



RÈGLES PLATEAU I.S.S.F.

FOSSE - DOUBLE TRAP - SKEET



EDITION 2018 (2017 2ND PRINT V1.1)

Mise à jour par la CNS Arbitrage en Mars 2018

Les principales modifications de texte 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.

Les directives particulières à la FFTIR figurent en italiques



Sommaire

9.1	GÉNÉRALITÉS	6
9.1.1	6
9.1.2	6
9.1.3	6
9.1.4	6
9.2	SÉCURITÉ	6
9.2.1	SECURITE ET AUTODISCIPLINE.....	6
9.2.2	TRANSPORT DES FUSILS.....	6
9.2.3	VISEE	6
9.2.4	TIRS ET FLAMBAGE.....	6
9.2.5	COMMANDEMENT "STOP"	7
9.2.6	AUTRES COMMANDEMENTS	7
9.2.7	PROTECTION DES OREILLES ET DES YEUX	7
9.3	STANDS ET PLATEAUX	7
9.4	ÉQUIPEMENTS ET MUNITIONS	7
9.4.1	Restriction des équipements	7
9.4.2	FUSILS	8
9.4.3	MUNITIONS.....	Erreur ! Signet non défini.
9.5	OFFICIELS DE LA COMPÉTITION	9
9.5.1	GENERALITES.....	9
9.5.2	JURY.....	9
9.5.3	DIRECTEUR DE LA COMPETITION.	9
9.5.4	ARBITRE PRINCIPAL	10
9.5.5	ARBITRES	10
9.5.6	Arbitre Assistant.....	11
9.6	DÉFINITION DES ÉPREUVES ET PROCÉDURES DE COMPÉTITION	12
9.6.1	Épreuves.....	12
9.6.2	Entraînement	12
9.7	PLATEAUX REGULIERS, IRREGULIERS, CASSES, TOUCHES, MANQUES ET NO TARGET	12
9.7.1	Plateaux Réguliers.....	12
9.7.2	Plateaux irréguliers	12
9.7.3	Plateaux cassés.....	12
9.7.4	Plateaux touchés	13
9.7.5	Plateaux manqués	13
9.7.6	NO TARGETS.....	13
9.8	REGLES POUR LA FOSSE	13
9.8.1	Conduite d'une série de Fosse.	13
9.8.2	Procédure.	13
9.8.3	Temps limite de préparation	14
9.8.4	Interruption.....	14
9.8.5	Distances, angles et élévation des plateaux	14
9.8.6	Vérification du Jury	16



9.8.7	PLATEAU REFUSE	16
9.8.8	« NO TARGET »	16
9.9	ÉPREUVE DOUBLE TRAP.....	17
9.9.1	Conduite d'une série de Double Trap	17
9.9.2	Procédure	17
9.9.3	Temps limite de préparation	18
9.9.4	Interruption.....	18
9.9.5	DISTANCES, ANGLES ET ELEVATION DES PLATEAUX	18
9.9.6	Vérifications du Jury.....	18
9.9.7	DOUBLE REFUSE.....	18
9.9.8	DOUBLE "NO TARGET"	19
9.9.9	Tir dans le sol.....	20
9.10	ÉPREUVE SKEET.....	20
9.10.1	Conduite d'une série de Skeet.....	20
9.10.2	Procédure.....	21
9.10.3	Procédures de compétition	21
9.10.4	Bande repère.....	23
9.10.5	Plateau refusé.....	24
9.10.6	« NO TARGET »	24
9.11	PRÉPARATIFS DE LA COMPÉTITION.....	26
9.11.1	PROGRAMME DES TIRS.....	26
9.11.2	REPLACEMENT D'UN ATHLÈTE.....	26
9.11.3	INTERRUPTION DE TIR.....	26
9.11.4	REPARTITION DES ATHLÈTES (squadding)	26
9.12	INCIDENTS (mauvais fonctionnements)	27
9.12.1	Définition d'un mauvais fonctionnement.....	27
9.12.2	NOMBRE D'INCIDENTS ADMIS.....	27
9.12.3	ORDRE D'UTILISATION DES CANONS.....	27
9.12.4	PROCEDURE D'INCIDENT.....	27
9.12.5	PROCEDURE APRES MAUVAIS FONCTIONNEMENT ADMIS.....	28
9.12.6	FUSILS DEFECTUEUX.....	28
9.12.7	PROCEDURE DE COMPLEMENT DE SERIE	28
9.12.8	CLASSEMENT APRÈS COMPLÉMENT DE SÉRIE.....	28
9.13	VETEMENTS ET EQUIPEMENTS DURANT LA COMPETITION.....	28
9.13.1	Vêtements des athlètes. (Voir aussi RTG 6.19, Code vestimentaire ISSF)	28
9.13.2	Dossards.....	29
9.13.3	Affichage de la nationalité.....	29
9.13.4	Cache-œil	29
9.14	RESULTATS, HORAIRES ET SCORES (RTS).....	29
9.14.1	Bureau RTS	29
9.14.2	Enregistrement des scores	30
9.14.3	Tableaux d'affichage.....	30
9.14.4	Certification des scores.....	30
9.14.5	Résultats.....	30



9.15 ÉGALITÉS ET BARRAGES.....	31
9.15.1 Compétitions avec finales.....	31
9.15.2 Compétitions sans finales.....	31
9.15.3 Égalité par équipes.....	32
9.15.4 Barrages (shoot-off).....	32
9.15.5 Procédure des shoot-off avant finale (Fosse, Double-trap, Skeet).....	32
9.16 INFRACTIONS	34
9.16.1	34
9.16.2	34
9.16.3 AVERTISSEMENT (carton jaune).....	34
9.16.4 Déduction (carton vert).....	35
9.16.5 Disqualification (carton rouge).....	35
9.17 RÉCLAMATIONS ET APPELS.....	36
9.17.1 Désaccord avec une décision arbitrale.....	36
9.17.2 Réclamations verbales.....	36
9.17.3 Réclamations écrites.....	36
9.17.4 Appels.....	36
9.18 FINALES DANS LES EPREUVES OLYMPIQUES PLATEAUX.....	37
9.18.1 Format des Finales	37
9.18.2 Conditions générales des finales.....	37
9.18.3 Procédures de compétition	38
9.18.4 Procédure de conduite des Finales	40
9.18.5 Mauvais fonctionnements durant les finales.....	40
9.18.6 Réclamations durant les finales.....	41
9.19 FINALE FOSSE PAR EQUIPE MIXTE.....	41
9.19.1 Procédure générale de la compétition.....	41
9.19.2 Qualifications	42
9.19.3 Finale	43



9.1 GÉNÉRALITÉS

9.1.1

Ce règlement constitue une partie du règlement technique de l'ISSF et s'applique à toutes les épreuves de plateau.

9.1.2

Tous les athlètes, 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 athlète de respecter ces règles.

9.1.3

Lorsqu'une règle concerne les athlètes droitiers, l'inverse de cette règle s'applique aux athlètes gauchers.

9.1.4

À 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.

Là où des figures ou des tables dans ces règles comportent des informations spécifiques, celles-ci ont la même valeur que la règle correspondante.

9.2 SÉCURITÉ

LA SÉCURITÉ EST DE LA PLUS HAUTE IMPORTANCE

Voir les règles techniques section 6.2

9.2.1 SECURITE ET AUTODISCIPLINE

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

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

Une auto discipline est nécessaire de la part de tous.

9.2.2 TRANSPORT DES FUSILS

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

- a) Les fusils conventionnels à double canon doivent être transportés vides et les culasses visiblement ouvertes.
- b) Les semi automatiques doivent être transportés vides, la culasse visiblement ouverte avec un drapeau de sécurité et le canon pointé dans une direction sûre c'est à dire uniquement vers le ciel ou vers le sol.
- c) Les fusils non utilisés doivent être placés dans l'armurerie de stand, un casier ou une armoire fermée ou autre lieu sécurisé.
- d) Les fusils ne peuvent être chargés qu'au poste de tir et après le commandement ou le signal "DÉPART".
- e) Les cartouches ne peuvent être placées dans aucune partie du fusil avant que l'athlète ne soit à son poste, face aux machines avec l'arme pointée vers la zone de tir et après l'autorisation de l'Arbitre (Exception : voir règle 9.9.2.g).
- f) Lorsque le tir est interrompu, le fusil doit être ouvert et déchargé y compris les étuis vides.
- g) Aucun athlète ne doit se retourner sur le pas de tir avant que son fusil ne soit ouvert et vide.
- h) Après le dernier coup et avant de placer le fusil sur un râtelier ou dans une armoire etc. l'athlète doit s'assurer et l'Arbitre doit vérifier avant le départ du poste de tir qu'il n'y a ni cartouche ni étui dans la chambre ou le magasin.
- i) Le maniement d'armes fermées est interdit quand du personnel se trouve en avant de la ligne de tir.

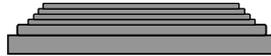
9.2.3 VISEE

Les exercices de visée ne peuvent être effectués qu'avec l'autorisation de l'Arbitre et seulement sur le poste de tir attribué ou dans une zone prévue à cet effet.

- a) Viser ou tirer le plateau d'un autre athlète est interdit. Viser ou tirer délibérément sur un oiseau vivant ou autre animal est interdit.
- b) Viser dans toute zone autre que celle spécifiée est interdit.

9.2.4 TIRS ET FLAMBAGE

- a) Les tirs ne peuvent avoir lieu que si c'est le tour de l'athlète et si le plateau a été lancé.
- b) Après autorisation de l'Arbitre, l'essai (2 coups maximum) est autorisé pour chaque athlète chaque jour de compétition immédiatement avant le début de sa première série de la journée.
- c) L'essai est aussi autorisé pour chaque athlète avant la finale ou tout barrage avant finale.



- d) Les coups du tir d'essai ne doivent pas être tirés dans le sol à l'intérieur de la zone de tir.
- e) L'essai après réparation du fusil est autorisé et doit être organisé avec le Chef Arbitre ou le Directeur de la Compétition.

9.2.5 COMMANDEMENT "STOP"

- a) Le tir doit cesser immédiatement au commandement ou signal "**STOP**". Tous les athlètes doivent alors décharger leurs armes et les mettre en sécurité.
- b) Aucun fusil ne pourra être fermé avant que l'ordre "**DÉPART**" soit donné.
- c) Le tir ne peut reprendre qu'au commandement "**DÉPART**" ou au signal approprié.
- d) Tout athlète qui manie un fusil fermé après le commandement "**STOP**", sans autorisation de l'Arbitre pourra être disqualifié.

9.2.6 AUTRES COMMANDEMENTS

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

9.2.7 PROTECTION DES OREILLES ET DES YEUX

- a) Il est recommandé aux athlètes et à toutes autres personnes se trouvant au voisinage immédiat du pas de tir, de porter un appareil de protection de l'ouïe.
- b) Pour les athlètes ou les coaches, l'appareil ne devra pas contenir de dispositif de réception ou d'amplification du son sur le stand. Pour les athlètes avec un handicap auditif, une prothèse auditive peut être utilisée avec l'accord du Jury (Voir aussi RTG. 6.2.5).
- c) Il est vivement recommandé à tous les athlètes de porter des lunettes de tir anti- éclats ou un dispositif similaire de protection des yeux.

9.3 STANDS ET PLATEAUX

- a) Les spécifications des plateaux se trouvent dans le RTG 6.3.6.
- b) Les normes pour les stands plateaux se trouvent dans le RTG 6.4.17 - 6.4.21
- c) Aucun athlète, coach ou officiel d'une équipe ne peut intervenir à aucun moment sur l'équipement du stand (machines, micros, poulleuse...) après les réglages de l'arbitre ou du Jury. Pour la 1ère violation, un avertissement (carton jaune) sera donné à l'athlète ; une 2ème violation entraînera un (1) point de déduction (carton vert) du dernier plateau touché dans la dernière série complète. Toute violation suivante entraînera une disqualification (carton rouge). La mise hors service volontaire de la poulleuse entraînera la disqualification immédiate. Si un coach ou un officiel de l'équipe viole cette règle, l'avertissement ou la pénalité sera appliqué à tous les athlètes de ce pays dans cette épreuve.

9.4 ÉQUIPEMENTS ET MUNITIONS

9.4.1 Restriction des équipements

Les athlètes ne doivent utiliser que des équipements et des tenues en accord avec le règlement ISSF. Tout fusil, pièce, équipement, accessoire ou autre, qui peut donner à l'athlète un avantage injuste sur les autres athlètes et qui n'est pas spécifiquement mentionné dans ce règlement, ou qui serait contraire à ces règles, incluant tout accessoire ou système facilitant le comptage des plateaux ou l'utilisation de bourres avec une jupe colorée est interdit. (Voir RTG 6.1.4)
Pour une violation de cette règle, l'athlète peut recevoir un **avertissement (carton jaune)** la 1ère fois. Si la violation est répétée, l'athlète doit recevoir **une déduction (carton vert)** de 5 plateaux des 5 derniers cassés lors de la dernière série complète.

9.4.1.1 Contrôle des équipements

Les athlètes ont la responsabilité de s'assurer que tout leur équipement et vêtements utilisés par eux dans les Championnats ISSF sont en accord avec le règlement. Le Jury Plateaux est responsable pour vérifier l'application de cette règle aux équipements des athlètes. Le Jury doit organiser un contrôle des équipements, disponible pour tous les athlètes, le jour de l'entraînement officiel de façon à ce que tous les athlètes qui le souhaitent, aient leur équipement contrôlé avant la compétition. Pour assurer le respect des règles ISSF, le Jury conduira des contrôles aléatoires durant la compétition et tout athlète qui serait en violation des règles concernant son fusil ou la bande de skeet doit être disqualifié.

9.4.1.2 Équipements sur le stand ou les pas de tir

Tout équipement ou accessoire susceptible d'être utilisé par l'athlète peut faire l'objet d'une vérification par le Jury sur le stand ou les pas de tir. Les pénalités seront appliquées si nécessaire.

9.4.2 FUSILS

9.4.2.1 Types de fusils

Tous les types de fusils à canon lisse, y compris semi-automatiques, mais excluant les fusils à pompe, de calibre égal ou inférieur à 12 peuvent être utilisés. Les fusils ne doivent pas avoir une finition camouflage.

9.4.2.2 Détente à relâchement

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

9.4.2.3 Bretelles

Bretelles et courroies sur les armes sont interdites.

9.4.2.4 Magasins

Les armes avec magasin doivent avoir celui-ci bloqué de façon qu'il ne soit pas possible d'y introduire plus d'une (1) cartouche.

9.4.2.5 Changement d'arme

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

9.4.2.6 Compensateurs

L'addition de compensateurs ou autres dispositifs similaires fixés au canon est interdite excepté les chokes longs qui sont autorisés (Voir 9.4.2.7. b).

9.4.2.7 Événements de canon et chokes interchangeables avec ou sans événement

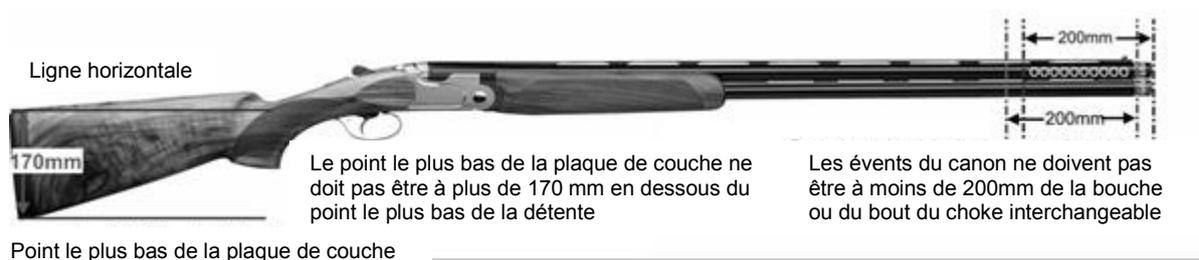
- Les événements de canon sont autorisés s'ils se situent à moins de 20cm de la bouche du canon ou s'ils sont mesurés au bout du choke interchangeable.
- Les chokes interchangeables sont autorisés. Dans le cas de chokes interchangeables avec événement, leurs événements (plus les événements éventuels du canon), n'excède pas 20cm mesuré depuis le bout du choke.

9.4.2.8 Viseurs optiques

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

9.4.2.9 Largeur de crosse

Le point le plus bas de la crosse ou le talon de la plaque de couche ne doit pas être à plus de 170 mm au-dessous d'une ligne horizontale partant du bas de la détente (voir illustration).

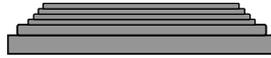


9.4.3 MUNITIONS

9.4.3.1 Spécifications des munitions

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

- a) La charge de tir ne doit pas dépasser 24,0g (+ 0,5g de tolérance). Pour déterminer si un athlète utilise des cartouches conformément à cette règle, la procédure de contrôle des cartouches doit vérifier que le poids moyen des cartouches contrôlées n'excède pas le poids de plomb maximum plus la tolérance (24,5g).
- b) Les grains doivent être de forme sphérique.
- c) Grains en plomb, alliage de plomb ou autre matériau approuvé par l'ISSF.
- d) Le diamètre des grains ne doit pas dépasser 2,6mm.
- e) Les grains peuvent être pourvus d'un traitement de surface.
- f) Seules les jupes transparentes ou translucides sans couleur peuvent être utilisées.
- g) Les cartouches à poudre noire, traçantes, incendiaires ou spéciales sont interdites.
- h) Aucune modification interne (chargement inverse des composants, croisillons, etc.) ne doit être faite pour donner un effet de dispersion accru ou spécial.



9.4.3.2 Examen de cartouche

Le Jury ou le **Contrôle des Équipements** doit mettre en œuvre un programme d'inspection des cartouches qui est approuvé par le Comité Exécutif de l'ISSF. Les détails spécifiques pour la conduite du contrôle des cartouches se trouvent dans le **Guide du contrôle des équipements plateau** qui est disponible au siège de l'ISSF.

- a) Le Jury peut prélever une cartouche à n'importe quel moment quand l'athlète est sur le **pas de tir**.
- b) **Lorsque les cartouches sont vendues sur le stand où a lieu la compétition, le contrôle des équipements ou le Jury doit tester des échantillons de ces cartouches avant l'entraînement officiel de la première épreuve et afficher le résultat de ces tests afin que l'information soit disponible pour les athlètes et les coaches.**
- c) Si un athlète utilise des munitions non conformes aux règles 9.4.3.1 a) (charge maximum), il doit être **Disqualifié (carton rouge)**.
- d) Si un athlète utilise des munitions non conformes aux règles 9.4.3.1 b)-h) il doit recevoir un **avertissement (carton jaune) ou une déduction (carton vert)** en accord avec la règle 9.4.1.

9.5 OFFICIELS DE LA COMPÉTITION

9.5.1 GENERALITES

Toute personne désignée à un poste d'officiel dans une compétition ISSF doit être en possession d'une qualification valide et appropriée au niveau des épreuves. Quand ils sont en service, tous les membres du Jury doivent porter la veste Jury ISSF (rouge). Quand ils sont en service, tous les arbitres doivent porter la veste Arbitres plateaux ISSF (bleue).

9.5.2 JURY

9.5.2.1 Avant la compétition

Le Jury doit :

- a) Vérifier les stands pour s'assurer de leur conformité avec le règlement.
- b) S'assurer que les plateaux sont lancés conformément au règlement.
- c) Revoir l'organisation de la compétition pour confirmer que la compétition peut avoir lieu.
- d) Établir un contrôle des équipements où les athlètes pourront faire vérifier leurs armes, vêtements et accessoires.

9.5.2.2 Pendant la compétition

La fonction du Jury est de :

- a) Superviser les épreuves.
- b) Conseiller et assister le Comité d'Organisation.
- c) S'assurer de l'application correcte des règles de tir.
- d) Vérifier la conformité de l'équipement, des fusils et des munitions des athlètes.
- e) Vérifier après une panne de lanceur que les plateaux sont lancés correctement.
- f) Faire des contrôles aléatoires durant les Qualifications sur les temps de préparation.
- g) Faire des contrôles aléatoires durant la compétition pour s'assurer du respect des règles concernant les armes, les munitions, les vestes de tir et autres vêtements.
- h) Traiter les réclamations déposées selon les règles.
- i) Faire respecter la conformité des inscriptions commerciales sur les vêtements et équipements.
- j) Décider des pénalités et sanctions.
- k) Appliquer les sanctions appropriées.
- l) Décider de tous les cas non prévus par les présents règlements ou non conformes à l'esprit de ces règles.

9.5.3 DIRECTEUR DE LA COMPÉTITION

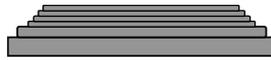
9.5.3.1

Le Directeur de la compétition est nommé par le Comité d'Organisation. Il doit être titulaire d'une licence valide d'Arbitre ou de Juge Plateaux. Il doit avoir une large expérience du tir aux plateaux et une connaissance approfondie des armes et des équipements de stand.

9.5.3.2

Le Directeur de la compétition est responsable :

- a) De tous les problèmes techniques et logistiques avec droit de regard sur la préparation et une bonne conduite de la compétition.



- b) Il assume ses responsabilités listées ci-dessous en étroite collaboration avec le Délégué Technique, le Jury, le Comité d'Organisation, l'Arbitre Principal, le Classement et les autres dirigeants.

9.5.3.3

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

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

9.5.4 ARBITRE PRINCIPAL

9.5.4.1

L'Arbitre Principal est nommé par le Comité d'Organisation. Il doit être titulaire d'une licence d'Arbitre plateau ISSF, il doit avoir une large expérience du tir aux plateaux et une connaissance approfondie des armes et des règles ISSF relatives au plateau.

9.5.4.2

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

- a) Aider le Comité d'Organisation dans la sélection et la désignation des Arbitres.
- b) Superviser les arbitres et arbitres assistants.
- c) Donner les instructions et informations aux arbitres et arbitres assistants.
- d) Préparer les horaires et les stands attribués aux arbitres.
- e) Prendre les décisions, en coopération avec le Jury, concernant quand et où un athlète ayant quitté sa planche pour réparer son arme ou qui a été déclaré absent, pourra terminer sa série.
- f) Informer le Directeur de la compétition de toutes difficultés, pannes...sur les stands.

9.5.5 ARBITRES

9.5.5.1

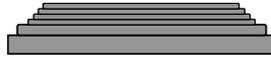
Les arbitres sont nommés par le Comité d'Organisation en coopération avec l'Arbitre Principal et doivent :

- a) Posséder une licence ISSF de juge plateau valide.
- b) Avoir une grande expérience du tir aux plateaux.
- c) Avoir une parfaite connaissance des fusils et des règles des compétitions ISSF.

9.5.5.2

Les principales tâches de l'Arbitre sont de :

- a) Vérifier avant le début d'une série que tous les athlètes de la bonne planche sont présents sur le stand.
- b) S'assurer de l'application correcte de la procédure pour déclarer un athlète « **ABSENT** » (voir la règle 9.16.4.3 « athlète absent »).
- c) Décider immédiatement si un plateau est « **TOUCHÉ** » (dans tous les cas douteux ou si l'athlète réclame, l'arbitre doit consulter les Arbitres Assistants avant de prendre la décision finale).



- d) Décider immédiatement si un plateau est « **MANQUÉ** ». L'arbitre doit donner un signal clair et audible pour tout plateau déclaré « **MANQUÉ** ».
- e) Décider immédiatement des plateaux IRRÉGULIERS et NO TARGET (Si possible, il doit crier « **NO TARGET** » ou faire un signal quelconque avant que l'athlète ne tire).
Note : les plateaux irréguliers réclament une décision immédiate de l'arbitre.
- f) Donner les **avertissements (cartons jaunes)** et **déductions automatiques (cartons verts)** appropriés lorsque les règles ne sont pas observées.
- g) S'assurer de l'enregistrement correct du résultat de chaque tir.
- h) S'assurer que les athlètes ne sont pas gênés.
- i) Faire cesser tout "coaching" illégal (Le coaching non verbal est autorisé RTG 6.12.5.1).
- j) Décider de toutes les réclamations reçues des athlètes.
- k) Décider des armes hors d'usage.
- l) Décider des mauvais fonctionnements.
- m) Assurer une conduite correcte de la série.
- n) S'assurer de l'application des règles de sécurité.

9.5.5.3 Avertissements infligés par l'Arbitre

- a) L'Arbitre doit donner les avertissements (carton jaune) dans le cas de violation des règles et doit les enregistrer sur la feuille de marque.
- b) L'Arbitre ne peut pas infliger les pénalités et disqualifications qui sont de la responsabilité du Jury.

9.5.6 Arbitre Assistant

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

- a) Désignés généralement à tour de rôle de préférence parmi les athlètes de la planche précédente.
- b) Tout athlète, s'il est désigné, doit remplir la fonction d'assistant.
- c) Le Comité d'Organisation peut fournir des assistants qualifiés en remplacement.
- d) L'Arbitre peut accepter des remplaçants expérimentés.
- e) Un coach ne peut être remplaçant si un athlète de la même nation est dans la planche.

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

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

9.5.6.3 Arbitre Assistant absent

Un athlète désigné Arbitre Assistant qui ne se présente pas, refuse sans motif plausible ou ne peut se faire remplacer valablement, sera pénalisé par le Jury d'une déduction de 1 plateau de son score final pour chacun des refus qui sera déduit du dernier plateau cassé dans la dernière série complète.

Les refus ultérieurs pourront entraîner sa disqualification de la compétition.

9.5.6.4 Information de l'Arbitre

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



9.6 DÉFINITION DES ÉPREUVES ET PROCÉDURES DE COMPÉTITION

9.6.1 Épreuves

Les épreuves de plateau sont les suivantes :

- Fosse hommes et femmes.
- Double Trap hommes et femmes.
- Skeet hommes et femmes.

Les programmes des épreuves sont :

Épreuves	Nombre de plateaux	
	Hommes	Dames
Fosse (en séries de 25)	125 + finale	125 + finale
Double Trap (en 5 séries de 30 plateaux)	150	150
Skeet (en séries de 25)	125 + finale	125 + finale
Fosse Équipe Mixte	1 homme + 1 femme – 75 plateaux chacun (total de l'équipe 150 plateaux) + Finale	

9.6.2 Entraînement

9.6.2.1 Entraînement Pré Compétition

- Un entraînement pré compétition doit être organisé pour chaque épreuve le jour précédent la compétition sur les mêmes stands et avec des plateaux identiques à ceux prévus pour la compétition.
- Le Jury doit vérifier que les plateaux sont réglés correctement pour tous les entraînements officiels.
- Un tel entraînement doit être programmé équitablement entre les athlètes présents de façon à ne donner d'avantage à personne.
- Pour le skeet, 2 doublés supplémentaires seront prévus (doublé inversé aux postes 3 et 5).

9.6.2.2 Entraînement non officiel

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

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

9.7 PLATEAUX REGULIERS, IRREGULIERS, CASSES, TOUCHES, MANQUES ET NO TARGET

9.7.1 Plateaux Réguliers

- Un plateau régulier est un plateau entier appelé par l'athlète et lancé selon les règles.
- Un doublé régulier ce sont 2 plateaux entiers appelés par l'athlète et lancés simultanément selon les règles.

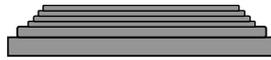
9.7.2 Plateaux irréguliers

Un plateau irrégulier est un plateau qui n'est pas lancé selon les règles. Un doublé est irrégulier quand :

- L'un des deux plateaux est irrégulier.
- Les deux plateaux ne sont pas lancés simultanément.
- Un seul plateau sort.
- L'un ou l'autre des plateaux sort cassés.

9.7.3 Plateaux cassés

- Un plateau cassé est un plateau qui n'est pas entier selon les Spécifications Générales d'un plateau (RTG 6.3.6.1).
- Un plateau cassé est un plateau «NO TARGET» et doit toujours être répété.



9.7.4 Plateaux touchés

- a) Un plateau est déclaré «TOUCHÉ» quand un plateau régulier est lancé et touché en accord avec les règles de l'épreuve et qu'au moins un morceau visible s'en détache.
- b) Un plateau qui est seulement « fumé » sans qu'aucun morceau visible ne s'en détache n'est pas touché.
- c) Quand des plateaux flash sont utilisés, un plateau est déclaré «TOUCHÉ» quand une émergence de poudre est visible après le coup de feu.
- d) Toutes les décisions concernant les plateaux touchés, manqué, irrégulier ou «NO TARGET» sont finalement de la décision de l'arbitre.

Note : il est interdit d'aller ramasser un plateau dans la zone de tir pour déterminer s'il a été touché ou non.

9.7.5 Plateaux manqués

Un plateau est déclaré manqué quand :

- a) Il n'est pas touché durant son vol dans les limites du tir.
- b) Il est seulement « fumé » et aucun morceau visible ne s'en est détaché.
- c) Un athlète n'a pas tiré un plateau régulier qu'il a appelé et qu'il n'y a aucune raison mécanique ou extérieure qui aurait empêché l'athlète de tirer.
- d) L'athlète ne peut pas tirer pour toute raison attribuée à une faute de l'athlète.
- e) L'athlète ne peut pas tirer parce qu'il a oublié d'enlever la sécurité, celle-ci s'est mise seule, ou parce qu'il a oublié de charger.
- f) Dans le cas d'un fusil semi-automatique, l'athlète n'a pas enlevé le « stop » du magasin.
- g) Si après un mauvais fonctionnement, l'athlète a ouvert son fusil ou touché à la sécurité avant que l'arbitre ait examiné l'arme.
- h) Ou qu'il s'agit du 3ème ou plus mauvais fonctionnement dans la même série.

9.7.6 NO TARGETS

- a) Un No Target ne compte pas pour la compétition et doit toujours être répété.
- b) L'arbitre doit, si possible, dire No Target avant que l'athlète ne tire, mais si c'est après, le No Target doit être déclaré que le plateau ait été touché ou non.
- c) Après un «NO TARGET» déclaré, l'athlète peut ouvrir son fusil et se repositionner.

9.8 REGLES POUR LA FOSSE

9.8.1 Conduite d'une série de Fosse

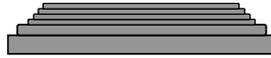
Les athlètes de la "planche" doivent gagner leurs postes respectifs dans l'ordre figurant sur la feuille de marque avec suffisamment de munitions et l'équipement nécessaire pour réaliser la série.

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

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

9.8.2 Procédure

- a) Quand le premier athlète est prêt à tirer, il doit épauler et appeler clairement à haute voix, après quoi, le plateau doit être lancé immédiatement.
- b) Quand le résultat du tir est connu, le second athlète doit faire la même chose, suivi du troisième et ainsi de suite.
- c) Quand l'athlète appelle le plateau, celui-ci doit être lancé immédiatement, compte tenu uniquement du temps de réaction humain pour presser un bouton si le déclenchement est manuel.
- d) Deux coups peuvent être tirés sur chaque plateau, sauf en finale et lors des barrages avant ou après finale où une seule cartouche doit être tirée. Si un athlète tire 2 cartouches, le plateau sera déclaré « MANQUE » qu'il soit touché ou non par l'un ou l'autre des 2 coups.
- e) Après que le premier athlète ait tiré un plateau régulier, il doit se préparer à gagner le poste 2 dès que l'athlète à ce poste aura tiré un plateau régulier. Les autres athlètes de la planche devront, sur leurs postes, faire la même chose en rotation de gauche à droite.
- f) La rotation continue ainsi jusqu'à ce que chaque athlète ait tiré 25 plateaux. (2 gauches, 2 droits et un central sur chacun des 5 postes).



- g) À partir du moment où la série a commencé l'athlète ne peut fermer son fusil que lorsque l'athlète précédent a terminé son tour.
- h) Après son tir, le athlète ne doit pas quitter son poste avant que le athlète à sa droite n'ait tiré un plateau régulier avec un résultat enregistré sauf quand il a terminé son tir au poste 5 après lequel il doit se rendre immédiatement vers le poste 1 (6) en évitant de déranger les athlètes qui sont sur la ligne de tir derrière laquelle il passe.
- i) Tous les fusils doivent être transportés ouverts pendant les déplacements entre les postes 1 à 5 et transportés ouverts et déchargés lors du déplacement du poste 5 vers le poste 6 puis du 6 vers le 1.
- j) Tout athlète qui charge son fusil au poste 6 recevra un premier **avertissement (carton jaune)**. En cas de récidive dans la même série, il sera **disqualifié (carton rouge)**.
- k) Aucun athlète ayant terminé le tir à son poste ne devra se rendre au poste suivant d'une manière telle qu'il puisse gêner un autre athlète ou un officiel.

9.8.3 Temps limite de préparation

- a) L'athlète doit se mettre en place, charger son arme et appeler son plateau dans les 12 secondes après que l'athlète à sa gauche ait tiré un plateau régulier, ouvert son fusil avec un résultat enregistré ou que l'Arbitre ait donné le commandement « **DÉPART** ».
- b) Si le délai n'est pas respecté, les pénalités prévues par les règles seront appliquées.
- c) Quand la planche comporte 5 athlètes ou moins, un temps de préparation suffisant doit être laissé pour permettre à l'athlète du poste 5 de revenir au poste 1.
- d) Pendant les séries de qualification, le temps limite de préparation doit être contrôlé par l'arbitre. Pendant les shoot-off avant finale et pendant la Finale, le temps limite de préparation doit être contrôlé par un système électronique (9.18.2.6) qui est géré par un arbitre sélectionné parmi les arbitres de la compétition (9.18.2.7b).

9.8.4 Interruption

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

Si une panne nécessite le redémarrage de la séquence de tir, le score doit reprendre du point où la panne ou le redémarrage commence et aucune réclamation ne sera admise pour une éventuelle mauvaise distribution des plateaux restant.

9.8.5 Distances, angles et élévation des plateaux

9.8.5.1 Tables de réglage (grille) Fosse

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



9.8.5.2 Réglage prioritaire des stands Fosse

2 jours (75+50)

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

2 jours (50+75)

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

3 jours (50+50+25)

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

3 jours (50+25+50)

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

3 jours (25+50+50)

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

2 ou 3 jours de compétition

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

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

- Chaque stand le même nombre de fois.
- Un réglage particulier le même nombre de fois.
- Autant que possible, les réglages utilisés pour l'entraînement non officiel ou pour l'entraînement officiel, doivent être différents de ceux utilisés pour la compétition.
- Si le Comité d'organisation et le Jury décident que l'épreuve de fosse se déroulera pour chaque catégorie d'athlètes (Hommes, Dames ou Juniors) sur seulement un stand, le réglage sera modifié chaque fois que les athlètes du groupe auront tiré 50 plateaux (à l'exception de la Finale de Coupe du Monde).

9.8.5.3 Limite des plateaux

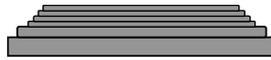
Chaque plateau doit être lancé selon le plan choisi dans les tables de réglage (I à IX) et à l'intérieur des limites suivantes :

- Hauteur à 10m : 1,5m à 3,0m avec tolérance de +/- 0,15m.
- Angle : maximum 45° à gauche ou droite.
- Distance : 76m +/- 1m (à partir de l'avant du toit de la fosse).

9.8.5.4 Réglage des lanceurs

Chaque lanceur doit être réglé de la manière suivante :

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



9.8.6 Vérification du Jury

9.8.6.1 Plateaux d'essai

- a) Chaque stand doit être réglé avant le départ de la compétition chaque jour et ces réglages doivent être vérifiés, approuvés et scellés par le Jury.
- b) Chaque jour, après que les lanceurs aient été réglés puis approuvés par le Jury, un plateau d'essai doit être lancé de chaque lanceur dans l'ordre avant le début de la compétition.
- c) Ces plateaux d'essai pourront être observés par les athlètes.
- d) Après que le Jury a examiné et approuvé les réglages des lanceurs, l'accès des fosses est interdit aux athlètes, entraîneurs et officiels des équipes (Voir 9.3).

9.8.6.2 Trajectoire irrégulière.

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

9.8.7 PLATEAU REFUSÉ

Un athlète peut refuser un plateau si :

- a) Le plateau n'est pas lancé immédiatement après l'appel de l'athlète.
- b) L'arbitre reconnaît que l'athlète est visiblement gêné par une cause extérieure après avoir appelé le plateau.
- c) L'Arbitre reconnaît que le plateau était irrégulier.

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

9.8.8 « NO TARGET »

9.8.8.1

Un plateau « **NO TARGET** » est un plateau qui n'est pas lancé selon les règles :

- a) La décision de « **NO TARGET** » est toujours de la responsabilité de l'Arbitre.
- b) Un plateau déclaré « **NO TARGET** » par l'Arbitre devra être répété obligatoirement par le même lanceur (qu'il soit touché ou non). Par conséquent, l'athlète ne peut pas le refuser, même s'il considère qu'il a été lancé d'une autre machine du groupe.
- c) L'Arbitre doit essayer de crier « **NO TARGET** » avant le tir. Cependant s'il le fait aussitôt que possible après le tir sa décision demeure et le plateau sera répété qu'il ait été TOUCHÉ ou non.

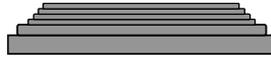
9.8.8.2

« **NO TARGET** » sera déclaré MÊME SI L'ATHLÈTE A TIRÉ quand :

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

9.8.8.3

« **NO TARGET** » sera déclaré SI L'ATHLÈTE N'A PAS TIRÉ quand :



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

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

9.8.8.4

Un plateau doit être déclaré « **MANQUÉ** » quand :

- a) Il n'est pas touché durant son vol.
- b) Il est simplement "fumé" sans qu'aucun fragment ne s'en soit détaché.
- c) L'athlète – sans raison autorisée – n'a pas tiré le plateau régulier qu'il a appelé.
- d) L'athlète a ouvert l'arme ou touché la sûreté avant l'examen de l'Arbitre après un mauvais fonctionnement du fusil ou de la cartouche.
- e) L'athlète subit un troisième mauvais fonctionnement de l'arme ou de la cartouche dans la série.
- f) Le premier coup rate le plateau et le deuxième ne peut être tiré car l'athlète a oublié d'introduire la seconde cartouche, oublié de dégager le cran d'arrêt du magasin d'un fusil semi-automatique ou que le recul du premier coup a fait glisser la sécurité.
- g) L'athlète n'a pas tiré après oubli d'ôter la sécurité ou de charger.
- h) Le temps limite est dépassé et athlète déjà averti dans la même série (**carton jaune 9.16.3.6**).
- i) L'Arbitre détecte une faute de pied et l'athlète a déjà été averti dans la même série (**carton jaune 9.16.3.6**).

9.9 ÉPREUVE DOUBLE TRAP

9.9.1 Conduite d'une série de Double Trap

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

9.9.2 Procédure

- a) Quand le 1er athlète est prêt à tirer, il doit épauler et appeler clairement à haute voix après quoi, le doublé doit être lancé immédiatement.
- b) Quand le résultat du tir est connu, le second athlète doit faire la même chose suivi du 3ème et ainsi de suite.
- c) Après que le 1er athlète ait tiré un doublé régulier, il doit se préparer à gagner le poste 2 dès que l'athlète à ce poste aura tiré un doublé régulier. Les autres athlètes de la "planche" devront sur leurs postes faire la même chose en rotation de gauche à droite.
- d) La rotation continue ainsi jusqu'à ce que chaque athlète ait tiré le nombre requis de doublés.
- e) À partir du moment où la série a commencé, l'athlète ne peut fermer son fusil que lorsque l'athlète précédent a terminé son tour.
- f) Après son tir, l'athlète ne doit pas quitter son poste avant que le athlète à sa droite n'ait tiré un plateau régulier avec un résultat enregistré sauf quand il a terminé son tir au poste 5 après lequel il doit se rendre immédiatement vers le poste 1 (6) en évitant de déranger les athlètes qui sont sur la ligne de tir derrière laquelle il passe.
- g) Tous les fusils doivent être transportés ouverts pendant les déplacements entre les postes 1 à 5 et transportés **ouverts et déchargés** lors du déplacement du poste 5 vers le poste 1 (6).
- h) Tout athlète qui charge son fusil au poste 6 doit recevoir un avertissement (carton jaune). S'il le refait dans la même série, il sera disqualifié (carton rouge).



- i) Aucun athlète ayant terminé le tir à son poste ne devra se rendre au poste suivant d'une manière telle qu'il puisse gêner un autre athlète ou un officiel.

9.9.3 Temps limite de préparation

- a) L'athlète doit se mettre en place, charger son arme et appeler son doublé dans les 12 secondes après que l'athlète à sa gauche ait tiré un doublé régulier, ouvert son fusil et que le résultat ait été enregistré ou que l'Arbitre ait donné le commandement "DÉPART".
- b) Si le délai n'est pas respecté, les pénalités prévues par les règles seront appliquées.
- c) Quand la planche comporte 5 athlètes ou moins, un temps de préparation suffisant doit être laissé pour permettre à l'athlète du poste 5 de revenir au poste 1.
- d) Pendant les séries de qualification, le temps limite de préparation doit être contrôlé par l'arbitre. Pendant les shoot-off avant finale et pendant la Finale, le temps limite de préparation doit être contrôlé par un système électronique (9.18.2.5) qui est géré par un arbitre sélectionné parmi les arbitres de la compétition (9.18.2.6.b).

9.9.4 Interruption

Si une série est interrompue pendant plus de 5 minutes, pour une raison technique non imputable à un athlète, la planche pourra observer un doublé régulier de chaque grille avant que la compétition ne reprenne.

9.9.5 DISTANCES, ANGLES ET ELEVATION DES PLATEAUX

Tables de réglage

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

Réglage	N°	Direction	Hauteur à 10m (+/-0,1m)	Portée
A	7 (1)	5°G	3,0m	55,00 m +/- 1m (mesuré à partir de l'avant du toit de la fosse)
	8 (2)	0°	3,5m	
B	8 (2)	0°	3,5m	
	9 (3)	5° D	3,0m	
C	7 (1)	5°G	3,0m	
	9 (3)	5° D	3,0m	

***Note:**

- Les angles seront réglés avec une tolérance de 1°
- La distribution des doublés est aléatoire mais chaque athlète doit recevoir un doublé de la grille A, un doublé de la grille B et un de la C sur chaque poste durant la série.

9.9.6 Vérifications du Jury

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

9.9.6.1 Plateaux d'essai

- a) Chaque jour et avant la 1ère série de chaque planche, après que les lanceurs aient été réglés et approuvés par le Jury, un doublé d'essai régulier de chaque grille A, B et C doit être lancé dans l'ordre.
- b) Ces plateaux d'essai pourront être observés par les athlètes.
- c) Après que le Jury a examiné et approuvé les réglages des lanceurs, l'accès des fosses est interdit aux athlètes, entraîneurs et officiels des équipes (voir 9.3).
- d) Durant la compétition, après une interruption prévue dans la table horaire, un (1) doublé d'essai sera montré pour chacune des grilles A, B et C avant que la planche commence.

9.9.6.2 Trajectoire irrégulière

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

9.9.7 DOUBLÉ REFUSÉ

Un athlète peut refuser un doublé si :

- a) Le doublé n'est pas lancé immédiatement après l'appel de l'athlète (voir note).
- b) L'arbitre reconnaît que l'athlète est visiblement gêné par une cause extérieure après avoir appelé le doublé.
- c) L'Arbitre reconnaît que l'un ou l'autre plateau était irrégulier.



Procédure à suivre par l'athlète. L'athlète qui refuse un plateau doit l'indiquer en changeant sa position, en ouvrant son arme et en levant un bras. L'Arbitre doit alors donner sa décision.

9.9.8 DOUBLÉ « NO TARGET »

Un doublé « **NO TARGET** » est déclaré lorsque l'un ou l'autre des plateaux n'est pas lancé selon les règles.

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

9.9.8.1 Un doublé « **NO TARGET** » doit être déclaré même si l'athlète a tiré quand :

- a) Un plateau qui émerge est cassé ou irrégulier.
- b) La couleur du plateau est distinctement différente de celle des autres plateaux utilisés pour la compétition ou l'entraînement.
- c) Un seul plateau est lancé.
- d) Un plateau est lancé depuis le mauvais lanceur.
- e) Les deux plateaux ne sont pas lancés simultanément.
- f) Les deux plateaux entrent en collision.
- g) Des fragments du premier plateau brisent le second.
- h) Le premier tir brise les deux plateaux
- i) Un athlète tire en dehors de son tour.
- j) Un autre athlète tire sur le même doublé.
- k) Les deux coups sont déchargés simultanément (voir règle 9.12.2 Nombre de mauvais fonctionnement autorisé).
- l) L'Arbitre est convaincu que l'athlète a été visiblement gêné par une cause extérieure après avoir appelé les plateaux.
- m) L'Arbitre détecte une première violation - dans la série - de la position du pied.
- n) L'Arbitre détecte une première violation du temps limite.
- o) L'Arbitre, pour quelque raison que ce soit, ne peut décider si l'un ou l'autre des plateaux a été « **TOUCHE** » ou non. Dans ce cas, l'Arbitre doit toujours consulter ses assistants avant d'annoncer sa décision.
- p) Le premier coup rate le plateau et le deuxième ne peut être tiré car l'athlète est victime d'un incident admis de fusil ou de cartouche. Dans ce cas, le premier plateau sera déclaré manqué et le doublé sera répété pour connaître le résultat uniquement du second tir.

9.9.8.2 Un doublé « **NO TARGET** » sera déclaré si l'athlète n'a pas tiré quand :

- a) Le doublé est lancé avant que l'athlète n'appelle.
- b) Le doublé n'est pas lancé immédiatement (**voir note**).
- c) La trajectoire d'un plateau est irrégulière (**voir note**).
- d) Le 1er coup n'est pas tiré en raison d'un mauvais fonctionnement admissible du fusil ou de la cartouche et le 2ème n'est pas tiré. Le doublé doit être répété pour déterminer le résultat des deux tirs même si le second coup a été tiré.

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



9.9.8.3 Un plateau doit être déclaré « MANQUÉ » quand :

- a) Il n'est pas « TOUCHE » durant son vol.
- b) Il est simplement "fumé" sans qu'aucun fragment ne s'en soit détaché.
- c) L'athlète, sans raison autorisée, n'a pas tiré le doublé régulier qu'il a appelé. Le doublé sera compté « MANQUÉ » et « MANQUÉ ».
- d) L'athlète, sans raison autorisée, n'a pas tiré le deuxième coup. Le premier plateau sera compté normalement et le deuxième compté « MANQUÉ ».
- e) Le premier coup est déclaré «MANQUÉ» mais le deuxième ne peut être tiré car l'athlète a oublié de charger la 2ème cartouche, d'enlever le « stop » du magasin d'un fusil semi-automatique ou parce que la sécurité s'est mise à cause du recul du 1er coup, les plateaux seront comptés «MANQUÉ» et «MANQUÉ».
- f) L'athlète ne peut pas tirer car il n'a pas enlevé la sécurité ou qu'il a oublié de charger. Les plateaux seront comptés «MANQUÉ» et «MANQUÉ».
- g) Le temps limite est dépassé et l'athlète a déjà été averti dans la même série (carton jaune). Le doublé sera compté « MANQUÉ » + « MANQUÉ » (9.16.3.6).
- h) L'Arbitre détecte une faute de pied et l'athlète a déjà été averti dans la même série (carton jaune). Le doublé sera compté « MANQUÉ » + « MANQUÉ » (9.16.3.6).

9.9.8.4 Résultat en cas de mauvais fonctionnement :

- a) L'athlète tire le 1er plateau mais un mauvais fonctionnement admis l'empêche de tirer le 2ème. Le résultat du 1er tir doit être enregistré et le doublé répété pour déterminer le résultat du second seulement.
- b) Après un mauvais fonctionnement du fusil ou de la cartouche, l'athlète ne peut pas tirer le 1er coup et il ouvre le fusil ou touche à la sécurité avant que l'arbitre n'ait inspecté l'arme. Le doublé sera compté «MANQUÉ» et «MANQUÉ».
- c) Après un mauvais fonctionnement du fusil ou de la cartouche, l'athlète ne peut pas tirer le 2ème coup et il ouvre le fusil ou touche à la sécurité avant que l'arbitre n'ait inspecté l'arme. Le résultat du 1er tir doit être enregistré et le second plateau sera compté «MANQUÉ».
- d) L'athlète a un 3ème ou plus, mauvais fonctionnement du fusil ou de la cartouche dans la même série sur le 1er coup, les plateaux doivent être comptés «MANQUÉ» et «MANQUÉ».
- e) L'athlète a un 3ème ou plus, mauvais fonctionnement du fusil ou de la cartouche dans la même série sur le second coup, le résultat du 1er tir doit être enregistré et le second plateau doit être compté «MANQUÉ».

9.9.8.5 Résultat dans le cas d'une décharge involontaire

- a) Un coup est déchargé involontairement avant que l'athlète appelle, l'arbitre doit déclarer «NO TARGET» et avertir l'athlète ; cependant, si la même situation se reproduit une 2ème fois ou plus dans la série, les 2 plateaux seront déclarés «MANQUÉ».
- b) Un coup est déchargé involontairement après que l'athlète ait appelé mais avant que les plateaux n'apparaissent et il tire le 2ème coup. Le 1er plateau doit être déclaré «MANQUÉ» et le résultat du second plateau doit être enregistré selon le résultat du tir. Cependant, une telle situation n'est autorisée qu'une (1) seule fois durant la série. Si la même situation se reproduit une 2ème fois ou plus, les 2 plateaux doivent être déclarés «MANQUÉ» et «MANQUÉ».
- c) Un coup est déchargé involontairement après que l'athlète ait appelé mais avant que les plateaux n'apparaissent et il ne tire pas le 2ème coup. Le 1er plateau doit être déclaré «MANQUÉ» et le doublé doit être répété pour déterminer le résultat du second tir seulement.
- d) Cependant, une telle situation n'est autorisée qu'une (1) seule fois durant la série. Si la même situation se reproduit une 2ème fois ou plus, les 2 plateaux doivent être déclarés «MANQUÉ» et «MANQUÉ».

9.9.9 Tir dans le sol

Un athlète qui tire dans le sol doit recevoir un avertissement (carton jaune). Si la faute est répétée dans la même série, les 2 plateaux doivent être comptés «MANQUE», qu'ils aient été touchés ou non.

9.10 ÉPREUVE SKEET

9.10.1 Conduite d'une série de Skeet

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

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



9.10.2 Procédure

Après le commandement « **DÉPART** » :

- a) Le premier athlète gagne le poste 1, charge son fusil avec une cartouche, prend la position « **PRÊT** » et appelle clairement à haute voix après quoi, un plateau régulier doit être lancé de la cabane haute après une période aléatoire allant de zéro à un maximum de trois secondes.

Note : si un système de micro est utilisé, il doit être prévu de telle sorte que le délai aléatoire varie de 0,2 à 3,0 secondes.

- b) Quand le résultat du tir est connu, le premier athlète reste en place, charge son fusil avec 2 cartouches, adopte la position « **PRÊT** », appelle et tire un doublé régulier.
- c) Quand le résultat des deux tirs est connu, le premier athlète doit quitter le poste.
- d) Le second athlète doit faire ensuite la même chose, suivi par le troisième et ceci jusqu'à ce que tous les athlètes de la planche aient tiré la séquence demandée pour le poste 1.
- e) Le premier athlète doit ensuite gagner le poste 2 et tirer le nombre de plateaux prévu dans la séquence et le temps imparti suivi à son tour de chacun des athlètes de la planche.
- f) La rotation continue jusqu'à ce que tous les postes soient utilisés par les athlètes de la planche.
- g) Aucun athlète de la planche ne doit avancer au poste de tir avant son tour, avant l'ordre de l'Arbitre ou avant que l'athlète précédent n'ait tiré et quitté le poste.
- h) Après son tir sur un poste, l'athlète ne doit pas aller vers le poste suivant tant que tous les athlètes n'auront pas tiré à ce poste, ou de manière à gêner un autre athlète, ou de manière à gêner le travail des officiels.

9.10.3 Procédures de compétition

9.10.3.1 Temps limite de préparation

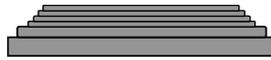
Les athlètes doivent appeler et tirer leurs plateaux en respectant les délais suivants :

- a) Après le signal « **DÉPART** » donné par l'Arbitre ou après que l'athlète précédent ait lui-même quitté le poste, l'athlète suivant doit occuper le poste dans les 10 secondes.
- b) L'athlète doit se tenir avec les deux pieds entièrement à l'intérieur des limites du poste de tir, prendre sa position, charger son fusil, adopter la position « **PRÊT** » et appeler le ou les plateaux prévus dans la séquence de ce poste.
- c) L'athlète doit ensuite appeler le ou les plateaux suivants prévus sur ce poste le plus rapidement possible.
- d) Le temps maximum total alloué pour toute la séquence prévue est de 30 secondes aussi bien pendant les qualifications que pendant la finale après que l'athlète ait occupé le poste.
- e) Durant les qualifications, le temps limite de préparation doit être contrôlé par l'arbitre. Pendant les shoot-off avant finale et pendant la finale, ce temps limite doit être contrôlé par un système électronique (9.18.2.6) géré par un arbitre désigné.

9.10.3.2 Séquence pour série de qualification

Un seul coup doit être tiré sur chaque plateau.

Poste	Cibles	Ordre	
P 1	Simple doublé	H H puis B	Pull Pull Mark
P 2	Simple Doublé	H H puis B	Pull Pull Mark
P 3	Simple Doublé	H H puis B	Pull Pull Mark
P 4	Simple Simple	H B	Pull Mark
P 5	Simple Doublé	B B puis H	Mark Mark-Pull
P 6	Simple Doublé	B B puis H	Mark Mark-Pull
P 7	Doublé	B puis H	Mark-Pull
P 4	Doublé Doublé	H puis B B puis H	Pull-Mark Mark-Pull
P8	Simple Simple	H B	Pull Mark

**9.10.3.3 Procédure de tir au poste 8**

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

Après l'annonce « **DÉPART** » par l'Arbitre, chaque athlète doit à son tour :

- a) Prendre position pour tirer un plateau de la cabane haute.
- b) Charger à 1 cartouche seulement.
- c) Prendre la position « **PRÊT** ».
- d) Appeler le plateau.
- e) Tirer le plateau de la cabane haute.

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

- f) Prendre position pour tirer un plateau de la cabane basse.
- g) Charger à 1 cartouche seulement.
- h) Prendre la position « **PRÊT** ».
- i) Appeler le plateau.
- j) Tirer le plateau de la cabane basse.
- k) Quand le résultat de son dernier tir est connu, l'athlète doit quitter le poste et se rendre à l'arrière de la colonne des athlètes qui n'ont pas encore tiré. Chacun des athlètes fera successivement la même chose.

9.10.3.4 Séquence de chargement

- a) Au poste 8 pour les cibles Haute et Basse, une seule cartouche sera chargée.
- b) Au poste 4 ou deux simples doivent être tirés, 2 cartouches seront chargées avant d'appeler le premier plateau.
- c) Si l'athlète oublie de charger le deuxième canon au poste 4 et après avoir appelé ou tiré le premier plateau s'en souvient et ouvre son fusil ou lève la main pour demander à l'Arbitre de charger, le plateau sera compté « **MANQUÉ** ».
- d) Si le tir est interrompu, le fusil doit être ouvert et déchargé.
- e) Aucun athlète ne peut se retourner ou quitter son poste de tir avant d'avoir ouvert et vidé son fusil.

9.10.3.5 Plateaux d'essai

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

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

9.10.3.6 Exercices de visées sur le stand

Les exercices de visée :

- a) Peuvent avoir lieu immédiatement avant le début de la série sur les postes 1 seulement. L'athlète est autorisé (dans la limite de temps impartie), après avoir chargé mais avant de tirer, à épauler et visualiser quelques secondes le simple et le doublé.
- b) L'athlète doit ensuite prendre la position « **PRET** » avant d'appeler son ou ses plateaux.
- c) Avant le départ de la série, l'athlète n'est pas autorisé à faire des exercices de visée ou de visualisation avec ou sans son fusil sur aucun autre poste, mais durant la série, les athlètes qui n'ont pas tiré, peuvent, sans gêner les autres athlètes ou l'arbitre, utiliser leur main pour suivre le plateau qu'un autre athlète tire.

9.10.3.7 Trajectoires des cibles (voir RTG 6.4.20.2)

- a) Les lanceurs doivent être réglés avant le début de la compétition selon les spécifications (Par temps calme, les plateaux doivent retomber à une distance de 68,00m +/- 1,00 m mesuré depuis la face des cabanes derrière les postes 1 et 7). Les réglages doivent être examinés, approuvés et scellés par le Jury avant chaque jour de compétition.
- b) Les athlètes, coaches et officiels d'équipe ont l'interdiction d'entrer dans les cabanes après que le Jury ait examiné et approuvé les réglages (voir 9.3).

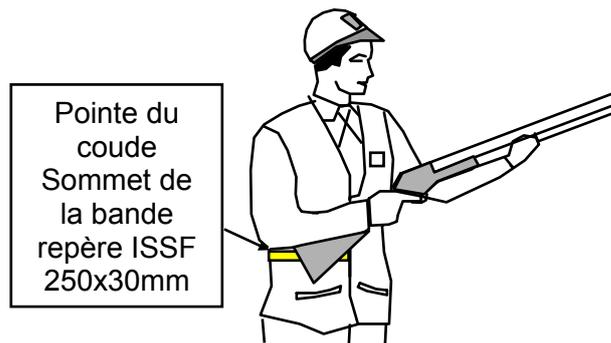
9.10.3.8 Trajectoire irrégulière

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

9.10.3.9 Position « PRÊT »

Entre le moment où l'athlète appelle et jusqu'à l'apparition du plateau, le athlète doit maintenir la position « PRÊT » avec :

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

**9.10.4 Bande repère**

Pour faciliter le contrôle par l'Arbitre de la position du fusil la **bande repère officielle ISSF** devra être fixée à la veste de tir (vêtement extérieur).

9.10.4.1 Caractéristiques de la bande repère officielle ISSF

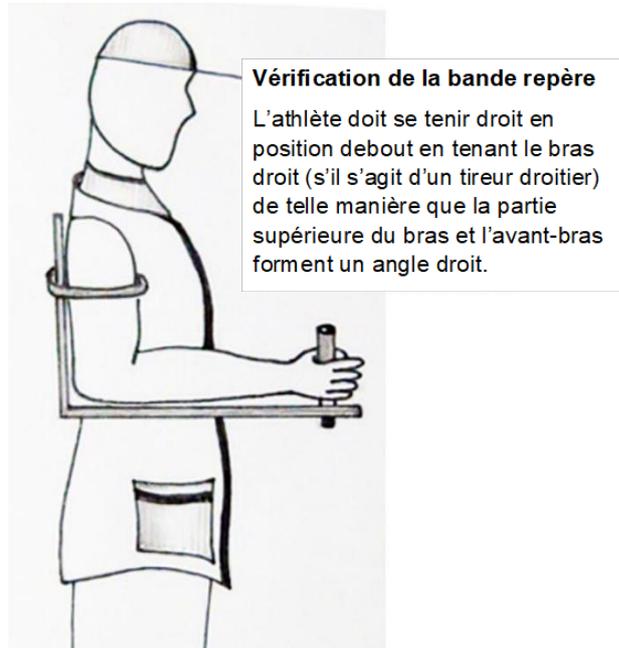
- a) Bande de 250 mm x 30 mm et de couleur jaune bordée de noir avec le logo ISSF.
- b) Fixée de façon permanente sur le côté approprié du vêtement extérieur.

9.10.4.2 Vérification de la bande repère

Les athlètes ont la responsabilité de s'assurer que la bande est correctement positionnée. Le Jury doit prévoir pendant les jours d'entraînement officiel un programme de vérification disponible pour tous les athlètes afin qu'ils puissent, s'ils le désirent, faire contrôler tous leurs équipements avant la compétition. Pour assurer le respect des règles, le Jury assurera des contrôles aléatoires durant la compétition et tout athlète trouvé en infraction avec ces règles doit être disqualifié (voir 9.4.1.1).

9.10.4.3 La position correcte de la bande sera vérifiée de la manière suivante :

- a) Toutes poches de la veste de tir vides.
- b) L'athlète doit se tenir debout et droit en tenant son bras droit (pour un droitier) à angle droit le long du corps avec le bas du bras horizontal et le haut du bras vertical. L'angle droit formé par le bras devra alors être fixé avec l'utilisation d'un accessoire spécial (voir l'illustration).
- c) Le Jury doit alors projeter un rayon laser horizontal sur la bande afin de montrer l'endroit où le coude touche la bande.
- d) Le rayon laser doit être projeté sur la moitié supérieure de la bande ou plus haut pour être valide.
- e) Une marque ISSF doit être placée à chaque extrémité de la bande.
- f) Une bande mal positionnée doit être correctement repositionnée et devra être révérifiée pour être autorisé à participer à la compétition.
- g) Les gilets de tir ne doivent pas être fabriqués avec des tissus ou des parties élastiques qui pourraient être utilisés pour ajuster le gilet.



9.10.5 Plateau refusé

Un athlète peut refuser un plateau si :

- Le plateau n'est pas lancé dans le temps requis.
- Les plateaux d'un doublé ne sont pas lancés simultanément.
- L'arbitre admet que l'athlète a été visiblement gêné par une cause extérieure après avoir appelé le plateau.
- L'Arbitre admet que le plateau est irrégulier en raison d'une mauvaise trajectoire.

Procédure à suivre par l'athlète. Un athlète refusant un plateau doit l'indiquer en ouvrant son arme et en levant le bras. L'arbitre doit alors donner sa décision.

9.10.6 « NO TARGET »

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

9.10.6.1 « **NO TARGET** » (ou « **NO TARGETS** ») doit être déclaré même si l'athlète a tiré quand :

- Un plateau cassé émerge.
- Le plateau est d'une couleur distinctement différente de celle des autres utilisés pour la compétition et l'entraînement.
- Deux plateaux sont lancés au lieu d'un simple.
- Le plateau est lancé de la cabane non prévue.
- L'Arbitre détecte une position « Prêt » de l'athlète incorrecte et celui-ci n'a pas encore été averti dans cette série.
- L'Arbitre détecte une première violation du temps limite.
- L'Arbitre détecte une première violation de position du pied dans la série.
- L'Arbitre est convaincu que l'athlète a été visiblement gêné par une cause extérieure après avoir appelé le(s) plateau.
- L'Arbitre, pour quelque raison que ce soit, ne peut décider si le plateau était « **TOUCHE** » « **MANQUE** » ou « **NO TARGET** ». Dans ce cas, l'Arbitre doit toujours consulter ses Arbitres Assistants avant de décider.
- L'athlète subit un mauvais fonctionnement admis du fusil ou des cartouches.
- Un coup est tiré involontairement avant que l'athlète n'appelle. L'arbitre doit avertir l'athlète. Si cela se reproduit une 2ème fois ou plus dans la même série, le ou les plateaux seront déclarés « **MANQUÉ** ».

**9.10.6.2 « NO TARGET » doit être déclaré SI L'ATHLÈTE N'A PAS TIRE quand :**

- a) Le plateau est lancé avant que l'athlète n'appelle.
- b) Le plateau est lancé après plus de 3 secondes.
- c) Le plateau a une trajectoire irrégulière.
- d) Incident admis de fusil ou de cartouche.

9.10.6.3 Application du « NO TARGET » aux doublés

Les 2 plateaux seront déclarés « **NO TARGET** » et le doublé sera répété pour connaître le résultat des 2 tirs quand :

- a) L'un ou l'autre des plateaux est irrégulier (voir Note).
- b) Un seul plateau est lancé pour un doublé.
- c) Le premier tir casse les 2 plateaux (Un athlète est autorisé à seulement 2 incidents de ce genre sur n'importe quel poste. À partir du troisième incident semblable, le doublé sera compté « **TOUCHÉ** » + « **MANQUÉ** »).
- d) Les fragments du premier plateau brisent le second.
- e) Les 2 plateaux entrent en collision.
- f) L'athlète subit un mauvais fonctionnement admis du fusil ou des cartouches et ne peut pas tirer le premier coup. Les 2 coups sont tirés simultanément.

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

9.10.7 Tir avant son tour

Si un athlète tire par inadvertance avant son tour, le résultat du ou des tirs doit être enregistré et l'athlète recevra un avertissement (carton jaune). Toute répétition dans la même série entraînera l'enregistrement du ou des plateaux tirés «**MANQUÉ**» et l'incident sera rapporté au Jury. L'athlète peut être disqualifié (carton rouge).

9.10.8 Plateau "MANQUÉ"

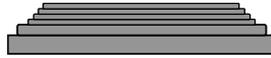
Un plateau(x) doit être déclaré « **MANQUÉ** » quand :

- a) Il n'est pas « **TOUCHE** ».
- b) Il est « **TOUCHE** » hors limites.
- c) Il est simplement "fumé" sans qu'aucun fragment visible ne s'en soit détaché.
- d) L'athlète – sans raison autorisée – n'a pas tiré le plateau régulier qu'il a appelé.
- e) L'athlète n'a pas tiré après oubli d'ôter la sécurité ou de charger.
- f) Après un mauvais fonctionnement de l'arme ou de la cartouche, l'athlète a ouvert l'arme ou touché la sûreté avant l'examen de l'arme par l'Arbitre.
- g) L'athlète subit un troisième ou plus mauvais fonctionnement de l'arme ou de la cartouche dans la série.
- h) La position « **PRÊT** » de l'athlète est non conforme au règlement et celui-ci a déjà été averti (**carton jaune**) dans la même série.
- i) L'Arbitre détecte une faute de pied et l'athlète a déjà été averti (**carton jaune**) dans la même série.
- j) Le temps limite est dépassé et l'athlète a déjà été averti (**carton jaune**) dans la même série (9.16.3.6)
- k) Lors d'un simple, un coup est tiré involontairement après l'appel de l'athlète mais avant l'apparition du plateau. L'athlète doit être averti (**carton jaune**). Le plateau doit aussi être déclaré «**MANQUÉ**» pour la 2ème ou plus décharge involontaire dans la même série.

9.10.9 Application supplémentaire du « MANQUÉ » aux doublés

En complément les règles suivantes doivent être appliquées aux doublés :

- a) L'athlète – sans raison autorisée – n'a pas tiré le 1er plateau d'un doublé régulier qu'il a appelé, le doublé sera compté « **MANQUÉ** » + « **MANQUÉ** ».
- b) L'athlète – sans raison autorisée – n'a pas tiré le 2ème plateau d'un doublé régulier qu'il a appelé, le premier plateau sera compté normalement et le deuxième compté « **MANQUÉ** ».
- c) L'athlète manque le premier plateau du doublé et casse accidentellement le deuxième avec le même coup: le 1er plateau déclaré « **MANQUÉ** » et le doublé sera retiré pour établir uniquement le résultat du deuxième plateau. L'athlète doit toujours tirer les deux plateaux lors du doublé(s) répété.



- d) Si un coup est tiré involontairement après l'appel de l'athlète mais avant l'apparition des plateaux : le 1er plateau doit être déclaré « **MANQUÉ** » et le doublé sera retiré pour établir uniquement le résultat du deuxième plateau. L'athlète doit toujours tirer les deux plateaux lors du doublé (s) répété.
- e) Pour la 2ème ou plus décharge involontaire dans la même série, le doublé sera compté « **MANQUÉ** » et « **MANQUÉ** » et l'athlète averti (**carton jaune**) par l'arbitre.
- f) L'athlète manque le premier plateau et il subit un incident admis au second coup, le 1er plateau doit être déclaré « **MANQUÉ** » et le doublé retiré pour établir uniquement le résultat du deuxième plateau. L'athlète doit toujours tirer les deux plateaux lors du doublé (s) répété.
- g) L'athlète touche le premier plateau et il subit un incident admis au second coup, le 1er plateau doit être déclaré « **TOUCHE** » et le doublé retiré pour établir uniquement le résultat du deuxième plateau. L'athlète doit toujours tirer les deux plateaux lors du doublé (s) répété.
- h) Si les plateaux d'un doublé régulier sont tirés dans l'ordre inverse, les 2 plateaux doivent être déclarés « **MANQUÉ** ».

9.11 PRÉPARATIFS DE LA COMPÉTITION

9.11.1 PROGRAMME DES TIRS

- a) Les athlètes et directeurs d'équipes doivent être informés de l'horaire exact de départ du tir, de la programmation des planches et des stands et de l'affectation des places dans les planches, au plus tard 2 heures après la Réunion Technique le jour précédant la compétition.
- b) Les athlètes et directeurs d'équipes doivent être informés du programme d'entraînement à 18h00 le jour précédent.
- c) S'il devient indispensable de modifier un programme de tir pour quelque raison que cela soit, les directeurs d'équipes doivent être informés immédiatement en affichant les nouveaux horaires sur le panneau d'affichage principal et sur les stands ainsi qu'en les distribuant à toutes les équipes participantes.

9.11.2 REMPLACEMENT D'UN ATHLÈTE

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

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

9.11.3 INTERRUPTION DE TIR

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

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

9.11.4 REPARTITION DES ATHLÈTES (Squadding)

9.11.4.1 Composition des planches

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

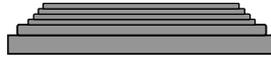
9.11.4.2 Athlètes suppléants (fillers)

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

- a) Si une planche compte moins de 5 athlètes tirés au sort, elle sera complétée par des athlètes suppléants.
- b) Le Comité d'Organisation peut, avec l'approbation du Délégué Technique, utiliser aussi des athlètes suppléants pour compléter des planches de 5 athlètes.
- c) Ces athlètes suppléants auront leur score affiché normalement sur le tableau et la feuille de marque, ceci pour assurer la continuité. Cependant, leurs noms et nationalités ne seront pas inscrits.

9.11.4.3 Composition des planches

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

**9.11.4.4 Modification des planches**

Le Jury en collaboration avec le Comité d'Organisation et l'approbation du Délégué Technique peut modifier la répartition mais uniquement pour assurer le respect des règles 9.11.4.3

9.11.4.5 Ordre des tirs

L'ordre de tir des planches et dans les planches doit être changé de jour en jour par le Comité d'Organisation sous le contrôle du Jury. Cela peut être fait soit en inversant l'ordre des planches et des athlètes de chaque planche ou en répartissant les planches avec l'agrément du Jury. Dans le cas d'une compétition sur une journée, l'ordre de tir dans les planches peut, avec l'autorisation du Jury, être modifié série par série.

9.12 INCIDENTS (mauvais fonctionnements)**9.12.1 Définition d'un mauvais fonctionnement**

Une panne empêchant le départ du coup de feu d'un fusil correctement chargé quand la queue de détente est poussée (panne mécanique ou de percussion), ou une cartouche défectueuse qui ne donne pas sa pleine charge après que l'amorce ait été percutée, ou quand une simple poussée de la queue de détente, ou un départ involontaire des 2 queues de détente sur un fusil à double détente produisant une décharge simultanée doit être déclaré comme un mauvais fonctionnement.

9.12.2 NOMBRE D'INCIDENTS ADMIS

L'athlète a droit à 2 mauvais fonctionnements par série, qu'il ait changé ou non de fusil ou de munition.

- Tout plateau régulier faisant l'objet d'un incident supplémentaire d'arme ou de munition dans la même série sera déclaré «**MANQUE**» que l'athlète ait tiré ou non.
- Si après un mauvais fonctionnement, l'arbitre reconnaît avec l'athlète que le fusil a besoin d'être réparé, cela peut être fait en accord avec la règle pour les armes en panne (voir 9.12.6).

9.12.3 ORDRE D'UTILISATION DES CANONS

Il sera présumé qu'un athlète utilisant un fusil à deux canons tire en premier avec le canon bas (ou le canon de droite dans le cas d'un fusil juxtaposé).

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

9.12.4 PROCEDURE D'INCIDENT

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

9.12.4.1 En cas de raté d'un coup, quelle qu'en soit la raison, l'athlète doit :

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

Note : L'athlète a la responsabilité de vérifier son fusil après que l'arbitre le lui ait rendu.

9.12.4.2 Ne sont pas considérés comme mauvais fonctionnement admis :

- Erreur de manipulation du mécanisme par l'athlète.
- Cartouche placée dans la mauvaise chambre.
- Toute erreur attribuable à l'athlète.

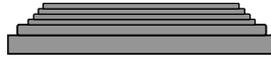
9.12.4.3 Incidents de munitions

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

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

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

Les cartouches de mauvais calibre ne sont pas considérées comme défectueuses (placer une cartouche de calibre 20 ou 16 dans un fusil de calibre 12 est dangereux et peut exposer l'athlète à des pénalités pour maniement dangereux).



9.12.5 PROCEDURE APRES MAUVAIS FONCTIONNEMENT ADMIS

9.12.5.1

Si l'Arbitre décide que l'arme est défectueuse ou que le mauvais fonctionnement de l'arme ou de la cartouche n'est pas imputable à l'athlète et si l'arme n'est pas réparable rapidement, l'athlète peut utiliser une autre arme approuvée s'il peut l'obtenir dans les 3 minutes après la déclaration hors service de son arme.

OU

9.12.5.2

L'athlète peut, après autorisation de l'Arbitre, quitter la planche et terminer la série à un moment fixé par le Chef des Arbitres.

9.12.6 FUSILS DEFECTUEUX

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

Un fusil sera considéré défectueux si :

- a) Il n'a pas pu tirer.
- b) L'athlète après 2 incidents de fusil ou de munition a obtenu de l'arbitre l'autorisation de changer d'arme.
- c) Pas d'éjection en raison d'un défaut mécanique.
- d) Toute autre raison rendant le fusil inutilisable.

9.12.7 PROCEDURE DE COMPLEMENT DE SERIE

9.12.7.1 Fosse

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

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

9.12.7.2 Double Trap

L'athlète se verra attribuer un horaire et un stand doté de la bonne grille puis il pourra observer, en se positionnant derrière le poste à tirer, un doublé régulier de chacune des grilles A, B et C.

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

9.12.7.3 Skeet

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

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

9.12.8 CLASSEMENT APRÈS COMPLÉMENT DE SÉRIE

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

9.13 VETEMENTS ET EQUIPEMENTS DURANT LA COMPETITION

Voir aussi le RTG 6.7

9.13.1 Vêtements des athlètes (Voir aussi RTG 6.20, Code vestimentaire ISSF)

- a) Les vestes et pantalons de sport ou d'entraînement sont autorisés pour les hommes et pour les dames. Les corsages et jupes du même genre pour les dames sont autorisés. Les blues jeans, jeans ou pantalons similaires sont interdits.
- b) Les sandales ou toute autre chaussure sans lanière ou couverture autour du talon ne sont pas autorisées.
- c) Les shorts ou les jupes sont autorisés si le bas des jambes n'est pas à plus de 15 cm au-dessus du milieu des genoux.
- d) Les chemises, T-shirts et autres vêtements sans manches ou avec des manches de longueur inférieure à 10cm ne sont pas autorisés.
- e) Les vêtements constitués avec des tissus de camouflage sont interdits.

9.13.2 Dossards

Tous les athlètes doivent porter un dossard numéroté.

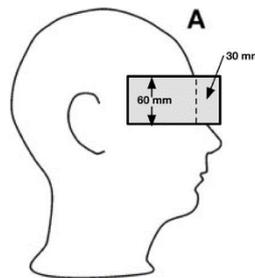
- Sur le dos du vêtement extérieur et au-dessus de la ceinture.
- Durant tout le temps de la compétition et de l'entraînement officiel.
- Si le dossard n'est pas porté, l'athlète ne peut pas commencer ou poursuivre le tir.
- Les chiffres doivent être le plus gros possible sans être inférieurs à 20mm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

9.13.3 Affichage de la nationalité

L'abréviation CIO de la nation ainsi que le nom et la 1ère lettre du prénom doivent apparaître en lettres latines sur le haut du dossard au-dessus du numéro et sur l'arrière de la zone des épaules du vêtement extérieur. Le drapeau national peut figurer sur le côté gauche de l'abréviation de la nation.

9.13.4 Caches-œil

Des caches-œil latéraux (d'un côté ou des deux) fixés au chapeau, à la casquette, aux lunettes de tir ou à un bandeau et n'excédant pas 60 mm de hauteur ne sont autorisés que pour les athlètes plateau (règle 9.13.4). La partie avant du cache-œil latéral ne doit pas dépasser le milieu du front de plus de 30mm. Les caches-œil latéraux doivent être en matière plastique. Un cache-œil frontal n'excédant pas 30 mm de large est autorisé.



9.14 RESULTATS, HORAIRES ET SCORES (RTS)

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

9.14.1 Bureau RTS

9.14.1.1 Avant la compétition, le Classement doit :

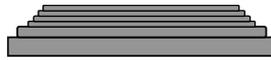
- Préparer les feuilles de marque pour chaque planche.
- Veiller à ce que chaque feuille de marque soit attribuée à la bonne planche sur le bon stand.

9.14.1.2 Après chaque série, le Classement doit :

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

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

- Totaliser les scores officiels dans les délais les plus courts.
- Établir un bulletin des résultats provisoires à distribuer chaque jour à la presse, aux officiels des équipes au Jury et au Délégué Technique.
- Établir et publier immédiatement un bulletin final dès la clôture des épreuves.
- À la clôture de chaque temps de réclamation publier dès que possible le résultat final correct (celui-ci devrait comprendre le nom, le premier prénom sans abréviation, le numéro de dossard et l'abréviation CIO officielle du nom de la nation).
- Le Comité d'Organisation doit archiver les feuilles de marque sur lesquelles figure chaque plateau tiré pendant une durée minimum de 12 mois après la fin de la compétition.



9.14.2 Enregistrement des scores

L'enregistrement des scores est établi officiellement sur chaque stand pour chaque série de 25 plateaux en fosse et skeet ou 15 doublés en Double Trap.

- a) Dans tous les Championnats ISSF, l'enregistrement individuel du score doit être tenu sur chaque stand par deux personnes distinctes qui sont habituellement les Arbitre Assistants.
- b) Le premier tient la feuille de marque officielle.
- c) Le second tient un tableau d'affichage manuel sauf lorsqu'un tableau électronique est utilisé, il doit alors être tenu par l'Arbitre.

9.14.3 Tableaux d'affichage

9.14.3.1 Stands avec tableaux d'affichage électroniques

L'Arbitre doit contrôler l'affichage du tableau électronique et s'assurer que les résultats sont correctement enregistrés.

9.14.3.2 Deux Arbitres Assistants doivent être désignés comme suit :

- a) Le premier doit être positionné sur le côté de la ligne de tir afin d'assurer la fonction d'arbitre assistant et pour tenir la feuille de marque officielle.
- b) Le second doit être positionné de l'autre côté de la ligne de tir et assurer la fonction d'arbitre assistant.
- c) Un troisième peut être désigné pour tenir la feuille de marque officielle et, dans ce cas, les deux autres assureront seulement la fonction d'arbitres assistants.

9.14.3.3 Erreurs du tableau électronique

À tout moment, si le tableau électronique montre un résultat incorrect, l'Arbitre doit faire cesser le tir et dans les délais les plus brefs, prendre toutes les mesures requises afin de le corriger. Si, pour une raison quelconque, il n'est pas possible de corriger l'affichage, les mesures suivantes doivent être prises :

- a) La feuille de marque officielle sera examinée et vérifiée jusqu'au niveau de la panne du tableau électronique.
- b) Puis, si il est possible de mettre en place rapidement un tableau manuel, les scores seront enregistrés dessus jusqu'au niveau de la panne et la série continuera.
- c) En l'absence de tableau de substitution, une seconde feuille de marque officielle sera mise en place et après recopies des scores déjà tirés, confiée à une personne qualifiée désignée par le Chef des Arbitres.
- d) Dans le cas où une différence apparaît entre les 2 feuilles de marque officielles, c'est celle tenue par l'officiel désigné par le Chef des Arbitres qui prévaudra.

9.14.3.4 Stands avec tableaux d'affichage manuels

Trois Arbitres Assistants doivent être désignés comme suit :

- a) Le premier doit être positionné sur le côté gauche ou droit du stand pour assurer la fonction d'arbitre assistant et pour tenir le tableau d'affichage manuel.
- b) Le second doit être positionné sur le côté opposé et assurer la fonction d'arbitre assistant.
- c) Le troisième doit être positionné à l'arrière de la ligne de tir pour tenir la feuille de marque officielle et vérifier que le score indiqué sur le tableau d'affichage a été enregistré correctement.
- d) Chacun des marqueurs doit remplir la feuille de marque ou le tableau de manière indépendante en se référant uniquement aux décisions données par l'Arbitre.
- e) À la fin de chaque série, les résultats seront comparés et le score correct inscrit sur la feuille de marque officielle avant son envoi au RTS.
- f) C'est le score inscrit sur le tableau d'affichage manuel qui prévaudra dans le cas d'une différence insoluble.

9.14.4 Certification des scores

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

9.14.5 Résultats

9.14.5.1 Épreuves individuelles

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

À la fin de l'épreuve, le total de plateaux touchés par chaque athlète lors de la qualification, la finale ou les barrages doit être inscrit et les résultats classés par ordre numérique décroissant (voir les règles pour les égalités [9.15.1.1](#) et [9.18.3.4](#)).

**9.14.5.2 Épreuves par équipes**

- a) Les scores de chaque membre de l'équipe doivent être enregistrés et le total de plateaux touchés par chaque athlète de l'équipe lors de chaque série de la qualification doit être inscrit et les résultats des équipes classés par ordre numérique décroissant (Voir les règles pour les égalités 9.15.3).
- b) Une équipe dans laquelle un membre a été disqualifié n'est pas classée et doit figurer dans la liste des résultats avec la mention «DSQ».

9.15 ÉGALITÉS ET BARRAGES**9.15.1 Compétitions avec finales**

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

9.15.1.1 Égalités avant la finale

- a) Si 2 athlètes ou plus sont à égalité pour une place en finale (avec un score parfait ou le même score), l'ordre de Qualification et leur place en finale doit être décidé par un shoot-off en accord avec les règles pour la fosse ou le skeet. (Voir 9.15.5) Leur ordre de tir dans le barrage sera décidé selon le classement à l'issue des qualifications (l'athlète le plus haut tire en premier). Dans le cas d'une égalité avec un score parfait ou d'une égalité qui n'a pu être rompue par la règle du compte inverse, l'ordre de tir sera déterminé par tirage au sort.
- b) Dans le cas de plusieurs shoot-off, les positions les plus élevées tirent en premier.
- c) Si le résultat du shoot-off des athlètes qualifiés pour la Finale est le même, le shoot-off doit continuer jusqu'à ce que l'égalité soit rompue de façon à établir leur classement. Tous les athlètes restant à égalité de score après le shoot-off et n'étant pas qualifié pour la Finale (7ème place et au-dessous) doivent avoir leur classement déterminé par la règle du compte inverse (voir 9.15.1.3).
- d) Tout athlète qui n'est pas à son poste, à l'heure prévue et prêt à tirer ne sera pas autorisé à participer au barrage et sera obligatoirement classé à la dernière place de celui-ci avec son score de qualification.
- e) Quand cela est possible, un barrage avant finale doit avoir lieu sur un stand différent de celui prévu pour la finale.
- f) Durant les barrages avant Finales, les temps limites de préparation doivent être gérés par un système électronique (9.18.2.6) qui est géré par un arbitre sélectionné parmi les arbitres retenus pour la compétition (9.18.2.7.b).

9.15.1.2 Règle du « COMPTE INVERSE »

Toute égalité devant être rompue par cette méthode, doit l'être de la façon suivante :

- a) Les scores de la dernière série de 25 plateaux (Double Trap: 15 doublés) doivent être comparés. Le vainqueur est l'athlète ayant le plus haut score.
- b) Si l'égalité demeure, les scores sur l'avant dernière série seront comparés et ainsi de suite en remontant vers le début de compétition.
- c) Si tous les scores de toutes les séries sont identiques, les égalités seront rompues en comptant successivement le plus grand nombre de plateaux en partant du dernier tir de la dernière série (ou si nécessaire, l'avant dernière série) ainsi de suite jusqu'au 1er zéro trouvé. Si les athlètes à égalité ont zéro sur le même plateau, le comptage arrière continuera jusqu'à ce que l'égalité soit rompue.

9.15.1.3 Classement

Les scores égaux à partir de la 7ème place qui ne sont pas départagés par un "shoot-off" le seront en appliquant la règle du « COMPTE INVERSE ». Dans le cas d'une parfaite égalité, les athlètes seront classés au même rang par ordre alphabétique.

9.15.2 Compétitions sans finales**9.15.2.1 Égalités individuelles**

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

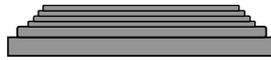
9.15.2.2 Égalités avec scores parfaits

Les scores parfaits ne seront pas départagés, ils partageront la 1ère place avec les noms listés dans l'ordre alphabétique latin. Les rangs suivants devront être numérotés de manière appropriée.

9.15.2.3 Égalités pour les 3 premières places

Ces égalités seront départagées par un barrage dans les conditions suivantes :

- a) Les positions de départ seront décidées par le classement provisoire issu des qualifications (l'athlète classé 1er tire en premier).



- b) Quand plusieurs athlètes sont à égalité pour plusieurs places (exemple 2 pour les places de 1^{er} et 2^{ème} ainsi que 2 pour les places de 3^{ème} et 4^{ème}) ils tireront sur la même installation pour déterminer le classement individuel.
- c) Les barrages commencent par le rang le plus bas et se poursuivent vers les rangs les plus élevés jusqu'à résoudre toutes les égalités. Tous les athlètes participant au barrage seront classés selon le résultat de celui-ci.

9.15.2.4 Égalités pour la 4^{ème} place et au-delà

Les scores pour la 4^{ème} place et après, non départagés par un barrage seront classés selon la règle du « COMPTE INVERSE ».

9.15.3 Égalité par équipes

Les équipes à égalité seront départagées par l'addition des scores de la dernière série, puis celui de la série précédente, jusqu'à ce que l'égalité disparaisse. Si l'égalité n'est pas rompue, (ex : tous les scores additionnés de tous les membres de chaque équipe sont les mêmes dans toutes les séries), alors les égalités doivent être rompues en comptant en arrière à partir du dernier plateau de la dernière série de chaque membre de l'équipe (et si nécessaire de l'avant dernier plateau ou de l'avant dernière série). L'équipe ayant le plus petit score additionné sur les derniers plateaux aura le classement le plus bas.

Exemple :

Équipe 1

Tireur 1	XXXXXXXXXXXXXXXXXOOXXXXXOXXXX	22		
Tireur 2	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXO	24		
Tireur 3	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXOXXXOX	23		
			2	69
				2 ^{ème}

Équipe 2

Tireur 1	XXXXXXXXXXXXXXXXXOXXXXXOXXXX	23		
Tireur 2	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXOX	24		
Tireur 3	XXXXXXXXOXXXXXXXXXXXXXXXXOXOX	22		
			3	69
				1 ^{ère}

9.15.4 Barrages (shoot-off)

9.15.4.1 Généralités

- a) Si l'heure n'est pas prévue d'avance, les athlètes concernés ou leurs responsables d'équipe devront rester en contact avec le Secrétariat de la Compétition de façon à être prêts à tirer quand le barrage sera appelé.
- b) Tout athlète qui n'est pas à son poste à l'heure prévue et prêt à tirer, sera déclaré « ABSENT » ne sera pas autorisé à participer au barrage et sera obligatoirement classé à la dernière place de celui-ci avec son score de qualification.

9.15.4.2 Barrages avant finale

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

9.15.4.3 Barrages en finale

Les barrages en finale doivent se dérouler selon les règles des shoot-off en finale 9.18.3.4.

9.15.4.4 Temps de préparation des athlètes pour les shoot-off avant finales

Après que l'arbitre ait donné le signal de départ ou que l'athlète précédent ait tiré un plateau régulier, l'athlète doit prendre position, charger son fusil et appeler son plateau ou son doublé dans les 12 secondes après avoir occupé son poste de tir en fosse ou dans les 15 secondes pour le skeet. Un système électronique doit être utilisé pour contrôler ces temps durant les shoot-off. En cas de non-respect de ces temps, les pénalités seront appliquées.

9.15.5 Procédure des shoot-off avant finale (Fosse, Skeet)

9.15.5.1 SÉCURITÉ

Aucune cartouche ne peut être placée dans aucune partie du fusil avant que l'athlète ne soit à son poste et se prépare à tirer.

**9.15.5.2 Fosse**

- a) Avant que le shoot-off ne démarre, un plateau gauche et droit doit être lancé de chacun des 5 postes de tir. Tous les athlètes à égalité doivent alors se tenir en ligne derrière le poste 1 dans l'ordre décidé par leur classement provisoire des qualifications (le rang le plus haut tire en premier). Démarrant sur le poste 1, ils doivent tirer un plateau régulier jusqu'à ce que l'égalité soit rompue et le casser selon la séquence suivante : poste 1 : plateau G, poste 2 : plateau D, poste 3 : plateau G, poste 4 : plateau D, poste 5 : plateau G puis poste 1 à nouveau pour tirer un plateau D et ainsi de suite.
- b) Le premier athlète doit, après le commandement de l'arbitre, avancer sur le poste de tir, charger son fusil et appeler son plateau comme stipuler au-dessus.
- c) Un seul tir est autorisé par plateau. Le fusil ne doit être chargé qu'avec une seule cartouche ; le second canon ne doit pas être chargé avec une cartouche vide, factice ou chargée. Pour une 1^{ère} violation, l'athlète recevra un avertissement (carton jaune). Pour une 2^{ème} ou plus violation, le plateau sera déclaré «MANQUE».
- d) Après avoir tiré, l'athlète doit venir derrière les athlètes qui n'ont pas encore tiré.
- e) Tous les athlètes restant dans le barrage doivent à leur tour faire la même chose.
- f) Si, après que tous les athlètes aient tiré au poste 1, l'égalité demeure, ils gagnent le poste 2 et répètent la procédure.
- g) La procédure continue jusqu'à la fin des égalités.
- h) Si un athlète, par inadvertance, tire avant son tour, le résultat du tir doit être enregistré et l'athlète recevra un avertissement (**carton jaune**). Toute répétition sera sanctionnée par un plateau déclaré «MANQUE».

9.15.5.3 Double Trap

- a) Tous les athlètes doivent être alignés derrière le poste 1 dans l'ordre décidé par leur classement provisoire des qualifications (le rang le plus haut tire en premier). Démarrant au poste 1, ils doivent tirer un doublé régulier (grille C) jusqu'à ce que l'égalité soit rompue.
- b) Avant que le shoot-off ne démarre, l'arbitre doit montrer un doublé régulier (grille C).
- c) Après l'ordre « DÉPART » donné par l'Arbitre, le premier athlète doit charger et tirer son doublé.
- d) Après le tir, l'athlète doit quitter le pas de tir et aller se tenir 1 m environ derrière le poste suivant.
- e) Tous les athlètes restant dans le barrage doivent à leur tour faire la même chose.
- f) Le premier athlète ne doit pas gagner le poste avant l'ordre « DÉPART » donné par l'Arbitre.
- g) L'athlète qui manque le plus grand nombre de plateaux sur un poste est perdant et doit se retirer.
- h) La procédure continue jusqu'à la fin des égalités.
- i) Si un athlète, par inadvertance, tire avant son tour, le résultat du tir doit être enregistré et l'athlète recevra un avertissement (**carton jaune**). Toute répétition sera sanctionnée par les plateaux déclarés «MANQUE».

9.15.5.4 Skeet

- a) Avant le début, le premier athlète doit se tenir juste derrière le poste 4 et pourra observer un doublé régulier.
- b) Les athlètes à égalité tirent l'un après l'autre au poste 4, dans l'ordre tiré au sort par le Jury.
- c) Après l'ordre « DÉPART » donné par l'Arbitre, le premier athlète doit prendre place sur le poste, charger et tirer un **doublé régulier (haut/bas)**. Il doit ensuite quitter le poste et aller se placer derrière les athlètes qui ont encore à tirer.
- d) Tous les athlètes restant dans le barrage doivent à leur tour faire la même chose.
- e) L'athlète qui manque le plus grand nombre de plateaux après chaque doublé est perdant et doit se retirer.
- f) Les athlètes restant à égalité doivent rester et le premier athlète doit prendre place sur le poste, charger et tirer un **doublé régulier inversé (bas/haut)**. Il doit ensuite quitter le poste et aller se placer derrière les athlètes qui ont encore à tirer.
- g) Tous les athlètes restant dans le barrage doivent à leur tour faire la même chose.
- h) Cette procédure de tir sur un **doublé régulier** puis un **doublé inversé** doit continuer jusqu'à l'établissement des classements.
- i) Si un athlète, par inadvertance, tire avant son tour, le résultat du tir doit être enregistré et l'athlète recevra un avertissement (**carton jaune**). Toute répétition sera sanctionnée par les plateaux déclarés «MANQUE».



9.16 INFRACTIONS

Le Jury, le Chef des Arbitres et les Arbitres doivent décider des infractions en se basant sur 3 types d'infraction ou de non-respect des règles :

- a) Involontaire: non dissimulée.
- b) Technique: infraction légère aux règles.
- c) Dissimulée: infraction délibérée ou importante aux règles ou à la sécurité.

9.16.1

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

9.16.2

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

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

9.16.3 AVERTISSEMENT (carton jaune)

9.16.3.1 Infractions non dissimulées

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

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

9.16.3.2

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

9.16.3.3

Si l'athlète ne corrige pas la faute signalée dans le temps prévu, les pénalités seront infligées.

9.16.3.4

Dans le cas d'infractions répétées par un coach ou autre responsable d'équipe, le Jury demandera au fautif de quitter la proximité du pas de tir pour le restant de la série et l'athlète pourra être pénalisé.

9.16.3.5 Infractions techniques

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

- a) Faute de pied.
- b) Dépassement de temps pour appeler le plateau.
- c) Skeet : position « PRÊT » non conforme à la règle.
- d) Skeet : sauf au poste 8, l'athlète ouvre son fusil entre deux simples sur le même poste.
- e) Suivre ou viser – sans tirer – avec le fusil un plateau hors temps.

9.16.3.6

Un avertissement officiel (**carton jaune**) inscrit sur la feuille de marque appropriée doit être montré au fautif par un Arbitre.

Pour une deuxième (ou suivante) infraction quelle qu'elle soit, dans la série, figurant dans la liste ci-dessus, l'athlète doit être pénalisé par l'arbitre selon les règles de chaque discipline (fosse : 9.8.8.4 ; double trap : 9.9.8.3 ; skeet : 9.10.3.13). Ceci doit être inscrit sur la feuille de marque par l'arbitre avant envoi au RTS.

Procédure par l'arbitre : l'arbitre doit commander « **STOP** », informer l'athlète de la pénalité et monter le carton vert, ajuster le tableau d'affichage et informer l'athlète suivant qu'il peut continuer.



9.16.4 Déduction (carton vert)

9.16.4.1

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

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

- Gêner un autre athlète d'une manière anti sportive.
- Désigné Arbitre Assistant, ne se présente pas, refuse sans motif plausible ou ne peut se faire remplacer valablement.
- Questionné pour expliquer un incident, donne sciemment et en toute conscience de fausses indications.
- Si un athlète n'est pas à l'heure pour la demi-finale.
- Intervient sur l'équipement du stand après une première violation.

9.16.4.2 Série interrompue

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

9.16.4.3 Athlète absent

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

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

9.16.4.4 Complément de série pour un tireur absent

- Un athlète déclaré « **ABSENT** » doit se présenter de lui-même au Chef des Arbitres avant que la planche ne termine la série et demander à tirer la série manquée. Le non-respect de cette procédure peut entraîner la disqualification de la compétition.
- Il peut être autorisé à tirer la série à laquelle il n'a pas participé au moment et sur le stand décidé par le Chef des Arbitres avec une déduction de 3 plateaux appliquée sur les 3 derniers plateaux cassés dans la série rattrapée. L'athlète tirera si possible sa série de remplacement sur le même stand que celui sur lequel il aurait dû tirer.

9.16.4.5 Circonstances exceptionnelles

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

9.16.5 Disqualification (carton rouge)

9.16.5.1

La disqualification (carton rouge) est requise en accord avec les règles 9.4.1.1 ou 9.4.3.2 c pour des violations impliquant les fusils, la bande repère du skeet ou les cartouches. La disqualification appliquée suivant la règle 9.16.5.2 ci-dessous, ne peut l'être que par une décision de la majorité du Jury. La disqualification d'un athlète est indiquée par le Jury en montrant le **carton rouge** avec le mot **Disqualification**. Si un athlète est disqualifié durant n'importe quelle phase de la compétition (qualification ou finale), les résultats de cet athlète pour toutes les phases de cette compétition seront effacés et l'athlète sera inscrit à la fin de la liste des résultats avec une explication indiquant pourquoi l'athlète a été disqualifié.

9.16.5.2

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

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

9.17 RÉCLAMATIONS ET APPELS

9.17.1 Désaccord avec une décision arbitrale

9.17.1.1 Action de l'athlète

- a) Si un athlète est en désaccord avec une décision de l'arbitre concernant un plateau particulier, il doit agir immédiatement avant que le tireur suivant ne tire en levant le bras et en disant «RECLAMATION».
- b) L'arbitre doit alors arrêter temporairement le tir et, après avoir écouté les explications des Arbitres Assistants, prendre sa décision. Aucune réclamation ne sera acceptée après que le tireur suivant ait tiré (voir aussi 9.18.6).

9.17.1.2 Action d'un officiel d'équipe

- a) Si un officiel d'équipe est en désaccord avec la décision finale d'un arbitre, excepté pour un plateau «TOUCHÉ», «MANQUÉ», «NO TARGET» ou plateau irrégulier, il ne doit pas retarder le tir mais il doit attirer l'attention de l'arbitre qui mettra une note sur la feuille de marque que l'athlète continue avec une réclamation.
- b) La réclamation sera traitée par le Jury.

9.17.2 Réclamations verbales

Tout athlète ou officiel d'équipe a le droit de réclamer, par rapport aux conditions de la compétition, ou sur une décision ou une action d'un officiel de la compétition, immédiatement et verbalement, auprès d'un membre du Jury, du Directeur de la compétition, du Chef des Arbitres ou d'un arbitre.

9.17.2.1 Des réclamations de ce genre peuvent être faites dans les cas suivants :

- a) Les règles ISSF ne sont pas suivies
- b) Le programme de la compétition n'a pas été respecté.
- c) Désaccord sur une décision ou une mesure prise par un officiel de la compétition.
- d) Un athlète a été gêné ou dérangé par: un autre athlète, un officiel, un spectateur, les médias, une autre personne ou cause.

Note : L'athlète seul peut mettre en doute la décision de l'Arbitre concernant un plateau « TOUCHÉ », « MANQUE », « NO TARGET » ou « IRRÉGULIER » qu'il vient de tirer en appliquant la règle 9.17.1.1

9.17.2.2

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

9.17.3 Réclamations écrites

- a) Un athlète ou responsable d'équipe en désaccord avec la mesure ou la décision prise après une réclamation verbale peut adresser une réclamation écrite au Jury.
- b) Une réclamation écrite (Document Réclamation P) peut être déposée sans réclamation verbale préalable

9.17.3.2 Temps limite pour réclamer

Toute réclamation écrite doit être **soumise à un membre du Jury dans les 10 minutes** après la fin de la série où l'incident en question a eu lieu. Elle doit être accompagnée d'une caution de 50,00€. Si la réclamation est rejetée, la caution doit être remise au Comité d'Organisation ; si la réclamation est prise en compte, la caution sera restituée.

9.17.4 Appels

En cas de désaccord avec une décision du Jury, il peut être fait appel auprès du Jury d'appel sauf en Finale où la décision du Jury de Réclamation est sans appel.

9.17.4.1 Temps limite d'appel

Un tel appel doit être présenté par écrit **au plus tard 20 minutes** après l'annonce de la décision du Jury. Il doit être accompagné d'une caution de 100,00€. Si l'appel est rejeté, la caution doit être remise au Comité d'Organisation ; si la réclamation est prise en compte, la caution sera restituée.

9.17.4.2 Décision du Jury d'Appel

La décision du Jury d'appel ou du Jury de Réclamation en Finale, est définitive.



9.18 FINALES DANS LES EPREUVES OLYMPIQUES PLATEAUX

Les finales peuvent avoir lieu soit sur un stand séparé désigné comme Stand Finale et qui n'a pas été utilisé pour les qualifications, soit sur un stand déjà utilisé pour les qualifications.

9.18.1 Format des Finales

- Le programme complet (Règles Générales 3.3.2 et 3.3.5) doit être tiré dans chaque épreuve olympique aussi bien pour les qualifications que pour les finales. Les 6 premiers athlètes à l'issue des qualifications participent aux finales.
- Les finales consistent à ce que les athlètes tirent une série de plateaux en séquence avec une élimination progressive commençant après que tous les finalistes aient tirés le nombre requis de plateaux (25, 30 ou 20 plateaux selon l'épreuve) et en continuant ainsi jusqu'à ce que les médailles d'or et d'argent aient été décidées.
- Les finalistes repartent à zéro ; les résultats des qualifications ne sont pas additionnés ; les résultats de toutes les étapes de la Finale sont additionnés.

9.18.2 Conditions générales des finales

9.18.2.1 Installations pour les Finales

Un stand avec une grande tribune doit être désigné comme stand Finales. Ce stand Finales doit avoir une zone de rassemblement désignée où pourra avoir lieu le contrôle des cartouches et où les finalistes pourront se rassembler.

9.18.2.2 Heure de convocation

- Les athlètes en Finale ou leur coach ou un officiel d'équipe doivent être présents sur le stand Finale pas après 30 minutes avant l'heure de début de la Finale pour le contrôle des cartouches, excepté aux Jeux Olympiques où les athlètes doivent être présents 30 minutes avant.
- Les athlètes doivent être présents sur le stand finale au moins 15 minutes avant le début de la finale. Aucune cartouche supplémentaire ne peut être amenée sur le stand Finale.
- Un point de pénalité sera déduit du score sur le 1er plateau cassé dans la Finale si les cartouches de l'athlète ne sont pas présentées 30 minutes avant et / ou si l'athlète n'est pas au rassemblement 15 minutes avant.
- Les athlètes sont convoqués avec leur équipement, vêtements de compétition et une tenue nationale qui pourrait être portée sur le podium. Le Jury doit confirmer que tous les finalistes sont présents et que leurs noms et nations sont correctement enregistrés sur le tableau d'affichage. Les Jurys doivent effectuer le contrôle des cartouches et des équipements dès que possible après l'arrivée des finalistes.
- Tout finaliste qui n'est pas présent pour le début de la présentation ne peut pas participer et sera classé dernier de la Finale.

9.18.2.3 Heure de départ

L'heure de départ pour une Finale est quand l'arbitre commande « PRÊT » pour le 1er tir de la compétition.

9.18.2.4 Positions de départ et dossards

De nouveaux dossards (1-6) doivent être remis pour les finales. Les positions de départ en finale sont attribuées selon le classement issu des qualifications, avec l'athlète classé 1er ayant le dossard 1. Dans les shoot-off qui décident des médailles, les athlètes doivent tirer selon l'ordre des dossards (le numéro le plus bas tire en 1er).

9.18.2.5 Flambage et Trajectoires

Avant le début de la Finale, les trajectoires doivent être montrées et les athlètes peuvent flamber.

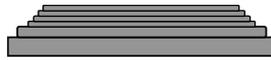
9.18.2.6 Équipements spéciaux

Les stands Finale doivent être équipés avec une sonorisation pour l'annonceur et avoir la présence d'un technicien du son ainsi que de chaises pour les membres du Jury et les coaches de chaque finaliste, un tableau d'affichage électronique (voir le Manuel des Organisateurs) et un système électronique pour le contrôle des temps limite.

9.18.2.7 Officiels sur les Finales

Les personnes suivantes conduiront et superviseront la Finale :

- Arbitre** : un arbitre expérimenté avec une licence d'arbitre plateaux ISSF conduira la finale.
- Arbitres Assistants et Contrôle des temps** : 2 arbitres seront désignés pour être arbitre assistant afin d'assister et aviser l'arbitre central. Un autre arbitre sera désigné pour gérer le chronomètre électronique. Tous ces arbitres seront sélectionnés par le Chef des Arbitres parmi les arbitres de la compétition.
- Jury de la compétition**. Le Jury de la compétition doit superviser le déroulement de la finale. Un membre du Jury doit être désigné comme Jury en charge de la finale.



- d) **Jury de réclamation.** Un membre du Jury d'appel, le Jury en charge de la finale et un autre Jury de la compétition, sont désignés par le Délégué Technique et le Président du Jury pour traiter toute réclamation qui pourrait avoir lieu durant la finale.
- e) **Technicien.** L'officiel chargé des résultats désigne un technicien chargé pour préparer et gérer le système de score ainsi que l'affichage des résultats. En cas de problèmes techniques pouvant influencer la Finale, il contactera le Jury en charge ainsi que l'arbitre directement de façon à ce que les décisions appropriées soient prises rapidement.
- f) **Annonceur.** Un officiel, désigné par l'ISSF ou le Comité d'Organisation doit être responsable de la présentation des finalistes, l'annonce des scores et donner des informations aux spectateurs.
- g) **Technicien du son.** Un technicien officiel doit être responsable pour la sonorisation et la musique durant la compétition.

9.18.2.8 Production de la finale et musique

La conduite de la finale doit utiliser des couleurs, de la musique, des annonces, des commentaires, des pauses et les commandements officiels dans une présentation sportive pour que le portrait des athlètes et leurs performances en compétition soient la plus excitante possible pour les spectateurs et les télévisions.

9.18.3 Procédures de compétition

Les finales se déroulent selon ces règles. Les règles techniques de chaque épreuve s'appliquent aussi aux finales sauf si des différences sont décrites dans cette règle (règle 9.18).

9.18.3.1 Fosse

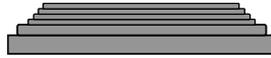
Les finalistes ne tirent qu'une cartouche sur chaque plateau (voir règle 9.15.5.2.c). Les finalistes occupent les postes de 1 à 6 dans l'ordre de leur numéro de dossard (9.18.2.3, le numéro le plus bas au poste 1. Après que chaque athlète ait tiré sur son poste, il doit aller sur le poste suivant pour tirer en séquence sur ce poste. Un système de contrôle pour les 12 secondes de temps de préparation doit être utilisé. Chaque Finale consiste en une série de plateaux en séquence suivi par des éliminations progressives qui continuent jusqu'à ce que les médailles d'or et d'argent soient décidées comme suit :

- a) Après que les 6 finalistes aient tiré une série normale de 25 plateaux, l'athlète occupant la 6ème place est éliminé. En cas d'égalité, l'athlète ayant la place la plus basse du classement des qualifications (numéro de dossard le plus élevé) est éliminé.
- b) Après que les 5 athlètes restant aient tiré 5 nouveaux plateaux et atteint 30 plateaux, l'athlète à la 5ème place est éliminé. En cas d'égalité, l'athlète ayant la place la plus basse du classement des qualifications (numéro de dossard le plus élevé) est éliminé.
- c) Après que les 4 athlètes restant aient tiré 5 nouveaux plateaux et atteint 35 plateaux, l'athlète à la 4ème place est éliminé. En cas d'égalité, l'athlète ayant la place la plus basse du classement des qualifications (numéro de dossard le plus élevé) est éliminé.
- d) Après que les 3 athlètes restant aient tiré 5 nouveaux plateaux et atteint 40 plateaux, le 3ème athlète (médaillon de bronze) est éliminé. En cas d'égalité, l'athlète ayant la place la plus basse du classement des qualifications (numéro de dossard le plus élevé) est éliminé.
- e) La séquence de 5 plateaux en b), c) et d) ci-dessus consiste en 2 gauches, 2 droits et un central sélectionnés de manière aléatoire pour chaque finaliste.
- f) Après que les 2 athlètes restant aient tiré 10 nouveaux plateaux et atteint 50 plateaux, les 1ères et 2èmes places sont décidées (médailles d'or et d'argent). En cas d'égalité, il y a immédiatement un shoot-off.
- g) La séquence de 10 plateaux en f) ci-dessus, consiste en 4 gauches, 4 droits et 2 centraux sélectionnés de manière aléatoire pour chaque finaliste. Le total des 25 plateaux en b), c), d) et f) ci-dessus doit consister en 2 gauches, 2 droits et 1 central de chacun des 5 postes de tir pour chaque finaliste.
- h) Après chaque étape d'élimination, les athlètes restant reprennent leur poste d'origine.

9.18.3.2 Skeet

Les finalistes tirent sur chaque poste dans l'ordre de leur numéro de dossard. Un système de contrôle du temps de préparation doit être utilisé. Chaque Finale consiste en une série de plateaux en séquence suivi par des éliminations progressives qui continuent jusqu'à ce que les médailles d'or et d'argent soient décidées comme suit :

- a) Tous les 6 finalistes tirent, en séquence, 20 plateaux avec un doublé régulier et un doublé inversé au poste 3, un doublé régulier au poste 4, un doublé régulier et un doublé inversé au poste 5, un doublé régulier et un doublé inversé au poste 3, un doublé inversé au poste 4 et un doublé régulier et un doublé inversé au poste 5. Après que les 6 finalistes aient tous tirés leurs 20 plateaux, l'athlète occupant la 6ème place est éliminé. En cas d'égalité, l'athlète ayant la place la plus basse du classement des qualifications (numéro de dossard le plus élevé) est éliminé.
- b) Les 5 finalistes restants tirent à nouveau 10 plateaux chacun, avec un doublé régulier et un doublé inversé au poste 3, un doublé régulier au poste 4 et un doublé régulier et un doublé inversé au poste 5. Après ces 30 plateaux, l'athlète



occupant la 5ème place est éliminé. En cas d'égalité, l'athlète ayant la place la plus basse du classement des qualifications (numéro de dossard le plus élevé) est éliminé.

- c) Les 4 finalistes restants tirent à nouveau 10 plateaux chacun, avec un doublé régulier et un doublé inversé au poste 3, un doublé inversé au poste 4 et un doublé régulier et un doublé inversé au poste 5. Après ces 40 plateaux, l'athlète occupant la 4ème place est éliminé. En cas d'égalité, l'athlète ayant la place la plus basse du classement des qualifications (numéro de dossard le plus élevé) est éliminé.
- d) Les 3 finalistes restants tirent à nouveau 10 plateaux chacun, avec un doublé régulier et un doublé inversé au poste 3, un doublé régulier au poste 4 et un doublé régulier et un doublé inversé au poste 5. Après ces 50 plateaux, l'athlète occupant la 3ème place est éliminé. En cas d'égalité, l'athlète ayant la place la plus basse du classement des qualifications (numéro de dossard le plus élevé) est éliminé.
- e) Les 2 finalistes restants tirent à nouveau 10 plateaux chacun, avec un doublé régulier et un doublé inversé au poste 3, un doublé inversé au poste 4 et un doublé régulier et un doublé inversé au poste 5. Après ces 60 plateaux, les 1ères et 2èmes places sont décidées (médailles d'or et d'argent). En cas d'égalité, il y a immédiatement un shoot-off.
- f) Au poste 4, l'arbitre doit informer le 1er finaliste s'il doit tirer un doublé régulier ou un doublé inversé.

9.18.3.3

Barrages. Procédures de shoot-off

Les égalités pour les places de 3ème à 6ème seront rompues selon l'ordre du numéro de dossard (classement des qualifications). S'il y a égalité pour les 1ères et 2èmes places, le shoot-off commencera immédiatement et il n'y aura ni trajectoire, ni flambage. Les shoot-off seront conduits selon les procédures suivantes :

- a) **Fosse:** Les athlètes doivent s'aligner derrière le poste 1 dans l'ordre de leur numéro de dossard. En démarrant au poste 1, ils doivent tirer sur chaque plateau régulier jusqu'à ce que l'égalité soit rompue en respectant la séquence suivante: poste 1, plateau G, poste 2 plateau D, poste 3, plateau G, poste 4, plateau D et poste 5, plateau G puis poste 1 à nouveau, cette fois en tirant un plateau D, et ainsi de suite. Un seul tir est autorisé sur chaque plateau. Après avoir tiré, l'athlète doit se mettre derrière l'athlète qui n'a pas encore tiré.

Note: le temps limite de préparation est de 12 secondes.

- b) **Skeet:** Les athlètes doivent s'aligner derrière le poste 3 dans l'ordre de leur numéro de dossard. Les athlètes doivent tirer un doublé régulier ; si l'égalité n'est pas rompue après le 1er doublé, ils doivent tirer un doublé inversé sur ce poste. Si l'égalité persiste, ils avancent au poste 4 pour tirer un doublé régulier et, si l'égalité n'est pas rompue, tirer un doublé inversé. Cette séquence continue sur le poste 5 puis sur le poste à nouveau jusqu'à ce que l'égalité soit rompue.

Note : le temps limite de préparation est de 15 secondes.

9.18.3.4

Si, durant un shoot-off, un athlète tire par inadvertance en dehors de son tour, le résultat du tir doit être enregistré et l'athlète recevra un **avertissement (carton jaune)**. En cas de répétition, le plateau tiré sera déclaré «MANQUE».



9.18.4 Procédure de conduite des Finales

Temps	Etapes	Procédure
a) Entre 30 et 15 minutes avant	Les finalistes se présentent pour le contrôle des cartouches	Les athlètes en finale ou leur coach ou un officiel de l'équipe doivent se présenter sur le stand Finale à l'heure (Règle 9.18.2.2). Le Jury donnera les instructions aux finalistes, à leur coach ou à l'officiel de l'équipe pour placer toutes leurs cartouches dans des casiers numérotés (correspondant aux numéros de dossard). Le jury sélectionne les cartouches pour le contrôle et inspecte les équipements. Les cartouches doivent être contrôlées avant la présentation. Les athlètes peuvent quitter le stand et revenir 15 minutes avant le début de la Finale. Aucune cartouche supplémentaire ne peut être apportée sur le stand.
b) 10 minutes avant	Trajectoires et flambage	L'arbitre autorisera les athlètes à finir leur échauffement, à flamber et à voir les trajectoires en respectant les règles pour chaque discipline.
c) 5 minutes avant	Rassemblement pour la présentation	Les 6 finalistes, l'arbitre et le jury en charge de la Finale doivent se présenter dans la zone désignée au centre du stand
d) 4 minutes avant	Présentation des finalistes	L'annonceur présentera, dans l'ordre des numéros de dossard (avec le dossard 1 sur la droite vu du public) les finalistes en donnant leur nom, nation et une brève information sur chaque finaliste. L'annonceur présentera également l'arbitre et le Jury en
e) 1 minute avant	Préparation	1 minute avant le 1 ^{er} tir de la finale, l'arbitre demandera aux finalistes d'aller à leur poste de tir
f) La compétition démarre le tir à 0.00	Début de la Finale	L'arbitre commandera au 1 ^{er} tireur de tirer avec le commandement « PRÊT ». Chaque athlète, en fosse a 12 secondes pour appeler chaque plateau. En skeet, sur chaque poste, chaque finaliste à 30 secondes, après avoir occupé le poste, pour appeler et tirer les 2 doublés, sauf dans le shoot-off où le temps de préparation est de 15 secondes.
g) Pauses score		Dans les finales fosses, la pause pour le score a lieu après que tous les finalistes aient tirés 5 plateaux et ensuite après 5 plateaux. Dans la finale skeet, la pause pour le score a lieu après que tous les athlètes aient tirés sur le poste. La télévision utilise ces pauses pour montrer les scores en cours et le classement aux téléspectateurs. L'annonceur fera un bref commentaire sur les athlètes et leur score, et, le cas échéant, annoncer les athlètes qui sont éliminés, ou annoncer un shoot-off. Après 5 à 25 secondes, l'arbitre commandera au 1 ^{er} athlète de reprendre le tir avec le commandement « PRÊT »
h) Fin des Finales		S'il n'y a pas d'égalité pour la 1 ^{ère} place (médaille d'or), le Jury déclarera immédiatement que le résultat est final. S'il y a une égalité, le Jury demandera à l'arbitre de conduire le shoot-off. Après que l'égalité soit rompue, le Jury doit immédiatement déclarer que le résultat est le résultat final.
Après que les médailles soient attribuées		Après l'annonce du Jury, celui-ci rassemble les 3 médaillés sur le stand et l'annonceur déclare les vainqueurs des médailles en annonçant : « Le médaillé de bronze représentant (nation) est (nom) » « Le médaillé d'argent représentant (nation) est (nom) » « Le médaillé d'or représentant (nation) est (nom) »

9.18.5 Mauvais fonctionnements durant les finales

- Si l'arbitre décide que le mauvais fonctionnement du fusil ou de la cartouche n'est pas de la faute de l'athlète, l'athlète ne doit pas avoir plus de 3 minutes pour réparer son fusil ou en avoir un autre qui a été contrôlé, ou remplacer sa cartouche. S'il ne peut pas le faire dans les 3 minutes, l'athlète doit être écarté.
- Après que le mauvais fonctionnement soit réparé ou que l'athlète soit écarté, la Finale doit continuer. Le classement d'un athlète qui a été écarté est déterminé par le nombre total de plateaux cassés quand l'incident est arrivé.



- c) Un athlète peut avoir 2 incidents de fonctionnement durant la Finale, incluant un éventuel shoot-off, qu'il ait ou non essayé de réparer.
- d) Tout plateau régulier pour lequel il y aurait un nouveau mauvais fonctionnement sera déclaré « MANQUE » que l'athlète ait essayé ou pas de tirer.

9.18.6 Réclamations durant les finales

- a) Si un athlète n'est pas d'accord avec une décision de l'arbitre concernant un plateau «MANQUE», «NO TARGET» ou «IRREGULIER», il doit immédiatement et avant que le tireur suivant ne tire, lever son bras et dire «RECLAMATION».
- b) L'arbitre doit alors interrompre le tir et après avoir recueilli l'avis des arbitres assistants prendre sa décision. Aucune réclamation ne peut être acceptée après le tir de l'athlète suivant.
- c) Toute autre réclamation d'un athlète ou d'un coach doit être traitée immédiatement par le Jury de réclamation (9.18.2.7). Sa décision est finale et ne peut faire l'objet d'un appel.
- d) Si une réclamation en Finale pour autre chose que «MANQUE» ou «NO TARGET» est perdue, une pénalité de 2 points doit être appliquée sur les 2 derniers plateaux cassés.
- e) Il n'y a pas de redevance appliquée pour les réclamations en finale.

9.19 EPREUVE FOSSE MIXTE PAR EQUIPE

9.19.1 Procédure générale de la compétition

9.19.1.1 Épreuve

Cette règle (9.19) précise les règles techniques pour la Fosse Mixte par équipe sénior et junior.

9.19.1.2 Composition des équipes

Les équipes mixtes doivent être des équipes nationales (pas de mixage entre nations) avec 2 membres par équipe, un homme et une femme (les équipes peuvent inclure des juniors, 3.3.7). Les 2 membres de l'équipe doivent porter les mêmes tenues avec les couleurs nationales et l'identification (voir page 136 et règle 6.20.2.2). En qualification, les athlètes portent le même numéro de dossard que celui de la compétition individuelle. De nouveaux dossards seront fournis après que le classement issu des qualifications soit connu selon la règle 9.19.2.7.

9.19.1.3 Inscription des équipes

Les Nations peuvent inscrire au maximum 2 équipes dans un Championnat par équipe mixte. Le drot d'entrée pour chaque équipe est de 170,00€ (3.7.4.1). Les membres des équipes peuvent être changés par d'autres athlètes inscrits dans le Championnat pas après 12h le deuxième jour avant le jour de la compétition mixte par équipe.

9.19.1.4 Format de la compétition

La compétition est conduite en 2 étapes :

- a) QUALIFICATION
- b) FINALE

9.19.1.5 Horaire

Dans les championnats ISSF, les qualifications et finales sont prévues, normalement, le même jour suivant la fosse en individuel femme et homme.

9.19.1.6 Scores des équipes

Les scores et le classement sont basés sur le total des scores des 2 membres de l'équipe à chaque étape de la compétition.

9.19.1.7 Barrages

a) les barrages seront utilisés pour décider :

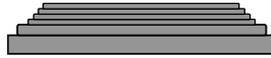
- des égalités après les qualifications pour une place en finale
- des égalités après les qualifications pour les positions 1 à 6 en finale
- égalité pour la 1^{ère} et 2^{ème} place en finale

b) Barrages après les qualifications

- ils seront organisés sur un autre stand que celui de la Finale
- la position la plus haute en égalité tire en premier
- l'équipe avec le plus haut classement après les qualifications (règle 9.15.3) tire en premier
- les équipes sont autorisées à flamber et observer les trajectoires

c) Barrages durant la Finale (égalité pour la 1^{ère} place seulement)

- l'équipe avec le dossard le plus bas tire en premier
- il n'y a pas de flambage ni de trajectoire

**9.19.1.8 Procédure des barrages**

La règle 9.15.5.2 des barrages pour la fosse devra être utilisée comme suit :

- a) les 2 membres de chaque équipe à égalité doivent participer au barrage
- b) chaque capitaine d'équipe doit désigner le membre de l'équipe qui tirera en premier
- c) un seul tir est autorisé sur chaque plateau (9.15.5.2.c)
- d) Les athlètes désignés pour tirer en premier doivent s'aligner derrière le poste 1 et tirer un plateau régulier selon la règle 9.15.5.2
- e) si l'égalité n'est pas rompue, la même procédure devra continuer sur le poste 2 avec le second membre de chaque équipe
- f) cette procédure devra continuer avec les membres de chaque équipe tirant en alternance (les membres de l'équipe tireront dans l'ordre suivant 1-2-2-1-1-2-2 etc...) sur les postes successifs jusqu'à ce que l'égalité soit rompue

9.19.1.9 Coaching

Le coaching durant les qualifications sera soumis à la règle 6.12.5 (coaching non verbal autorisé). Durant la finale, 6 chaises doivent être placées à l'arrière gauche du poste 6 pour le coach et un membre de l'équipe qui tirera sur les postes 6-1-2. 6 chaises seront placées à l'arrière droit du poste 5 pour le coach et un membre de l'équipe qui tirera sur les postes 3-4-5. Les coaches qui occupent ces chaises doivent porter leur tenue nationale ou une identification claire de leur nation (NOC) sur leur dos. Les coaches et les athlètes qui sont sur ces chaises, peuvent parler entre eux durant la compétition, à condition de ne pas déranger les athlètes qui tirent.

9.19.1.10 Interruption pour coaching

Durant la finale, les coaches peuvent demander une (1) interruption pour un maximum d'une (1) minute quand c'est au tour de chaque athlète de l'équipe de tirer. Le membre du Jury en charge de la finale doit contrôler ce temps. Si une interruption est demandée, tous les coaches peuvent parler avec leurs athlètes durant ce temps. L'annonceur peut faire des commentaires durant cette interruption.

9.19.1.11 Dysfonctionnements

Les dysfonctionnements durant les qualifications seront traités selon la règle 9.12. Les dysfonctionnements durant la finale seront traités selon la règle 9.18.5.

9.19.1.12 Réclamations

Les réclamations durant les qualifications seront traitées selon la règle 9.17. Toute réclamation durant la finale sera traitée par le Jury de réclamations selon la règle 9.18.6.

9.18.6.2 Musique et Encouragements

Durant la finale, de la musique peut être diffusée et les spectateurs peuvent encourager et applaudir leurs équipes favorites.

9.19.2 QUALIFICATIONS**9.19.2.1 Horaires**

L'heure de début des qualifications doit être publiée dans le programme officiel.

9.19.2.2 Planche

La composition des planches se fait par de manière aléatoire. Les 2 membres de chaque équipe doivent être placés à la suite l'un de l'autre sur la même planche, avec l'homme tirant en premier puis la femme en second. Les équipes d'une même nation ne peuvent pas être sur la même planche.

9.19.2.3 Communication entre athlètes

Les membres de chaque équipe peuvent communiquer entre eux après qu'ils aient tiré et avant de bouger au prochain poste, à condition que cela ne dérange pas les autres athlètes.

9.19.2.4 Qualifications

Chaque athlète d'une équipe tirera 3 séries de 25 plateaux sur 3 stands différents, pour un total de 75 plateaux par athlète (150 par équipe). Pour le format de ces qualifications, la règle 9.8 sera utilisée.

9.19.2.5 Classement des équipes

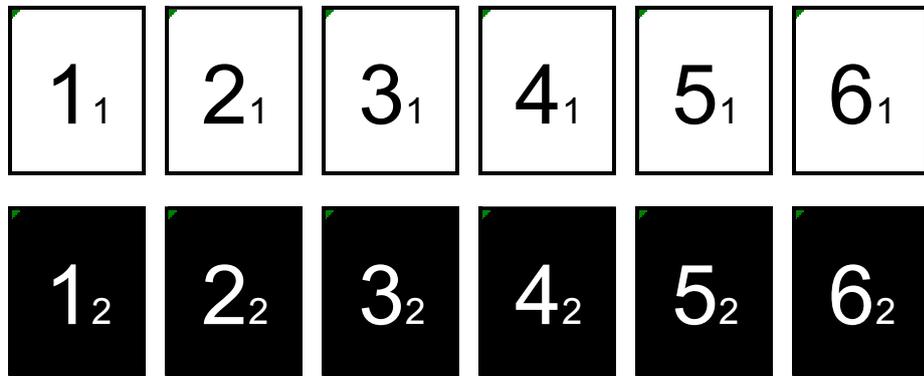
Les équipes seront classées selon le total des scores des 2 membres de l'équipe.

9.19.2.6 Égalités lors des qualifications

Les égalités pour les places 1 à 6 et / ou pour une place en finale, seront traitées par un barrage (voir aussi règle 9.19.1.7). Toutes les autres égalités seront traitées en appliquant la règle du compte inverse (9.15.1.2) avec le score combiné des 2 membres de l'équipe.

9.19.2.7 — Qualification pour la Finale

Après que le classement des qualifications pour la Finale soit établi en le complétant, si nécessaire, par des barrages, les 6 premières équipes vont en finale. De nouveaux dossards, correspondants au classement de l'équipe, sont attribués. Les dossards doivent utiliser le format du schéma. Les membres des équipes qui tirent en premier portent le dossard blanc ; les membres des équipes qui tirent en second portent les dossards noirs.

Équipes mixtes de TRAP format des dossards**9.19.3 — FINALE****9.19.3.1 — Horaires**

L'heure de départ de la Finale doit être publiée dans le programme officiel. La Finale doit avoir lieu sur le stand désigné pour les finales.

9.19.3.2 — Officiels

La conduite et la supervision de la finale mixte par équipe doivent suivre la règle 9.18.2.7

9.19.3.3 — Rassemblement des équipes

Les équipes qualifiées pour la Finale doivent se rassembler pour le contrôle des cartouches au moins 30mn avant le début de la finale. Les jurys doivent assurer le contrôle des cartouches et la vérification des équipements durant la période de rassemblement. Les athlètes doivent se rassembler sur le stand « finale » au moins 15 minutes avant le début de celle-ci. Un point (1) de pénalité sera déduit du score de l'équipe sur le premier plateau cassé si les cartouches de l'équipe n'ont pas été présentées au contrôle 30 minutes avant le début de la finale ou si un membre de l'équipe n'est pas au rassemblement 15 minutes avant le début de celle-ci.

9.19.3.4 — Flambage et trajectoire

Avant le début de la Finale, les trajectoires doivent être montrées et les athlètes peuvent flamber.

9.19.3.5 — Procédure pour la Finale

Les finalistes tirent un seul coup sur chaque plateau (voir règle 9.15.5.2.c). Le capitaine de l'équipe décide qui tire en premier (homme ou femme). Les athlètes qui tirent en premier dans les 6 équipes prennent leurs positions sur les postes 1 — 6 selon leurs numéros de dossards. L'athlète qui tire en second prendra place à côté de son coach sur la gauche ou la droite du pas de tir. Les athlètes qui tirent en premier démarrent la compétition en tirant 5 plateaux selon la rotation normale en fosse. Puis il y a une brève pause pendant que les athlètes tirant en second prennent leurs positions sur les postes 1 — 6 selon leur numéros de dossards. Les athlètes tirent alors 5 plateaux. L'annonceur commente les scores et le classement durant chaque changement d'athlète. Cette rotation se répète jusqu'à ce que chaque équipe ait tiré 25 plateaux (2 droits, 2 gauches et un central de chaque poste ; les athlètes qui tirent en premier auront tiré 15 plateaux et les athlètes tirant en second auront tiré 10 plateaux).

9.19.3.6 — Élimination de la 6^{ème} place

Après que chaque équipe ait tiré une série complète de 25 plateaux, l'équipe ayant le plus bas score est éliminée et classée à la 6^{ème} place. En cas d'égalité, l'équipe avec le classement après qualification le plus bas (numéro de dossard le plus élevé) est éliminée. La finale continue avec les athlètes qui tireront une série de 5 plateaux.

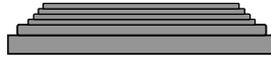
9.19.3.7 — Élimination de la 5^{ème} place

Après que les équipes restantes aient tiré 30 plateaux, l'équipe avec le score le plus bas est éliminée et classée 5^{ème}. En cas d'égalité, l'équipe avec le classement après qualification le plus bas (numéro de dossard le plus élevé) est éliminée. La finale continue avec les athlètes qui tireront une série de 5 plateaux.

9.19.3.8 — Élimination de la 4^{ème} place

Après que les équipes restantes aient tiré 35 plateaux, l'équipe avec le score le plus bas est éliminée et classée 4^{ème}. En cas d'égalité, l'équipe avec le classement après qualification le plus bas (numéro de dossard le plus élevé) est éliminée. La finale continue avec les athlètes qui tireront une série de 5 plateaux.

9.19.3.9 — Élimination de la 3^{ème} place



~~Après que les équipes restantes aient tiré 40 plateaux, l'équipe avec le score le plus bas est éliminée et classée 3^{ème}. En cas d'égalité, l'équipe avec le classement après qualification le plus bas (numéro de dossard le plus élevé) est éliminée. La finale continue avec les athlètes tirant en premier qui tireront une série de 5 plateaux suivis des athlètes tirant en second qui tireront également une série de 5 plateaux.~~

9.19.3.10 — Décision pour l'or et l'argent

~~Après que les 2 équipes restantes aient tiré 50 plateaux, les 1^{ères} et 2^{èmes} places (médailles d'or et d'argent) sont attribuées. En cas d'égalité, celle-ci sera rompue par un barrage suivant la règle 9.19.1.8~~

9.19.3.11 — Procédure des étapes d'élimination

~~Après chaque étape d'élimination, les équipes restantes reprennent leur place d'origine. La série de 5 plateaux en 9.19.3.7, 9.19.3.8 et 9.19.3.9 consiste en 2 gauche, 2 droit et un central envoyés au hasard pour chaque équipe. La série de 10 plateaux en 9.19.3.10 consiste en 4 gauche, 4 droit et 2 centraux envoyés au hasard pour chaque équipe. Le total de 25 plateaux en 9.19.3.7 à 9.19.3.10 consiste 2 gauche, 2 droit et 1 central de chacun des 5 postes pour chacune des équipes. Tous les plateaux des séries en 9.19.3.6 à 9.19.3.10 doivent être les mêmes qu'en individuel (règle 9.18.3.1 a) à h).~~

9.19.3.12 — Annonce des équipes médaillées

~~Après que les médailles d'or et d'argent aient été attribuées, le Jury rassemble les 3 équipes vainqueur sur le pas de tir et l'annonceur proclame l'équipe vainqueur des médailles de bronze, d'argent et d'or.~~

RÈGLEMENT NON APPLICABLE - SE RÉFÉRER AU RÈGLEMENT PRÉSENT SUR LE SITE INTERNET FÉDÉRAL

9.20 FIGURES ET TABLES**9.20.1 Angles horizontaux Fosse****Angles:**

Lanceur 1 : 0° minimum 45° maximum à droite

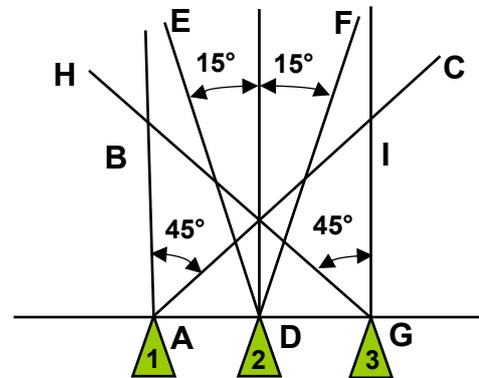
Lanceur 2 : 15° gauche à 15° droite

Lanceur 3 : 0° minimum 45° maximum à gauche

Les plateaux 1 tombe dans la zone ABC

Les plateaux 2 tombe dans la zone DEF

Les plateaux 3 tombe dans la zone GHI

**9.20.2 Angles horizontaux Double Trap**

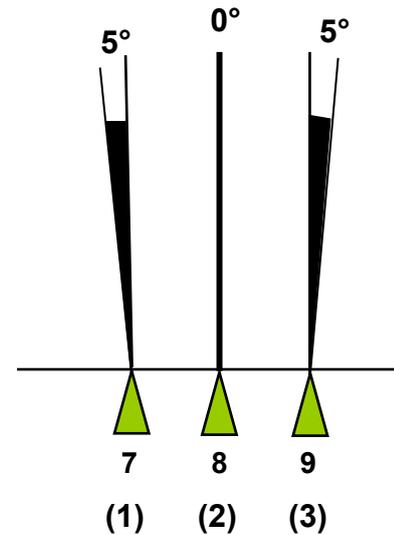
Tolérance maximum acceptée :
1 degré à gauche ou à droite

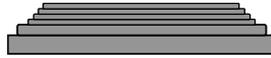
Angles:

Lanceur 1 : 0° minimum 5° maximum à gauche

Lanceur 2 : 0° avec tolérance de 0.5° droite ou gauche

Lanceur 3 : 0° minimum 5° maximum à droite





9.20.3 Grilles de réglage FOSSE

Groupe	Trap Numéro	Direction du Plateau (en degrés)	Hauteur à 10m au-dessus du niveau du sol	Distance	NOTE
1	1	25 R	2,00 m	76,00 m +/-1 m	
	2	5 L	3,00 m		
	3	35 L	1,50 m		
2	4	45 R	2,50 m		
	5	10 R	1,80 m		
	6	35 L	3,00 m		
3	7	35 R	3,00 m		
	8	5 L	1,50 m		
	9	45 L	1,60 m		
4	10	40 R	1,50 m		
	11	0	3,00 m		
	12	25 L	2,60 m		
5	13	20 R	2,40 m		
	14	5 R	1,90 m		
	15	35 L	3,00 m		

Groupe	Trap Numéro	Direction du Plateau (en degrés)	Hauteur à 10m au-dessus du niveau du sol	Distance	NOTE
1	1	25 R	3,00 m	76,00 m +/-1 m	
	2	5 L	1,80 m		
	3	35 L	2,00 m		
2	4	40 R	2,00 m		
	5	0	3,00 m		
	6	45 L	1,60 m		
3	7	45 R	1,50 m		
	8	0	2,80 m		
	9	40 L	2,00 m		
4	10	15 R	1,50 m		
	11	5 R	2,00 m		
	12	35 L	1,80 m		
5	13	35 R	1,80 m		
	14	5 L	1,50 m		
	15	40 L	3,00 m		

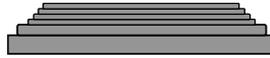
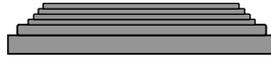


Table III

Groupe	Trap Numéro	Direction du Plateau (en degrés)	Hauteur à 10m au-dessus du niveau du sol	Distance	NOTE
1	1	30 R	2,50 m	76,00 m +/-1 m	
	2	0	2,80 m		
	3	35 L	3,00 m		
2	4	45 R	1,50 m		
	5	5 L	2,50 m		
	6	40 L	1,70 m		
3	7	30 R	2,80 m		
	8	5 R	3,00 m		
	9	45 L	1,50 m		
4	10	45 R	2,30 m		
	11	0	3,00 m		
	12	40 L	1,60 m		
5	13	30 R	2,00 m		
	14	0	1,50 m		
	15	35 L	2,20 m		

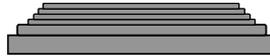
Table IV

Groupe	Trap Numéro	Direction du Plateau (en degrés)	Hauteur à 10m au-dessus du niveau du sol	Distance	NOTE
1	1	40 R	3,00 m	76,00 m +/-1 m	
	2	10 R	1,50 m		
	3	30 L	2,20 m		
2	4	30 R	1,60 m		
	5	10 L	3,00 m		
	6	35 L	2,00 m		
3	7	45 R	2,00 m		
	8	0	3,00 m		
	9	20 L	1,50 m		
4	10	30 R	1,50 m		
	11	5 L	2,00 m		
	12	45 L	2,80 m		
5	13	35 R	2,50 m		
	14	0	1,60 m		
	15	30 L	3,00 m		



Groupe	Trap Numéro	Direction du Plateau (en degrés)	Hauteur à 10m au-dessus du niveau du sol	Distance	NOTE
1	1	45 R	1,60 m	76,00 m +/-1 m	
	2	0	3,00 m		
	3	15 L	2,00 m		
2	4	40 R	2,80 m		
	5	10 L	1,50 m		
	6	45 L	2,00 m		
3	7	35 R	3,00 m		
	8	5 L	1,80 m		
	9	40 L	1,50 m		
4	10	25 R	1,80 m		
	11	0	1,60 m		
	12	30 L	3,00 m		
5	13	30 R	2,00 m		
	14	10 R	2,40 m		
	15	15 L	1,80 m		

Groupe	Trap Numéro	Direction du Plateau (en degrés)	Hauteur à 10m au-dessus du niveau du sol	Distance	NOTE
1	1	40 R	2,00 m	76,00 m +/-1 m	
	2	0	3,00 m		
	3	35 L	1,50 m		
2	4	35 R	2,50 m		
	5	10 R	1,50 m		
	6	35 L	2,00 m		
3	7	35 R	2,00 m		
	8	5 L	1,50 m		
	9	40 L	3,00 m		
4	10	45 R	1,50 m		
	11	10 L	3,00 m		
	12	25 L	2,60 m		
5	13	25 R	2,40 m		
	14	5 R	1,50 m		
	15	45 L	2,00 m		



Groupe	Trap Numéro	Direction du Plateau (en degrés)	Hauteur à 10m au-dessus du niveau du sol	Distance	NOTE
1	1	35 R	2,20 m	76,00 m +/-1 m	
	2	5 L	3,00 m		
	3	20 L	3,00 m		
2	4	40 R	2,00 m		
	5	0	3,00 m		
	6	45 L	2,80 m		
3	7	40 R	3,00 m		
	8	0	2,00 m		
	9	40 L	2,20 m		
4	10	45 R	1,50 m		
	11	5 R	2,00 m		
	12	35 L	1,80 m		
5	13	20 R	1,80 m		
	14	5 L	1,50 m		
	15	45 L	2,00 m		

Groupe	Trap Numéro	Direction du Plateau (en degrés)	Hauteur à 10m au-dessus du niveau du sol	Distance	NOTE
1	1	25 R	3,00 m	76,00 m +/-1 m	
	2	5 R	1,50 m		
	3	20 L	2,00 m		
2	4	40 R	1,50 m		
	5	0	3,00 m		
	6	45 L	2,80 m		
3	7	35 R	3,00 m		
	8	5 L	2,50 m		
	9	45 L	2,00 m		
4	10	45 R	1,80 m		
	11	0	1,50 m		
	12	30 L	3,00 m		
5	13	30 R	2,00 m		
	14	10 R	3,00 m		
	15	15 L	2,20 m		

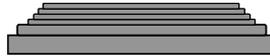


Table IX

Groupe	Trap Numéro	Direction du Plateau (en degrés)	Hauteur à 10m au-dessus du niveau du sol	Distance	NOTE				
1	1	40 R	3,00 m	76,00 m +/-1 m					
	2	0	1,80 m						
	3	20 L	3,00 m						
2	4	15 R	3,00 m		76,00 m +/-1 m				
	5	10 L	1,50 m						
	6	35 L	2,00 m						
3	7	45 R	1,60 m			76,00 m +/-1 m			
	8	0	2,80 m						
	9	30 L	3,00 m						
4	10	30 R	2,00 m				76,00 m +/-1 m		
	11	5 L	2,00 m						
	12	15 L	3,00 m						
5	13	35 R	2,90 m					76,00 m +/-1 m	
	14	0	1,60 m						
	15	45 L	2,20 m						