



## Commandements et déroulement des compétitions de tir au pistolet

Edition 2010 - page 1

(ancien 4.02 f) Doc.-N° 4.02.01 f

*La Division pistolet établi pour toutes les compétitions au pistolet de la Fédération sportive suisse de tir l'aide-mémoire suivant qui règle les commandements de tir et le déroulement des compétitions (y compris les exercices fédéraux et les compétitions ISSF):*

### Répertoire

<b>1.</b>	<b>Bases.....</b>	<b>2</b>
<b>2.</b>	<b>Exercices fédéraux.....</b>	<b>3</b>
<b>2.1</b>	<b>Généralités .....</b>	<b>3</b>
2.1.1	Déroulement des exercices.....	3
2.1.2	Positions .....	3
<b>2.2</b>	<b>Commandements pistolet 25m et 50m .....</b>	<b>3</b>
2.2.1	Cibles pivotantes 25m.....	3
2.2.2	Cibles fixes 25m (y compris les cibles-piquet).....	4
2.2.3	Cibles 50m.....	4
<b>2.3</b>	<b>Programme obligatoire 25m.....</b>	<b>4</b>
<b>2.4</b>	<b>Programme obligatoire 50m.....</b>	<b>5</b>
<b>2.5</b>	<b>Tir fédéral en campagne 25m.....</b>	<b>5</b>
<b>2.6</b>	<b>Tir fédéral en campagne 50m.....</b>	<b>5</b>
<b>2.7</b>	<b>Cibles pour pistolet 25m et 50m .....</b>	<b>6</b>
2.7.1	Cible d'ordonnance pistolet vitesse 25m .....	6
2.7.2	Cible combinée pistolet P4 50m.....	6
2.7.3	Cible combinée pistolet B5 50m.....	6
<b>3.</b>	<b>Compétitions de la FST .....</b>	<b>7</b>
<b>3.1</b>	<b>Particularités des compétitions au pistolet et prescriptions de sécurité .....</b>	<b>7</b>
<b>3.2</b>	<b>Maîtrise B.....</b>	<b>9</b>
3.2.1	Précision.....	9
3.2.2	Feu de série.....	10
3.2.3	Particularités de la Maîtrise B.....	11
<b>3.3</b>	<b>Compétitions ordinaires .....</b>	<b>12</b>
3.3.1	Commandements pour charger.....	12
3.3.1.1	Généralités .....	12
3.3.1.2	Pistolet 25m .....	13
3.3.1.3	Pistolet 50m .....	13
3.3.2	Commandements pour tirer .....	13
3.3.2.1	Pistolet 25m .....	13

3.3.2.2	Pistolet 50m .....	14
3.3.3	Commandements des compétitions finales .....	14
<b>3.4</b>	<b>Evaluation au moyen de jauges (ISSF).....</b>	<b>15</b>
3.4.1	Pistolet 10m .....	15
3.4.2	Pistolets à percussion annulaire 25m / 50m, calibre 5.6mm (.22lr").....	16
3.4.3	Pistolets à percussion centrale 25m (calibres 7.62 à 9.65mm).....	16
3.4.4	Pistolet 25m ISSF .....	16
3.4.5	Jauge pour impacts ovalisés .....	17
3.4.6	Pistolet 50m ISSF .....	17
<b>3.5</b>	<b>Dérangements.....</b>	<b>17</b>
<b>4.</b>	<b>Compétitions ISSF .....</b>	<b>19</b>
<b>4.1</b>	<b>Temps de préparation.....</b>	<b>19</b>
<b>4.2</b>	<b>Pistolet air 10m .....</b>	<b>19</b>
4.2.1	Règles spécifiques aux compétitions au pistolet air 10m.....	20
<b>4.3</b>	<b>Pistolet air 10m à 5 coups: épreuve sur cibles basculantes.....</b>	<b>21</b>
4.3.1	Cibles sans contrôle électronique .....	21
4.3.2	Cibles avec contrôle électronique .....	22
4.3.3	Règles spécifiques pour l'épreuve sur cibles basculantes.....	22
<b>4.4</b>	<b>Pistolet air 10m à 5 coups, épreuve standard.....</b>	<b>23</b>
4.4.1	Règles spécifiques pour l'épreuve standard.....	24
<b>4.5</b>	<b>Pistolet 50m.....</b>	<b>24</b>
4.5.1	Règles spécifiques pour les compétitions au pistolet 50m.....	26
<b>4.6</b>	<b>Pistolet 25m et pistolet à percussion centrale.....</b>	<b>26</b>
4.6.1	Précision .....	26
4.6.2	Tir vitesse .....	27
<b>4.7</b>	<b>Pistolet standard 25m.....</b>	<b>29</b>
<b>4.8</b>	<b>Pistolet vitesse 25m.....</b>	<b>31</b>
<b>5.</b>	<b>Dispositions finales .....</b>	<b>33</b>

## 1. Bases

Le document présent se fonde sur :

- les Règles de la Fédération internationale sportive de tir (ISSF), édition 2009, première impression 06/2009
- l'ordonnance du Conseil fédéral relative au tir hors service (Ordonnance sur le tir - RS 512.31)
- l'ordonnance du DDPS relative au tir hors service (Ordonnance DDPS sur le tir - RS 512.311)
- le catalogue des moyens auxiliaires du Centre de prévention et sport de l'armée, domaine tir hors service (Form 27.132)
- les Règles du tir sportif (RTSp; Doc.-N° 2.10) de la Fédération sportive suisse de tir (FST), du 28 avril 2006, avec les modification du 18 avril 2008
  - . RTSp, Partie A, Règles générales (RG; Doc.-N° 2.10)
  - . RTSp, Partie B, Règles techniques Pistolet 10/25/50m (RT; Doc.-N° 2.10.04)
  - . RTSp, Partie C, Tableaux relatifs aux règles techniques Pistolet 10/25/50m (RT; Doc.-N° 2.10.04)
  - . RTSp, Aperçu des règles ISSF pour Pistolet 10/25/50m (Doc.-N° 2.10.05)

## **2. Exercices fédéraux**

### **2.1 Généralités**

#### **2.1.1 Déroulement des exercices**

En principe, les exercices doivent être accomplis dans l'ordre chronologique de chaque programme.

Chaque exercice doit être accompli par le tireur sans interruption.

Lors du Tir fédéral en campagne à 25m et à 50m, les exercices doivent être tirés sans interruption et sur commandement.

#### **2.1.2 Positions**

Avec les armes de poing on ne peut tirer qu'en position debout, à bras franc, à une ou à deux mains.

L'arme elle-même (crosse) ne peut être tenue que d'une main. L'emploi de lanières est interdit.

Dans toutes les passes et dans tous les concours limités dans le temps, le tir débute dans la position «PRÊT». Le bras (ou les bras lors du tir à deux mains) tenant l'arme doit former un angle d'au moins 45° avec la verticale. Si la banquette de tir ne le permet pas, le bras doit être au minimum abaissé sur celle-ci.

Le tireur attend dans la position «PRÊT» le commandement «FEU!» ou l'apparition des cibles. Le tireur n'est autorisé à lever son arme en position de tir qu'au commandement «FEU!» ou que lorsque les cibles se mettent à tourner.

L'arme doit être amenée au but de bas en haut.

### **2.2 Commandements pistolet 25m et 50m**

Les tireurs s'alignent sur un rang et tirent ensemble, sur commandement.

Déroulement général:

- Le magasin n'est rempli que sur le pas de tir. Au tir coup par coup, l'arme doit être chargée coup par coup.
- Lors du tir rapide, seul le nombre de cartouches à tirer dans la série en question est chargé.
- Lors du tir coup par coup, l'arme doit, après chaque coup, être déposée sur la banquette, le canon dirigé vers les cibles, avec la culasse ouverte ou après avoir été assurée (Pistolet 49) ou avec le chien détendu (Pistolet 75).
- A la fin d'un feu rapide ou à la fin d'un programme, le magasin doit être retiré, la culasse ouverte et l'arme déposée sur la banquette de tir, le canon dirigé vers les cibles.

#### **2.2.1 Cibles pivotantes 25m**

Une fois le commandement de charger donné, les exercices limités dans le temps doivent être commandés comme suit:

«ÊTES-VOUS PRÊTS ?»

Si un ou des tireurs ne sont pas prêts, suit le commandement «ATTENDEZ!». Si aucune réaction n'intervient dans les 3 secondes, les cibles disparaissent en pivotant et réapparaissent après 7 secondes. Le temps accordé pour le tir débute et prend fin avec la rotation des cibles.

Les indications de temps sont données toutes les 10 secondes ainsi qu'à 5 secondes de la fin (45, 35 ou 25 secondes).

Le commandement «MARQUEZ!» n'est donné que lorsque toutes les armes sont déposées sur la banquette de tir, sans magasin, la culasse ouverte et le canon dirigé vers les cibles.

### 2.2.2 Cibles fixes 25m (y compris les cibles-piquet)

Une fois le commandement de charger donné, les exercices limités dans le temps doivent être commandés comme suit:

«ÊTES-VOUS PRÊTS ?»

Si un ou des tireurs ne sont pas prêts, suit le commandement «ATTENDEZ!». Si aucune réaction n'intervient, les commandements «ATTENTION!», puis après 7 secondes: «FEU!» suivent. Le temps accordé pour le tir débute avec le commandement «FEU!» et prend fin après le commandement «HALTE!». Les indications de temps sont données toutes les 10 secondes et les 5 dernières secondes sont annoncées une à une.

Le commandement «MARQUEZ!» n'est donné que lorsque toutes les armes sont déposées sur la banquette de tir, sans magasin, la culasse ouverte et le canon dirigé vers les cibles.

### 2.2.3 Cibles 50m

Une fois le commandement de charger donné, les exercices limités dans le temps doivent être commandés comme suit:

«ÊTES-VOUS PRÊTS ?»

Si un ou des tireurs ne sont pas prêts, suit le commandement «ATTENDEZ!». Si aucune réaction n'intervient, les commandements «ATTENTION!» puis «FEU!» suivent. Le temps accordé pour le tir débute avec le commandement «FEU!» et prend fin après le commandement «HALTE!». Les indications de temps sont données toutes les 10 secondes et les 5 dernières secondes sont annoncées une à une.

Le commandement «MARQUEZ!» n'est donné que lorsque toutes les armes sont déposées sur la banquette de tir, sans magasin, la culasse ouverte et le canon dirigé vers les cibles.

## 2.3 Programme obligatoire 25m

Les exercices comprennent:

Exercice	Genre de feu	Cible	Nombre de coups
1	Coup par coup 60 secondes par coup	Cible d'ordonnance pistolet vitesse (Form 34.17)	5
2	Tir vitesse		
	1x 5 coups en 50 secondes		5
	1x 5 coups en 40 secondes		5
	1x 5 coups en 30 secondes		5
Total			20

Les exercices interrompus sans qu'il y ait faute du tireur peuvent être répétés avec des munitions gratuites.

## 2.4 Programme obligatoire 50m

Les exercices comprennent:

Exercice	Genre de feu	Cibles	Nombre de coups
1	Coup par coup, 60 sec. par coup	P 4	5
2	Vitesse 1x 5 coups en 60 secondes	P 4	5
3	Coup par coup, 60 sec. par coup	B 5	5
4	Vitesse 1x 5 coups en 30 secondes	B 5	5
Total			20

Les exercices interrompus sans qu'il y ait faute du tireur peuvent être répétés avec des munitions gratuites.

## 2.5 Tir fédéral en campagne 25m

Les exercices comprennent:

Exercice	Genre de feu	Cible	Nombre de coups
1	Coup par coup 20 secondes par coup	Cible d'ordonnance pistolet vitesse (Form 34.17)	3
2	Vitesse 1x 5 coups en 50 secondes		5
	1x 5 coups en 40 secondes		5
	1x 5 coups en 30 secondes		5
Total			18

Les tireurs s'alignent sur un rang et tirent ensemble, sur commandement.

## 2.6 Tir fédéral en campagne 50m

Les exercices comprennent:

Exercice	Genre de feu	Cible	Nombre de coups
1	Coup par coup 60 secondes par coup ou 6 coups en 6 minutes, marqués individuellement	B 5	6
2	Rapide 2x 3 coups en 60 secondes	B 5	6
3	Vitesse 1x 6 coups en 60 secondes	B 5	6
Total			18

Les tireurs s'alignent sur un rang et tirent ensemble, sur commandement.

## 2.7 Cibles pour pistolet 25m et 50m

### 2.7.1 Cible d'ordonnance pistolet vitesse 25m

La cible d'ordonnance pistolet vitesse est utilisée pour:

- Le programme obligatoire 25m
- Le tir en campagne 25m
- (Maîtrise B, feu de série 50m)
- (Programme B, feu de série 50m)

Cible d'ordonnance pistolet vitesse (rectangulaire, visuel noir, 76 x 45 cm, zones d'évaluations de 6 à 10 points, Form 34.17)



### 2.7.2 Cible combinée pistolet P4 50m

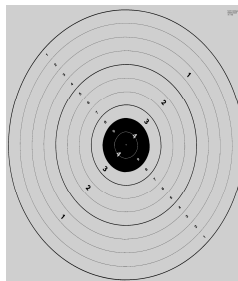
La cible combinée pistolet P 4 est utilisée pour:

- Le programme obligatoire 50m
- (Maîtrise B, précision 50m)
- (Programme B, feu de série 50m)
- (passes diverses FST 50m)

Cible combinée pistolet P (un mètre, divisé en 4, resp. en 10 cercles, Form 34.12)

*Remarque:*

*Dans le cadre des compétitions de la FST cette cible porte la désignation «P10».*



### 2.7.3 Cible combinée pistolet B5 50m

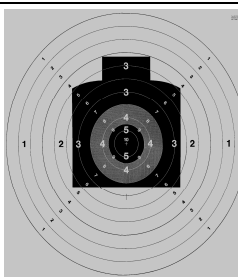
La cible combinée pistolet B 5 est utilisée pour:

- Le programme obligatoire 50m
- Le tir en campagne 50m
- (passes diverses FST 50m)

Cible combinée B (un mètre, divisé en 5, resp. en 10 cercles, Form 34.13).

*Remarque:*

*Dans le cadre des compétitions de la FST cette cible porte la désignation «B10».*

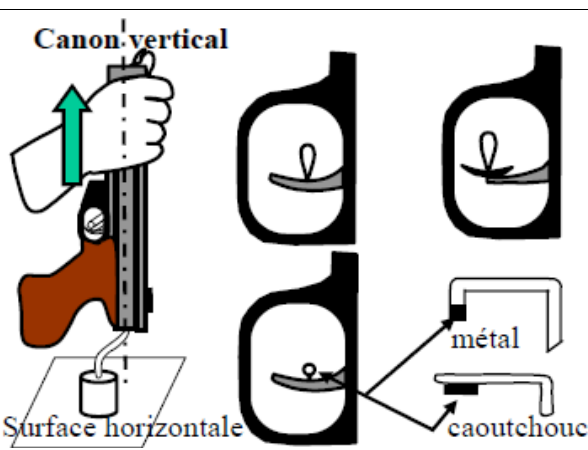


### 3. Compétitions de la FST

#### 3.1 Particularités des compétitions au pistolet et prescriptions de sécurité

Nous vous rendons expressément attentifs aux Règles du tir sportif (RTSp) devant se trouver dans chaque stand de tir (RTSp; Doc.-N° 2.10). Ci-après ne sont résumées que les règles les plus importantes.

<p><b>Coups valables</b></p>	<p>Tout coup déclenché par le tireur est considéré comme valable.</p>
<p><b>Prescriptions de sécurité</b> RTSp, Partie A, RG, Art. 43 responsabilité personnelle</p>	<p><b>Chaque arme de sport est considérée comme chargée jusqu'à ce qu'un contrôle personnel ait permis de s'assurer du contraire.</b></p>
<p>RTSp, Partie A, RG, Art. 44 maniement de l'arme</p>	<p>Il n'est permis de manier les armes que sur le pas de tir, en direction des cibles.</p> <p>L'engagement du magasin et le mouvement de charge ne sont autorisés que sur le pas de tir. Les directives de la direction du tir doivent être observées.</p> <p>Le dégraissage et l'entretien de l'arme doit se faire aux endroits appropriés.</p>
<p><b>Chargement</b> RTSp, Partie B, RT Pistolet, Art. 1 maniement et manipulation de l'arme de sport</p>	<p>Durant le concours, l'arme de sport ne doit être déposée que déchargée (magasin enlevé et cartouches retirées, culasse ou clapet de charge ouvert).</p> <p>L'arme de sport</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ne doit être retirée de son coffret qu'au pas de tir</li> <li>- ne doit être déposée qu'avec le canon dirigé vers la cible</li> <li>- doit, une fois le tir terminé, être déchargée (magasin enlevé et cartouches retirées, culasse ou clapet de charge ouvert) et déposée le canon dirigé vers la cible</li> <li>- ne doit être manipulée que lorsque aucune personne (ou aucun animal) ne se trouve dans la ligne de tir.</li> </ul> <p>Les armes de sport à chargement simple (Pistolets 50m, Pistolets 10m) doivent être assurés par l'ouverture du levier de chargement et/ou du clapet de charge.</p> <p>Lors d'un feu de série, seul le nombre de cartouches prévues pour la série concernée doit être chargé. Une série comprend au plus cinq (5) coups ; font exception les concours</p>

	tirés exclusivement avec des armes d'ordonnance (Tirs historiques).	
<p><b>Erreurs de tir</b> RTSp, Partie B, RT Pistolet, Art. 8 contrôle subséquent des coups (cf. également ISSF, Art. 8.6.6.4 tirs croisés)</p>	<p>Si lors du tir coup par coup, deux ou plusieurs coups de valeur différente se trouvent sur la cible, les impacts sont obturés et la cible est remise en position de tir. Le tireur peut répéter le coup.</p> <p>Si, lors du feu de série, plus de coups que prévus se trouvent sur la cible, tous les coups sont notés. La direction du tir décide conformément aux RTSp, Partie B, RT Pistolet, Art. 8 contrôle subséquent des coups, de façon définitive. La procédure est la suivante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- si les coups surnuméraires ont été tirés par le participant concerné, la série ne peut pas être répétée. Les valeurs surnuméraires les plus élevées sont biffées.</li> <li>- si les coups surnuméraires émanent d'un autre participant ou si le tireur ne peut pas être identifié, le concerné a le choix entre répéter la série entière ou faire biffer les valeurs surnuméraires les plus élevées.</li> </ul> <p>Les frais engendrés par les répétitions (munitions incluses) sont à la charge du tireur fautif (pour autant qu'il ait pu être identifié) ou alors de l'organisateur.</p>	
<p><b>Poids de la détente:</b> RTSp, Partie C. Tableaux relatifs aux RT Pistolet, Art. 4 armes de sport</p>	Armes de sport	
 <p>(cf. ISSF, art. 8.4.2.6.4 et 8.8)</p>	Pistolet 75 SIG et autres pistolets admis pour les exercices fédéraux	1500g (avec chien armé)
	Pistolet 49 SIG	1360g
	Pistolet Parabellum	1360g
	Cf. catalogue des moyens auxiliaires du C Comp Sport et prév. de l'armée, domaine tirs hors service (Form 27.132)	
	Pistolet 50m (PL)	libre
	Pistolet à percussion annulaire (PPA)	1000g
	Pistolet à percussion centrale (PPC)	1360g
	Pistolet 10m (PAC)	500g
Pistolet air 10m à 5 coups	500g	



## 3.2 Maîtrise B

### 3.2.1 Précision

Une série d'essai de 5 coups et 6 séries de 5 coups en 5 minutes chacune

Commandement	Processus
<b>Série d'essai</b>	
«Tireurs, à vos postes!»	Les tireurs se préparent; pendant ce temps, le directeur du tir peut communiquer des informations importantes.
<b>Temps de préparation de 5 minutes</b>	
«Pour la série d'essai» «5 coups d'essai en 5 minutes, coup par coup, CHARGEZ!»	Les tireurs chargent et se préparent; après une (1) minute, le directeur du tir commande «START!»:
Après le commandement «START!»	Le directeur du tir observe les tireurs et donne les temps comme suit:
«1 min., 2 min., 3 min., 4 min., - 55,..., 57,..., 59, HALTE!» «Ouvrez la culasse, retirez le magasin, déposez les armes!»	Le directeur du tir contrôle que le commandement est bien exécuté. Les armes ne doivent plus être touchées jusqu'au commandement de préparation de la première série de compétition (mesures de sécurité); alors le directeur du tir ordonne:
«MARQUEZ!»  (lors de tir sur cibles électroniques, attendre 1 minute)	Il est ensuite procédé au marquage: les cibles sont ramenées, les coups évalués et reportés sur la feuille de stand. Puis, les cibles sont contrôlées (si bien recollées) et ensemble, les cibles sont renvoyées en avant. Le commandement suivant est alors donné:

Séries de compétition	
«Pour la 1 <sup>ère</sup> (2 <sup>e</sup> /3 <sup>e</sup> /4 <sup>e</sup> /5 <sup>e</sup> /6 <sup>e</sup> ) série en 5 minutes, CHARGEZ !»	Les tireurs chargent et se préparent ; après une (1) minute, le directeur du tir commande :
«START !»	Même déroulement que la série d'essai
«1 min., 2 min., 3 min., 4 min., - 55,..., 57,..., 59, HALTE! Ouvrez la culasse, retirez le magasin, déposez les armes !»	Même déroulement que la série d'essai
«MARQUEZ !»	Même déroulement que la série d'essai

(Même déroulement [«ATTENTION»/«START», etc.] que la série d'essai. **Pas d'observation au moyen d'appareils optiques**)

**Ces commandements et processus se répètent jusqu'à ce que le programme de précision soit terminé.**

	Alors intervient le commandement du directeur du tir:
<b>«Retrait des cartouches, contrôle des armes!»</b>	Contrôle du retrait des cartouches. Le secrétaire signe la feuille de stand.

Les tireurs attendent ensuite le début du feu de série.

### 3.2.2 Feu de série

Une série d'essai de 5 coups et 6 séries de 5 coups en 30 secondes.

Commandement	Processus
<b>Série d'essai</b>	
<b>«Tireurs, à vos postes!»</b>	Les tireurs se préparent; pendant ce temps, le directeur du tir peut communiquer des informations importantes.
<b>Temps de préparation de 3 minutes</b>	
<b>«Pour la série d'essai» «5 coups d'essai en 5 minutes, coup par coup ou en série, CHARGEZ!» Éventuellement 5 coups en 30 sec.</b>	Selon les RTSp, Partie C, Tableaux relatifs aux RT pistolet, Art. 10 Maîtrises, les tireurs peuvent, avant le feu de série, tirer les 5 coups d'essai prévus soit coup par coup soit en série. Les tireurs chargent et se préparent; après une (1) minute, le directeur du tir commande:
<b>«START!»</b>	Le directeur du tir observe les tireurs et donne les temps, comme suit:
<b>«1 min., 2 min., 3 min., 4 min., - 55,..., 57,..., 59, HALTE! Ouvrez la culasse, retirez le magasin, déposez les armes!»</b>	Mêmes contrôles que pour le programme de précision (mesures de sécurité, encollage); puis les cibles sont renvoyées ensemble en avant. Le commandement suivant est alors donné:
<b>«MARQUEZ!»</b>  (cibles à marquage électronique: attendre 1 min.)	Il est ensuite procédé au marquage: les cibles sont ramenées, les coups évalués et reportés sur la feuille de stand. Puis, les cibles sont contrôlées (si, bien recollées) et ensemble, les cibles sont renvoyées en avant.

<b>Séries de compétition</b>	
<b>«Pour la 1<sup>ère</sup> (2<sup>e</sup>/3<sup>e</sup>/4<sup>e</sup>/5<sup>e</sup>/6<sup>e</sup>) série en 30 secondes, CHARGEZ!»</b>	Les tireurs chargent et se préparent; après un temps déterminé (1 min.), le directeur du tir commande:
<b>Cibles mécaniques : «START!»</b>	Le directeur du tir observe les tireurs et donne les temps, comme suit:
<b>«10, 20, 25 ... 27 ... 29, HALTE!»</b>	Contrôles comme décrits auparavant. Alors le

<b>Ouvrez la culasse, retirez le magasin, déposez les armes!»</b>	directeur du tir commande:
<b>«MARQUEZ!»</b>	Il est ensuite procédé au marquage: les cibles sont ramenées, les coups évalués et reportés sur la feuille de stand. Puis, les cibles sont contrôlées (si, bien recollées) et ensemble, les cibles sont renvoyées en avant.

**Ces commandements et processus se répètent jusqu'à la fin du feu de série.**

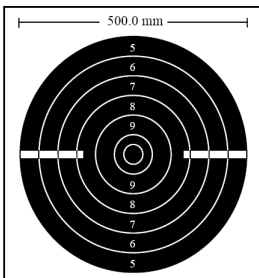
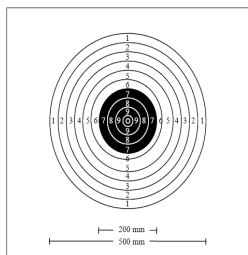
	Alors intervient le commandement du directeur du tir:
<b>«Retrait des cartouches, contrôle des armes!»</b>	Contrôle du retrait des cartouches. Le tireur et le secrétaire signent la feuille de stand.

### 3.2.3 Particularités de la Maîtrise B

<b>Temps à disposition pour séries multiples:</b>	- partie précision: 60 minutes - partie feu de série: 30 minutes
<b>Interruptions de tir:</b>	Chaque partie est à tirer sans interruption.
<b>Conduite des tireurs:</b>	Le tir s'effectue sur commandement.
<b>Coups valables:</b>	Tout coup déclenché par le tireur est valable.
<b>Erreurs de tir:</b>	Les coups tirés avant le début ou après la fin du tir commandé ou ceux qui n'ont pas été tirés sont enregistrés comme fautes (zéros).
<b>Dérangements:</b>	<p>Cf. RTSp, Partie B. RT Pistolet, Art. 11 dérangements:</p> <p>Un dérangement de l'arme ou de charge est aux dépens du tireur, à l'exception d'un défaut de matériel ou de munition.</p> <p>Si un tireur veut faire valoir un dérangement, il doit maintenir son arme en position „PRÊT“ et signaler le dérangement au commissaire en levant le bras libre. Le tireur ne doit effectuer aucune manipulation à son arme. Le directeur du tir prend en mains l'arme du tireur et établit la raison du dérangement.</p> <p>En cas de dérangement admissible, le nombre de coups tirés est enregistré, mais les impacts ne sont pas recollés. La série complète est répétée. Le nombre correspondant des plus mauvais impacts sont alors évalués et notés.</p> <p>En cas de dérangement non admissible, la série complète est répétée, toutefois seuls les quatre (4) impacts les plus mauvais sont alors évalués et notés comme résultat de la série.</p>

	<p>La série à répéter est tirée en même temps que la prochaine série des autres participants. Les séries manquantes à la suite de répétitions sont tirées en fin de compétition</p> <p>Le même tireur ne peut bénéficier que d'une répétition par demi-programme, quelles que soient les raisons des dérangements. En cas de dérangement supplémentaires, les coups tirés sont enregistrés et les coups manquants notés comme zéros (0).</p>
--	--

### 3.3 Compétitions ordinaires

Cibles	
25m Cible pistolet vitesse ISSF, Zone d'évaluation 5 - 10	 <p>25 m Schnellfeuerscheibe</p>
25m / 50m Cible pistolet précision, PP10 / 50cm	 <p>50 m Pistolenscheibe / 25 m Präzisionsscheibe Pistole</p>

Commandements	Processus
«Tireurs, à vos places!»	Les tireurs se mettent en place; durant ce temps, le directeur du tir leur donne les salutations et les recommandations d'usage.

#### 3.3.1 Commandements pour charger

##### 3.3.1.1 Généralités

**Les commandements sont analogues à ceux décrits pour les compétitions de vitesse pour pistolet à percussion centrale et pistolet de sport**

Il y a lieu de veiller rigoureusement à ce que seul le nombre de cartouches nécessaires pour le programme à tirer soit chargé. Les armes et les accessoires (les magasins aussi) ne peuvent être pris en main qu'après le commandement «CHARGEZ!». **Les tireurs qui n'observent pas ces mesures de sécurité doivent être immédiatement avertis et, en cas de récidive, exclus de la compétition.**

### 3.3.1.2 Pistolet 25m

«Pour le 1 <sup>er</sup> , 2 <sup>e</sup> , etc., coup d'essai, <b>CHARGEZ!</b> “ ou „Pour la série d'essai, <b>CHARGEZ!</b> “ ou pour la 1 <sup>ère</sup> , 2 <sup>e</sup> , etc., série de compétition, <b>CHARGEZ!</b> »	<b>Les tireurs chargent et se tiennent prêt; après 1 minute suit le prochain commandement du directeur du tir</b> (lors de compétitions ISSF il y a lieu d'attendre exactement 60 secondes!)
---	--

### 3.3.1.3 Pistolet 50m

«Pour le 1 <sup>er</sup> , 2 <sup>e</sup> , etc., coup d'essai en ... secondes, tir coup par coup, sur commandement; <b>CHARGEZ 1 cartouche!</b> »
ou: «Pour le 1 <sup>er</sup> , 2 <sup>e</sup> , etc., coup de compétition en ... secondes, tir coup par coup, sur commandement; <b>CHARGEZ 1 cartouche!</b> »
ou: «Pour la 1 <sup>ère</sup> série de compétition en ... secondes, feu de série sur commandement , <b>CHARGEZ ... cartouches!</b> »

## 3.3.2 Commandements pour tirer

### 3.3.2.1 Pistolet 25m

A 25m, il est recommandé d'employer également pour les tirs de groupes et les concours de match, les commandements habituels «CHARGEZ!, ATTENTION!, START!», etc., afin que les tireurs soient toujours confrontés aux mêmes ordres conformes aux Règles ISSF

Lors de tirs de précision:

« <b>START!</b> »	La compétition débute au commandement «START!».
<b>Indication de temps:</b>	Le directeur du tir surveille les tireurs et donne les temps suivants:
« <b>1 min, 2 min, etc, HALTE! Ouvrez la culasse, retirez le magasin, déposez l'arme!</b> »	L'indication du temps écoulé aide les tireurs inexpérimentés. Après 5 min, les cibles sont tournées sur la tranche et le commandement suivant est donné.

Lors de tirs de vitesse:

« <b>ATTENTION!</b> »	Les cibles s'effacent / ou le rouge s'allume. Les cibles vont apparaître ou le vert s'allumer après 7 secondes (+/-1 sec)
<b>Indication du temps écoulé</b>	Le directeur du tir surveille les tireurs et donne les temps suivants:
« <b>10 sec., 20, 25, 27, 29, 30, HALTE!</b> »	Lors de tirs de groupes, il est recommandé d'indiqué le temps écoulé. Ceci est ici aussi

	une aide pour les tireurs inexpérimentés.
<b>«STOP, DÉCHARGEZ!»</b>	Le directeur du tir contrôle que son ordre est bien exécuté par les tous les tireurs. Les armes ne peuvent alors plus être touchées par les tireurs jusqu'au nouvel ordre «CHARGEZ!». (Prescriptions de sécurité) (ISSF 8.2.7.1).  Il est ensuite commandé:
<b>«MARQUEZ!»</b>	Les cibles sont ramenées (dans le cas d'une installation-navette) et les impacts sont évalués et notés.

A la fin du programme le directeur du tir donne le commandement suivant:

<b>«Retrait des cartouches, contrôle des armes!»</b>	Contrôle si le magasin est vide et le canon libre.  Cf. RTSp, Partie B. RT Pistolet, Art. 3 contrôle du retrait des cartouches  Les participants doivent, sur le pas de tir, procéder au contrôle du retrait des cartouches et présenter leur arme au directeur du tir avant chaque changement de cible ou lors de chaque interruption du tir.  Ce contrôle effectué, l'arme est déposée dans son étui ou coffret.
--	--

### 3.3.2.2 Pistolet 50m

Le commandement est donné avec „START!“

### 3.3.3 Commandements des compétitions finales

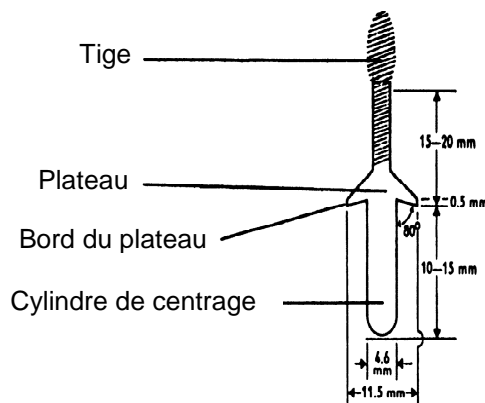
Cf. règles ISSF 8.14 ss

### 3.4 Evaluation au moyen de jauges (ISSF)

L'évaluation des coups douteux au moyen de jauges se fait comme suit (RTSp, Partie B. RT Pistolet, Art. 4 - 7):

#### 3.4.1 Pistolet 10m

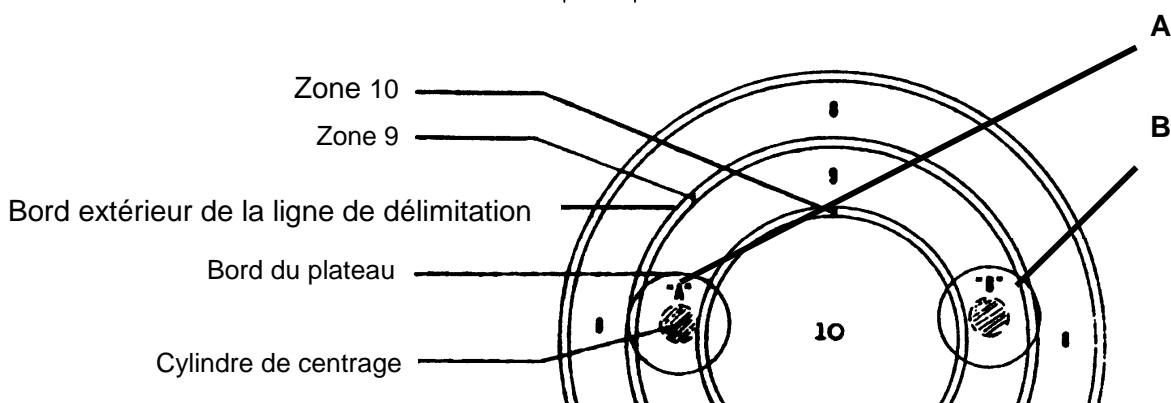
<p>- Jauge «négative» 4.5mm pour pistolet 10m</p> <p>Diamètre du plateau d'évaluation:</p> <p>Application:</p>	<p>11.50mm (+ 0.00mm/- 0.05mm)</p> <p>Pour le jaugeage des zones 2 à 10 des cibles PAC 10m</p>
<p>- Jauge «positive» 4.5mm</p> <p>Diamètre du collet d'évaluation:</p> <p>Application:</p>	<p>4.50 mm (+ 0.05mm/- 0.00mm)</p> <p>Pour le jaugeage des mouches</p> <p>Et pour le jaugeage de la zone 1 des cibles PAC 10m.</p>



#### Tolérances

Plateau  
11.5 +0.0 / -0.05mm

Cylindre  
4.6 ± 0.05mm



#### Exemple A

Le bord extérieur de la prochaine ligne de délimitation, c'est-à-dire le cercle du 9 est seulement tangent au bord du plateau de la jauge, mais il n'est pas dépassé. **C'est donc la valeur supérieure qui compte**, c'est-à-dire dix.

<b>Exemple B</b>	<p>Le bord extérieur de la prochaine ligne de délimitation, c'est-à-dire le cercle du 9 est dépassé par le bord du plateau de la jauge. <b>C'est donc la valeur inférieure qui compte</b>, donc neuf.</p> <p>Il n'est pas permis d'introduire deux fois la jauge dans un même impact étant donné que lors de la première introduction les bords de l'impact ont été modifiés et qu'ainsi les données de départ ne sont plus les mêmes.</p> <p>Lors de l'évaluation d'un impact douteux au moyen d'une jauge, la cible doit toujours être placée horizontalement. Pour cela il y a lieu d'utiliser un appui stable, en l'occurrence la planchette d'évaluation. Cette planchette doit être suffisamment épaisse pour que le cylindre de centrage de la jauge, qui mesure 10 mm, n'appuie pas sur la base et elle doit être plus grande que les cibles, soit environ 25 x 25 cm. En outre, cette planchette doit avoir en son centre un trou d'un diamètre de 8 à 10 mm sur lequel le trou de l'impact sera placé.</p> <p>D'autres informations relatives à l'évaluation des cibles pistolet 10m se trouvent dans les règles ISSF.</p>
------------------	--

### 3.4.2 Pistolets à percussion annulaire 25m / 50m, calibre 5.6mm (.22lr“)

- Diamètre du collet d'évaluation:	5.6mm (+ 0.05mm/- 0.00mm)
- Utilisation:	Pour toutes les compétitions lors desquelles de la munition 5.6mm est utilisée

### 3.4.3 Pistolets à percussion centrale 25m (calibres 7.62 à 9.65mm)

- Diamètre du collet d'évaluation:	9.65mm (+ 0.05mm/- 0.00mm)
- Cylindre de centrage:	En fonction du calibre tiré
- Utilisation:	Pour les compétitions avec PPC

### 3.4.4 Pistolet 25m ISSF

Calibre	Ø collet d'évaluation	Conversion en millimètres
.22lr“	5.6mm	. 22lr“ correspond à 5.6mm
7.65mm	9.65mm	
9.00mm	9.65mm	
.32“	9.65mm	.32“ correspond à 8.128mm
.38“	9.65mm	.38“ correspond à 9.652mm



### 3.4.5 Jauge pour impacts ovalisés

On considère comme impacts ovalisés les coups tirés pendant que les cibles tournent, lorsque la plus grande distance horizontale de l'impact et de plus de 7mm pour le calibre 5.6mm (.22lr") et de plus de 11mm pour les calibres 7.62 à 9.65mm (.32" bis .38"). Cette distance doit être mesurée à l'aide d'une jauge „TRAVERS“ pour coups ovalisés (les éventuelles traces de plomb sur la cible ne sont pas prises en considération).

### 3.4.6 Pistolet 50m ISSF

Il y a lieu d'utiliser des jauges dont le diamètre du collet d'évaluation correspond au calibre tiré, soit: 5.6mm (.22lr") ou 7.65mm ou 9mm.

## 3.5 Dérangements

Conformément aux RTSp, Partie B. RT Pistolet, Art. 11 dérangements, il y a lieu de tenir compte de ce qui suit :

Un dérangement d'arme est aux dépens du tireur, à l'exception d'un défaut de matériel ou de munition ou d'autres dérangements que le tireur n'a pu éviter lui-même.

Si le tireur veut faire valoir un dérangement, il doit garder son arme en main en direction de tir, sans effectuer aucune manipulation, puis attirer l'attention de l'arbitre en levant la main libre.

L'arbitre prend alors les décisions qui s'imposent, conformément aux règles suivantes :

Le nombre de coups tirés est enregistré. Les feux de série, les séries de la maîtrise B et du tir de précision de la maîtrise C sont répétées, puis le nombre approprié des plus mauvais coups sont marqués.

Les séries vitesse à 25m sont complétées par les coups manquants.

La répétition ou le complément d'une série n'est admis qu'une seule fois par bonne cible et également une seule fois (ISSF) par demi-programme des maîtrises B et C.

Lors des compétitions organisées conformément à l'ISSF, ce sont aussi les règles ISSF qui sont appliquées, édition 2009 (première impression 06/2009).

Art. ISSF	
<b>8.8.0</b>	<b>Incidents de fonctionnement</b>
<b>8.8.1</b>	<b>Généralités</b> En cas de rupture ou de panne, le tireur sera autorisé à réparer son pistolet.
<b>8.8.1.1</b>	Dans tous les cas, l'arbitre ou le jury doit être informé, de manière à décider des mesures à prendre.
<b>8.8.2</b>	<b>Epreuves 50m et 10m</b>
<b>8.8.3</b>	<b>Epreuves 25m</b>
<b>8.8.4.3</b>	<b>Incidents possibles</b>

<b>8.8.4.3.1</b>	<b>INCIDENTS «ADMIS»:</b>
<b>8.8.4.3.1.1 - 8.8.4.3.1.8</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Une balle est coincée dans le canon.</li> <li>- Le mécanisme de détente n'a pas fonctionné.</li> <li>- Une cartouche non déchargée est dans la chambre alors que le mécanisme de détente a été déclenché et a fonctionné.</li> <li>- La douille n'a pas été extraite ou éjectée.</li> <li>- La cartouche, le chargeur, le barillet ou une autre pièce du mécanisme de l'arme est enrayé.</li> <li>- Le percuteur est cassé ou une autre pièce de l'arme est suffisamment endommagée pour empêcher son fonctionnement.</li> <li>- Lors de l'action sur la détente, plusieurs coups sont partis en «rafale». Le tireur doit cesser le tir et ne peut continuer à utiliser cette arme sans autorisation de l'arbitre ou du jury. Avec des cibles électroniques, le premier coup enregistré sera compté au tireur. Lors du tir sur cibles en carton, le coup situé le plus haut sur la cible sera annulé avant la répétition de la série. Après une série répétée, tous les coups – sauf le coup annulé sur la cible concernée – seront pris en compte pour l'établissement du score.</li> <li>- La glissière est coincée ou la douille n'est pas éjectée. Ceci s'applique également si un récupérateur de douilles est installé.</li> </ul>
<b>8.8.4.3.2</b>	<b>INCIDENTS «NON ADMIS»:</b>
<b>8.8.4.3.2.1 - 8.8.4.3.2.8</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le tireur a touché la culasse, le mécanisme ou la sécurité ou le pistolet a été touché par une autre personne avant d'être inspecté par l'arbitre.</li> <li>- Le verrou de sécurité n'a pas été retiré (le pistolet est assuré).</li> <li>- Le tireur n'a pas chargé son arme.</li> <li>- Le tireur a chargé moins de cartouches que prévu.</li> <li>- La détente a été insuffisamment relâchée après le (dernier) coup parti</li> <li>- Le pistolet a été chargé avec de la munition inappropriée.</li> <li>- Le chargeur a mal été introduit ou est tombé pendant le tir, à moins que cela soit dû à un dommage mécanique.</li> <li>- Le défaut de fonctionnement est imputable à une autre cause que le tireur aurait pu raisonnablement contrôler.</li> </ul>
<b>8.8.4.4</b>	<p><b>Détermination de la nature de l'incident</b></p> <p>Si l'aspect extérieur ou une information ne révèle pas une cause évidente du mauvais fonctionnement et si le tireur ne déclare pas qu'il peut y avoir une balle coincée dans le canon, l'arbitre doit prendre le pistolet - sans toucher ou intervenir sur le mécanisme - le pointer dans une direction de sécurité et presser la détente une seule fois pour s'assurer que le mécanisme de détente a été déclenché.</p>
<b>8.8.4.4.1</b>	S'il s'agit d'un revolver, l'arbitre ne doit pas actionner la détente, à moins que le chien soit visiblement armé.
<b>8.8.4.4.2</b>	Si l'arme ne tire pas, l'arbitre doit poursuivre l'examen pour déterminer la

	cause du mauvais fonctionnement et décider si l'incident est admis ou non.
<b>8.8.4.5</b>	Après l'inspection, l'arbitre décide s'il s'agit d'un incident «admis» ou «non admis».
<b>8.8.4.5.1</b>	Si l'arbitre décide qu'il s'agit d'un incident «non admis», chaque coup non tiré sera compté manque (zéro) et il n'y aura pas de répétition ou de complément. Seule la valeur des coups tirés sera créditée au tireur. Celui-ci pourra continuer à tirer le reste de l'épreuve.

## 4. Compétitions ISSF

### 4.1 Temps de préparation

Art. ISSF													
<b>8.6.4.1</b>	<b>Temps de préparation</b>												
<b>8.6.4.1.1</b>	Les tireurs se présentent à leur section de stand mais attendent d'être appelés aux postes de tir. Si l'épreuve précédente est terminée et si l'horaire le permet, les tireurs seront appelés aux postes de tir <b>avant le début de la préparation</b> et pourront installer leurs équipements et <b>manier</b> leurs pistolets. Le jury et les juges arbitres devront terminer les vérifications pré-compétition avant le début de la préparation..												
<b>8.6.4.1.3</b>	Temps de préparation autorisé avant les compétitions:												
	<table> <tr> <td>Pistolet air 10m à 5 coups</td> <td>3 minutes</td> </tr> <tr> <td>Pistolet air 10m</td> <td>10 minutes</td> </tr> <tr> <td>Pistolet 50m</td> <td>10 minutes</td> </tr> <tr> <td>Pistolet standard 25m</td> <td>5 minutes</td> </tr> <tr> <td>Partie précision 25m</td> <td>5 minutes</td> </tr> <tr> <td>Partie vitesse 25m</td> <td>3 minutes</td> </tr> </table>	Pistolet air 10m à 5 coups	3 minutes	Pistolet air 10m	10 minutes	Pistolet 50m	10 minutes	Pistolet standard 25m	5 minutes	Partie précision 25m	5 minutes	Partie vitesse 25m	3 minutes
Pistolet air 10m à 5 coups	3 minutes												
Pistolet air 10m	10 minutes												
Pistolet 50m	10 minutes												
Pistolet standard 25m	5 minutes												
Partie précision 25m	5 minutes												
Partie vitesse 25m	3 minutes												

### 4.2 Pistolet air 10m

**Bases techniques:**                    **Epreuves de tir pistolet (ISSF, Art. 8.8)**  
**Caractéristiques des pistolets (ISSF, Art. 8.9)**

Commandements	Processus
«Tireurs, à vos postes!»	Les tireurs s'installent.  Avant le début de la compétition les tireurs ont un temps de <b>10 minutes</b> pour se mettre en place et se préparer. Les cibles sont visibles. (ISSF 8.6.4 ss).
«Le temps de préparation de 10 minutes commence»	Durant la période de préparation, les cibles doivent être en place. Pendant la période de préparation, les tireurs peuvent tirer à sec et faire des exercices de tenue et de visée.

	(ISSF 8.6.4.1). Lorsque le temps de préparation est passé, le commandement suivant est donné:
«Le temps de préparation est terminé»	Puis suit le commandement:
«START!»	La compétition débute au moment où le commandement «START» est donné (ISSF 8.6.4.2.1). Les coups d'essai (en nombre illimité) doivent être tirés avant le début de chaque compétition. Dès que le premier coup de compétition a été tiré, aucun tir d'essai n'est autorisé sans la permission du Jury et tout coup d'essai tiré en contradiction avec cette règle sera compté zéro.(ISSF 8.6.4.2.2). Le changement des cibles est normalement effectué par les tireurs eux-mêmes, sous la surveillance des juges-arbitres de pas de tir. Le tireur est toujours responsable de tirer sur la bonne cible.(ISSF 8.6.3.1.1.1). Un seul coup est tiré par carton de compétition. Immédiatement <u>après chaque série</u> de 10 coups, le tireur doit poser les 10 cibles à l'endroit convenable pour le greffier qui les met dans un conteneur de sécurité transporté au Bureau de classement par une personne autorisée. .(ISSF 8.6.3.1.1.2) Le juge-arbitre doit indiquer par haut-parleur le temps restant, dix (10) et cinq (5) minutes avant la fin du temps de tir. (ISSF 8.6.4.2.4
«Encore 10 minutes» «Encore 5 minutes»	Après le temps de compétition de 105 min. pour un programme de 60 coups et 75 min. pour un programme de 40 coups, vient le commandement:
«STOP!»	Tout coup parti après le commandement est considéré comme zéro. Au terme de la compétition il est dit:
«DÉCHARGEZ!»	

#### 4.2.1 Règles spécifiques aux compétitions au pistolet air 10m

Art. ISSF	
8.6.4.5.1	Toute libération de la charge propulsive <b>pendant la préparation</b> sera sanctionnée d'un avertissement la première fois puis d'une déduction de 2 points dans la 1ère série pour chaque renouvellement de la faute.
8.6.4.5.2	Après mise en place du premier carton de compétition, toute libération de la charge propulsive sans que le plomb n'atteigne la cible (qu'il ait été introduit

	dans le canon ou non) sera considérée comme un coup manqué. Le tir à sec sans libération de la charge propulsive est autorisé, sauf en finale.
<b>8.6.4.5.3</b>	Si un tireur désire changer de réservoir de gaz, il devra le faire à l'extérieur du pas de tir après autorisation de l'arbitre.
<b>8.6.6.2.1.2.1</b>	Si un tireur tire sur une de ses cibles de match plus de coups qu'il n'en est prévu, il ne doit pas être pénalisé pour les deux (2) premiers incidents de ce genre. A partir du 3ème impact mal placé au cours de l'épreuve et pour chacun des suivants il sera pénalisé de 2 points pour chacune des erreurs dans la série où l'incident est advenu, il devra également tirer en moins le nombre de coups correspondant sur une cible qui devrait être la suivante.

### 4.3 Pistolet air 10m à 5 coups: épreuve sur cibles basculantes

**Bases techniques: Cibles basculantes** (ISSF, Art. 8.20.9)

**Autres déterminants** (ISSF, Art. 8.20.10)

**L'épreuve comprend** 40 coups de compétition pour les hommes/juniors masculins et 30 coups de compétition pour les femmes/juniors féminins. Cette épreuve est à tirer en séries de 5 coups en 10 secondes. Dans le temps limite de chaque série, un coup est tiré sur chacune des 5 cibles basculantes (ISSF-Art. 8.20.3).

<b>Commandement</b>	<b>Processus</b>
<b>«Tireurs, à vos postes!»</b>	Les tireurs s'installent à leur place. Avant le début de la compétition les tireurs ont un temps de 3 minutes pour se mettre en place et se préparer. Les cibles sont visibles. (ISSF 8.20.2.1)
<b>«Le temps de préparation de 3 minutes commence»</b>	Pendant la période de préparation, les cibles sont visibles et les tireurs peuvent tirer à sec et faire des exercices de tenue et de visée. (ISSF 8.6.4.1) Au terme du temps de préparation il est dit.:
<b>«Le temps de préparation est terminé»</b>	Le directeur du tir doit annoncer la série. Quand le commandement «CHARGEZ» est donné, les tireurs doivent se préparer dans le temps de 1 minute. (ISSF 8.20.3.1.)
<b>«Pour la série d'essai en 10 secondes, CHARGEZ!»</b>	Après avoir accordé un temps <b>de 1 minute</b> pour charger, le directeur du tir commande:

#### 4.3.1 Cibles sans contrôle électronique

Le temps est contrôlé au chronomètre (ISSF, Art. 8.20.3.2.1):

<b>«ATTENTION» «3..2..1..START!»</b>	Le commandement «START» est le signal de début du tir.  <b>Après 10 secondes</b>
--	--

«STOP!»	Les tirs après «STOP» seront comptés zéro.
«DÉCHARGEZ!»	Le directeur du tir contrôle que son ordre est bien exécuté. Les armes, comme les magasins, ne doivent plus être touchés avant le nouvel ordre de charger.  Puis suit le commandement:
«MARQUEZ!»	Toutes les cibles tombées en l'espace de 10 secondes sont comptées comme touchés. Chaque touché est validé d'un (1) point. Les coups donnés trop tôt ou trop tard sont comptés zéro (0). Après chaque série de 5 coups, les cibles tombées sont comptées, annoncées et enregistrées (ISSF, Art. 8.20.3.3).  Maintenant suivent les commandements de la série de compétition suivante, de façon analogue au déroulement de la série d'essai:
«pour la 1 <sup>ère</sup> série de compétition .....» «pour la 2 <sup>e</sup> série de compétition .....» «pour la 3 <sup>e</sup> ... 4 <sup>e</sup> ..., etc.»	

#### 4.3.2 Cibles avec contrôle électronique



Contrôle électronique du temps de tir (ISSF, Art. 8.20.3.2.2):

«ATTENTION» «3..2..1..START!»	La lampe rouge doit être allumée. Au commandement «START!» la minuterie est actionnée. La lampe rouge s'éteint et donne le signal du début du tir (lampe verte).  <b>Après 10 secondes:</b> La lampe rouge s'allume et les cibles sont bloquées.
----------------------------------	--

#### 4.3.3 Règles spécifiques pour l'épreuve sur cibles basculantes

Art. ISSF	
-----------	--

<b>8.20.2.2</b>	Avant chaque série, le tireur doit abaisser son bras; le pistolet peut toucher le banc ou la table de tir.
<b>8.20.2.3</b>	La série commence au commandement «ATTENTION!» et tout coup tiré à partir de ce moment est compté dans la compétition.
<b>8.20.2.4</b>	Pendant l'entraînement officiel, des cibles en carton doivent être disponibles pour le réglage de la visée (cf. ISSF, Art. 6.3.2.6).
<b>8.20.2.5</b>	Avant la compétition, <b>une (1) série d'essai</b> de 5 coups en 10 secondes est autorisée.
<b>8.20.2.6</b>	Tous les tirs (essai et compétition) sont effectués sur commandement. Les tireurs de la même section du stand doivent tirer ensemble et il est également possible d'utiliser une commande centralisée pour l'ensemble des sections du stand.
<b>8.20.7</b>	Défectuosités et dérangements

#### 4.4 Pistolet air 10m à 5 coups, épreuve standard

**Bases techniques:** Une (1) cible fixe (ISSF, Art. 6.3.2.6)

**Autres déterminants** (ISSF, Art. 8.20.10)

L'épreuve comprend 40 coups de compétition pour les hommes/juniors masculins et 30 coups de compétition pour les femmes/juniors féminins. Cette épreuve est tirée en séries de 5 coups en 10 secondes. Dans le temps limite de chaque série (ISSF, Art. 8.20.4) , 5 coups sont tirés sur une cible pistolet fixe (Règles ISSF 6.3.2.6).

Commandement	Processus
«Tireurs, à vos postes!»	Les tireurs s'installent à leur place. Avant le début de la compétition les tireurs ont un temps de 3 <b>minutes</b> pour se mettre en place et se préparer. Les cibles sont visibles (ISSF, Art. 8.20.2.1).
«Le temps de préparation de 3 minutes commence»	Pendant la période de préparation, les tireurs peuvent tirer à sec et faire des exercices de tenue et de visée (ISSF, Art. 8.6.4.1). Au terme du temps de préparation il est dit:
«Le temps de préparation est terminé»	Le directeur du tir doit annoncer la série. Quand le commandement «CHARGEZ!» est donné, les tireurs doivent se préparer dans le temps de 1 minute (ISSF, Art. 8.20.4.1).
«Pour la série d'essai en 10 secondes, CHARGEZ!»	Après avoir accordé <b>un temps de 1 minute</b> pour charger les armes, le directeur du tir commande:
«ATTENTION» «3-2-1 START!»	Le commandement «START!» est le signal de début du tir. Le temps est contrôlé au chrono.

	<b>Après 10 secondes:</b>
«STOP!»	Les tirs après "STOP!" sont comptés zéro.
«DÉCHARGEZ!»	Le directeur du tir contrôle que son ordre est bien exécuté. Les armes et les magasins, ne doivent plus être touchés avant le nouvel ordre de charger.  Puis suit le commandement:
«MARQUEZ!»	Seuls les impacts tirés dans les 10 secondes sont pris en considération. Les coups tirés trop tôt ou trop tard sont comptés zéro (0) (ISSF, Art. 8.20.4.3).  Maintenant suivent les commandements de la série de compétition suivante, de façon analogue au déroulement de la série d'essai:
«pour la 1 <sup>ère</sup> série de compétition .....» «pour la 2 <sup>e</sup> série de compétition .....» «pour la 3 <sup>e</sup> ... 4 <sup>e</sup> ..., etc.»	

#### 4.4.1 Règles spécifiques pour l'épreuve standard

Art. ISSF	
8.20.2.2	Avant chaque série, le tireur doit abaisser son bras; le pistolet peut toucher le banc ou la table de tir.
8.20.2.3	La série commence au commandement «ATTENTION!» et tout coup tiré à partir de ce moment est compté dans la compétition.
8.20.2.4	Pendant l'entraînement officiel, des cibles en carton doivent être disponibles pour le réglage de la visée (cf. ISSF, Art. 6.3.2.6).
8.20.2.5	Avant la compétition, <b>une (1) série d'essai</b> de 5 coups en 10 secondes est autorisée.
8.20.2.6	Tous les tirs (essai et compétition) sont effectués sur commandement. Les tireurs de la même section du stand doivent tirer ensemble et il est également possible d'utiliser une commande centralisée pour l'ensemble des sections du stand.
8.20.7	Défectuosités et dérangements

#### 4.5 Pistolet 50m

##### Bases techniques:

**Epreuves de tir pistolet (ISSF, Art. 8.8)**

**Caractéristiques des pistolets (ISSF, Art. 8.9)**

Commandement	Processus
«Tireurs, à vos postes!»	Les tireurs s'installent à leur place.  Avant le début de la compétition un temps de préparation de <b>10 minutes</b> doit être accordé aux tireurs aux postes de tir qui leur ont été



	attribués, avec cibles d'essai visibles. (ISSF, Art. 8.6.4 ss).
<b>«Le temps de préparation de 10 minutes commence»</b>	Durant la période de préparation, les cibles doivent être en place. Les tireurs peuvent tirer à sec et faire des exercices de tenue et de visée (ISSF, Art. 8.6.4.1).  Au terme du temps de préparation il est dit:
<b>«Le temps de préparation est terminé»</b>	Puis suit le commandement:
<b>«START!»</b>	La compétition débute au moment où le commandement « START » est donné (ISSF, Art. 8.6.4.4.1).  <b>Coups d'essai:</b> Les coups d'essai (en nombre illimité) doivent être tirés avant le début de chaque compétition. Dès que le premier coup de compétition a été tiré, aucun tir d'essai n'est autorisé sans la permission du Jury et tout coup d'essai tiré en contradiction avec cette règle sera compté zéro (ISSF, Art. 8.6.4.4.2).  Si l'on utilise des <b>changeurs ou un porte-cibles automatiques</b> , le tireur peut contrôler le changement de cible ou le faire contrôler par le greffier. Dans tous les cas, le tireur reste responsable de tirer sur la cible correcte (ISSF, Art. 8.6.3.1.2.1).  Le juge-arbitre doit indiquer par haut-parleur le temps restant, dix (10) et cinq (5) minutes <b>avant la fin du temps de tir</b> (ISSF, Art. 8.6.4.4.4.1).
<b>«Encore 10 minutes!»</b> <b>«Encore 5 minutes!»</b>	
	Après le temps de compétition de 120 min. pour un programme de 60 coups, essais compris, suit le commandement:
<b>«STOP!»</b>	Tout coup parti après le commandement est considéré comme zéro, à moins que le directeur du tir ou le jury ait autorisé une prolongation du temps de tir.  Au terme de la compétition il est dit:
<b>«DÉCHARGEZ!»</b>	

#### 4.5.1 Règles spécifiques pour les compétitions au pistolet 50m

<b>Art. ISSF</b>	
<b>8.6.4.6.1</b>	Si l'épreuve est divisée en deux parties, chacune doit comprendre 30 coups de compétition. Avant le début de chaque partie de l'épreuve un nombre illimité de coups d'essais peuvent être tirés. Le temps disponible pour chaque partie est d'une (1) heure.

#### 4.6 Pistolet 25m et pistolet à percussion centrale

**Bases techniques:** **Epreuves pistolet (ISSF, Art. 8.8)**  
**Caractéristiques des pistolets (ISSF, Art. 8.9)**

Le programme de compétition est de 60 coups, divisés en deux (2) parties de chacune 30 coups (ISSF, Art. 8.6.4.9):

1. Précision: six séries de 5 coups en 5 minutes chacune
2. Vitesse (duel) six séries de 5 coups en duel 3/7

##### 4.6.1 Précision

<b>Commandement</b>	<b>Processus</b>
«Tireurs, à vos postes!»	Les tireurs s'installent à leur place. Avant le début de la compétition un temps de préparation de <b>5 minutes</b> doit être accordé aux tireurs aux postes de tir qui leur ont été attribués, avec cibles d'essai visibles. (ISSF-Art. 8.6.4 ff).
«Le temps de préparation de 5 minutes commence»	Durant la période de préparation, les cibles doivent être en place et de face. Les tireurs peuvent tirer à sec et faire des exercices de tenue et de visée (ISSF, Art. 8.6.4.1). Au terme du temps de préparation il est dit:
«Le temps de préparation est terminé»	Le directeur du tir doit donner le commandement de CHARGER. Après cet ordre, les tireurs doivent se préparer en l'espace d'une (1) minute pour le nombre de coups prévus. Le tir commence au commandement ou signal approprié (ISSF, Art. 8.6.4.9.2.1).
«Pour la série d'essai en 5 minutes, CHARGEZ!»	Les tireurs chargent (5 cartouches) et se préparent. Après une (1) minute suit le commandement:
«START!»	La compétition débute au moment où le commandement «START!» est donné. En même temps, un signal optique ou la rotation des cibles peut intervenir. Après 5 minutes, les cibles sont tournées et le directeur du tir commande:

«STOP, DÉCHARGEZ!»	Les tireurs qui, hormis lors du chargement ou du retrait des cartouches, prennent en main un pistolet ou un magasin après le commandement «STOP» ou «DÉCHARGEZ» peuvent être disqualifiés (ISSF, Art. 8.2.7.1).  Le commandement suivant est donné:
«MARQUEZ!»	Lors du tir sur une installation-navette les cibles sont ramenées et les impacts sont évalués par le contrôleur. Si cela est nécessaire, il sera fait usage de jauges correspondantes. Pour cela, les cibles doivent être placées à plat sur la planchette de contrôle. Le contrôleur montre l'emplacement et annonce la valeur des impacts; le secrétaire les reporte sur la feuille de stand et en donne quittance. Puis les impacts sont recollés ou de nouvelles cibles sont mises en place. Une fois ce travail terminé le charriot est renvoyé en avant, les cibles étant visibles.  Le commandement suivant est donné:
«Pour la 1 <sup>ère</sup> (2 <sup>e</sup> , 3 <sup>e</sup> , 4 <sup>e</sup> , 5 <sup>e</sup> , 6 <sup>e</sup> ) série en 5 minutes, CHARGEZ!»	Les tireurs chargent (5 cartouches) et se préparent.  Après une (1) minute suit le commandement:
«START!»	Puis le même déroulement se répète. comme décrit auparavant
<b>Les commandements et les opérations se déroulent de la même manière pour les 6 séries de la compétition. Le temps de tir pour chaque série de compétition est de 5 minutes. L'observation des impacts au moyen d'un appareil optique est autorisée</b>	
	Lorsque la compétition est terminée, il est commandé:
«Retrait des cartouches, contrôle de l'arme!»	

#### 4.6.2 Tir vitesse

Chaque série comprend 5 apparitions (ou lampe verte) d'une durée de 3 secondes (+0,2/-0,0).

Le temps entre apparitions (ou lampe rouge) est de 7 secondes (+/- 1)

Un coup seulement peut être tiré à chaque apparition de la cible (ISSF, Art. 8.6.4.7.3.1)

Commandement	Processus
«Tireurs, à vos postes!»	Les tireurs s'installent à leur place.  Avant le début de la compétition un temps de préparation de <b>3 minutes</b> doit être accordé aux tireurs aux postes de tir qui leur ont été attribués, avec cibles d'essai visibles (ISSF-

	Art. 8.6.4 ff).
<b>«Le temps de préparation de 3 minutes commence»</b>	<p>Durant la période de préparation, les cibles doivent être en place et de face. Les tireurs peuvent tirer à sec et faire des exercices de tenue et de visée (ISSF, Art. 8.6.4.1).</p> <p>Au terme du temps de préparation il est dit:</p>
	Tous les tireurs tirent tant la série d'essai que les séries de compétition en même temps et au même commandement (ISSF, Art. 8.6.4.9.3.2):
<b>«Le temps de préparation est terminé»</b>	
<b>«Pour la série d'essai, CHARGEZ!»</b>	<p>Les tireurs chargent (5 cartouches) et se préparent.</p> <p>Après avoir accordé un temps de 1 minute pour charger les armes, le directeur du tir commande:</p>
<b>«ATTENTION!»</b>	<p>Les cibles disparaissent ou le rouge s'allume. Les cibles vont apparaître ou le vert s'allumer après 7 secondes (+/-1 sec) (ISSF 8.6.4.7.3.3).</p> <p>Avant chaque coup, le tireur doit abaisser son bras en position «PRÊT». Le bras doit être immobilisé avant que le vert s'allume ou que les cibles apparaissent (cf aussi ISSF, Art. 8.6.1.2 ainsi que 8.6.1.3 et 8.6.1.4).</p> <p>Pendant la série le pistolet ne doit pas reposer sur la banquette de tir.</p>
<b>«DÉCHARGEZ!»</b>	<p>Les tireurs qui, hormis lors du chargement ou du retrait des cartouches, prennent en main un pistolet ou un magasin après le commandement «STOP» ou «DÉCHARGEZ» peuvent être disqualifiés (ISSF, Art. 8.2.7.1).</p> <p>Maintenant suit le commandement:</p>
<b>«MARQUEZ!»</b>	<p>Les cibles sont ramenées (dans le cas d'une installation-navette) et les impacts sont évalués par le contrôleur. Si cela est nécessaire, il sera fait usage de la jauge correspondante. Pour cela, les cibles doivent être placées à plat. Le contrôleur montre l'emplacement et annonce la valeur des impacts ; le secrétaire les relève sur la feuille de stand et en donne quittance. Puis les impacts sont recollés.</p> <p>Lorsque l'évaluation est terminée, les cibles sont renvoyées en avant. Les cibles doivent</p>

	être visibles. Puis suit le commandement:
<b>«Pour la 1<sup>ère</sup> (2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup>, 5<sup>e</sup>, 6<sup>e</sup>) série, CHARGEZ!»</b>	Les tireurs chargent (5 cartouches) et se préparent Après avoir accordé un temps de 1 minute pour charger les armes, le chef de tir commande:
<b>«ATTENTION!»</b>	
<b>Les commandements et les opérations se répètent pour toutes les séries de la même manière.</b>	
	Au terme de la compétition suit le commandement:
<b>«Retrait des cartouches, contrôle des armes!»</b>	

#### 4.7 Pistolet standard 25m

**Bases techniques:**                    **Epreuves pistolet** (ISSF, Art. 8.8)  
    **Caractéristiques des pistolets** (ISSF, Art. 8.9)

Le programme comprend 60 coups en 3 passes de 20 coups. Chaque passe est subdivisée en 4 séries de 5 coups chacune (ISSF, Art. 8.6.4.10):

- 1<sup>ère</sup> passe                                4 séries de 5 coups en 150 secondes chacune
- 2<sup>e</sup> passe                                 4 séries de 5 coups en 20 secondes chacune
- 3<sup>e</sup> passe                                 4 séries de 5 coups en 10 secondes chacune

<b>Commandement</b>	<b>Processus</b>
<b>«Tireurs à vos postes!»</b>	Les tireurs s'installent à leur place de tir. Avant le début de la compétition, les tireurs doivent disposer d'un temps de préparation de 5 minutes, cibles d'essai mises en place (ISSF, Art. 8.6.4 ss).
<b>«Le temps de préparation de 5 min. commence!»</b>	Durant la période de préparation, les cibles doivent être en place et de face ; les tireurs peuvent tirer à sec et faire des exercices de tenue et de visée. (ISSF, Art. 8.6.4.1). Lorsque le temps de préparation est écoulé, le commandement suivant est donné:
<b>«Le temps de préparation est terminé»</b>	Le directeur du tir doit annoncer la série. Après le commandement "CHARGEZ", les tireurs doivent se préparer dans le temps de 1 minute pour le nombre de cartouches prévu. (ISSF 8.6.4.7.2.1)

	Le tir commencera au commandement approprié.
	Avant le début de la compétition une (1) série d'essai de 5 coups en 150 secondes est autorisée (ISSF, Art. 8.6.4.10.1).
	Le directeur du tir doit, avant de donner le commandement «CHARGEZ», annoncer le temps à disposition pour la série (p.ex. série en 150 secondes, ou série en 20 secondes) ou une numérotation la série doit être bien visible du tireur. Après le commandement «CHARGEZ», les tireurs ont 1 minute pour se préparer.
<b>«Pour la série d'essai en 150 secondes, CHARGEZ!»</b>	Les tireurs chargent (5 cartouches) et se préparent.  Après avoir accordé un temps de 1 minute pour charger les armes, le directeur du tir commande:
<b>«ATTENTION!»</b>	Les cibles se tournent sur le côté ou la lampe rouge s'allume.  Les cibles vont apparaître ou le vert s'allumer <b>après 7 secondes</b> (+/-1 sec) (ISSF, Art. 8.6.4.10.3).  Avant chaque série (sauf en 150 secondes), le tireur doit abaisser son arme et prendre la position «PRÊT». Le bras porteur de l'arme doit être immobile avant que la lampe verte s'allume ou avant l'apparition des cibles (ISSF, Art. 8.6.4.10.4).  Lorsque la série est terminée le directeur du tir ordonne:
<b>«DÉCHARGEZ!»</b>	Les tireurs qui, hormis lors du chargement ou du retrait des cartouches, prennent en main un pistolet ou un magasin après le commandement «STOP» ou «DÉCHARGEZ» peuvent être disqualifiés (ISSF, Art. 8.2.7.1).  Maintenant suit le commandement:
<b>«MARQUEZ!»</b>	Les cibles sont ramenées (dans le cas d'une installation- navette) et les impacts sont évalués par le contrôleur. Si cela est nécessaire, il sera fait usage de la jauge correspondante. Pour cela, les cibles doivent être placées à plat. Le contrôleur montre l'emplacement et annonce la valeur des impacts ; le secrétaire les note sur la feuille de stand et en donne

	<p>quittance. Puis les impacts sont recollés ou les cibles changées</p> <p>Lorsque l'évaluation est terminée, les cibles sont renvoyées en avant. Les cibles doivent être visibles.</p> <p>Puis suit le commandement:</p>
<b>«Pour la 1<sup>ère</sup> (2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup>) série en 150 secondes, CHARGEZ!»</b>	<p>Les tireurs chargent (5 cartouches) et se préparent.</p> <p>Après une (1) minute le directeur du tir donne le commandement suivant:</p>
<b>«ATTENTION!»</b>	
<p><b>Les commandements et les opérations se déroulent pour toutes les séries de la même manière que décrit précédemment.</b></p> <p><b>Les commandements et les opérations restent les mêmes pour les 4 séries en 20, respectivement 10 secondes chacune. Un changement n'intervient qu'au niveau des temps.</b></p>	
	Au terme de la compétition suit le commandement:
<b>«Retrait des cartouches, contrôle des armes!»</b>	

#### 4.8 Pistolet vitesse 25m

**Bases techniques:**                    **Epreuves pistolet (ISSF, Art. 8.8)**  
    **Caractéristiques des pistolet (ISSF, Art. 8.9)**

Le programme comprend 60 coups en 2 passes de 30 coups. Chaque passe est subdivisée en 6 séries de 5 coups chacune: deux séries en 8 secondes + deux en 6 secondes + deux en 4 secondes. Dans le temps de chaque série, 1 coup est tiré sur chacune des 5 cibles (ISSF, Art. 8.6.4.8)

<b>Commandements</b>	<b>Processus</b>
<b>«Tireurs à vos postes!»</b>	<p>Les tireurs s'installent.</p> <p>Avant le début de la compétition les tireurs ont un temps de 3 minutes pour se mettre en place et se préparer. Les cibles sont visibles (ISSF-Art. 8.6.4 ff).</p>
<b>«Le temps de préparation de 3 minutes débute!»</b>	<p>Pendant le temps de préparation les cibles sont en place et de face. Les tireurs au poste de tir peuvent manier leur arme, tirer à sec et effectuer des exercices de visée (ISSF-Art. 8.6.4.1).</p> <p>Lorsque le temps de préparation est écoulé, le commandement suivant est donné:</p>
<b>«Le temps de préparation est terminé»</b>	Avant de donner le commandement

	<p>«CHARGEZ» le directeur du tir doit annoncer la durée de la série (p.ex. «série en 8 secondes» ou «série en 6 secondes» ou bien le temps peut être indiqué au tireur par un dispositif visuel. Lorsque le directeur du tir donne le commandement «CHARGEZ» les tireurs doivent immédiatement se préparer durant une (1) minute pour la série à tirer (ISSF, Art. 8.6.4.8.4).</p> <p>Le tir débute au commandement correspondant.</p>
«Pour la série d'essai en 8 secondes, CHARGEZ!»	<p>Les tireurs chargent (5 cartouches) et se préparent.</p> <p>Après une (1) minute le directeur du tir donne le commandement suivant:</p>
«ATTENTION!»	<p>Les cibles disparaissent ou la lampe rouge s'allume (ISSF-Art. 8.6.4.8.5).</p>
«3-2-1-START!»	<p>Au commandement «START» l'arbitre appuie sur la commande d'apparition des cibles ou d'allumage du vert (ISSF, Art. 8.6.4.8.5).</p> <p>Avant chaque série le tireur doit abaisser son bras en position «PRÊT». Le bras doit rester immobile jusqu'à ce que les cibles apparaissent ou que la lumière verte s'allume (ISSF-Art. 8.6.4.8.6).</p> <p>Les cibles vont apparaître ou le vert s'allumer après <b>3 secondes (+/-1 sec)</b> Ce délai d'apparition doit rester constant pendant toute la compétition.</p> <p>Durant chaque série, le tireur tire 5 coups. Le pistolet peut être monté dès que les cibles commencent à faire face ou que la lampe verte s'allume (ISSF, Art. 8.6.4.8.7).</p> <p>La série est considérée comme commencée au commandement «ATTENTION». Chaque coup tiré ensuite doit être compté.</p> <p>Une fois la série terminée, le directeur du tir commande:</p>
«DÉCHARGEZ!»	<p>Les tireurs qui, hormis lors du chargement ou du retrait des cartouches, prennent en main un pistolet ou un magasin après le commandement «STOP» ou «DÉCHARGEZ» peuvent être disqualifiés (ISSF, Art. 8.2.7.1).</p> <p>Maintenant suit le commandement:</p>
«MARQUEZ!»	<p>Les cibles sont ramenées (dans le cas d'une installation-navette) et les impacts sont éva-</p>



	<p>lués par le contrôleur. Si cela est nécessaire, il sera fait usage de la jauge correspondante. Pour cela, les cibles doivent être placées à plat. Le contrôleur montre l'emplacement et annonce la valeur des impacts; le secrétaire les note sur la feuille de stand et en donne quittance. Puis les impacts sont recollés ou les cibles changées</p> <p>Lorsque l'évaluation est terminée, les cibles sont renvoyées en avant. Les cibles doivent être visibles.</p> <p>Puis suit le commandement:</p>
«Pour la 1 <sup>ère</sup> série en 8 secondes, CHARGEZ!»	<p>Les tireurs chargent (5 cartouches) et se préparent.</p> <p>Après une (1) minute le directeur du tir donne le commandement suivant:</p>
«ATTENTION!» «3-2-1-START!»	
<p><b>Les commandements et les opérations se répètent pour toutes les séries de la même manière.</b></p> <p><b>Les commandements et les opérations restent les mêmes pour les séries en 6 et 4 secondes. Un changement n'intervient qu'au niveau des temps</b></p>	
	<p>Au terme de la compétition suit le commandement:</p>
«Retrait des cartouches, contrôle des armes!»	

## 5. Dispositions finales

L'aide-mémoire présent

- remplace toutes les réglementations précédentes relatives aux commandements et déroulement des compétitions au pistolet;
- a été approuvé par la Division pistolet en novembre 2009;
- entre en vigueur le 1<sup>er</sup> janvier 2010.

### FÉDÉRATION SPORTIVE SUISSE DE TIR

Le Chef de la  
Division pistolet

Le préposé au  
ressort technique

H. Sameli

U. Blaser

### Annexes

- Page de couverture des Règles ISSF, édition 2009, première impression 06/2009
- Aide-mémoire «Tir à deux mains avec l'arme d'ordonnance» (Doc.-N° 4.02.27)