

RÈGLES PLATEAU I.S.S.F.

FOSSE- AUTO TRAP - DOUBLE TRAP - SKEET



ÉDITION 2006 (2)

Mise à jour de Robert.GÉRARD (CNA) et Michel.GIGANDON (CNA)

Édition **avril 2006**

Fédération Française de Tir 38 Rue Brunel 75017 PARIS Tél. : +33 (0)1 58 05 45 45 Fax : +33 (0)1 55 37 99 93

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

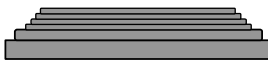
Note: Quand des figures ou des tableaux contiennent une information spécifique, celle-ci a la même valeur qu'une règle numérotée.

Les dernières modifications sont imprimées en rouge.

Les directives particulières à la FFTIR figurent en italiques

SOMMAIRE

9.1. GÉNÉRALITÉS.....	1	9.13.2. Cartons de sanction.....	15
9.2. SÉCURITÉ.....	1	9.13.3. AVERTISSEMENT (carton jaune).....	15
9.2.1. Règles de sécurité générales.....	1	9.13.4. DÉDUCTION (carton vert).....	15
9.2.2. Règles de sécurité plateau.....	1	9.13.5. DISQUALIFICATION (carton rouge).....	16
9.2.3. Visée.....	1	9.13.6. DISQUALIFICATION en finale.....	16
9.2.4. Mécanisme de "détente à relâchement".....	1	9.13.7. IMPRIMES DE RECLAMATION.....	16
9.2.5. Tirs.....	2	9.13.8. Droit de réclamation.....	16
9.2.6. Commandement "STOP".....	2	9.13.9. Désaccord avec une décision de l'arbitre.....	16
9.2.7. Autres commandements.....	2	9.13.10. Conduite des officiels.....	16
9.2.8. Protection de l'ouïe.....	2	9.13.11. Réclamations au Jury.....	16
9.2.9. Protection des yeux.....	2	9.13.12. Appels.....	16
9.3. STANDS ET CIBLES.....	2	9.14. ÉPREUVE FOSSE.....	17
9.4. FUSILS, ÉQUIPEMENTS ET MUNITIONS.....	3	9.14.1. Conduite d'une série de Fosse.....	17
9.4.1. Généralités.....	3	9.14.2. Procédure.....	17
9.4.2. Fusils.....	3	9.14.3. Temps limite.....	17
9.4.3. Munitions.....	3	9.14.4. Distances, angles et élévation des plateaux.....	17
9.5. OFFICIELS DE LA COMPÉTITION.....	4	9.14.5. Particularités de réglage des stands Fosse.....	17
9.5.1. Généralités.....	4	9.14.6. Plateau refusé.....	18
9.5.2. Devoirs et fonctions du Jury.....	4	9.14.7. "NO BIRD".....	18
9.5.3. Directeur de la compétition.....	4	9.14.8. Décharges simultanées.....	19
9.5.4. Arbitre Principal.....	4	9.14.9. Plateau "MANQUE".....	19
9.5.5. Arbitres.....	5	9.15. ÉPREUVE AUTO TRAP.....	20
9.5.6. Appel contre une décision de l'arbitre.....	5	9.15.1. Conduite d'une série d'Auto Trap.....	20
9.5.7. Arbitre assistant.....	5	9.15.2. Procédure.....	20
9.6. DÉFINITIONS DES ÉPREUVES.....	6	9.15.3. Temps limite.....	20
9.6.1. Programme des épreuves.....	6	9.15.4. Distances, angles et élévation des plateaux.....	20
9.6.2. Entraînement.....	6	9.15.5. Plateau refusé.....	21
9.6.3. Programmes de tir.....	6	9.15.6. "NO BIRD".....	21
9.6.4. Programmes de compétition.....	6	9.15.7. Décharges simultanées.....	21
9.6.5. Équité de la compétition.....	6	9.15.8. Plateau "MANQUE".....	21
9.6.6. Autres programmes de compétition.....	6	9.16. ÉPREUVE DOUBLE TRAP.....	22
9.7. PRÉPARATIFS DE LA COMPÉTITION.....	7	9.16.1. Conduite d'une série de Double Trap.....	22
9.7.1. Programme des tirs.....	7	9.16.2. Procédure.....	22
9.7.2. Remplacement d'un tireur.....	7	9.16.3. Temps limite.....	22
9.7.3. Interruption de tir.....	7	9.16.4. Déclenchement.....	22
9.7.4. Répartition des tireurs.....	7	9.16.5. Distances, angles et élévation des plateaux.....	22
9.8. INCIDENTS (MAUVAIS FONCTIONNEMENTS).....	8	9.16.6. Plateaux d'essai.....	23
9.8.1. Ordre d'utilisation des canons doubles.....	8	9.16.7. Doubé refusé.....	23
9.8.2. Procédure d'incident.....	8	9.16.8. "NO BIRD".....	23
9.8.3. SPARE.....	8	9.16.9. Décharges simultanées.....	24
9.8.4. Fusils défectueux et mauvais fonctionnements.....	8	9.16.10. Plateau "MANQUE".....	24
9.8.5. Incidents de munitions.....	8	9.17. ÉPREUVE SKEET.....	25
9.8.6. Procédure après mauvais fonctionnement admis.....	8	9.17.1. Conduite d'une série de Skeet.....	25
9.8.7. Nombre de mauvais fonctionnement admis.....	8	9.17.2. Procédure.....	25
9.9. RÈGLES DE CONDUITE.....	9	9.17.3. Déplacement entre les postes.....	25
9.9.1. Généralités.....	9	9.17.4. Séquence de chargement.....	26
9.9.2. Chef d'équipe.....	9	9.17.5. Temps limites.....	26
9.9.3. Coaching.....	9	9.17.6. Plateaux d'essai.....	26
9.9.4. Compétiteurs.....	9	9.17.7. Exercices de visées sur le stand.....	26
9.10. PLATEAUX.....	10	9.17.8. Trajectoires des cibles.....	26
9.10.1. Plateau régulier.....	10	9.17.9. Déclenchement.....	26
9.10.2. Plateau irrégulier.....	10	9.17.10. " POSITION PRET".....	27
9.10.3. Plateau " brisé".....	10	9.17.11. Bande repère.....	27
9.10.4. Plateau "TOUCHE".....	10	9.17.12. Plateau refusé.....	27
9.10.5. Plateau "MANQUE".....	10	9.17.13. NO BIRD.....	27
9.10.6. "NO BIRD".....	10	9.17.14. Décharges simultanées.....	28
9.11. CLASSEMENT.....	11	9.17.15. Plateau "MANQUÉ".....	28
9.11.1. Classement.....	11	9.18.....	29
9.11.2. Enregistrement des scores.....	11	9.18.1. Épreuves des Jeux Olympiques.....	29
9.11.3. Tableaux d'affichage.....	11	9.18.2. Nombre de finalistes dans chaque épreuve.....	29
9.11.4. Certification du score.....	12	9.18.3. Ordre de tir.....	29
9.11.5. Résultats.....	12	9.18.4. Commandements.....	29
9.12. EGALITES ET BARRAGES.....	12	9.18.5. Présence au pas de tir.....	29
9.12.1. Compétition avec finale.....	12	9.18.6. Horaire de départ.....	29
9.12.2. Règle du "COMPTE INVERSE".....	13	9.18.7. Tireur en retard ou absent.....	29
9.12.3. Compétitions sans finales.....	13	9.18.8. Procédure.....	29
9.12.4. Égalités par équipes.....	13	9.18.9. Plateaux "flash".....	29
9.12.5. Épreuves de barrage (shoot-offs).....	13	9.18.10. Mauvais fonctionnement d'arme ou de munition.....	30
9.12.6. Procédure de barrage Fosse.....	13	9.18.11. Réclamations.....	30
9.12.7. Procédure de barrage Auto Trap.....	14	9.18.12. Panne du stand des Finales.....	30
9.12.8. Procédure de barrage Double Trap.....	14	9.18.13. Barrages.....	30
9.12.9. Procédure de barrage Skeet.....	14	9.18.14. Palmarès.....	30
9.13. PENALITES ET RECLAMATIONS.....	15	9.19. FIGURES ET TABLES.....	31
9.13.1. Infraction aux règles.....	15	9.20. INDEX.....	33



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 tireurs, responsables d'équipes et officiels doivent être familiarisés avec le règlement ISSF et s'assurer que celui-ci est respecté. Il est de la responsabilité de chaque tireur de respecter ces règles.
- 9.1.3.** Lorsqu'une règle concerne les tireurs droitiers, l'inverse de cette règle s'applique aux tireurs gauchers.
- 9.1.4.** A moins qu'une règle ne s'applique spécifiquement à une épreuve pour hommes ou pour femmes, elle doit s'appliquer uniformément aux épreuves masculines ou féminines.

9.2. SÉCURITÉ

LA SÉCURITÉ EST DE LA PLUS HAUTE IMPORTANCE.

9.2.1. Règles de sécurité générales.

- 9.2.1.1.** Ce règlement ne fixe que les exigences de sécurité particulières formulées par l'ISSF pour être appliquées au cours des championnats ISSF. 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, responsable de la sécurité, doit connaître les principes de sécurité des stands et adopter les mesures nécessaires à leur application. **Les jurys et les arbitres**, les officiels des équipes et les tireurs doivent être informés de toutes règles particulières.
- 9.2.1.2.** La sécurité des tireurs, 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, sinon il incombe aux officiels du pas de tir de faire preuve d'autorité et aux tireurs et responsables d'équipes de les assister dans cette action.
- 9.2.1.3.** Pour garantir la sécurité, un membre du Jury ou un arbitre peut faire cesser le tir à tout moment.
Les tireurs et les capitaines d'équipes sont tenus de signaler immédiatement aux officiels du pas de tir toute situation qui pourrait être dangereuse ou causer un accident.
- 9.2.1.4.** Seul un arbitre ou un membre du Jury peut se saisir du matériel d'un tireur (y compris son arme) sans sa permission, mais en sa présence et à sa connaissance.
- 9.2.1.5.** L'arbitre et ses assistants sont responsables de l'application des règles de sécurité et de la bonne conduite des épreuves.

9.2.2. Règles de sécurité plateau

9.2.2.1. Transport des armes

- 9.2.2.1.1.** Par sécurité, les fusils - même vides- doivent toujours être manipulés avec un maximum de précautions.
- 9.2.2.1.2.** Les conventionnels à double canon doivent être transportés vides et visiblement ouverts.
- 9.2.2.1.3.** Les semi automatiques doivent être transportés vides, la culasse visiblement ouverte et le canon pointé dans une direction sûre c'est à dire uniquement vers le ciel ou vers le sol.

9.2.2.2. Armes au repos

- 9.2.2.2.1.** Les fusils non utilisés doivent être placés dans l'armurerie de stand, un casier ou une armoire fermée ou autre lieu sécurisé.

9.2.2.3. Chargement

- 9.2.2.3.1.** Les fusils ne peuvent être chargés qu'au poste de tir et après le commandement ou le signal de début de tir.
- 9.2.2.3.2.** Les cartouches ne peuvent être placées dans aucune partie du fusil avant que le tireur soit à son poste, face à la fosse avec l'arme pointée vers la zone de tir et après l'autorisation de l'arbitre.

9.2.2.4. Maniement des armes

- 9.2.2.4.1.** Le tireur ne peut pas quitter son poste avant que son arme ne soit vide et ouverte.
Si le tir est interrompu, le fusil doit être ouvert et vidé.
- 9.2.2.4.2.** Après le dernier coup et avant de placer le fusil sur un râtelier ou dans une armoire etc. le tireur doit s'assurer et l'arbitre doit vérifier avant le départ du poste de tir qu'il n'y a pas de cartouche dans la chambre ou le magasin. **Si la vérification n'a pas été effectuée, le tireur peut être disqualifié.**
- 9.2.2.4.3.** Le maniement d'armes fermées est interdit quand du personnel se trouve en avant de la ligne de tir.

9.2.3. Visée

9.2.3.1. Exercices de visée

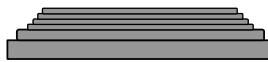
- 9.2.3.1.1.** Les exercices de visée ne peuvent être effectués qu'avec l'autorisation de l'arbitre et seulement sur le poste de tir attribué ou dans une zone prévue à cet effet.

9.2.3.2. Visées interdites

- 9.2.3.2.1.** Viser ou tirer le plateau d'un autre tireur est interdit.
- 9.2.3.2.2.** Viser ou tirer délibérément sur un oiseau vivant ou autre animal est interdit.
- 9.2.3.2.3.** Viser dans toute zone autre que celle spécifiée en 9.2.3.1.1. est interdit.

9.2.4. Mécanisme de "détente à relâchement"

- 9.2.4.1.** **L'usage d'une arme avec un mécanisme de détente à relâchement est interdit.**



9.2.5. Tirs

9.2.5.1. Les tirs ne peuvent avoir lieu que si c'est le tour du tireur et si le plateau a été lancé.

9.2.5.2. Tir d'essai (flambage)

9.2.5.2.1. Après autorisation de l'arbitre, le tir d'essai (2 coups maximum) est autorisé pour chaque tireur chaque jour de compétition immédiatement avant le début de la première série de la journée **et avant l'observation des cibles.**

9.2.5.2.2. Le tir d'essai est également autorisé pour chaque tireur avant le début des finales ou de tout barrage avant ou après finale **et avant l'observation des cibles.**

9.2.5.2.3. Les coups du tir d'essai ne doivent pas être tirés dans le sol à l'intérieur de la zone de tir.

9.2.5.3. Tir d'essai après réparation du fusil.

9.2.5.3.1. Le tir d'essai après réparation du fusil doit être organisé avec l'arbitre ou l'Arbitre Principal.

9.2.6. Commandement "STOP"

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

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

9.2.6.2. Aucun fusil ne pourra être fermé avant que l'ordre de continuer ne soit donné.

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

9.2.6.4. Tout tireur qui manie un fusil fermé après le commandement "STOP", sans autorisation de l'arbitre pourra être disqualifié.

9.2.7. Autres commandements

9.2.7.1. Les commandements dans les compétitions supervisées par l'ISSF doivent être donnés en anglais.

9.2.7.2. L'arbitre ou autre responsable de stand approprié est chargé de donner les commandements de "DÉPART", de "STOP" et autres ordres nécessaires.

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

9.2.8. Protection de l'ouïe

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

9.2.9. Protection des yeux

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

9.3. STANDS ET CIBLES.

Les spécifications des stands et des plateaux se trouvent dans les règles 6.3.2.8., 6.3.2.9.3 et 6.3.19.1 à 6.3.22.8.

**9.4. FUSILS, ÉQUIPEMENTS ET MUNITIONS****9.4.1. Généralités**

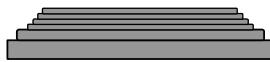
- 9.4.1.1.** Tous dispositifs, munitions et équipements non mentionnés dans les présentes règles ou contraires à l'esprit des règlements et règles ISSF ne sont pas autorisés.
- 9.4.1.2. Contrôle.**
Le Jury doit mettre en œuvre un programme de contrôle d'équipement pour vérifier les armes et les vêtements.
- 9.4.1.3.** Le Jury peut examiner à tout instant tous les articles de l'équipement d'un tireur y compris l'habillement.
- 9.4.1.4.** Les chefs d'équipe sont également tenus responsables de la conformité aux règles des équipements utilisés par leurs tireurs.

9.4.2. Fusils

- 9.4.2.1.** Tous les types de fusils à canon lisse, y compris semi-automatiques, de calibre égal ou inférieur à 12 peuvent être utilisés.
- 9.4.2.2. Bretelle.**
9.4.2.2.1. Bretelles et courroies sur les armes sont interdites.
- 9.4.2.3. Magasin.**
9.4.2.3.1. Les armes avec magasin doivent avoir celui-ci bloqué de façon qu'il ne soit pas possible d'y introduire plus d'une cartouche.
- 9.4.2.4. Changement d'arme**
9.4.2.4.1. Le changement d'une arme ou d'une pièce y compris un "choke" interchangeable est interdit dans la même série.
- 9.4.2.5. Compensateurs.**
9.4.2.5.1. L'addition de compensateurs ou autres dispositifs similaires fixés au canon est autorisée dans l'épreuve de Skeet mais interdite dans les épreuves de Fosse, Double Trap et Auto Trap.
- 9.4.2.6. Événements de canon**
9.4.2.6.1. Les canons avec événements sont acceptés si l'inspection du Jury avant la compétition les trouve conformes aux exigences ISSF.
- 9.4.2.7. Viseurs optiques.**
9.4.2.7.1. Tout dispositif fixé sur le fusil qui est grossissant ou éclaire la position future des plombs ou améliore la vision du plateau est interdit.

9.4.3. Munitions.

- 9.4.3.1. Spécifications.**
9.4.3.1.1. Les cartouches utilisées lors des compétitions ISSF doivent répondre aux spécifications suivantes:
9.4.3.1.1.1. Longueur maximum de la douille après le tir : 70mm.
9.4.3.1.1.2. La charge de tir ne doit pas dépasser 24.5gr.
9.4.3.1.1.3. Les grains doivent être de forme sphérique.
9.4.3.1.1.4. Ils peuvent être fabriqués en plomb, alliage de plomb ou autre matériau approuvé par l'ISSF.
9.4.3.1.1.5. D'un diamètre ne dépassant pas 2,6 mm.
9.4.3.1.1.6. Ils peuvent être pourvus d'un traitement de surface.
9.4.3.1.1.7. Les cartouches à poudre noire, traçantes, incendiaires ou spéciales sont interdites.
- 9.4.3.2. Dispersion.**
9.4.3.2.1. Aucune modification interne (chargement inverse des composants, croisillons, etc.) ne doit être faite pour donner un effet accru ou spécial de dispersion.
- 9.4.3.3. Examen de cartouche**
9.4.3.3.1. L'arbitre ou un membre du Jury peut prélever une cartouche non tirée de l'arme d'un tireur afin de l'examiner.
9.4.3.3.2. Le Jury doit mettre en œuvre un programme d'inspection des cartouches qui ne perturbe pas les tirs des concurrents. Cependant, l'arbitre ou un membre du Jury peut prélever une cartouche pour inspection à n'importe quel instant quant le tireur est dans la zone de tir.
9.4.3.3.3. Si le tireur a utilisé une arme ou des munitions non conformes aux règles 9.4.2 et 9.4.3., le jury pourra décider que tous les plateaux tirés ainsi seront comptés "**MANQUÉS**".
9.4.3.3.4. Si le Jury estime que la faute était intentionnelle, le tireur sera disqualifié. Cependant, si le Jury pense que le tireur ne pouvait pas avoir raisonnablement conscience de sa faute et que par celle-ci il n'a obtenu aucun avantage essentiel, il peut décider de ne pas imposer de pénalité.

**9.5. OFFICIELS DE LA COMPÉTITION****9.5.1. Généralités.**

- 9.5.1.1.** 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.

9.5.2. Devoirs et fonctions du Jury**9.5.2.1. Avant la compétition,**

- 9.5.2.1.1. Le Jury doit s'assurer de la conformité de l'organisation, des stands et des plateaux.

9.5.2.2. Pendant la compétition.

- 9.5.2.2.1. La fonction du Jury est de :

- 9.5.2.2.1.1. Superviser les épreuves.
9.5.2.2.1.2. Conseiller et assister le Comité d'Organisation.
9.5.2.2.1.3. S'assurer de l'application correcte des règles de tir.
9.5.2.2.1.4. Vérifier en permanence la conformité de l'équipement, des armes et des munitions.
9.5.2.2.1.5. Vérifier après une panne de lanceur que les plateaux sont lancés correctement.
9.5.2.2.1.6. Traiter les réclamations déposées selon les règles.
9.5.2.2.1.7. Faire respecter la conformité des inscriptions commerciales sur les vêtements et équipements (voir 4.2.0., 4.3.0. Et 4.4.0.)
9.5.2.2.1.8. Décider des pénalités et sanctions.
9.5.2.2.1.9. Appliquer les sanctions appropriées.
9.5.2.2.1.10. 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 (nommé par le Comité d'Organisation) est responsable de tous les problèmes techniques et logistiques avec droit de regard sur la préparation et la conduite proprement dite des compétitions. Titulaire d'une licence d'arbitre, il doit avoir une large expérience du tir aux plateaux et une connaissance approfondie des armes et des équipements de stand.

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

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

- 9.5.3.2.1. Donner instructions et suivre la préparation des stands et leur conformité avec les règles techniques et de sécurité prévues pour les épreuves de plateaux.
9.5.3.2.2. Donner instructions et suivre la préparation des services : entreposage des armes et munitions, service médical et technique, communication entre stands, personnel de service.
9.5.3.2.3. Donner instructions et suivre la préparation des plateaux d'entraînement et de compétition
9.5.3.2.4. Prévoir les plateaux spéciaux (flash) avec poudre colorante pour les finales **et barrages après finales.**
9.5.3.2.5. S'assurer que les lanceurs sont bien conformes au réglage prévu pour la journée.
9.5.3.2.6. S'assurer du bon fonctionnement technique des stands.
9.5.3.2.7. S'assurer que les équipements de chaque stand sont bien placés (tableau de score, sièges pour les Assistants, installations pour les tireurs, marqueurs etc.)
9.5.3.2.8. Prévoir une balance décimale pour peser les charges de plomb et les plateaux.
9.5.3.2.9. Prévoir les instruments de mesure des plombs et des plateaux.
9.5.3.2.10. Aider le Comité d'Organisation à établir les horaires d'entraînement et plans de tir de la compétition.
9.5.3.2.11. Aider le Comité d'Organisation à préparer les réunions techniques pour les officiels et les responsables des équipes.
9.5.3.2.12. 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.
9.5.3.2.13. 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 (nommé par le Comité d'Organisation) est responsable de tous les problèmes techniques et logistiques avec droit de regard sur la préparation et la conduite proprement dite des compétitions. Titulaire d'une licence d'arbitre, il doit avoir une large expérience du tir aux plateaux et une connaissance approfondie des armes et des équipements de stand.

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

- 9.5.4.2.1. Aider le Comité d'Organisation dans la sélection et la désignation des arbitres.
9.5.4.2.2. Superviser les arbitres et arbitres assistants.
9.5.4.2.3. Informer les arbitres et arbitre assistants de stands sur l'organisation et le déroulement de la compétition.
9.5.4.2.4. Organiser les horaires et affectations des arbitres sur les stands.
9.5.4.2.5. Décider avec le Jury, quand et sur quel stand un tireur peut compléter ou tirer sa série après avoir été obligé de quitter sa planche pour réparer un incident de fonctionnement ou avoir été déclaré absent au début du tir (voir 9.8.6.3.1. Et 9.8.6.3.5.)
9.5.4.2.6. Informer en permanence l'Arbitre Principal sur toutes difficultés mécaniques ou autres, survenant sur l'un des stands.



9.5.5. Arbitres

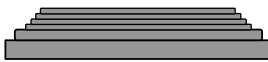
- 9.5.5.1.** Les arbitres doivent être désignés par le Comité d'Organisation en coopération avec l'Arbitre Principal.
- 9.5.5.2.** Tous les arbitres doivent posséder une licence de juge plateau valide et avoir une grande expérience du tir aux plateaux et une parfaite connaissance des fusils et des règles des compétitions ISSF.
Tous les arbitres doivent posséder leur certificat de contrôle de la vue (voir S.6.0.)
- 9.5.5.2.1. Leur principale fonction est de prendre les décisions immédiates suivantes:**
- 9.5.5.2.1.1 Plateau "TOUCHÉ".
 - 9.5.5.2.1.2 Plateau "MANQUÉ" (et donner un signal visuel et audible pour tout manqué)
 - 9.5.5.2.1.3 Plateau "NO BIRD".
 - 9.5.5.2.1.4 Plateau à répéter.
 - 9.5.5.2.1.5 Plateau irrégulier.
 - 9.5.5.2.1.6 Fusils hors d'usage ou mauvais fonctionnement.
 - 9.5.5.2.1.7 Autres infractions aux règles.
- 9.5.5.3.** Si possible, il doit crier "**NO BIRD**" ou faire un signal quelconque avant le tir.
Les plateaux irréguliers exigent une décision immédiate et nette.
- 9.5.5.3.1. Les arbitres sont responsables de l'application des règles de sécurité et du bon déroulement de la compétition.
- 9.5.5.4.** Dans les cas douteux, l'arbitre doit consulter les assistants avant de prendre la décision finale.
- 9.5.5.5. Avertissements**
- 9.5.5.5.1. L'arbitre peut donner les **avertissements** (carton jaune) et doit les enregistrer sur le registre de stand (voir 9.13.3.4.1.1.-9.13.3.4.1.5.)
- 9.5.5.6. Pénalités.**
- 9.5.5.6.1. L'arbitre ne peut pas infliger les pénalités et disqualifications qui sont de la responsabilité du jury.

9.5.6. Appel contre une décision de l'arbitre.

- 9.5.6.1.1. On peut faire appel de la décision de l'arbitre pour des cas d'interprétation ou d'application des règles.
- 9.5.6.1.2. Les décisions de l'arbitre sont définitives et sans appel pour ce qui concerne la qualification des plateaux "**TOUCHÉ**", "**MANQUÉ**" ou **IRRÉGULIERS**.

9.5.7. Arbitre assistant.

- 9.5.7.1.** L'arbitre doit être assisté de 2 ou 3 assistants (voir 9.11.3.1.1.1; 9.11.3.3.1.et 9.11.3.4), désignés généralement à tour de rôle de préférence parmi les tireurs de la planche précédente.
- 9.5.7.2.** Tout tireur, s'il est désigné, doit remplir la fonction d'assistant (voir 9.5.7.7.1.)
- 9.5.7.3.** Le Comité d'Organisation peut fournir des assistants qualifiés sur demande de l'Arbitre Principal.
- 9.5.7.4.** L'arbitre peut accepter des remplaçants expérimentés.
- 9.5.7.5. Fonctions**
- 9.5.7.5.1. Les fonctions principales de l'arbitre assistant sont:
 - 9.5.7.5.1.1 D'observer chaque plateau lancé.
 - 9.5.7.5.1.2 D'observer soigneusement si le plateau n'est pas cassé avant qu'il ne soit tiré.
 - 9.5.7.5.1.3 De donner, immédiatement après le tir, un signal s'il considère que le plateau est "**MANQUÉ**".
 - 9.5.7.5.1.4 D'inscrire (si demandé) sur le tableau d'affichage officiel le résultat de la décision de l'arbitre pour chaque tir.
 - 9.5.7.5.1.5 De répondre à l'arbitre sur toutes questions relatives aux plateaux.
- 9.5.7.6.** Les assistants doivent être placés dans une position telle qu'ils puissent observer l'ensemble de la zone de tir.
- 9.5.7.7. Assistant absent**
- 9.5.7.7.1. Un tireur désigné assistant qui ne se présente pas, refuse sans motif plausible ou ne peut se faire remplacer valablement, sera pénalisé par déduction de 1 plateau de son score final pour chacun des refus (voir 9.13.4.2.2.).
 - 9.5.7.7.2. Les refus ultérieurs pourront entraîner sa disqualification de la compétition. (voir 9.13.5.2.7.)
- 9.5.7.8. Information de l'arbitre.**
- 9.5.7.8.1. L'arbitre doit toujours prendre la décision finale. Si un 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. DÉFINITIONS DES ÉPREUVES.****9.6.1. Programme des épreuves.****9.6.1.1. Épreuves.**

9.6.1.1.1. Les épreuves de plateau pour les principales compétitions sont les suivantes:

9.6.1.1.2. Fosse, Double Trap et Skeet (l'Auto Trap peut être tiré à part ou en coordination avec les autres disciplines plateau)

9.6.2. Entraînement**9.6.2.1. Entraînement Pré Compétition.**

9.6.2.1.1. Un entraînement pré compétition doit être organisé pour chaque épreuve le jour précédant la compétition sur les mêmes stands et avec des plateaux identiques à ceux prévus pour la compétition.

Un tel entraînement doit être programmé équitablement entre les nations présentes de façon à ne donner d'avantage à personne.

9.6.2.2. Entraînement non officiel.

9.6.2.2.1. Toute disponibilité de stand avant chaque jour d'entraînement pré compétition est de la responsabilité du Comité d'Organisation qui doit s'assurer qu'un entraînement ne doit pas interférer avec des épreuves de la compétition.

Un tel entraînement doit – si possible- être programmé équitablement entre les nations présentes de façon à ne donner d'avantage à personne.

9.6.3. Programmes de tir.**9.6.3.1.**

Épreuves	Nombre de plateaux	
	Hommes	Dames
Fosse (en séries de 25)	125 + finale	75 + finale
Auto Trap (en séries de 25)	125	75
Skeet (en séries de 25)	125 + finale	75 + finale
Double Trap (en séries de 50)	150 + finale	---
Double Trap (en séries de 40)	----	120

9.6.4. Programmes de compétition.**9.6.4.1. Fosse, Auto Trap et Skeet.**

	Hommes et Junior G			Dames et Junior F	
1 jour				75 plateaux	
2 jours	75+50 ou	50+75 plateaux		50+25 ou	25+50 plateaux
3 jours	50+50+25 ou	50+25+50 ou	25+50+50 plateaux		

9.6.4.2. Double Trap

	Hommes et Junior G			Dames et Junior F	
1 jour	150 plateaux			120 plateaux	
2 jours	100+50 ou	50+100 plateaux		80+40 ou	40+80 plateaux

9.6.4.3. Cependant, il est préférable de suivre les programmes 9.6.4.4 et 9.6.4.5

9.6.4.4. Fosse, Auto Trap et Skeet.

	Hommes et Junior G			Dames et Junior F	
1 jour				75 plateaux	
2 jours	75+50 ou	50+75 plateaux			

9.6.4.5. Double Trap

	Hommes et Junior G			Dames et Junior F	
1 jour	150 plateaux			120 plateaux	

9.6.5. Équité de la compétition.

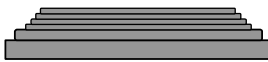
9.6.5.1. Pour assurer l'impartialité de la compétition, le Comité d'Organisation avec le Jury doit programmer les planches de telle façon que chacune d'elles, au cours de la compétition, tire si possible:

9.6.5.1.1. Sur chaque stand disponible le même nombre de fois.

9.6.5.1.2. Un réglage particulier le même nombre de fois.

9.6.6. Autres programmes de compétition.

9.6.6.1. Si aucun de ces programmes officiels n'est applicable à une compétition particulière en raison d'un grand nombre d'inscrits ou pour toute autre raison, le Comité d'Organisation doit demander suffisamment tôt à l'ISSF l'application d'un programme de remplacement.

**9.7. PRÉPARATIFS DE LA COMPÉTITION.****9.7.1. Programme des tirs.**

- 9.7.1.1.** Les tireurs 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.
- 9.7.1.2.** Les tireurs et directeurs d'équipes doivent être informés du programme d'entraînement à 18h00 le jour précédent.
- 9.7.1.3.** S'il devient indispensable de modifier un programme de tir pour quelque raison que cela soit, les directeurs d'équipes doivent être informés immédiatement.

9.7.2. Remplacement d'un tireur.

- 9.7.2.1.** Après son premier tir de compétition, un tireur 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.

9.7.3. Interruption de tir.

- 9.7.3.1.** 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.
- 9.7.3.2.** Seul l'Arbitre Principal avec l'approbation du Jury, peut interrompre le tir dans le cas de forte pluie, orage ou baisse de la luminosité.

9.7.4. Répartition des tireurs.**9.7.4.1. Planches**

- 9.7.4.1.1.** Une planche est composée normalement de 6 tireurs excepté quand le tirage (voir 9.7.4.2.1.) n'a pas permis une répartition totale égale.
- 9.7.4.1.2.** Une planche de moins de 5 tireurs n'est pas autorisée sauf quand un tireur est déclaré absent en début de série ou doit quitter celle-ci pour une quelconque raison.

9.7.4.2. Tireurs suppléants.

- 9.7.4.2.1.** Si une planche compte moins de 5 tireurs tirés au sort, elle sera complétée par des tireurs hors compétition de niveau suffisant.
- 9.7.4.2.2.** Ces tireurs suppléants auront leur score affiché normalement sur le tableau et la carte officielle des résultats, ceci pour assurer la continuité. Cependant, leurs noms et nationalités ne seront pas inscrits.

9.7.4.3. Composition des planches.

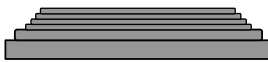
- 9.7.4.3.1.** La composition des séries doit être telle qu'aucune planche ne contienne plus de 1 tireur d'une même nation (sauf au Jeux Olympiques ou finale de Coupe Mondiale si nécessaire)
- 9.7.4.3.2.** La répartition des tireurs dans les planches et leurs positions dans celles-ci doit être faite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

9.7.4.4. Modification des planches.

- 9.7.4.4.1.** 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 9.7.4.3 et 9.7.4.5.1.

9.7.4.5. Ordre des tireurs.

- 9.7.4.5.1.** L'ordre de tir des planches et dans les planches peut être changé de jour à jour par le Comité d'Organisation sous le contrôle du Jury. Ce sera fait en inversant l'ordre dans chaque planche ou en intervertissant les planches.

**9.8. INCIDENTS (mauvais fonctionnements)****9.8.1. Ordre d'utilisation des canons doubles.**

- 9.8.1.1.** Il sera présumé qu'un tireur utilisant un fusil à deux canons tire en premier avec le canon bas ou le canon de droite. Si le tireur veut agir différemment, il devra prévenir l'arbitre au début de chaque série.

9.8.2. Procédure d'incident.

- 9.8.2.1.** En cas de raté d'un coup, quelle qu'en soit la raison, le tireur doit:
- 9.8.2.1.1. Rester en place avec le canon pointé vers la zone de tir.
 - 9.8.2.1.2. Sans ouvrir l'arme.
 - 9.8.2.1.3. Sans toucher à la sécurité.
 - 9.8.2.1.4. Passer le fusil en sécurité à l'arbitre si celui-ci le demande.
 - 9.8.2.1.5. Répondre à toute question posée par l'arbitre.

9.8.3. SPARE**9.8.4. Fusils défectueux et mauvais fonctionnements.**

- 9.8.4.1.** La décision de mauvais fonctionnement du fusil doit être faite par l'arbitre.
- 9.8.4.2. Le fusil doit être considéré défectueux et le mauvais fonctionnement admis si:**
- 9.8.4.2.1. Sécurité insuffisante lors du tir.
 - 9.8.4.2.2. Pas d'éjection en raison d'un défaut mécanique.
 - 9.8.4.2.3. Toute autre raison rendant le fusil inutilisable.
- 9.8.4.3. Ne sont pas considérés comme mauvais fonctionnement admis**
- 9.8.4.3.1. Erreur de manipulation du tireur.
 - 9.8.4.3.2. Cartouche placée dans la mauvaise chambre.

9.8.5. Incidents de munitions.

- 9.8.5.1.** La décision de mauvais fonctionnement des munitions doit être faite par l'arbitre.
- 9.8.5.2.** Quand la trace du percuteur est clairement identifiable, les incidents suivants sont considérés comme mauvais fonctionnements admis de la cartouche:
- 9.8.5.2.1. Défaut d'inflammation de la charge de poudre.
 - 9.8.5.2.2. Seule l'amorce a été mise à feu.
 - 9.8.5.2.3. Absence de poudre.
 - 9.8.5.2.4. Les composants de la charge sont restés dans le canon.
- 9.8.5.3.** 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 dangereux.

9.8.6. Procédure après mauvais fonctionnement admis

- 9.8.6.1.** 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 au tireur et si l'arme n'est pas réparable rapidement le tireur peut utiliser une autre arme approuvée s'il peut l'obtenir dans les 3 minutes après la déclaration hors service de son arme. **Sinon le tireur peut:**
- 9.8.6.2.** Après autorisation de l'arbitre, quitter la planche et terminer la série à un moment fixé par l'Arbitre Principal.
- 9.8.6.3. Procédures de complément de série.**
- 9.8.6.3.1. **Fosse**
 - 9.8.6.3.1.1 Le tireur se verra attribuer un horaire et un stand doté du bon réglage puis il pourra observer, en se positionnant derrière le poste à tirer, trois plateaux d'essai tirés du groupe. Après cela, l'arbitre donnera le commandement "DÉPART" et le tireur rejoindra son poste pour tirer de manière normale et poursuivre ensuite sur les autres postes pour terminer la série.
 - 9.8.6.3.2. **Auto Trap**
 - 9.8.6.3.2.1 Le tireur se verra attribuer un horaire et un stand doté du bon réglage puis il pourra observer, en se positionnant derrière le poste à tirer, un plateau d'essai régulier. Après cela, l'arbitre donnera le commandement "DÉPART" et le tireur rejoindra son poste pour tirer de manière normale et poursuivre ensuite sur les autres postes pour terminer la série.
 - 9.8.6.3.3. **Double Trap**
 - 9.8.6.3.3.1 Le tireur se verra attribuer un horaire et un stand doté du bon réglage 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 le tireur rejoindra son poste pour tirer de manière normale sur un doublé et poursuivre ensuite sur les autres postes pour terminer la série.
 - 9.8.6.3.4. **Skeet**
 - 9.8.6.3.4.1 Le tireur 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 le tireur rejoindra son poste pour tirer de manière normale et poursuivre ensuite sur les autres postes pour terminer la série.
 - 9.8.6.3.5. **Classement après complément de série.**
 - 9.8.6.3.5.1 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 le tireur avant l'envoi de la carte de score au classement.
- 9.8.6.4.** Tout plateau régulier pour lequel arrive un nouvel incident d'arme ou de munitions dans la même série sera déclaré "MANQUE" que le tireur ait essayé de tirer ou non.

9.8.7. Nombre de mauvais fonctionnement admis

- 9.8.7.1.** Le tireur a droit à deux mauvais fonctionnements par série qu'il ait changé ou non de fusil ou de munition.
- 9.8.7.2.** Tout plateau régulier faisant l'objet d'un incident supplémentaire d'arme ou de munition sera déclaré "MANQUE" que le tireur ait tiré ou non.

**9.9. RÈGLES DE CONDUITE****9.9.1. Généralités.**

9.9.1.1. Ces règles traitent de la conduite demandée aux responsables des équipes et aux concurrents des compétitions ISSF.

9.9.2. Chef d'équipe

9.9.2.1. Chaque équipe doit avoir un responsable chargé du maintien de la discipline. Un tireur peut être désigné comme chef d'équipe.

9.9.2.2. Le chef d'équipe doit coopérer en permanence avec les officiels dans l'intérêt de la sécurité, du bon déroulement de la compétition et de la sportivité.

9.9.2.3. Il doit être familiarisé avec les règlements et les programme de tirs et d'entraînement.

9.9.2.4. Le chef d'équipe est responsable de:

9.9.2.4.1. Maintenir la discipline au sein de son équipe.

9.9.2.4.2. De tout problème officiel concernant son équipe.

9.9.2.4.3. S'assurer que ses tireurs se présentent eux-mêmes à leur poste de tir à la bonne heure et avec le bon équipement.

9.9.2.4.4. Remplir les inscriptions avec toutes les informations nécessaires et les transmettre aux officiels concernés dans les délais prévus.

9.9.2.4.5. Vérifier les résultats des membres de son équipe.

9.9.2.4.6. Rédiger les réclamations au nom des membres de l'équipe.

9.9.2.4.7. Vérifier les annonces et bulletins officiels Recevoir les demandes et informations officielles et les transmettre aux membres de l'équipe.

9.9.3. Coaching

9.9.3.1. Le coaching n'est pas permis quand le tireur est dans la zone de tir.

9.9.3.2. Les entraîneurs et responsables d'équipes ne sont pas admis à l'intérieur des zones de tir sauf si le Jury invite un officiel d'équipe dans une zone particulière placée à l'intérieur de la zone de tir seulement pour une finale ou un barrage après finale.

9.9.3.3. Si un chef d'équipe souhaite parler à un tireur dans la zone de tir, il ne doit pas parler ou contacter directement le tireur. Il doit demander l'autorisation à l'arbitre ou au membre du jury qui appellera le tireur à l'extérieur de la zone de tir.

9.9.4. Compétiteurs.**9.9.4.1. Vêtements**

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

9.9.4.1.2. 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 sandales ou toute autre chaussure sans lanière ou couverture autour du talon ne sont pas autorisées sans un certificat médical.**

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

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

9.9.4.1.5. Durant les remises de récompenses ou les cérémonies officielles, il est demandé aux athlètes de se présenter vêtus de leur uniforme ou survêtement national (haut et bas). Tous les membres de l'équipe doivent être vêtus de la même manière.

9.9.4.1.6. Admission

Tous les tireurs doivent se conformer aux règles d'admission et de support commercial. La section 4 du Règlement ISSF fixe les règles et sanctions relatives à la publicité et au port des emblèmes, marques commerciales ou logos.

9.9.4.2. Dossards

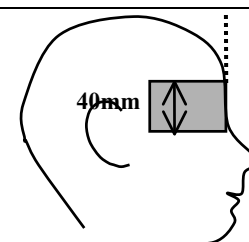
9.9.4.2.1. Les tireurs doivent porter un dossard numéroté sur le dos du vêtement extérieur au-dessus de la ceinture durant tout le temps de la compétition et de l'entraînement officiel. Si le dossard n'est pas porté, le tireur ne peut pas commencer ou poursuivre le tir.

Les chiffres doivent être le plus gros possible sans être inférieurs à 20mm de hauteur (voir 6.9.3)

9.9.4.2.2. L'abréviation CIO de la nation doit apparaître en lettres latines sur le haut du dossard et sur l'arrière de la zone des épaules du vêtement extérieur.

9.9.4.3. Des **cache œil latéraux** fixés au chapeau, à la casquette, aux lunettes de tir ou à un bandeau et n'excédant pas 40mm de hauteur sont autorisés. Ces caches ne **devraient** pas s'étendre en avant d'une ligne passant par le milieu du front.

9.9.4.3.1.

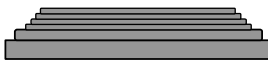


9.9.4.4. Il incombe au tireur de se présenter prêt à tirer sur le pas de tir désigné à l'heure exacte, avec l'équipement nécessaire et suffisamment de munitions pour tirer sa série.

9.9.4.5. 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. Les téléphones portables doivent être coupés.

9.9.4.6. Seuls les appareils atténuateurs de son peuvent être utilisés pendant le tir. Les radios, magnétophones ou autres générateurs de sons ainsi que les systèmes de communication sont interdits durant les compétitions et l'entraînement officiel.

9.9.4.7. Il est interdit de fumer sur les stands et dans la zone officielle des spectateurs.

**9.10. PLATEAUX****9.10.1. Plateau régulier.**

- 9.10.1.1.** Un plateau est régulier si le plateau est entier, appelé par le tireur et lancé selon les règles.
9.10.1.2. Un doublé est régulier si les deux plateaux sont entiers, appelés par le tireur, lancés simultanément et selon les règles.

9.10.2. Plateau irrégulier

- 9.10.2.1.** Un plateau irrégulier est un plateau qui n'est pas lancé selon les règles.
9.10.2.2. Un doublé est irrégulier quand:
9.10.2.2.1. Un ou les deux plateaux sont irréguliers.
9.10.2.2.2. Les plateaux ne sont pas lancés simultanément.
9.10.2.2.3. Un seul plateau apparaît.
9.10.2.2.4. L'un des deux plateaux apparaît "brisé".

9.10.3. Plateau " brisé"

- 9.10.3.1.** Un plateau "brisé" est un plateau qui n'est pas entièrement conforme aux règles 6.3.2.8. et 6.3.2.9.
9.10.3.2. Un plateau "brisé" est "NO BIRD" et doit toujours être répété.

9.10.4. Plateau "TOUCHE"

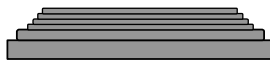
- 9.10.4.1.** Un plateau est déclaré "**TOUCHÉ**" lorsqu'il est régulier, tiré selon les règles et à l'intérieur des limites de tir et qu'au moins un morceau visible s'en est détaché.
S'il a été "fumé" sans qu'aucun fragment ne s'en soit détaché, il n'est pas déclaré "**TOUCHÉ**".
9.10.4.2. Quand des plateaux "flash" (emplis de poudre colorée) sont utilisés, le plateau pourra être déclaré "**TOUCHÉ**" quand il y a une émergence visible de la poudre après un tir.
9.10.4.3. Toutes les décisions de plateau "**TOUCHE**", "**MANQUE**", **IRRÉGULIER** ou "**NO BIRD**" sont de la responsabilité finale de l'arbitre.
Note: Il est interdit de ramasser un plateau sur le stand pour vérifier s'il a été touché ou non.

9.10.5. Plateau "MANQUE"

- 9.10.5.1.** Un plateau sera déclaré "MANQUE" quand:
9.10.5.1.1. Il n'est pas touché durant son vol à l'intérieur des limites de tir.
9.10.5.1.2. Il a été "fumé" sans qu'aucun fragment ne s'en soit détaché.
9.10.5.1.3. Le tireur n'a pas tiré le plateau régulier qu'il a appelé sans aucune raison mécanique ou extérieure pour l'expliquer.
9.10.5.1.4. Le tireur n'est pas capable de tirer pour une raison qui lui est attribuable.
9.10.5.1.5. Le tireur n'est pas capable de tirer car la sécurité a été oubliée, la sécurité a glissé en cours de tir ou il a oublié de charger.
9.10.5.1.6. Le tireur a oublié de dégager le cran d'arrêt du magasin d'un fusil semi automatique.
9.10.5.1.7. Le tireur a ouvert l'arme ou touché la sûreté avant l'examen de l'arbitre après un mauvais fonctionnement.
9.10.5.1.8. Il s'agit du troisième ou ultérieur mauvais fonctionnement dans la même série.
9.10.5.2. Règles additionnelles appliquées au plateau "MANQUE"
9.10.5.2.1. **Fosse: 9.14.9 et 9.14.8.3.**
9.10.5.2.2. **Auto Trap: 9.15.8. et 9.15.7.3.**
9.10.5.2.3. **Double Trap: 9.16.10 et 9.16.9.3.**
9.10.5.2.4. **Skeet: 9.17.15 et 9.17.14.3.**

9.10.6. "NO BIRD"

- 9.10.6.1.** Un "NO BIRD" est hors de compétition et doit toujours être répété.
9.10.6.2. L'arbitre doit essayer de crier "**NO BIRD**" avant le tir. Cependant si il le fait aussi tôt que possible après le tir sa décision demeure et le plateau(x) sera répété qu'il ait été touché ou non.
9.10.6.3. Après un "**NO BIRD**" déclaré, le tireur peut ouvrir son fusil et se repositionner.
9.10.6.4. Règles additionnelles appliquées au "**NO BIRD**".
9.10.6.4.1. **Fosse: 9.14.7, 9.14.8.1 et 9.14.8.2.**
9.10.6.4.2. **Auto Trap: 9.15.6, 9.15.7.1. et 9.15.7.2.**
9.10.6.4.3. **Double Trap: 9.16.8, 9.16.9.1. et 9.16.9.2.**
9.10.6.4.4. **Skeet: 9.17.13, 9.17.14.1. et 9.17.14.3.**

**9.11. CLASSEMENT****9.11.1. Classement**

9.11.1.1. Avant la compétition, le Classement doit:

9.11.1.1.1. Préparer les feuilles de marque pour chaque planche.

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

9.11.1.2. Après chaque série, le Classement doit:

9.11.1.2.1. Recevoir et vérifier les résultats et totaliser les plateaux touchés.

9.11.1.2.2. Additionner les scores.

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

9.11.1.2.4. Si un résultat est en attente par suite d'une réclamation, les autres scores seront affichés.

9.11.1.3. Après les fins des tirs de chaque jour, le Classement doit:

9.11.1.3.1. Totaliser résultats officiels dans les délais les plus courts.

9.11.1.3.2. Établir un bulletin des résultats provisoires à distribuer chaque jour à la presse, aux officiels des équipes, au Jury et au Délégué Technique.

9.11.1.3.3. Établir et publier immédiatement un bulletin final dès la clôture des épreuves.

9.11.1.3.4. A 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 (voir 6.7.2.9.1)

9.11.1.4. C'est le rôle du Comité d'Organisation (et le Délégué Technique doit s'en assurer) d'envoyer le dernier jour de chaque épreuve une copie des résultats officiels – immédiatement après leur vérification - au secrétariat de l'ISSF par fax ou e-mail (voir 6.7.3)

9.11.1.5. C'est le rôle du Comité d'Organisation (et le Délégué Technique doit s'en assurer) d'envoyer dans les trois jours après la fin de la compétition trois (3) copies des résultats officiels vérifiés de chaque épreuve au secrétariat de l'ISSF par fax ou e-mail (voir 6.7.4)

Note: Le Comité d'Organisation doit conserver les cartes de score pendant 12 mois après la fin de la compétition.

9.11.2. Enregistrement des scores.

9.11.2.1. L'enregistrement des scores est établi officiellement sur chaque stand pour chaque série de 25 plateaux ou 25 doublés (20 pour les dames)

9.11.2.2. Au cours des championnats ISSF l'enregistrement doit être tenu sur chaque stand par deux personnes distinctes qui sont habituellement les arbitres assistants demandés au côté de l'arbitre.

9.11.2.2.1. Une personne tient la feuille de marque officielle.

9.11.2.2.2. La seconde personne tient un tableau manuel d'affichage à l'attention des tireurs et des spectateurs. Sauf dans le cas d'un tableau électronique qui sera tenu par l'arbitre (voir 9.11.3.1. et 9.11.3.2.)

9.11.3. Tableaux d'affichage.

9.11.3.1. Stands avec tableaux d'affichage électroniques

9.11.3.1.1. L'arbitre doit contrôler l'affichage du tableau électronique

9.11.3.1.1.1. Deux ou trois autres personnes doivent être désignées comme Arbitres Assistants de la manière suivante:

9.11.3.1.1.2. Le premier, habituellement un arbitre assistant désigné, doit être dans une position appropriée à l'arrière de la ligne de tir pour tenir la feuille de marque officielle.

9.11.3.1.1.3. La seconde personne, également un arbitre assistant désigné, doit être placé près du tableau électronique pour agir comme juge de côté et s'assurer que les résultats sont montrés correctement et pour informer immédiatement l'arbitre si un résultat est mal enregistré.

9.11.3.2. Erreurs du tableau électronique.

9.11.3.2.1. A tout moment si le tableau électronique montre un résultat incorrect, l'arbitre doit faire cesser le tir et dans les délais les plus rapides corriger l'erreur.

9.11.3.2.2. S'il n'est pas possible de corriger l'affichage électronique, les mesures suivantes seront prises:

9.11.3.2.2.1. La feuille de marque officielle sera examinée et vérifiée jusqu'au niveau de l'erreur du tableau électronique

9.11.3.2.2.2. Les scores seront affichés sur un tableau manuel de substitution et la série sera poursuivie (voir 9.14.3.2., 9.15.3.2, 9.16.6.3. ou 9.17.6.3.)

9.11.3.2.3. 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 l'Arbitre Principal.

9.11.3.2.4. Dans le cas où une différence apparaît entre les 2 feuilles de marque officielles, c'est celle tenue par l'officiel désigné par l'Arbitre Principal qui prévaudra.

9.11.3.3. Stands avec tableaux d'affichage manuels.

9.11.3.3.1. Trois arbitres assistants doivent être désignés:

9.11.3.3.1.1. Le premier doit être dans une position appropriée à l'arrière de la ligne de tir pour tenir la feuille de marque officielle.

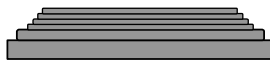
9.11.3.3.1.2. Le second doit agir comme juge de côté et tenir également le tableau d'affichage manuel (boulier)

9.11.3.3.1.3. Le troisième doit agir comme juge de côté à l'opposé du tableau d'affichage manuel et également vérifier que les scores affichés sont corrects.

9.11.3.4. 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.

9.11.3.4.1. A la fin de chaque série, les résultats seront comparés et le score correct inscrit sur la feuille de marque officielle avant son envoi au Classement.

9.11.3.5. En cas de divergences irrésolues, c'est le résultat du grand tableau d'affichage (boulier) qui prévaudra.



9.11.4. Certification du score

- 9.11.4.1. Lorsqu'une série est terminée et que les résultats ont été comparés et lus à haute voix, l'arbitre et chacun des tireurs doivent signer ou marquer la feuille de résultats de façon qu'elle puisse être envoyée rapidement au Classement.
- 9.11.4.2. Si le tireur omet de signer la feuille avant de quitter le stand, il perdra tout droit de contestation du score sauf en cas d'erreur d'addition ou de transcription erronée depuis la feuille de classement.

9.11.5. Résultats

9.11.5.1. Épreuves individuelles

- 9.11.5.1.1. Pour chaque tireur, les résultats de chaque série doivent être inscrits lisiblement sur des feuilles de marque officielles.
- 9.11.5.1.2. A la fin de l'épreuve, le total de plateaux touchés par chaque tireur lors de la qualification, la finale ou les barrages doit être inscrit et les résultats classés par ordre numérique décroissant. (voir égalités en 9.12.1 et 3)

9.11.5.2. Épreuves par équipes

- 9.11.5.2.1. Les scores de chaque membre de l'équipe doivent être enregistrés et le total de plateaux touchés par chaque tireur lors de la qualification doit être inscrit et les résultats des équipes classés par ordre numérique décroissant. (voir égalités en 9.12.4.)

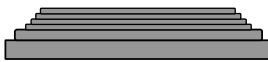
9.11.5.3. Le palmarès final doit mentionner:

- 9.11.5.3.1. Le score de chacune des séries qualificatives.
- 9.11.5.3.2. Le total des séries de qualification.
- 9.11.5.3.3. Le score réussi en finale.
- 9.11.5.3.4. Le total des séries de qualification plus le score de la série de finale.
- 9.11.5.3.5. Le score de tout barrage sans l'ajouter au total.

9.12. EGALITES ET BARRAGES

9.12.1. Compétition avec finale.

- 9.12.1.1. Les égalités dans les épreuves olympiques (RG 3.2.) et autres compétitions avec finales seront départagées ainsi :
- 9.12.1.2. **Égalités avant la finale.**
- 9.12.1.2.1. Les égalités parmi les 6 finalistes pour fixer l'ordre de tir seront départagées selon la règle du "**COMPTE INVERSE**".
- 9.12.1.3. Si l'égalité ne peut pas être départagée ou si les scores sont parfaits, le Jury décidera de l'ordre de ces tireurs par tirage au sort.
- 9.12.1.4. Les égalités pour la **dernière place qualificative** de la finale seront départagées par une épreuve supplémentaire (shoot off) selon les règles 9.12.5. et 9.12.6 (Fosse), 9.12.7 (Auto Trap), 9.12.8 (Double Trap) ou 9.12.9 (Skeet)
- 9.12.1.5. Quand cela est possible, un barrage avant finale doit avoir lieu sur un stand différent de celui prévu pour la finale.
- 9.12.1.6. Le barrage pour la 6^{ème} place décidera du rang de tous les tireurs qui ont participé à celui-ci, Si des égalités persistent pour la 7^{ème} place et après, elles seront résolues selon la règle du "**COMPTE INVERSE**" (voir 9.12.2.)
- 9.12.1.7. Les scores pour la 7^{ème} place et après, non départagés par un barrage (voir 9.12.1.6) suivront le rang de la qualification. Dans le cas d'égalité, la règle du "**COMPTE INVERSE**" sera appliquée.
- 9.12.1.8. **Barrages après la finale.**
- 9.12.1.8.1. Toute égalité pour les 6 places sera départagée par une épreuve de barrage dans les conditions suivantes:
- 9.12.1.8.1.1. Les positions de départ seront décidées par le jury après tirage au sort.
- 9.12.1.8.1.2. Plusieurs tireurs à égalité pour plusieurs places (exemple 2 pour les places de 2^{ème} et 3^{ème} ainsi que 2 pour les places de 5^{ème} et 6^{ème}) tireront sur la même installation pour déterminer le classement individuel.
- 9.12.1.8.1.3. Les égalités seront résolues en commençant par le rang le plus bas jusqu'à ce qu'elles soient toutes résolues. Cependant si 4 tireurs (ou plus) sont à égalité pour plus de une place (par exemple 4 tireurs pour les places 2, 3, 4,5) et que 2 (ou plus) de ces tireurs manquent leurs plateaux respectifs, **ils devront quitter leur poste** et attendre ensemble avec leurs fusils (vides et ouverts) dans une zone indiquée par l'arbitre.
- 9.12.1.8.1.4. Les tireurs à égalité restants continueront leur barrage pour le plus haut rang jusqu'à ce que les égalités soient résolues.
- 9.12.1.8.1.5. C'est seulement après la fin de ce barrage que les tireurs pourront reprendre leurs tirs pour déterminer le rang inférieur suivant. **Quand le barrage pour déterminer le rang inférieur suivant est terminé, les tireurs à égalité pourront reprendre leurs places de départ d'origine.**
- 9.12.1.8.1.6. Cette procédure sera poursuivie jusqu'à ce que les égalités soient toutes résolues.
- 9.12.1.8.1.7. Dans le cas où un tireur du groupe brise l'égalité, il lui sera attribué le plus haut rang et il devra se retirer en laissant les autres tireurs continuer le barrage jusqu'à ce que toutes les égalités soient toutes résolues et le classement établi.
- 9.12.1.9. Tout tireur 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 et son résultat de finale.
- 9.12.1.10. **Quotas olympiques.**
- 9.12.1.10.1. Les tireurs à égalité pour des places de Quota Olympique seront départagés selon les règles 9.12.1.6. et 9.12.1.7.



9.12.2. Règle du "COMPTE INVERSE"

- 9.12.2.1. Le vainqueur d'une égalité désigné par la méthode du "COMPTE INVERSE" sera le suivant:
- 9.12.2.1.1. Meilleure dernière série de 25 plateaux (Double Trap: 25 doublés pour les hommes et 20 pour les dames)
- 9.12.2.1.2. Si l'égalité demeure, meilleure avant dernière série et ainsi de suite en remontant vers le début de compétition.
- 9.12.2.1.3. Si toutes les séries sont identiques, celui qui a touché successivement le plus grand nombre de plateaux en partant du premier tir de la dernière série puis de l'avant dernière série et ainsi de suite en remontant vers le début.

9.12.3. Compétitions sans finales.

- 9.12.3.1. **Égalités individuelles.**
- 9.12.3.1.1. Les égalités dans les épreuves et catégories non olympiques et autres compétitions sans finales seront départagées de la manière suivante :
- 9.12.3.2. **Scores parfaits.**
- 9.12.3.2.1. Les scores parfaits ne seront pas départagés, ils partageront la 1^{ère} place et le nombre approprié d'espaces seront laissés avant d'inscrire le concurrent suivant. Les noms seront inscrits dans l'ordre alphabétique latin (nom de famille)
- 9.12.3.3. **Égalités pour les places de 1 à 6**
- 9.12.3.3.1. Toute égalité pour les 6 places sera départagée par une épreuve de barrage dans les conditions suivantes:
- 9.12.3.3.1.1. Les positions de départ seront décidées par le jury après tirage au sort.
- 9.12.3.3.1.2. Plusieurs tireurs à égalité pour plusieurs places (exemple 2 pour les places de 2^{ème} et 3^{ème} ainsi que 2 pour les places de 5^{ème} et 6^{ème}) tireront sur la même installation pour déterminer le classement individuel.
- 9.12.3.3.1.3. Les égalités seront résolues en commençant par le rang le plus bas jusqu'à ce qu'elles soient toutes résolues (voir 9.12.1.8.1.3. à 9.12.1.8.1.7).
- 9.12.3.4. **Égalités pour la 7^{ème} place et au delà.**
- 9.12.3.4.1. Les scores pour la 7^{ème} place et après, non départagés par un barrage **seront classés selon le rang de la règle du "COMPTE INVERSE" (voir 9.12.2)**

9.12.4. Égalités par équipes.

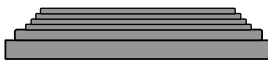
- 9.12.4.1. Les équipes à égalité seront départagées par l'addition des scores de la dernière série, puis celui de la série précédente, jusqu'à ce que l'égalité disparaisse.

9.12.5. Épreuves de barrage (shoot-offs)

- 9.12.5.1. Avant finale: seront tirées sur des plateaux standards.
- 9.12.5.2. Après finale: seront tirées sur des plateaux "flash".
- 9.12.5.3. **Heure de départ.**
- 9.12.5.3.1. Les barrages avant la finale devront débuter moins de 30 minutes après la fin des tirs de qualification (voir 9.12.5.4. et 5.)
- 9.12.5.3.2. Si l'heure n'est pas prévue d'avance, les tireurs concernés ou leurs responsables d'équipe devront rester en contact avec le Jury de façon à être prêts à tirer quand le barrage sera appelé.
- 9.12.5.3.3. Les barrages après la finale devront débuter immédiatement à la fin de celle-ci.
- 9.12.5.4. Tout tireur 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.
- 9.12.5.5. **Temps de préparation.**
- 9.12.5.5.1. Durant l'épreuve de barrage, le tireur doit se positionner, charger et appeler son plateau ou son doublé dans les **20 secondes maximum** après que l'arbitre a donné l'ordre de "**DÉPART**" ou après que le tireur précédent a tiré un plateau régulier.
- 9.12.5.5.2. Le non-respect du délai entraînera, les pénalités prévues en **9.13.3.4.1.2.**

9.12.6. Procédure de barrage Fosse.

- 9.12.6.1. Les tireurs à égalité tirent l'un après l'autre, dans l'ordre tiré au sort par le Jury, un plateau régulier en débutant au poste 1.
- 9.12.6.2. Note: Aucune cartouche ne peut être placée dans aucune partie du fusil avant que le tireur - à son poste - se prépare à tirer.
- 9.12.6.3. Le premier tireur doit toujours pouvoir observer un plateau sur chaque poste avant qu'il ne tire (**le plateau à voir, sera déclenché par l'arbitre avant que le tireur ne se rende vers le poste**) Chaque tireur du barrage doit recevoir le plateau venant du même lanceur.
- 9.12.6.4. Après l'ordre "DÉPART" donné par l'arbitre, le premier tireur doit charger seulement une cartouche et tirer son plateau. Il doit ensuite quitter le poste et aller se placer à une **distance d'au moins 1 mètre** immédiatement derrière le poste suivant. Le reste des tireurs qui ont encore à tirer sur ce poste doivent venir s'aligner derrière le premier tireur.
- 9.12.6.4.1. Tous les tireurs restant dans le barrage doivent à leur tour faire la même chose.
- 9.12.6.4.2. Le premier tireur ne doit pas gagner le poste avant l'ordre "DÉPART" donné par l'arbitre.
- 9.12.6.5. Si un tireur charge à 2 et tire un 2^{ème} coup, le plateau sera déclaré "MANQUE" qu'il soit touché par l'un ou l'autre des coups.
- 9.12.6.6. Le tireur qui manque son plateau sur un poste est perdant et doit se retirer.
- 9.12.6.7. Les tireurs restant à égalité se déplacent vers le poste suivant et continuent à tirer pour se départager.



9.12.7. Procédure de barrage Auto Trap.

- 9.12.7.1. Les tireurs à égalité tirent l'un après l'autre, dans l'ordre tiré au sort par le Jury, un plateau régulier en débutant au poste 1.
- 9.12.7.2. Note: Aucune cartouche ne peut être placée dans aucune partie du fusil avant que le tireur - à son poste - se prépare à tirer.
- 9.12.7.3. Au poste un (1) seulement, les tireurs pourront observer un plateau d'essai.
- 9.12.7.4. Après l'ordre "DÉPART" donné par l'arbitre, le premier tireur doit charger seulement une cartouche et tirer son plateau. Il doit ensuite quitter le poste et aller se placer à une **distance d'au moins 1 mètre** immédiatement derrière le poste suivant. Le reste des tireurs qui ont encore à tirer sur ce poste doivent venir s'aligner derrière le premier tireur.
- 9.12.7.4.1. Tous les tireurs restant dans le barrage doivent à leur tour faire la même chose.
- 9.12.7.4.2. Le premier tireur ne doit pas gagner le poste avant l'ordre "DÉPART" donné par l'arbitre.
- 9.12.7.5. Si un tireur charge à 2 et tire un 2^{ème} coup, le plateau sera déclaré "MANQUE" qu'il soit touché ou non par l'un ou l'autre des coups.
- 9.12.7.6. Le tireur qui manque son plateau sur un poste est perdant et doit se retirer.
- 9.12.7.7. Les tireurs restant à égalité se déplacent vers le poste suivant et continuent à tirer pour se départager.

9.12.8. Procédure de barrage Double Trap.

- 9.12.8.1. Les tireurs à égalité tirent l'un après l'autre, dans l'ordre tiré au sort par le Jury, un doublé régulier en débutant au poste 1.
- 9.12.8.2. Note: Aucune cartouche ne peut être placée dans aucune partie du fusil avant que le tireur - à son poste - se prépare à tirer.
- 9.12.8.3. Au premier poste seulement, les tireurs pourront observer un doublé régulier avant le premier tir.
- 9.12.8.4. Après l'ordre "DÉPART" donné par l'arbitre, le premier tireur doit charger et tirer son doublé. Il doit ensuite quitter le poste et aller se placer à une **distance d'au moins 1 mètre** immédiatement derrière le poste suivant. Le reste des tireurs qui ont encore à tirer sur ce poste doivent venir s'aligner derrière le premier tireur.
- 9.12.8.4.1. Tous les tireurs restant dans le barrage doivent à leur tour faire la même chose.
- 9.12.8.4.2. Le premier tireur ne doit pas gagner le poste avant l'ordre "DÉPART" donné par l'arbitre.
- 9.12.8.5. Le tireur qui manque le plus grand nombre de plateaux sur un poste est perdant et doit se retirer.
- 9.12.8.6. Les tireurs restant à égalité se déplacent vers le poste suivant et continuent à tirer pour se départager.

9.12.9. Procédure de barrage Skeet.

- 9.12.9.1. Avant le début, le premier tireur doit se tenir juste derrière le poste 4 et pourra observer un **doublé régulier**.
- 9.12.9.2. Les tireurs à égalité tirent l'un après l'autre au poste 4, dans l'ordre tiré au sort par le Jury.
- 9.12.9.2.1. Note: Aucune cartouche ne peut être placée dans aucune partie du fusil avant que le tireur - à son poste - se prépare à tirer.
- 9.12.9.3. Après l'ordre "DÉPART" donné par l'arbitre, le premier tireur 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 tireurs qui ont encore à tirer.
- 9.12.9.3.1. Tous les tireurs restant dans le barrage doivent à leur tour faire la même chose.
- 9.12.9.4. Le tireur qui manque le plus grand nombre de plateaux après chaque doublé est perdant et doit se retirer.
- 9.12.9.5. Les tireurs restant à égalité doivent rester et le premier tireur doit prendre place sur le poste, charger et tirer un doublé régulier inverse (bas/haut). Il doit ensuite quitter le poste et aller se placer derrière les tireurs qui ont encore à tirer.
- 9.12.9.5.1. Tous les tireurs restant dans le barrage doivent à leur tour faire la même chose.
- 9.12.9.6. Cette procédure de tir sur un doublé régulier puis un doublé inverse doit continuer jusqu'à l'établissement des classements.



9.13. PENALITES ET RECLAMATIONS

9.13.1. Infraction aux règles

- 9.13.1.1.** Le Jury et les arbitres définissent généralement trois grandes catégories d'infraction ou de non respect des règles:
- 9.13.1.1.1. **Involontaire:** non dissimulée.
- 9.13.1.1.2. **Technique:** infraction légère aux règles.
- 9.13.1.1.3. **Dissimulée:** infraction délibérée ou importante aux règles ou à la sécurité.
- 9.13.1.2.** 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.

9.13.2. Cartons de sanction.

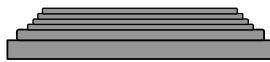
- 9.13.2.1.** Chaque carton mesure approximativement 70x100 mm portant: "AVERTISSEMENT", "DÉDUCTION", "DISQUALIFICATION"
- 9.13.2.2.** Quand ces cartons sont montrés, ils doivent être accompagnés de l'annonce appropriée d'une manière qui ne laisse aucun doute du fait qu'il s'agit d'une sanction officielle.
- 9.13.2.3.** Il n'est pas nécessaire de faire précéder d'un avertissement les autres pénalités.

9.13.3. AVERTISSEMENT (carton jaune)

- 9.13.3.1. Infractions non dissimulées**
- 9.13.3.1.1. Dans le cas de première infraction non dissimulée aux règles telles que;
- 9.13.3.1.1.1. • Vêtement non conforme.
- 9.13.3.1.1.2. • Interruption non justifiée du tir.
- 9.13.3.1.1.3. • Coaching durant la compétition.
- 9.13.3.1.1.4. • Entrée non autorisée dans la zone de compétition.
- 9.13.3.1.1.5. • Conduite anti sportive.
- 9.13.3.1.1.6. • Essai délibéré de sortir de l'esprit des règles.
- 9.13.3.1.1.7. • Tout autre incident qui justifie qu'un avertissement soit donné.
- 9.13.3.1.2. Un avertissement officiel (carton jaune) inscrit sur la carte de score appropriée par un membre du Jury, l'Arbitre Principal ou un arbitre doit être donné de manière à laisser au tireur, au coach ou au responsable d'équipe la possibilité de corriger la faute.
- 9.13.3.2.** Si le tireur ne corrige pas la faute signalée dans le temps prévu, les pénalités seront infligées (voir 9.13.4. et 9.13.5.)
- 9.13.3.3.** 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 le tireur pourra être pénalisé (voir 9.13.4. et 9.13.5.)
- 9.13.3.4. Infractions techniques.**
- 9.13.3.4.1. Dans le cas de première infraction technique dans une série, à savoir:
- 9.13.3.4.1.1. • Faute de pied.
- 9.13.3.4.1.2. • Dépassement de temps pour tirer.
- 9.13.3.4.1.3. • Skeet: position "PRÊT" non conforme à la règle 9.17.10.
- 9.13.3.4.1.4. • Skeet: sauf au poste 8, le tireur ouvre son fusil entre deux simples sur le même poste.
- 9.13.3.4.1.5. • Suivre ou viser – sans tirer - avec le fusil un plateau hors temps.
- 9.13.3.4.1.6. • Un avertissement officiel (carton jaune) inscrit sur la carte de score appropriée doit être montré au fautif par un arbitre.
- 9.13.3.4.1.7. • Toute déduction faite **par l'arbitre (CARTON VERT)** pour une deuxième (ou suivante) infraction dans la série figurant dans la liste ci-dessus sera inscrite sur la carte de score avant envoi au classement.

9.13.4. DÉDUCTION (carton vert)

- 9.13.4.1.** La déduction pour d'autres fautes **-décidée par un au moins 2 membres du Jury-** est effectuée dans la série ou la faute a eu lieu.
- 9.13.4.2.** La déduction de 1 plateau peut être infligée pour les motifs suivants:
- 9.13.4.2.1. • Gêner un autre tireur d'une manière anti sportive.
- 9.13.4.2.2. • Désigné arbitre assistant ne se présente pas, refuse sans motif plausible ou ne peut se faire remplacer valablement.
- 9.13.4.2.3. • Questionné pour expliquer un incident, donne sciemment et en toute conscience de fausses indications.
- 9.13.4.3. Série interrompue**
- 9.13.4.3.1. La déduction de tous les plateaux restants d'une série peut être décidée par la majorité du Jury par exemple quand un tireur quitte le stand sans terminer la série et sans la permission de l'arbitre.
- 9.13.4.4. Tireur absent.**
- 9.13.4.4.1. Si un tireur n'est pas présent au poste de tir à l'appel de son nom sur la carte de score, l'arbitre appellera à haute voix à trois reprises en une minute son **nom et son numéro de dossard**.
- Si le tireur ne se présente pas avant la fin de la minute, l'arbitre le déclarera "ABSENT" à haute voix.
- 9.13.4.5.** Un tireur déclaré "ABSENT" n'est pas autorisé à rejoindre la planche et le tir devra commencer sans lui.
- 9.13.4.6. Complément de série.**
- 9.13.4.6.1. 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 entraînera la disqualification.
- 9.13.4.6.2. Il peut être autorisé à tirer la série à laquelle il n'a pas participé au moment et à l'endroit fixés par l'Arbitre Principal mais il sera pénalisé d'une déduction de 3 plateaux dans la série rattrapée (mais voir **9.13.4.7.1.**)
- 9.13.4.7. Circonstances exceptionnelles.**
- 9.13.4.7.1. Si un tireur arrive **en retard** 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 l'Arbitre Principal décidera quand et où il pourra effectuer sa compétition.



9.13.5. DISQUALIFICATION (carton rouge)

- 9.13.5.1.** La disqualification sera décidée par **la majorité du Jury**.
- 9.13.5.2.** La disqualification d'un tireur, (ou l'expulsion des stands de tir d'un coach ou d'un officiel d'équipe) peut avoir lieu pour:
- 9.13.5.2.1. • Fautes sérieuses de sécurité et violation des règles de sécurité.
- 9.13.5.2.2. • Maniement dangereux d'un fusil (des décharges accidentelles répétées peuvent constituer une raison à considérer)
- 9.13.5.2.3. • Manier un fusil chargé après que le commandement "**STOP**" a été donné.
- 9.13.5.2.4. • Répétition d'un incident ayant déjà fait l'objet d'un avertissement ou d'une déduction.
- 9.13.5.2.5. • Usage délibéré de cartouches non conformes aux normes ISSF pour obtenir un avantage.
- 9.13.5.2.6. • Abus délibéré d'une équipe ou d'un officiel.
- 9.13.5.2.7. • Refus réitéré d'un tireur à occuper un poste d'arbitre assistant.
- 9.13.5.2.8. • Refus délibéré de tirer une série de remplacement programmée.
- 9.13.5.2.9. • Donne sciemment et en toute conscience de fausses indications pour essayer de dissimuler des faits délictueux graves.
- 9.13.5.2.10. • Infraction aux règles dissimulée volontairement.

9.13.6. DISQUALIFICATION en finale.

- 9.13.6.1.** Dans le cas de disqualification en finale, le tireur sera classé au dernier rang de celle-ci et gardera son résultat de qualification.

9.13.7. IMPRIMES DE RÉCLAMATION.

- 9.13.7.1.** Le Comité d'Organisation doit fournir les imprimés de dépôt des réclamations écrites (copies de l'annexe "P" de 3.12.3.7)
- 9.13.7.2.** Le Comité d'organisation ou le Délégué technique doivent envoyer au Secrétariat ISSF avec le rapport final et les résultats, les copies de toutes les décisions relatives aux réclamations écrites pour examen par le Comité technique.

9.13.7.3. Caution de réclamation

- 9.13.7.3.1. Réclamation: 25 US\$ ou son équivalent local .
- 9.13.7.3.2. Appel : 50 US\$ ou son équivalent local.
- 9.13.7.3.3. Cette somme est retenue par l'organisation si la réclamation ou l'appel n'est pas retenu, sinon elle est rendue au plaignant.

9.13.8. Droit de réclamation

- 9.13.8.1.** Tout tireur ou responsable d'équipe a le droit de mettre en cause immédiatement les conditions de la compétition, les décisions ou les mesures prises, en s'adressant immédiatement et verbalement à un officiel de la compétition, l'arbitre responsable du pas de tir ou un membre du Jury. L'objet de la réclamation peut être le suivant :
- 9.13.8.1.1. Les règles et règlement ISSF n'ont pas été respectés.
- 9.13.8.1.2. Le programme de la compétition n'a pas été respecté.
- 9.13.8.1.3. Désaccord sur une décision ou une mesure prise par un officiel, l'arbitre responsable du pas de tir ou un membre du Jury (le tireur seul peut mettre en doute la décision de l'arbitre concernant un plateau "MANQUE" qu'il vient de tirer)
- 9.13.8.1.4. Un tireur a été gêné ou dérangé par: un autre tireur, un officiel, un spectateur, les médias, une autre personne ou cause.

9.13.9. Désaccord avec une décision de l'arbitre.

9.13.9.1. Action par le tireur.

- 9.13.9.1.1. Lorsqu'un tireur n'est pas d'accord avec la décision de l'arbitre concernant un plateau, il peut réclamer – avant que le concurrent suivant ne tire- en levant le bras et en déclarant "**RÉCLAMATION**" ("**PROTEST**").
- 9.13.9.1.2. L'arbitre doit alors interrompre temporairement le tir et prendre une décision après avoir consulté ses assistants.

9.13.9.2. Action par le responsable d'équipe.

- 9.13.9.2.1. Excepté si cela concerne un plateau "TOUCHÉ" ou "MANQUÉ" ou IRRÉGULIER, si le responsable d'équipe n'est pas d'accord avec la décision de l'arbitre, il ne doit pas retarder le tir. On doit noter sur la feuille de marque que le tireur continue après réclamation.
- 9.13.9.2.2. La réclamation doit être tranchée par le Jury.

9.13.10. Conduite des officiels.

- 9.13.10.1.** Les officiels de la compétition, les arbitres de pas de tir et les membres du Jury doivent tenir compte sur-le-champ des réclamations verbales. Ils peuvent redresser la situation immédiatement ou bien soumettre la réclamation au Jury pour décision. Dans des cas de ce genre, l'arbitre ou un membre du Jury peut, si nécessaire, interrompre momentanément le tir.

9.13.11. Réclamations au Jury.

- 9.13.11.1.** Les réclamations auprès du Jury peuvent être présentées verbalement ou par écrit. Dans les 2 cas, elles devront être accompagnées d'une caution financière. (voir 9.13.7.3.1. – 9.13.7.3.3.)
- 9.13.11.2.** Un tireur ou responsable d'équipe en désaccord avec la mesure ou la décision prise après une réclamation verbale peut adresser une réclamation écrite au Jury.
- 9.13.11.3.** Un tireur ou responsable d'équipe peut déposer une réclamation écrite sans réclamation verbale préalable
- 9.13.11.4.** Toute réclamation écrite doit être présentée dans un délai maximum de **30 minutes** après la fin de la série dans laquelle l'incident en question a eu lieu.
- 9.13.11.5.** Les décisions concernant les réclamations écrites doivent être prises à la majorité du Jury.

9.13.12. Appels.

- En cas de désaccord avec une décision du Jury, il peut être fait appel auprès du Jury d'appel. Un tel appel doit être présenté par écrit, par le chef d'équipe ou un de ses représentants, dans un délai maximum **d'une heure** après l'annonce de la décision du Jury. Dans des circonstances particulières, le délai de présentation des appels peut être porté à 24 heures par décision du Jury d'appel. Une telle décision peut conduire à reporter la cérémonie de remise des médailles pour l'épreuve concernée.
- 9.13.12.1.** La décision du Jury d'appel est définitive. La sanction peut être réduite ou aggravée.

**9.14. ÉPREUVE FOSSE****9.14.1. Conduite d'une série de Fosse.**

- 9.14.1.1. Les tireurs de la "planche" doivent gagner leurs postes respectifs dans l'ordre figurant sur la carte de score (voir 6.3.19.5). avec suffisamment de munitions et l'équipement nécessaire pour réaliser la série.
- 9.14.1.2. Le 6^{ème} tireur doit se placer dans la zone indiquée derrière le poste 1 et rejoindre celui-ci dès que le premier tireur aura tiré un plateau régulier et que le résultat sera connu.
- 9.14.1.3. L'arbitre prend la "planche" en charge. Il effectue les procédures préliminaires sont terminées (nom, dossards, arbitres assistants, **tirs d'essai, observation des plateaux d'essai**, etc.) Quand celles-ci sont terminées, il donne le commandement "**DÉPART**".

9.14.2. Procédure.

- 9.14.2.1. Quand le 1^{er} tireur est prêt à tirer, il doit épauler et annoncer clairement à haute voix : "**PULL**", "**LOSS**", "**GO**" ou tout autre signal ou commandement, après quoi, le plateau doit être lancé immédiatement (voir 9.15.2.2.).
Quand le résultat du tir est connu, le second tireur doit faire la même chose, suivi du troisième et ainsi de suite.
- 9.14.2.2. Quand le tireur 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.
- 9.14.2.3. Deux coups peuvent être tirés sur chaque plateau, sauf en finale et lors des barrages avant ou après finale (voir 9.12.6.)
- 9.14.2.4. Après que le 1^{er} tireur a tiré un plateau régulier, il doit se préparer à gagner le poste 2 dès que le tireur à ce poste aura tiré un plateau régulier. Les autres tireurs de la "planche" devront sur leurs postes faire la même chose en rotation de gauche à droite.
- 9.14.2.4.1. La rotation continue ainsi jusqu'à ce que chaque tireur ait tiré 25 plateaux.
- 9.14.2.5. A partir du moment où la série a commencé le tireur ne peut fermer son fusil que lorsque le tireur précédent a terminé son tour.
- 9.14.2.6. Après son tir (sauf au poste 5), le tireur ne doit pas quitter son poste avant que le tireur à sa droite n'ait tiré un plateau régulier avec un résultat annoncé.
Après son tir au poste 5, le tireur doit se rendre immédiatement vers le poste 1 (6) en évitant de déranger les tireurs qui sont sur la ligne de tir derrière laquelle il passe (voir 9.13.4 ou 9.13.5)
- 9.14.2.7. Tous les fusils doivent être transportés ouverts pendant les déplacements entre les postes voisins et transportés ouverts et déchargés lors du déplacement du poste 5 vers le poste 1 (6) (voir 9.13.5.2.1)
- 9.14.2.8. Aucun tireur ayant terminé le tir à son poste ne devra se rendre au poste suivant d'une manière telle qu'il puisse gêner un autre tireur ou un officiel.
- 9.14.2.9. A la fin de la série, tous les tireurs de la "planche" doivent rester à leurs postes jusqu'à ce que le dernier tireur ait terminé. Ils doivent ensuite tous signer la feuille de score avant de quitter la zone de tir.

9.14.3. Temps limite.

- 9.14.3.1. Le tireur doit se mettre en place, charger son arme et appeler son plateau dans les **10 secondes** après que le tireur à sa gauche ait tiré un plateau régulier avec un résultat enregistré ou que l'arbitre ait donné le commandement "**DÉPART**".
- 9.14.3.1.1. Si le délai n'est pas respecté, la pénalité prévue en 9.13.3.4 sera appliquée.
- 9.14.3.2. **Interruption.**
- 9.14.3.2.1. Si une série est interrompue pendant plus de 5 minutes, pour une raison technique non imputable à un tireur, la planche pourra - avant la reprise - observer un plateau régulier de chaque lanceur du groupe ou l'interruption a eu lieu.

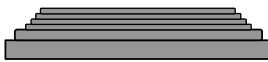
9.14.4. Distances, angles et élévation des plateaux.**9.14.4.1. Tables de réglage Fosse.**

- 9.14.4.1.1. Chaque machinerie de fosse doit être réglée 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.

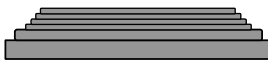
9.14.5. Particularités de réglage des stands Fosse.

9.14.5.1.	2 JOURS	1^{er} JOUR 75 PLATEAUX	2^{ème} JOUR 50 PLATEAUX
	3 stands	Trois grilles différentes	Changement mais grille unique
	4 stands	Une grille unique	Changement mais grille identique sur 1 / 3 + autre grille identique sur 2 / 4
9.14.5.1.1.	2 JOURS	1^{er} JOUR 50 PLATEAUX	2^{ème} JOUR 75 PLATEAUX
	3 stands	Une grille unique	Changement mais trois grilles différentes
	4 stands	Grille identique sur 1 / 3 + autre grille identique sur 2 / 4	Changement mais grille unique

9.14.5.2.	3 JOURS	1^{er} JOUR 50 PLATEAUX	2^{ème} JOUR 50 PLATEAUX	3^{ème} JOUR 25 PLATEAUX
	3 stands ou	Une grille unique	Changement mais 3 grilles différentes POUR 2 JOURS	
	3 stands	Une grille unique	Changement mais grille unique	Changement mais grille unique
	4 stands ou	Grille identique sur 1 / 3 + autre grille identique sur 2 / 4	Changement mais grille unique	Changement mais grille unique
	4 stands	Quatre grilles différentes POUR 2 JOURS		Changement mais grille unique
9.14.5.2.1.	3 JOURS	1^{er} JOUR 50 PLATEAUX	2^{ème} JOUR 25 PLATEAUX	3^{ème} JOUR 50 PLATEAUX
	3 stands	Trois grilles différentes		Changement mais grille unique
	4 stands	Grille identique sur 1 / 3 + autre grille identique sur 2 / 4	Changement mais grille unique	Changement mais grille identique sur 1 / 3 + autre grille identique sur 2 / 4
9.14.5.2.2.	3 JOURS	1^{er} JOUR 25 PLATEAUX	2^{ème} JOUR 50 PLATEAUX	3^{ème} JOUR 50 PLATEAUX
	3 stands	Trois grilles différentes Changement mais grille unique POUR 2 JOURS		
	4 stands	Grille unique	Changement mais grille identique sur 1 / 3 + autre grille identique sur 2 / 4	Changement: grille identique sur 1 / 3 + autre grille identique sur 2 / 4



- 9.14.5.3. Deux ou trois jours de compétition.** Avec 5 stands: 5 réglages différents pour chaque stand
- 9.14.5.3.1. Note: Si le réglage spécial ci-dessus est utilisé, les "planches" seront organisées de façon que chacune d'elles utilise :
- 9.14.5.3.1.1. Chaque stand le même nombre de fois.
- 9.14.5.3.1.2. Un réglage particulier le même nombre de fois (voir 9.6.5.)
- 9.14.5.4.** Si le Comité d'organisation et le Jury décident que l'épreuve de fosse se déroulera pour chaque catégorie de tireurs (Hommes, Dames ou Juniors) sur seulement un stand, le réglage sera modifié chaque fois que les tireurs du groupe auront tiré 50 plateaux (**à l'exception de la Finale de Coupe du Monde**)
- 9.14.5.5. Vérification du Jury**
- 9.14.5.5.1. Chaque stand sera réglé chaque jour avant le début des épreuves. Ces réglages seront examinés approuvés et scellés par le Jury.
- 9.14.5.6. Limites des plateaux.**
- 9.14.5.6.1. Chaque plateau sera lancé selon le plan choisi dans les tables de réglage (I à IX) et à l'intérieur des limites suivantes:
- 9.14.5.6.1.1. Hauteur à 10m: 1.5m à 3.5m avec tolérance de 0.5m (donc minimum 1m et maximum 4m)
- 9.14.5.6.1.2. Angle: maximum 45° à gauche ou droite.
- 9.14.5.6.1.3. Distance: 76m +/- 1m (à partir de l'avant du toit de la fosse)
- 9.14.5.7. Réglage des lanceurs.**
- 9.14.5.7.1. Chaque lanceur doit être réglé de la manière suivante:
- 9.14.5.7.1.1. Régler l'angle à 0° (position pleine avant)
- 9.14.5.7.1.2. Mesurer la hauteur à 10m à partir de l'avant du toit de la fosse.
- 9.14.5.7.1.3. Régler la tension du ressort et la hauteur pour obtenir la hauteur et la distance requises.
- 9.14.5.7.1.4. Régler à l'angle requis mesuré depuis un point juste au dessus du centre de chaque lanceur jusqu'au sommet du toit de la fosse.
- 9.14.5.8. Plateaux d'essai.**
- 9.14.5.8.1. Avant le début de la compétition et après chaque réglage ultérieur des lanceurs, un plateau d'essai doit être lancé de chaque lanceur dans l'ordre.
- 9.14.5.8.2. Ces essais pourront être observés par les tireurs.
- 9.14.5.9.** Après que le jury a examiné et approuvé les réglages des lanceurs, l'accès des fosses est interdit aux tireurs, entraîneurs et officiels des équipes.
- 9.14.5.10. Trajectoire irrégulière.**
- 9.14.5.10.1. Tout plateau dont la trajectoire ne respecte pas les valeurs conformes d'angle, de hauteur et de distance sera considéré irrégulier.
- 9.14.6. Plateau refusé.**
- 9.14.6.1.** Un tireur peut refuser un plateau si:
- 9.14.6.1.1. Le plateau n'est pas lancé immédiatement après l'appel du tireur (voir Note)
- 9.14.6.1.2. Le tireur est visiblement gêné.
- 9.14.6.1.3. L'arbitre admet que le plateau était irrégulier.
- 9.14.6.1.4. Note: Suivre ou pointer avec le fusil (sans tirer) un plateau lancé hors temps n'est pas autorisé (voir règle 9.13.3.4.1.5.)
- 9.14.6.2. Procédure du tireur.**
- 9.14.6.2.1. Le tireur qui refuse un plateau doit l'indiquer en changeant sa position, en ouvrant son arme et en levant un bras. L'arbitre décide ensuite.
- 9.14.7. "NO BIRD"**
- 9.14.7.1.** Un plateau "NO BIRD" est un plateau qui n'est pas lancé selon les règles.
- 9.14.7.2.** La décision de "NO BIRD" est toujours de la responsabilité de l'arbitre.
- 9.14.7.3.** Un plateau déclaré "NO BIRD" par l'arbitre devra être répété obligatoirement par le même lanceur (qu'il soit touché ou non). Le tireur ne peut pas le refuser même s'il considère qu'il a été lancé d'un autre lanceur du même groupe.
- 9.14.7.4.** L'arbitre doit essayer de crier "**NO BIRD**" avant le tir. Cependant si il le fait aussi tôt que possible après le tir sa décision demeure et le plateau sera répété qu'il ait été touché ou non.

**9.14.7.5. "NO BIRD" sera déclaré MÊME SI LE TIREUR A TIRÉ quand:**

- 9.14.7.5.1. Le plateau qui émerge est cassé ou irrégulier.
- 9.14.7.5.2. La couleur du plateau est distinctement différente de celle des autres plateaux utilisés pour la compétition ou l'entraînement.
- 9.14.7.5.3. Deux plateaux sont lancés.
- 9.14.7.5.4. Le plateau est lancé d'un lanceur d'un autre groupe.
- 9.14.7.5.5. Un tireur tire en dehors de son tour.
- 9.14.7.5.6. Un autre tireur tire sur le même plateau.
- 9.14.7.5.7. L'arbitre est convaincu que le tireur a été visiblement gêné par une cause extérieure après avoir appelé le plateau.
- 9.14.7.5.8. L'arbitre détecte une première violation - dans la série - de la position du pied (**CARTON JAUNE**) (voir 9.13.3.4.1.1.)
- 9.14.7.5.9. L'arbitre détecte une première violation du temps limite (**CARTON JAUNE**) (voir 9.13.3.4.1.2.)
- 9.14.7.5.10. L'arbitre, pour quelque raison que ce soit, ne peut décider si le plateau était "TOUCHE" ou non. Dans ce cas, l'arbitre doit toujours consulter ses assistants avant d'annoncer sa décision.
- 9.14.7.5.11. Le coup est déchargé involontairement avant que le tireur n'appelle le plateau (cependant, si le tireur tire le plateau avec le second coup, le résultat sera enregistré)
- 9.14.7.5.12. Le 1^{er} coup est manqué et le 2^{ème} n'est pas tiré en raison d'un mauvais fonctionnement admissible du fusil ou de la cartouche. Le plateau doit être répété et ne pourra être "**TOUCHÉ**" que par le 2^{ème} coup. (si le plateau est atteint par le premier coup, il sera déclaré "**MANQUÉ**").

9.14.7.6. "NO BIRD" sera déclaré SI LE TIREUR N'A PAS TIRÉ quand:

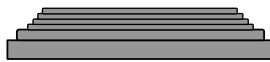
- 9.14.7.6.1. Le plateau est lancé avant que le tireur n'appelle.
- 9.14.7.6.2. Le plateau n'est pas lancé immédiatement après l'appel (voir Note)
- 9.14.7.6.3. La trajectoire du plateau est irrégulière (voir Note)
- 9.14.7.6.4. Mauvais fonctionnement admissible du fusil ou de la cartouche.
- 9.14.7.6.5. Le 1^{er} coup n'est pas tiré en raison d'un mauvais fonctionnement admissible du fusil ou de la cartouche et le 2^{ème} n'est pas tiré. Si le 2^{ème} coup est tiré le résultat est enregistré.
- 9.14.7.6.6. Note: A moins que l'arbitre n'annonce "**NO BIRD**" avant ou juste après le tir, aucune réclamation pour plateau irrégulier ne sera admise après le tir si le lancement est prétendu prématuré ou tardif, 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.

9.14.8. Décharges simultanées.

- 9.14.8.1.1. "NO BIRD" ne sera pas déclaré quand 2 coups sont déchargés simultanément.
- 9.14.8.1.2. Le plateau qui a reçu la double décharge sera compté normalement selon le résultat.
- 9.14.8.1.3. Si après une décharge simultanée, l'arbitre et le tireur estiment que l'arme doit être réparée, les procédures de mauvais fonctionnement seront appliquées (voir 9.8.6.1. ou 9.8.6.2.)

9.14.9. Plateau "MANQUE"

- 9.14.9.1. Un plateau doit être déclaré "**MANQUÉ**" quand:
 - 9.14.9.1.1. Il n'est pas "**TOUCHE**" (voir 9.10.4.) durant son vol.
 - 9.14.9.1.2. Il est simplement "fumé" sans qu'aucun fragment ne s'en soit détaché.
 - 9.14.9.1.3. Le tireur - sans raison autorisée - n'a pas tiré le plateau régulier qu'il a appelé.
 - 9.14.9.1.4. Le tireur a ouvert l'arme ou touché la sûreté avant l'examen de l'arbitre après un mauvais fonctionnement.
 - 9.14.9.1.5. Le tireur subit un troisième mauvais fonctionnement de l'arme ou de la cartouche dans la série.
 - 9.14.9.1.6. Le 1^{er} coup rate le plateau et le 2^{ème} coup ne peut être tiré car le tireur a oublié d'introduire une 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.
 - 9.14.9.1.7. Le tireur n'a pas tiré après avoir oublié d'ôter la sécurité ou de charger.
 - 9.14.9.1.8. Le temps limite est dépassé et le tireur a déjà été averti (**CARTON JAUNE**) dans la même série. (voir 9.13.3.4.1.2 et 9.13.3.4.1.7)
 - 9.14.9.1.9. L'arbitre détecte une faute de pied et le tireur a déjà été averti (**CARTON JAUNE**) dans la même série. (voir 9.13.3.4.1.1. et 9.13.3.4.1.7)

**9.15. ÉPREUVE AUTO TRAP****9.15.1. Conduite d'une série d'Auto Trap.**

- 9.15.1.1.** Les tireurs de la "planche" doivent gagner leurs postes respectifs dans l'ordre figurant sur la carte de score (voir 6.3.20.2.) avec suffisamment de munitions et l'équipement nécessaire pour réaliser la série.
- 9.15.1.2.** Le 6^{ème} tireur doit se placer dans la zone indiquée derrière le poste 1 et rejoindre celui-ci dès que le premier tireur aura tiré un plateau régulier et que le résultat sera connu.
- 9.15.1.3.** L'arbitre prend la "planche" en charge. Il effectue les procédures préliminaires sont terminées (nom, dossards, arbitres assistants, **tirs d'essai, observation des plateaux d'essai**, etc.) Quand celles-ci sont terminées, il donne le commandement "**DÉPART**".

9.15.2. Procédure.

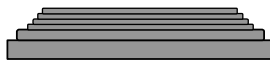
- 9.15.2.1.** Quand le 1^{er} tireur est prêt à tirer, il doit épauler et annoncer clairement à haute voix : "**PULL**", "**LOSS**", "**GO**" ou tout autre signal ou commandement, après quoi, le plateau doit être lancé immédiatement. Quand le résultat du tir est connu, le second tireur doit faire la même chose, suivi du troisième et ainsi de suite.
- 9.15.2.2.** Quand le tireur 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.
- 9.15.2.3.** Deux coups peuvent être tirés sur chaque plateau, sauf lors des barrages (voir 9.12.7.)
- 9.15.2.4.** Après que le 1^{er} tireur a tiré un plateau régulier, il doit se préparer à gagner le poste 2 dès que le tireur à ce poste aura tiré un plateau régulier. Les autres tireurs de la "planche" devront sur leurs postes faire la même chose en rotation de gauche à droite.
- 9.15.2.4.1.** La rotation continue ainsi jusqu'à ce que chaque tireur ait tiré 25 plateaux.
- 9.15.2.5.** A partir du moment où la série a commencé le tireur ne peut fermer son fusil que lorsque le tireur précédent a terminé son tour.
- 9.15.2.6.** Après son tir (sauf au poste 5), le tireur ne doit pas quitter son poste avant que le tireur à sa droite n'ait tiré un plateau régulier avec un résultat annoncé. Après son tir au poste 5, le tireur doit se rendre immédiatement vers le poste 1 (6) en évitant de déranger les tireurs qui sont sur la ligne de tir derrière laquelle il passe (voir **9.13.4** ou **9.13.5**)
- 9.15.2.7.** Tous les fusils doivent être transportés ouverts pendant les déplacements entre les postes voisins et transportés ouverts et déchargés lors du déplacement du poste 5 vers le poste 1 (6) (voir **9.13.5.2.1**)
- 9.15.2.8.** Aucun tireur ayant terminé le tir à son poste ne devra se rendre au poste suivant d'une manière telle qu'il puisse gêner un autre tireur ou un officiel.
- 9.15.2.9.** A la fin de la série, tous les tireurs de la "planche" doivent rester à leurs postes jusqu'à ce que le dernier tireur ait terminé. Ils doivent ensuite tous signer la feuille de score avant de quitter la zone de tir.

9.15.3. Temps limite.

- 9.15.3.1.** Le tireur doit se mettre en place, charger son arme et appeler son plateau dans les **10 secondes** après que le tireur à sa gauche ait tiré un plateau régulier avec un résultat enregistré ou que l'arbitre ait donné le commandement "**DÉPART**".
- 9.15.3.1.1.** Si le délai n'est pas respecté, la pénalité prévue en **9.13.3.4** sera appliquée.
- 9.15.3.2. Interruption.**
- 9.15.3.2.1.** Si une série est interrompue pendant plus de 5 minutes, pour une raison technique non imputable à un tireur, la planche pourra - avant la reprise - observer un plateau régulier.

9.15.4. Distances, angles et élévation des plateaux.

- 9.15.4.1. Vérification du Jury**
- 9.15.4.1.1.** Chaque stand sera réglé chaque jour avant le début des épreuves. Ces réglages seront examinés approuvés et scellés par le Jury.
- 9.15.4.2.** Les réglages seront vérifiés à nouveau chaque jour avant le début des tirs.
- 9.15.4.3. Réglage des lanceurs.**
- 9.15.4.3.1.** Chaque lanceur doit être réglé de la manière suivante:
- 9.15.4.3.1.1.** Régler l'angle à 0° (position pleine avant)
- 9.15.4.3.1.2.** Régler l'élévation du lanceur pour obtenir une hauteur de plateau de 2m à 10m à partir de l'avant du toit de la fosse.
- 9.15.4.3.1.3.** Régler le lanceur pour obtenir la distance requise de 76m +/-1m (à partir de l'avant du toit de la fosse) tout en maintenant la hauteur de 2m réglée précédemment.
- 9.15.4.3.1.4.** Régler à l'angle requis entre 30° et 45° également de part et d'autre en maintenant toujours les limites verticales entre 1,5m et 3,5m (**+/-0,1m**) (voir 9.19.1.)
- 9.15.4.4. Plateaux d'essai.**
- 9.15.4.4.1.** Après réglage du lanceur et l'approbation du Jury, un plateau d'essai doit être lancé.
- 9.15.4.4.2.** Ces essais pourront être observés par les tireurs.
- 9.15.4.5.** Après que le jury a examiné et approuvé les réglages des lanceurs, l'accès des fosses est interdit aux tireurs, entraîneurs et officiels des équipes.
- 9.15.4.6. Trajectoire irrégulière.**
- 9.15.4.6.1.** Tout plateau dont la trajectoire ne respecte pas les valeurs conformes d'angle, de hauteur et de distance sera considéré irrégulier.



9.15.5. Plateau refusé.

- 9.15.5.1.** Un tireur peut refuser un plateau si:
- 9.15.5.1.1. Le plateau n'est pas lancé immédiatement après l'appel du tireur (voir Note)
 - 9.15.5.1.2. Le tireur est visiblement gêné.
 - 9.15.5.1.3. L'arbitre admet que le plateau était irrégulier
 - 9.15.5.1.4. Note: Suivre ou pointer avec le fusil (sans tirer) un plateau lancé hors temps n'est pas autorisé (voir règle 9.13.3.4.1.5.)
- 9.15.5.2. Procédure du tireur.**
- 9.15.5.2.1. Le tireur qui refuse un plateau doit l'indiquer en changeant sa position, en ouvrant son arme et en levant un bras. L'arbitre décide ensuite.

9.15.6. "NO BIRD"

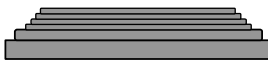
- 9.15.6.1.** Un plateau "NO BIRD" est un plateau qui n'est pas lancé selon les règles.
- 9.15.6.2.** La décision de "NO BIRD" est toujours de la responsabilité de l'arbitre.
- 9.15.6.3.** Un plateau déclaré "NO BIRD" par l'arbitre devra être répété obligatoirement (qu'il soit touché ou non).
- 9.15.6.4.** L'arbitre doit essayer de crier "**NO BIRD**" avant le tir. Cependant si il le fait aussi tôt que possible après le tir sa décision demeure et le plateau sera répété qu'il ait été touché ou non.
- 9.15.6.5. "NO BIRD" sera déclaré MÊME SI LE TIREUR A TIRÉ quand:**
- 9.15.6.5.1. Le plateau qui émerge est cassé ou irrégulier.
 - 9.15.6.5.2. La couleur du plateau est distinctement différente de celle des autres plateaux utilisés pour la compétition ou l'entraînement.
 - 9.15.6.5.3. Deux plateaux sont lancés.
 - 9.15.6.5.4. Un tireur tire en dehors de son tour.
 - 9.15.6.5.5. Un autre tireur tire sur le même plateau.
 - 9.15.6.5.6. L'arbitre est convaincu que le tireur a été visiblement gêné par une cause extérieure après avoir appelé le plateau.
 - 9.15.6.5.7. L'arbitre détecte une première violation - dans la série - de la position du pied (voir 9.13.3.4.1.1.)
 - 9.15.6.5.8. L'arbitre détecte une première violation du temps limite (voir 9.13.3.4.1.2.)
 - 9.15.6.5.9. L'arbitre, pour quelque raison que ce soit, ne peut décider si le plateau était "TOUCHE" ou non. Dans ce cas, l'arbitre doit toujours consulter ses assistants avant d'annoncer sa décision.
 - 9.15.6.5.10. Le coup est déchargé involontairement avant que le tireur n'appelle le plateau (cependant, si le tireur tire le plateau avec le second coup, le résultat sera enregistré)
 - 9.15.6.5.11. Le 1^{er} coup est manqué et le 2^{ème} n'est pas tiré en raison d'un mauvais fonctionnement admissible du fusil ou de la cartouche. Le plateau doit être répété et ne pourra être "**TOUCHÉ**" que par le 2^{ème} coup. (si le plateau est atteint par le premier coup, il sera déclaré "MANQUÉ")
- 9.15.6.6. "NO BIRD" sera déclaré SI LE TIREUR N'A PAS TIRÉ quand:**
- 9.15.6.6.1. Le plateau est lancé avant que le tireur n'appelle.
 - 9.15.6.6.2. Le plateau n'est pas lancé immédiatement après l'appel (voir Note)
 - 9.15.6.6.3. La trajectoire du plateau est irrégulière (voir Note)
 - 9.15.6.6.4. Mauvais fonctionnement admissible du fusil ou de la cartouche.
 - 9.15.6.6.5. Le 1^{er} coup n'est pas tiré en raison d'un mauvais fonctionnement admissible du fusil ou de la cartouche et le 2^{ème} n'est pas tiré. Si le 2^{ème} coup est tiré le résultat est enregistré.
 - 9.15.6.6.6. Note: A moins que l'arbitre n'annonce "**NO BIRD(S)**" avant ou juste après le tir, aucune réclamation pour plateau irrégulier ne sera admise après le tir si le lancement est prétendu prématuré ou tardif, ou si l'irrégularité prétendue consiste en un simple écart de la trajectoire. De toute manière, si les plateaux sont tirés, le résultat doit être enregistré.

9.15.7. Décharges simultanées.

- 9.15.7.1.1. "NO BIRD" ne sera pas déclaré quand 2 coups sont déchargés simultanément.
- 9.15.7.1.2. Le plateau qui a reçu la double décharge sera compté normalement selon le résultat.
- 9.15.7.1.3. Si après une décharge simultanée, l'arbitre et le tireur estiment que l'arme doit être réparée, les procédures de mauvais fonctionnement seront appliquées (voir 9.8.6.1. ou 9.8.6.2.)

9.15.8. Plateau "MANQUÉ"

- 9.15.8.1.** Un plateau doit être déclaré "**MANQUÉ**" quand:
- 9.15.8.1.1. Il n'est pas "**TOUCHE**" (voir 9.10.4.) durant son vol.
 - 9.15.8.1.2. Il est simplement "fumé" sans qu'aucun fragment ne s'en soit détaché.
 - 9.15.8.1.3. Le tireur - sans raison autorisée - n'a pas tiré le plateau régulier qu'il a appelé.
 - 9.15.8.1.4. Le tireur a ouvert l'arme ou touché la sûreté avant l'examen de l'arbitre après un mauvais fonctionnement.
 - 9.15.8.1.5. Le tireur subit un troisième mauvais fonctionnement de l'arme ou de la cartouche dans la série.
 - 9.15.8.1.6. Le 1^{er} coup rate le plateau et le 2^{ème} coup ne peut être tiré car le tireur a oublié d'introduire une seconde cartouche, oublié de décharger le cran d'arrêt du magasin d'un fusil semi-automatique ou que le recul du premier coup a fait glisser la sécurité.
 - 9.15.8.1.7. Le tireur n'a pas tiré après avoir oublié d'ôter la sécurité ou de charger.
 - 9.15.8.1.8. Le temps limite est dépassé et le tireur a déjà été averti pour cette raison dans cette série. (voir 9.13.3.4.1.2.)
 - 9.15.8.1.9. L'arbitre détecte une faute de pied et le tireur a déjà été averti pour cette raison dans cette série. (voir 9.13.3.4.1.1.)

**9.16. ÉPREUVE DOUBLE TRAP****9.16.1. Conduite d'une série de Double Trap.**

- 9.16.1.1. Les tireurs de la "planche" doivent gagner leurs postes respectifs dans l'ordre figurant sur la carte de score (voir 6.3.21.2.6.) avec suffisamment de munitions et l'équipement nécessaire pour réaliser la série.
- 9.16.1.2. Le 6^{ème} tireur doit se placer dans la zone indiquée derrière le poste 1 et rejoindre celui-ci dès que le premier tireur aura tiré un doublé régulier et que le résultat sera connu.
- 9.16.1.3. L'arbitre prend la "planche" en charge. Il effectue les procédures préliminaires sont terminées (nom, dossards, arbitres assistants, tirs d'essai, observation des plateaux d'essai, etc.) Quand celles-ci sont terminées, il donne le commandement "**DÉPART**".

9.16.2. Procédure.

- 9.16.2.1. Quand le 1^{er} tireur est prêt à tirer, il doit épauler et annoncer clairement à haute voix : "**PULL**", "**LOSS**", "**GO**" ou tout autre signal ou commandement, après quoi, le doublé doit être lancé.
- 9.16.2.2. Quand le tireur a appelé les plateaux, ceux-ci doivent être lancés dans un temps indéfini variant de manière aléatoire de zéro à un maximum d'une seconde (voir 9.16.4.2.)
- 9.16.2.3. Après que le 1^{er} tireur a tiré un doublé régulier, il doit se préparer à gagner le poste 2 dès que le tireur à ce poste aura tiré un doublé régulier. Les autres tireurs de la "planche" devront sur leurs postes faire la même chose en rotation de gauche à droite.
- 9.16.2.3.1. La rotation continue ainsi jusqu'à ce que chaque tireur ait tiré le nombre requis de doublés.
- 9.16.2.4. A partir du moment où la série a commencé le tireur ne peut fermer son fusil que lorsque le tireur précédent a terminé son tour.
- 9.16.2.5. Après son tir (sauf au poste 5), le tireur ne doit pas quitter son poste avant que le tireur à sa droite n'ait tiré un doublé régulier avec un résultat annoncé.
- Après son tir au poste 5, le tireur doit se rendre immédiatement vers le poste 1 (6) en évitant de déranger les tireurs qui sont sur la ligne de tir derrière laquelle il passe (voir 9.13.4 ou 9.13.5)
- 9.16.2.6. Tous les fusils doivent être transportés ouverts pendant les déplacements entre les postes voisins et transportés ouverts et déchargés lors du déplacement du poste 5 vers le poste 1 (6) (voir 9.13.5.2.1)
- 9.16.2.7. Aucun tireur ayant terminé le tir à son poste ne devra se rendre au poste suivant d'une manière telle qu'il puisse gêner un autre tireur ou un officiel.
- 9.16.2.8. A la fin de la série, tous les tireurs de la "planche" doivent rester à leurs postes jusqu'à ce que le dernier tireur ait terminé. Ils doivent ensuite tous signer la feuille de score avant de quitter la zone de tir.

9.16.3. Temps limite.

- 9.16.3.1. Le tireur doit se mettre en place, charger son arme et appeler son doublé dans les **10 secondes** après que le tireur à sa gauche ait tiré un doublé régulier avec un résultat enregistré ou que l'arbitre ait donné le commandement "**DÉPART**".
- 9.16.3.1.1. Si le délai n'est pas respecté, la pénalité prévue en 9.13.3.4 sera appliquée.

9.16.4. Déclenchement.

- 9.16.4.1. Les lanceurs doivent être déclenchés par un dispositif électrique/manuel ou électrique/microphone avec un système de minuterie et placé de façon que l'opérateur (puller) puisse voir et entendre le tireur.
- 9.16.4.2. Pour tous les championnats ISSF, l'usage d'une minuterie (timer) qui déclenche le départ des plateaux à un instant indéfini à l'intérieur d'une période allant de zéro à une seconde après que le tireur a appelé son plateau est obligatoire. Le système doit garantir le départ simultané des 2 plateaux depuis les lanceurs prédéterminés. (voir 6.3.21.2.5.)
- 9.16.4.3. Le dispositif de déclenchement du départ des plateaux doit être actionné par un contacteur unique.

9.16.5. Distances, angles et élévation des plateaux.**9.16.5.1. Tables de réglage.**

- 9.16.5.1.1. Chaque lanceur sera réglé chaque jour avant le début des épreuves suivant la table ci-dessous. Ces réglages seront examinés approuvés et scellés par le Jury après chaque réglage.

9.16.5.1.1.1

Réglage	N°	Direction	Hauteur à 10m (+/-0.1m)	Portée
A	7 (1)	5°G (max)	3.0m	55 m +/- 1m (mesuré à partir de l'avant du toit de la fosse)
	8(2)	0° (+/- 0,5)	3.5m	
B	8(2)	0° (+/-0.5)	3.5m	
	9(3)	5° D (max)	3.0m	
C	7(1)	5°G (max)	3.0m	
	9(3)	5° D (max)	3.0m	

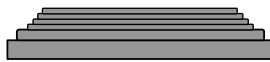
9.16.5.1.1.2

Les angles des 2 lanceurs ne doivent pas dépasser 5° entre 7-8 ou 8-9 et 10° entre 7-9.

- 9.16.5.2. Après que le jury a examiné et approuvé les réglages des lanceurs, l'accès des fosses est interdit aux tireurs, entraîneurs et officiels des équipes.

9.16.5.3. Trajectoire irrégulière.

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

**9.16.5.4. Réglage Double Trap en finale.**

- 9.16.5.4.1. La grille "C" doit être utilisée pour les finales et pour tous les barrages avant et après ces finales. Il est très important de régler très exactement à la même hauteur les deux lanceurs.

9.16.6. Plateaux d'essai.**9.16.6.1. Vérification du Jury.**

- 9.16.6.1.1. Après réglage des lanceurs et l'approbation du Jury et avant le début de chaque série ou la vérification des lanceurs un doublé d'essai doit être lancé.
- 9.16.6.1.2. Ces essais pourront être observés par les tireurs.

- 9.16.6.2.** Les réglages seront de nouveau vérifiés avant chaque jour de tir.

9.16.6.3. Interruption

- 9.16.6.3.1. Si une série est interrompue pendant plus de 5 minutes, pour une raison technique non imputable à un tireur, la planche pourra - avant la reprise - observer un doublé régulier.

9.16.7. Doublé refusé.

- 9.16.7.1.** Un tireur peut refuser un doublé si:

- 9.16.7.1.1. Le doublé n'est pas lancé dans le bon temps, zéro à une seconde après l'appel du tireur.
- 9.16.7.1.2. Les deux plateaux ne sont pas lancés simultanément.
- 9.16.7.1.3. Le tireur est visiblement gêné.
- 9.16.7.1.4. L'arbitre admet que l'un ou l'autre plateau était irrégulier
- 9.16.7.1.5. Note: Suivre ou pointer avec le fusil (sans tirer) un plateau lancé hors temps n'est pas autorisé (voir règle 9.13.3.4.1.5.)

9.16.7.2. Procédure du tireur.

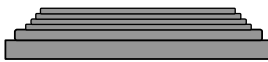
- 9.16.7.2.1. Le tireur qui refuse un plateau doit l'indiquer en changeant sa position, en ouvrant son arme et en levant un bras. L'arbitre décide ensuite.

9.16.8. "NO BIRD"

- 9.16.8.1.** Un doublé "NO BIRD" est déclaré si l'un ou les deux plateaux ne sont pas lancés selon les règles.
- 9.16.8.2.** La décision de "NO BIRD" est toujours de la responsabilité de l'arbitre.
- 9.16.8.3.** Un doublé déclaré "NO BIRD" par l'arbitre devra être répété obligatoirement (qu'il soit touché ou non).
- 9.16.8.4.** L'arbitre doit essayer de crier "**NO BIRD**" avant le tir. Cependant si il le fait aussi tôt que possible après le tir, sa décision demeure et le doublé sera répété qu'il ait été touché ou non.
- 9.16.8.5. "NO BIRD" sera déclaré et le doublé répété pour déterminer le résultat des 2 tirs **MÊME SI LE TIREUR A TIRÉ quand:****
- 9.16.8.5.1. Un plateau qui émerge est cassé ou irrégulier.
- 9.16.8.5.2. La couleur du plateau est distinctement différente de celle des autres plateaux utilisés pour la compétition ou l'entraînement.
- 9.16.8.5.3. Un seul plateau est lancé.
- 9.16.8.5.4. Un plateau est lancé depuis le mauvais lanceur.
- 9.16.8.5.5. Les deux plateaux ne sont pas lancés simultanément.
- 9.16.8.5.6. Des fragments du premier plateau brisent le second.
- 9.16.8.5.7. Les deux plateaux entrent en collision.
- 9.16.8.5.8. Un tireur tire en dehors de son tour.
- 9.16.8.5.9. Un autre tireur tire sur le même doublé.
- 9.16.8.5.10. Deux coups sont déchargés simultanément.
- 9.16.8.5.11. L'arbitre est convaincu que le tireur a été visiblement gêné par une cause extérieure après avoir appelé les plateaux.
- 9.16.8.5.12. L'arbitre détecte une première violation - dans la série - de la position du pied (**CARTON JAUNE**) (voir 9.13.3.4.1.1.)
- 9.16.8.5.13. L'arbitre détecte une première violation du temps limite (**CARTON JAUNE**) (voir 9.13.3.4.1.2.)
- 9.16.8.5.14. L'arbitre, pour quelque raison que ce soit, ne peut décider si le plateau était "**TOUCHE**" "**MANQUE**" ou "**NO BIRD(S)**". Dans ce cas, l'arbitre doit toujours consulter ses assistants avant d'annoncer sa décision.
- 9.16.8.5.15. Le coup est déchargé involontairement avant que le tireur n'appelle le plateau (cependant, si le tireur tire le second coup, le résultat des deux coups sera enregistré)
- 9.16.8.5.16. Le 1^{er} tir brise les deux plateaux (à partir du troisième incident semblable sur n'importe quel poste le doublé sera compté "**TOUCHÉ**" + "**MANQUÉ**")
- 9.16.8.5.17. Mauvais fonctionnement admissible du fusil ou de la cartouche.
- 9.16.8.5.18. Note: A moins que l'arbitre n'annonce "**NO BIRD(S)**" avant ou juste après le tir, aucune réclamation pour plateau irrégulier ne sera admise après le tir si le lancement est prétendu prématuré ou tardif, ou si l'irrégularité prétendue consiste en un simple écart de la trajectoire. De toute manière, si les plateaux sont tirés, le résultat doit être enregistré.

9.16.8.6. "NO BIRD" sera déclaré SI LE TIREUR N'A PAS TIRÉ quand:

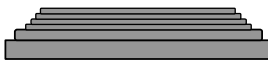
- 9.16.8.6.1. Le doublé est lancé avant que le tireur n'appelle.
- 9.16.8.6.2. Le doublé est lancé au delà de 1 seconde après l'appel.
- 9.16.8.6.3. La trajectoire d'un plateau est irrégulière.
- 9.16.8.6.4. Mauvais fonctionnement admissible du fusil ou de la cartouche lors du 1^{er} tir.

**9.16.9. Décharges simultanées.**

- 9.16.9.1.** Un doublé sera déclaré **"NO BIRD"** après une double décharge au maximum deux fois dans une série.
- 9.16.9.2.** A partir du troisième incident de ce genre dans la même série, le doublé sera compté **"MANQUÉ"**+ **"MANQUÉ"** que les plateaux soient touchés ou non.
- 9.16.9.3.** Si après une décharge simultanée, l'arbitre et le tireur estiment que l'arme doit être réparée, les procédures de mauvais fonctionnement seront appliquées (voir 9.8.6.1. ou 9.8.6.2.)

9.16.10. Plateau "MANQUÉ"

- 9.16.10.1.** Un plateau(x) doit être déclaré **"MANQUÉ"** quand:
- 9.16.10.1.1. Il n'est pas **"TOUCHE"** (voir 9.10.4.) durant son vol.
- 9.16.10.1.2. Il est simplement "fumé" sans qu'aucun fragment ne s'en soit détaché.
- 9.16.10.1.3. Le tireur – sans raison autorisée – n'a pas tiré le doublé régulier qu'il a appelé, celui-ci sera compté **"MANQUÉ"**+ **"MANQUÉ"**.
- 9.16.10.1.4. Après un mauvais fonctionnement qui empêche le 1^{er} tir, le tireur a ouvert l'arme ou touché la sûreté avant l'examen de l'arbitre. Le doublé sera compté **"MANQUÉ"**+ **"MANQUÉ"**.
- 9.16.10.1.5. Après un mauvais fonctionnement qui empêche le 2^{ème} tir, le tireur a ouvert l'arme ou touché la sûreté avant l'examen de l'arbitre. Le premier plateau sera compté normalement et le deuxième compté **"MANQUÉ"**.
- 9.16.10.1.6. Le tireur subit un troisième mauvais fonctionnement de l'arme ou de la cartouche dans la série lors du 1^{er} tir et ne peut pas tirer le 2^{ème} coup. Le doublé sera compté **"MANQUÉ"**+ **"MANQUÉ"**.
- 9.16.10.1.7. Le 2^{ème} coup ne peut être tiré car le recul du premier coup a fait glisser la sécurité ou pour toute autre raison imputable au tireur. Le premier plateau sera compté normalement et le deuxième compté **"MANQUÉ"**.
- 9.16.10.1.8. Si un coup est tiré involontairement après l'appel du tireur mais avant l'apparition des plateaux et que le 2^{ème} plateau soit tiré. Le premier plateau sera compté **"MANQUÉ"** et le deuxième compté normalement.
- 9.16.10.1.8.1 Si un coup est tiré involontairement après l'appel du tireur mais avant l'apparition des plateaux et que le 2^{ème} plateau ne soit pas tiré Le premier plateau sera compté **"MANQUÉ"** et le doublé retiré pour établir uniquement le résultat du deuxième plateau.
- 9.16.10.1.8.2 Lors d'une seconde (ou suivante) décharge involontaire dans la même série. Le doublé sera compté **"MANQUÉ"**+ **"MANQUÉ"**.
- 9.16.10.1.8.3 Le 2^{ème} coup n'est pas tiré sans raison valable. Le premier plateau sera compté normalement et le deuxième compté **"MANQUÉ"**.
- 9.16.10.1.8.4 Le 1^{er} coup est tiré normalement mais le 2^{ème} ne peut être tiré en raison d'un mauvais fonctionnement admis du fusil ou des cartouches. Le premier plateau sera compté normalement et le doublé retiré pour établir uniquement le résultat du deuxième plateau.
- 9.16.10.1.8.5 **Le temps limite est dépassé et le tireur a déjà été averti dans cette même série. (voir 9.13.3.4.1.2)**
- 9.16.10.1.8.6 **L'arbitre détecte une faute de pied et le tireur a déjà été averti dans cette même série. (voir 9.13.3.4.1.2)**

**9.17. ÉPREUVE SKEET****9.17.1. Conduite d'une série de Skeet.**

- 9.17.1.1.** La "planche" doit se rassembler sur le stand avec suffisamment de munitions et l'équipement nécessaire pour réaliser la série. L'arbitre doit les prendre en charge et quand les procédures préliminaires sont terminées (nom, dossards, arbitres assistants, tirs d'essai, observation des plateaux d'essai, etc.) il donne le commandement "DÉPART".

9.17.2. Procédure.

- 9.17.2.1.** Les tireurs de la "planche" doivent se rassembler en sécurité auprès du poste 1 et prêts à tirer. **9.17.2.3.1. Séquence pour série de qualification et de finale**

Le premier tireur gagne le poste 1, charge son fusil avec une cartouche, prend la " **POSITION PRÊT**" (voir 9.17.10) et annonce clairement à haute voix "**PULL**", "**LOSS**", "**GO**" ou tout autre signal ou commandement.

Après quoi, un plateau régulier doit être lancé de la cabana haute après une période aléatoire allant de zéro à un maximum de trois secondes (voir 6.3.22.6, 9.17.9.2.1. et 9.17.9.2.2.)

- 9.17.2.1.1.** Quand le résultat du tir est connu, le premier tireur charge son fusil avec 2 cartouches, adopte la " **POSITION PRÊT**", appelle et tire un doublé régulier.

- 9.17.2.1.2.** Quand le résultat des deux tirs est connu, le premier tireur peut quitter le poste (voir 9.17.3)

- 9.17.2.2.** Le second tireur doit faire ensuite la même chose, suivi par le troisième et ceci jusqu'à ce que tous les tireurs de la "planche" aient tiré la séquence demandée pour le poste 1.

- 9.17.2.3.** Le premier tireur doit ensuite gagner le poste 2 et tirer la séquence de plateaux prévue ainsi que successivement chacun des tireurs de la "planche". La rotation continue jusqu'à ce que tous les postes soient utilisés par les tireurs de la "planche".

- 9.17.2.4.** Un seul coup peut 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 doublé doublé	H B H puis B B puis H	Pull Mark Pull-Mark Mark-Pull
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 8	simple simple	H B	Pull Mark

9.17.3. Déplacement entre les postes.

- 9.17.3.1.** Aucun tireur de la planche ne doit avancer au poste de tir avant son tour, avant l'ordre de l'arbitre ou avant que le tireur précédent n'ait tiré et quitté le poste.

- 9.17.3.2.** Après son tir sur un poste, le tireur ne doit pas aller vers le poste suivant:

- 9.17.3.2.1.** Tant que tous les tireurs n'auront pas tiré au poste précédent.

- 9.17.3.2.2.** De manière à gêner un autre tireur.

- 9.17.3.2.3.** De manière à gêner le travail des officiels.

9.17.3.3. Sécurité des armes.

- 9.17.3.3.1.** Tous les fusils doivent être ouverts et vides lors des déplacements ou de l'attente vers un poste.

9.17.3.4. Procédure de tir au poste 8 :

Quand les tireurs 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 poste 4 au 8.

- 9.17.3.4.1.** Après l'annonce "DÉPART" par l'arbitre, chaque tireur doit à son tour:

- 9.17.3.4.1.1.** Prendre position pour la cabane haute

- 9.17.3.4.1.2.** Charger à 1 cartouche seulement.

- 9.17.3.4.1.3.** Prendre la " **POSITION PRÊT**".

- 9.17.3.4.1.4.** Appeler le plateau.

- 9.17.3.4.1.5.** Tirer le plateau de la cabane haute.

- 9.17.3.4.1.6.** Tourner dans le sens des aiguilles d'une montre (à droite vers le point de croisement) et **seulement après**.

- 9.17.3.4.1.7.** Prendre position pour la cabane basse.

- 9.17.3.4.1.8.** Charger à 1 cartouche seulement.

- 9.17.3.4.1.9.** Prendre la " **POSITION PRÊT**".

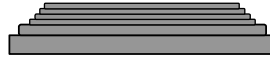
- 9.17.3.4.1.10.** Appeler le plateau.

- 9.17.3.4.1.11.** Tirer le plateau de la cabane basse.

- 9.17.3.4.1.12.** Quand le résultat de son dernier tir est connu, le tireur peut quitter le poste et se rendre à l'arrière de la colonne des tireurs qui n'ont pas encore tiré. Successivement, chacun des tireurs fera la même chose.

9.17.3.5. Départ du stand.

- 9.17.3.5.1.** Sauf après autorisation de l'arbitre, aucun tireur ne peut quitter le stand avant que tous les tireurs de la "planche" aient terminé leurs tirs et signé leurs résultats.

**9.17.4. Séquence de chargement.**

- 9.17.4.1.** Au poste 8 pour les cibles Haute et Basse et pour les autres postes où un simple seulement doit être tiré, une seule cartouche sera chargée.
- 9.17.4.2.** Pour les autres postes où 2 simples doivent être tirés, 2 cartouches seront chargées avant d'appeler.
- 9.17.4.3.** 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.
- 9.17.4.4.** Le tireur qui ouvre son arme par inadvertance ou délibérément, après avoir appelé le(s) plateau, sera averti. Puis pour chaque faute suivante dans la série de 25, le(s) plateau sera compté "**MANQUÉ**".
- 9.17.4.5.** Si le tireur oublie de charger le deuxième canon 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**".

9.17.5. Temps limites.

- 9.17.5.1.** Après le signal "START" donné par l'arbitre ou après que le concurrent précédent ait lui-même quitté le poste, le tireur a 15 secondes au maximum pour:
- 9.17.5.1.1. Se tenir avec les deux pieds entièrement à l'intérieur des limites du poste.
- 9.17.5.1.2. Prendre position.
- 9.17.5.1.3. Charger le fusil.
- 9.17.5.1.4. Prendre la "**POSITION PRÊT**" (voir 9.17.10.)
- 9.17.5.1.5. Appeler le premier plateau de la séquence prévue sur ce poste.
- 9.17.5.2.** Le simple et/ou le doublé suivant tiré du même poste doit l'être le plus vite possible sans excéder **10 secondes** entre le tir du premier plateau et l'appel du second simple et encore 10 secondes entre le deuxième tir et l'appel du doublé.

9.17.6. Plateaux d'essai.

- 9.17.6.1.** La première planche sur chaque stand et chaque jour de compétition peut observer sur le poste 1 un plateau régulier de chacune des cabanes avant le début de la série.
- 9.17.6.2.** Si l'arbitre décide un "**NO BIRD**" le tireur peut également demander le lancement d'un plateau d'essai après un plateau irrégulier ou d'un 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.
- 9.17.6.3. Interruption.**
Si une série est interrompue pendant plus de 5 minutes pour une raison technique qui n'est pas de la faute d'un tireur, un plateau régulier d'essai lancé de chacune des cabanes pourra être observé avant la reprise.

9.17.7. Exercices de visées sur le stand.

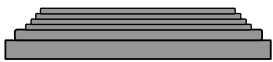
- 9.17.7.1.** Visée.
- 9.17.7.1.1. Avant le début de la série, les exercices de visée avec un fusil fermé mais vide peuvent avoir lieu uniquement sur les postes 1, 2 et 3 et avec l'autorisation de l'arbitre. Un tireur n'est pas autorisé à aller au-delà du poste 3 avant le début de la série.
- 9.17.7.2.** Après le signal "**DÉPART**" donné par l'arbitre, et seulement sur les postes 1 et 8, le tireur peut épauler et viser pendant quelques secondes. Le tireur doit ensuite reprendre la "**POSITION PRÊT**" (voir 9.17.10.) avant d'appeler.

9.17.8. Trajectoires des cibles.

- 9.17.8.1. Vérification du Jury.**
Les lanceurs doivent être réglés avant le début de la compétition selon les spécifications 6.3.22.3.4.
Les réglages doivent être examinés, approuvés et scellés par le Jury avant chaque jour de compétition.
- 9.17.8.2. Trajectoire irrégulière.**
Tout plateau qui suit une trajectoire différente (angle, élévation, distance) de celle spécifiée sera considéré irrégulier.

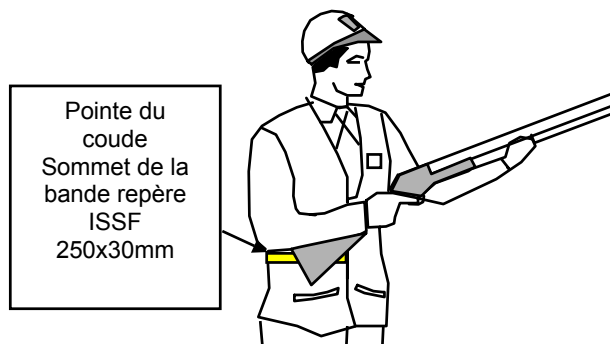
9.17.9. Déclenchement.

- 9.17.9.1.** Les lanceurs doivent être déclenchés par un dispositif électrique/mécanique ou acoustique/mécanique installé de façon que l'opérateur (puller) puisse voir et entendre les tireurs.
- 9.17.9.2.** Pour les épreuves ISSF une minuterie automatique doit être utilisée (voir 6.3.22.6)
- 9.17.9.2.1. Ce dispositif doit permettre le départ des plateaux dans un délai indéfini allant de 0 à 3 secondes après l'appel du tireur.
- 9.17.9.2.2. Note: Si un déclencheur acoustique (micro) est utilisé, il doit créer un délai de 0.2 secondes (simulation du temps de réaction de l'arbitre) à 3 secondes. (voir 6.3.22.6)
- 9.17.9.3.** Le déclencheur doit être conçu de telle façon, qu'un seul contacteur soit utilisé pour l'envoi des doublés.



9.17.10. " POSITION PRÊT"

- 9.17.10.1. Entre le moment où le tireur appelle et jusqu'à l'apparition du plateau, le tireur doit maintenir la "POSITION PRÊT" avec:
- 9.17.10.1.1. Les 2 pieds à l'intérieur du poste de tir.
 - 9.17.10.1.2. Le fusil tenu avec les 2 mains (voir figure)
 - 9.17.10.1.3. La crosse de l'arme doit être en contact avec le corps.
 - 9.17.10.1.4. Le talon de la crosse sur ou au-dessous de la bande repère et clairement visible par l'arbitre à son emplacement normal.



9.17.11. Bande repère.

- 9.17.11.1. Pour faciliter le contrôle par l'arbitre de la position de la crosse de l'arme la bande repère officielle ISSF devra être portée. Ses caractéristiques sont définies ci-après.
- 9.17.11.1.1. Bande de 250 mm x 30 mm et de couleur jaune bordée de noir.
 - 9.17.11.1.2. Fixée de façon permanente sur le côté approprié du vêtement extérieur.
- 9.17.11.2. **Contrôle.**
- 9.17.11.2.1. Le Jury doit prévoir pendant les jours d'entraînement officiel un programme de vérification de Bande repère pour tous les tireurs.
 - 9.17.11.2.2. Vérification de la position.
 - 9.17.11.2.2.1. Toutes poches de la **veste de tir** vides.
 - 9.17.11.2.2.2. Le bras de tir sera placé contre le corps et plié dans une position angulaire entièrement fermée vers le haut et sans soulever les épaules.
 - 9.17.11.2.2.3. La bande sera fixée horizontalement de façon permanente au dessous de l'extrémité du coude (voir 9.17.10.1.5.). Une marque indélébile sera faite sur la veste à la limite inférieure de la bande repère.
 - 9.17.11.2.3. Une bande repère illégale sera remplacée correctement et vérifiée à nouveau.

9.17.12. Plateau refusé.

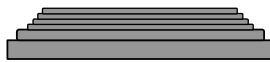
- 9.17.12.1. Un tireur peut refuser un plateau si:
- 9.17.12.1.1. Le plateau n'est pas lancé dans un temps correct (voir Note)
 - 9.17.12.1.2. Les plateaux d'un doublé ne sont pas lancés simultanément.
 - 9.17.12.1.3. Le tireur est visiblement gêné.
 - 9.17.12.1.4. L'arbitre décide que le plateau est irrégulier en raison d'une mauvaise trajectoire.
 - 9.17.12.1.5. Note:
 - Suivre ou pointer avec le fusil (sans tirer) un plateau lancé hors temps n'est pas autorisé et la **règle 9.13.3.4.1.5.** sera appliquée.
- 9.17.12.2. **Procédure du tireur.**
- 9.17.12.2.1. Un tireur refusant un plateau doit l'indiquer en quittant la "POSITION PRÊT", ouvrant son arme et levant un bras.

9.17.13. NO BIRD

- 9.17.13.1. Un plateau qui n'est pas lancé dans les règles est déclaré "**NO BIRD**".
- 9.17.13.2. La décision de "**NO BIRD**" est toujours de la responsabilité de l'arbitre.
- 9.17.13.3. Un plateau déclaré "**NO BIRD**" par l'arbitre doit toujours être répété qu'il ait été touché ou non.
- 9.17.13.4. L'arbitre doit essayer de crier "**NO BIRD**" avant le tir. Cependant si il le fait aussi tôt que possible après le tir sa décision demeure et le plateau(x) sera répété qu'il ait été touché ou non.
- 9.17.13.5. "**NO BIRD**" (ou "**NO BIRDS**") doit être déclaré **MÊME SI LE TIREUR A TIRE quand:**
- 9.17.13.5.1. Un plateau cassé émerge.
 - 9.17.13.5.2. Le plateau est d'une couleur distinctement différente de celle des autres utilisés pour la compétition et l'entraînement.
 - 9.17.13.5.3. Deux plateaux sont lancés au lieu d'un simple.
 - 9.17.13.5.4. Le plateau est lancé de la cabane non prévue.
 - 9.17.13.5.5. Le tireur ne tire pas à son tour.
 - 9.17.13.5.6. Le tireur subit une décharge simultanée des 2 coups (pas plus que deux fois par série)
 - 9.17.13.5.7. La "POSITION PRÊT" du tireur est incorrecte et celui-ci a déjà reçu un avertissement au cours de cette série (voir 9.13.3.4.1.3.)
 - 9.17.13.5.8. L'arbitre détecte une première violation du temps limite (voir 9.13.3.4.1.2.)
 - 9.17.13.5.9. L'arbitre est convaincu que le tireur a été visiblement gêné par une cause extérieure après avoir appelé le (s) plateau.
 - 9.17.13.5.10. L'arbitre, pour quelque raison que ce soit, ne peut décider si le plateau était "TOUCHE" "MANQUE" ou "NO BIRD". Dans ce cas, l'arbitre doit toujours consulter ses assistants avant de décider.
 - 9.17.13.5.11. L'arbitre détecte une première violation - dans la série - de la position du pied (voir 9.13.3.4.1.1.)
 - 9.17.13.5.12. Le tireur subit un mauvais fonctionnement admis du fusil ou des cartouches.



- 9.17.13.6. "NO BIRD" doit être déclaré SI LE TIREUR N'A PAS TIRE quand:**
- 9.17.13.6.1. Le plateau est lancé avant que le tireur n'appelle.
 - 9.17.13.6.2. Le plateau est lancé après les 3 secondes.
 - 9.17.13.6.3. Le plateau a une trajectoire irrégulière.
 - 9.17.13.6.4. Incident admis de fusil ou de cartouche.
- 9.17.13.7. Application du "NO BIRD" aux doublés.**
- 9.17.13.7.1. Les 2 plateaux seront déclarés "NO BIRD" et le doublé sera répété pour connaître le résultat des 2 tirs quand:
 - 9.17.13.7.1.1. L'un ou l'autre des tableaux est irrégulier (voir Note).
 - 9.17.13.7.1.2. Un seul plateau est lancé pour un doublé.
 - 9.17.13.7.1.3. Le premier tir brise les 2 plateaux.
 - A partir du troisième incident semblable sur n'importe quel poste le doublé sera compté "TOUCHÉ" + "MANQUÉ".
 - 9.17.13.7.1.4. Les fragments du premier plateau brisent le second.
 - 9.17.13.7.1.5. Les 2 plateaux entrent en collision.
 - 9.17.13.7.1.6. Le tireur subit un mauvais fonctionnement admis du fusil ou des cartouches et ne peut pas tirer le premier coup.
 - 9.17.13.7.1.7. Les 2 coups sont tirés simultanément. (voir 9.17.14.)
 - 9.17.13.7.1.8. Note: A moins que l'arbitre n'annonce "NO BIRD(S)" avant ou juste après le tir, aucune réclamation pour plateau(x) irrégulier(s) ne sera admise après le tir si le lancement est prétendu prématuré ou tardif, ou si l'irrégularité prétendue consiste en un simple écart de la trajectoire. De toute manière, si les plateaux sont tirés, le résultat doit être enregistré.
- 9.17.14. Décharges simultanées.**
- 9.17.14.1. Un simple ou un doublé sera déclaré "NO BIRD" après une double décharge au maximum deux fois dans une série.
 - 9.17.14.2. A partir du troisième incident de ce genre dans une série, le simple sera compté "MANQUÉ".
 - 9.17.14.3. A partir du troisième incident de ce genre dans une série, le doublé sera compté "MANQUÉ" + "MANQUÉ".
 - 9.17.14.4. Si après une décharge simultanée, l'arbitre et le tireur estiment que l'arme doit être réparée, les procédures de mauvais fonctionnement seront appliquées (voir 9.8.6.1. ou 9.8.6.2.)
- 9.17.15. Plateau "MANQUÉ"**
- 9.17.15.1. Un plateau(x) peut également être déclaré "MANQUÉ" quand:**
- 9.17.15.1.1. Il n'est pas "TOUCHE" (voir 9.10.4.)
 - 9.17.15.1.2. Il est "TOUCHE" hors limites.
 - 9.17.15.1.3. Il est simplement "fumé" sans qu'aucun fragment ne s'en soit détaché.
 - 9.17.15.1.4. Le tireur – sans raison autorisée – n'a pas tiré le plateau régulier qu'il a appelé.
 - 9.17.15.1.5. Le tireur n'a pas tiré après oubli d'ôter la sécurité ou de charger.
 - 9.17.15.1.6. Le tireur a ouvert l'arme ou touché la sûreté avant l'examen de l'arbitre après un mauvais fonctionnement.
 - 9.17.15.1.7. Le tireur subit un troisième mauvais fonctionnement de l'arme ou de la cartouche dans la série.
 - 9.17.15.1.8. La " POSITION PRÊT" du tireur est non conforme (voir 9.17.10.) et celui-ci a déjà été averti (CARTON JAUNE) dans la même série (voir 9.13.3.4.1.3. et 9.13.3.4.1.7)
 - 9.17.15.1.9. Le temps limite est dépassé et le tireur a déjà été averti (CARTON JAUNE) dans la même série (voir 9.13.3.4.1.2. et 9.13.3.4.1.7)
 - 9.17.15.1.10. Lors d'un simple, un coup est tiré involontairement après l'appel du tireur mais avant l'apparition du plateau.
 - 9.17.15.1.11. L'arbitre détecte une faute de pied et le tireur a déjà été averti (CARTON JAUNE) dans la même série (voir 9.13.3.4.1.1. et 9.13.3.4.1.7)
 - 9.17.15.1.12. Le tireur ouvre son fusil entre les simples (sauf au poste 8) et il a déjà été averti (CARTON JAUNE) dans la même série (voir 9.13.3.4.1.4. et 9.13.3.4.1.7).
- 9.17.15.2. Application supplémentaire du "MANQUÉ" aux doublés.**
- En complément des règles 9.17.15.1. (ci dessus) les règles suivantes doivent être appliquées aux doublés:
- 9.17.15.2.1. Le tireur subit un incident admis au second coup : le résultat du premier plateau sera compté ("TOUCHE" ou "MANQUE") et le doublé retiré pour établir uniquement le résultat du deuxième plateau. **Dans tous les cas le tireur doit tirer les deux plateaux dans le doublé répété.**
 - 9.17.15.2.2. Un doublé sera compté "MANQUÉ" + "MANQUÉ" quand:
 - 9.17.15.2.2.1. Le tireur ne tire pas sans raison évidente.
 - 9.17.15.2.2.2. Le tireur tire le doublé dans l'ordre inverse.
 - 9.17.15.2.2.3. Le tireur manque le premier plateau et subit un troisième mauvais fonctionnement de l'arme ou de la cartouche dans la série qui l'empêche de tirer le second plateau.
 - 9.17.15.2.3. Le tireur manque le premier plateau et casse accidentellement le deuxième avec le même coup: premier plateau "MANQUÉ" et doublé retiré pour établir uniquement le résultat du deuxième plateau. **Le tireur doit toujours tirer les deux plateaux lors du doublé(s) répété.**
 - A partir du troisième incident semblable sur le même poste, le doublé sera compté "MANQUÉ" + "MANQUÉ".
 - 9.17.15.2.4. Si un coup est tiré involontairement après l'appel du tireur mais avant l'apparition du plateau: premier plateau "MANQUÉ" et doublé retiré pour établir uniquement le résultat du deuxième plateau. **Si le tireur tire le second coup, le premier plateau sera déclaré "MANQUÉ" et le résultat du second plateau sera enregistré.**
 - 9.17.15.2.4.1. Le tireur doit tirer les 2 plateaux lors du doublé répété.
 - 9.17.15.2.4.2. A partir du troisième incident de ce genre dans une série, le doublé sera compté "MANQUÉ" + "MANQUÉ".

**9.18.****9.18.1. Épreuves des Jeux Olympiques.**

ÉPREUVE	HOMMES (Qualification + Finale)	DAMES (Qualification + Finale)
FOSSE	125 (5X25) + 25 en Finale	75 (3X25) + 25 en Finale
DOUBLE TRAP	150 (3X50) + 50 en Finale	NON
SKEET	125 (5X25) + 25 en Finale	75 (3X25) + 25 en Finale

9.18.1.1. Sauf si une règle particulière est indiquée ici, les règles techniques normales s'appliquent à toutes les épreuves olympiques.

9.18.2. Nombre de finalistes dans chaque épreuve

9.18.2.1. 6 finalistes participent à la finale dans chaque épreuve.

9.18.3. Ordre de tir.

9.18.3.1. Les finalistes tirent dans l'ordre inverse de leur rang de qualification. Le tireur ayant le plus haut score en numéro 6, le second en numéro 5 et ainsi de suite (6-5-4-3-2-1)

9.18.3.2. Les égalités seront départagées par la règle du "COMPTE INVERSE". (voir 9.12.2.)

9.18.3.3. Les scores parfaits seront départagés par tirage au sort.

9.18.4. Commandements.

9.18.4.1. Lors des compétitions internationales, tous les commandements de tir devront être donnés en langue anglaise.

9.18.5. Présence au pas de tir.

9.18.5.1. Les responsables d'équipes doivent présenter leurs tireurs dans la zone désignée au moins 10mm avant l'horaire de départ prévu pour la finale. Les tireurs devront être prêts et avec tout l'équipement nécessaire à la finale.

9.18.6. Horaire de départ.

9.18.6.1. L'horaire de départ de la finale doit figurer sur le programme officiel.

9.18.6.2. Toute modification de cet horaire doit être transmise aux responsables d'équipes concernés dès que possible.

9.18.6.3. Un affichage particulier doit figurer sur le tableau d'affichage officiel et sur le stand des finales.

9.18.6.4. Une annonce publique des modifications d'horaire doit être faite.

9.18.7. Tireur en retard ou absent.

9.18.7.1. Tout finaliste qui n'est pas présent à son poste et prêt à tirer à ce moment est classé dernier de la finale avec son score de qualification et n'est pas autorisé à participer à celle-ci.

9.18.8. Procédure.

9.18.8.1. Sauf si une règle particulière est indiquée dans cette section, les règles techniques normales de Fosse, Double Trap et Skeet s'appliquent à chacune des finales (pour le Skeet voir la séquence 9.17.2.3.1)

9.18.8.1.1. Fosse

Sur le poste 1 seulement, le tireur ne doit pas fermer son fusil et se préparer à tirer avant que l'arbitre ne donne le commandement "PRÊT". Ce commandement sera donné 10 à 12 secondes après le tir du poste 5 et le temps normal de préparation du poste 1 débutera à ce moment (voir 9.14.3.)

9.18.8.1.2. Une seule cartouche doit être chargée. Si un 2^{ème} coup est tiré le plateau sera compté "MANQUE" qu'il soit touché ou non.

9.18.8.1.3. Double Trap

Sur le poste 1 seulement, le tireur ne doit pas fermer son fusil et se préparer à tirer avant que l'arbitre ne donne le commandement "PRÊT". Ce commandement sera donné 10 à 12 secondes après le tir du poste 5 et le temps normal de préparation du poste 1 débutera à ce moment (voir 9.16.3.)

9.18.8.1.4. Skeet

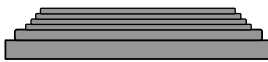
Le premier tireur de la "planche" ne doit pas se rendre sur le poste suivant avant que l'arbitre ne donne le commandement "PRÊT". Ce commandement sera donné 20 secondes après le tir du poste précédent et le temps normal de préparation du poste 1 débutera à ce moment (voir 9.17.5.1.)

9.18.9. Plateaux "flash"

9.18.9.1. Lors de finales et des barrages après finale, les plateaux "flash" contenant une poudre colorée non toxique seront utilisés.

9.18.9.2. Plateau flash "TOUCHE"

9.18.9.2.1. Le plateau est déclaré "TOUCHE" quand au moins un morceau visible s'en est détaché ou quand il y a une émergence visible de la poudre après un tir.

**9.18.10. Mauvais fonctionnement d'arme ou de munition.**

- 9.18.10.1.** Si l'arbitre décide que le mauvais fonctionnement de l'arme ou de la munition n'est pas de la faute du tireur, la finale sera arrêtée temporairement et le tireur disposera de 5 minutes pour réparer son arme, trouver un autre fusil approuvé ou changer de munitions. Après ce délai de 5 minutes la finale reprendra.
- 9.18.10.2. Nombre de mauvais fonctionnements.**
9.18.10.2.1. Le tireur est autorisé à un maximum de 2 mauvais fonctionnements durant la finale (y compris les barrages après finale) qu'il ait essayé ou non de corriger ceux-ci.
- 9.18.10.3.** A partir du 3^{ème} mauvais fonctionnement (arme ou munition), tout plateau régulier sera déclaré "MANQUE" que le tireur ait essayé de tirer ou non.

9.18.11. Réclamations.

Toute réclamation sera résolue immédiatement et le résultat sera sans appel. (voir 9.13.11 et 9.13.12)

9.18.12. Panne du stand des Finales**9.18.12.1. Procédure**

- 9.18.12.1.1. Quand un mauvais fonctionnement des équipements du stand des finales survient, tous les coups tirés seront comptés comme un sous total et la procédure suivante doit être appliquée:
- 9.18.12.1.1.1. Quand le mauvais fonctionnement est réparé et qu'il est possible de continuer dans un délai inférieur à **1 heure**, le reste des coups sera tiré.
- 9.18.12.1.1.2. Si la panne ne peut pas être réparée et qu'il est possible d'utiliser, dans le même délai, un stand voisin disposant de réglages similaires, la finale pourra être complétée sur cette installation.
- 9.18.12.1.1.3. Pour la Fosse aucune réclamation à l'encontre d'une distribution inégale de plateaux ne sera acceptée.

9.18.12.2. Finale incomplète.

- 9.18.12.2.1. Si la suite de la Finale n'est pas possible dans le délai de 1 heure sur une autre installation réglée de la même façon, le Jury déclarera la Finale terminée.

9.18.12.3. Classement après finale incomplète.

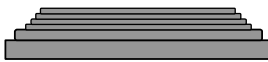
- 9.18.12.3.1. La procédure suivante sera appliquée:
- 9.18.12.3.1.1. L'enregistrement des tirs jusqu'à la panne sera examiné.
- 9.18.12.3.1.2. Un sous total sera enregistré après le dernier plateau tiré par tous.
- 9.18.12.3.1.3. Ce sous total ajouté au score de qualification donnera le résultat de l'épreuve.
- 9.18.12.3.1.4. Les tireurs à égalité seront départagés par la règle du "**COMPTE INVERSE**". (voir 9.12.2.)
- 9.18.12.3.1.5. Les récompenses seront données sur cette base.

9.18.13. Barrages**9.18.13.1. Après finale complète.**

- 9.18.13.1.1. Les tireurs à égalité après la Finale seront départagés par une épreuve de barrage ("shoot off") (voir 9.12.1.8 à 9.12.1.10.) selon les règles des épreuves:
- 9.18.13.1.1.1. Fosse: 9.12.6.
- 9.18.13.1.1.2. Double Trap: 9.12.8.
- 9.18.13.1.1.3. Skeet: 9.12.9.

9.18.14. Palmarès.

- 9.18.14.1.** Le palmarès final sera publié selon la règle 9.11.5.3.



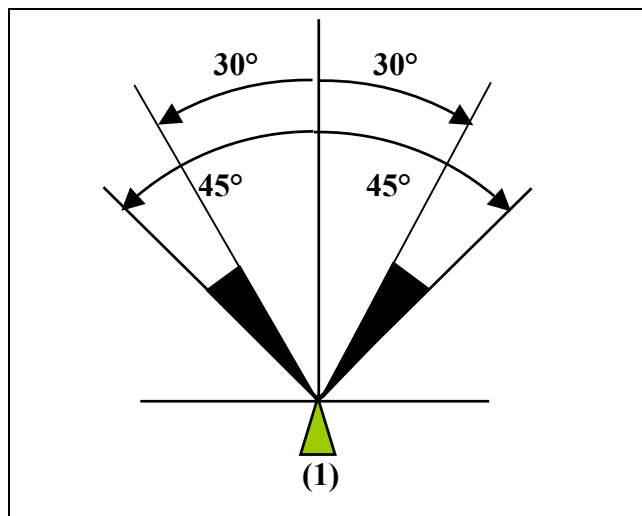
9.19. FIGURES ET TABLES

9.19.1. Auto Trap

Portée: 76m +/- 1m

Hauteur: 1,5m à 3,5m (+/-0.1m)

Angles: 30° minimum
45° maximum
Égalité à droite et gauche



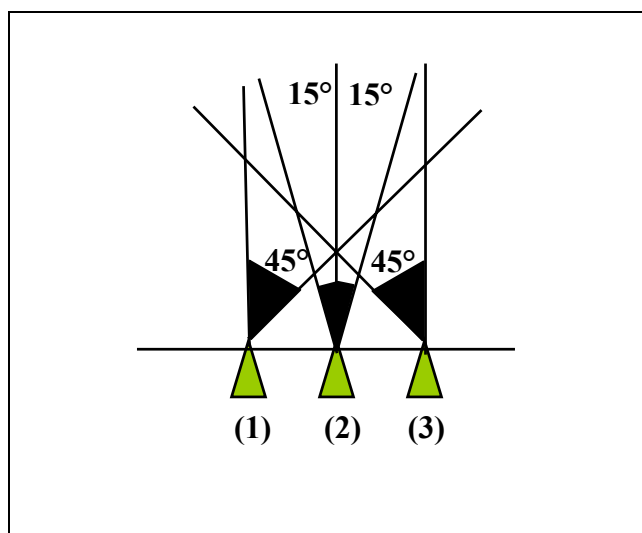
9.19.2. Fosse

Portée: 76m +/- 1m

Hauteur: 1,5m à 3,5m (+/-0.1m)

Angles:

Lanceur 1 0° minimum 45° maximum à droite
Lanceur 2 15° gauche à 15° droite
Lanceur 3 0° minimum 45° maximum à gauche



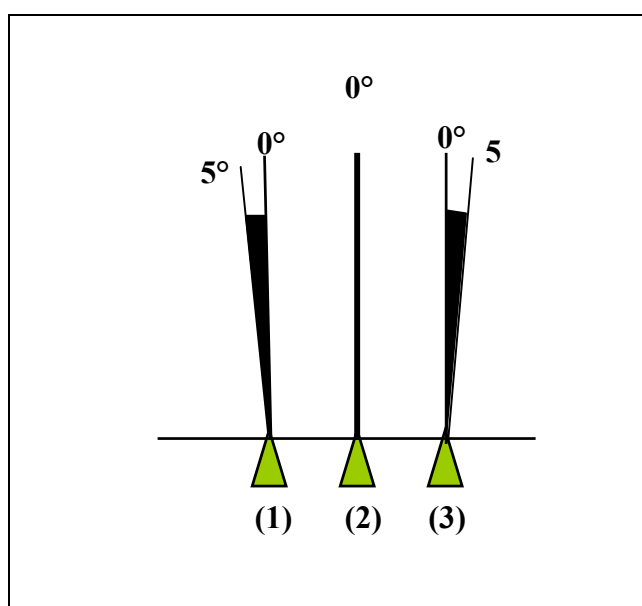
9.19.3. Double Trap

Portée: 55m +/- 1m

Hauteur: 3m à 3,5m (+/-0.1m)

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



**9.19.4. Grilles de réglage FOSSE**

Voir les règles 9.14.4.: 9.14.5.5.à 9.14.5.8

	Groupe 1			Groupe 2			Groupe 3			Groupe 4			Groupe 5			
Lanceurs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
GRILLE N° I																
Direction en degré	25	5	35	20	10	35	35	5	45	40	0	25	45	5	35	
Gauche/ Droite	D	G	G	D	D	G	D	G	G	D		G	D	D	G	
Hauteur m (+/-0.1)	2	3	1,5	2,5	1,8	3	3,2	1,5	1,6	1,5	3,3	2,6	2,4	1,9	3,5	
Portée en mètres	76m +/-1m															
GRILLE N° II																
Direction en degré	25	5	40	40	0	45	45	0	40	15	5	35	40	5	40	
Gauche/ Droite	D	G	G	D		G	D		G	D	D	G	D	G	G	
Hauteur m (+/-0.1)	3,2	1,8	2	2	3	1,6	1,5	2,8	2	1,5	2	1,8	1,8	1,5	3,3	
Portée en mètres	76m +/-1m															
GRILLE N° III																
Direction en degré	30	0	35	45	5	40	30	5	45	45	0	40	45	0	35	
Gauche/ Droite	D		G	D	G	G	D	D	G	D		G	D		G	
Hauteur m (+/-0.1)	2,5	2,8	3,5	1,5	2,5	1,7	2,8	3,5	1,5	2,3	3	1,6	2	1,5	2,2	
Portée en mètres	76m +/-1m															
GRILLE N° IV																
Direction en degré	40	10	30	30	10	35	45	0	20	30	5	45	35	0	30	
Gauche/ Droite	D	D	G	D	G	G	D		G	D	G	G	D		G	
Hauteur m (+/-0.1)	3	1,5	2,2	1,6	3	2	2	3,3	1,5	1,5	2	2,8	2,5	1,6	3	
Portée en mètres	76m +/-1m															
GRILLE N° V																
Direction en degré	45	0	45	40	10	45	35	5	40	25	0	30	30	10	15	
Gauche/ Droite	D		G	D	G	G	D	G	G	D		G	D	D	G	
Hauteur m (+/-0.1)	1,6	3	2	2,8	1,5	2	3	1,8	1,5	1,8	1,6	3,4	2	2,4	1,8	
Portée en mètres	76m +/-1m															
GRILLE N° VI																
Direction en degré	40	0	35	35	10	35	35	5	40	45	10	25	25	5	45	
Gauche/ Droite	D		G	D	D	G	D	G	G	D	G	G	D	D	G	
Hauteur m (+/-0.1)	2	3,3	1,5	2,5	1,5	2	2	1,5	3,3	1,5	3	2,6	2,4	1,5	2	
Portée en mètres	76m +/-1m															
GRILLE N° VII																
Direction en degré	35	5	20	40	0	45	20	0	40	45	5	35	40	5	45	
Gauche/ Droite	D	G	G	D		G	D		G	D	D	G	D	G	G	
Hauteur m (+/-0.1)	2,2	3	3,1	2	3,5	2,8	3	2	2,2	1,5	2	1,8	1,8	1,5	2	
Portée en mètres	76m +/-1m															
GRILLE N° VIII																
Direction en degré	25	5	45	40	0	45	35	5	20	45	0	30	30	10	15	
Gauche/ Droite	D	D	G	D		G	D	G	G	D		G	D	D	G	
Hauteur m (+/-0.1)	3	1,5	2	1,5	3	2,8	3,2	2,5	2	1,8	1,5	3,4	2	3,4	2,2	
Portée en mètres	76m +/-1m															
GRILLE N° IX																
Direction en degré	40	0	20	15	10	35	45	0	30	30	5	15	35	0	45	
Gauche/ Droite	D		G	D	G	G	D		G	D	G	G	D		G	
Hauteur m (+/-0.1)	3,5	1,8	3	3,2	1,5	2	1,6	2,8	3	2	2	3	2,9	1,6	2,2	
Portée en mètres	76m +/-1m															
Lanceurs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

