

REGLEMENT INTERNATIONAL SKEET

1.0. GENERALITES

Ce règlement constitue une partie du règlement technique de l'ISSF et s'applique à toutes les épreuves de tir au plateau: Fosse, Double trap, Skeet.

Tous les participants, capitaines d'équipe et officiels doivent être familiarisés avec les règlements ISSF et doivent s'assurer que celui-ci est respecté.

2.0. SECURITE

2.1. Généralités

Le règlement technique ne prévoit que les exigences de sécurité particulières formulées par l'ISSF et devant être appliquées au cours des championnats ISSF.

La réglementation nécessaire et spéciale concernant la sécurité pour les stands peut différer d'un pays à l'autre et pour cette raison, les détails n'en sont pas fixés dans le cadre de ce règlement.

La sécurité d'un stand de tir dépend dans une large mesure des conditions locales et le Comité d'organisation peut établir des règles de sécurité supplémentaires.

Le Comité d'organisation qui est responsable de la sécurité doit connaître les principes de la sécurité d'un stand et adopter les mesures nécessaires à leur application. Les officiels des équipes et les tireurs doivent être informés de toutes les règles particulières.

2.2. Auto discipline

La sécurité des tireurs, des juges-arbitres et des spectateurs exige une surveillance attentive et constante du maniement des armes et des précautions dans les déplacements à l'intérieur du stand. Tous les participants doivent faire preuve d'auto discipline, sinon il incombe aux juges arbitres de renforcer la discipline et aux tireurs et responsables des équipes de les assister dans cette action.

2.3. Danger

Pour garantir la sécurité, un membre du jury ou le juge-arbitre peuvent faire cesser le tir à tout moment. Les tireurs et les capitaines d'équipes sont tenus de leur signaler toute situation qui peut être dangereuse ou causer un accident.

2.4. Saisie d'une arme

Personne ne pourra toucher ou prendre le matériel d'un tireur (y compris son arme) sans sa permission, à l'exception d'un arbitre ou d'un membre du jury agissant en sa présence et à sa connaissance.

2.5. Manipulation des armes

Par sécurité, les armes doivent toujours être manipulées avec un maximum de précautions.

2.5.1.

Les fusils ne peuvent être chargés qu'au poste de tir et après le commandement ou le signal de début de tir.

2.5.2.

Après le dernier coup et avant de quitter le poste de tir, le tireur doit s'assurer qu'il n'y a pas de cartouche dans la chambre ou le magasin.

2.5.3.

Les exercices de visée ne peuvent être effectués qu'avec l'autorisation de l'arbitre et seulement sur le poste de tir ou dans une zone prévue à cet effet. La manipulation des armes n'est pas permise quand le personnel des opérations se trouve devant la ligne de tir.

2.5.4.

Tous les fusils doivent être maintenus déchargés sauf sur le pas de tir et après que soit donné le commandement ou le signal de début de tir.

2.5.5.

Pendant la compétition, une arme ne peut être posée qu'après avoir retiré les cartouches de la chambre et/ou du magasin.

2.6. Arrêt du tir

Le tir doit cesser immédiatement au commandement ou signal "STOP".

Tous les tireurs doivent alors décharger leurs armes et les mettre en sécurité.

Le tir ne peut reprendre qu'au commandement ou au signal approprié.

2.7. Commandements

Le juge-arbitre ou autre responsable de stand approprié est chargé de donner les commandements de début de tir, de "STOP" et autres ordres nécessaires.

Il doit également s'assurer que les commandements sont exécutés et que les armes sont manipulées sans danger.

Tout tireur qui manipule une arme chargée, sans la permission de l'arbitre et après "STOP", peut être disqualifié.

2.8. Protection de l'ouïe

Il est recommandé aux tireurs et à toutes les autres personnes se trouvant au voisinage immédiat du pad de tir, de porter un appareil de protection de l'ouïe. Pour les tireurs, l'appareil ne devra pas contenir de dispositif de réception.

2.9. Protection des yeux

Il est vivement recommandé à tous les tireurs de porter des lunettes de tir anti éclats ou un dispositif similaire de protection des yeux.

3.0. STAND

3.21.1. Description

Le stand de skeet comporte 2 cabanes (une haute et une basse) et 8 postes de tir disposés sur une portion de cercle de rayon 19,20m limitée par une corde de base de longueur 36,80m située à 5,49m du centre.

Le centre du cercle est indiqué par un poteau qui matérialise également la base du point de croisement des plateaux.

En commençant à gauche (en regardant le poteau du centre de cercle) les postes de tir 1 et 7 sont situés aux 2 extrémités de la corde de base et les postes 2 à 6 sont placés sur l'arc de cercle à des points équidistants les uns des autres (la distance entre les centres des postes de tir est 8,13m en ligne droite). Le poste de tir 8 est placé au centre de la corde de base.

3.21.2. Postes de tir.

Les postes 1 à 7 sont matérialisés par des carrés de 90cm (+/- 5cm) de côté tracés parallèlement au rayon du cercle passant par l'indicateur du poste de tir (centre du poste). Le poste 8 est matérialisé par un rectangle de 90cm (+/- 5cm) sur 185cm (+/- 5cm) dont les longueurs sont tracées de part et d'autre parallèlement à la corde de base.

La position de chaque poste doit être indiquée avec précision, l'indicateur des postes 1 à 7 doit être au milieu du côté le plus proche du centre du cercle, l'indicateur du poste 8 doit être au milieu de la corde de base.

Les 8 postes doivent être au même niveau avec une tolérance de +/- 5cm.

3.21.3. Distance, direction et élévation des plateaux

3.21.3.1.

Chaque cabane doit être équipée d'un lanceur à position fixe.

3.21.3.2.

Cabane haute: le plateau doit émerger à 90cm (+/- 5cm) en arrière de l'indicateur du poste 1 (mesuré le long de la corde de base prolongée) et à 3,05m (+/- 5cm) au dessus du niveau du poste.

Cabane basse: le plateau doit émerger à 90cm (+/- 5cm) en arrière de l'indicateur du poste 7 (mesuré le long de la corde de base prolongée) et déplacé de 75cm (+/- 5cm) vers l'extérieur et à 1,05m (+/- 5cm) au dessus.

3.21.3.3.

Les plateaux doivent passer à l'intérieur d'un cercle de 90cm (+/- 5cm) de diamètre placé au dessus du point de croisement à une hauteur de 4,60m (+/- 5cm) mesurée depuis le niveau du poste 8.

3.21.3.4.

Par temps calme, les plateaux doivent être lancés à une distance comprise entre 65m et 67m. Si les distances exactes ne peuvent pas être mesurées, le jury devra décider de la trajectoire.

3.21.4. Limites de tir

Les limites de tir pour les postes 1 à 7 sont de 40,25m (+/- 10cm) pour chacune des cabanes.

Pour le poste 8, la limite de tir est fixée à l'intersection avec la droite joignant le poste 4 au poste 8 et le point de croisement des plateaux.

Les limites de tir des 2 cabanes doivent être signalées par des indicateurs placés sur les trajectoires des plateaux aux points 40,25m.

Les distances 65m et 67m fixant les limites de vol des plateaux doivent être indiqués de la même façon.

3.21.5. Sécurité.

Un écran de protection doit être installé sur l'ouverture de chacune des cabanes. Cette protection doit rendre l'opérateur invisible par le tireur de n'importe quel poste de tir et le protéger d'une possible blessure par un coup direct ou un ricochet.

Une barrière (fil ou cordage) doit être mise entre 7m à 10m en arrière du poste 4 et suivre en gros la forme du cercle joignant les postes 1 à 7. Les spectateurs ne doivent pas se trouver dans la zone intérieure à cette barrière.

L'arbitre et les membres du jury sont responsables du respect de cette règle.

3.21.6. Déclenchement

Les lanceurs doivent être déclenchés par un dispositif électrique-manuel ou électrique-microphone avec un système de minuterie -obligatoire pour tous les championnats ISSF- qui déclenche le départ des plateaux à un instant indéfini à l'intérieur d'une période allant de zéro à trois secondes après que le tireur a appelé son plateau.

Le déclenchement des doublés doit être actionné par un contacteur unique.

Le système de contrôle doit être placé de façon que l'opérateur puisse voir le tireur et entendre aisément son appel.

3.21.7. Lampes.

Une lampe doit être installée à l'extérieur de chacune des deux cabanes. Ces lampes doivent s'allumer immédiatement quand le puller presse le bouton déclencheur et s'éteindre au départ des plateaux. Ces lampes doivent pouvoir être vues clairement par l'arbitre.

La lampe doit être installée sur le côté de la cabane faisant face aux spectateurs à une hauteur de 3,0m à 3,5m sur la cabane haute et à 2,5m à 3,0m sur la cabane basse.

4.0. EQUIPEMENTS ET MUNITIONS

4.1. Généralités

Tous dispositifs, munitions et équipements non mentionnés dans les présentes règles ou contraires à l'esprit des règlements ISSF ne sont pas autorisés. Le jury peut examiner à tout instant les armes et munitions des tireurs. Les chefs d'équipe sont également tenus responsables de la conformité aux présentes règles des équipements utilisés par les tireurs.

4.2. Armes

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

4.2.1.

Bretelles et courroies sur les armes sont interdites.

4.2.2.

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

4.2.3.

Le **changement** d'une arme ou d'une pièce de fonctionnement est interdit entre les postes de tir d'une même série à moins que l'arbitre ne déclare un incident de fonctionnement.

4.2.4.

Les **compensateurs** ou autres dispositifs poursuivant le même objectif sont interdits sur les armes utilisées dans les épreuves de Fosse et Double trap.

4.3. Vêtements

4.3.1.

Il est de la responsabilité du tireur de se présenter au stand de tir vêtu d'une façon correcte et appropriée à un événement public.

4.3.2.

Les tireurs doivent porter un dossard numéroté sur le dos au dessus de la ceinture, ceci pour aider à les identifier au long de la compétition.

4.3.3.

La "tenue officielle" des compétiteurs ne doit porter aucune marque publicitaire.

Les marques commerciales sur l'équipement tel que arme, équipement de tête, vêtement de tir ou d'entraînement, dossard, ne sont autorisés qu'en fonction des règles définies par l'article 6 des Règles d'admission ISSF.

4.3.3.1.

Les vestes et pantalons de sport ou d'entraînement sont autorisés pour les hommes et pour les dames ainsi que les corsages et jupes du même genre pour les dames.

Les shorts bermuda sont autorisés si le bas des jambes n'est pas à plus de 15cm du milieu des genoux.

Chemises, T-shirts et autres vêtements sans manches ne sont pas autorisés

4.4. Cartouches

4.4.1. Généralités.

Longueur maximum de la douille après le tir: **70mm**.

La charge de tir ne doit pas dépasser **24gr** (tolérance de +0,5gr). Les grains doivent être uniquement de forme sphérique d'un diamètre ne dépassant pas 2,5mm (tolérance de +0,1mm) et fabriqués en plomb ou alliage de plomb pouvant être pourvu d'un traitement de surface.

Les cartouches à poudre noire, traçantes, incendiaires ou autres types spéciaux, sont interdites.

4.4.2. Cartouches

Outre les spécifications prévues en 4.4.1, les cartouches doivent être chargées normalement et aucune modification interne (chargement inverse des composants, croisillons, etc...) ne doit être faite pour donner un effet accru ou spécial de dispersion.

4.5. Examen d'une cartouche

L'arbitre ou un membre du jury peut prélever une cartouche non tirée de l'arme d'un tireur afin de l'examiner.

5.0. OFFICIELS DE LA COMPETITION

5.1. Devoirs et fonctions du jury

5.1.1. Conformité.

Avant la compétition, le jury doit s'assurer de la conformité de l'organisation et des stands.

5.1.2. Responsabilités du Jury

1 Contrôle des épreuves.

2 Vérification de l'application correcte des règles de tir et décision sur tous les cas non prévus par les présents règlements.

3 Surveillance permanente de l'équipement, des armes et des munitions.

4 Décisions individuelles conformes à l'esprit et aux intentions des règlements et règles ISSF.

5 Pénalités et sanctions à l'encontre des compétiteurs qui ne respectent pas les règles ou qui se conduisent de manière antisportive.

6 Traitement des réclamations déposées selon les règles et respect des normes des inscriptions commerciales sur les vêtements et l'équipement.

5.2. Directeur de la compétition.

5.2.1.

Le directeur de la compétition (nommé par le CO) est responsable de tous les problèmes techniques et logistiques avec droit de regard sur la préparation et la conduite proprement dite des compétitions.

5.2.2. responsabilités.

1. Préparation des **stands** en conformité avec les règles techniques et de sécurité prévues pour les épreuves de plateaux

2. Préparation des **services** entreposage des armes et munitions, service médical et technique, communication entre stands, personnel de service.

3. Préparation des **plateaux** pour l'entraînement et la compétition ainsi que les plateaux spéciaux avec poudre colorante utilisés pour les finales.

4. Balance décimale pour peser les charges de plomb et les plateaux.

5. Instruments de mesure des plombs et des plateaux.

6. **Horaires** d'entraînement et plans de tir de la compétition incluant la composition des planches.

7. **Réunions techniques** pour les officiels et les responsables des équipes ainsi que le tirage au sort en coopération avec le jury.

8. Décisions, en accord avec le jury, concernant les changements d'horaires et de stands ainsi que l'interruption du tir sur un stand donné.

9. Choix, avec l'accord du CO, de l'arbitre principal parmi les proposés.

10. Les tâches prévues doivent être accomplies en coopération étroite avec le jury, l'arbitre principal, le bureau de classement et les autres officiels.

5.3. Arbitres

Les personnes désignées comme arbitres dans des compétitions ISSF doivent posséder une licence de juge valide et appropriée au niveau de la compétition.

5.3.1. Responsabilités de l'arbitre principal.

1. **Direction des arbitres** de stand.

2. Information des arbitres et arbitre assistants de stands sur l'organisation et le déroulement de la compétition.

3. Horaires et affectations des arbitres sur les stands.

4. **Réglages des lanceurs** selon les schémas prévus pour la journée.

5. Fonctionnement général correct et équipement bien en place sur chaque stand: grand tableau pour les résultats, sièges pour les arbitres assistants, installations pour les tireurs et les marqueurs du tableau de résultats.

6. Instruction du **personnel de service** sur les lanceurs et les systèmes de déclenchement en insistant particulièrement sur la sécurité.

7. Décision avec le jury, quand et sur quel stand un tireur peut compléter sa série après avoir dû quitter sa planche pour réparer un incident de fonctionnement ou avoir été déclaré absent.

8. Information en permanence du directeur de la compétition sur toutes difficultés mécaniques ou autres, survenant sur l'un des stands.

5.3.2. Juge arbitre de stand.

5.3.2.1.

Le tir doit être conduit par un juge-arbitre ayant une grande expérience du tir aux plateaux et une parfaite connaissance des fusils.

Sa fonction principale est de décider immédiatement si le plateau est "TOUCHE" "MANQUE" "A REPETER"

Il doit signaler clairement tout plateau manqué.

Il doit décider des armes hors d'usage et des mauvais fonctionnements.

L'arbitre donne les **avertissements** (carton jaune) et doit les enregistrer.

Les pénalités et disqualifications sont de la responsabilité du jury.

5.3.2.2. Juge arbitre assistant

Le juge-arbitre doit être assisté de 3 assistants, désignés généralement à tour de rôle par l'arbitre principal de préférence parmi les tireurs de la planche précédente. Le CO peut fournir des assistants qualifiés.

5.3.2.3.

Tout tireur, s'il est désigné, doit remplir la fonction d'assistant.

5.3.2.4.

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

Les refus ultérieurs pourront entraîner sa disqualification de la compétition.

5.3.2.5.

La principale fonction du juge-arbitre assistant est d'observer chaque plateau lancé et de donner, immédiatement après le tir, un signal s'il considère que le plateau est manqué. Il doit soigneusement observer si le plateau n'est pas cassé avant que le coup ne soit tiré.

5.3.2.6.

Un assistant doit être placé de chaque côté du pas de tir, dans une position telle qu'il puisse observer l'ensemble de la zone de tir.
Le troisième assistant doit être placé près du tableau d'affichage pour s'assurer que les résultats affichés par le marqueur sont corrects.

5.4. Décisions du juge arbitre.

Le juge-arbitre doit décider immédiatement si:

- le plateau est "TOUCHE" ou "MANQUE",
- un plateau de remplacement doit être lancé,
- le plateau est irrégulier,
- une infraction aux règles est constatée.

Si possible, il doit crier "NO BIRD" ou faire un signal quelconque avant que le compétiteur ne tire. Les plateaux irréguliers exigent une décision immédiate et nette du juge-arbitre.

5.5. NO BIRD

Un plateau déclaré "NO BIRD" par le juge-arbitre doit toujours être répété que le tireur l'a atteint ou non.

5.6. Décision finale.

Le juge-arbitre doit toujours prendre lui-même la décision finale.
Si l'un des assistants est en désaccord, son rôle est d'avertir le juge-arbitre en levant le bras ou par tout autre moyen.
Le juge-arbitre doit ensuite prendre la décision définitive.

5.7. Cas douteux.

Dans les cas douteux, le juge-arbitre doit consulter les assistants avant de prendre la décision finale.

5.8. Appel

On peut faire appel de la décision du juge-arbitre pour des questions relevant de l'interprétation et de l'application des règlements.
Mais les décisions sont **définitives et sans appel** en ce qui concerne la qualification des plateaux "TOUCHE", "MANQUE" ou irrégulier.

5.9. Responsabilité.

Juge-arbitre et assistants, sous le contrôle du jury, sont responsables de l'application des règles de sécurité et du bon déroulement de la compétition.

6.0. DEFINITIONS ET REGLEMENTS DES EPREUVES.

La programmation des épreuves dans les compétitions majeures doit être établie dans l'ordre suivant:

Fosse - Double trap - Skeet

Un jour d'entraînement officiel sera prévu pour la fosse ainsi que pour le skeet et une demi-journée pour le double trap.

6.0.1. Position de tir

Le tireur doit se tenir sur ses deux pieds dans les limites du poste de tir.

6.0.2. Plateau régulier

Un plateau est **régulier** si, appelé par le tireur, il sort non cassé du lanceur et est lancé conformément au règlement.

6.0.3. Plateau brisé

Un plateau est qualifié **brisé**, s'il n'est plus totalement conforme aux normes définies au RTG 3.2.8.
Le tireur qui reçoit un plateau brisé doit répéter son tir sur un plateau régulier, qu'il ait touché ou non.

6.0.4. Double régulier

Un double est régulier s'il est composé de deux plateaux entiers lancés ensemble et conformément au règlement.

6.0.5. Double irrégulier.

Un double est irrégulier lorsque l'un ou les deux plateaux sont irréguliers ou lorsqu'un seul plateau est lancé.

6.1. Règles générales de conduite

6.1.1. Présence

Il appartient au tireur de se présenter prêt à tirer, au poste de tir prévu, à l'instant prévu, avec l'équipement et les munitions nécessaires.

6.1.2. Appel des tireurs.

Si un tireur n'est pas présent au poste de tir à l'appel de son nom, le juge-arbitre le fera appeler à haute voix à trois reprises en une minute.
Si le tireur ne se présente pas durant les 3 appels, le juge-arbitre le déclarera "absent" à haute voix.
A partir de ce moment, le tireur déclaré "absent" ne sera pas autorisé à rejoindre la planche et le tir commencera sans lui.
Il peut être autorisé à tirer la série à laquelle il n'a pas participé au moment et à l'endroit fixés par le chef arbitre mais il sera pénalisé d'une **déduction de 3 plateaux** dans la série rattrapée.

6.1.3. Absence.

Un tireur déclaré "absent" doit se présenter de lui-même au chef arbitre avant que la planche ne termine la série et demander à tirer la série manquée.
Le non respect de cette procédure entraîne la disqualification de la compétition.

6.1.4. Arme non conforme.

6.1.4.1.

Tous les plateaux tirés par des armes ou des munitions non conformes sont comptés manqués.
Si le jury considère que l'infraction a été commise délibérément, il peut disqualifier le tireur.
Par contre, le jury peut ignorer la faute s'il estime que le tireur ne pouvait raisonnablement pas avoir connaissance de la faute et qu'il n'en a tiré aucun avantage essentiel.

6.1.4.2.

Un tireur utilisant un fusil à double canon avec une seule détente doit dire à l'arbitre avant le début de la compétition avec quel canon il tire en premier.
S'il omet de faire cette déclaration, il sera admis que c'est le canon superposé **inférieur** ou juxtaposé **droit** qui tire en premier.

6.1.5. Arrêt de tir autorisé.

Le tireur, qui quitte sa planche pour une des raisons citées en 8.4 ou pour d'autres raisons prévues dans ce règlement, doit être autorisé à tirer les plateaux restants plus tard.

6.1.6. Arrêt de tir non autorisé.

Le tireur, qui quitte sa planche sans une des raisons citées dans ce règlement ou reconnue et approuvée par le juge-arbitre, verra tous les plateaux restants de sa série comptés manqués.

6.1.7. Avertissement et pénalité.

Toutes les fautes qui ne sont pas incluses dans 6.1.2./6.1.4./6.1.5./6.1.6. ou dans des règles spécifiques, doivent faire la première fois l'objet d'un avertissement.
Toute faute suivante dans une série de 25 plateaux sera chaque fois pénalisée d'une déduction de 1 plateau.

6.1.8. Disqualification.

Toute conduite anti sportive ou tentative délibérée de contourner l'esprit de ces règles peuvent amener à un avertissement, une pénalité, ou la disqualification de la compétition sur décision du jury ou du jury d'appel.

6.4. Epreuve de skeet

La planche de skeet comporte 6 tireurs désignés par tirage au sort (voir 7). Les planches incomplètes ne seront pas complétées par des tireurs hors compétition.

6.4.1. Distances, angles et hauteur des plateaux.

Les lanceurs doivent être réglés avant le début de la compétition selon les spécifications du RGT 3.2.1.
Les réglages doivent être examinés, approuvés et scellés par le jury plateau.
L'entrée des cabanes est interdite aux tireurs, entraîneurs ou officiels des équipes après que le jury a examiné les réglages des lanceurs.

6.4.2. Minuterie.

Les lanceurs doivent être déclenchés par un dispositif électrique ou acoustique installé de façon que l'opérateur (puller) puisse voir et entendre les tireurs.
Pour les épreuves ISSF une minuterie automatique doit être utilisée (RGT 3.2.1.6.). Ce dispositif doit permettre le départ des plateaux dans un délai indéfini allant de 0 à 3 secondes après l'appel du tireur et il doit être conçu de telle façon, qu'un seul contacteur soit utilisé pour l'envoi des doublés.

6.4.3. Position de tir.

Jusqu'à l'apparition du plateau, le tireur doit se tenir dans la position "PRET" avec les deux pieds à l'intérieur du poste de tir et tenant l'arme avec les deux mains.
La crosse de l'arme doit être en contact avec le corps et le talon de la crosse doit être **sur et au dessous** de la bande repère et rester dans cette position jusqu'à l'apparition du plateau.

6.4.3.1. Repère de position.

Aucune prolongation de la crosse n'est autorisée.
Pour faciliter le contrôle par le juge-arbitre de la position de la crosse de l'arme, un repère d'environ 25 à 30cm de long sur 2 à 3cm de large devra être apposé en permanence sur le côté droit du vêtement extérieur (gauche pour un gaucher) à la hauteur du sommet de l'os de la hanche (crête iliaque).
Le vêtement extérieur sera toute veste de tir, gilet, chandail, chemise, ... porté par le tireur et visible par le juge-arbitre et le jury pendant le tir.

6.4.3.2. Déclenchement.

Quand le tireur est prêt à tirer, il doit clairement annoncer à haute voix "PULL", "LOS", "GO" ou tout autre signal ou commandement. Après quoi, les plateaux doivent être lancés après une période non définie ne dépassant pas 3 secondes (voir RGT 3.2.1.6.).

6.4.3.3. Délais.

Le tireur doit se mettre en place à son poste de tir de lui-même, charger son arme et appeler son plateau dans les **15 secondes** après que le tireur précédent ait lui-même quitté le poste ou que le juge-arbitre ait donné le signal de commencer le tir.
Les doublés à tirer du même poste que des simples doivent l'être le plus vite possible sans excéder **10 secondes** entre simples et doublés.

Si les délais ne sont pas respectés, la pénalité prévue en 6.1.7. sera appliquée.

6.4.3.4.Position irrégulière.

Si la position du tireur ou de l'arme n'est pas conforme à la règle 6.4.3. ou si le temps limite (voir 6.4.3.3.) est dépassé, l'arbitre doit annoncer "NO BIRD" ou "STOP" avant le tir. Puis informer le tireur de l'infraction commise, donner un avertissement verbal et montrer le carton jaune s'il s'agit du premier avertissement dans la série. L'avertissement est ensuite noté sur la feuille de match de la série.

6.4.3.5.Plateau d'essai.

Au début de la compétition, les tireurs peuvent se rassembler au poste 1 où ils pourront observer un plateau régulier de chacune des cabanes.

Un tireur peut également demander le lancement d'un plateau d'essai après chaque plateau irrégulier ou après une interruption due à des difficultés techniques.

6.4.4.Programme de tir.

1. Un SIMPLE est un plateau lancé de l'une des cabanes.

2. Un DOUBLE comprend 2 plateaux simultanés depuis chaque cabane.

3. On ne peut tirer **qu'un seul coup** sur chaque plateau.

4. Le plateau doit être lancé dans un délai de 0 à 3 sec. après l'appel.

5. Si un plateau n'est pas lancé dans le délai requis, le tireur peut le refuser en changeant sa position de tir. Suivre ou pointer l'arme sans tirer vers le plateau lancé trop tôt ou trop tard n'est pas autorisé.

6. Chaque planche doit commencer dans l'ordre prévu par le tirage au sort.

7. Chaque tireur commence du poste 1 au 8, selon la séquence suivante:

Poste 1 1 simple de la cabane Haute et 1 doublé : tiré cabane Haute puis Basse

Poste 2 1 simple de la cabane Haute et 1 doublé : tiré cabane Haute puis Basse

Poste 3 2 simples : cabane Haute puis Basse et 1 doublé : tiré cabane Haute puis Basse

Poste 4 2 simples : cabane Haute puis Basse et 1 doublé : tiré cabane Haute puis Basse

Poste 5 2 simples : cabane Haute puis basse et 1 doublé : tiré cabane Basse puis Haute

Poste 6 1 simple de la cabane Basse et 1 doublé : tiré cabane Basse puis Haute

Poste 7 1 doublé : tiré cabane Basse puis Haute

Poste 8 1 simple de la cabane Haute et 1 simple de la cabane Basse

8. Aucun tireur de la planche ne pourra avancer au poste de tir avant son tour, avant l'ordre du juge-arbitre ou avant que le tireur précédent n'ait terminé son tir et quitté le poste.

Aucun tireur ne pourra passer au poste suivant tant que tous les tireurs n'auront pas tiré au poste précédent.

Procédure de tir au poste 8:

Lorsque les tireurs de la planche avancent vers le poste 8, ils doivent se tenir derrière le juge-arbitre, dans l'ordre de tir et sur une droite imaginaire reliant le centre du poste 8 à celui du poste 4.

Le premier tireur doit se mettre en position normale sur le poste 8 et, après chargement d'une seule cartouche tirer le plateau de la cabane haute.

Il fait ensuite une rotation à droite dans le sens des aiguilles d'une montre vers le point de croisement.

Il se met en position pour la cabane basse et, après chargement d'une seule cartouche tire le plateau de la cabane basse.

Il va prendre place à l'arrière de la ligne des tireurs en attente.

Chaque tireur fait ensuite de même dans l'ordre de passage de la planche.

6.4.5.Nombre de cartouches.

Dans le cas d'infraction, la règle 6.1.7. sera appliquée.

6.4.5.1.

Une cartouche pour le simple aux postes 1, 2, 6.

6.4.5.2.

Deux cartouches pour les simples aux postes 3, 4 et 5.

Deux cartouches pour les doublés aux postes 1,2,3,4,5,6 et 7.

6.4.5.3.

Une cartouche au poste 8 pour le premier simple de la cabane haute puis une cartouche sur le simple de la cabane basse.

6.4.5.4.

Lors du tir d'un simple avec l'arme chargée à 2 cartouches, le tireur ne doit pas ouvrir son arme après le tir du premier simple et avant d'appeler le deuxième plateau.

Dans chaque série de 25, le tireur qui ouvre son arme par inadvertance ou délibérément, sera averti puis pour chaque faute suivante le plateau sera compté "MANQUE" (voir 6.1.7. et 9.6.).

Dans le cas de "NO BIRD" pour un simple, le tireur peut ouvrir son arme et se repositionner.

6.4.5.5.

Aux postes 1 et 8 uniquement, le tireur peut épauler et viser pendant quelques secondes pour les simples et doublés et au poste 8 pour la cabane haute ou pour la cabane basse.

Après cela, le tireur doit reprendre la position d'attente (6.4.3.1. et 6.4.3.2.) avant d'appeler le plateau.

6.4.6.Plateau irrégulier.

1.C'est un plateau qui, même s'il n'est pas cassé au départ, n'est pas conforme à la définition d'un plateau régulier (voir 6.0.2).

2.Deux plateaux lancés au départ d'un simple.

6.4.7.Doublé régulier.

Plateaux réguliers lancés simultanément de chaque cabane.

6.4.8.Doublé irrégulier.

Un ou les deux plateaux sont irréguliers.

Un seul plateau est lancé.

6.4.9.Plateau "TOUCHE".

Un plateau est déclaré "TOUCHE" si, il est lancé et tiré selon les règles et qu'au moins un morceau visible s'en est détaché à l'intérieur des limites de tir.

6.4.10.Plateau "MANQUE".

Un plateau est déclaré "MANQUE" quand:

1.Non atteint durant son vol ou touché à l'extérieur des limites de tir

2.Il a été simplement "fumé" sans qu'aucun fragment ne s'en soit détaché

3.Le tireur n'a pas tiré le plateau régulier qu'il a appelé.

4.Le tireur n'a pas tiré après avoir ôté la sécurité, de charger ou d'armer.

5.Quand lors d'un doublé (ou simple nécessitant de charger à 2 cartouches), le 2^e coup ne peut être tiré car:

-Le tireur a oublié d'introduire une seconde cartouche dans son arme

-Le tireur a oublié de dégager l'arrêt du magasin d'un fusil semi-auto

-Le recul du 1^{er} coup a fait glisser la sécurité

-Utilisant une seule détente, le tireur ne l'a pas relâchée suffisamment

-Il existe une quelconque raison imputable au tireur

6.Le tireur a ouvert l'arme ou touché la sûreté avant l'examen du juge-arbitre après un mauvais fonctionnement (voir 8.1.)

7.A partir du 3^e mauvais fonctionnement de l'arme ou de la cartouche pour le même tireur dans la série de 25 plateaux, même si celui-ci a changé d'arme ou de munitions (voir 8.5.).

8.Le tireur n'a pas tiré pour toute autre raison qui lui est imputable

9.Les plateaux ont été tirés dans l'ordre inverse à celui prévu. Dans ce cas les deux plateaux sont comptés "MANQUE".

10.La position d'attente du tireur n'est pas conforme à la règle 6.4.3.1. et celui-ci a déjà été averti pour cette raison dans la même série (voir 6.1.).

6.4.11. Plateau "NO BIRD"

Tout plateau qui n'a pas été lancé conformément aux règles est déclaré "NO BIRD" et cette décision est toujours une responsabilité du juge-arbitre.

1.Un plateau déclaré "NO BIRD" par le juge-arbitre doit toujours être répété que le tireur ait tiré ou non et qu'il ait touché ou manqué le plateau.

2.Si un plateau est déclaré "NO BIRD", un autre plateau doit être lancé de la même cabane.

6.4.12. Plateau répété (que le tireur ait tiré ou non)

1.Un plateau cassé émerge (6.0.3.).

2.Le plateau est lancé de la cabane non prévue.

3.Deux plateaux sont lancés au lieu d'un simple.

4.Le plateau est d'une couleur distinctement différente de celle des autres utilisés pour la compétition et l'entraînement.

5.L'un ou l'autre plateau du doublé est irrégulier.

6.Un seul plateau est lancé pour un doublé.

7.Le tireur ne tire pas à son tour.

8.Sur un plateau simple, les deux coups sont tirés simultanément. Après deux erreurs semblables dans la même série, le plateau sera considéré "MANQUE" qu'il ait été touché ou non (voir 8.4.).

6.4.13.Plateau répété (si le tireur n'a pas tiré)

1.-Le plateau est lancé avant que le tireur n'appelle.

-Le plateau n'est pas lancé dans les 3 secondes suivant l'appel du tireur et celui-ci le refuse selon la règle 6.4.4.

Si le tireur a tiré, (en simple ou en doublé), le résultat doit être enregistré et aucune réclamation ne sera admise si le lancement est prétendu trop rapide ou tardif, à moins que le juge-arbitre n'ait crié distinctement "NO BIRD" avant le tir dans le cas d'un lancer trop rapide ou à la sortie des plateaux dans le cas d'un lancer tardif.

2.La position du tireur ou de son arme n'est pas conforme (6.4.3.1.) et il n'a pas encore été averti au cours de la même série (voir 6;1.7.).

3.Des oscillations du plateau provoquent une trajectoire irrégulière ou une vitesse insuffisante (voir 6.4.6.);

Si le tireur a tiré (en simple ou en doublé), le résultat doit être enregistré et aucune réclamation ne sera admise si l'irrégularité prétendue consiste en un simple écart de la trajectoire.

4.Un incident de tir se produit à la suite d'un mauvais fonctionnement de l'arme ou des munitions non imputable au tireur. A partir du 3^e incident, au cours d'une série de 25 plateaux que le tireur ait changé ou non de cartouche, le plateau sera compté "MANQUE" (voir 8.5.).

6.4.14.Plateau répété (le tireur a tiré)

1.Le tireur a été visiblement dérangé.

2.Le juge-arbitre n'est pas capable, pour quelque raison que ce soit, de décider si le plateau est "TOUCHE" "MANQUE" ou "NO BIRD". Dans ce cas, avant de prendre une décision finale, il doit toujours consulter les assistants.

3.Le coup part involontairement avant que le tireur, arrivé à son tour, n'ait appelé son plateau.

Le coup tiré accidentellement peut être la raison d'une pénalité ou d'une disqualification pour arme ou manipulation dangereuse.

6.4.15. Application des règles aux doublés.

Les articles de 6.4.4.4. à 6.4.14.4. s'appliquent également aux doublés et doivent être interprétés de la manière suivante:

6.4.15.1. Doublé répété.

Le doublé doit être déclaré "NO BIRD" et le tireur doit le répéter pour déterminer le résultat des deux tirs quand:

1. Le premier plateau est régulier et le second est irrégulier, qu'ils soient touchés ou non.

2. Un mauvais fonctionnement de l'arme ou une cartouche défectueuse empêche le tir du premier plateau.

3. L'un ou l'autre plateau est irrégulier. Si le tireur tire les 2 plateaux, le résultat du doublé sera enregistré et aucune réclamation ne sera admise si l'irrégularité prétendue ne concerne qu'un écart de trajectoire, une vitesse initiale insuffisante ou un lancer prématuré ou tardif.

4. Le tireur manque son 1^o plateau et celui-ci entre en collision avec le 2^o plateau avant que le tireur tire son 2^o coup ou si des fragments du premier plateau touché brisent le second plateau avant le 2^o coup.

6.4.15.2. Doublé manqué.

1. Quand le 3^o ou ultérieur mauvais fonctionnement survient pour le tireur dans la même série et empêche le tireur de tirer:

- le 1^o coup = "MANQUE" + "MANQUE".

- le 2^o coup = ("TOUCHE" ou "MANQUE") + "MANQUE".

2. Le tireur omet de tirer un doublé régulier sans raison évidente = "MANQUE" + "MANQUE".

3. Le tireur omet de tirer le second plateau sans raison évidente = ("TOUCHE" ou "MANQUE") + "MANQUE".

4. 1^o coup "MANQUE" et 2^o coup non tiré en raison d'un défaut d'arme ou de cartouche = doublé répété et seul le 2^o coup enregistré.

5. Les deux coups partent simultanément (que le premier ou les deux plateaux aient été touchés ou non) = doublé répété pour déterminer le résultat des deux tirs.

Au 3^o incident dans la série = ("TOUCHE"/"MANQUE") + "MANQUE".

6. Le tireur touche les 2 plateaux avec le même coup = doublé répété.

Au 3^o incident semblable sur le même poste = "TOUCHE" + "MANQUE".

7. Le tireur manque le 1^o plateau et casse accidentellement le 2^o avec le même coup = 1^o manqué et doublé répété pour le résultat du 2^o plateau.

Au 3^o incident semblable sur le même poste = "MANQUE" + "MANQUE".

7.0. PREPARATIFS DE LA COMPETITION.

7.3. Skeet

7.3.1. Individuel: Homme et Femme

1. Hommes: 125 plateaux en 5 séries de 25 tirés en 2 jours: 75+50
2. Femme: 75 plateaux en 3 séries de 25 tirés en 1 jour uniquement.

7.3.3. Equipes: Hommes et Femmes

Les équipes se composent de 3 tireurs.

Le classement est établi sur l'addition des 3 résultats individuels sur les 125 premiers plateaux pour les hommes et 75 pour les femmes.

7.4. Ordre de tir et formation des planches

7.4.1.

Une planche est composée normalement de 6 tireurs excepté quand le tirage au sort n'a pas permis une répartition égale des nations.

7.4.2.

Autant que possible, le tirage au sort se fera de façon que les tireurs de chaque pays soient répartis et qu'aucune planche ne contienne plus d'un tireur d'une nation.

7.4.3.

Les tirages seront effectués par le jury un jour déterminé et annoncé de manière à ce que les délégués des différentes nations puissent y assister. Leur présence n'est toutefois pas obligatoire.

7.4.4. A l'heure annoncée, le jury procède au tirage au sort en présence ou non des officiels des équipes.

7.4.5.

L'ordre de tir dans les planches peut également être changé de jour à jour à la discrétion de l'organisation de la compétition. Ceci peut être fait en inversant l'ordre des membres de chaque planche, soit en intervertissant les planches.

7.5. Présence du tireur.

Il incombe au tireur de se présenter sur le pas de tir désigné à l'heure exacte, avec suffisamment de munitions et l'équipement nécessaire.

7.6. Interruption de tir.

Une fois le tir commencé, il doit se poursuivre conformément au programme et sans interruption à moins d'incident mécanique.

Dans le cas de forte pluie ou d'orage, seul l'arbitre principal avec l'approbation du Jury, peut interrompre le tir.

8.0. INCIDENTS (mauvais fonctionnements).

8.1. Procédure

En cas de raté d'un coup, quelle qu'en soit la raison, le tireur doit rester en place avec le canon pointé vers la zone de tir sans ouvrir l'arme ou toucher la sécurité jusqu'à ce que l'arbitre ait inspecté le fusil.

8.2. Fusils défectueux et mauvais fonctionnements.

8.2.1. Armes défectueuses

Un fusil doit être considéré défectueux si:

1. Sécurité insuffisante lors du tir.
2. Défaut d'inflammation de la charge de poudre.
3. Pas d'éjection en raison d'un défaut mécanique.

8.2.2.

Ne sont pas considérés comme mauvais fonctionnements:

1. Fausse manœuvre du tireur.
2. Cartouche placée dans la mauvaise chambre.
3. Etui vide dans la ou les chambres.

8.2.3.

Les décisions concernant les armes défectueuses ou les mauvais fonctionnements doivent être prises par le juge-arbitre (voir 5;3.1.)

8.3. Munitions

Les décisions concernant les mauvais fonctionnements de munitions doivent être prises par le juge-arbitre.

Quand la trace du percuteur est clairement identifiable, les incidents suivants sont considérés comme des mauvais fonctionnements.

1. Seule l'amorce a été mise à feu.
2. Absence de poudre.
3. Charge de poudre non enflammée.
4. Les composants de la charge sont restés dans le canon.
5. Les cartouches de mauvais calibre ne sont pas considérées comme défectueuses. Placer une cartouche de calibre 20 ou 16 dans un fusil de calibre 12 est dangereux et peut exposer le tireur à des pénalités pour manquement négligent d'armes.

8.4. Procéder après déclaration d'un mauvais fonctionnement

8.4.1.

Si le juge-arbitre décide que l'arme est défectueuse ou que le mauvais fonctionnement de l'arme ou de la cartouche ne sont pas imputables au tireur et si l'arme n'est pas réparable suffisamment rapidement le tireur peut utiliser une autre arme approuvée s'il peut l'obtenir dans les 3mn qui suivent la déclaration hors service de son arme.

8.4.2.

Sinon le tireur peut, après autorisation du juge-arbitre, quitter la planche et terminer les plateaux restants de la série à un moment fixé par le juge-arbitre.

8.5. Nombre de mauvais fonctionnements admis

8.5.1.

Le tireur a droit au maximum à 2 mauvais fonctionnements par série, qu'il ait changé ou non d'arme ou de munitions.

8.5.2.

Après 2 mauvais fonctionnements, si le plateau est régulier, il sera déclaré "MANQUE" que le tireur ait essayé de tirer ou non.

9.0. REGLES DE CONDUITE POUR LES PARTICIPANTS

Les règles de conduite traitent de la discipline au poste de tir, des infractions et règlements de sécurité. Les détails sont donnés au chapitre 9 du RTG.

Dans le cas d'infraction, un avertissement (carton jaune) peut être infligé par un membre du jury ou l'arbitre du stand.

Pénalités, déductions et disqualifications sont infligées uniquement par le jury ou le jury d'appel.

9.1. Responsables d'équipes

Les responsables d'équipe doivent connaître parfaitement les règlements et le programme des tirs. Ils doivent veiller à ce que leurs tireurs se présentent au poste de tir à l'heure prescrite avec l'équipement approprié.

Si une petite équipe n'a pas de responsable non tireur, un des tireurs peut être désigné avant le début de la compétition.

9.2. Coaching

Les entraîneurs et responsables d'équipes ne sont pas admis à l'intérieur des zones de tir et le coaching est interdit.

9.2.1.Équipement producteur de son:

Seuls les appareils réducteurs de son peuvent être portés: radios, enregistreurs ou tous types d'appareils de communication ou de production de son sont interdits pendant la compétition et l'entraînement officiel.

9.2.2.Téléphones ou radios

Dans la zone de compétition l'usage par les compétiteurs, entraîneurs ou officiels des équipes de téléphones portables, de radios mobiles ou autres appareils similaires est interdit. Tous les portables doivent être coupés.

9.3.Règles de manipulation des armes

9.3.1.

Les armes même vides doivent être manipulées avec la plus grande précaution.

9.3.2.

Les fusils doivent être transportés ouverts pour les conventionnels à deux canons ou culasse (verrou) ouverte pour les semi-automatiques et avec la bouche de l'arme dirigée dans une direction sûre vers le haut ou vers le sol.

9.3.3.

Les armes non utilisées doivent être placées sur un râtelier.

9.3.4.

Il est interdit de toucher ou de manier le fusil d'un concurrent sans sa permission, sauf application de la règle 2.4

9.4.Tirs ou visées

9.4.1.

Les visées ne sont autorisées qu'au poste de tir ou dans une zone prévue

9.4.2.

Le tireur ne peut tirer que si son tour est arrivé et quand le plateau a été lancé.

9.4.3.

Viser ou tirer le plateau d'un autre tireur est interdit.

9.4.4.

Viser ou tirer délibérément un oiseau ou un animal vivant est interdit.

9.4.5.

L'essai de tir de l'arme n'est permis qu'une fois avant la première série de compétition et seulement avec la permission du juge-arbitre.

9.5.Chargement

Les cartouches ne peuvent être placées dans aucune partie de l'arme avant que le tireur soit en place à son poste de tir avec l'arme pointée vers la zone de vol des plateaux et après l'autorisation du juge-arbitre de charger ou tirer.

9.6.Déplacement des armes.

Le tireur ne doit pas quitter le poste de tir avant d'avoir ouvert son fusil.

Quand le tir est interrompu, le fusil doit être ouvert et aucune arme ne doit être fermée jusqu'à ce que l'ordre de continuer ait été donné.

9.7.Conversation.

Les tireurs ne doivent provoquer aucune interruption du tir autre que celles prévues par ce règlement et doivent limiter leur conversation à appeler leurs cibles, annoncer "PRET", faire une réclamation ou répondre au juge-arbitre.

10.0. CONTROLE DES ARMES ET EQUIPEMENTS.

Voir 4.1 - 4.2 - 4.3 et 4.4

11.0. CLASSEMENT.

11.1.Epreuves individuelles

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

A la fin de l'épreuve, le total de plateaux touchés par chaque tireur doit être inscrit et les résultats classés par ordre numérique décroissant.

11.2.Epreuves par équipes

Les scores de chaque membre de l'équipe doivent être enregistrés selon la procédure indiquée dans la règle 11.1.

Les résultats des équipes doivent être classés par ordre numérique décroissant en fonction du total des plateaux cassés par tous les membres de chaque équipe;

11.3.Classement

Le classement est établi officiellement sur chaque stand pour chaque série de 25 plateaux ou doublés.

Au cours des championnats ISSF le classement doit être tenu chaque stand par deux personnes distinctes, l'une tenant la feuille de marque officielle et l'autre un grand tableau à l'attention des tireurs et des spectateurs. La personne qui tient la feuille de marque officielle doit se tenir à l'arrière de la ligne de tir près du juge-arbitre.

Chaque marqueur doit tenir feuille de marque ou tableau indépendamment l'un de l'autre sur la base des décisions du juge-arbitre.

A la fin de chaque série, les résultats doivent être comparés et tout litige doit être réglé avant que la feuille de marque ne soit remise au bureau de classement.

En cas de divergence, c'est le score du grand tableau qui prévaut.

C'est le rôle de l'assistant placé près du grand tableau de veiller à ce que le marqueur inscrive correctement les décisions du juge-arbitre.

11.4.Signature

Lorsqu'une série est terminée et que les résultats ont été comparés et lus à haute voix, le juge-arbitre et chacun des tireurs doivent signer ou marquer la feuille de résultats de façon qu'elle puisse être envoyée rapidement au bureau de classement.

Si le tireur omet de signer la feuille avant de quitter le stand, il perdra tout droit de contestation du score sauf en cas de transcription erronée depuis la feuille de classement.

11.5.Bureau de classement

Quand les épreuves font partie des grandes compétitions comme les jeux olympiques ou les championnats du monde, les travaux de classement sont de la responsabilité du bureau de classement qui est chargé de:

11.5.1.

Etablir la liste des tireurs et leur attribuer des numéros de dossard.

11.5.2.

Aider le jury dans la constitution des planches lors du tirage au sort.

11.5.3.

Préparer les feuilles de marque pour chaque planche.

11.5.4.

Veiller à ce que chaque feuille de marque soit attribuée à la bonne planche sur le bon stand.

11.5.5.

Recevoir et vérifier les résultats et totaliser les plateaux cassés en fin de série.

11.5.6.

Transcrire immédiatement les résultats sur le tableau d'affichage public.

Totaliser chaque jour les résultats officiels dans les délais les plus courts.

11.5.7.

Etablir un bulletin des résultats provisoires à distribuer chaque jour à la presse et aux officiels des équipes.

11.5.8.

Etablir et publier un bulletin final dès la clôture des épreuves, en tenant compte du délai limite de dépôt des réclamations.

11.5.9.

Le bureau de classement doit publier dès que possible le palmarès final qui doit comporter le nom de famille au complet, le prénom complet (sans abréviation), le numéro de dossard et la nation de chaque tireur.

11.5.10.

Une copie de la liste officielle des résultats de chaque épreuve doit être envoyée au secrétariat de l'ISSF par fax immédiatement après avoir été vérifiée et pas plus tard que la fin du jour de l'épreuve.

11.5.11.

Trois copies de la liste complète des résultats officiels doivent être envoyées au secrétariat de l'ISSF, dès la clôture de la compétition et au plus tard trois jours après l'achèvement de celle-ci.

12.0. BARRAGES.

Les égalités dans les épreuves olympiques (RG 3.2) seront départagées après les qualifications et avant la finale selon le RTP Finale.

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

Les scores parfaits ne seront pas départagés.

Les égalités seront départagées par une épreuve supplémentaire.

Tous les tireurs à égalité pour la troisième place seront classés selon le résultat de l'épreuve de barrage.

Si l'horaire du barrage n'est pas annoncé d'avance, les tireurs impliqués doivent rester en contact avec le jury, soit personnellement soit par l'intermédiaire de leur responsable d'équipe, afin d'être prêts lorsque le barrage est annoncé. Les barrages débiteront au maximum 30mn après la fin du tir.

12.1.Barrages individuels

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

Dans le cas de non respect du délai, les pénalités prévues en 6.1.7. seront appliquées.

12.1.3.Skeet.

Si 2 ou plusieurs tireurs sont à égalité pour les 3 premières places, ils devront tous tirer des doublés réguliers, en séquence sur les postes 3-4-5 dans l'ordre de départ décidé par le jury. Chaque tireur à égalité doit tirer au même nombre de postes et sur le même nombre de doublés. Le perdant est celui qui touche le plus petit nombre de plateaux sur le poste de tir respectif.

12.1.4.

Les égalités individuelles de la 4^e à la 6^e place seront départagées par une épreuve de barrage conforme aux règles 12.1.1. Les égalités individuelles pour les 7^e et 8^e places seront départagées par:

- Les résultats de la dernière série de 25 plateaux (25 doublés pour les hommes et 2 pour les femmes dans le double trap).
- Si l'égalité continue, on tient compte de l'avant dernière série et ainsi de suite
- Si le résultat de toutes les séries est égal, le classement sera déterminé en remontant à partir de la première cible de la dernière série (puis de la précédente et ainsi de suite) jusqu'à ce qu'on rencontre un "MANQUE" et le tireur qui aura enregistré le plus grand nombre de plateaux touchés consécutifs sera le mieux classé.

Note: Si une épreuve de barrage a été nécessaire pour déterminer les 6 participants à la finale, c'est le résultat de ce barrage qui fixera le classement pour les 7^e et 8^e places.

12.1.5.

Les tireurs à égalité à partir de la 9^{ème} place et les suivantes, seront inscrits par ordre alphabétique (latin) et classés à égalité en laissant le nombre approprié de places vacantes au-dessous avant d'inscrire la place suivante.

12.2.Barrages par équipes

Si 2 ou plusieurs équipes sont à égalité pour les trois premières places, elles seront départagées par l'addition des scores de la dernière série de 25 plateaux ou doublés, puis celui de la série précédente, jusqu'à ce que l'égalité disparaisse.

12.2.1.

Les équipes à égalité pour la 4^e place et les suivantes, seront inscrites par ordre alphabétique des noms abrégés ISSF (CIO). Le rang sera inscrit comme prévu en 12.1.5.

13.0. RECLAMATIONS ET APPELS.

13.1. Réclamation sur le score

Lorsqu'un tireur n'est pas d'accord avec la décision d'un juge-arbitre, il peut réclamer en levant le bras et en déclarant "RECLAMATION".

Le juge-arbitre doit alors interrompre provisoirement le tir et prendre une décision après avoir consulté ses assistants.

La décision du juge-arbitre concernant l'enregistrement d'un plateau en "TOUCHE" ou "MANQUE" est définitive et sans appel.

Il n'est pas permis de ramasser des plateaux sur le terrain pour déterminer si ils ont été touchés ou non.

13.2.Tir sous réclamation

Excepté si cela concerne un plateau touché ou manqué, si le tireur ou son responsable d'équipe n'est pas d'accord avec la décision du juge-arbitre, il ne doit pas retarder le tir. On doit noter sur la feuille de marque que le tireur continue après réclamation et celle-ci doit être tranchée par le jury.

13.3.Procédure de réclamation

Les réclamations auprès du jury peuvent être présentées verbalement ou par écrit. Dans les deux cas, elles devront être accompagnées d'une caution financière (voir RGT 13.2).

Une réclamation écrite doit d'abord être soumise à la décision du jury avant toute présentation au jury d'appel.

Si la réclamation est acceptée, la caution sera restituée.

Si la réclamation est rejetée, la caution sera reversée au comité d'organisation accompagnée de la réclamation écrite et de la décision du jury.

13.4.Appel

Si le tireur ou le responsable d'équipe n'est pas satisfait de la décision du jury, il peut réclamer par écrit auprès du jury d'appel (voir RTG 13.4).

Note: Pour les détails sur les procédures de réclamation ou d'appel, voir RTG13.

14.0. PROTOCOLE : RECOMPENSES ET RECORDS.

14.1.Etablissement des records.

Des records du monde peuvent être établis au cours des championnats ISSF et des Olympiques (voir RG 10.0).

14.2.Epreuves éliminatoires ou finales

Les records du monde individuels peuvent être établis aussi bien au cours d'éliminatoires qu'au cours des compétitions finales des championnats ISSF.

14.3.Rapport du délégué technique

Le ou les délégués techniques de l'ISSF doivent préparer lors du championnat un rapport exact des records mondiaux ou olympiques nouvellement établis. Ce rapport doit confirmer que règles et règlements ISSF ainsi que le programme ont bien été respectés.

14.4.Records masculins et féminins;

Les records du monde féminins sont établis dans les épreuves féminines programmées.

Les records du monde masculins sont établis dans les épreuves masculines programmées.

14.5.Records juniors.

Les records du monde juniors garçons et juniors filles peuvent être établis dans les épreuves pour hommes ou pour dames ou dans des épreuves spéciales pour juniors des championnats ISSF. Ces épreuves juniors ne seront reconnues que si la participation minimum est de 10 tireurs par épreuve individuelle et 3 équipes dans les épreuves par équipe (RG 10.2).

14.6.Homologation.

Les records du monde individuels seront homologués si au minimum 15 tireurs participent à l'épreuve, et les records du monde par équipe seront homologués si au minimum 5 équipes participent à l'épreuve (voir RG 10).

14.7.Titres et médailles.

14.7.1.

Selon les règles du CIO, titres et médailles olympiques ne seront décernés qu'à titre individuel. Les épreuves olympiques sont énumérées dans le RG 3.2.

14.7.2.

La liste des disciplines tirées au cours des championnats du monde figure au RG 3.3. et les titres et médailles décernés sont définis dans le RG 9.2.

14.7.3.

Les titres et médailles masculins et féminins des championnats du monde, ne seront décernés que si:

- au minimum 15 tireurs participent à l'épreuve individuelle (10 en junior)
- au minimum 5 équipes participent à l'épreuve par équipe (3 en junior)

Si ces minima ne sont pas atteints, l'épreuve sera déclarée être une "compétition internationale" de la nation qui l'a organisée.

15.0. RELATIONS AVEC LES MEDIA.

15.1.Information.

Il y a lieu de faciliter la tâche des représentants de la presse, de la radio et de la télévision, de les assister et de coopérer avec eux, afin d'assurer une bonne information. Toutefois, pendant les compétitions, les concurrents ne doivent pas être dérangés par les photographes et / ou les interviews.

15.2.Résultats.

Le bureau de classement doit publier aussi souvent que possible les résultats définitifs exacts. Ceux-ci doivent mentionner le nom de famille, le prénom, le numéro de dossard et le pays d'appartenance de chaque tireur (voir 11.0.1). Ces résultats doivent être mis à la disposition des médias.

15.3.Dossard.

Tous les tireurs doivent porter un numéro d'identification ou de dossard dans le dos et au dessus de la ceinture pendant toute la durée de la compétition.

15.4.Tableaux d'affichage

Les scores successifs, provisoires puis définitifs doivent être affichés sur de grands tableaux permettant aux tireurs, aux spectateurs et aux représentants des médias d'être à tout moment informés. Ces tableaux doivent être installés à proximité des stands où ont lieu les compétitions, mais à une distance convenable pour éviter de déranger les tireurs.



[RETOUR AU SOMMAIRE](#)