



I.S.R.
INTERNATIONAL SERVICE RIFLE

RÈGLES DU TIR
EN INTERNATIONAL SERVICE RIFLE

ÉDITION 2024

Les modifications apportées par rapport à l'édition de 2023 sont en rouge

Fédération Française de Tir 38 Rue Brunel 75017 PARIS Tél. : +33 (0)1 58054545 Fax : +33 (0)1 55379993

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

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



A. RÈGLEMENT TECHNIQUE, ARMES ET ÉQUIPEMENT

Ce règlement 2024 est toujours évolutif afin de répondre au mieux aux attentes des tireurs suite aux remarques faites des derniers championnats de France ISR.

GÉNÉRALITÉS :

L'ISR (International Service Rifle) est une épreuve de tir sportif à l'arme réglementaire.

Sont éligibles les armes en service, ou ayant été en service, dans une armée.

Cette épreuve se tire en 30 coups de match.

Il existe 3 classements :

- Armes adoptées avant 1960 305
- Armes adoptées à partir de 1960 306
- Armes de Match Militaire (Match Rifle) 307

1. ARMES ÉLIGIBLES :

- Toute arme militaire en parfait état de fonctionnement en dotation réglementaire ou l'ayant été.
- Les copies civiles de ces armes sont autorisées (ex. : AR15 pour le M16, M1A pour le M14, etc.).
- Les freins de bouche ou compensateurs de recul sont interdits (sauf montés sur le type originel de l'arme).
- Les AR15 sans cache-flamme sont autorisés.
- Le calibre militaire original à percussion centrale pourra être remplacé par un calibre civil de puissance plus ou moins équivalente.
- Toutes les améliorations ou modifications internes non visibles sont autorisées, pour autant que la sécurité de fonctionnement de l'arme ne soit pas altérée.
- Les modifications orthopédiques, raccourcies ou prolongées ne sont pas acceptées. Pas plus que l'adjonction par collage, ou tout autre moyen, de matières antidérapantes.
- Le tireur devra s'assurer du bon état de son arme. Ainsi :
- Toute arme semi-automatique tirant plus d'une seule munition en pressant une seule fois la détente (départ en rafale) sera considérée comme dangereuse. Même chose si le coup part sans que la détente soit pressée au retour de la culasse mobile à l'avant (« slamfire »). L'arme sera immédiatement mise en sécurité sous le contrôle d'un arbitre et le tireur ne sera pas autorisé à poursuivre l'épreuve avec cette arme.
- Toute arme à verrou dont le percuteur décroche à la fermeture sans pression sur la détente sera également considérée comme dangereuse. L'arme sera immédiatement mise en sécurité sous le contrôle d'un arbitre et le tireur ne sera pas autorisé à poursuivre l'épreuve avec cette arme.
- Les modifications ne pourront en aucun cas changer la forme extérieure de l'arme, qui devra conserver sa silhouette originale. Les récupérateurs de douilles fixés à l'arme sont toutefois autorisés.
- Les sabots de crosse réglementaires sont autorisés sur toutes les armes.
- Les poignées verticales au fût dites « tactiques » **ne sont pas autorisées**.
- Le chargeur engagé ne doit en aucun cas servir d'appui artificiel pour soutenir ou stabiliser



l'arme.

2. **POIDS DE DETENTE**

Dans toutes les épreuves, le poids de détente ne peut être inférieur à 1,360 kg, exception faite pour les FSA, dont le poids de détente est au minimum de 1,5 kg.

L'usage d'une détente d'hiver montée d'origine ou rapportée sur l'arme est interdit.

3. **SYSTÈMES DE VISÉE**

3.1. **Généralités sur les systèmes de visée**

Tout dispositif optique, grossissant ou non, n'est pas autorisé, même en équipement standard (par exemple Steyr AUG).

Dans les catégories « Avant-60 » et « Après-60 », le système de visée d'origine devra être conservé. Ex : une arme à visée ouverte ne pourra pas être équipée d'un dioptré en remplacement de la visée d'origine.

En catégorie « Match Rifle », les armes pourront recevoir une visée prévue pour cette arme, mais autre que celle d'origine. Ex : K31 équipé d'un dioptré WaffenFabrik en remplacement de la hausse à feuillet d'origine.

NB : Il est permis d'assembler une arme avec des pièces de plusieurs provenances, mais de spécifications militaires analogues (e.g. une arme de base standard, comme le FAL belge avec un garde-main FAL canadien).

3.2. **Visée avant**

- Le guidon doit **OBLIGATOIREMENT être du TYPE A LAME** pour les catégories « Avant-1960 » **305** et « Après-1960 » **306**.
- Le guidon annulaire ou à trou (« ring ») est accepté **uniquement** en « Match Rifle » **307**.
- Des modifications mineures de la lame du guidon sont es (p. ex. modification de hauteur ou d'épaisseur).
- Les guidons NATIONAL MATCH sont autorisés sur les armes US auxquelles ils sont destinés.
- Le guidon peut être protégé par tout dispositif réglementaire (ex : protège-guidon). Il peut aussi être protégé des reflets par un revêtement anti-reflets (noir de fumée, peinture mate, etc.).

3.3. **Visée arrière**

Classements « Avant-1960 » et « Après-1960 » :

Seule est **admise la visée d'origine ou National Match (NM) pour les armes US**.

Elle pourra être complétée par un dispositif permettant un réglage plus précis, sans pour autant modifier le type d'origine de la visée et la catégorie de l'arme.

Si elle est **remplacée par un autre dispositif du genre dioptré**, l'arme passe en catégorie « **Match Rifle** ».

Des modifications mineures sont autorisées sur les organes de visée, en hausse ou en dérive (clics plus petits, rattrapage du jeu, trous d'œilleton plus grands ou plus petits, faits de façon discrète, voire invisible).

Les œilletons National Match sont autorisés sur les armes US auxquelles ils sont destinés.



Les organes de visée doivent avoir été conçus spécifiquement pour l'arme sur laquelle ils sont montés.

Les organes de visée arrière ne doivent pas être pourvus de dispositifs non prévus d'origine (filtres, lentilles, tunnels, rallonges, cache-œil...).

Les bandes anti-mirages ne sont pas autorisées.

En pratique :

Classement « Avant-1960 » :

- Armes US à visée NM (Garand, M1A),
- Lee-Enfield N° 4 avec complément de hausse PH 8/53 (ou réplique Golmatic),
- Mauser suédois avec hausse Tunheden, SM Sikte, Vasteras, etc. (mais pas de dioptre),
- K31-K11-IG11 et 96/11 avec compléments de hausse Fürter, Hämmerli, Grünel, Lienard, etc. (mais pas de dioptre).

Classement « Après-60 » : principalement armes US avec visée NM – AR15/AR10 et clones).

Classement « Match Rifle » :

- Armes équipées de viseurs arrière développés par les arsenaux et diffusés en quantités non confidentielles (ex : dioptre WaffenFabrik pour le K31, etc.).
- Certains dioptres civils, adaptés officiellement sur des armes militaires, ou développés spécifiquement pour elles, sont également autorisés en catégorie « Match Rifle » (ex : dioptres Elite, Alfred Parker, Wyss, Lyman, etc.). Les copies "conformes" de ces dioptres sont également acceptées, les PH 5 "DOW" sud-africaines par exemple.

4. BRETELLE

La bretelle de tir, type ISSF, est autorisée.

La bretelle US 1907 **tous types**, ainsi que toutes les autres bretelles réglementaires ou copies, sont autorisées sur toutes les armes, sans distinction de pays d'appartenance.

La bretelle doit être fixée au minimum à l'avant sur un des points d'attache d'origine du fusil.

Le tireur peut utiliser en complément d'autres points d'attache, intermédiaires ou à l'arrière, si ces points étaient prévus d'origine (comme la « King Swivel » ou « Bisley Swivel », à l'avant du boîtier sur le Lee-Enfield N° 4).

Pour tout fusil équipé d'un rail Picatinny sous le fût (AR15, AR10 ou similaires), la bretelle doit être fixée au même point que pour les fusils de même modèle sans rail.

En l'absence d'un point d'attache fixe, celle-ci devra être fixée à l'extrémité avant du fût.



Toute modification de la bretelle (passants supplémentaires, boucles, agrafes, crochets, rivets, ligatures, collage de matière antidérapante, élargissement, épaissement, etc.) est interdite. Les seules tolérances sont :

- L'utilisation d'un mousqueton, ou autre dispositif, servant à fixer la bretelle si l'attache d'origine en rend l'utilisation difficile ou impossible (battant de grenadière trop étroit, annulaire, etc.).
- Le changement de côté d'une bride de fixation latérale pour s'adapter à un tireur gaucher.
- Le remplacement de l'attache latérale par une autre permettant de fixer la bretelle en position centrale inférieure, **de telle manière que** l'emplacement ne change pas (ex : grenadière de G11 sur K11/K31, grenadière MSE sur MAS 49-56, etc.).

5. **ACCESSOIRES**

5.1. **Bipieds**

L'utilisation du bipied est interdite.

5.2. **Chargeurs**

Les chargeurs de plus de 20 coups sont interdits.

5.3. **Poignées**

Conformes au plan d'origine et non modifiées.

Cale-main **ou repose paume** sont interdits à l'extrémité de la poignée.

Les poignées type MAGPUL, sans empreintes de doigts ni repose-paume, sont tolérées sur les armes de type AR15/AR10. **Suppression de l'AR 10 qui est classé en A1 11 (ancien full), la dernière version civile n'entre pas dans la catégorie militaire, elle est exclue de l'ISR.**

5.4. **Fût/garde-main**

Conforme au profil d'origine et de mêmes configuration et aspect extérieurs.

Sur les AR15/AR10, les garde-mains flottants sont autorisés, s'ils respectent les conditions d'attache avant de la bretelle (i.e. à l'extrémité avant du garde-main).

5.5. **Crosses**

La crosse doit être conforme au profil d'origine.

Elle peut être rallongée par l'adjonction d'un sabot caoutchouc réglementaire type MAS ou autre.

5.6. **Autres accessoires** (baïonnette, dispositif de tir de grenades, anneau de mise en faisceau, couvre-fenêtre d'éjection, etc.) :

Ces accessoires, ni indispensables ni même utiles au tir, peuvent être retirés. **Attention certains pays ont une législation qui interdit ce type d'accessoire.**

6. **FONCTIONNEMENT**

Les armes semi-automatiques pourront fonctionner en mode répétition manuelle par neutralisation du système d'emprunt des gaz.

Le chargement coup par coup est autorisé pour toutes les armes.

7. **ÉQUIPEMENTS**

Les gants et vestes de tir, (type ISSF, **Creedmoor Sports Hardback Shooting**) sont autorisés. Les vestes type USMC sont également autorisées.



Les autres vêtements de tir ISSF comme le pantalon rigide, les chaussures spécifiques de carabinier et les casquettes rigides **ne sont pas autorisés**.

Les casquettes sans rabats sont autorisées, **à condition que la visière ne soit pas en contact avec l'arme pour les visières rigides**.

Les protège-coudes souples sont autorisés. Les coquilles, en plastique ou autres matériaux, suffisamment rigides pour apporter soutien ou stabilisation artificiels, ne sont pas autorisés.

Les tenues dites « **de camouflage** » **de tout type ne sont pas autorisées**.

Les lunettes de tir de type Knobloch, Champion, etc., **(avec deux verres pour protéger les deux yeux (dans le cas contraire : port de lunette de protection))** sont autorisées.

Le cache œil plastique de ces marques n'est pas autorisé

Les armes et munitions utilisées dans la discipline présentent un certain niveau de risque. Le cache œil qui se monte sur les lunettes de tir citées n'est pas suffisamment protecteur en cas d'incident de tir. Il n'est donc pas autorisé.

Le port de lunettes de protection est obligatoire, qu'il s'agisse de verres correcteurs ou de sécurité.

Le port de protections auditives est également obligatoire.

L'utilisation d'un dispositif « cache-œil » est autorisé, sauf monté sur l'arme.

8. TAPIS DE SOL

Le tapis de sol personnel est autorisé pour autant que sa conformation n'apporte pas un support additionnel au tireur.

Ce tapis peut comporter des surfaces antidérapantes, notamment à l'emplacement des coudes.

9. TÉLÉSCOPE

L'usage du télescope est autorisé pendant la période d'essais et tout au long du match.

10. MUNITIONS

Les munitions à percussion centrale chargées à la poudre sans fumée, qu'elles soient manufacturées ou rechargées dans les règles de l'art, ne doivent jamais compromettre la sécurité du tireur et de son environnement.

Les projectiles perforants, ou contenant des substances incendiaires, traçantes ou similaires, sont interdits.

L'usage **des projectiles TIP (embout plastique) est interdit dans les armes fonctionnant en semi auto.**

Les **calibres autorisés** sont compris entre **5,45 et 8,2 mm**.

11. DRAPEAUX DE SÉCURITÉ

Ils doivent être insérés à tous moments, sauf pendant la phase de préparation (pour permettre le tir à sec) et après le commandement « Chargez » jusqu'à la fin de la série.

En cas d'incident de tir, lorsque cela est possible, l'arme doit être immédiatement déchargée (cartouche éjectée de la chambre, chargeur extrait), culasse à l'arrière ou extraite, drapeau de sécurité inséré.



12. **CONTRÔLE DES ARMES ET DES ÉQUIPEMENTS**

Le contrôle est effectué sur le pas de tir lors de la collecte des fiches de match, pendant la phase d'installation et avant la période de préparation. L'habillement, les munitions et les accessoires utilisés par le tireur sont vérifiés en même temps.

Le tireur peut faire contrôler préalablement son arme ou son équipement pour s'assurer de leur conformité. Ce contrôle préalable est facultatif.

Un contrôle aléatoire ponctuel pourra être effectué à la fin de chaque série.

Si, lors du contrôle avant le match, l'arme, les munitions ou l'équipement sont reconnus non conformes au règlement, le tireur ne pourra pas concourir à moins qu'il ne corrige l'anomalie sur le champ.

Si, après le match, l'arme, les munitions ou l'équipement sont contrôlés et reconnus non conformes au règlement, le tireur sera disqualifié.

13. **INCIDENTS DE TIR**

Le tireur doit régler ses incidents lui-même et appliquer les règles de sécurité rappelées au paragraphe 11.

Aucun délai supplémentaire ne sera accordé.

Toutefois, si l'incident, au cours d'une série, n'est pas du fait du tireur (ex : panne de ciblisme électronique, cibles papier qui se décrochent en cours de série, etc.), le Directeur de Tir pourra, après consultation des autres arbitres et des tireurs concernés, accorder un délai supplémentaire, ou faire retirer la série.

B. DÉROULEMENT DES MATCHS

1. **CLASSEMENTS**

3 classements :

- Un classement dénommé « **Avant-1960** » pour les armes militaires adoptées avant 1960.
- Un classement dénommé « **Après-1960** » pour les armes militaires adoptées à partir de 1960.
- Un classement dénommé « **Match Rifle** » pour les armes réglementaires ne répondant pas aux critères d'éligibilité des deux classements précédents. Cette épreuve regroupe toutes les armes réglementaires ayant fait l'objet de modifications changeant le type de visée d'origine (K31+WF, US17/P14+PH5B, etc.), et/ou la configuration d'origine (MAS 49-56 MSE, etc.). Figureront aussi dans cette catégorie des armes utilisées en « match militaire », comme toute la famille des Mauser danois, suédois et norvégiens (M52, M58, M58E, M69, M59 et KV49, M67, CG63, CG74, CG80, etc.), le 1903 « style T », les Lee-Enfield L39A1 et L42A1, Envoy, le FRF1B, etc.

NB : liste non exhaustive.

Le tireur pourra s'inscrire dans deux (2) épreuves dans la mesure où ces deux épreuves ne sont pas « Avant 1960 » et « Après 1960 », pour se conformer au règlement international.



2. **DISTANCES DE TIR**

- La distance officielle pour l'ISR est de 300 m.
- Il sera admis que lors des échelons locaux des championnats, la distance de 200 m soit utilisée.

3. **CIBLES**

- C 300 ISSF pour le tir à 300 m.
- Réduction de la C300 pour le tir à 200 m. Zones 1 à 9 : 66,67 mm ; zone du 10 : 60 mm ; mouche : 30 mm (GEF catalogue p. 6 réf. 4091 ; ou Gravalux catalogue p. 2 réf. D0213 pour les cibles papier).
- Si le tir à lieu à 200 m sur cibles électroniques, la ciblerie sera calibrée préalablement pour les dimensions indiquées ci-dessus.

NB : Privilégier ces deux fabricants de cibles papier. La taille du dix peut être différente selon les sources.

4. **IDENTIFICATION DES IMPACTS SUR CIBLE PAPIER (Idem carabine ISSF 300m)**

À tous les niveaux d'organisation de compétition, la position des impacts sur la cible papier, doit pouvoir être identifiée par le tireur au moyen de son télescope. Si, cela n'est pas possible, le club organisateur pourvoira soit par des moyens radio, vidéo ou par le « papillonnage des impacts (papillon blanc sur le noir de la cible et noir sur le blanc de la cible).

4.1. **Rôle et fonction de l'arbitre de ciblerie et de tranchée 300m**

Le nombre d'arbitres de ciblerie doit correspondre au nombre d'arbitres de pas de tir.

Lors des opérations de ciblerie, ils seront responsables de s'assurer que les cibles dont ils ont la charge sont changées rapidement, comptées, marquées et remontées pour le coup suivant de l'athlète.

L'arbitre de ciblerie doit :

- a) S'assurer qu'il n'y a pas d'impacts sur le blanc des cibles et que toute marque de tir sur le châssis est bien repérée.
- b) Si un impact n'est pas retrouvé sur la cible, l'arbitre de ciblerie a la responsabilité de le localiser ou non sur une cible voisine et en collaboration avec le Jury et l'arbitre de pas de tir de résoudre le problème posé.
- c) Dans le cas de changeurs automatiques de cibles, l'arbitre de ciblerie est responsable du chargement des bonnes cibles dans les boîtes puis de leur ramassage et préparation avant transport au Bureau de Classement.
- d) Il est également responsable d'indiquer sur les cartons les anomalies éventuelles survenues

4.2. **Procédure de signalisation des points à 300m**

4.2.1. Dès que le marqueur en reçoit la demande, il doit signaler le coup. La signalisation des coups doit être conforme à la procédure indiquée ci-après. Dès que le marqueur (paletteur) dans la tranchée reçoit la demande de marquage, il doit :

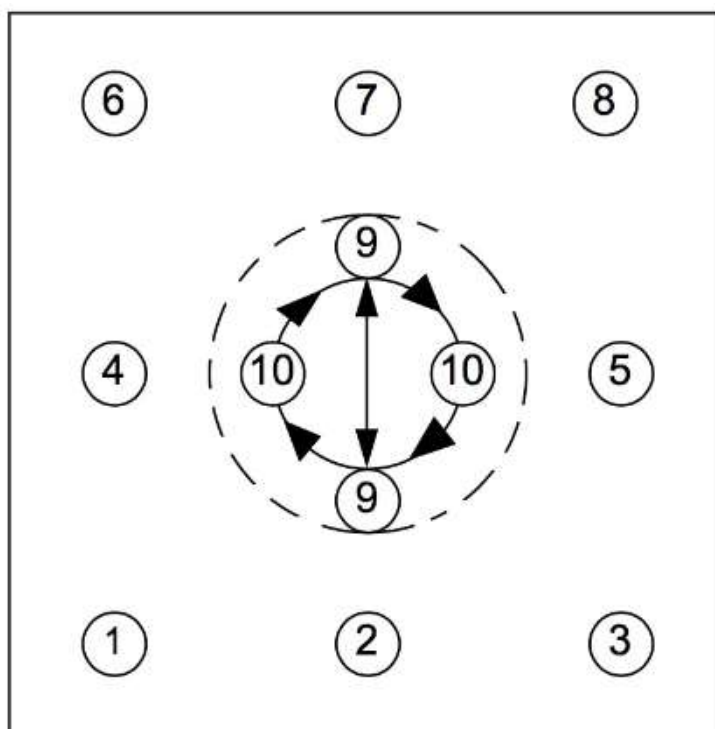
- a) Abaisser la cible.
- b) Couvrir l'impact d'une pastille transparente et la recouvrir d'une pastille de couleur contrastante pour localiser le dernier coup.
- c) Remonter la cible.
- d) Montrer la valeur de l'impact par la procédure de paletage.

4.2.2. Quand la palette est utilisée, elle doit être constituée par un disque de 20 à 50cm de diamètre peint en noir d'un côté et en blanc de l'autre. Un manche fin est fixé sur ce disque du côté blanc à 30 ou 50mm à droite du centre.

4.2.3. La valeur des coups sera montrée de la façon suivante (Voir figure) :

- La position du dernier impact doit être marquée.
- Les valeurs d'impact 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 et 8 doivent être indiquées en plaçant le disque sur le point approprié du porte cible, face noire vers la ligne de tir.
- Si l'impact est 9, le disque, face blanche vers la ligne de tir, doit être agité verticalement par 2 fois devant le visuel de la cible.
- Si l'impact est 10, le disque, face blanche vers la ligne de tir, doit être agité par 2 fois en cercle dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Un coup qui ne frappe pas la cible est signalé en agitant le disque face noire 3 ou 4 fois transversalement devant la cible.
- Si l'impact se trouve sur le carton hors des zones numérotées, on le signale en indiquant d'abord coup manqué, puis la position de l'impact.

4.2.4. Schéma de signalisation



4.2.5. La cible d'essai doit toujours être clairement marquée par une bande noire en diagonale dans le coin supérieur droit. Cette bande doit être visible à l'œil nu à la distance appropriée dans des conditions de luminosité normale. Dans le cas de cibles manœuvrées en tranchée, la cible d'essai ne doit apparaître à aucun moment pendant que l'athlète tire ses coups de compétition.

5. COMPÉTITIONS AVEC CIBLES ÉLECTRONIQUES

5.1 Techniciens des cibles électroniques

- Des techniciens officiels sont chargés des opérations et de la maintenance des équipements électroniques.
- Ils peuvent conseiller les arbitres et membres du jury mais ne doivent prendre aucune décision concernant l'application des règles.
- Ces techniciens sont nommés par le Fournisseur des résultats ou par l'organisateur et doivent être des personnes formées aux opérations sur les cibles électroniques et leurs systèmes de contrôle.

5.2 Rôle des arbitres de cibles électroniques

- Ces arbitres sont désignés pour aider aux opérations et à la maintenance des cibles.



- b) Avant chaque relais ou épreuve, ils doivent s'assurer qu'il n'y a pas d'impact sur le blanc de la cible électronique et que toutes les traces de tir sur le cadre sont clairement indiquées.
- c) Pendant la compétition, ils doivent obturer les contre cibles et les fonds de cible ainsi que changer les cartons de contrôle.
- d) Les contre cibles, l'avant et le châssis de la cible ne doivent être obturés ou changés qu'après la fin de l'enregistrement des résultats.

5.3 Présence du Jury

Au moins un membre du jury sera présent sur le stand pour superviser les opérations et aider à la résolution de tout problème de comptage. Le membre du jury pourra se faire assister du chef du pas de tir, voire d'arbitres de stand dans les cas où des décisions doivent être prises alors qu'il n'y a pas d'autre membres du jury disponibles.

5.4 Tir sur Cibles électroniques

- a) Les athlètes doivent se familiariser pendant l'installation et la préparation, avec le maniement des commandes de contrôle qui modifient la présentation de la cible sur l'écran du moniteur (possibilités de ZOOM)
- b) Dans l'épreuve le passage des essais au match est sous le contrôle du technicien des cibles du stand. Si un athlète est dans le doute, il doit demander l'aide d'un arbitre.
- c) Il n'est pas permis de cacher tout ou partie de l'écran du moniteur et celui-ci doit rester en permanence entièrement visible du jury, des arbitres et des techniciens des cibles du stand.
- d) Les athlètes et les officiels du stand n'ont pas le droit - sauf autorisation du jury ou d'un arbitre - de toucher au panneau de contrôle ou à l'imprimé des résultats avant la fin de l'épreuve.
- e) Avant de quitter le pas de tir, quand celui-ci est édité, les athlètes doivent signer l'imprimé des résultats (près du score total) pour authentifier leur résultat.
- f) Quand un athlète néglige de signer l'imprimé des résultats, quand celui-ci est édité, un membre du jury ou l'arbitre de stand devra y apposer ses initiales pour permettre son envoi au bureau d'enregistrement des résultats.

5.5 Contestation d'impact pendant les essais

Si durant les essais un athlète se plaint de l'enregistrement ou de la valeur d'un/(des) coup(s), le Jury ou un Arbitre peut lui proposer de changer de poste.

- a) L'athlète sera crédité de temps supplémentaire.
- b) Le Jury examinera dès que possible le(s) tir(s) d'essai sur le poste d'origine en appliquant la « procédure d'examen des cibles électroniques » article 5.8.
- c) Si l'examen démontre que les résultats des tirs d'essais sont corrects, l'athlète sera pénalisé de 2 points à déduire de l'impact de plus basse valeur de la première série de match.

5.6 Contestation de la valeur d'un coup

Si un coup est enregistré et affiché, mais que l'athlète conteste la valeur indiquée : conformément à l'article 13

- a) Après le relais, les paramètres complets du calculateur (LOG-Print) seront extraits et imprimés par le technicien de ciblerie ou l'arbitre de pas de tir pour chacun des postes ayant fait l'objet d'une réclamation ainsi que pour les postes immédiatement adjacents, avant que le système soit réinitialisé pour le relais suivant.
- b) Après la fin de la série, la « Procédure d'examen des cibles électroniques » article 5.7 sera appliquée.
- c) Les coups n'ayant pas été mesurés seront calculés par le jury avec l'aide du technicien de ciblerie.
- d) Si le jury détermine que les résultats sont corrects, l'athlète sera pénalisé de 2 points.

5.7 Procédure d'examen des cibles électroniques après contestation de résultat

5.7.1 Contestation sur la présence ou la valeur d'un coup

S'il y a contestation sur la présence ou la valeur d'un coup, un membre du Jury ou un Arbitre



doit rassembler les éléments suivants en vérifiant qu'ils portent par écrit le numéro de série, de poste de tir ainsi que l'heure et l'orientation des différents cartons ou feuilles :

- a) Pour les impacts sur la contre cible, la relation entre ces impacts sur la contre cible et ceux enregistrés dans le système de gestion électronique des cibles.
- b) Contre cible (300m).
- c) Rapports d'incident.
- d) Enregistrement du calculateur (si nécessaire).

5.7.2 Examen cible

Un membre du jury ou un arbitre doit examiner l'avant et le châssis de la cible, la contre cible et noter la position de tout impact extérieur au visuel noir.

5.7.3 Les enregistrements

Aucun effacement des enregistrements du calculateur ne doit être effectué sans la permission d'un membre du Jury

5.7.4 Position et nombres des impacts

Le nombre et la position des impacts doivent être notés.

5.7.5 Vers la décision

Le jury avec l'aide éventuelle du chef de Tir ou d'un arbitre doit examiner les différents éléments réunis pour bâtir le jugement avant la décision officielle.

5.7.6 Supervision

Un membre du Jury doit superviser toute intervention manuelle sur les résultats donnés par le calculateur (par exemple, insertion des pénalités ou correction de score après incident, etc.).

5.8 Pannes des cibles électroniques

Les procédures suivantes s'appliquent aux pannes des cibles électroniques.

5.8.1 Panne de l'ensemble des cibles

- a) L'heure de la panne et le temps de tir écoulé doivent être enregistrés par l'arbitre chef de pas de tir et par le jury.
- b) Les tirs de compétition déjà effectués par chaque athlète doivent être comptés et enregistrés. Dans le cas d'une panne générale d'alimentation du stand, il peut être nécessaire d'attendre le rétablissement du secteur pour pouvoir relever le nombre de coups enregistrés par les cibles (pas nécessairement au poste de tir).
- c) Après réparation et le retour à un fonctionnement normal de l'ensemble des cibles, un temps supplémentaire de 5 minutes sera ajouté au temps de tir restant. L'heure de reprise doit être annoncée par haut-parleur au moins 5 minutes avant pour permettre aux athlètes de reprendre leur position. Un nombre illimité de coups d'essai sera accordé dans le temps de tir restant, mais seulement avant la reprise des coups de match.

5.8.2 Panne d'une seule cible

- a) Si une cible électronique ne peut pas être réparée dans les 5 minutes, l'athlète doit être déplacé sur un poste de réserve.
- b) À partir du moment où il sera prêt, il disposera d'un temps additionnel de 5 minutes s'ajoutant au temps de compétition restant.
- c) Il sera autorisé à tirer des coups d'essai en nombre illimité avant de commencer les tirs de compétition restants



5.8.3 Défaut d'enregistrement d'un coup ou d'affichage du moniteur

L'athlète doit immédiatement prévenir l'Arbitre le plus proche. L'Arbitre doit prendre par écrit l'heure de la réclamation et un Jury (ou plus) doit venir au poste de tir. L'athlète sera invité à tirer un coup supplémentaire sur sa cible.

Si la valeur et la localisation du coup supplémentaire sont enregistrées et affichées normalement sur le moniteur :

- a) L'athlète devra continuer immédiatement la compétition.
- b) La valeur, la localisation et l'heure du coup supplémentaire doivent être enregistrées. Son numéro de coup (après inclusion du coup manquant), sa valeur et sa localisation, ainsi que le numéro du poste de tir, seront notés et transmis par écrit au jury puis inscrits sur le registre de stand et dans un rapport d'incident.
- c) À l'issue du relais ou de l'épreuve, le jury appliquera la « Procédure d'examen des cibles électroniques » article 5.7. À l'aide de ces informations et de celles transmises par le pas de tir (heure et localisation du tir supplémentaire), le Jury doit déterminer si tous les tirs, incluant le tir supplémentaire, ont été enregistrés par le calculateur.
- d) Si tous les tirs ont été enregistrés correctement, le coup « contesté » (coup qui n'a pas été enregistré ou affiché) sera compté ainsi que le coup supplémentaire tiré immédiatement après, mais le dernier coup sera considéré en excédent et annulé.
- e) Si le coup « contesté » n'est pas retrouvé par la « Procédure d'examen des cibles électroniques » article 5.7 ou est confirmé comme un manqué hors cible (Note : ce qui veut dire qu'il est évident que le coup contesté est un manqué hors cible), alors le coup contesté sera compté comme manqué et le dernier coup tiré (en excédent) sera annulé.
- f) Si le coup « contesté » est retrouvé, ou est localisé dans la mémoire du calculateur, le Jury en déterminera la validité et la valeur avec l'aide du Technicien de la ciblerie.
- g) Si un coup contesté n'est pas retrouvé, le Jury doit décider de le compter comme un manqué et annuler le dernier coup, ou s'il n'y a pas d'évidence que le coup contesté ait manqué la cible, le Jury peut conclure à une anomalie de fonctionnement de la cible et donc compter le coup supplémentaire à la place du coup manquant et du dernier coup tiré

5.8.4 OU :

Si la valeur et la localisation du coup supplémentaire ne sont pas enregistrées et affichées normalement sur le moniteur et que la cible ne peut pas être réparée dans les 5 minutes :

- a) L'athlète doit être déplacé sur un poste de réserve.
- b) Quand il sera prêt, il disposera d'un temps supplémentaire de 5 minutes à ajouter au temps de compétition restant et il sera autorisé à tirer un nombre illimité de coups d'essai.

6. **POSITION**

Seule la position « **Couché** » est admise.

Aucun appui artificiel.

Le tireur dispose d'un temps de préparation de **cinq** minutes, pendant lequel il peut faire des exercices de visée et du tir à sec.

7. **MATCH**

L'épreuve se tire en 30 coups de match :

- En 3 séries de 10 coups et 10 minutes par série sur cibles papier.
- En 1 série de 30 coups en 30 minutes sur cibles électroniques.



7.1 Période de préparation 5 minutes

- Le tireur pour se préparer dispose, avant le début de la compétition, **de 5 minutes**. Pendant ce temps, la cible d'essai doit être apparente. Le tireur peut approvisionner ses chargeurs ou ses clips pendant ce temps de préparation.
- L'arbitre principal autorise les tireurs à placer leur équipement au poste de tir avant le début de la période de préparation si la série précédente est terminée.
- Les arbitres doivent terminer les vérifications pré-compétition avant le début de la période de préparation.
- Ensuite, le commandement « **DÉBUT DE PRÉPARATION : vous pouvez sortir vos armes et approvisionner vos chargeurs** » est donné.
- Pendant la période de préparation, les tireurs en place au poste de tir peuvent manier leurs armes, tirer à sec et effectuer des exercices de tenue et de visée.

7.2 Coups d'essai

La durée des essais est de **5 minutes**.

Le nombre de coups est illimité.

Les coups d'essai doivent être tirés avant le début de l'épreuve.

Tout tir avant le commandement « TIREZ » entraînera une pénalité de 2 points dans la première série de match.

7.3 Commandements matchs :

Les séries commencent au commandement « **CHARGEZ** » puis « **TIREZ** ». Chaque coup tiré ensuite et ce, avant le commandement « **STOP** » doit être compté dans la compétition. A la fin de la 3^{ème} et dernière série, après les commandements « **DECHARGEZ** », « **ARME en SECURITE** » le ou les arbitres de pas de tir doivent s'assurer que les armes, chargeurs, lames chargeurs sont vides avant d'autoriser le rangement des armes dans les malles.

8. ÉQUIPES :

La constitution des équipes et le mode de classement sera différent selon qu'il s'agit d'une épreuve internationale, où les tireurs défendent les couleurs d'un pays, ou d'une épreuve type Championnat de France ou Régional, où les tireurs représentent leur club d'appartenance.

Épreuve internationale :

- Les équipes sont nationales.
- Les 4 premiers de chaque pays forment l'équipe 1, les 4 suivants l'équipe 2, etc.
- Ne sont pris en compte que les résultats des épreuves « Avant-1960 » et « Après-1960 ».
- Ce classement (dit « scratch ») est établi après match, scores des épreuves « Avant-1960 » et « Après-1960 » confondus.
- Les tireurs peuvent tirer sous la bannière d'un pays « étranger ».
- Le tireur indique pour quel pays il concourt à l'inscription.

Épreuve type Championnat de France/Championnat Régional :

Les modalités du RGS s'appliquent, à savoir :

- Chaque épreuve donne lieu à un classement par équipes.
- Chaque club ne peut présenter qu'une seule équipe par épreuve.
- Une équipe est constituée de 3 tireurs, dont un au maximum peut être de nationalité étrangère.
- La composition des équipes doit être signalée à l'organisateur avant le match, si plus de 3 tireurs d'un même club sont inscrits à la même épreuve.



9. PAVILLONS INDICATEURS DE VENT

Les pavillons indicateurs de vent personnels sont interdits.

Les stands pourront installer des pavillons indicateurs de vent. Cette installation est facultative (mais conseillée) suivant le tableau ci-dessous :

Stands	Distances	Dimensions
200m	50m	50mm x 400mm
	100m	200mm x 750mm
300m	50m	50mm x 400mm
	100m et 200m	200mm x 750mm

Ces pavillons seront rectangulaires en matériau de poids approximatif 150g/m². La hauteur des pavillons doit correspondre à la partie centrale de la trajectoire des projectiles sans interférer avec cette trajectoire ni gêner la visibilité des cibles. Leur couleur devra contraster avec l'arrière-plan.

10. COMPTAGE DES POINTS

Les **scores** seront affichés et calculés au **point entier**, y compris lors de l'utilisation de cibles électroniques.

Les résultats de chaque série seront publiés dès que le comptage des points sera réalisé après la fin de la série. Ils seront affichés au stand avec l'heure d'affichage.

11. BARRAGES

En cas d'égalité, l'avantage au classement sera au score obtenu dans la 3^{ème} série.

Si l'égalité subsiste, l'avantage sera au score obtenu dans la 2^{ème} série.

Si l'égalité subsiste, l'avantage sera au nombre de 10 sur l'ensemble du match.

Si l'égalité subsiste, l'avantage sera au nombre de mouches sur l'ensemble du match.

Si l'égalité subsiste, les tireurs seront classés au même rang.

12. ÉCLAMATIONS ET APPELS

Un délai de **30 minutes** sera accordé pour les tireurs qui voudraient faire une réclamation écrite concernant le score affiché.

Passé ce délai, **aucune réclamation** ne sera admise et les résultats seront considérés comme définitifs.

Le jury désigné de la compétition sera en charge de traiter les réclamations concernant :

- Le contrôle des armes, munitions et équipements,
- Les incidents de tir éventuels,
- Le comportement des tireurs et spectateurs,

La **décision** de ce jury est **sans appel**.

13. RECLAMATION AVEC CIBLERIE ELECTRONIQUE

Si un athlète conteste la valeur affichée d'un coup sur une cible électronique, la réclamation ne sera acceptée que si elle est faite avant la série suivante ou dans les 3 minutes s'il s'agit du dernier coup. Cette obligation ne s'applique pas lors d'un problème de panne de ciblerie.



- a) Si la réclamation porte sur la valeur d'un coup, il sera demandé à l'athlète de tirer un coup supplémentaire en fin de match de façon à ce qu'il puisse être compté si la réclamation est acceptée et que la valeur correcte du coup contesté ne peut pas être déterminée.
- b) Si la réclamation concernant la valeur d'un coup (autre que zéro ou défaut d'enregistrement) n'est pas retenue, une pénalité de 2 points sera appliquée au résultat du tir contesté et la caution devra être payée.
- c) Le Responsable d'équipe ou l'athlète ont le droit de connaître la délibération concernant le tir contesté.
- d) Sur cibles électroniques, les coups de valeurs 9 et 10 ne peuvent pas être contestés.

14. OFFICIELS DE LA COMPETITION

14.1 Juge arbitre principal

Un juge arbitre principal doit être nommé par pas de tir spécifique et pour chaque épreuve. Il doit assumer les responsabilités suivantes :

14.2 Juge arbitre de pas de tir

Un juge arbitre de pas de tir doit être nommé pour chaque groupe de 5 à 10 postes de tir. Ses responsabilités sont les suivantes :

- Sur les postes dont il a la charge : bon déroulement des épreuves sous la direction du juge arbitre principal et en coopération avec le jury en toutes circonstances.
- Appel des tireurs aux postes de tir.
- Vérification de la conformité des noms et numéros de dossard avec la liste de départ, le registre de stand et le tableau d'affichage. Si possible, ces opérations doivent être terminées avant le début de préparation.
- Vérification des armes, équipements et accessoires.
- Contrôle des positions de tir en signalant toute irrégularité au jury.
- Commandements prévus ou nécessaires.
- Enregistrement précis des tirs par le greffier (cibles papier)
- Bon fonctionnement des cibles.
- Recevoir les réclamations et les transmettre au Jury.
- Inscription de toutes irrégularités, perturbations, pénalités, coups manqués, incidents de fonctionnement, sur le formulaire d'incident, le registre de stand, la cible.

14.3 Juges arbitres de tranchée et de cibles (cibles carton)

Le nombre de juges arbitres de tranchée doit être suffisant. Ils sont responsables du changement rapide des cibles du groupe qui leur est assigné, du décompte des points, du marquage et de la montée des cibles pour les coups suivants du tireur.

Le chef de travée (groupe de cible) doit vérifier que les cibles sont inspectées avant pointage pour vérifier le nombre de coups en fin des tirs.

S'il n'est pas possible de localiser sur une cible l'impact du coup tiré, c'est au juge arbitre de tranchée qu'il appartient de déterminer si cet impact figure sur une cible voisine en consultant le juge arbitre principal de tranchée et le juge arbitre du pas de tir qui doit clarifier la situation.