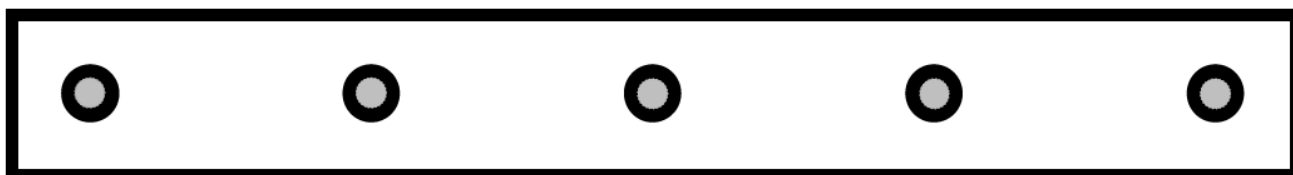




REGLES I.S.S.F. - PROGRAMME SPORT POUR TOUS

PISTOLET A AIR 10M 5 COUPS



ÉDITION 2014

Mise à jour par la CNA

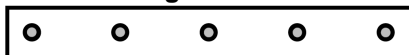
Édition d'octobre 2014

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.org>

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

Les directives particulières à la FFTIR figurent en italiques



Règles ISSF Pistolet à air 10m 5 coups

1.1 EPREUVES

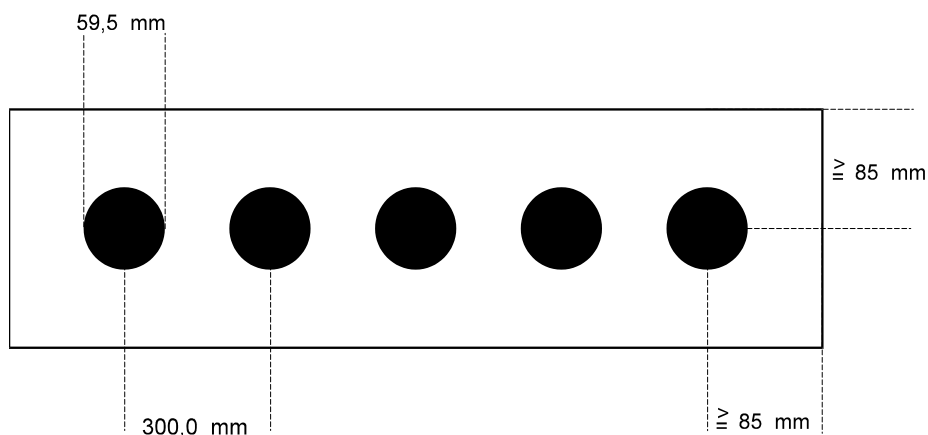
- 1.1.1 Pistolet 10m Standard Hommes/Juniors G, 40 coups
- 1.1.2 Pistolet 10m Standard Dames/Juniors F, 30 coups (*En France, 40 coups pour tous*)
- 1.1.3 Pistolet 10m Vitesse Hommes/Juniors G, 40 coups
- 1.1.4 Pistolet 10m Vitesse Dames/Juniors F, 30 coups (*En France, 40 coups pour tous*)

1.2 PISTOLETS

Tout pistolet de calibre 4,5 mm (.177") à air comprimé ou CO₂ semi-automatique peut être utilisé. Le pistolet doit être pourvu d'un chargeur pouvant contenir 5 plombs.
Les contre poids additionnels sont autorisés sous réserve que le poids total du pistolet ne dépasse pas 1500g chargeur inclus.

1.3 CIBLES

1.3.1 Cibles basculantes



Le diamètre du visuel noir est de 59,5 mm avec une tolérance de + 0,2 mm / -0,0 mm.
Le diamètre de l'ouverture (trou) est de 30 mm avec une tolérance de + 0,2mm / - 0,0 mm
L'intervalle entre le centre des cibles est de 300 mm.

Les cibles peuvent utiliser un système mécanique avec minuteur pour vérifier le temps, ou un dispositif de chronométrage électronique (avec une lampe de signalisation) qui bloque les cibles avant "TIR" et après "STOP."

Dans le cas d'utilisation de Cibles Electroniques, la zone de « touché » est la zone intérieure au 9.2 de la cible Pistolet 10m.

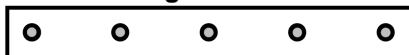
1.3.2 Cible Standard

La cible Pistolet 10m (Règle 6.3.4.6) est utilisée pour l'épreuve Pistolet 10m Standard.

1.4 GENERALITES

1.4.1 Temps de préparation

Pistolet 10m Vitesse : 3 minutes
Pistolet 10m Standard : 3 minutes



1.4.2 Position « PRET »

Avant chaque série, les athlètes doivent abaisser le bras et prendre la position « PRET » (Règle 8.7.2). Le pistolet peut toucher la table de tir. Il ne doit pas rester levé et pointé vers la cible avant que le commandement « **TIR** » soit donné (ciblerie à commande manuelle), ou que la lampe rouge s'éteigne (ciblerie à commande électronique) .

1.4.3 La série commence au commandement « **ATTENTION** » et tout coup tiré à partir de ce moment est compté dans la compétition.

1.4.4 Des cibles papier Pistolet 10m doivent être mises en place avant la compétition pour que les athlètes puissent régler leurs appareils de visée. (*Le tir est interdit avant la série d'essai*)

1.4.5 Les athlètes peuvent tirer **une (1) série d'essai** de 5 coups en 10 secondes avant le début du match.

1.4.6 Tous les tirs (essais et compétition) sont effectués **aux commandements** . Tous les athlètes de la même section du stand doivent tirer ensemble. Il est également possible d'utiliser une commande centralisée pour l'ensemble des sections du stand.

1.5 EPREUVE PISTOLET 10M VITESSE

L'épreuve comprend 40 coups de match pour les Hommes/Juniors G et 30 coups de match pour les Dames/Juniors F en séries de 5 coups tirées chacune en 10 secondes.

Dans chaque série, 1 coup est tiré sur chacune des 5 cibles basculantes.

(En France, l'épreuve pour les Dames/Juniors F comprend 40 coups de match)

1.5.1 Quand le commandement « **CHARGEZ** » est donné, les athlètes ont 1 minute pour se préparer.

1.5.2 Quand le temps de 1 minute est passé, l'arbitre annonce :

Cibles sans contrôle électronique

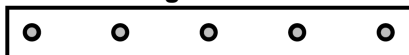
Le temps est contrôlé au chronomètre	
Une (1) minute après le commandement « CHARGEZ »	
« ATTENTION »	
Sept (7) secondes après « ATTENTION »	
« TIR » (signal de début du tir)	
Après 10 secondes « STOP »	
Les coups tirés après « STOP » doivent être comptés zéro.	

Cibles avec contrôle électronique

Une (1) minute après le commandement « CHARGEZ »	
« ATTENTION »	Les lampes rouges s'allument
7 secondes après « ATTENTION »	Les lampes rouges s'éteignent et donnent le signal de début du tir
Après 10 secondes, les lampes rouges s'allument et les cibles sont bloquées	

1.5.3 Résultats

- Un « **touché** » (1 point) est compté pour chaque cible qui **tombe** pendant les 10 secondes du tir. Tout coup tiré trop tôt ou trop tard doit être compté zéro. Après chaque série de 5 coups, les cibles tombées (« touché ») sont comptées, annoncées et enregistrées.



- Les égalités pour les trois premières places seront départagées par des « shoot-off » comprenant 1 série d'essai + 1 série de 5 coups renouvelable si l'égalité persiste. A partir de la quatrième place, les ex-æquo seront départagés selon le score le plus élevé de la dernière série de 5 coups, puis si nécessaire en remontant par série de 5 coups jusqu'à rupture de l'égalité. Si l'égalité demeure, les athlètes seront classés au même rang.

**Au Championnat de France, des Finales sont organisées suivant art. 1.13 pour les catégories prévues dans le Règlement de Gestion Sportive.
Pour les Championnats Régionaux, les Ligues Régionales sont libres d'organiser des Finales ou non.**

1.6 EPREUVE PISTOLET 10M STANDARD

L'épreuve comprend 40 coups de match pour les Hommes/Juniors G et 30 coups de match pour les Dames/Juniors F en séries de 5 coups tirées chacune en 10 secondes. Dans chaque série, 5 coups sont tirés sur 1 cible pistolet 10m (6.3.2.6).

(En France, l'épreuve pour les Dames/Juniors F comprend 40 coups de match)

1.6.1 Quand le commandement « CHARGEZ » est donné, les athlètes ont 1 minute pour se préparer.

1.6.2 Quand le temps de 1 minute est passé, l'arbitre annonce :

Cibles fixes

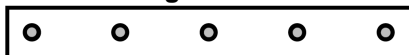
Le temps est contrôlé au chronomètre	
Une (1) minute après le commandement « CHARGEZ »	
« ATTENTION »	
Sept (7) secondes après « ATTENTION » :	
« TIR » (signal de début du tir)	
Après 10 secondes « STOP »	
Les coups tirés après « STOP » doivent être comptés zéro	

Cibles tournantes ou électroniques

Une (1) minute après le commandement « CHARGEZ »	
« ATTENTION »	Les cibles s'effacent ou les lampes rouges s'allument
7 secondes après « ATTENTION »	Les cibles font face ou les lampes rouges s'éteignent et donnent le signal de début du tir
Après 10 secondes, les cibles s'effacent ou les lampes rouges s'allument	

1.6.3 Résultats

- Les coups tirés pendant les 10 secondes seront comptés. Tout coup tiré trop tôt ou trop tard est compté zéro (*si non identifié : le meilleur impact est déduit*).
- Les égalités pour les trois premières places seront départagées par des « shoot-off » comprenant 1 série d'essai + 1 série de 5 coups renouvelable si égalité. A partir de la quatrième place, les ex-æquo seront départagés selon le score le plus élevé de la dernière série de 5 coups, puis si nécessaire en remontant par série de 5 coups jusqu'à la rupture de l'égalité. Si l'égalité demeure, les athlètes seront classés au même rang.



1.7 INTERRUPTIONS DE TIR

Si le tir est interrompu pour des raisons techniques ou de sécurité sans faute de l'athlète :

- Si l'interruption dépasse quinze (15) minutes, le Jury doit accorder une nouvelle série d'essai de 5 coups.
- Les séries interrompues seront annulées, répétées, enregistrées et créditées à l'athlète.
- Tout temps supplémentaire accordé par le Jury ou les arbitres de pas de tir doit être clairement indiqué, avec le motif, sur la fiche de résultats et le tableau d'affichage visible de l'athlète.

1.8 GENE DE L'ATHLETE

Si un athlète estime qu'il a été dérangé pendant le tir d'un coup, il doit maintenir son arme pointée vers le bas en direction des cibles et informer immédiatement l'arbitre ou un membre du Jury en levant sa main libre sans déranger les autres athlètes.

1.8.1 Si la réclamation (gêne) est considérée comme justifiée, la série doit être annulée et répétée.

1.8.2 Si la réclamation (gêne) est considérée comme injustifiée :

- Si l'athlète **a terminé sa série**, le coup ou la série sera crédité à l'athlète.
- Si l'athlète **a interrompu sa série** en raison de la gêne estimée, il peut la répéter.

1.8.3 **Si la réclamation (gêne) est considérée comme injustifiée** et que l'athlète répète la série, le résultat et les pénalités pour la série répétée seront appliqués comme suit :

- Dans l'épreuve **Pistolet 10m Vitesse**, l'athlète peut tirer la série, mais il doit être pénalisé par la déduction d'un (1) « touché » du résultat de cette série.
- Dans l'épreuve **Pistolet 10m Standard**, le résultat enregistré doit être le total des cinq (5) plus basses valeurs des *deux* cibles.
- Deux (2) points doivent également être déduits du résultat de la série répétée.
- Dans la série répétée, les cinq (5) coups doivent être tirés. Tout coup(s) non tiré(s) ou n'atteignant pas la cible doit être compté zéro.

1.9 INCIDENTS DE FONCTIONNEMENT

Si un coup n'a pas été tiré en raison d'un fonctionnement défectueux de l'arme et si l'athlète désire faire une réclamation pour incident mécanique, il doit tenir son arme en main pointée vers le bas en direction des cibles et informer immédiatement l'arbitre de pas de tir en levant sa main libre, sans déranger les autres athlètes.

- Un athlète peut tenter de corriger un fonctionnement défectueux et poursuivre sa série, mais il ne peut plus alors faire de réclamation pour fonctionnement défectueux, à moins que le pistolet soit suffisamment endommagé pour empêcher son fonctionnement.
- **Si un incident se produit pendant la série d'essai**, il ne sera pas enregistré comme incident et la série d'essai pourra être complétée (cf. Règle 8.9.3.c).
- **Si un incident se produit pendant une série de match**, le nombre de coups tirés doit être enregistré et la série peut être répétée s'il s'agit d'un INCIDENT ADMIS.
- Il n'est permis de répéter une série que dans le cas d'un INCIDENT ADMIS et une seule fois dans l'épreuve.

1.9.1

Résultats sur INCIDENT ADMIS

Epreuve Pistolet 10m Vitesse

- Dans le cas d'un incident admis, le résultat de chaque cible sera noté (*et la série pourra être répétée*).
- Dans la série répétée, un « touché » ne peut être compté que sur une cible touchée dans la série où a eu lieu l'incident et ne sera pas compté sur une cible manquée avant l'incident.
- Une cible touchée avant l'incident sera comptée manquée si elle n'est pas touchée dans la série répétée.

(Ceci revient à compter le résultat le moins bon sur chaque cible dans les deux séries)

Epreuve Pistolet 10m Standard

- Dans la série répétée, l'athlète doit tirer 5 coups sur une cible neuve. Le résultat sera le total des cinq (5) plus basses valeurs sur les 2 cibles. Tout coup(s) non tiré(s) ou n'atteignant pas la cible doit être compté zéro.

1.9.2

Résultat sur INCIDENT NON ADMIS

Epreuve Pistolet 10m Vitesse

- Le résultat sera le total des cibles tombées.

Epreuve Pistolet 10m Standard

- Le résultat sera le total des coups tirés.

1.10

COMMANDEMENTS DE TIR INCORRECTS

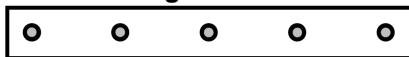
Si, en raison d'une action et/ou d'un commandement incorrect de l'arbitre, un athlète désire réclamer, il doit maintenir son pistolet pointé vers le bas en direction des cibles, lever sa main libre et dès la fin de la série en informer l'arbitre ou un membre du Jury.

- Si la réclamation est considérée comme justifiée, l'athlète sera autorisé à tirer la série.
- Si la réclamation n'est pas considérée comme justifiée, l'athlète pourra tirer la série mais sera pénalisé dans cette série par la déduction de **un (1) « touché »** pour l'épreuve **Vitesse** ou de **deux (2) points** pour l'épreuve **Standard**.
- Si l'athlète **a commencé à tirer après l'action et/ou le commandement incorrect**, la réclamation n'est pas recevable.

1.11

CARACTERISTIQUES DES EPREUVES

Epreuve	Essais	Cibles	Comptage	Durée	Temps de préparation
Vitesse 5 cibles Hommes et Juniors G	1 série de 5 coups en 10s	Voir ci-dessus	Après chaque série de 5 coups	8 séries de 5 coups en 10s	3 min
Vitesse 5 cibles Dames et Juniors F	1 série de 5 coups en 10s	Voir ci-dessus	Après chaque série de 5 coups	6 séries de 5 coups en 10s (<i>en France : 8 séries</i>)	3 min
Standard Hommes et Juniors G	1 série de 5 coups en 10s	Cible Pistolet 10m	Après chaque série de 5 coups	8 séries de 5 coups en 10s	3 min
Standard Dames et Juniors F	1 série de 5 coups en 10s	Cible Pistolet 10m	Après chaque série de 5 coups	6 séries de 5 coups en 10s (<i>en France : 8 séries</i>)	3 min



1.12 CARACTERISTIQUES DES PISTOLETS

Pistolet à Air 10m 5 coups	a) Poids maximum b) Poids de détente	Dimensions maximum	Autres spécifications
	a) 1500 g b) 500 g minimum	Boîte de contrôle 420 mm x 200 mm x 50 mm	Chargeur garni de cinq (5) plombs. Canon perforé et ses accessoires sont autorisés

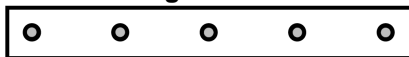
Poignée : aucune partie de la poignée ou des accessoires ne peut entourer la main. L'appui paume ne doit pas former un angle inférieur à 90° avec la poignée. Toute courbure ascendante de l'appui paume et/ou du repose pouce, et/ou toute courbure descendante du côté opposé au pouce sont interdites. Le repose pouce doit permettre tout mouvement du pouce vers le haut. Les surfaces incurvées sur la poignée ou la carcasse (y compris l'appui paume et/ou le repose pouce) sont autorisées dans l'axe longitudinal du pistolet.

Le **poids du pistolet** doit être vérifié avec tous les accessoires dont les contre poids et le chargeur vide.

Le pistolet doit être mesuré avec tous les accessoires en place et le chargeur enlevé. Tolérance de fabrication sur la boîte de mesure : 0,0mm à + 1mm dans toutes les dimensions.

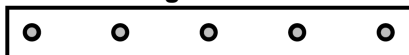
1.13 FINALE « FFTIR » PISTOLET 10M VITESSE

Finale :	La Finale du Pistolet Vitesse comprend quatre à huit séries de cinq coups en 10 secondes, avec un comptage Touché/Manqué et l'élimination des finalistes ayant les plus faibles scores à partir de la quatrième série.
Qualification :	<ul style="list-style-type: none">- Le programme complet en 40 coups sera tiré en qualification pour la Finale.- Les six (6) premiers concurrents du classement de Qualification participent à la Finale.- En cas d'égalité, pour accéder à la finale, les tireurs seront départagés par le score le plus élevé de la dernière série de 5 coups, en remontant par séries de 5 coups jusqu'à rupture de l'égalité. Si l'égalité persiste, un « shoot-off » (renouvelable) sera organisé : 1 série de 5 coups en 10 secondes, précédée d'une série d'essai.- Les postes de tir sont attribués aux concurrents par tirage au sort.- Les finalistes commencent à zéro (0).
Cibles :	<ul style="list-style-type: none">- Trois groupes de cinq (5) cibles électroniques 10 mètres doivent être utilisés. Deux positions de tir distantes de 1 mètre seront définies pour chaque groupe de 5 cibles. Chaque concurrent devra prendre position de façon à ce qu'au moins un (1) pied touche la ligne qui marque le côté gauche ou droit du poste de tir. Chaque ligne est à 50 cm de la ligne centrale du groupe de cibles.
Comptage :	<ul style="list-style-type: none">- Le comptage est seulement Touché ou Manqué; chaque Touché compte un (1) point, chaque Manqué compte zéro. La zone de « Touché » est la zone intérieure au 9.2 de la cible Pistolet 10m. Une présentation graphique des Touchés et Manqués sera affichée sur les moniteurs des tireurs et les écrans du stand de Finale.- Les concurrents en Finale commencent à zéro (0). Les résultats de Qualification permettent aux concurrents de participer à la Finale. Durant la Finale les résultats s'ajoutent et le résultat final de chaque tireur est déterminé par le nombre de Touchés de toutes les séries tirées en Finale (à l'exclusion des barrages).- Si une déduction est appliquée sur le résultat d'une série de Finale, aucun résultat inférieur à zéro ne sera enregistré (par exemple : 3 – 1 point de déduction = 2, 0 – 1 point de déduction = 0).

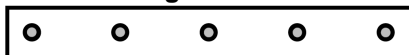


Pistolet à air 10m 5 coups

<p>Présence des finalistes</p> <p>30:00 minutes</p> <p>avant l'heure de début du tir :</p>	<ul style="list-style-type: none">- L'heure de début du tir est l'heure du commandement « CHARGEZ » de la première série de Finale.Les concurrents doivent se présenter en zone de préparation au moins 30 minutes avant l'heure de début du tir. Si un tireur ne se présente pas à l'heure (30 minutes avant l'heure de début du tir) pour la Finale, une pénalité de un (1) Touché sera déduite du résultat de la première série de Finale.- Les concurrents doivent se présenter avec leur équipement et leurs vêtements de compétition.- Le Jury doit utiliser la Liste d'entrée en Finale pour confirmer que tous les finalistes sont présents et que leurs noms, clubs et ligues sont correctement enregistrés dans le système de comptage et affichés sur les tableaux de résultats.- Les concurrents peuvent changer de vêtements si nécessaire et le Jury doit terminer la vérification des équipements pendant cette période.- Les concurrents doivent être autorisés à placer leurs équipements à leurs postes de tir, au plus tard 15 minutes avant l'heure de début du tir. L'équipement peut inclure un pistolet de rechange utilisable pour remplacer un pistolet au fonctionnement défectueux.- Aucun conteneur ou boîte de transport d'armes ou d'équipements ne peut être laissé derrière la ligne de tir en zone de compétition du stand de Finale.- Les drapeaux de sécurité doivent être insérés dans les canons des pistolets laissés sur les tables de tir.
<p>Préparation et essais</p> <p>10:00 minutes</p> <p>avant :</p>	<ul style="list-style-type: none">- Une période de préparation et une (1) série d'essai auront lieu avant la Présentation.- L'arbitre appellera les concurrents à leurs postes dix (10) minutes avant l'heure de début du tir. L'arbitre lancera ensuite une période de préparation de deux minutes en annonçant « LA PREPARATION COMMENCE MAINTENANT ».- Après deux (2) minutes l'arbitre annoncera « FIN DE LA PREPARATION ».- Les séries d'essai doivent commencer immédiatement après la Préparation. Elles seront tirées en utilisant les commandements et le minutage décrits dans la partie « Procédure détaillée et commandements de tir » ci-dessous.- Chaque concurrent tirera en séquence une (1) série d'essai de 5 coups en 10 secondes, en commençant par le concurrent de gauche. Il n'y aura aucune annonce de résultat. Si le programme informatique le permet, les concurrents tireront les essais en deux vagues : postes 1, 3, 5 puis 2, 4, 6.- Après les séries d'essai, les concurrents doivent poser leurs pistolets déchargés sur leurs tables, insérer les drapeaux de sécurité et se tourner face aux spectateurs pour être présentés.- L'arbitre doit vérifier que les culasses sont ouvertes, qu'il n'y a pas de plombs dans les chargeurs et que les drapeaux de sécurité sont en place.
<p>Présentation des finalistes 6:00</p> <p>minutes avant :</p>	<ul style="list-style-type: none">- Après les séries d'essai, l'annonceur présentera les finalistes en donnant le nom, le résultat de qualification et une brève information sur les meilleures performances de chacun. Il présentera aussi le Chef Arbitre et le Membre du Jury en fonction.- Immédiatement après les présentations, les concurrents gagneront leurs postes de tir et attendront le commandement « CHARGEZ ».- Tout finaliste qui n'est pas à son poste quand la présentation des finalistes commence est automatiquement classé dernier de la Finale avec son résultat de Qualification et n'est pas autorisé à participer à la Finale.



<p>Procédure détaillée et commandements de tir :</p>	<p>Chaque série de Finale comprend cinq (5) coups tirés en 10 secondes. Pour chaque série, tous les concurrents restant en compétition tireront séparément et successivement. L'ordre du tir pour toutes les séries est de la gauche vers la droite.</p> <ul style="list-style-type: none">- 30 secondes après la présentation des concurrents, l'arbitre commandera « POUR LA PREMIERE SERIE DE FINALE, CHARGEZ ».- Après le commandement « CHARGEZ », les concurrents ont une minute pour garnir deux chargeurs.- Un seul commandement « CHARGEZ » est donné avant le début de la première série de Finale. Durant toute la Finale les concurrents pourront continuer à garnir leurs chargeurs selon le besoin.- Après le commandement « CHARGEZ » les concurrents peuvent régler leurs pistolets, faire des exercices de visée ou des levés de bras, sauf lorsque dans un groupe de cinq cibles l'un des deux concurrents tire. Pendant ce tir, l'autre concurrent peut prendre son arme en main et se préparer, mais il n'est pas autorisé à faire des exercices de visée ou des levés de bras.- Une minute après le commandement « CHARGEZ », l'arbitre appellera le premier concurrent en annonçant « NOM DE FAMILLE DU TIREUR N° 1 ». Dès que son nom a été annoncé, le tireur peut engager le chargeur dans son arme et se préparer à tirer.- 15 secondes après avoir appelé le premier concurrent, l'arbitre annoncera « ATTENTION » et allumera les lampes rouges. Le premier concurrent doit prendre la position « PRET » (cf. 8.7.2). Les lampes vertes s'allumeront après un délai de sept (7) secondes. Après la période de tir de 10 secondes, les lampes rouges s'allumeront pendant 10-14 secondes (temps de mise à jour des cibles). Durant cette période de 10-14 secondes, l'Annonceur donnera le résultat de cette série (par exemple : 4 Touchés).- Immédiatement après l'annonce du résultat du premier tireur et l'indication du technicien de la ciblirie électronique que les cibles sont prêtes, les lampes rouges s'éteindront. Dès que les lampes rouges seront éteintes, l'arbitre appellera le deuxième concurrent « NOM DE FAMILLE DU TIREUR N° 2 ». 15 secondes plus tard, le commandement « ATTENTION » sera donné et le timing de la série sera suivi. Après cette série l'Annonceur donnera les résultats.- Les autres concurrents tireront dans l'ordre jusqu'à ce que tous les concurrents restant en compétition aient tiré cette série.- Il y a une pause de 30 s lorsque tous les tireurs terminent une série. Durant cette pause, l'annonceur commentera le classement des concurrents, les meilleurs scores, les éliminations, etc.- Pour la deuxième série, l'arbitre annoncera « NOM DE FAMILLE DU TIREUR N° 1 » et continuera.
<p>Début de la Finale 0:00 minute:</p>	<ul style="list-style-type: none">- 30 secondes après la présentation des finalistes, l'arbitre donnera les commandements de la procédure de tir pour le premier tireur. La séquence se déroulera jusqu'à ce que tous les tireurs restant en compétition aient tiré cette série.- Tous les tireurs restant en compétition tireront ensuite des séries additionnelles comme il est prévu pour cette partie de la compétition (voir « Procédure détaillée et commandements de tir »).
<p>Eliminations :</p>	<ul style="list-style-type: none">- Lorsque tous les finalistes ont tiré la quatrième série, le tireur dernier au classement est éliminé (6ème place).- Lorsque les finalistes restants ont terminé la cinquième série, le tireur dernier au classement est éliminé (5ème place).- Lorsque les finalistes restants ont tiré la sixième série, le tireur dernier au classement est éliminé (4ème place).- Lorsque les finalistes restants ont tiré la septième série, le tireur dernier au classement est éliminé (3ème place et médaille de bronze).- Quand un concurrent est éliminé, il doit décharger son pistolet (retirer le chargeur et ouvrir la culasse), le poser sur sa table et insérer un drapeau de sécurité dans le canon avant de reculer pour libérer son poste de tir. Tout chargeur ayant été préalablement garni doit être vidé de ses plombs. Un arbitre doit vérifier que la culasse est ouverte, qu'il n'y a pas de plomb dans les chargeurs et qu'un drapeau de sécurité est en place.
<p>Fin de la Finale :</p>	<p>Dès que les finalistes restants auront tiré la huitième série et s'il n'y a pas d'égalité ni de réclamation, l'arbitre annoncera « LES RESULTATS SONT DEFINITIFS ». Le concurrent premier au classement gagne la médaille d'or et le concurrent deuxième au classement gagne la médaille d'argent.</p>



Proclamation des médaillés :	Dès que les résultats sont définitifs, l'Annonceur proclame : « MEDAILLE D'OR : (NOM et CLUB) AVEC UN SCORE TOTAL DE (POINTS) ». « MEDAILLE D'ARGENT : (NOM et CLUB) AVEC UN SCORE TOTAL DE (POINTS) ». « MEDAILLE DE BRONZE : (NOM et CLUB) AVEC UN SCORE TOTAL DE (POINTS) ».
Coups tardifs :	Si un concurrent tire un coup tardif ou ne tire pas sur les cinq (5) cibles dans le temps de 10 secondes, une déduction de un (1) Touché pour chaque coup hors temps sera effectuée sur le résultat de la série. Le coup sera marqué « OT ».
Incidents :	Si un incident survient, un arbitre doit déterminer si l'incident est « ADMIS » ou « NON ADMIS ». Si l'incident est « ADMIS », le concurrent doit retirer la série et sera crédité du résultat de la série retirée. Le concurrent a 15 secondes pour être prêt pour la série retirée. En cas de nouveaux incidents « ADMIS », la série ne sera pas retirée et les Touchés réalisés seront comptés. Si l'incident est « NON ADMIS », une pénalité de deux (2) Touchés sera déduite du résultat du concurrent.
Barrage :	S'il y a une égalité pour le tireur dernier au classement qui doit être éliminé, les concurrents à égalité tireront des séries additionnelles de barrage en dix (10) secondes jusqu'à rupture de l'égalité. Pour toutes les séries de barrage, le tireur de gauche tire en premier. Pour les séries de barrage, l'arbitre appellera le premier tireur en disant « NOM DE FAMILLE DU TIREUR N° 1 » et appliquera la procédure de tir normal.