVERTISSEMENTS** et **DÉDUCTIONS** automatiques appropriés lorsque les règles ne sont pas observées.
- S'assurer de l'enregistrement correct du résultat de chaque tir
- S'assurer que les tireurs ne sont pas gênés.
- Faire cesser tout "coaching" illégal.
- Décider de toutes les réclamations reçues des tireurs.
- Décider des armes hors d'usage.
- Décider des mauvais fonctionnements.
- Assurer une conduite correcte de la série.
- S'assurer de l'application des règles de sécurité.

Note: les plateaux irréguliers exigent une décision immédiate de l'arbitre.

9.5.5.3. **Avertissements infligés par l'Arbitre**

- L'Arbitre peut donner les **avertissements** (carton jaune) et doit les enregistrer sur la feuille de marque.
- L'Arbitre ne peut pas infliger les pénalités et disqualifications qui sont de la responsabilité du Jury.

9.5.6. Arbitre Assistant.

9.5.6.1. L'Arbitre doit être assisté de 2 ou 3 assistants:

- Désignés généralement à tour de rôle de préférence parmi les tireurs de la planche précédente.
- Tout tireur, s'il est désigné, doit remplir la fonction d'assistant
- Le Comité d'Organisation peut fournir des assistants qualifiés en remplacement.
- L'Arbitre peut accepter des remplaçants expérimentés.
- **Le coach ne doit pas être un substitut s'il y a un tireur de la même nation dans la planche**

9.5.6.2. **Les principales tâches de l'Arbitre Assistant sont de:**

- D'observer chaque plateau lancé.
- D'observer soigneusement si le plateau n'est pas cassé avant qu'il ne soit tiré.
- De donner, immédiatement après le tir, un signal s'il considère que le plateau est "**MANQUÉ**".
- D'inscrire (si demandé) sur la feuille de marque le résultat de la décision de l'Arbitre pour chaque tir.
- De répondre à l'Arbitre sur toutes questions relatives aux plateaux.
- Les assistants doivent être placés dans une position telle qu'ils puissent observer l'ensemble de la zone de tir.
- Indiquer à l'arbitre de l'épreuve de Skeet si le plateau n'est pas touché en dehors des limites.

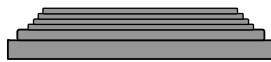
9.5.6.3. **Arbitre Assistant absent**

Un tireur désigné Arbitre Assistant qui ne se présente pas, refuse sans motif plausible ou ne peut se faire remplacer valablement, sera pénalisé par le Jury d'une déduction de 1 plateau de son score final pour chacun des refus.

Les refus ultérieurs pourront entraîner sa disqualification de la compétition.

9.5.6.4. **Information de l'Arbitre.**

L'Arbitre doit toujours prendre la décision finale. Si un Arbitre Assistant est en désaccord, il doit prévenir l'Arbitre en levant son bras ou en attirant son attention d'une autre manière. L'Arbitre prendra ensuite sa décision.

**9.6. DÉFINITION DES ÉPREUVES ET PROCÉDURES DE COMPÉTITION****9.6.1. Épreuves**

Les épreuves de plateau sont les suivantes: **FOSSE, DOUBLE TRAP ET SKEET**

9.6.1.1. Les programmes des épreuves sont les suivants:

Épreuves	Nombre de plateaux	
	Hommes	Dames
Fosse (en séries de 25)	125 + finale	75 + finale
Double Trap (en séries de 50)	150 + finale	---
Double Trap (en séries de 40)	----	120
Skeet (en séries de 25)	125 + finale	75 + finale

9.6.2. Entraînement

9.6.2.1. **Entraînement Pré Compétition.**

- Un entraînement pré compétition doit être organisé pour chaque épreuve le jour précédent la compétition sur les mêmes stands et avec des plateaux identiques à ceux prévus pour la compétition.
- Un tel entraînement doit être programmé équitablement entre **les tireurs présents** de façon à ne donner d'avantage à personne.

9.6.2.2. **Entraînement non officiel.**

Toute disponibilité de stand pour entraînement non officiel est de la responsabilité du Comité d'Organisation qui doit:

- S'assurer qu'un tel entraînement n'interfère pas avec des épreuves de la compétition.
- Être programmé équitablement entre les nations présentes de façon à ne donner avantage à personne.
- S'assurer que tous les responsables d'équipes présentes sont informés du programme d'entraînement.

9.6.3. ÉPREUVE FOSSE

9.6.3.1. **Conduite d'une série de Fosse.**

Les tireurs de la "planche" doivent gagner leurs postes respectifs dans l'ordre figurant sur la feuille de marque avec suffisamment de munitions et l'équipement nécessaire pour réaliser la série.

Le sixième tireur doit se placer dans la zone indiquée derrière le poste 1, prêt à rejoindre celui-ci dès que le premier tireur aura tiré un plateau régulier et que le résultat sera connu.

L'Arbitre prend la "planche" en charge et quand les procédures préliminaires sont terminées (nom, dossards, Arbitre Assistants, tirs d'essai, observation des plateaux d'essai, etc.) il donne le commandement "**DÉPART**".

9.6.3.2. **Procédure.**

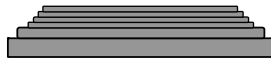
- Quand le premier tireur est prêt à tirer, il doit épauler et appeler clairement à haute voix : "**PULL**", "**LOSS**", "**GO**" ou tout autre signal ou commandement, après quoi, le plateau doit être lancé immédiatement. Quand le résultat du tir est connu, le second tireur doit faire la même chose, suivi du troisième et ainsi de suite.
- Quand le tireur appelle le plateau, celui-ci doit être lancé immédiatement, compte tenu uniquement du temps de réaction humain pour presser un bouton si le déclenchement est manuel.
- Deux coups peuvent être tirés sur chaque plateau, sauf en finale et lors des barrages avant ou après finale où une seule cartouche doit être chargée.
- Après que le premier tireur ait tiré un plateau régulier, il doit se préparer à gagner le poste 2 dès que le tireur à ce poste aura tiré un plateau régulier. Les autres tireurs de la "planche" devront sur leurs postes faire la même chose en rotation de gauche à droite.
- La rotation continue ainsi jusqu'à ce que chaque tireur ait tiré 25 plateaux.
- A partir du moment où la série a commencé le tireur ne peut fermer son fusil que lorsque le tireur précédent a terminé son tour.
- Après son tir, le tireur ne doit pas quitter son poste avant que le tireur à sa droite n'ait tiré un plateau régulier avec un résultat enregistré sauf quand il a terminé son tir au poste 5 après lequel il doit se rendre immédiatement vers le poste 1 (6) en évitant de déranger les tireurs qui sont sur la ligne de tir derrière laquelle il passe.
- Tous les fusils doivent être transportés ouverts pendant les déplacements entre les postes 1 à 5 et transportés ouverts et déchargés lors du déplacement du poste 5 vers le poste 1 (6).
- Aucun tireur ayant terminé le tir à son poste ne devra se rendre au poste suivant d'une manière telle qu'il puisse gêner un autre tireur ou un officiel.

9.6.3.3. **Temps limite de préparation**

- Le tireur doit se mettre en place, charger son arme et appeler son plateau dans les **10 secondes** après que le tireur à sa gauche ait tiré un plateau régulier avec un résultat enregistré ou que l'Arbitre ait donné le commandement "**DÉPART**".
- Si le délai n'est pas respecté, les pénalités prévues par les règles seront appliquées.

9.6.4. Interruption.

Si une série est interrompue pendant plus de 5 minutes, pour une raison technique non imputable à un tireur, la planche pourra - avant la reprise - observer un plateau régulier de chaque lanceur du groupe ou l'interruption a eu lieu.

**9.6.5. DISTANCES, ANGLES ET ÉLÉVATION DES PLATEAUX****9.6.5.1. Tables de réglage (grille) Fosse.**

Chaque machinerie de fosse doit être réglée chaque jour avant le début de compétition d'après une des 9 tables de réglage (I à IX) tirée au sort sous le contrôle du Délégué Technique et du Jury.

9.6.5.2. Réglage spécial prioritaire des stands Fosse**2 jours (75+50)**

2 JOURS	1 ^{er} JOUR 75 PLATEAUX	2 ^{ème} JOUR 50 PLATEAUX
3 stands	Trois grilles différentes, 1 sur chaque stand	Changement mais grille unique pour tous les stands
4 stands	Une grille unique pour tous les stands	Changement mais grille identique sur 1 / 3 Changement mais grille identique sur 2 / 4

2 jours (50+75)

2 JOURS	1 ^{er} JOUR 50 PLATEAUX	2 ^{ème} JOUR 75 PLATEAUX
3 stands	Une grille unique	Changement mais 1 grille différente sur chaque stand
4 stands	Grille identique sur 1 / 3 Grille différente mais identique sur 2 / 4	Changement mais 1 grille différente sur chaque stand

3 jours (50+50+25)

3 JOURS	1 ^{er} JOUR 50 PLATEAUX	2 ^{ème} JOUR 50 PLATEAUX	3 ^{ème} JOUR 25 PLATEAUX
3 stands ou	Une grille unique pour tous les stands	Changement mais 1 grille différente sur chaque stand	

ou

3 stands	Une grille unique pour tous les stands	Changement mais grille unique	Changement mais grille unique
4 stands ou	Grille identique sur 1 / 3 Grille différente mais identique sur 2 / 4	Changement mais grille unique pour tous les stands	Changement mais grille unique pour tous les stands

ou

4 stands	1 grille différente sur chaque stand		Changement mais grille unique pour tous les stands
----------	--------------------------------------	--	--

3 jours (50+25+50)

3 JOURS	1 ^{er} JOUR 50 PLATEAUX	2 ^{ème} JOUR 25 PLATEAUX	3 ^{ème} JOUR 50 PLATEAUX
3 stands	1 grille différente sur chaque stand		Changement mais grille unique pour tous les stands
4 stands	Grille identique sur 1 / 3 Grille différente mais identique sur 2 / 4	Changement mais grille unique pour tous les stands	Changement mais grille identique sur 1 / 3 Changement mais grille identique sur 2 / 4

3 jours (25+50+50)

3 JOURS	1 ^{er} JOUR 25 PLATEAUX	2 ^{ème} JOUR 50 PLATEAUX	3 ^{ème} JOUR 50 PLATEAUX
3 stands	1 grille différente sur chaque stand		Changement mais grille unique pour tous les stands
4 stands	Grille unique pour tous les stands	Changement mais grille identique sur 1 / 3 Changement mais grille identique sur 2 / 4	Changement mais grille identique sur 1 / 3 Changement mais grille identique sur 2 / 4

2 ou 3 jours de compétition

5 stands	1 grille différente pour chaque stand		
----------	---------------------------------------	--	--

9.6.5.3. Si le réglage spécial ci-dessus n'est pas utilisé, les "planches" seront organisées de façon que chacune d'elles utilise :

- Chaque stand le même nombre de fois
- Un réglage particulier le même nombre de fois

9.6.5.4. Si le Comité d'organisation et le Jury décident que l'épreuve de fosse se déroulera pour chaque catégorie de tireurs (Hommes, Dames ou Juniors) sur seulement un stand, le réglage sera modifié chaque fois que les tireurs du groupe auront tiré 50 plateaux (à l'exception de la Finale de Coupe du Monde)

9.6.5.5. Limites des plateaux.

Chaque plateau doit être lancé selon le plan choisi dans les tables de réglage (I à IX) et à l'intérieur des limites suivantes:

- Hauteur à 10m: 1.5m à 3.5m avec tolérance de 0.5m (donc minimum 1m et maximum 4m)
- Angle: maximum 45° à gauche ou droite.
- Distance: 76m +/- 1m (à partir de l'avant du toit de la fosse)

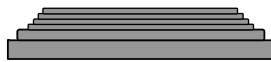
9.6.5.6. Réglage des lanceurs.

Chaque lanceur doit être réglé de la manière suivante:

- Régler l'angle à 0° (position pleine avant)
- Mesurer la hauteur à 10m à partir de l'avant du toit de la fosse.
- Régler la tension du ressort et la hauteur pour obtenir la hauteur et la distance requises.
- Régler à l'angle requis mesuré depuis un point juste au dessus du centre de chaque lanceur jusqu'au sommet du toit de la fosse.

9.6.6. VÉRIFICATION DU JURY**9.6.6.1. Plateaux d'essai.**

- Chaque jour, après que les lanceurs aient été réglés avec approbation du Jury, un plateau d'essai doit être lancé de chaque lanceur dans l'ordre.
- Ces plateaux d'essai pourront être observés par les tireurs.
- Après que le Jury a examiné et approuvé les réglages des lanceurs, l'accès des fosses est interdit aux tireurs, entraîneurs et officiels des équipes.
- Chaque stand sera réglé chaque jour avant le début des épreuves. Ces réglages seront examinés approuvés et scellés par le Jury.

**9.6.6.2. Trajectoire irrégulière.**

Tout plateau dont la trajectoire ne respecte pas les valeurs conformes d'angle, de hauteur et distance sera considéré irrégulier.

9.6.7. PLATEAU REFUSE

Un tireur peut refuser un plateau si:

- Le plateau n'est pas lancé immédiatement après l'appel du tireur (voir Note)
- Le tireur est visiblement gêné.
- L'Arbitre reconnaît que le plateau était irrégulier.

9.6.7.1. Procédure du tireur.

Le tireur qui refuse un plateau doit l'indiquer en changeant sa position, en ouvrant son arme et en levant un bras.

L'Arbitre doit alors donner sa décision.

9.6.8. "NO BIRD"

9.6.8.1. Un plateau "NO BIRD" est un plateau qui n'est pas lancé selon les règles :

- La décision de "NO BIRD" est toujours de la responsabilité de l'Arbitre.
- Un plateau déclaré "NO BIRD" par l'Arbitre devra être répété obligatoirement par le même lanceur (qu'il soit touché ou non). Le tireur ne peut pas le refuser même s'il considère qu'il a été lancé d'un autre lanceur du même groupe.
- L'Arbitre doit essayer de crier "NO BIRD" avant le tir. Cependant si il le fait aussi tôt que possible après le tir sa décision demeure et le plateau sera répété qu'il ait été TOUCHÉ ou non.

9.6.8.2. "NO BIRD" sera déclaré MÊME SI LE TIREUR A TIRÉ quand:

- Le plateau qui émerge est cassé ou irrégulier.
- La couleur du plateau est nettement différente de celle des autres plateaux utilisés pour la compétition ou l'entraînement.
- Deux plateaux sont lancés.
- Le plateau est lancé d'un lanceur d'un autre groupe.
- Un tireur tire en dehors de son tour.
- Un autre tireur tire sur le même plateau.
- L'Arbitre est convaincu que le tireur a été visiblement gêné par une cause extérieure après avoir appelé le plateau.
- L'Arbitre détecte une première violation - dans la série - de la position du pied.
- L'Arbitre détecte une première violation du temps limite.
- L'Arbitre, pour quelque raison que ce soit, ne peut décider si le plateau était "TOUCHE" ou non. Dans ce cas, l'Arbitre doit toujours consulter ses Arbitres Assistants avant d'annoncer sa décision.
- Le coup est déchargé involontairement avant que le tireur n'appelle le plateau (cependant, si le tireur tire le plateau avec le second coup, le résultat sera enregistré)
- Le 1^{er} coup est manqué et le 2^{ème} n'est pas tiré en raison d'un mauvais fonctionnement admissible du fusil ou de la cartouche. Le plateau doit être répété et ne pourra être "TOUCHÉ" que par le 2^{ème} coup. (si le plateau est atteint par le premier coup, il sera déclaré "MANQUÉ").

9.6.8.3. "NO BIRD" sera déclaré SI LE TIREUR N'A PAS TIRÉ quand:

- Le plateau est lancé avant que le tireur n'appelle.
- Le plateau n'est pas lancé immédiatement après l'appel (voir Note)
- La trajectoire du plateau est irrégulière (voir Note)
- Mauvais fonctionnement admissible du fusil ou de la cartouche.
- Le 1^{er} coup n'est pas tiré en raison d'un mauvais fonctionnement admissible du fusil ou de la cartouche et le 2^{ème} n'est pas tiré. Si le 2^{ème} coup est tiré le résultat est enregistré.

Note: A moins que l'Arbitre n'annonce "NO BIRD" avant, pendant ou juste après le tir, aucune réclamation pour plateau irrégulier ne sera admise après le tir si le lancement est prétendu prématuré ("Quick Pull") ou tardif ("Slow Pull") ou si l'irrégularité prétendue consiste en un écart de trajectoire. De toute manière, si le plateau est tiré, le résultat doit être enregistré.

9.6.8.4. Un plateau doit être déclaré "MANQUÉ" quand:

- Il n'est pas touché durant son vol.
- Il est simplement "fumé" sans qu'aucun fragment ne s'en soit détaché.
- Le tireur - sans raison autorisée - n'a pas tiré le plateau régulier qu'il a appelé.
- Le tireur a ouvert l'arme ou touché la sûreté avant l'examen de l'Arbitre après un mauvais fonctionnement du fusil ou de la cartouche.
- Le tireur subit un troisième mauvais fonctionnement de l'arme ou de la cartouche dans la série.
- Le premier coup rate le plateau et le deuxième ne peut être tiré car le tireur a oublié d'introduire la seconde cartouche, oublié de dégager le cran d'arrêt du magasin d'un fusil semi-automatique ou que le recul du premier coup a fait glisser la sécurité.
- Le tireur n'a pas tiré après oubli d'ôter la sécurité ou de charger.
- Le temps limite est dépassé et tireur déjà averti dans la même série.
- L'Arbitre détecte une faute de pied et le tireur a déjà été averti dans la même série.

9.6.8.5. **Décharges simultanées.**

9.6.8.5.1. "NO BIRD" ne sera pas déclaré quand 2 coups sont déchargés simultanément. Le plateau qui a reçu la double décharge sera compté normalement selon le résultat.

9.6.8.5.2. Si après une décharge simultanée, l'Arbitre et le tireur estiment que l'arme doit être réparée, les procédures de mauvais fonctionnement seront appliquées.

**9.6.9. ÉPREUVE DOUBLE TRAP****9.6.9.1. Conduite d'une série de Double Trap.**

- Les tireurs de la "planche" doivent gagner leurs postes respectifs dans l'ordre figurant sur la feuille de marque avec suffisamment de munitions et l'équipement nécessaire pour réaliser la série.
- Le sixième tireur doit se placer dans la zone indiquée derrière le poste 1, prêt à rejoindre celui-ci dès que le premier tireur aura tiré un doublé régulier et que le résultat sera connu.
- L'Arbitre prend la "planche" en charge et quand les procédures préliminaires sont terminées (nom, dossards, Arbitre Assistants, tirs d'essai, observation des plateaux d'essai, etc.), il donne le commandement "**DÉPART**".

9.6.9.2. Procédure

- Quand le 1^{er} tireur est prêt à tirer, il doit épauler et appeler clairement à haute voix : "**PULL**", "**LOSS**", "**GO**" ou tout autre signal ou commandement, après quoi, le doublé doit être lancé dans un temps indéfini variant de manière aléatoire de zéro à un maximum d'une seconde.
- Quand le résultat du tir est connu, le second tireur doit faire la même chose
- Après que le 1^{er} tireur ait tiré un doublé régulier, il doit se préparer à gagner le poste 2 dès que le tireur à ce poste aura tiré un doublé régulier. Les autres tireurs de la "planche" devront sur leurs postes faire la même chose en rotation de gauche à droite.
- La rotation continue ainsi jusqu'à ce que chaque tireur ait tiré le nombre requis de doublés.
- A partir du moment où la série a commencé le tireur ne peut fermer son fusil que lorsque le tireur précédent a terminé son tour.
- Après son tir, le tireur ne doit pas quitter son poste avant que le tireur à sa droite n'ait tiré un plateau régulier avec un résultat enregistré sauf quand il a terminé son tir au poste 5 après lequel il doit se rendre immédiatement vers le poste 1 (6) en évitant de déranger les tireurs qui sont sur la ligne de tir derrière laquelle il passe.
- Tous les fusils doivent être transportés ouverts pendant les déplacements entre les postes 1 à 5 et transportés ouverts et déchargés lors du déplacement du poste 5 vers le poste 1 (6).
- Aucun tireur ayant terminé le tir à son poste ne devra se rendre au poste suivant d'une manière telle qu'il puisse gêner un autre tireur ou un officiel.

9.6.9.3. Temps limite de préparation

Le tireur doit se mettre en place, charger son arme et appeler son doublé dans les **10 secondes** après que le tireur à sa gauche ait tiré un doublé régulier avec un résultat enregistré ou que l'Arbitre ait donné le commandement "**DÉPART**".

Si le délai n'est pas respecté, les pénalités prévues par les règles seront appliquées.

9.6.9.4. Interruption

Si une série est interrompue pendant plus de 5 minutes, pour une raison technique non imputable à un tireur, la planche pourra - avant la reprise - observer un doublé régulier des deux lanceurs ou l'interruption a eu lieu.

9.6.10. DISTANCES, ANGLES ET ÉLÉVATION DES PLATEAUX.**9.6.10.1 Tables de réglage.**

Chaque lanceur sera réglé chaque jour avant le début des épreuves suivant la table ci-dessous.

Réglage	N°	Direction	Hauteur à 10m (+/-0.1m)	Portée
A	7 (1)	5°G	3.0m	55 m +/- 1m (mesuré à partir de l'avant du toit de la fosse)
	8(2)	0°	3.5m	
B	8(2)	0°	3.5m	
	9(3)	5° D	3.0m	
C	7(1)	5°G	3.0m	
	9(3)	5° D	3.0m	

Note: Les angles des 2 lanceurs doivent être réglés à 5° entre 7-8 ou 8-9 et 10° entre 7-9.
Ces angles ne doivent pas être dépassés.

9.6.10.2. Vérifications du Jury

Chaque stand sera réglé chaque jour avant le début des épreuves. Ces réglages seront examinés approuvés et scellés par le Jury.

9.6.10.4. Plateaux d'essai.

Chaque jour, après que les lanceurs aient été réglés avec approbation du Jury, un doublé d'essai régulier doit être lancé de chaque lanceur dans l'ordre.

Ces plateaux d'essai pourront être observés par les tireurs.

Après que le Jury a examiné et approuvé les réglages des lanceurs, l'accès des fosses est interdit aux tireurs, entraîneurs et officiels des équipes.

9.6.10.4 Réglage Double Trap en finale.

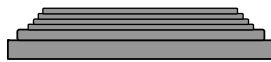
La grille "C" doit être utilisée pour les finales et pour tous les barrages avant et après ces finales.

Les barrages avant la finale peuvent avoir lieu sur n'importe quel stand.

Les barrages après la finale doivent avoir lieu sur le stand de la finale.

9.6.10.5 Trajectoire irrégulière.

Tout plateau dont la trajectoire ne respecte pas les valeurs conformes d'angle, de hauteur et distance sera considéré irrégulier.

**9.6.11. DOUBLE REFUSE.**

Un tireur peut refuser un doublé si:

- Le doublé n'est pas lancé dans le temps requis après l'appel du tireur (voir note).
- Le tireur est visiblement gêné.
- L'Arbitre reconnaît que l'un ou l'autre plateau était irrégulier

9.6.11.1. Procédure à suivre par le tireur.

Le tireur qui refuse un plateau doit l'indiquer en changeant sa position, en ouvrant son arme et en levant un bras. L'Arbitre doit alors donner sa décision.

9.6.12. DOUBLE "NO BIRD"**9.6.12.1. Un doublé "NO BIRD" est déclaré lorsque l'un ou l'autre des plateaux n'est pas lancé selon les règles :**

- La décision de "NO BIRD" est toujours de la responsabilité de l'Arbitre.
- Un doublé déclaré "NO BIRD" par l'Arbitre devra être répété obligatoirement (que l'un ou les deux plateaux aient été touchés ou non).
- L'Arbitre doit essayer de crier "NO BIRD" avant le tir. Cependant si il le fait pendant ou après le tir, sa décision demeure et le doublé sera répété que l'un ou les deux plateaux du doublé aient été touchés ou non.

9.6.12.2. Un doublé "NO BIRD" doit être déclaré même si le tireur a tiré quand:

- Un plateau qui émerge est cassé ou irrégulier.
- La couleur du plateau est distinctement différente de celle des autres plateaux utilisés pour la compétition ou l'entraînement.
- Un seul plateau est lancé.
- Un plateau est lancé depuis le mauvais lanceur.
- Les deux plateaux ne sont pas lancés simultanément.
- Les deux plateaux entrent en collision.
- Des fragments du premier plateau brisent le second.
- Le premier tir brise les deux plateaux
- Un tireur tire en dehors de son tour.
- Un autre tireur tire sur le même doublé.
- Les deux coups sont déchargés simultanément.
- L'Arbitre est convaincu que le tireur a été visiblement gêné par une cause extérieure après avoir appelé les plateaux.
- L'Arbitre détecte une première violation - dans la série - de la position du pied.
- L'Arbitre détecte une première violation du temps limite.
- L'Arbitre, pour quelque raison que ce soit, ne peut décider si l'un ou l'autre des plateaux a été "TOUCHE" ou non. Dans ce cas, l'Arbitre doit toujours consulter ses assistants **avant** d'annoncer sa décision.
- Le coup est déchargé involontairement avant que le tireur n'appelle le doublé. Cependant cette erreur n'est permise qu'une seule fois dans la même série et en cas de récurrence, les 2 plateaux seront comptés manqués et le tireur se verra infliger un avertissement.
- Le premier coup rate le plateau et le deuxième ne peut être tiré car le tireur est victime d'un incident admis de fusil ou de cartouche. Dans ce cas, le premier plateau sera déclaré manqué et le doublé sera répété pour connaître le résultat uniquement du second tir.

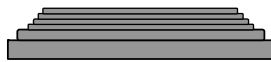
9.6.12.3. Un doublé "NO BIRD" sera déclaré si le tireur n'a pas tiré quand:

- Le doublé est lancé avant que le tireur n'appelle.
- Le doublé n'est pas lancé dans le temps requis (voir note)
- La trajectoire d'un plateau est irrégulière (voir note).
- Le 1^{er} coup n'est pas tiré en raison d'un mauvais fonctionnement admissible du fusil ou de la cartouche et le 2^{ème} n'est pas tiré. Si le 2^{ème} coup est tiré le résultat est enregistré.

Note: A moins que l'Arbitre n'annonce "NO BIRD" avant, pendant ou juste après le tir, aucune réclamation pour plateau irrégulier ne sera admise après le tir si le lancement est prétendu prématuré ("Quick Pull") ou tardif ("Slow Pull") ou si l'irrégularité prétendue consiste en un écart de la trajectoire. De toute manière, si le plateau est tiré, le résultat doit être enregistré.

9.6.12.4. Un plateau doit être déclaré "MANQUÉ" quand:

- Il n'est pas "TOUCHE" durant son vol.
- Il est simplement "fumé" sans qu'aucun fragment ne s'en soit détaché.
- Le tireur - sans raison autorisée - n'a pas tiré. Le doublé sera compté "MANQUÉ"+ "MANQUÉ".
- Le tireur - sans raison autorisée - n'a pas tiré le deuxième coup Le premier plateau sera compté normalement et le deuxième compté "MANQUÉ".
- Le premier coup est tiré normalement mais le deuxième ne peut être tiré en raison d'un **mauvais fonctionnement admis** du fusil ou des cartouches. Le premier plateau sera compté normalement et le doublé retiré pour établir uniquement le résultat du deuxième plateau.
- Après un mauvais fonctionnement du fusil ou de la cartouche qui empêche le premier tir, le tireur a ouvert l'arme ou touché la sûreté avant l'examen de l'Arbitre. Le doublé sera compté "MANQUÉ"+ "MANQUÉ".
- Après un mauvais fonctionnement du fusil ou de la cartouche qui empêche le deuxième tir, le tireur a ouvert l'arme ou touché la sûreté avant l'examen de l'Arbitre. Le premier plateau sera compté normalement et le deuxième compté "MANQUÉ".
- Lors du premier tir, le tireur subit un troisième mauvais fonctionnement de l'arme ou de la cartouche dans la série, le

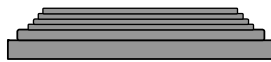


doublé sera compté "MANQUÉ"+ "MANQUÉ".

- Lors du deuxième tir, le tireur subit un troisième mauvais fonctionnement de l'arme ou de la cartouche dans la série et ne peut pas tirer. Le premier plateau sera compté normalement et le deuxième compté "MANQUÉ".
- Le premier coup rate le plateau et le deuxième ne peut être tiré car le tireur a oublié d'introduire la seconde cartouche, oublié de dégager le cran d'arrêt du magasin d'un fusil semi-automatique ou que le recul du premier coup a fait glisser la sécurité. Le doublé sera compté "MANQUÉ"+ "MANQUÉ".
- Le tireur ne peut pas tirer car il a oublié de charger ou d'ôter la sécurité. Le doublé sera compté "MANQUÉ"+ "MANQUÉ".
- Si un coup est tiré involontairement avant l'appel du tireur. Le doublé est compté "NO BIRD" et le tireur reçoit un avertissement.
- Si un coup est tiré involontairement après l'appel du tireur mais avant l'apparition des plateaux et que le deuxième plateau soit tiré, le premier plateau sera compté "MANQUÉ" et le deuxième compté normalement. Cependant cette erreur n'est permise qu'une seule fois dans la même série et en cas de récurrence, le doublé sera compté "MANQUÉ"+ "MANQUÉ".
- Si un coup est tiré involontairement après l'appel du tireur mais avant l'apparition des plateaux et que le deuxième plateau ne soit pas tiré, le premier plateau sera compté "MANQUÉ" et le doublé retiré pour établir uniquement le résultat du deuxième plateau.
- Cependant cette erreur n'est permise qu'une seule fois dans la même série et en cas de récurrence, le doublé sera compté "MANQUÉ"+ "MANQUÉ".
- Le temps limite est dépassé et tireur déjà averti dans la même série. Le doublé sera compté "MANQUÉ"+ "MANQUÉ".
- L'Arbitre détecte une faute de pied et le tireur a déjà été averti dans la même série. Le doublé sera compté "MANQUÉ"+ "MANQUÉ".

9.6.13. DÉCHARGES SIMULTANÉES.

- 9.6.13.1. Un doublé sera déclaré "NO BIRD" après une double décharge au maximum deux fois dans une série.
- 9.6.13.2. A partir du troisième incident de ce genre dans la même série, le doublé sera compté "MANQUÉ"+ "MANQUÉ" que les plateaux soient touchés ou non.
- 9.6.13.3. Si après une décharge simultanée, l'Arbitre et le tireur estiment que l'arme doit être réparée, les procédures de mauvais fonctionnement seront appliquées

**9.6.14. ÉPREUVE SKEET****9.6.14.1. Conduite d'une série de Skeet.**

La "planche" doit se rassembler sur le stand, vers le poste 1 avec suffisamment de munitions et l'équipement nécessaire pour réaliser la série.

L'Arbitre prend la planche en charge et quand les procédures préliminaires sont terminées (nom, dossards, Arbitre Assistants, tirs d'essai, observation des plateaux d'essai, etc.) il donne le commandement "**DÉPART**".

9.6.14.2. Procédure.

Après le commandement "**DÉPART**"

- Le premier tireur gagne le poste 1, charge son fusil avec une cartouche, prend la "**POSITION PRÊT**" et appelle clairement à haute voix "**PULL**", "**LOSS**", "**GO**" ou tout autre signal ou commandement. Après quoi, un plateau régulier doit être lancé de la cabane haute après une période aléatoire allant de zéro à un maximum de trois secondes.
- Quand le résultat du tir est connu, le premier tireur reste en place, charge son fusil avec 2 cartouches, adopte la "**POSITION PRÊT**", appelle et tire un doublé régulier.
- Quand le résultat des deux tirs est connu, le premier tireur peut quitter le poste
- Le second tireur doit faire ensuite la même chose, suivi par le troisième et ceci jusqu'à ce que tous les tireurs de la "planche" aient tiré la séquence demandée pour le poste 1.
- Le premier tireur doit ensuite gagner le poste 2 et tirer la séquence de plateaux prévue suivi à son tour de chacun des tireurs de la "planche". La rotation continue jusqu'à ce que tous les postes soient utilisés par les tireurs de la "planche".
- Aucun tireur de la planche ne doit avancer au poste de tir avant son tour, avant l'ordre de l'Arbitre ou avant que le tireur précédent n'ait tiré et quitté le poste.
- Après son tir sur un poste, le tireur ne doit pas aller vers le poste suivant, tant que tous les tireurs n'auront pas tiré à ce poste ou de manière à gêner un autre tireur ou le travail des officiels.

9.6.14.3. Temps limite de préparation

9.6.14.3.1. Après le signal "**DÉPART**" donné par l'Arbitre ou après que le tireur précédent ait lui-même quitté le poste, le tireur a **15 secondes** au maximum pour:

- Se tenir avec les deux pieds entièrement à l'intérieur des limites du poste de tir.
- Prendre position.
- Charger le fusil.
- Prendre la "**POSITION PRÊT**"
- Appeler le premier plateau de la séquence prévue sur ce poste.

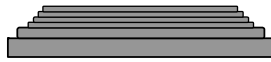
9.6.14.3.2. Quand ensuite, un simple et/ou un doublé doit être tiré du même poste:

- Il doit l'être le plus vite possible
- Sans excéder **10 secondes** entre le tir précédent et l'appel du ou des plateaux suivants et selon l'ordre correct du tir.
- En cas de non respect de ces temps limites, les pénalités prévues seront appliquées

9.6.14.3.3. Séquence pour série de qualification et de finale

Un seul coup doit être tiré sur chaque plateau

Poste	Cibles	Ordre	
P 1	simple doublé	H H puis B	Pull Pull Mark
P 2	simple doublé	H H puis B	Pull Pull Mark
P 3	simple doublé	H H puis B	Pull Pull Mark
P 4	simple simple doublé doublé	H B H puis B B puis H	Pull Mark Pull-Mark Mark-Pull
P 5	simple doublé	B B puis H	Mark Mark-Pull
P 6	simple doublé	B B puis H	Mark Mark-Pull
P 7	doublé	B puis H	Mark-Pull
P 8	simple simple	H B	Pull Mark

**9.6.14.4. Procédure de tir au poste 8 :**

Quand les tireurs avancent vers le poste 8 ils doivent être derrière l'Arbitre, dans l'ordre de tir, à 5 mètres approximativement du poste 8 et sur une droite imaginaire joignant le milieu du poste 4 au milieu du poste 8.

9.6.14.5. Après l'annonce "DÉPART" par l'Arbitre, chaque tireur doit à son tour:

- Prendre position pour tirer un plateau de la cabane haute
- Charger à 1 cartouche seulement.
- Prendre la " **POSITION PRÊT**".
- Appeler le plateau.
- Tirer le plateau de la cabane haute.

Puis tourner dans le sens des aiguilles d'une montre (à droite vers le point de croisement) et **seulement après**.

- Prendre position pour tirer un plateau de la cabane basse.
- Charger à 1 cartouche seulement.
- Prendre la " **POSITION PRÊT**".
- Appeler le plateau.
- Tirer le plateau de la cabane basse.
- Quand le résultat de son dernier tir est connu, le tireur doit quitter le poste et se rendre à l'arrière de la colonne des tireurs qui n'ont pas encore tiré. Successivement, chacun des tireurs fera la même chose.

9.6.14.6. Séquence de chargement

- Au poste 8 pour les cibles Haute et Basse et pour les autres postes où un simple seulement doit être tiré, une seule cartouche sera chargée.
- Au poste 4 ou deux simples doivent être tirés, 2 cartouches seront chargées avant d'appeler le premier plateau.
- Si le tireur oublie de charger le deuxième canon au poste 4 et après avoir appelé ou tiré le premier plateau s'en souvient et ouvre son fusil ou lève la main pour demander à l'Arbitre de charger, le plateau sera compté "**MANQUÉ**".
- Les cartouches ne doivent être placées dans aucune partie du fusil avant que le tireur ne soit sur le poste de tir.
- Si le tir est interrompu, le fusil doit être ouvert et vidé.
- Aucun tireur ne peut se retourner ou quitter son poste de tir avant d'avoir ouvert et vidé son fusil.

9.6.14.7. Plateaux d'essai.

Un plateau régulier doit être lancé de chacune des cabanes pour être vu des tireurs de la planche :

- Au poste 1, chaque jour de compétition avant le début de leur première série.
- Si l'Arbitre décide un "**NO BIRD**" le tireur peut également demander le lancement d'un plateau d'essai après un plateau irrégulier ou d'un doublé d'essai après un doublé irrégulier ceci à condition que le plateau irrégulier ou les 2 plateaux du doublé irrégulier n'aient pas été tirés.
- Si une série est interrompue pendant plus de 5 minutes pour une raison technique non imputable à un tireur, la planche pourra, avant la reprise, observer un plateau régulier de chacune des cabanes.

9.6.14.8. Exercices de visées sur le stand.

Les exercices de visée avec un fusil fermé mais vide:

- Peuvent avoir lieu immédiatement avant le début de la série sur les postes 1, 2 et 3, mais uniquement avec l'autorisation de l'Arbitre
- Un tireur n'est pas autorisé à aller au-delà du poste 3 avant le début de la série.
- Après le signal "**DÉPART**" donné par l'Arbitre, et seulement sur les postes 1 et 8 avant d'appeler les plateaux, le tireur peut épauler et viser pendant quelques secondes
- Le tireur doit ensuite reprendre la position " **PRÊT**" avant d'appeler les plateaux.

9.6.14.9. Trajectoires des cibles.

Les lanceurs doivent être réglés avant le début de la compétition selon les spécifications.

Les réglages doivent être examinés, approuvés et scellés par le Jury avant chaque jour de compétition.

9.6.14.10. Trajectoire irrégulière.

Tout plateau dont la trajectoire ne respecte pas les valeurs conformes (angle, élévation, distance) de celles spécifiées doit être considéré irrégulier.

**9.6.14.11. Position PRÊT**

Entre le moment où le tireur appelle et jusqu'à l'apparition du plateau, le tireur doit maintenir la "POSITION PRÊT" avec:

- Les 2 pieds entièrement à l'intérieur des limites du poste de tir.
- Le fusil tenu avec les 2 mains (voir figure)
- La crosse de l'arme doit être en contact avec le corps.
- Le bec de la crosse sur ou au-dessous de la bande repère et clairement visible par l'Arbitre à son emplacement normal.

**9.6.14.12. Bande repère.**

Pour faciliter le contrôle par l'Arbitre de la position de la crosse de l'arme, la bande repère officielle ISSF devra être fixée à la veste de tir (vêtement extérieur)

9.6.14.12.1. Ses caractéristiques sont définies ci-après :

- Bande de 250 mm x 30 mm et de couleur jaune bordée de noir.
- Fixée de façon permanente sur le côté approprié du vêtement extérieur.

9.6.14.12.2. Vérification de la bande. Le Jury doit prévoir pendant les jours d'entraînement officiel un programme de vérification de Bande repère pour tous les tireurs.**9.6.14.12.3. La position correcte de la bande sera vérifiée de la manière suivante:**

- Toutes poches de la veste de tir vides.
- Le bras de tir sera placé contre le corps et plié dans une position angulaire entièrement fermée vers le haut et sans soulever les épaules.
- La bande sera fixée horizontalement de façon permanente au dessous de l'extrémité du coude.
- Une marque indélébile sera faite sur la veste à la limite inférieure de la bande repère.
- Une bande repère illégale sera remplacée correctement et vérifiée à nouveau avant que le tireur ne soit autorisé à commencer la compétition.

9.6.14.13. Plateau refusé

Un tireur peut refuser un plateau si:

- Le plateau n'est pas lancé dans le temps requis (voir Note)
- Les plateaux d'un doublé ne sont pas lancés simultanément.
- Le tireur est visiblement gêné.
- L'Arbitre admet que le plateau est irrégulier en raison d'une mauvaise trajectoire.

9.6.14.13.1. Procédure à suivre par le tireur.

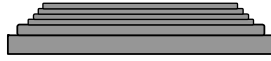
Un tireur refusant un plateau doit l'indiquer en ouvrant son arme et en levant le bras. L'arbitre doit alors donner sa décision

9.6.14.14. No Bird

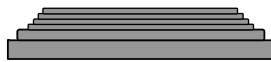
- Un plateau qui n'est pas lancé dans les règles est déclaré "**NO BIRD**".
- La décision de "**NO BIRD**" est toujours de la responsabilité de l'Arbitre.
- Un plateau déclaré "**NO BIRD**" par l'Arbitre doit toujours être répété qu'il ait été touché ou non.
- L'Arbitre doit essayer de crier "**NO BIRD**" avant le tir. Cependant si il le fait aussi tôt que possible pendant ou après le tir, sa décision demeure et le(s) plateau(x) sera répété qu'il ait été touché ou non.

9.6.14.14.1. "No Bird" (ou "No Birds") doit être déclaré même si le tireur a tiré quand:

- Un plateau cassé émerge.
- Le plateau est d'une couleur distinctement différente de celle des autres utilisés pour la compétition et l'entraînement.
- Deux plateaux sont lancés au lieu d'un simple.
- Le plateau est lancé de la cabane non prévue.
- Le tireur ne tire pas à son tour.
- Le tireur subit une décharge simultanée des 2 coups (pas plus de deux fois par série)
- L'Arbitre détecte une position « Prêt » du tireur incorrecte et celui-ci n'a pas encore été averti dans cette série.
- L'Arbitre détecte une première violation du temps limite.
- L'Arbitre détecte une première violation de position du pied dans la série.
- L'Arbitre est convaincu que le tireur a été visiblement gêné par une cause extérieure après avoir appelé le (s) plateau.
- L'Arbitre, pour quelque raison que ce soit, ne peut décider si le plateau était "TOUCHE" "MANQUE" ou "NO BIRD". Dans ce cas, l'Arbitre doit toujours consulter ses Arbitres Assistants avant de décider.
- Le tireur subit un mauvais fonctionnement admis du fusil ou des cartouches.



- 9.6.14.14.2. **"No Bird" doit être déclaré SI LE TIREUR N'A PAS TIRE quand:**
- Le plateau est lancé avant que le tireur n'appelle.
 - Le plateau est lancé après plus de 3 secondes.
 - Le plateau a une trajectoire irrégulière.
 - Incident admis de fusil ou de cartouche.
- 9.6.14.14.3. **Application du "No Bird" aux doublés.**
Les 2 plateaux seront déclarés "No Bird" et le doublé sera répété pour connaître le résultat des 2 tirs quand:
- L'un ou l'autre des tableaux est irrégulier (voir Note).
 - Un seul plateau est lancé pour un doublé.
 - Le premier tir brise les 2 plateaux. A partir du troisième incident semblable sur n'importe quel poste le doublé sera compté **"TOUCHÉ" + "MANQUÉ"**.
 - **Les fragments du premier plateau brisent le second.**
 - Les 2 plateaux entrent en collision.
 - Le tireur subit un mauvais fonctionnement admis du fusil ou des cartouches et ne peut pas tirer le premier coup.
 - Les 2 coups sont tirés simultanément.
- Note:** A moins que l'Arbitre n'annonce "No Bird" avant ou juste après le tir, aucune réclamation pour plateau irrégulier ne sera admise après le tir si le lancement est prétendu prématuré ("Quick Pull") ou tardif ("Slow Pull") ou si l'irrégularité prétendue consiste en un simple écart de la trajectoire. De toute manière, si le plateau est tiré, le résultat doit être enregistré.
- 9.6.14.15. **Décharges simultanées**
- Un simple ou un doublé sera déclaré "No Bird" après une double décharge au maximum deux fois dans une série.
 - A partir du troisième incident de ce genre dans une série, le simple sera compté **"MANQUÉ" qu'il ait été touché ou non.**
 - A partir du troisième incident de ce genre dans une série, le doublé sera compté **"MANQUÉ" + "MANQUÉ" que l'un ou les 2 plateaux aient été touchés ou non.**
 - Si après une décharge simultanée, l'Arbitre et le tireur estiment que l'arme doit être réparée, les procédures de mauvais fonctionnement seront appliquées.
- 9.6.14.16. **Plateau "MANQUÉ"**
Un plateau(x) doit être déclaré "MANQUÉ" quand:
- Il n'est pas **"TOUCHE"**
 - Il est **"TOUCHE"** hors limites.
 - Il est simplement "fumé" sans qu'aucun fragment ne s'en soit détaché.
 - Le tireur – sans raison autorisée – n'a pas tiré le plateau régulier qu'il a appelé.
 - Le tireur n'a pas tiré après avoir oublié d'ôter la sécurité ou de charger.
 - Le tireur a ouvert l'arme ou touché la sûreté avant l'examen de l'Arbitre après un mauvais fonctionnement.
 - Le tireur subit un troisième mauvais fonctionnement de l'arme ou de la cartouche dans la série.
 - La position "PRÊT" du tireur est non conforme et celui-ci a déjà été averti (CARTON JAUNE) dans la même série.
 - L'Arbitre détecte une faute de pied et le tireur a déjà été averti (CARTON JAUNE) dans la même série.
 - Le temps limite est dépassé et le tireur a déjà été averti (CARTON JAUNE) dans la même série.
 - Lors d'un simple, un coup est tiré involontairement après l'appel du tireur mais avant l'apparition du plateau.
- 9.6.14.16.1. **Application supplémentaire du "MANQUÉ" aux doublés.**
En complément les règles suivantes doivent être appliquées aux doublés:
- Le tireur – sans raison autorisée – n'a pas tiré le premier coup. Le doublé sera compté **"MANQUÉ" + "MANQUÉ"**.
 - Le tireur – sans raison autorisée – n'a pas tiré le deuxième coup. Le premier plateau sera compté normalement et le deuxième compté **"MANQUÉ"**.
 - Le tireur manque le premier plateau et casse accidentellement le deuxième avec le même coup: premier plateau **"MANQUÉ"** et le doublé sera retiré pour établir uniquement le résultat du deuxième plateau. Le tireur doit toujours tirer les deux plateaux lors du doublé(s) répété.
 - Si un coup est tiré involontairement après l'appel du tireur mais avant l'apparition des plateaux: premier plateau **"MANQUÉ"** et le doublé sera retiré pour établir uniquement le résultat du deuxième plateau. Le tireur doit toujours tirer les deux plateaux lors du doublé(s) répété.
 - Pour le deuxième – et suivant – incident de ce genre dans une série, le doublé sera compté **"MANQUÉ" + "MANQUÉ"** et le tireur averti (CARTON JAUNE).
 - Le tireur manque le premier plateau et il subit un incident admis au second coup, premier plateau **"MANQUÉ"** et le doublé retiré pour établir uniquement le résultat du deuxième plateau. Le tireur doit toujours tirer les deux plateaux lors du doublé(s) répété.
 - Le tireur touche le premier plateau et il subit un incident admis au second coup, premier plateau **"TOUCHE"** et le doublé retiré pour établir uniquement le résultat du deuxième plateau. Le tireur doit toujours tirer les deux plateaux lors du doublé(s) répété.

**9.7. PRÉPARATIFS DE LA COMPÉTITION.****9.7.1. PROGRAMME DES TIRS.**

- Les tireurs et directeurs d'équipes doivent être informés de l'horaire exact de départ du tir, de la programmation des planches et des stands et de l'affectation des places dans les planches, au plus tard 2 heures après la Réunion Technique le jour précédant la compétition.
- Les tireurs et directeurs d'équipes doivent être informés du programme d'entraînement à 18h00 le jour précédent.
- S'il devient indispensable de modifier un programme de tir pour quelque raison que cela soit, les directeurs d'équipes doivent être informés immédiatement.
-

9.7.2. REMPLACEMENT D'UN TIREUR.

Après son premier tir de compétition, un tireur qui doit abandonner ne peut pas être remplacé.

Cette règle s'applique également aux épreuves composées de plusieurs parties ou se déroulant sur plusieurs jours.

9.7.3. INTERRUPTION DE TIR.

Une fois commencé, le tir doit se poursuivre selon le programme et sans interruption à moins d'un problème de sécurité, d'incident mécanique, de baisse de la luminosité, conditions climatiques extrêmes ou autres retards forcés du programme qui affecteraient sérieusement l'équité de la compétition.

Seul le Directeur de compétition avec l'approbation du Jury, peut interrompre le tir dans le cas de forte pluie, orage ou baisse de la luminosité

9.7.4. RÉPARTITION DES TIREURS (squadding)**9.7.4.1. Composition des planches**

- Une planche est composée normalement de 6 tireurs excepté quand le tirage n'a pas permis une répartition totale égale.
- Une planche de moins de 5 tireurs n'est pas autorisée sauf quand un tireur est déclaré "**ABSENT**" en début de série ou doit quitter celle-ci pour une quelconque raison.

9.7.4.2. Tireurs suppléants (fillers)

Le Comité d'Organisation disposera de tireurs d'un niveau suffisant pouvant être désignés comme tireurs suppléants.

- Si une planche compte moins de 5 tireurs tirés au sort, elle sera complétée par des tireurs suppléants.
- Ces tireurs suppléants auront leur score affiché normalement sur le tableau et la feuille de marque, ceci pour assurer la continuité. Cependant, leurs noms et nationalités ne seront pas inscrits.

9.7.4.3. Composition des planches.

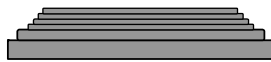
- La composition des séries doit être telle qu'aucune planche ne contienne plus de 1 tireur d'une même nation (sauf au Jeux Olympiques ou finale de Coupe du Monde si nécessaire)
- La répartition des tireurs dans les planches et leurs positions dans celles-ci doit être faite par tirage au sort supervisé par le Délégué Technique. Ceci peut être réalisé par un logiciel conçu dans ce but.
- Le choix aléatoire des stands et la répartition des séries doivent être faits sous le contrôle du Délégué Technique.

9.7.4.4. Modification des planches

Le Jury en collaboration avec le Comité d'Organisation et l'approbation du Délégué Technique peut modifier la répartition mais uniquement pour assurer le respect des règles 9.7.4.3.

9.7.4.5. Ordre des tirs.

L'ordre de tir des planches et dans les planches doit être changé de jour en jour par le Comité d'Organisation sous le contrôle du Jury. Cela peut être fait soit en inversant l'ordre des planches et des tireurs de chaque planche ou en divisant les planches.

**9.8. INCIDENTS (mauvais fonctionnements)****9.8.1. NOMBRE D'INCIDENTS ADMIS.**

Le tireur a droit à 2 mauvais fonctionnements par série qu'il ait changé ou non de fusil ou de munition.

- 9.8.1.1. Tout plateau régulier faisant l'objet d'un incident supplémentaire d'arme ou de munition dans la même série sera déclaré "MANQUE" que le tireur ait tiré ou non.

9.8.2. ORDRE D'UTILISATION DES CANONS.

Il sera présumé qu'un tireur utilisant un fusil à deux canons tire en premier avec le canon bas ou le canon de droite.

Si le tireur veut agir différemment, il devra prévenir l'Arbitre au début de chaque série.

9.8.3. PROCÉDURE D'INCIDENT.

La décision de mauvais fonctionnement du fusil ou de la cartouche doit être faite par l'Arbitre.

- 9.8.3.1. En cas de raté d'un coup, quelle qu'en soit la raison, le tireur doit:

- Rester en place avec le canon pointé vers la zone de tir.
- Sans ouvrir l'arme.
- Sans toucher à la sécurité.
- Passer le fusil en sécurité à l'Arbitre si celui-ci le demande.
- Répondre à toute question posée par l'Arbitre.

- 9.8.3.2. **Ne sont pas considérés comme mauvais fonctionnement admis :**

- Erreur de manipulation du mécanisme par le tireur.
- Cartouche placée dans la mauvaise chambre.
- Toute erreur attribuable au tireur

- 9.8.3.3. **Incidents de munitions.**

La décision de mauvais fonctionnement des munitions doit être faite par l'Arbitre.

- 9.8.3.3.1. Quand la trace du percuteur est clairement identifiable, les incidents suivants sont considérés comme mauvais fonctionnements admis de la cartouche :

- Défaut d'inflammation de la charge de poudre.
- Seule l'amorce a été mise à feu.
- Absence de poudre.
- Des composants de la charge sont restés dans le canon.

- 9.8.3.3.2. Les cartouches de mauvais calibre ne sont pas considérées comme défectueuses (placer une cartouche de calibre 20 ou 16 dans un fusil de calibre 12 est dangereux et peut exposer le tireur à des pénalités pour manquement dangereux).

9.8.4. PROCÉDURE APRÈS MAUVAIS FONCTIONNEMENT ADMIS.

- 9.8.4.1. Si l'Arbitre décide que l'arme est défectueuse ou que le mauvais fonctionnement de l'arme ou de la cartouche n'est pas imputable au tireur et si l'arme n'est pas réparable rapidement le tireur peut utiliser une autre arme approuvée s'il peut l'obtenir dans les 3 minutes après la déclaration hors service de son arme. **Si ce n'est pas le cas :**

- 9.8.4.2. Après autorisation de l'Arbitre, quitter la planche et terminer la série à un moment fixé par l'Arbitre Principal.

9.8.5. FUSILS DÉFECTUEUX.

La décision d'arme défectueuse doit être faite par l'arbitre.

- 9.8.5.1. Un fusil sera considéré défectueux si:

Il n'a pas pu tirer

Le tireur après 2 incidents de fusil ou de munition a obtenu de l'arbitre l'autorisation de changer d'arme.

Pas d'éjection en raison d'un défaut mécanique.

Toute autre raison rendant le fusil inutilisable.

9.8.6. PROCÉDURE DE COMPLÉMENT DE SÉRIE.

- 9.8.6.1. **Fosse**

Le tireur se verra attribuer un horaire et un stand doté de la bonne grille puis il pourra observer, en se positionnant **derrière le poste** à tirer, trois plateaux d'essai tirés du groupe.

Après cela, l'Arbitre donnera le commandement "DÉPART" et le tireur rejoindra son poste pour tirer de manière normale et poursuivre ensuite sur les autres postes pour terminer la série.

- 9.8.6.2. **Double Trap**

Le tireur se verra attribuer un horaire et un stand doté de la bonne grille puis il pourra observer, en se positionnant **derrière le poste** à tirer, un doublé d'essai.

Après cela, l'Arbitre donnera le commandement "DÉPART" et le tireur rejoindra son poste pour tirer de manière normale sur un doublé et poursuivre ensuite sur les autres postes pour terminer la série.

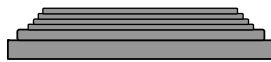
- 9.8.6.3. **Skeet**

Le tireur se verra attribuer un horaire et un stand puis il pourra observer, en se positionnant **derrière le poste** à tirer, un plateau d'essai régulier de chaque cabane.

Après cela, l'Arbitre donnera le commandement "DÉPART" et le tireur rejoindra son poste pour tirer de manière normale le nombre requis de plateaux et poursuivre ensuite sur les autres postes pour terminer la série.

9.8.7. Classement après complément de série.

L'Arbitre doit ensuite s'assurer que les scores de la série interrompue et celui du complément sont correctement totalisés, signés par l'Arbitre et le tireur avant l'envoi de la feuille de marque au classement.



9.9. RÈGLES DE CONDUITE

Voir les Règles Techniques section 6

9.9.1. VÊTEMENTS DES TIREURS.

- 9.9.1.1. Les vestes et pantalons de sport ou d'entraînement sont autorisés pour les hommes et pour les dames ainsi que les corsages et jupes du même genre pour les dames
- 9.9.1.2. Les sandales ou toute autre chaussure sans lanière ou couverture autour du talon ne sont pas autorisées sans certificat médical.
- 9.9.1.3. Les shorts sont autorisés si le bas des jambes n'est pas à plus de 15 cm au-dessus du milieu des genoux.
- 9.9.1.4. Chemises, T shirts et autres vêtements sans manches ou avec des manches de longueur inférieure à 10 cm ne sont pas autorisés.
- Les vêtements constitués avec des tissus de camouflage sont interdits.

9.9.2. DOSSARDS

Tous les tireurs doivent porter un dossard numéroté.

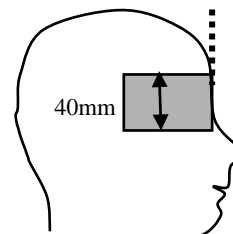
- Sur le dos du vêtement extérieur et au-dessus de la ceinture.
- Durant tout le temps de la compétition et de l'entraînement officiel.
- Si le dossard n'est pas porté, le tireur ne peut pas commencer ou poursuivre le tir.
- Les chiffres doivent être le plus gros possible sans être inférieurs à 20mm de hauteur.

9.9.3. AFFICHAGE DE LA NATIONALITÉ

L'abréviation CIO de la nation ainsi que le nom et la 1^{ère} lettre du prénom doivent apparaître en lettres latines sur le haut du dossard au-dessus du numéro et sur l'arrière de la zone des épaules du vêtement extérieur.

9.9.4. CACHE ŒIL

Des **cache œil latéraux** fixés au chapeau, à la casquette, aux lunettes de tir ou à un bandeau et n'excédant pas 40mm de hauteur sont autorisés. Ces caches ne doivent pas s'étendre en avant d'une ligne passant par le milieu du front.



9.10. PLATEAUX

9.10.1. PLATEAU RÉGULIER.

- Un plateau est régulier si le plateau est entier, appelé par le tireur et lancé selon les règles.
- Un doublé est régulier si les deux plateaux sont entiers, appelés par le tireur, lancés simultanément et selon les règles.

9.10.2. PLATEAU IRRÉGULIER

- Un plateau irrégulier est un plateau qui n'est pas lancé selon les règles.
- Un doublé est irrégulier quand:
- Un ou les deux plateaux sont irréguliers.
- Les plateaux ne sont pas lancés simultanément.
- Un seul plateau apparaît.
- L'un des deux plateaux apparaît "cassé".

9.10.3. PLATEAU « CASSE »

- Un plateau "cassé" est un plateau qui n'est pas entier, conformément aux Spécifications Plateaux.
- Un plateau "cassé" est "NO BIRD" et doit toujours être répété.

9.10.4. PLATEAU "TOUCHE"

- Un plateau est déclaré **"TOUCHÉ"** lorsqu'il est régulier, tiré selon les règles et qu'au moins un morceau visible s'en est détaché. S'il a été "fumé" sans qu'aucun fragment ne s'en soit détaché, il n'est pas déclaré **"TOUCHÉ"**.
- Quand des plateaux "flash" (emplis de poudre colorée) sont utilisés, le plateau pourra être déclaré **"TOUCHÉ"** quand il y a une émergence visible de la poudre après un tir.
- Les décisions **"TOUCHE"**, **"MANQUE"**, **IRRÉGULIER** ou **"NO BIRD"** sont de la responsabilité finale de l'Arbitre.

Note: Il est interdit de ramasser un plateau sur le stand pour vérifier s'il a été touché ou non

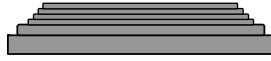
9.10.5. PLATEAU "MANQUE"

Un plateau sera déclaré "MANQUE" quand:

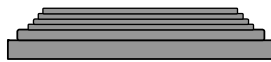
- Il n'est pas touché durant son vol à l'intérieur des limites de tir.
- Il a été "fumé" sans qu'aucun fragment ne s'en soit détaché.
- Le tireur n'a pas tiré le plateau régulier qu'il a appelé sans aucune raison mécanique ou extérieure pour l'expliquer.
- Le tireur n'est pas capable de tirer pour une raison qui lui est attribuable.
- Le tireur ne peut pas tirer car la sécurité a été oubliée, la sécurité a glissé en cours de tir ou il a oublié de charger.
- Le tireur a oublié de dégager le cran d'arrêt du magasin d'un fusil semi automatique.
- Le tireur a ouvert l'arme ou touché la sûreté avant l'examen de l'Arbitre après un mauvais fonctionnement.
- Il s'agit du troisième ou ultérieur mauvais fonctionnement dans la même série.

9.10.6. "NO BIRDS"

- Un plateau "NO BIRD" est hors de compétition et doit toujours être répété.
- L'Arbitre doit essayer de crier **"No Bird"** avant le tir. Cependant si il le fait aussi tôt pendant ou après le tir, sa décision demeure et le plateau(x) sera répété qu'il ait été touché ou non.



- Après un "**No Bird**" déclaré, le tireur peut ouvrir son fusil et se repositionner.



9.11. CLASSEMENT

9.11.1. BUREAU DE CLASSEMENT.

Le Jury responsable du classement sera désigné soit par l'ISSF, soit par le Délégué Technique en accord avec le Président du Jury Plateaux parmi les membres de ce jury.

9.11.1.1 Avant la compétition, le Classement doit:

- Préparer les feuilles de marque pour chaque planche.
- Veiller à ce que chaque feuille de marque soit attribuée à la bonne planche sur le bon stand.

9.11.1.2 Après chaque série, le Classement doit:

- Recevoir et vérifier les résultats et totaliser les plateaux touchés.
- Additionner les scores.
- Transcrire immédiatement les résultats sur le tableau d'affichage public.
- Si un résultat est en attente par suite d'une réclamation, les autres scores seront affichés.

9.11.1.3 Après les tirs de chaque jour, le Classement doit:

- Totaliser résultats officiels dans les délais les plus courts.
- Établir un bulletin des résultats provisoires à distribuer chaque jour à la presse, aux officiels des équipes, au Jury et au Délégué Technique.
- Établir et publier immédiatement un bulletin final dès la clôture des épreuves.
- A la clôture de chaque temps de réclamation publier dès que possible le résultat final correct (celui-ci devrait comprendre le nom, le premier prénom sans abréviation, le numéro de dossard et l'abréviation CIO officielle du nom de la nation).
- C'est le rôle du Comité d'Organisation (et le Délégué Technique doit s'en assurer) d'envoyer le dernier jour de chaque épreuve une copie des résultats officiels – immédiatement après leur vérification – au secrétariat de l'ISSF par fax ou e-mail.
- C'est le rôle du Comité d'Organisation (et le Délégué Technique doit s'en assurer) d'envoyer dans les trois jours après la fin de la compétition trois (3) copies des résultats officiels vérifiés de chaque épreuve au secrétariat de l'ISSF par fax ou e-mail.

Note: Le Comité d'Organisation doit conserver les feuilles de marques pendant 12 mois après la fin de la compétition.

9.11.2. ENREGISTREMENT DES SCORES.

L'enregistrement des scores est établi officiellement sur chaque stand pour chaque série de 25 plateaux en fosse et skeet ou 25 doublés (20 pour les dames) en double trap.

- L'enregistrement doit être tenu sur chaque stand par deux personnes distinctes qui sont habituellement les Arbitre Assistants.
- Le premier tient la feuille de marque officielle.
- Le second tient un tableau manuel d'affichage, lorsqu'un tableau électronique est utilisé, il doit alors être tenu par l'Arbitre.

9.11.3. TABLEAUX D'AFFICHAGE.

9.11.3.1 Stands avec tableaux d'affichage électroniques

L'Arbitre doit contrôler l'affichage du tableau électronique

9.11.3.2 Trois personnes doivent être désignées comme Arbitre Assistants de la manière suivante:

- Le premier, doit être positionné à l'arrière de la ligne de tir pour tenir la feuille de marque officielle.
- La seconde personne, doit être placée près du tableau électronique pour agir comme juge de côté, s'assurer que les résultats sont montrés correctement et pour informer immédiatement l'Arbitre si un résultat est mal enregistré.
- La troisième personne doit se positionner côté opposé au tableau électronique et vérifier également que les scores affichés sont correctement enregistrés.

9.11.3.3 Erreurs du tableau électronique.

A tout moment, si le tableau électronique montre un résultat incorrect, l'Arbitre doit faire cesser le tir et dans les délais les plus rapides corriger l'erreur.

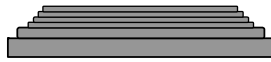
9.11.3.3.1 S'il n'est pas possible de corriger l'affichage électronique, les mesures suivantes seront prises:

- La feuille de marque officielle sera examinée et vérifiée jusqu'au niveau de l'erreur du tableau électronique
- Les scores jusqu'à la panne seront ensuite affichés sur un tableau manuel de substitution et la série sera poursuivie
- En l'absence de tableau de substitution, une seconde feuille de marque officielle sera mise en place et - après recopies des scores déjà tirés - confiée à une personne qualifiée désignée par l'Arbitre Principal.
- Dans le cas où une différence apparaît entre les 2 feuilles de marque officielles, c'est celle tenue par l'officiel désigné par l'Arbitre Principal qui prévaudra.

9.11.3.4 Stands avec tableaux d'affichage manuels.

Trois Arbitre Assistants doivent être désignés:

- Le premier doit être positionné à l'arrière de la ligne de tir pour tenir la feuille de marque officielle.
- Le second doit agir comme juge de côté et tenir également le tableau d'affichage manuel (boulier)
- Le troisième doit agir comme juge de côté à l'opposé du tableau d'affichage manuel et également vérifier que les scores affichés sont corrects.
- Chacun des marqueurs doit remplir la feuille de marque ou le tableau de manière indépendante en se référant uniquement aux décisions données par l'Arbitre.
- A la fin de chaque série, les résultats seront comparés et le score correct inscrit sur la feuille de marque officielle avant son envoi au Classement.
- C'est le score inscrit sur le tableau d'affichage manuel qui prévaudra dans le cas d'une différence insoluble.

**9.11.4. CERTIFICATION DU SCORE.**

- 9.11.4.1 Lorsqu'une série est terminée et que les résultats ont été comparés et lus à haute voix, l'Arbitre et chacun des tireurs doivent signer ou marquer la feuille de résultats à moins que le tireur ne soit pas d'accord avec son résultat affiché et ait l'intention de déposer une réclamation.

9.11.5. RÉSULTATS.**9.11.5.1 Épreuves individuelles**

Pour chaque tireur, les résultats de chaque série doivent être inscrits lisiblement sur des feuilles de marque officielles.

A la fin de l'épreuve, le total de plateaux touchés par chaque tireur lors de la qualification, la finale ou les barrages doit être inscrit et les résultats classés par ordre numérique décroissant. (voir les règles pour les égalités)

9.11.5.2 Épreuves par équipes

Les scores de chaque membre de l'équipe doivent être enregistrés et le total de plateaux touchés par chaque tireur lors de la qualification doit être inscrit et les résultats des équipes classés par ordre numérique décroissant. (voir les règles pour les égalités)

9.12. ÉGALITÉS ET BARRAGES**9.12.1. COMPÉTITION AVEC FINALE.**

Les égalités dans les épreuves olympiques et autres compétitions avec finales seront départagées selon les règles suivantes :

9.12.1.1 Égalités avant la finale.

- Les égalités parmi les 6 finalistes pour fixer l'ordre de tir de la finale seront départagées selon la règle du "COMPTE INVERSE".
- Si l'égalité ne peut pas être départagée ou si les scores sont parfaits, le Jury décidera de l'ordre de ces tireurs par tirage au sort.
- Les égalités pour la **dernière place qualificative** de la finale seront départagées par une épreuve supplémentaire (shoot off) selon les règles Fosse, Double Trap, Skeet.
- Tout tireur qui n'est pas à son poste, à l'heure prévue et prêt à tirer ne sera pas autorisé à participer au barrage et sera obligatoirement classé à la dernière place de celui-ci avec son score de qualification.
- Quand cela est possible, un barrage avant finale doit avoir lieu sur un stand différent de celui prévu pour la finale.
- Après un barrage destiné à désigner les 6 tireurs de la finale, c'est ce barrage qui décidera du classement des tous les tireurs ayant participé à celui-ci. Les tireurs restants avec le même résultat de barrage seront départagés selon la règle du "COMPTE INVERSE"

9.12.1.2 Barrages après la finale.

Toute égalité restant après la finale pour les 6 places sera départagée par un barrage dans les conditions suivantes:

- Les positions de départ seront décidées par le Jury après tirage au sort.
- Quand plusieurs tireurs sont à égalité pour plusieurs places (exemple 2 pour les places de 2^{ème} et 3^{ème} ainsi que 2 pour les places de 5^{ème} et 6^{ème}) ils tireront sur la même installation pour déterminer le classement individuel.
- Les barrages commencent par le rang le plus bas et se poursuivent vers les rangs plus élevés jusqu'à résoudre toutes les égalités.

9.12.2. 4 TIREURS (OU PLUS) SONT A EGALITE POUR PLUS DE UNE PLACE.

Si durant ce barrage, deux (ou plus) de ces tireurs manquent leurs plateaux respectifs et qu'il reste ensuite deux ou plusieurs groupes de tireurs à égalité, la procédure à suivre sera la suivante:

- Les tireurs à égalité avec le score le plus bas continuent le barrage jusqu'à résoudre l'égalité.
- Ceux qui ne sont pas dans ce barrage pour le rang le plus bas devront quitter leur poste et attendre ensemble avec leurs fusils (vides et ouverts) dans une zone indiquée par l'Arbitre.
- C'est seulement à la fin de ce barrage que le barrage pour le rang supérieur suivant peut avoir lieu.
- Lorsque le barrage pour la place suivante reprend, les tireurs y participant reprennent l'ordre de tir initial.
- Cette procédure sera poursuivie jusqu'à ce que les égalités soient toutes résolues.
- Dans le cas où un tireur du groupe brise l'égalité, il lui sera attribué le plus haut rang et il devra se retirer en laissant les autres tireurs continuer le barrage jusqu'à ce que toutes les égalités soient toutes résolues et leur classement établi.

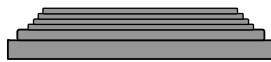
9.12.2.1 Règle du "COMPTE INVERSE"

Le vainqueur d'une égalité désigné par la méthode du "COMPTE INVERSE" sera le suivant:

- Meilleur score sur la dernière série de 25 plateaux (Double Trap: 25 doublés pour les hommes et 20 pour les dames)
- Si l'égalité demeure, meilleur score sur l'avant dernière série et ainsi de suite en remontant vers le début de compétition.
- Si tous les scores de toutes les séries sont identiques, celui qui a touché successivement le plus grand nombre de plateaux en partant du premier tir de la dernière série (ou si nécessaire, l'avant dernière série) ainsi de suite jusqu'au 1^{er} zéro trouvé.

9.12.2.2 Classement

Les scores égaux à partir de la 7^{ème} place qui ne sont pas départagés par un "shoot-off" le seront en appliquant la règle du "COMPTE INVERSE"

**9.12.3. COMPÉTITION SANS FINALE.****9.12.3.1 Égalités individuelles.**

Les égalités dans les épreuves et catégories non olympiques et autres compétitions sans finales seront départagées de la manière suivante :

9.12.3.2 Scores parfaits.

Les scores parfaits ne seront pas départagés, ils partageront la 1^{ère} place et le nombre approprié d'espaces seront laissé avant d'inscrire le concurrent suivant. Les noms seront inscrits dans l'ordre alphabétique latin (nom de famille).

9.12.3.3 Égalités pour les 6 premières places.

Toute égalité pour les 6 premières places sera départagée par un barrage dans les conditions suivantes:

- Les positions de départ seront décidées par le Jury après tirage au sort.
- Quand plusieurs tireurs sont à égalité pour plusieurs places (exemple 2 pour les places de 2^{ème} et 3^{ème} ainsi que 2 pour les places de 5^{ème} et 6^{ème}) ils tireront sur la même installation pour déterminer le classement individuel.
- Les barrages commencent par le rang le plus bas et se poursuivent vers les rangs les plus élevés jusqu'à résoudre toutes les égalités. Tous les tireurs participant au barrage seront classés selon le résultat de celui-ci.

9.12.3.4 Égalités pour la septième place et au delà.

Les scores pour la 7^{ème} place et après, non départagés par un barrage seront classés selon la règle du "COMPTE INVERSE"

9.12.4. ÉGALITÉS PAR ÉQUIPES.

Les équipes à égalité seront départagées par l'addition des scores de la dernière série, puis celui de la série précédente, jusqu'à ce que l'égalité disparaisse.

9.12.5. ÉPREUVES DE BARRAGES (shoot-off)**9.12.5.1 Généralités.**

Si l'heure n'est pas prévue d'avance, les tireurs concernés ou leurs responsables d'équipe devront rester en contact avec le Secrétariat de la Compétition de façon à être prêts à tirer quand le barrage sera appelé.

9.12.5.1.1. Tout tireur qui n'est pas à son poste, à l'heure prévue et prêt à tirer sera déclaré "ABSENT" ne sera pas autorisé à participer au barrage et sera obligatoirement classé à la dernière place de celui ci avec son score de qualification

9.12.5.2 Barrages avant finale

Les barrages avant la finale devront débiter moins de 30 minutes après la fin des tirs de qualification et seront tirés sur des plateaux standards sauf si des plateaux "flash" identiques à ceux utilisés pour le match de qualification peuvent être utilisés.

9.12.5.3 Barrages après la finale

Les barrages après la finale devront débiter immédiatement à la fin de celle-ci. Et seront tirés sur des plateaux "flash".

9.12.5.4 Temps de préparation

Durant l'épreuve de barrage, le tireur doit se positionner, charger et appeler son plateau ou son doublé dans les **20 secondes maximum** après que l'Arbitre a donné l'ordre de " DÉPART " ou après que le tireur précédent a tiré un plateau régulier.

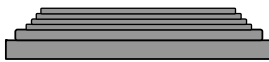
9.12.5.4.1. Le non-respect du délai entraînera les pénalités prévues.

9.12.6. PROCÉDURE DE BARRAGE.**9.12.6.1 SÉCURITÉ**

Aucune cartouche ne peut être placée dans aucune partie du fusil avant que le tireur - à son poste - se prépare à tirer.

9.12.6.2 Fosse

- Les tireurs à égalité tirent l'un après l'autre, dans l'ordre tiré au sort par le Jury, un plateau régulier en débutant au poste 1.
- Le premier tireur doit toujours pouvoir observer un plateau sur chaque poste avant son tir (le plateau à voir, sera déclenché par l'Arbitre avant que le tireur ne se rende vers le poste) Chaque tireur du barrage doit tirer un plateau venant du même lanceur.
- Après l'ordre "DÉPART" donné par l'Arbitre, le premier tireur doit charger et tirer son plateau. Un seul tir est autorisé par plateau. Il doit ensuite quitter le poste et aller se placer à une distance d'au moins 1 mètre immédiatement derrière le poste suivant. Le reste des tireurs qui ont encore à tirer sur ce poste doivent venir s'aligner derrière le premier tireur.
- Tous les tireurs restant dans le barrage doivent à leur tour faire la même chose.
- Le premier tireur ne doit pas gagner le poste avant l'ordre "DÉPART" donné par l'Arbitre.
- Si un tireur charge 2 cartouches et tire un 2^{ème} coup, le plateau sera déclaré "MANQUE" qu'il soit touché par l'un ou l'autre des coups.
- Le tireur qui manque son plateau sur un poste est perdant et doit se retirer.
- Les tireurs restant à égalité se déplacent vers le poste suivant et continuent à tirer pour se départager.
- La procédure continue jusqu'à la fin des égalités.



9.12.6.3 **Double Trap.**

- Les tireurs à égalité tirent l'un après l'autre, dans l'ordre tiré au sort par le Jury, un doublé régulier en débutant au poste 1.
- Au premier poste seulement, les tireurs pourront observer un doublé régulier avant le premier tir.
- Après l'ordre "DÉPART" donné par l'Arbitre, le premier tireur doit charger et tirer son doublé. Il doit ensuite quitter le poste et aller se placer à une distance d'au moins 1 mètre immédiatement derrière le poste suivant. Le reste des tireurs qui ont encore à tirer sur ce poste doivent venir s'aligner derrière le premier tireur.
- Tous les tireurs restant dans le barrage doivent à leur tour faire la même chose.
- Le premier tireur ne doit pas gagner le poste avant l'ordre "DÉPART" donné par l'Arbitre.
- Le tireur qui manque le plus grand nombre de plateaux sur un poste est perdant et doit se retirer.
- La procédure continue jusqu'à la fin des égalités.

9.12.6.4 **Skeet**

- Avant le début, le premier tireur doit se tenir juste derrière le poste 4 et pourra observer un doublé régulier.
- Les tireurs à égalité tirent l'un après l'autre au poste 4, dans l'ordre tiré au sort par le Jury.
- Après l'ordre "DÉPART" donné par l'Arbitre, le premier tireur doit prendre place sur le poste, charger et tirer un doublé régulier (haut/bas). Il doit ensuite quitter le poste et aller se placer derrière les tireurs qui ont encore à tirer.
- Tous les tireurs restant dans le barrage doivent à leur tour faire la même chose.
- Le tireur qui manque le plus grand nombre de plateaux après chaque doublé est perdant et doit se retirer.
- Les tireurs restant à égalité doivent rester et le premier tireur doit prendre place sur le poste, charger et tirer un doublé régulier inverse (bas/haut). Il doit ensuite quitter le poste et aller se placer derrière les tireurs qui ont encore à tirer.
- Tous les tireurs restant dans le barrage doivent à leur tour faire la même chose.
- Cette procédure de tir sur un doublé régulier puis un doublé inverse doit continuer jusqu'à l'établissement des classements.



9.13. PÉNALITÉS ET RÉCLAMATIONS

9.13.1. INFRACTION AUX RÈGLES.

Le Jury, l'Arbitre principal et les Arbitres définissent généralement trois catégories d'infraction ou de non respect des règles:

- **Involontaire:** non dissimulée.
- **Technique:** infraction légère aux règles.
- **Dissimulée:** infraction délibérée ou importante aux règles ou à la sécurité.

9.13.2. DEGRÉ DE PÉNALITÉ.

Le Jury est responsable d'examiner et de décider du degré de pénalité pour toute infraction signalée autre que celles définies automatiquement par ce règlement.

9.13.2.1 Quand les cartons sont montrés, ils doivent être accompagnés de l'annonce de la sanction **AVERTISSEMENT**", "**DÉDUCTION**", "**DISQUALIFICATION**" d'une manière qui ne laisse aucun doute dans l'esprit du coupable du fait qu'il s'agit d'une sanction officielle.

9.13.2.2 Il n'est pas nécessaire de montrer le carton d'avertissement avant d'infliger une déduction ou une disqualification.

9.13.3. AVERTISSEMENT (carton jaune)

9.13.3.1 Infractions non dissimulées

Dans le cas de première infraction non dissimulée aux règles telles que:

- Vêtement non conforme.
- Interruption non justifiée du tir.
- Coaching durant la compétition.
- Entrée non autorisée dans la zone de compétition.
- Conduite anti sportive.
- Essai délibéré de sortir de l'esprit des règles.
- Tout autre incident qui justifie qu'un avertissement soit donné.

9.13.3.2 Un avertissement officiel (carton jaune) inscrit sur la feuille de marque par un membre du Jury, l'Arbitre Principal ou un Arbitre doit être donné de manière à laisser au tireur, au coach ou au responsable d'équipe la possibilité de corriger la faute.

9.13.3.3 Si le tireur ne corrige pas la faute signalée dans le temps prévu, les pénalités seront infligées

9.13.3.4 Dans le cas d'infractions répétées par un coach ou autre responsable d'équipe, le Jury demandera au fautif de quitter la proximité du pas de tir pour le restant de la série et le tireur pourra être pénalisé (voir 9.13.4. et 9.13.5.)

9.13.3.5 Infractions techniques.

Dans le cas de première infraction technique dans une série, à savoir:

- Faute de pied.
- Dépassement de temps pour appeler le plateau.
- Skeet: position "PRÊT" non conforme à la règle.
- Skeet: sauf au poste 8, le tireur ouvre son fusil entre deux simples sur le même poste.
- Suivre ou viser – sans tirer - avec le fusil un plateau hors temps.
- Un avertissement officiel (carton jaune) inscrit sur la feuille de marque appropriée doit être montré au fautif par un Arbitre.
- Tout plateau compté "ZÉRO" par l'Arbitre pour une deuxième (ou suivante) infraction dans la série figurant dans la liste ci-dessus sera inscrite sur la feuille de marque avant envoi au classement.

9.13.4. DÉDUCTION (carton vert)

9.13.4.1 La déduction pour d'autres fautes -décidée par un au moins 2 membres du Jury- est effectuée dans la série ou la faute a eu lieu.

La déduction de 1 plateau peut être infligée pour les motifs suivants:

- Gêner un autre tireur d'une manière anti sportive.
- Désigné Arbitre Assistant ne se présente pas, refuse sans motif plausible ou ne peut se faire remplacer valablement.
- Questionné pour expliquer un incident, donne sciemment et en toute conscience de fausses indications.

9.13.4.2 Série interrompue

La déduction de tous les plateaux restants d'une série peut être décidée par la majorité du Jury par exemple quand un tireur quitte le stand sans terminer la série et sans la permission de l'Arbitre.

9.13.4.3 Tireur absent.

Si un tireur n'est pas présent au poste de tir à l'appel de son nom sur la feuille de marque, l'Arbitre appellera à haute voix à trois reprises en une minute son nom et son numéro de dossard.

Si le tireur ne se présente pas avant la fin de la minute, l'Arbitre le déclarera "**ABSENT**" et il ne sera pas autorisé à rejoindre la série qui commencera sans lui.

9.13.4.4 Complément de série.

9.13.4.4.1 Un tireur déclaré "**ABSENT**" doit se présenter de lui-même à l'Arbitre Principal avant que la planche ne termine la série et demander à tirer la série manquée. Le non-respect de cette procédure peut entraîner la disqualification de la compétition.

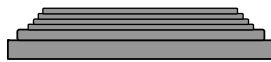
9.13.4.4.2 Il peut être autorisé à tirer la série à laquelle il n'a pas participé au moment et à l'endroit fixés par l'Arbitre Principal mais il sera pénalisé d'une déduction de 3 plateaux dans la série rattrapée. **Le tireur tirera si possible sa série de remplacement sur le même stand que celui sur lequel il aurait du tirer.**

9.13.4.5 Circonstances exceptionnelles.

Si un tireur arrive en retard ou qu'il ne se présente pas de lui-même auprès de l'Arbitre Principal avant la fin de sa série et qu'il peut être prouvé que ce retard est imputable à des circonstances indépendantes de sa volonté, le Jury doit lui donner les possibilités de participer si cela est possible sans perturber l'ensemble du programme de tir. Dans ce cas, il ne sera pas pénali-



sé et l'Arbitre Principal décidera quand et ou il pourra tirer.

**9.13.5. DISQUALIFICATION (carton rouge)**

9.13.5.1 La disqualification sera décidée à la majorité ou à l'unanimité du Jury.

9.13.5.2 La disqualification d'un tireur, (ou l'expulsion des stands de tir d'un coach ou d'un officiel d'équipe) peut avoir lieu pour:

- Fautes sérieuses de sécurité et violation des règles de sécurité.
- Maniement dangereux d'un fusil (des décharges accidentelles répétées peuvent constituer une raison à considérer)
- Manier un fusil chargé après que le commandement "STOP" a été donné.
- Répétition d'un incident ayant déjà fait l'objet d'un avertissement ou d'une déduction.
- Usage délibéré de cartouches non conformes aux normes ISSF pour obtenir un avantage.
- Abus délibéré d'une équipe ou d'un officiel.
- Refus réitéré d'un tireur à occuper un poste d'Arbitre Assistant.
- Refus délibéré de tirer une série de remplacement programmée.
- Donne sciemment et en toute conscience de fausses indications pour essayer de dissimuler des faits délictueux graves.
- Infraction aux règles dissimulée volontairement.

9.13.6. DISQUALIFICATION en finale.

Dans le cas de disqualification en finale (pour n'importe quelle raison), le tireur sera classé au dernier rang de celle-ci et gardera son résultat de qualification.

9.13.7. RÉCLAMATIONS VERBALES.**9.13.7.1 Droit de réclamation**

Tout tireur ou responsable d'équipe a le droit de mettre en cause immédiatement les conditions de la compétition, les décisions ou les mesures prises, en s'adressant immédiatement et verbalement à un officiel de la compétition, (membre du Jury, Directeur de la Compétition, Arbitre Principal....).

9.13.7.1.1 L'objet de la réclamation peut être le suivant :

- Les règles et règlement ISSF n'ont pas été respectés.
- Le programme de la compétition n'a pas été respecté.
- Désaccord sur une décision ou une mesure prise par un officiel, l'Arbitre responsable du pas de tir ou un membre du Jury
- Un tireur a été gêné ou dérangé par: un autre tireur, un officiel, un spectateur, les médias, une autre personne ou cause.

Note: Le tireur seul peut mettre en doute la décision de l'Arbitre concernant un plateau "TOUCHE", "MANQUE", "NO BIRD" ou "IRRÉGULIER" qu'il vient de tirer en appliquant la règle 9.13.8.1.

9.13.7.1.2 Les officiels de la compétition, doivent tenir compte sur-le-champ des réclamations verbales. Ils peuvent remédier à la situation immédiatement ou bien soumettre la réclamation au Jury pour décision. Dans des cas d'absolue nécessité, le tir peut être momentanément interrompu.

9.13.7.2 Réclamations écrites**9.13.7.2.1 Droit de réclamation**

Un tireur ou responsable d'équipe en désaccord avec la mesure ou la décision prise après une réclamation verbale peut adresser une réclamation écrite au Jury.

9.13.7.2.2 Une réclamation écrite peut être déposée sans réclamation verbale préalable

9.13.7.2.3 Temps limite

Toute réclamation écrite doit être présentée moins de **30 minutes** après la fin de la série ou l'incident en question a eu lieu. Elle doit être accompagnée de la caution appropriée.

9.13.7.3 Appels.**9.13.7.3.1 Droit d'appel.**

En cas de désaccord avec une décision du Jury, il peut être fait appel auprès du Jury d'appel

9.13.7.3.2 Temps limite d'appel

Un tel appel doit être présenté par écrit dans un délai maximum d'une heure après l'annonce de la décision du Jury.

Il doit être accompagné de la caution appropriée.

9.13.7.3.3 Circonstances particulières

Dans des circonstances particulières, le délai de présentation des appels peut être porté à 24 heures par décision du Jury d'appel. Une telle décision peut conduire à reporter la cérémonie de remise des médailles pour l'épreuve concernée.

9.13.7.3.4 Décision du Jury d'Appel.

La décision du Jury d'appel est définitive

9.13.8. Désaccord avec une décision de l'Arbitre.**9.13.8.1 Action par le tireur.**

Lorsqu'un tireur n'est pas d'accord avec la décision de l'Arbitre concernant un plateau, il peut réclamer – avant que le concurrent suivant ne tire- en levant le bras et en déclarant "RÉCLAMATION" ("PROTEST").

L'Arbitre doit alors interrompre temporairement le tir et prendre une décision après avoir consulté ses assistants.

9.13.8.2 Action par le responsable d'équipe.

Excepté si cela concerne un plateau "TOUCHÉ", "MANQUÉ", NO BIRD ou IRRÉGULIER, si le responsable d'équipe n'est pas d'accord avec la décision de l'Arbitre, il ne doit pas retarder le tir. On doit noter sur la feuille de marque que le tireur continue après réclamation (under protest)

La réclamation doit être tranchée par le Jury.

**9.14. FINALES****9.14.1. ÉPREUVES.**

ÉPREUVE	HOMMES (Qualification + Finale)	DAMES (Qualification + Finale)
FOSSE	125 (5X25) + 25 en Finale	75 (3X25) + 25 en Finale
DOUBLE TRAP	150 (3X50) + 50 en Finale	NON
SKEET	125 (5X25) + 25 en Finale	75 (3X25) + 25 en Finale

Sauf si une règle particulière est indiquée ici, les règles techniques normales s'appliquent à toutes les épreuves olympiques.

9.14.2. NOMBRE DE FINALISTE DANS CHAQUE ÉPREUVE.

6 finalistes participent à la finale dans chaque épreuve.

9.14.3. ORDRE DE TIR EN FINALE.

- Les finalistes tirent dans l'ordre inverse de leur rang de qualification. Le tireur ayant le plus haut score en numéro 6, le second en numéro 5 et ainsi de suite (6-5-4-3-2-1)
- Les égalités seront départagées par la règle du "**COMPTE INVERSE**".
- Les scores parfaits seront départagés par tirage au sort.

9.14.4. COMMANDEMENTS.

Tous les commandements sur les stands seront donnés en langue anglaise

9.14.5. PRÉSENCE AU PAS DE TIR.

Les responsables d'équipes doivent présenter leurs tireurs dans la zone désignée au moins **20mm avant** l'horaire de départ prévu pour la finale. Les tireurs devront être correctement habillés et équipés avec tout le nécessaire pour tirer la finale.

9.14.6. HORAIRE DE DÉPART.

Sauf modification, l'horaire de départ de la finale doit être celui qui doit figurer sur le programme officiel.

- Toute modification de cet horaire doit être transmise aux responsables d'équipes concernés dès que possible.
- Un affichage particulier doit figurer sur le tableau d'affichage officiel et sur le stand des finales.
- Une annonce publique des modifications d'horaire doit être faite.

9.14.7. TIREUR EN RETARD OU ABSENT.

Tout finaliste qui n'est pas présent à son poste et prêt à tirer à ce moment sera déclaré "ABSENT". Il sera classé dernier de la finale avec son score de qualification et ne sera pas autorisé à participer à celle-ci.

9.14.8. PROCÉDURE DE FINALE.

9.14.8.1. Sauf si une règle particulière est indiquée dans cette section, les règles techniques normales de Fosse, Double Trap et Skeet s'appliquent à chacune des finales

9.14.8.2. Fosse.

- Avant le départ de la finale, les tireurs peuvent voir un plateau de chacun des lanceurs. Après quoi chaque tireur est autorisé à un tir d'essai.
- Sur le poste 1 seulement, le tireur ne doit pas fermer son fusil et se préparer à tirer avant que l'Arbitre ne donne le commandement "**PRÊT**". Ce commandement sera donné 10 à 12 secondes après le tir du poste 5 et le temps normal de préparation débutera à ce moment.
- Une seule cartouche doit être chargée
- Si un deuxième coup est tiré le plateau sera compté "MANQUE" qu'il soit touché ou non.

9.14.8.3. Double Trap

- Avant le départ de la finale, les tireurs sont autorisés à deux tirs d'essai. Après quoi chaque tireur pourra voir un doublé régulier.
- Sur le poste 1 seulement, le tireur ne doit pas fermer son fusil et se préparer à tirer avant que l'Arbitre ne donne le commandement "**PRÊT**". Ce commandement sera donné 10 à 12 secondes après le tir du poste 5 et le temps normal de préparation débutera à ce moment.

9.14.8.4. Skeet

- Avant le départ de la finale, les tireurs sont autorisés à deux tirs d'essai.
- Après quoi, les tireurs rassemblés au poste 1 pourront voir un plateau de chacun des lanceurs.
- Le premier tireur de la "planche" ne doit pas se rendre sur le poste suivant avant que l'Arbitre ne donne le commandement "**PRÊT**". Ce commandement sera donné 20 secondes après le dernier tir du poste précédent et le temps normal de préparation débutera à ce moment.

9.14.9. MAUVAIS FONCTIONNEMENT D'ARME OU DE MUNITION.

9.14.9.1. Si l'Arbitre décide que le mauvais fonctionnement de l'arme ou de la munition n'est pas de la faute du tireur, la finale sera arrêtée temporairement et le tireur disposera de 5 minutes pour réparer son arme, trouver un autre fusil approuvé ou changer de munitions. Après ce délai de 5 minutes la finale reprendra.

9.14.9.2. Nombre de mauvais fonctionnements

- Le tireur est autorisé à un maximum de 2 mauvais fonctionnements durant la finale (y compris les barrages après finale) qu'il ait essayé ou non de corriger ceux-ci.
- A partir du troisième mauvais fonctionnement (arme ou munition), tout plateau régulier sera déclaré "MANQUE" que le tireur ait essayé de tirer ou non.

**9.14.10. RÉCLAMATION EN FINALE.**

Toute réclamation sera résolue immédiatement et le résultat sera sans appel.

9.14.11. PANNE DU STAND DES FINALES**9.14.11.1. Procédure**

Quand un mauvais fonctionnement des équipements du stand des finales survient, tous les coups tirés seront comptés comme un sous total et la procédure suivante doit être appliquée:

- Si l'équipement peut être réparé dans un délai inférieur à **1 heure**, le reste des coups sera tiré.
- Si la panne ne peut pas être réparée et qu'il est possible d'utiliser, dans le même délai, un stand voisin disposant de réglages similaires, la finale pourra être complétée sur cette installation.
- Pour la Fosse aucune réclamation à l'encontre d'une distribution inégale de plateaux ne sera acceptée.
-

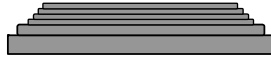
9.14.11.2. Finale incomplète.

Si la suite de la Finale n'est pas possible dans le délai de 1 heure sur une autre installation réglée de la même façon, le Jury déclarera la Finale terminée.

9.14.11.3. Classement après finale incomplète.

La procédure suivante sera appliquée:

- L'enregistrement des tirs jusqu'à la panne sera examiné.
- Au point ou tous les tireurs ont tiré le même nombre de plateaux, un sous total sera enregistré.
- Ce sous total ajouté au score de qualification donnera le résultat de l'épreuve.
- Les tireurs à égalité seront départagés par la règle du "**COMPTE INVERSE**".
- Les récompenses seront données sur cette base.
-



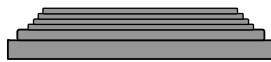
9.15. FIGURES ET TABLES

9.15.1. Angles horizontaux Fosse

<p>Portée: 76m +/- 1m</p> <p>Hauteur: 1,5m à 3,5m (+/-0.1m)</p> <p>Angles:</p> <p>Lanceur 1 0° minimum 45° maximum à droite</p> <p>Lanceur 2 15° gauche à 15° droite</p> <p>Lanceur 3 0° minimum 45° maximum à gauche</p> <p>Les plateaux (1) tombe dans la zone ABC Les plateaux (2) tombe dans la zone DEF Les plateaux (3) tombe dans la zone GHI</p>	
--	--

9.15.2. Angles horizontaux Double Trap

<p>Portée: 55m +/- 1m</p> <p>Hauteur: 3m à 3,5m (+/-0.1m)</p> <p>Angles:</p> <p>Lanceur 1 0° minimum 5° maximum à gauche</p> <p>Lanceur 2 0° avec tolérance de 0.5° droite ou gauche</p> <p>Lanceur 3 0° minimum 5° maximum à droite</p>	
--	--



9.15.3. Grilles de réglage FOSSE

	Groupe 1			Groupe 2			Groupe 3			Groupe 4			Groupe 5			
Lanceurs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
GRILLE N° I																
Direction en degré	25	5	35	20	10	35	35	5	45	40	0	25	45	5	35	
Gauche/ Droite	D	G	G	D	D	G	D	G	G	D		G	D	D	G	
Hauteur m (+/-0.1)	2	3	1,5	2,5	1,8	3	3,2	1,5	1,6	1,5	3,3	2,6	2,4	1,9	3,5	
Portée en mètres	76m +/-1m															
GRILLE N° II																
Direction en degré	25	5	40	40	0	45	45	0	40	15	5	35	40	5	40	
Gauche/ Droite	D	G	G	D		G	D		G	D	D	G	D	G	G	
Hauteur m (+/-0.1)	3,2	1,8	2	2	3	1,6	1,5	2,8	2	1,5	2	1,8	1,8	1,5	3,3	
Portée en mètres	76m +/-1m															
GRILLE N° III																
Direction en degré	30	0	35	45	5	40	30	5	45	45	0	40	45	0	35	
Gauche/ Droite	D		G	D	G	G	D	D	G	D		G	D		G	
Hauteur m (+/-0.1)	2,5	2,8	3,5	1,5	2,5	1,7	2,8	3,5	1,5	2,3	3	1,6	2	1,5	2,2	
Portée en mètres	76m +/-1m															
GRILLE N° IV																
Direction en degré	40	10	30	30	10	35	45	0	20	30	5	45	35	0	30	
Gauche/ Droite	D	D	G	D	G	G	D		G	D	G	G	D		G	
Hauteur m (+/-0.1)	3	1,5	2,2	1,6	3	2	2	3,3	1,5	1,5	2	2,8	2,5	1,6	3	
Portée en mètres	76m +/-1m															
GRILLE N° V																
Direction en degré	45	0	45	40	10	45	35	5	40	25	0	30	30	10	15	
Gauche/ Droite	D		G	D	G	G	D	G	G	D		G	D	D	G	
Hauteur m (+/-0.1)	1,6	3	2	2,8	1,5	2	3	1,8	1,5	1,8	1,6	3,4	2	2,4	1,8	
Portée en mètres	76m +/-1m															
GRILLE N° VI																
Direction en degré	40	0	35	35	10	35	35	5	40	45	10	25	25	5	45	
Gauche/ Droite	D		G	D	D	G	D	G	G	D	G	G	D	D	G	
Hauteur m (+/-0.1)	2	3,3	1,5	2,5	1,5	2	2	1,5	3,3	1,5	3	2,6	2,4	1,5	2	
Portée en mètres	76m +/-1m															
GRILLE N° VII																
Direction en degré	35	5	20	40	0	45	20	0	40	45	5	35	40	5	45	
Gauche/ Droite	D	G	G	D		G	D		G	D	D	G	D	G	G	
Hauteur m (+/-0.1)	2,2	3	3,1	2	3,5	2,8	3	2	2,2	1,5	2	1,8	1,8	1,5	2	
Portée en mètres	76m +/-1m															
GRILLE N° VIII																
Direction en degré	25	5	45	40	0	45	35	5	20	45	0	30	30	10	15	
Gauche/ Droite	D	D	G	D		G	D	G	G	D		G	D	D	G	
Hauteur m (+/-0.1)	3	1,5	2	1,5	3	2,8	3,2	2,5	2	1,8	1,5	3,4	2	3,4	2,2	
Portée en mètres	76m +/-1m															
GRILLE N° IX																
Direction en degré	40	0	20	15	10	35	45	0	30	30	5	15	35	0	45	
Gauche/ Droite	D		G	D	G	G	D		G	D	G	G	D		G	
Hauteur m (+/-0.1)	3,5	1,8	3	3,2	1,5	2	1,6	2,8	3	2	2	3	2,9	1,6	2,2	
Portée en mètres	76m +/-1m															
Lanceurs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

