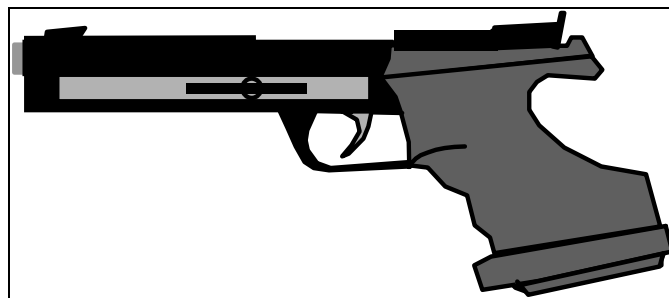




## **REGLES PISTOLET I.S.S.F.**

**PISTOLET 50M  
PISTOLET 25M VITESSE - PISTOLET 25M PC  
PISTOLET 25M STANDARD PISTOLET 25M  
PISTOLET AIR 10M**



### **ÉDITION 2010**

Mise à jour par la CNA  
Édition et corrections 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>**

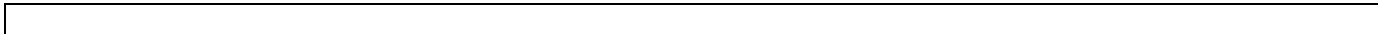
Note: Quand des figures ou des tableaux contiennent une information spécifique, celle-ci a la même valeur qu'une règle numérotée.

**Mise à jour imprimée en rouge.**

*Les directives particulières à la FFTIR figurent en italiques*

## SOMMAIRE

<b>8.1. GÉNÉRALITÉS .....</b>	<b>1</b>
8.1.1.....	1
8.1.2.....	1
8.1.3.....	1
8.1.4.....	1
<b>8.2. SECURITE.....</b>	<b>1</b>
<b>8.3. STANDS ET CIBLES .....</b>	<b>1</b>
<b>8.4. EQUIPEMENTS ET MUNITIONS .....</b>	<b>1</b>
8.4.1. Règles communes à tous les pistolets .....	1
8.4.2. Règles spécifiques aux pistolets 25m .....	2
8.4.3. Pistolet 50m.....	2
8.4.4. Munitions. ....	2
8.4.5. Vêtements.....	2
<b>8.5. ACCESSOIRES.....</b>	<b>2</b>
8.5.1. Télescopes .....	2
<b>8.6. PROCEDURES ET REGLES DES EPREUVES.....</b>	<b>3</b>
8.6.1. Positions de tir .....	3
8.6.2. Épreuves pistolet. ....	3
8.6.3. Voir le tableau .....	3
8.6.4. Règles de compétition .....	3
8.6.5. Interruptions de tir .....	5
8.6.6. Tirs irréguliers.....	5
8.6.7. Gêne du tireur .....	6
8.6.8. Chronométrage .....	6
<b>8.7. INCIDENTS DE FONCTIONNEMENT.....</b>	<b>7</b>
8.7.1. Généralités.....	7
8.7.2. Information.....	7
8.7.3. Épreuves 25m .....	7
8.7.4. Incidents de fonctionnement 25m.....	7
8.7.5. Panne des cibles électroniques ou papier.....	8
<b>8.8. ÉPREUVES DE TIR PISTOLET .....</b>	<b>9</b>
<b>8.9. CARACTÉRISTIQUES DES PISTOLETS .....</b>	<b>9</b>
<b>8.10. DESSINS .....</b>	<b>10</b>
<b>8.11. INDEX PERSONNEL.....</b>	<b>10</b>





## 8.1. GÉNÉRALITÉS

- 8.1.1.** Ce règlement constitue une partie du règlement technique de l'ISSF et s'applique à toutes les épreuves de tir au pistolet.
- 8.1.2.** 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.
- 8.1.3.** Lorsqu'une règle concerne les tireurs droitiers, l'inverse de cette règle s'applique aux tireurs gauchers.
- 8.1.4.** 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.

## 8.2. SECURITE

**"LA SÉCURITÉ EST DE LA PLUS HAUTE IMPORTANCE"**

(voir les règles techniques Section 6)

## 8.3. STANDS ET CIBLES

Les spécifications des cibles et stands se trouvent dans les règles techniques Section 6.

## 8.4. EQUIPEMENTS ET MUNITIONS

### 8.4.1. Règles communes à tous les pistolets

**8.4.1.1. Poignée** (voir les figures et tableaux en fin d'ouvrage)

8.4.1.1.1. La crosse ou une partie quelconque du pistolet ne peut être prolongée ou construite de façon à toucher au-delà de la main.

Le poignet doit rester visiblement libre quand l'arme est en position normale de tir.

Bracelets, montres de poignet, bandes de poignet ou articles similaires sont interdits sur le bras et la main tenant le pistolet.

8.4.1.1.2. Les crosses réglables, lorsqu'elles sont réglées à la main du tireur, sont autorisées à condition d'être conformes aux règles de l'épreuve.

Après le passage au contrôle, le réglage ne peut pas être modifié d'une façon contraire aux règles.

**8.4.1.2. Canons** (voir les figures et tableaux en fin d'ouvrage)

**8.4.1.3. Appareils de visée** (voir les figures et tableaux en fin d'ouvrage)

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

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

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

**8.4.1.4. Les détonateurs électroniques** sont admises à condition que:

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

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

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

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

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

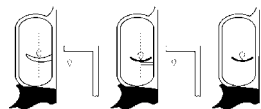
**8.4.1.6. Mesure du poids de détente**

8.4.1.6.1. **Un peson avec une lame en métal ou en caoutchouc, ou une tige cylindrique caoutchoutée, doit être utilisé.**

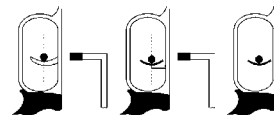
**Un rouleau n'est pas autorisé.**

**Seul un poids mort doit être utilisé à l'exclusion de tous ressorts ou autre dispositif.**

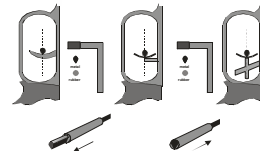
**1. lame en métal ou en caoutchouc**



**2. Tige métallique caoutchoutée**

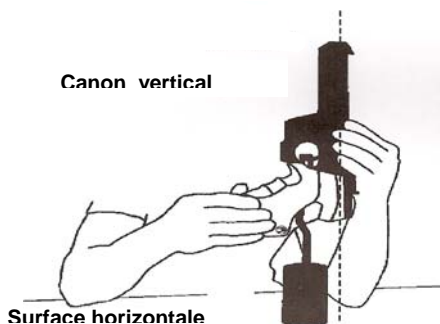


**3. lame ou caoutchouc amovible sur lame**



8.4.1.6.2.

Canon vertical



Surface horizontale

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

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

Le test doit être effectué par un arbitre du contrôle d'armes.

Le poids minimum doit être conservé pendant toute la compétition.

Les détonateurs des pistolets à gaz doivent être mesurés avec départ de la charge propulsive.

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



- 8.4.1.6.3. Le peson utilisé pour les contrôles inopinés doit également être mis à la disposition des tireurs sur le pas de tir avant et pendant la compétition ainsi qu'avant la finale ceci pour leur permettre de vérifier que le poids de la détente est toujours conforme.
- 8.4.1.6.4. Dans toutes les épreuves 10m et 25m des contrôles du poids de détente seront effectués après la dernière série.  
Au moins un compétiteur sera tiré au sort par le jury de stand pour chaque section de cibles (ou 8 postes à 10m) et *deux tireurs par relais de pistolet vitesse*.  
Un arbitre du Contrôle effectuera le test avant que le pistolet ne soit remis dans sa boîte.  
Seules, 3 tentatives sont autorisées pour soulever correctement le peson.  
Si le test est négatif ou si le tireur désigné fait défaut, la disqualification sera prononcée *par une majorité du Jury*.

#### 8.4.2. Règles spécifiques aux pistolets 25m

**Un tireur doit utiliser le même pistolet pour toutes les passes ou séries d'une même épreuve, à moins qu'il ne cesse de fonctionner.**

- 8.4.2.1.** L'axe du canon doit passer au-dessus de la membrane (entre le pouce et l'index) de la main tenant l'arme en position normale de tir.
- 8.4.2.2.** La longueur du canon (voir tableau des limitations) est mesurée de la manière suivante:  
⇒ distance de la bouche à la face de la culasse (canon+chambre) pour les semi auto  
⇒ canon seulement pour les revolvers (à l'exclusion du barillet).
- 8.4.2.3.** **Pistolet percussion annulaire:** tout pistolet de calibre 5,6 mm (.22) à percussion annulaire, chamberé pour les cartouche Long Rifle - exception faite des pistolets à 1 coup - peut être utilisé, s'il est conforme aux caractéristiques 8.9 et 8.10.
- 8.4.2.4.** **Pistolet percussion centrale:** tout pistolet de calibre entre 7,62mm et 9,65mm (.30 à .38) à percussion centrale - exception faite des pistolets à 1 coup - peut être utilisé, s'il est conforme aux caractéristiques 8.9 et 8.10.

#### 8.4.3. Pistolet 50m

Tout pistolet de calibre 5,6 mm (.22) à percussion annulaire, chamberé pour la cartouche Long Rifle peut être utilisé.

- 8.4.3.1.** Les couvertures de main sont autorisées si elles ne couvrent pas le poignet.

#### 8.4.4. Munitions.

Tous les projectiles utilisés doivent être uniquement en plomb ou matériau mou semblable. Les projectiles chemisés ne sont pas autorisés. Le Jury peut prélever des échantillons de munitions du tireur pour les vérifier.

Pistolet	Calibre	Autres caractéristiques
10m Air	4,5 mm (.177)	
25m PCentrale	7,62 à 9,65mm (.30/.38)	Par sécurité, les munitions à haute puissance de <b>type «magnum»</b> sont interdites
50m	5,6 mm (.22 LR)	Percussion annulaire Long Rifle
25m	5,6 mm (.22LR)	Percussion annulaire Long Rifle
	<b>Pistolet Vitesse 25m:</b> poids de balle supérieur à 2,52g (39grains) et vitesse supérieure à 250m/s Sur le stand, un dispositif de mesure de vitesse devra être à la disposition des tireurs	

#### 8.4.5. Vêtements

- 8.4.5.1.** Pendant la compétition et l'entraînement préparatoire:
- 8.4.5.1.1. Il est demandé aux femmes de porter robes, jupes, jupes-culottes, shorts ou pantalons et corsages et hauts (qui couvrent le devant et l'arrière du corps et le dessus de chaque épaule)
- 8.4.5.1.2. Il est demandé aux hommes de porter des pantalons longs ou des shorts et des chemises à manches courtes ou longues.
- 8.4.5.1.3. Les shorts ne doivent pas être plus courts que l'extrémité des doigts avec les bras et les doigts allongés le long du corps.
- 8.4.5.1.4. Tricots et cardigans peuvent être portés.
- 8.4.5.1.5. Les survêtements fournis aux équipes comme uniforme officiel sont autorisés.
- 8.4.5.1.6. Tous les membres d'une même équipe, hommes ou femmes doivent porter des hauts de vêtement similaires.
- 8.4.5.2.** Seules des chaussures basses ne couvrant pas l'os de la cheville peuvent être portées.

## 8.5. ACCESSOIRES

#### 8.5.1. Télescopes

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

**8.6. PROCEDURES ET REGLES DES EPREUVES****8.6.1. Positions de tir**

**8.6.1.1.** Le tireur doit se tenir debout, sans appui, dans les limites du poste de tir.

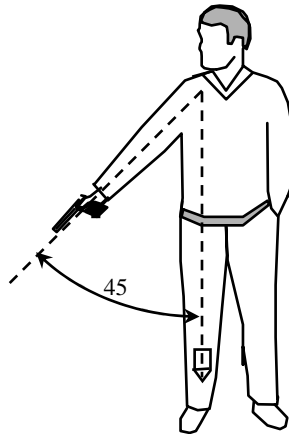
Le pistolet doit être tenu et déclenché d'une seule main.

Le poignet doit être visiblement libre de tout support.

**8.6.1.2.** Dans toutes les épreuves vitesse à 25m (vitesse, 3/7, standard 10 et 20 secondes) le tir doit commencer à partir de la position PRÊT. Dans la position PRÊT, le bras du tireur doit être abaissé à un angle maximum de 45 ° de la verticale mais ne doit pas être pointé en arrière de la limite avant du poste de tir.

Le bras doit **rester immobile** dans cette position en attendant l'apparition de la cible ou l'allumage de la lampe verte.

**8.6.1.3. Position PRÊT**

**8.6.1.4. Mauvaise position du bras**

Dans les épreuves de vitesse, si le tireur lève son arme prématurément ou s'il ne l'abaisse pas suffisamment il recevra un avertissement d'un membre du Jury et sa série sera enregistrée et répétée.

Le tireur sera crédité de l'impact de plus basse valeur sur chacune des 5 cibles vitesse ou des 5 impacts de plus basse valeur des 2 séries (3 en cas d'incident) de 3/7 et standard 10 secondes et 20 secondes.

Si la faute se répète au cours de la même passe de 30 coups vitesse ou de l'ensemble des passes de 20+10 secondes du standard, la même procédure sera appliquée et le tireur sera pénalisé de **2 points**. En cas de troisième infraction à cette règle, le tireur sera disqualifié.

**8.6.2. Épreuves pistolet.****8.6.3. Voir le tableau****8.6.4. Règles de compétition****8.6.4.1. Temps de préparation à 25m**

**8.6.4.1.1.** Les tireurs se présentent à leur section de stand mais attendent d'être appelés aux postes de tir. Si l'épreuve précédente est terminée et si l'horaire le permet, les tireurs seront appelés aux postes de tir **avant le début de la préparation** et pourront installer leurs équipements et **manier** leurs armes.

Le Jury et les arbitres devront terminer les vérifications de pré compétition avant le début de la préparation

**8.6.4.1.2.** Ensuite sera donné le commandement "**DÉBUT DE PRÉPARATION**".

Durant la période de préparation, les cibles doivent être en place et de face.

**Avant** et pendant la période de préparation, les tireurs au poste de tir pourront manier leurs pistolets, tirer à sec et effectuer des exercices de tenue et de visée

**8.6.4.1.3.** Temps de préparation 25m

25m Standard et passes de précision	25m Vitesse et passes de vitesse
5 minutes	3 minutes

**8.6.4.2. Épreuves 25 m**

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

**8.6.4.2.2.** La rotation des cibles ou l'allumage des lampes peut être commandé par un opérateur de cibles placé derrière la ligne de tir.

Sa position ne doit pas gêner les tireurs mais il doit être en vue et à portée de voix de l'arbitre.

Les cibles peuvent aussi être commandées par l'arbitre à l'aide d'une commande à distance.

**8.6.4.2.3. Chargement**

Dans les épreuves 25m, un chargeur ou le pistolet sera chargé avec pas plus de 5 cartouches au commandement "**CHARGEZ**". Rien d'autre ne doit être placé dans le chargeur ou le barillet

**8.6.4.2.3.1.** Charger avec plus de 5 cartouches un pistolet ou un chargeur sera pénalisé de 2 points – par cartouche en plus – dans la série.

**8.6.4.2.3.2. Un tir(s) avant "CHARGEZ" entraînera la DISQUALIFICATION.**

**8.6.4.2.4.** Dans toutes les épreuves, le commandement "**DÉCHARGEZ**" doit être donné quand la série ou la passe a pris fin.

Dans tous les cas, dès la fin d'une série (sauf incident de fonctionnement) ou sur ordre, le tireur doit décharger son arme.

**8.6.4.3. Règles spécifiques pour l'épreuve de Pistolet vitesse**

60 coups en 2 passes de 30 coups.

Chaque passe est subdivisée en 6 séries de 5 coups chacune : 2 en 8 secondes + 2 en 6 secondes + 2 en 4 secondes.

Dans le temps de chaque série, 1 coup est tiré sur chacune des 5 cibles.

8.6.4.3.1. Avant chaque passe, le concurrent peut tirer une série d'essai en 8 secondes.

8.6.4.3.2. Tous les tirs d'essai et de compétition sont effectués au commandement.

Les tireurs d'une section doivent tirer ensemble, mais il est possible de faire tirer simultanément plus d'une section à partir d'une commande centralisée.

8.6.4.3.3. Si le pistolet de l'un des concurrents qui tirent ensemble a un mauvais fonctionnement (incident), la série retirée doit être effectuée, par le tireur concerné, avec la série normale suivante de la même passe de temps du groupe.

La série "manquante" sera tirée dès que tous les tireurs auront terminé la passe de temps. Chaque section de stand peut opérer séparément.

8.6.4.3.4. Avant le commandement "CHARGEZ", l'arbitre doit annoncer la durée de la série (« **SÉRIE EN 8 SECONDES**" ou "**SÉRIE EN 6 SECONDES**») ou bien le temps peut être indiqué au tireur par un dispositif visuel.

Quand le commandement "CHARGEZ" est donné, les tireurs doivent se préparer immédiatement durant une (1) minute

8.6.4.3.5. Quand le temps de 1 minute est passé, l'arbitre donnera les commandements:

"ATTENTION"	Les cibles sont effacées / ou le rouge s'allume
"3-2-1-TIR"	À "1" les tireurs doivent être en position "PRÊT". À "TIR" l'arbitre appuie sur la commande d'apparition des cibles ou d'allumage du vert
	Les cibles vont apparaître ou le vert s'allumer après <b>3 secondes (+/-1)</b>

8.6.4.3.6. Avant chaque série, le tireur doit descendre son bras et prendre la position "PRÊT".

8.6.4.3.7. Les cibles vont apparaître ou le vert s'allumer après **3 secondes (+/-1)**

Ce délai d'apparition doit rester constant pendant toute l'épreuve.

Durant chaque série, le tireur tire 5 coups.

Le pistolet peut être monté au moment où les cibles commencent à faire face ou lorsque la lumière verte s'allume.

8.6.4.3.8. La série est considérée comme commencée au commandement "ATTENTION" et chaque coup tiré ensuite doit être compté.

8.6.4.3.9. Après chaque série, il faut attendre au moins **1 minute** avant le commandement "CHARGEZ" suivant.

Les horaires affichés devront tenir compte de ces délais pour que les épreuves débutent à l'heure prévue.

Le temps minimum entre le début des passes doit être de **30 minutes** ou plus si l'horaire le permet.

**8.6.4.4. Règles spécifiques pour l'épreuve de Pistolet 25m et Percussion centrale**

60 coups en 2 passes de 30 coups.

Une passe de précision de 6 séries de 5 coups chacune en **5 minutes** et une passe de vitesse 3/7 de 6 séries de 5 coups (voir modalités ci-après)

8.6.4.4.1. Avant chaque passe, le tireur peut tirer une série d'essai de 5 coups.

**8.6.4.4.2. Passe de précision**

8.6.4.4.2.1. L'arbitre doit donner le commandement "CHARGEZ".

Quand le commandement "CHARGEZ" est donné, les tireurs doivent se préparer immédiatement durant une (1) minute pour le nombre de cartouches prévu.

Le tir commencera au commandement ou au signal approprié.

*Dans le cas de cibles pivotantes ou électroniques les commandements de départ seront identiques à ceux définis ci-après pour la passe de vitesse 3/7.*

8.6.4.4.2.2. Tous les tireurs doivent terminer la passe de précision avant la passe de vitesse

**8.6.4.4.3. Passe de vitesse 3/7**

8.6.4.4.3.1. La série comprend 5 apparitions (ou lampe verte) d'une durée de 3 secondes (+0,2/-0,0) avec un temps entre apparitions (lampe rouge) de 7 secondes (+/- **0.1**).

Un coup seulement peut être tiré à chaque apparition de la cible.

8.6.4.4.3.2. Tous les tireurs effectueront la série d'essai et les séries de match en même temps et sous les mêmes commandements:

"Série d'essai" "CHARGEZ"	Tous les tireurs chargent en <b>1 minute</b> .
"(1 <sup>ère</sup> ) série de compétition" "CHARGEZ"	Tous les tireurs chargent en <b>1 minute</b> .
"ATTENTION"	Les cibles sont effacées / ou le rouge s'allume
	Les cibles vont apparaître ou le vert s'allumer après 7 secondes (+/-1)
Avant chaque coup, le tireur doit descendre son bras et prendre la position "PRÊT".	
Pendant la série le pistolet ne doit pas s'appuyer à la table.	

8.6.4.4.4. La série est considérée comme commencée au commandement "ATTENTION" et chaque coup tiré ensuite doit être compté.



### 8.6.4.5. Règles spécifiques pour l'épreuve de Pistolet standard

60 coups en 3 passes de 20.

Chaque passe est subdivisée en 4 séries de 5 coups chacune : 4 en 150 seconde + 4 en 20 secondes + 4 en 10 secondes

8.6.4.5.1. Avant l'épreuve, le tireur peut tirer une série d'essai de 5 coups en 150 secondes.

8.6.4.5.2. Avant le commandement "CHARGEZ", l'arbitre doit annoncer la durée de la série (« **SÉRIE EN 150 SECONDES**" ou "**SÉRIE EN 20 SECONDES**») ou bien le temps peut être indiqué au tireur par un dispositif visuel.

Quand le commandement "CHARGEZ" est donné, les tireurs doivent se préparer immédiatement durant une (1) **minute**

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

"ATTENTION"	Les cibles sont effacées / ou le rouge s'allume
	Les cibles vont apparaître ou le vert s'allumer après 7 secondes (+/-1)

8.6.4.5.4. Avant chaque série en 20 secondes et 10 secondes, le tireur doit descendre son bras et prendre la position "PRÊT".

8.6.4.5.5. La série est considérée comme commencée au commandement "ATTENTION" et chaque coup tiré ensuite doit être compté.

8.6.4.5.6. S'il est nécessaire d'effectuer l'épreuve en deux parties, chaque partie devra comprendre : 2x5 en 150 secondes + 2x5 en 20 secondes + 2x5 en 10 secondes..

8.6.4.5.6.1. Une série de 5 essais en 150 secondes pourra être tirée avant le début de chaque partie

### **8.6.5. Interruptions de tir**

#### 8.6.5.1. Épreuves et passes 25m

Si pour des raisons techniques ou de sécurité, le tir est interrompu sans faute du tireur, les procédures suivantes seront appliquées:

8.6.5.1.1. Si l'interruption a dépassé **15 minutes**, le jury accordera une série d'essai de 5 coups.

8.6.5.1.2. La série **vitesse ou standard** interrompue doit être annulée puis **répétée** et comptée au tireur.

8.6.5.1.3. La série **25m et PC** interrompue doit être **complétée** puis comptée au tireur.

8.6.5.1.3.1. En précision, le temps accordé sera de **1 minute** par coup de complément.

### **8.6.6. Tirs irréguliers**

#### 8.6.6.1. Épreuves et passes 25m

##### **Coups en trop**

8.6.6.1.1.1. Si un tireur tire plus de balles de match sur la cible que le programme ne le prévoit ou plus d'un coup à l'apparition de la cible de vitesse, la valeur la plus haute des impacts sera déduite du score de cette cible et comptée comme un manqué.

Une pénalité de 2 points devra également être infligée au score de cette série pour chaque coup supplémentaire tiré dans la série. Cette pénalité s'ajoute à celle prévue pour un chargement excessif.

8.6.6.1.1.2. Une pénalité de 2 points devra également être infligée chaque fois que 2 coups seront tirés à l'apparition de la cible 3/7.

8.6.6.1.1.3. Lorsqu'un tireur tire un nombre **d'essais** supérieur à ce qui est prévu au programme ou approuvé par l'arbitre ou le Jury, il sera pénalisé par la déduction de 2 points de la 1<sup>ère</sup> série de son score de match pour chaque balle d'essai tirée en trop. **Cette pénalité s'ajoute à la pénalité de 2 points qui s'applique lorsque qu'un tireur charge à plus de 5 cartouches.**

#### 8.6.6.2. Tirs prématurés ou tardifs

8.6.6.2.1. Un tir(s) accidentel entre le commandement "CHARGEZ" et le début de série, ne sera pas compté dans la compétition mais on déduira 2 points de la série suivante. Cette pénalité ne sera pas appliquée à la série d'essais.

Le tireur qui a tiré accidentellement **ne doit pas continuer** mais doit attendre la fin de la série et prévenir l'arbitre dans les mêmes conditions que lors d'un incident de fonctionnement. Il pourra répéter la série de 5 coups avec la série normale suivante de la même passe et la série manquante sera tirée en fin de passe de temps.

Si le tireur **a continué** la série, le tir accidentel sera compté manqué (zéro) *sans autre pénalité*

8.6.6.2.2. Dans une passe de précision, un coup tiré **après le commandement ou le signal "STOP"**, sera compté manqué.

Si le coup ne peut être identifié, le meilleur impact devra être déduit du score de cette cible.

#### 8.6.6.3. Commandements de tir incorrects à 25m

8.6.6.3.1. Si, à cause d'une action et/ou d'un commandement incorrect de l'arbitre, le tireur n'est pas prêt à tirer à l'apparition des cibles, il doit maintenir son pistolet vers le bas, lever la main libre et dès la fin de la série informer l'arbitre ou un membre du Jury.

8.6.6.3.2. Si la réclamation est considérée justifiée, le tireur est autorisé à tirer la série.

8.6.6.3.3. Si la réclamation est injustifiée, le tireur peut tirer la série mais doit être pénalisé par la déduction de 2 points dans cette série.

8.6.6.3.4. Si le tireur a tiré après l'action et (ou) le commandement incorrect, la réclamation n'est pas recevable.

#### 8.6.6.4. Tirs croisés sur cibles d'essai

##### **Épreuves et passes 25m**

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



### 8.6.7. Gêne du tireur

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

#### 8.6.7.1. Réclamation considérée comme justifiée

8.6.7.1.1. La série (Vitesse et Standard) est annulée et le tireur peut la répéter.

8.6.7.1.2. Le coup (25m Pistolet et PC) est annulé et le tireur peut le répéter et terminer la série.

#### 8.6.7.2. Réclamation considérée comme non justifiée

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

8.6.7.2.2. La série **interrompue** en raison de la gêne sera répétée ou complétée dans les conditions qui suivent.

8.6.7.2.2.1. Vitesse: série répétée avec un score qui sera le total des plus basses valeurs sur chacune des 5 cibles.

8.6.7.2.2.2. Standard: série répétée avec un score qui sera le total des 5 plus basses valeurs sur la cible.

8.6.7.2.2.3. Combiné 25m et PC: série complétée avec un score qui sera le total des 5 valeurs sur la cible.

8.6.7.2.2.4. Une pénalité de 2 points sera déduite du score des séries répétées ou complétées.

8.6.7.2.2.5. Dans la série répétée, les 5 coups doivent être tirés et tout coup non tiré ou n'atteignant pas la cible est compté zéro.

### 8.6.8. Chronométrage

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

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

8.6.8.2. Si la réclamation est injustifiée, le tireur pourra tirer la série avec une pénalité de 2 points.

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

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

8.6.8.4.1. L'arbitre de stand et (ou) le Jury doivent vérifier le minutage du mécanisme.

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

8.6.8.4.3. Si la réclamation est considérée comme injustifiée, le résultat sera normalement enregistré.





## 8.7. INCIDENTS DE FONCTIONNEMENT

**Il n'est permis qu'un seul incident, admis ou non admis, sauf avis contraire lors d'une compétition particulière.**

### 8.7.1. Généralités.

En cas de rupture ou de panne, le tireur sera autorisé à réparer son pistolet.

### 8.7.2. Information

Dans tous les cas, les arbitres ou le Jury doivent être informés de manière à décider des mesures à prendre.

### 8.7.3. Épreuves 25m

**8.7.3.1.** Le tireur dispose au plus de 15 minutes pour réparer ou remplacer son pistolet pour **reprendre** la compétition en cours.

**8.7.3.2.** S'il est probable que le temps de réparation dépasse 15 minutes, le tireur – à sa demande - peut être gratifié d'un temps supplémentaire par le Jury.

**8.7.3.3.** Si un temps supplémentaire est accordé au tireur, celui-ci terminera la compétition à l'heure et au lieu fixé par le Jury.

**8.7.3.4.** Le tireur peut continuer avec un autre pistolet de même type de mécanisme (semi auto ou revolver) et calibre.

**8.7.3.5.** L'arme de remplacement doit avoir été approuvée par le contrôleur.

**8.7.3.6.** Dans les épreuves 25m, le jury accordera une série d'essai au tireur.

### 8.7.4. Incidents de fonctionnement 25m

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

8.7.4.1.1. Le tireur peut tenter de corriger un fonctionnement défectueux et poursuivre sa série mais il ne peut plus alors réclamer un incident de fonctionnement admis, à moins que le percuteur ne soit cassé ou qu'une autre pièce du pistolet soit suffisamment endommagée pour empêcher son fonctionnement.

**8.7.4.2.** Si le mauvais fonctionnement (admis ou non admis) se produit lors d'une **série d'essai**, il ne sera pas enregistré comme incident. Le tireur pourra terminer la série d'essai en tirant immédiatement les coups manquants dans le temps prévu pour la série d'essai de cette épreuve. En précision, le tireur disposera de 2 minutes pour tirer les coups manquants.

**Dans le cas d'un incident non admis dans la série d'essai, il n'y aura pas d'autres tirs d'essai.**

### **8.7.4.3. Définition des incidents de fonctionnement**

8.7.4.3.1. **Incidents de fonctionnement "ADMIS" (A)**

8.7.4.3.1.1. Une balle est coincée dans le canon.

8.7.4.3.1.2. Le mécanisme de détente n'a pas fonctionné.

8.7.4.3.1.3. Une cartouche non déchargée est dans la chambre alors que le mécanisme de détente a été déclenché et a fonctionné.

8.7.4.3.1.4. L'étui n'a pas été extrait ou éjecté; **ceci même dans le cas où un récupérateur d'étuis est utilisé.**

8.7.4.3.1.5. La cartouche, le chargeur, le barillet ou une autre pièce du mécanisme de l'arme est enrayé.

8.7.4.3.1.6. Le percuteur est cassé ou une autre pièce de l'arme est suffisamment endommagée pour empêcher le fonctionnement de l'arme.

8.7.4.3.1.7. Lors de l'action sur la détente, plusieurs coups sont partis en "rafale".

Le tireur ne doit pas continuer à utiliser cette arme sans autorisation de l'arbitre ou du Jury.

Avec des cibles électroniques, le premier coup enregistré sera compté au tireur.

Si les coups tirés en "rafale" ont atteint la cible, le(s) coup(s) situé(s) le plus haut sur la cible sera annulé avant la répétition de la série. Après une série répétée, tous les coups- sauf le(s) coup(s) annulé sur la cible concernée - seront pris en compte pour l'établissement du score.

8.7.4.3.1.8. La glissière est coincée ou l'étui vide n'est pas éjecté. Ceci s'applique également si un récupérateur de douilles est installé.

8.7.4.3.2. **Incidents de fonctionnement "NON ADMIS" (NA)**

8.7.4.3.2.1. Le tireur a touché la culasse, le mécanisme ou la sécurité ou le pistolet a été touché par une autre personne avant d'être inspecté par l'arbitre.

8.7.4.3.2.2. Le verrou de sécurité n'a pas été retiré.

8.7.4.3.2.3. Le tireur n'a pas chargé son arme.

8.7.4.3.2.4. Le tireur a chargé moins de cartouches que prévu.

8.7.4.3.2.5. La détente a été insuffisamment relâchée après le coup.

8.7.4.3.2.6. Le pistolet a été chargé avec une munition inappropriée.

8.7.4.3.2.7. Le chargeur a été mal introduit ou est tombé pendant le tir à moins que cela soit dû à un dommage mécanique.

8.7.4.3.2.8. Le défaut de fonctionnement est imputable à toute autre cause que le tireur aurait pu raisonnablement contrôler.

### **8.7.4.4. Détermination de la nature de l'incident**

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

8.7.4.4.1. Si le chien est visiblement en position désarmée, l'arbitre ne doit pas actionner la détente

8.7.4.4.2. Si l'arme ne tire pas, l'arbitre doit poursuivre l'examen pour déterminer la cause du mauvais fonctionnement et décider si l'incident est admis ou non.

**8.7.4.5.** Après l'inspection de l'arme, l'arbitre décide s'il s'agit d'un **incident admis (A)** ou **non admis (NA)**

8.7.4.5.1. **Procédure après incident non admis (NA)**

Chaque coup non tiré sera compté manqué (zéro) et il n'y aura pas de répétition ou de complément. Seule la valeur des coups tirés sera créditée au tireur. Celui-ci pourra continuer à tirer le reste de l'épreuve.



#### 8.7.4.5.2. Procédure après incident admis (A)

##### 8.7.4.5.2.1. Pistolet vitesse et standard

Le nombre de coups déjà tirés devra être enregistré et la série pourra être répétée.

Dans toute série répétée, le tireur doit tirer les 5 coups sur la cible(s) sauf si un autre incident se produit.

Si un second incident se produit, le tireur ne peut pas retirer encore (mais les coups non tirés ne doivent pas être comptés zéro et le score sera établi comme prévu ci-dessous).

Tout coup non tiré ou n'atteignant pas la cible dans la série répétée sera compté manqué. Le tireur peut continuer le match.

Résultats vitesse: total des impacts de la valeur la plus basse sur chaque cible après les 2 séries.

Résultats standard: total des 5 impacts de la valeur la plus basse sur la cible.

Le tireur qui ne peut pas terminer la série répétée autorisée devra être crédité d'un nombre d'impacts (de la valeur la plus basse) égal au plus grand nombre de coups tirés dans la série de l'incident ou la série répétée.

##### 8.7.4.5.2.2. Pistolet 25m et Percussion centrale. Passe de précision et de vitesse.

Le nombre de coups sera enregistré et la série sera complétée.

Les coups de complément seront tirés au cours de la série suivante avec 1 minute par coup de précision ou les premières apparitions de la cible dans la passe de vitesse.

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

Les 5 coups de la série seront comptés normalement.

#### 8.7.4.5.3. Nombre d'incidents admis dans les épreuves 25m.

Répéter ou compléter une série après incident ADMIS n'est permis que:

8.7.4.5.3.1. Une fois pour chaque passe de 30 coups des épreuves Vitesse, 25m et PC.

8.7.4.5.3.2. Une fois pour la passe de 150 secondes et une fois pour l'ensemble des passes de 20 et 10 secondes de l'épreuve Standard.

8.7.4.5.4. Dans toutes les disciplines 25m, une **série interrompue** (après incident admis) sera répétée ou complétée (dans la même passe de temps) avec la série normale suivante.

La série "manquante" de cette passe sera tirée dès que tous les autres tireurs auront terminé cette passe de temps.

**8.7.4.6.** Dans tous les cas de mauvais fonctionnement, une fiche de compte-rendu appropriée (A, B, C, D) devra être utilisée

### 8.7.5. Panne des cibles électroniques ou papier

#### 8.7.5.1. Panne de l'ensemble des cibles

8.7.5.1.1. Le temps de tir écoulé doit être enregistré par l'Arbitre Principal de stand et par le Jury.

8.7.5.1.2. Les tirs de compétition déjà effectués par chaque tireur doivent être comptés et enregistrés.

Dans le cas de panne d'alimentation, il peut être nécessaire d'attendre le rétablissement du secteur pour pouvoir relever le nombre de coups enregistrés par les cibles (l'enregistrement des moniteurs n'est pas nécessaire)

#### 8.7.5.2. Panne des cibles électroniques 25m

8.7.5.2.1. Après réparation, accorder une série d'essai suivie d'une minute de pause puis débiter la suite de la compétition ainsi:

##### 8.7.5.2.2. Pistolet 25m et PC

La série est complétée par le tireur qui tire le nombre de coups non enregistrés par la cible lors de la panne.

##### 8.7.5.2.3. Pistolet Vitesse et Standard

Si la série n'est pas complète et enregistrée, elle sera annulée et répétée.

Cependant, si les 5 coups ont été enregistrés pour un des tireurs, le résultat de la série lui sera attribué sans répétition possible.

##### 8.7.5.2.4. Panne d'une seule cible,

Le tireur sera déplacé sur un autre poste dans le même relais ou, si nécessaire dans le suivant. Après mise en place, appliquer la même procédure que ci-dessus (série d'essai séparée et pause d'une minute)

##### 8.7.5.2.5. Défaut du moniteur

Si le moniteur 25m n'enregistre pas ou ne visualise pas un coup tiré ou bien indique un zéro non prévu :

8.7.5.2.5.1. Lors des passes précision du Pistolet 25m et du Pistolet 25m PC et des passes 150 secondes du Pistolet Standard, le tireur doit immédiatement (avant le coup suivant) signaler la panne à l'arbitre le plus proche.

Il sera demandé ensuite au tireur de compléter la série dans un temps décidé par le Jury.

8.7.5.2.5.2. Lors des passes vitesse du Pistolet 25m et du Pistolet 25m PC et du pistolet Standard, le tireur doit poursuivre la série et immédiatement après la fin de celle-ci signaler la panne à l'arbitre le plus proche.

La série ne sera pas répétée et le score sera déterminé par le Jury de classement.

8.7.5.2.5.3. Après que la série aura été complétée, la "procédure d'examen des cibles électroniques" sera appliquée par le Jury.



## 8.8. ÉPREUVES DE TIR PISTOLET

Pistolet	10M	50 M	25M Vitesse	25 M	25M PC	25M Standard
Total de coups Homme Dame	H 60 D 40	H 60	H 60	D60	H 60	H 60
Nombre d'essais	Illimité avant match		1 série de 5 par passe			1 série avant match
Durée	H 1 h 45 D 1 h 15	2 h	2 passes de 2x5 en 8, 6 et 4 s	Précision: 6x5 en 5 mn Vitesse: 6x5 en 3s/ 7s		4 x 5 en 150, 20, 10 secondes
Préparation	10'	10'	3'	Précision: 5mn Vitesse: 3mn		5'
Coups par cible	1	5	1	5		
Changement cibles			Après chaque passe (5+30)	Précision: chaque série de 5 Vitesse: 15 coups de match		Après chaque série de 5
Cibles d'essai	4	2	5	1		
Cibles comp- tées/ obturées.	Au classement		Après chaque série de 5			

## 8.9. CARACTÉRISTIQUES DES PISTOLETS

Pistolet	10M AIR	50 M	25 M / 25M PC
Poids total max	1500 g	Non	1400 g
Détente mini	500 g	Non	<b>1000 g</b>
Boîte (mm)	420x200x50	Non	300x150x50
Long. max canon	Boîte	Non	153 mm
Long. max visée	Boîte	Non	220 mm
Poignée	Voir ci-dessous	Spéciale autorisée	Voir ci-dessous
Autres spécifications	Chargé avec un seul plomb Perforation canon et ses accessoires autorisés.	Chargé avec une seule car- touche. Couverture de main autorisée si elle ne couvre pas le poignet.	Compensateurs, freins de bouche, per- forations du canon ou tout dispositif fonctionnant de même manière in- terdits.

## a) Poignée pistolet air 10m

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

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

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

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

La poignée ne doit pas entourer la main.

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

## b) Poignée pistolet 25m

Appliquer a)

et la partie arrière de la carcasse ou de la crosse reposant sur le haut de la main entre le pouce et l'index ne doit pas dépasser 30 mm. Cette longueur est mesurée parallèlement à l'axe du canon *entre le dernier point de contact de la main avec l'arme et le creux de la poignée*

## c) Poids du pistolet

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

## d) Boîte de mesure

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

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

