



REGLES FINALES I.S.S.F.

Remplacent les sections :

6.16 (Règles Techniques)

9.14 (Règles Plateaux)

du règlement version 2009-2012

Approuvées par le conseil d'Administration de l'ISSF

du 8 Novembre 2010

EDITION JANVIER 2011

Traduction par la CNA

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>

SOMMAIRE

6.16	Finales des épreuves olympiques Carabine et Pistolet	1
6.16.1	Procédures générales des compétitions.....	1
6.16.2	Présence au stand de Finale.....	1
6.16.3	Présentation des finalistes	2
6.16.4	Epreuves 10 mètres et 50 mètres Carabine et Pistolet.....	2
6.16.5	Procédures des Finales pour les épreuves 10 mètres et 50 mètres	4
6.16.6	Procédures de la Finale pour le Pistolet 25 mètres Dames	7
6.16.7	Procédures des Finales pour le Pistolet vitesse 25 mètres Hommes.....	10
6.16.8	Panne de ciblerie dans les épreuves 10 mètres, 25 mètres et 50 mètres.	14
6.16.9	Réclamations en Finale	15
9.14	Finales Plateaux	16
9.14.1	Epreuves	16
9.14.2	Nombre de finalistes dans chaque épreuves.....	16
9.14.3	Ordre de tir en finale	16
9.14.4	Commandements.....	16
9.14.5	Horaire de départ	18
9.14.6	Tireur en retard ou absent.....	18
9.14.7	Procédure de finale	19
9.14.8	Mauvais fonctionnement d'arme ou de munition.....	19
9.14.9	Réclamation en finale.....	19
9.14.10	Panne du Stand des finales	20



6.16 Finales des épreuves olympiques Carabine et Pistolet

6.16.1 Procédures générales des compétitions

6.16.1.1 Dans chaque épreuve olympique le programme complet doit être tiré et constitue un « tour de **qualification** » pour la Finale.

Les huit (8) tireurs ayant réalisé les meilleurs scores en Qualification sont sélectionnés pour la Finale, sauf en Pistolet vitesse 25 mètres où les six (6) tireurs ayant réalisé les meilleurs scores sont sélectionnés.

Les finalistes occuperont les postes de tir selon leur classement à l'issue de la Qualification en commençant par le poste de gauche.

6.16.1.2 Pour toutes les Finales, sauf Pistolet vitesse 25 mètres Hommes, le comptage des points sera effectué sur cibles électroniques, ou par des machines à compter les points, ou manuellement par des dispositifs qui permettent de déterminer les valeurs au dixième (de 1.1, 1.2, 1.3, etc. jusqu'au maximum 10.9).

Les impacts sur cibles en papier qui ne peuvent pas être évalués par des machines à compter les points seront comptés à la main par les membres du Jury à l'aide d'instruments approuvés par l'ISSF.

6.16.1.3 Tous les commandements de tir doivent être donnés en anglais.

6.16.2 Présence au stand de Finale

6.16.2.1 Les chefs d'équipe sont responsables de la présentation de leurs tireurs en zone de préparation et d'en rendre compte au Jury au moins trente (30) minutes avant l'horaire de début du tir.

Les finalistes doivent se présenter avec leur équipement, leurs vêtements de compétition et un uniforme d'équipe nationale destiné à être porté pendant la cérémonie de remise des médailles.

Les concurrents doivent être habillés pour la compétition et munis seulement de l'équipement de tir nécessaire.

Les membres du Jury et les arbitres doivent effectuer leurs vérifications et pesées de détente dans la zone de préparation.

Aucun conteneur de transport d'arme ou d'équipement ne peut être laissé en zone de compétition, derrière la ligne de tir.

6.16.2.2 L'heure de présentation en zone de préparation doit figurer sur le programme officiel.

Tout retard doit être annoncé et affiché sur le stand de Finale.

6.16.2.3 Un tireur en retard dans la zone de préparation sera pénalisé de deux (2) points sur son premier tir de finale.



6.16.3 Présentation des finalistes

Tout finaliste qui n'est pas à son poste de tir quand la présentation des finalistes commence est automatiquement classé dernier de la finale avec son résultat de Qualification et n'est pas autorisé à participer à la Finale.

L'annonceur présentera les finalistes en donnant leurs noms, leurs résultats de Qualification et une brève information sur les meilleures performances de chacun. Il présentera aussi le Chef Arbitre et le Membre du Jury en fonction.

Après la Préparation et essais, tous les finalistes doivent se retourner pour faire face aux spectateurs et doivent rester debout face aux spectateurs jusqu'à ce qu'ils soient tous présentés. Ensuite ils seront autorisés à regagner leurs postes de tir, à manipuler leurs armes, effectuer du tir à sec et des exercices de visée, avant et pendant le temps de Préparation finale.

6.16.4 Epreuves 10 mètres et 50 mètres Carabine et Pistolet

6.16.4.1 Temps de tir

Épreuve	Homme/Dame	Temps de tir
10m carabine/pistolet	Homme/Dame	75 secondes
50m carabine 3 positions (debout)	Homme/Dame	75 secondes
50m carabine couché	Homme	45 secondes
50m pistolet	Homme	75 secondes

6.16.4.2 Nombre de finalistes dans chaque épreuve : huit (8).

6.16.4.3 Postes de tir

Les tireurs qualifiés pour la Finale auront leurs postes de tir attribués selon leur classement en commençant par la gauche.

6.16.4.4 Nombre de cibles : dix (10).

6.16.4.4.1 Une cible de rechange doit être disponible à gauche et à droite des huit (8) finalistes et doit être munie d'une cible de match.

6.16.4.4.2 Les moniteurs affichant le classement des concurrents durant la Finale doivent être placés en avant de la ligne de tir et doivent être clairement visibles de tous les concurrents.

En cas de panne des moniteurs il n'y aura aucune interruption.

6.16.4.4.3 Cibles en papier seulement :

6.16.4.4.3.1 Nombre de cibles d'essai : quatre (4) pour chaque épreuve.

6.16.4.4.3.2 Nombre de coups de finale par cible : un (1) coup par cible.



6.16.4.4.3.3 Nombre de cibles de match : dix (10) cibles dans chaque épreuve.

6.16.4.4.4 Cibles électroniques seulement :

6.16.4.4.4.1 La présentation des cibles sur les moniteurs des spectateurs doit être la même sur tous les moniteurs et doit être clairement visible des spectateurs.

6.16.4.5 Règles de compétition

6.16.4.5.1 Le tir débute par le commandement « CHARGEZ » du premier coup de Finale de chaque épreuve.

L'horaire de début du tir doit être indiqué sur le programme officiel.

Tout retard doit être annoncé et affiché sur le stand de Finale.

6.16.4.5.2 Chaque coup tiré avant le commandement « TIR » ou après le commandement « STOP » sera compté comme un manqué (zéro).

6.16.4.5.3 Si un tireur tire plus d'une fois après un commandement, ce coup de Finale sera compté zéro.

6.16.4.5.4 Si des rameneurs de cible sont utilisés, ils ne doivent être actionnés qu'après les commandements « STOP » et « CHANGEMENT DE CIBLE » afin de ne pas déranger les autres tireurs.

6.16.4.5.5 Les exercices de visée sont autorisés.

6.16.4.5.6 Le tir à sec après la Préparation finale et essais est interdit et sera sanctionné à chaque infraction par une déduction de deux (2) points sur le premier coup de Finale.

6.16.5 Procédures des Finales pour les épreuves 10 mètres et 50 mètres

Finale :	Chaque Finale se tire en 10 coups, coup par coup, en utilisant les procédures et les commandements suivants :
Présence des finalistes 30:00 minutes avant l'heure de début du tir:	Les finalistes doivent se présenter en zone de préparation de la Finale au moins 30 minutes avant l'horaire de début du tir selon la règle 6.16.2
Installation des équipements 20:00 minutes avant :	<ul style="list-style-type: none">- L'arbitre doit autoriser les finalistes à occuper leurs postes de tir, y installer leurs équipements et manipuler leurs armes 20 minutes avant l'horaire de début du tir en annonçant « J'APPELLE LES TIREURS A GAGNER LEURS POSTES ».- Les conteneurs de transport des armes, les sacs ou boîtes à équipements ne doivent pas être laissés derrière la ligne de tir dans la zone de compétition du stand de Finale.- Les exercices de visée sont autorisés pendant la période d'installation.- Le tir à sec ou le chargement des armes ne sont pas permis jusqu'au début de la période de Préparation et essais.
Préparation et essais (période d'échauffement) 14:30 minutes avant :	<p>L'arbitre autorisera les finalistes à commencer leur préparation pour la Finale par le commandement « HUIT MINUTES DE PREPARATION ET D'ESSAIS ... COMMENCEZ ». Les finalistes disposeront de huit (8) minutes pour achever leur préparation, vérifier leurs postes de tir et tirer un nombre de coups d'essai illimité.</p> <ul style="list-style-type: none">-L'arbitre annoncera « 30 SECONDES » quand il restera 30 secondes de période d'échauffement.- L'arbitre donnera le commandement « STOP, DECHARGEZ » à la fin de la période d'échauffement.
Fin de la Préparation 6:30 minutes avant :	<p>Après le commandement « STOP, DECHARGEZ » les finalistes doivent poser leurs armes sur la table ou le sol. L'arbitre doit vérifier que les culasses sont ouvertes et qu'il n'y a pas de cartouche dans les chambres ou les chargeurs. Tous les finalistes doivent ensuite se retourner pour faire face aux spectateurs.</p> <p><i>Note : la transmission télévisée de la Finale est normalement programmée pour commencer à cet instant.</i></p>
Présentation des finalistes 5:30 minutes avant :	<ul style="list-style-type: none">-L'annonceur présentera les finalistes en donnant le nom, le résultat de Qualification et une brève information sur les meilleures performances de chacun.-Il présentera aussi le Chef Arbitre et le Membre du Jury en fonction.



Préparation finale 2:30 minutes avant :	<ul style="list-style-type: none">- Après les présentations, l'arbitre donnera le commandement « REGAGNEZ VOS POSTES ... DEUX MINUTES DE PREPARATION FINALE ET D'ESSAIS ... COMMENCEZ ».- Les finalistes auront deux minutes pour reprendre leurs places, se préparer et tirer des essais ou des coups d'échauffement.-L'arbitre annoncera « 30 SECONDES » lorsque 90 secondes se seront écoulées et donnera le commandement « STOP » après deux (2) minutes.	
Réinitialisation des cibles 0:30 secondes avant :	Une pause de 30 secondes doit être respectée pour la réinitialisation des cibles.	
Début de la Finale à 0:00 :	« POUR LE (PREMIER)/ (LE SUIVANT) TIR DE FINALE – CHARGEZ »	Après ce commandement le tireur charge son arme. La cartouche ou le plomb ne doit être chargé qu'après le commandement « CHARGEZ ».
	« ATTENTION- 3-2-1-TIR »	<ul style="list-style-type: none">- Le tireur dispose de 75 secondes pour tirer (45 secondes en position couché).-Ce commandement avec décompte du temps doit donner aux tireurs un temps suffisant pour prendre leurs positions de tir.- Le temps de tir commence quand le commandement « TIR » a été donné.
Annonce des résultats. Après chaque coup.	<ul style="list-style-type: none">- Après 75 secondes (45 secondes pour le couché) ou dès que tous les finalistes ont tiré un (1) coup, l'arbitre commandera « STOP ». Ce commandement est donné environ cinq (5) secondes après que le dernier tireur ait tiré, ou immédiatement à la fin du temps de tir. La dernière seconde doit coïncider avec le mot « STOP ».- Immédiatement après le commandement « STOP », l'annonceur donne le nom (nom de famille) et le résultat de chaque finaliste et fait ensuite 15-20 secondes de commentaires sur les meilleurs tirs, les changements intervenus dans le classement etc.- Immédiatement après l'annonce des résultats, l'arbitre donnera les commandements du prochain tir de finale.	
Cette séquence est ensuite répétée jusqu'à ce que les 10 coups de finale aient été tirés.		
Fin de la Finale :	Après le dixième coup, l'arbitre commande « STOP, DECHARGEZ ». Les résultats individuels ne seront pas annoncés après le dixième coup de finale. S'il n'y a pas d'égalité ni de réclamation, l'arbitre doit immédiatement annoncer « IL N'Y A PAS D'EGALITE. LES RESULTATS SONT DEFINITIFS ». Les finalistes peuvent ensuite quitter leurs postes de tir.	



Proclamation des médaillés :	<p>Après que l'arbitre ait déclaré « LES RESULTATS SONT DEFINITIFS » l'annonceur doit immédiatement proclamer :</p> <p>« MEDAILLE D'OR : (NOM et NATION) AVEC UN SCORE TOTAL DE (POINTS) ».</p> <p>« MEDAILLE D'ARGENT : (NOM et NATION) AVEC UN SCORE TOTAL DE (POINTS) ».</p> <p>« MEDAILLE DE BRONZE : (NOM et NATION) AVEC UN SCORE TOTAL DE (POINTS) ».</p>
Incidents :	<p>Dans le cas d'un incident ADMIS, le tireur est autorisé à répéter le coup non tiré une seule fois durant la Finale, en incluant tout barrage éventuel, s'il peut réparer ou remplacer son arme ou munition dans les trois (3) minutes après que l'incident ait été déclaré ADMIS.</p> <p>Dans le cas d'un incident NON ADMIS, le coup ne sera pas répété. A la suite d'un incident, le tireur peut tenter d'en corriger les causes dans le temps de tir restant. Après toute tentative de correction, il ne pourra plus prétendre à l'incident ADMIS, à moins qu'une pièce de l'arme soit suffisamment endommagée pour l'empêcher de fonctionner.</p>
Barrages :	<p>Après la Finale, les égalités pour la première, deuxième ou troisième place seront rompues par un barrage. Les égalités après la troisième place seront rompues par le résultat de Finale le plus élevé, ou si l'égalité persiste, par le classement en Qualification.</p> <p>Quand les tireurs sont à égalité pour la première et la troisième place, l'égalité pour la troisième place doit être traitée en premier. S'il y a des égalités, l'arbitre doit lancer immédiatement les barrages en annonçant « LES CONCURRENTS AUX POSTES N° ET N° RESTENT SUR LA LIGNE DE TIR – LES AUTRES CONCURRENTS QUITTENT LA LIGNE DE TIR ». Les concurrents en barrage doivent rester à leurs postes, tous les autres tireurs doivent laisser leurs armes sur place et reculer pour libérer leurs postes de tir.</p> <p>« CONCURRENTS AUX POSTES N° ET N°, POUR VOTRE TIR DE BARRAGE, CHARGEZ ... ATTENTION-3-2-1-TIR ».</p> <p>Les tirs de barrage continueront, un coup à la fois, jusqu'à ce que les égalités soient rompues.</p> <p>Pour les égalités multiples à 50 mètres seulement : s'il y a un retard de plus de 5 minutes, l'arbitre donnera, sur demande, le commandement « TIRS D'ECHAUFFEMENT ... COMMENCEZ ». Les concurrents auront 30 secondes pour tirer au plus trois (3) coups d'échauffement. L'arbitre commandera « STOP » après 30 secondes. Lorsque toutes les égalités sont rompues, l'arbitre annonce « LES RESULTATS SONT DEFINITIFS ».</p>

**6.16.6 Procédures de la Finale pour le Pistolet 25 mètres Dames**

Finale :	La Finale du Pistolet 25 mètres Dames comprend 4 séries de 5 coups en vitesse (apparition des cibles pendant 3 secondes)
Qualification :	Le programme complet en 60 coups (Règle 8.6.4.4) sera tiré comme qualification pour la Finale. Les concurrentes aux huit (8) premières places en Qualification participeront à la Finale. Les postes de tir leur sont attribués en fonction de leur classement en Qualification en commençant par la gauche (la première au poste n°1, la seconde au poste n°2, etc.). Les résultats obtenus en Qualification sont conservés en Finale et inclus dans le résultat final.
Cibles :	Deux groupes de cinq cibles seront utilisés et les finalistes seront placés conformément au tableau ci-dessous. -Les cartons de contrôle et les contre cibles ne seront pas bouchés ni changés entre les séries.

Batterie	A					B				
	1	2	(3)	4	5	1	2	(3)	4	5
Classement en Qualification	1ère	2ème		3ème	4ème	5ème	6ème		7ème	8ème

Présentation 30:00 minutes avant l'heure de début du tir :	L'heure de début du tir pour la Finale est l'heure du commandement « CHARGEZ » de la première série de Finale. Les concurrentes doivent se présenter en zone de préparation au moins 30 minutes avant l'heure de début du tir conformément à la Règle 6.16.2.
Installation des équipements 15:00 minutes avant :	L'arbitre autorisera les finalistes à occuper leurs postes de tir, y installer leurs équipements et manipuler leurs armes, 15 minutes avant l'horaire de début du tir en annonçant « J'APPELLE LES TIREURS A GAGNER LEURS POSTES ». Les conteneurs de transport des armes, les sacs ou boîtes à équipements ne doivent pas être laissés derrière la ligne de tir, dans la zone de compétition du stand de Finale. Les exercices de visée sont autorisés pendant la période d'installation. Le tir à sec ou le chargement des armes n'est pas permis jusqu'au début de la Préparation.



<p>Préparation et essais 10:00 minutes avant :</p>	<p>- Cinq minutes après avoir appelé les finalistes à leurs postes, l'arbitre lancera la période de préparation de deux minutes en annonçant « LA PREPARATION COMMENCE MAINTENANT ». Après deux (2) minutes, l'arbitre annoncera « FIN DE LA PREPARATION ».</p> <p>- La série d'essai doit commencer dès la fin de la période de préparation. La série d'essai est une série vitesse. Tous les finalistes tireront la série d'essai et les séries de Finale en même temps et sous les mêmes commandements.</p> <p>- Aucun résultat ne sera annoncé pour la série d'essai.</p> <p>- Après la série d'essai, les concurrentes devront placer leurs pistolets déchargés sur leurs tables et se tourner face aux spectateurs pour être présentées.</p> <p>- L'arbitre doit vérifier que les culasses sont ouvertes et qu'il n'y a pas de cartouche dans les chambres ou les chargeurs.</p>							
<p>Présentation des finalistes 6:00 minutes avant :</p>	<p>Après la série d'essai, l'annonceur présentera les finalistes en donnant le nom, le résultat de qualification et une brève information sur les meilleures performances de chacune. Il présentera aussi le Chef Arbitre et le Membre du Jury en fonction.</p> <p>Toute finaliste qui n'est pas à son poste de tir quand la présentation des finalistes commence est automatiquement classée dernière de la Finale avec son résultat de Qualification et n'est pas autorisée à participer à la Finale.</p> <p>Après les présentations, l'arbitre donnera le commandement « REGAGNEZ VOS POSTES ... LA PREPARATION FINALE DE DEUX MINUTES COMMENCE MAINTENANT ».</p>							
<p>Début de la Finale 0:00 minute :</p>	<p>Les commandements et le timing suivants seront utilisés :</p> <table border="1" data-bbox="587 1350 1505 1888"> <tr> <td data-bbox="587 1350 935 1473"> <p>« POUR LA SERIE D'ESSAI ... CHARGEZ »</p> </td> <td data-bbox="935 1350 1505 1473"> <p>Toutes les concurrentes chargent leurs armes dans un temps d'une (1) minute.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="587 1473 935 1641"> <p>« POUR LA (PREMIERE)/(SUIVANTE) SERIE DE FINALE ... CHARGEZ »</p> </td> <td data-bbox="935 1473 1505 1641"> <p>Toutes les concurrentes chargent leurs armes dans un temps d'une (1) minute.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="587 1641 935 1888"> <p>« ATTENTION »</p> </td> <td data-bbox="935 1641 1505 1888"> <p>Les lampes rouges doivent être allumées, ou si des cibles en papier sont utilisées, elles doivent être sur tranche.</p> <p>-Après un délai de sept (7) secondes, soit les lampes vertes s'allument, soit les cibles pivotent pour être face aux tireurs.</p> </td> </tr> </table>		<p>« POUR LA SERIE D'ESSAI ... CHARGEZ »</p>	<p>Toutes les concurrentes chargent leurs armes dans un temps d'une (1) minute.</p>	<p>« POUR LA (PREMIERE)/(SUIVANTE) SERIE DE FINALE ... CHARGEZ »</p>	<p>Toutes les concurrentes chargent leurs armes dans un temps d'une (1) minute.</p>	<p>« ATTENTION »</p>	<p>Les lampes rouges doivent être allumées, ou si des cibles en papier sont utilisées, elles doivent être sur tranche.</p> <p>-Après un délai de sept (7) secondes, soit les lampes vertes s'allument, soit les cibles pivotent pour être face aux tireurs.</p>
<p>« POUR LA SERIE D'ESSAI ... CHARGEZ »</p>	<p>Toutes les concurrentes chargent leurs armes dans un temps d'une (1) minute.</p>							
<p>« POUR LA (PREMIERE)/(SUIVANTE) SERIE DE FINALE ... CHARGEZ »</p>	<p>Toutes les concurrentes chargent leurs armes dans un temps d'une (1) minute.</p>							
<p>« ATTENTION »</p>	<p>Les lampes rouges doivent être allumées, ou si des cibles en papier sont utilisées, elles doivent être sur tranche.</p> <p>-Après un délai de sept (7) secondes, soit les lampes vertes s'allument, soit les cibles pivotent pour être face aux tireurs.</p>							



Annnonce des résultats. Après chaque série de 5 coups.	Cinq secondes après chaque série de compétition, l'annonceur donne le nom (nom de famille) et le résultat de chaque finaliste. Il fait ensuite 15-20 secondes de commentaires sur les meilleurs tirs, les changements intervenus dans le classement, etc. 10 secondes après les commentaires sur le classement, la série suivante commence.
Cette séquence continue jusqu'à ce que toutes les séries de 5 coups soient terminées.	
Fin de la Finale :	Lorsque toutes les finalistes auront tiré les 4 séries de compétition et s'il n'y a pas d'égalité ni de réclamation, l'arbitre annoncera « LES RESULTATS SONT DEFINITIFS ». Les finalistes seront classées selon le total de leurs résultats de Qualification et de Finale.
Proclamation des médaillées :	Dès que les résultats sont définitifs, l'annonceur proclame : « MEDAILLE D'OR : (NOM et NATION) AVEC UN SCORE TOTAL DE (POINTS) ». « MEDAILLE D'ARGENT : (NOM et NATION) AVEC UN SCORE TOTAL DE (POINTS) ». « MEDAILLE DE BRONZE : (NOM et NATION) AVEC UN SCORE TOTAL DE (POINTS) ».
Incidents :	<ul style="list-style-type: none">- Si un incident survient, un arbitre doit déterminer si l'incident est « ADMIS » ou « NON ADMIS ». Si l'incident est ADMIS, la concurrente doit compléter la série selon la Règle 8.7- Un seul incident ADMIS peut entraîner le complément d'une série pendant la Finale.
Barrages :	<ul style="list-style-type: none">- Les égalités après la Finale pour la première, deuxième et troisième place seront rompues par un barrage.- Les égalités après la troisième place seront rompues par le plus haut résultat de Finale, ou si l'égalité persiste par le classement de Qualification.- Les concurrentes en barrage tireront une (1) série de 5 coups dans le même temps et les mêmes conditions qu'en Finale jusqu'à la rupture de l'égalité.- Dès que les concurrentes en barrage ont été désignées, les autres concurrentes doivent reculer et libérer leurs postes de tir.- Le tir de barrage doit commencer immédiatement.- Quand des concurrentes sont à égalité pour la première et la troisième place, l'égalité pour la troisième place doit être traitée en premier.

6.16.7 Procédures des Finales pour le Pistolet vitesse 25 mètres Hommes

<p>Finale :</p>	<p>La Finale du Pistolet vitesse comprend quatre à huit séries de cinq coups en quatre secondes, avec un comptage Touché/Manqué et l'élimination des finalistes ayant les plus faibles scores à partir de la quatrième série.</p>
<p>Qualification :</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Le programme complet en 60 coups (Règle 8.6.4.3) sera tiré comme qualification pour la Finale. Les six (6) premiers concurrents au classement de Qualification vont en Finale. - Les postes de tir sont attribués aux concurrents en fonction de leur classement de Qualification en commençant par la gauche. - Les finalistes commencent à zéro (0).
<p>Cibles :</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Trois groupes de cinq (5) cibles électroniques 25 mètres doivent être utilisés. Deux positions de tir distantes de 1,5 mètre seront définies pour chaque groupe de 5 cibles. Chaque concurrent devra prendre position de façon à ce qu'au moins un (1) pied touche la ligne qui marque le côté gauche ou droit du poste de tir tel que défini par la Règle 6.3.16.6 (chaque ligne est à 75 centimètres de la ligne centrale du groupe de cibles).
<p>Comptage :</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Le comptage est seulement Touché ou Manqué; chaque Touché compte un (1) point, chaque Manqué compte zéro. La zone de Touché est la zone intérieure au 9.7 de la cible Pistolet vitesse 25 mètres. La dimension réelle de la zone de Touché dans les Finales des championnats ISSF peut être modifiée par le Comité Exécutif de l'ISSF, mais tout changement doit être annoncé à l'avance. Une présentation graphique des Touchés et Manqués sera affichée sur les moniteurs des tireurs et les écrans du stand de Finale. - Les concurrents en Finale commencent à zéro (0). Les résultats de Qualification permettent aux concurrents de participer à la Finale. Durant la Finale les résultats s'ajoutent et le résultat final de chaque tireur est déterminé par le nombre de Touchés de toutes les séries tirées en Finale (à l'exclusion des barrages). - Si une déduction est appliquée sur le résultat d'une série de Finale, aucun résultat inférieur à zéro ne sera enregistré (par exemple : 3 – 1 point de déduction = 2, 0 – 1 point de déduction = 0).
<p>Présence des finalistes 30:00 minutes avant l'heure de début du tir :</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'heure de début du tir est l'heure du commandement « CHARGEZ » de la première série de Finale. Les concurrents doivent se présenter en zone de préparation au moins 30 minutes avant l'heure de début du tir. Si un tireur ne se présente pas à l'heure (30 minutes avant l'heure de début du tir) pour la Finale, une pénalité de un (1) Touché sera déduite du résultat de la première série de Finale. - Les concurrents doivent se présenter avec leur équipement, leurs vêtements de compétition et un uniforme d'équipe nationale destiné à être porté pendant la cérémonie de remise des médailles.



	<ul style="list-style-type: none">- Le Jury doit utiliser la Liste d'entrée en Finale pour confirmer que tous les finalistes sont présents et que leurs noms et nationalités sont correctement enregistrés dans le système de comptage et affichés sur les tableaux de résultats.- Les concurrents peuvent changer de vêtements si nécessaire et le Jury doit terminer la vérification des équipements pendant cette période.- Les concurrents doivent être autorisés à placer leurs équipements à leurs postes de tir, au plus tard 15 minutes avant l'heure de début du tir. L'équipement peut inclure un pistolet de rechange utilisable pour remplacer un pistolet au fonctionnement défectueux.- Aucun conteneur ou boîte de transport d'armes ou d'équipements ne peut être laissé derrière la ligne de tir en zone de compétition du stand de Finale.
<p>Préparation et essais 10:00 minutes avant :</p>	<ul style="list-style-type: none">- Une période de préparation et une (1) série d'essai auront lieu avant la Présentation.- L'arbitre appellera les concurrents à leurs postes dix (10) minutes avant l'heure de début du tir. L'arbitre lancera ensuite une période de préparation de deux minutes en annonçant « LA PREPARATION COMMENCE MAINTENANT ».- Après deux (2) minutes l'arbitre annoncera « FIN DE LA PREPARATION ».- Les séries d'essai doivent commencer immédiatement après la Préparation. Elles seront tirées en utilisant les commandements et le timing décrits dans la partie « Procédure détaillée et commandements de tir » ci-dessous.- Chaque concurrent tirera en séquence une (1) série d'essai de 5 coups en 4 secondes, en commençant par le concurrent de gauche. Il n'y aura aucune annonce de résultat.- Après les séries d'essai, les concurrents doivent poser leurs pistolets déchargés sur leurs tables et se tourner face aux spectateurs pour être présentés.- L'arbitre doit vérifier que les culasses sont ouvertes et qu'il n'y a pas de cartouche dans les chambres ou les chargeurs.
<p>Présentation des finalistes 6:00 minutes avant :</p>	<ul style="list-style-type: none">- Après les séries d'essai, l'annonceur présentera les finalistes en donnant le nom, le résultat de qualification et une brève information sur les meilleures performances de chacun. Il présentera aussi le Chef Arbitre et le Membre du Jury en fonction.- Immédiatement après les présentations, les concurrents gagneront leurs postes de tir et attendront le commandement « CHARGEZ ».- Tout finaliste qui n'est pas à son poste quand la présentation des finalistes commence est automatiquement classé dernier de la Finale avec son résultat de Qualification et n'est pas autorisé à participer à la Finale.

**Procédure détaillée et
commandements de tir**

Chaque série de Finale comprend cinq (5) coups tirés en 4 secondes. Pour chaque série, tous les concurrents restant en compétition tireront séparément et successivement. L'ordre du tir pour toutes les séries est de la gauche vers la droite.

- 30 secondes après la présentation des concurrents, l'arbitre commandera « **POUR LA PREMIERE SERIE DE FINALE, CHARGEZ** ».
- Après le commandement « **CHARGEZ** », les concurrents ont une minute pour garnir deux chargeurs (la Règle 8.6.4.2 ne s'applique pas en Finale).
- Un seul commandement « **CHARGEZ** » est donné avant le début de la première série de Finale. Durant toute la Finale les concurrents pourront continuer à garnir leurs chargeurs selon le besoin.
- Après le commandement « **CHARGEZ** » les concurrents peuvent régler leurs pistolets, faire des exercices de visée ou des levés de bras, sauf lorsque dans un groupe de cinq cibles l'un des deux concurrents tire. Pendant ce tir, l'autre concurrent peut prendre son arme en main et se préparer, mais il n'est pas autorisé à faire des exercices de visée ou des levés de bras.
- Une minute après le commandement « **CHARGEZ** », l'arbitre appellera le premier concurrent en annonçant « **NOM DE FAMILLE DU TIREUR N° 1** ». Dès que son nom a été annoncé, le tireur peut charger son arme et se préparer à tirer.
- 15 secondes après avoir appelé le premier concurrent, l'arbitre annoncera « ATTENTION » et allumera les lampes rouges. Le premier concurrent doit prendre la position PRET (Règle 8.6.1). Les lampes vertes s'allumeront après un délai de sept (7) secondes. Après la période de tir de 4 secondes, les lampes rouges s'allumeront pendant 10-14 secondes (temps de mise à jour des cibles). Durant cette période de 10-14 secondes, l'Annonceur donnera le résultat de cette série (par exemple : 4 Touchés).
- Immédiatement après l'annonce du résultat du premier tireur et l'indication du technicien de la ciblerie électronique que les cibles sont prêtes, les lampes rouges s'éteindront. Dès que les lampes rouges seront éteintes, l'arbitre appellera le deuxième concurrent « **NOM DE FAMILLE DU TIREUR N° 2** ». 15 secondes plus tard, le commandement « ATTENTION » sera donné et le timing de la série sera suivi. Après cette série l'Annonceur donnera le résultat.
- Les autres concurrents tireront dans l'ordre jusqu'à ce que tous les concurrents restant en compétition aient tiré cette série.
- Il y a une pause de 30 secondes lorsque tous les tireurs terminent une série. Durant cette pause, l'annonceur commentera le classement des concurrents, les meilleurs scores, les éliminations, etc.
- Pour la deuxième série, l'arbitre annoncera « **NOM DE FAMILLE DU TIREUR N° 1** » et continuera.

Début de la Finale 0:00 minute:	<p>- 30 secondes après la présentation des finalistes, l'arbitre donnera les commandements de la procédure de tir pour le premier tireur. La séquence se déroulera jusqu'à ce que tous les tireurs restant en compétition aient tiré cette série.</p> <p>- Tous les tireurs restant en compétition tireront ensuite des séries additionnelles comme il est prévu pour cette partie de la compétition (voir « Procédure détaillée et commandements de tir »).</p>
Eliminations :	<p>- Lorsque tous les finalistes ont tiré la quatrième série, le tireur dernier au classement est éliminé (6ème place).</p> <p>- Lorsque les finalistes restants ont terminé la cinquième série, le tireur dernier au classement est éliminé (5ème place).</p> <p>- Lorsque les finalistes restants ont tiré la sixième série, le tireur dernier au classement est éliminé (4ème place).</p> <p>- Lorsque les finalistes restants ont tiré la septième série, le tireur dernier au classement est éliminé (3ème place et médaille de bronze).</p> <p>- Quand un concurrent est éliminé, il doit décharger son pistolet (retirer le chargeur et ouvrir la culasse) et le poser sur sa table avant de reculer pour libérer son poste de tir. Tout chargeur ayant été préalablement garni doit être vidé de ses cartouches. Un arbitre doit vérifier que la culasse est ouverte et qu'il n'y a pas de cartouche dans la chambre ou les chargeurs.</p>
Fin de la Finale :	<p>Dès que les finalistes restants auront tiré la huitième série et s'il n'y a pas d'égalité ni de réclamation, l'arbitre annoncera « LES RESULTATS SONT DEFINITIFS ». Le concurrent premier au classement gagne la médaille d'or et le concurrent deuxième au classement gagne la médaille d'argent.</p>
Proclamation des médaillés :	<p>Dès que les résultats sont définitifs, l'Annonceur proclame :</p> <p>« MEDAILLE D'OR : (NOM et NATION) AVEC UN SCORE TOTAL DE (POINTS) ».</p> <p>« MEDAILLE D'ARGENT : (NOM et NATION) AVEC UN SCORE TOTAL DE (POINTS) ».</p> <p>« MEDAILLE DE BRONZE : (NOM et NATION) AVEC UN SCORE TOTAL DE (POINTS) ».</p>
Coups tardifs :	<p>Si un concurrent tire un coup tardif ou ne tire pas sur les cinq (5) cibles dans le temps de 4 secondes, une déduction de un (1) Touché pour chaque coup hors temps sera effectuée sur le résultat de la série. Le coup sera marqué « OT ».</p>



Incidents :	<p>Si un incident survient, un arbitre doit déterminer si l'incident est ADMIS ou NON ADMIS.</p> <p>Si l'incident est ADMIS, le concurrent doit retirer la série et sera crédité du résultat de la série retirée. Le concurrent a 15 secondes pour être prêt pour la série retirée. En cas de nouveaux incidents ADMIS, la série ne sera pas retirée et les Touchés réalisés seront comptés.</p> <p>Si l'incident est NON ADMIS, une pénalité de deux (2) Touchés sera déduite du résultat du concurrent.</p>
Barrage :	<p>S'il y a une égalité pour le tireur dernier au classement qui doit être éliminé, les concurrents à égalité tireront des séries additionnelles de barrage en quatre (4) secondes jusqu'à rupture de l'égalité.</p> <p>Pour toutes les séries de barrage, le tireur de gauche tire en premier.</p> <p>Pour les séries de barrage, l'arbitre appellera le premier tireur en disant « NOM DE FAMILLE DU TIREUR N° 1 » et appliquera la procédure de tir normale.</p>

6.16.8 Panne de ciblerie dans les épreuves 10 mètres, 25 mètres et 50 mètres.

6.16.8.1 Si une panne de toutes les cibles de la Finale survient, la procédure suivante doit être utilisée.

6.16.8.2 Les coups/séries qui ont été terminés par tous les tireurs seront comptés comme un sous-total.

6.16.8.3 S'il n'est pas possible de remédier à la panne en moins d'une (1) heure pour continuer la Finale, le sous-total enregistré deviendra le total de la Finale et sera pris en compte pour l'établissement du Palmarès.

6.16.8.4 Quand la panne est corrigée et s'il est possible de continuer la Finale dans l'heure, la procédure suivante sera appliquée :

6.16.8.4.1 Epreuves 10 mètres et 50 mètres

Les coups restants seront tirés.

Cinq (5) minutes d'essais illimités seront autorisées dès que les tireurs seront à leurs postes.

6.16.8.4.2 Epreuves 25 mètres

Les coups/séries restants seront tirés.

Une (1) série d'essai sera autorisée dans les épreuves Pistolet 25 mètres.



6.16.8.5 Si une seule cible cesse de fonctionner :

6.16.8.5.1 Epreuves 10 mètres et 50 mètres

Le tireur sera déplacé sur une cible de rechange. A la demande du tireur il lui sera accordé deux (2) minutes de tirs d'essai avant la répétition des coups de Finale précédents non enregistrés.

6.16.8.5.2 Epreuves 25 mètres

6.16.8.5.2.1 Dans l'épreuve Pistolet 25 mètres Dames la concurrente sera déplacée ou la cible sera remplacée. A sa demande une série d'essai additionnelle lui sera accordée avant le tir des coups de Finale manquants.

6.16.8.5.2.2 Dans l'épreuve Pistolet vitesse 25 mètres Hommes, si une cible ou plus, d'un groupe de cinq (5) cibles cesse de fonctionner, le tireur sera déplacé vers un autre groupe. A sa demande une (1) série d'essai lui sera accordée avant qu'il tire la série manquée et les suivantes.

6.16.8.6 Résultats officiels

6.16.8.6.1 Dans toutes les épreuves, à l'exception du Pistolet vitesse 25 mètres Hommes, les résultats de la Finale seront ajoutés aux résultats individuels de Qualification.

6.16.8.6.2 Dans l'épreuve Pistolet vitesse 25 mètres Hommes, les résultats de Qualification seront affichés ainsi que le nombre de Touchés de la Finale (à l'exclusion des Touchés enregistrés pendant les barrages), mais les résultats de Qualification ne seront pas ajoutés aux résultats de Finale. Le résultat final étant seulement déterminé par les Touchés en Finale (excluant les barrages).

6.16.8.6.3 Pour toutes les épreuves à l'exception du Pistolet vitesse 25 mètres Hommes, les résultats combinés de la Qualification et de la Finale doivent être affichés sur le tableau principal des résultats et imprimés dans le Palmarès officiel.

6.16.8.6.4 Pour l'épreuve Pistolet vitesse 25 mètres Hommes, les résultats (selon 6.16.8.6.2) doivent être affichés sur le tableau principal et imprimés dans le Palmarès officiel.

6.16.9 Réclamations en Finale

6.16.9.1 Toute réclamation doit être immédiate et faite par le tireur ou son entraîneur en levant la main.

6.16.9.2 Toute réclamation sera immédiatement traitée par le Jury.

La décision du Jury est définitive et la caution est conservée si la réclamation est rejetée.

9.14 Finales Plateaux

9.14.1 Epreuves

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 finalistes dans chaque épreuves

Les 6 premiers à l'issue des qualifications participent à la finale dans chaque épreuve.

9.14.3 Ordre de tir en finale

- Chaque finaliste tirera dans l'ordre suivant son score 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**". Si une égalité subsiste, l'ordre des tireurs sera déterminé par tirage au sort.
- Les scores parfaits seront départagés par tirage au sort.

9.14.4 Commandements

Tous les commandements sur les pas de tir seront donnés en langue anglaise.

Procédures pour les finales Plateaux :

Temps avant le début du tir :	Etape	Procédure
20 minutes avant :	Présence des finalistes et échauffement.	Les responsables d'équipe doivent s'assurer que leurs tireurs se présentent au Jury dans la zone de préparation prévue. -Les finalistes doivent se présenter sur le stand prévu pour la finale au moins 20 mn avant le début de celle-ci. Ils doivent être en possession de leur arme, avec leurs vêtements de compétition ainsi que la tenue de leur équipe nationale qu'ils devront porter lors de la remise des médailles. - Le Jury doit procéder à toutes les vérifications nécessaires durant cette période. - L'Arbitre autorisera les Finalistes à se rendre sur les pas de tir pour les échauffements. - L'Arbitre doit utiliser la liste de départ de la Finale pour confirmer que tous les Finalistes sont présents et que leurs noms et nations sont correctement enregistrés sur le tableau d'affichage et sur les feuilles de score.
12 minutes avant :	Essais de tir et trajectoires.	L'Arbitre autorisera les Finalistes à procéder à leurs tirs d'essais et leur montrera les trajectoires tel que prévu par les règles de chaque épreuve.



5 minutes avant :	Rassemblement des Finalistes.	Les 6 finalistes, l'Arbitre et le Jury en charge de la finale sont rassemblés dans la zone prévue à proximité des spectateurs.
4 minutes avant :	Présentation des finalistes.	<ul style="list-style-type: none">- L'annonceur présentera les Finalistes en donnant leur nom et leur nationalité, le résultat des qualifications, ainsi qu'une brève information des résultats les plus significatifs de chaque Finaliste.- L'annonceur présentera également l'Arbitre et le Jury en charge de la Finale.
1 minute avant :	Préparation finale.	1 minute avant le premier tir de la Finale, l'Arbitre invitera les Finalistes à gagner leur pas de tir respectif.
0 minute :	Début de la Finale.	<ul style="list-style-type: none">- L'Arbitre demandera au premier Finaliste (le 6^{ème} à entrer en final) de commencer en disant « Prêt ».- Le premier tireur, en fosse et double-trap, a 10 secondes pour appeler son plateau ou son doublé. Les autres Finalistes de la planche ont également 10 secondes pour appeler le plateau ou le doublé après que le tireur précédent ait tiré.- Au skeet, à chaque poste, chaque finaliste a 15 secondes après que le tireur précédent ait quitté le pas de tir ou que l'arbitre ait dit « Prêt » pour appeler le premier plateau à tirer à ce poste. Les plateaux suivants à tirer à ce poste par le même tireur seront appelés dans les 10 secondes suivant le tir précédent.
Après que les 6 Finalistes en fosse ou double-trap aient tirés le même nombre de plateaux ou après que les 6 Finalistes au skeet aient tous tirés le même poste.		<ul style="list-style-type: none">- L'Arbitre informera les Finalistes de la pause. Elle sera utilisée par la Télévision pour montrer les scores et classement en cours. Après 20 secondes, l'Arbitre informera le premier tireur (le 6^{ème} à entrer en finale) qu'il peut commencer à tirer en disant « Prêt ».- Le premier tireur en fosse ou double-trap a alors 10 secondes pour appeler son plateau ou son doublé. Les autres Finalistes de la planche ont également 10 secondes pour appeler le plateau ou le doublé après que le tireur précédent ait tiré.- Le premier tireur au skeet, après avoir reçu, à chaque poste, l'ordre « Prêt », aura 15 secondes pour appeler le premier plateau à tirer sur ce poste. Les plateaux suivants à tirer à ce poste par le même tireur seront appelés dans les 10 secondes suivant le tir précédent.

Après tous les tirs de la planche.	<ul style="list-style-type: none">- L'Arbitre vérifie immédiatement s'il y a des égalités ou des réclamations. S'il n'y en a pas, l'Arbitre doit immédiatement annoncer « LES RESULTATS SONT DEFINITIFS».- S'il y a des égalités pour la première, seconde, ou troisième place seulement, le Jury en charge de la Finale doit procéder, sans délai, au tirage au sort pour déterminer l'ordre du tir. L'Arbitre doit alors procéder au(x) « shoot-off(s) jusqu'à la résolution des égalités selon la règle 9.12.1.2. (la place la plus basse en premier). Les égalités pour les places après la troisième seront résolues par le score le plus haut lors de la Finale, ou, si l'égalité persiste, par le rang d'entrée en Finale après qualification.- L'Arbitre doit immédiatement annoncer « LES RESULTATS SONT DEFINITIFS».
Après que les résultats soient définitifs.	L'annonceur proclame les résultats : Vainqueur et médaille d'Or : « nom » « nation » avec un score total de « score » Second et médaille d'Argent : « nom » « nation » avec un score total de « score » Troisième et médaille de Bronze : « nom » « nation » avec un score total de « score ».

9.14.5 Horaire de départ

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

- Toute modification de cet horaire doit être transmise aux responsables d'équipe concernés et aux médias 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.

9.14.6 Tireur en retard ou absent

Tout finaliste qui n'est pas présent à son poste avant la présentation des finalistes après avoir été appelé 3 fois en 1 minute, 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.



9.14.7 Procédure de finale

9.14.7.1 Sauf si une règle particulière est indiquée dans cette section, les règles techniques normales de Fosses, Double-Trap and Skeet s'appliquent à chacune des finales.

9.14.7.2 Fosse

- Avant le début de la présentation des Finalistes, les tireurs peuvent voir un plateau de chacun des lanceurs, après quoi, chaque tireur est autorisé à un (1) tir d'essai.
- Chaque tireur n'a droit qu'à un seul (1) tir par plateau.
- Si un tireur charge deux (2) cartouches et tire le second coup, le plateau sera déclaré « manqué » qu'il ait été atteint par l'un ou l'autre des deux coups.

9.14.7.3 Double-Trap

- Avant le début de la présentation des Finalistes, chaque tireur est autorisé à deux (2) tirs d'essai. Après quoi, la planche pourra voir un doublé régulier. Après la présentation des Finalistes, la planche pourra voir, à nouveau, un doublé régulier avant le début du tir.

9.14.7.4 Skeet

- Avant le début de la présentation des finalistes, chaque tireur est autorisé à deux (2) tirs d'essai.
- Après quoi, les tireurs rassemblés au poste 1 pourront voir un plateau de chacune des cabanes.

9.14.8 Mauvais fonctionnement d'arme ou de munition.

9.14.8.1 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 trois (3) minutes pour réparer son arme, trouver un autre fusil approuvé ou changer de munitions. Si cela ne peut être fait dans les trois (3) minutes, le tireur doit se retirer. Après que le dysfonctionnement soit réparé ou que le tireur se soit retiré, la Finale peut reprendre. Un tireur qui s'est retiré de la Finale sera classé en fonction du nombre de plateaux cassés au moment de l'incident.

9.14.8.2 Nombre de mauvais fonctionnement

- 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.

9.14.9 Réclamation en finale

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

9.14.10 Panne du Stand des finales

9.14.10.1 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 **30 minutes**, 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.

9.14.10.2 Finale incomplète

Si la suite de la Finale n'est pas possible dans le délai de 30 minutes sur une autre installation réglée de la même façon, le Jury déclarera la Finale terminée.

9.14.10.3 Classement après finale incomplète

La procédure suivante sera appliquée:

- L'enregistrement des tirs jusqu'à la panne sera examiné.
- Au point où 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.