



Règlement ISSF 2013-2016

Résumé des modifications approuvées

Le Conseil d'Administration de l'ISSF a approuvé les modifications du Règlement ISSF 2013-2016 qui sont regroupées dans ce résumé. Ces modifications ont été proposées par les Commissions ISSF, approuvées par la Commission Technique de l'ISSF et ont reçu l'approbation finale du Conseil en accord avec les statuts de l'ISSF (1.7.2.5).

Les Règles détaillées pour les Finales des disciplines olympiques, ainsi que quelques Règles supplémentaires, seront approuvées par le Conseil en novembre 2012. L'édition complète des Statuts Officiels, Règles et Règlements de l'ISSF, Edition 2013, sera publiée dès que possible après la réunion du Conseil.

Règles Techniques Générales (applicables à toutes les disciplines)

- Drapeaux de sécurité

L'utilisation de drapeaux de sécurité confirmant visuellement qu'une arme est déchargée avec sa culasse ouverte est obligatoire pour toutes les carabines, les pistolets et les fusils semi-automatiques. L'ISSF fera part dès que possible de ses exigences particulières concernant les drapeaux de sécurité utilisables lors des championnats ISSF.

- Tableaux de stand pour l'affichage des résultats

En plus du tableau principal d'affichage des résultats, chaque stand de Qualification devra être équipé d'un tableau d'affichage pour les tireurs engagés (Start Lists) et les résultats provisoires.

- Accès Internet

Les stands utilisés pour les championnats ISSF devront disposer sur place d'une connexion Internet qui puisse être utilisée pour la transmission des engagements, résultats et données TV ISSF.

- Code vestimentaire

Le Règlement stipule que la conformité au code vestimentaire ISSF est obligatoire.

- Identification des Membres du Jury

Tous les Membres du Jury sont tenus de porter des vestes « Jury » rouges lorsqu'ils sont en fonction. Ces vestes sont disponibles à la vente auprès de l'ISSF.

- Vérification de la souplesse des semelles des chaussures

L'obligation de contrôler la souplesse de la semelle des chaussures est introduite dans le Règlement. Les appareils de contrôle doivent avoir été agréés par la Commission Technique.

- Bandages élastiques et stripping

Le Règlement précise que leur utilisation est interdite.

- Remplacement des cartes de contrôle des équipements

Une taxe de 10 euros sera perçue pour tout remplacement d'une carte de contrôle des équipements. Ceci est devenu nécessaire pour diminuer les nombreuses demandes de remplacement de cartes, ce qui provoque des retards au Contrôle des Equipements.

- Nouveau contrôle de l'habillement du tireur

Une taxe de 20 euros sera perçue lorsque le Contrôle des Equipements doit revérifier une pièce de l'habillement du tireur qui n'a pas été acceptée à la première présentation lors d'un championnat et qui doit être modifiée et de nouveau contrôlée avant de pouvoir être utilisée.

- Coups d'essai à 10m et 50m

Il y aura une période de 15 minutes de Préparation et Essais avant chaque match de Qualification dans toutes les épreuves Carabine et Pistolet à 10m et 50m. Tous les coups d'essai doivent être tirés pendant ces 15 minutes. Aucun coup d'essai ne peut être tiré après le début du temps de match sauf dans les épreuves carabine 50m 3 positions où des coups d'essai peuvent être tirés entre le « couché » et le « debout », et entre le « debout » et le « genou ».

- Incidents de fonctionnement à 10m, 50m et 300m

Il peut être remédié au mauvais fonctionnement d'une arme lors des épreuves Carabine et Pistolet à 10m, 50m et 300m, ou une arme non réparable peut être remplacée avec l'accord du Jury. Dans ces deux cas, aucun temps supplémentaire ne sera accordé.

- Egalités pour l'entrée en finale à 10m, 25m, 50m et 300m

Pour départager les ex-æquo, les règles du nombre de mouches, du compte à rebours série par série, puis coup par coup, seront utilisées pour l'accès à la ou aux dernières place(s) en Finale carabine et pistolet. Les barrages ne seront plus utilisés, ils rendent trop difficile la programmation des horaires des compétitions.

Règles Carabine

- Une seule carabine.

La même carabine doit être utilisée lors des Eliminations, Qualifications et Finales d'une épreuve. Le mécanisme, le canon et le fût de base ne peuvent être échangés, mais les accessoires solidaires rattachés au mécanisme, canon ou fût peuvent être échangés.

- Systèmes de réduction des vibrations

Le montage dans l'arme ou sur l'arme de tout système de réduction des vibrations est interdit.

- Poignée pistolet de la carabine 10m

La poignée pistolet ne peut pas dépasser de plus de 60mm à partir d'un plan perpendiculaire à l'axe du canon. (s'applique également pour la carabine standard 300m)

- Contrepoids sur les carabines

Les contrepoids placés dans la partie inférieure du fût ou de la crosse ne doivent pas, dans un plan perpendiculaire à l'axe du canon, dépasser plus que l'appui joue en réglage latéral maximum.

- Crochet de la plaque de couche

En position de réglage au plus haut, la plaque de couche ne doit pas dépasser de plus de 25mm à l'arrière d'une ligne perpendiculaire à l'axe du canon et tangente à la partie la plus profonde de la plaque de couche où s'appuie normalement l'épaule du tireur.

- Appui sur la poitrine

Les accessoires fixés sur la partie inférieure de la plaque de couche, et faisant saillie vers l'avant sont interdits.

- Rigidité des vestes et pantalons de tir.

Les nouvelles règles précisent qu'aucune mesure de rigidité en dessous de la mesure minimale de 3,00mm ne peut être approuvée. Aucune tolérance inférieure à 3,00mm ne peut être approuvée. Les vêtements doivent se conformer à cette mesure minimum dans toutes les conditions d'utilisation et de climat.

- Epaisseur des vestes et pantalons de tir.

Les nouvelles règles précisent qu'aucune mesure de contrôle d'épaisseur au-dessus de la mesure maximale de 2,50 mm ne peut être approuvée. Aucune tolérance au-dessus de 2,50 mm ne peut être approuvée. Les vêtements doivent se conformer à cette mesure minimale dans toutes les conditions d'utilisation et de climat.

- Test d'épaisseur et de rigidité des vêtements de tir.

Chaque partie de la veste ou du pantalon doit pouvoir être mesurée à l'aide d'un cylindre de 60 mm ou 30 mm. Si une partie des vêtements est trop petite pour le test normal (pas de surface plane de 60 mm ou plus pour la rigidité ou 30 mm ou plus pour l'épaisseur), la mesure doit être effectuée sur les coutures.

- Flexibilité des semelles des chaussures de tir.

Les semelles des chaussures des athlètes doivent se plier au moins à 22,5 degrés quand une force de 15 Newton-mètres est appliquée au talon, alors que la chaussure est immobilisée dans l'appareil de test.

- Chaussures de tir.

Les chaussures spéciales de tir ne sont autorisées que pour la Carabine 10m à air comprimé et la Carabine 50m pour les 3 positions. Les chaussures de tir ne sont pas autorisées pour la discipline « 60 balles couché ».

- Semelles amovibles.

Les athlètes peuvent utiliser des semelles intérieures amovibles ou des inserts dans leurs chaussures, mais ces inserts doivent être flexibles sous la plante du pied.

- Test de marche normale.

Pour démontrer que leurs semelles de chaussures sont souples, les tireurs doivent marcher normalement, à tout moment, lorsqu'ils se trouvent sur l'aire de compétition. Des infractions répétées peuvent conduire à l'application d'une pénalité de 2 points, ou même à une disqualification.

- Contour de semelle.

La semelle doit suivre la courbure externe de la chaussure et ne peut pas dépasser de plus de 5,0 mm au-delà des dimensions externes de la chaussure en un point quelconque. Les extensions à l'avant ou au talon qui sont coupées « carré » ou « plat » ne sont pas autorisées.

- Coté gauche de la veste de tir (pour droitier).

La fabrication du côté de la veste ne doit avoir aucune couture sous le bras supportant l'arme dans la position debout.

- Manches des vestes de tir.

Lors du port de la veste, l'athlète doit être capable d'avoir les bras le long du corps.

- Passants de ceinture du pantalon de tir.

Au maximum 7 passants d'une largeur de 20mm et espacés de 80mm, sont autorisés.

- Renforts du pantalon de tir.

Comme auparavant, des renforts des deux genoux peuvent être ajoutés, mais les renforts des fesses ne sont plus autorisés sur un pantalon de tir.

- Pantalon interdit pour les compétitions Carabine « couché ».

Les pantalons de tir ne sont pas autorisés à la carabine position « couché », mais peuvent être portés lors des compétitions 3 positions.

- Renfort du talon en position « genou ».

Une pièce séparée de matériau flexible, compressible avec des dimensions maximales de 20 x 20 cm peut être placée sur le talon lors de la position à genoux. Cette pièce ne doit pas être plus épaisse que 10 mm lorsqu'elle est comprimée dans l'appareil de test utilisé pour mesurer l'épaisseur des vêtements tir.

- Support de carabine.

Aucune partie du support carabine, utilisé pour reposer la carabine entre chaque tir, ne peut être plus élevée que les épaules des athlètes en position debout.

- Durée des épreuves.

Les durées maximales sont réduites comme suit. Ces épreuves auront des périodes séparées de 15 minutes de Préparation et Essais qui ne sont pas incluses dans ces temps. Les temps donnés sont pour des cibles électroniques:

Carabine 10m Hommes : de 105 à 75 minutes

Carabine 10m Dames : de 75 à 50 minutes

50m Carabine 3x40 : sera tiré en 2h45mn pour les 3 positions. Le tireur est maître de son changement de position.

50m Carabine 3x20: de 135 à 105 minutes

50m Carabine « couché »: de 75 à 50 minutes

300m Carabine : le temps est diminué de 15mn pour toutes les épreuves.

Règles Pistolet

- Remplacement des cartons de contrôle et des contre cibles

Les cartons de contrôle et les contre cibles doivent être remplacés après la série d'essai et tous les 15 coups de match (Auparavant tous les 5 coups de match).

- Systèmes de réduction des vibrations

Le montage dans l'arme ou sur l'arme de tout système de réduction des vibrations est interdit.

- Mesure du poids de détente

Seuls des pesons avec une lame (« de couteau ») en métal ou caoutchouc peuvent être utilisés. Les pesons avec un contact cylindrique ne peuvent plus être utilisés.

- Test des munitions Pistolet Vitesse 25m

La règle selon laquelle les projectiles doivent peser au minimum 2,53g et doivent avoir une vitesse minimale à la bouche de 250m/s est reconduite. Les procédures de test sont clarifiées. Trois cartouches, au minimum, doivent être testées.

- Souplesse des semelles des chaussures

Si des chaussures de tir sont utilisées, leur semelle doit se plier à au moins 22,5 degrés lorsqu'une force de 15 Newton-mètres est appliquée au talon, alors que la chaussure est immobilisée dans l'appareil de test.

- Test de marche normale

Pour démontrer que leurs semelles de chaussures sont souples, les tireurs doivent marcher normalement, à tout moment, lorsqu'ils se trouvent sur l'aire de compétition. Des infractions répétées peuvent conduire à l'application d'une pénalité de 2 points, ou même à une disqualification.

- Crosse des pistolets 25m

La configuration de la partie supérieure de la crosse est clarifiée. Le point où la crosse touche en premier le dessus de la main ne peut pas être à plus de 30mm de la partie la plus creuse de la crosse.

- Durée des épreuves (10 et 50m)

Les durées maximum sont réduites comme suit. Ces épreuves auront des périodes séparées de 15 minutes de Préparation et Essais qui ne sont pas incluses dans ces temps :

Pistolet 10m Hommes : de 105 à 75 minutes

Pistolet 10m Dames : de 75 à 50 minutes

Pistolet 50m Hommes : de 120 à 90 minutes

Règles Plateaux

- Distance de lancement des plateaux Skeet

La distance est augmentée de 2m, passant de 66m +/-1m à 68m +/- 1m

- Ordre de tir Skeet

La possibilité de modification de l'ordre dans lequel les postes seront tirés est encore à l'étude, et sera décidée dès que possible.

- Double Trap

On utilisera les grilles A, B, C de manière aléatoire, au lieu des grilles fixes actuelles. Au cours de chaque série de 25 doublés, chaque tireur aura le même nombre de doublés de chaque grille à chaque poste. Le temps de lancement aléatoire d' 1 seconde est supprimé.

- Protection des yeux

Au skeet, les tireurs et les officiels doivent porter des lunettes de protection.

- Coaching

Le coaching autre qu'oral est autorisé dans les compétitions plateau.

- Plateaux (revêtement)

Protection de l'environnement : les placages seront interdits sur les plateaux à compter du 1^{er} janvier 2014.

- Cache-œil

Pour améliorer la protection des yeux, la hauteur des cache-œil latéraux des tireurs plateaux peut aller jusqu'à 60mm.

Règles Cible Mobile

- Match pour les médailles

Le vainqueur doit avoir 6 points au moins, avec une différence de 2 points

Règles des Finales

Le Conseil d'Administration de l'ISSF a approuvé de nombreux changements dans les Finales des épreuves olympiques avec effet en 2013. Des règles détaillées pour ces Finales ont été ébauchées et seront soumises pour approbation au Conseil d'Administration lors de sa réunion de novembre 2012. Entre temps l'organisation des nouvelles Finales a été approuvée; cependant ce résumé donne également des informations sur les Finales 2013.

Les raisons pour modifier les Finales :

- Tous les sports olympiques aujourd'hui doivent devenir plus dynamiques et attirer plus de fans, impliquer le public avec plus de tension et de suspense et donner de grands spectacles à la jeunesse, aux spectateurs, à la télévision et aux médias.
- Les Finales actuelles ont débuté en 1986. Elles ont représenté à l'époque une avancée notable, mais 26 ans d'expérience ont démontré que de nombreuses améliorations étaient possibles.
- Au cours des trois dernières années, de nombreuses idées et propositions pour de nouvelles Finales ont été élaborées et testées par les différentes Commissions ISSF. Les meilleures de ces idées sont maintenant incluses dans les nouvelles Règles des Finales.
- Les idées qui ont connu le plus grand succès durant les tests ISSF, comme pour d'autres sports, ou qui ont été recommandées par la Télévision et des spécialistes des médias, font toutes partir avec un score à zéro les athlètes qui se sont qualifiés pour la Finale. Durant la Finale des éliminatoires ajoutent tension et suspense, les médailles étant ensuite attribuées à l'issue de duels, en utilisant un comptage des points qui permette au spectateur de réagir instantanément.
- Les modifications apportées aux Finales du Pistolet vitesse 25m en 2011, avec des finalistes débutant à zéro, un comptage par Touché-Manqué, des éliminatoires et des duels pour la médaille d'or, ont été passionnants et couronnés de succès.

Principes des nouvelles Finales

- Qualification

Les méthodes et règles de la Qualification restent inchangées. Le but de la Qualification est de faire entrer en Finale les huit meilleurs athlètes (ou six pour le Pistolet Vitesse 25m).

- Début à zéro

Les scores de qualification ne sont pas conservés. Pratiquement tous les sports ont des Finales qui débutent comme de nouveaux matches. Le Tir a eu pendant longtemps du mal à expliquer pourquoi dans ses Finales des athlètes commencent avec des avantages.

- Plus de tirs dans les Finales

Comme les nouvelles Finales débutent à zéro, le nombre de coups a été augmenté de façon à s'assurer que les Finales sont un réel test d'adresse.

- Elimination des finalistes derniers au classement

Après le tir de séries initiales, les finalistes en fin de classement sont progressivement éliminés jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux athlètes en compétition pour la médaille d'or.

- Variantes selon les épreuves

Toutes les épreuves de tir n'utilisent pas le même format de Finale. Différentes disciplines ou groupes d'épreuves ont des formats de Finale différents qui reflètent le fait que toutes les épreuves de tir ne sont pas les mêmes. Les façons les plus spectaculaires de présenter chaque épreuve ont été recherchées. Un comptage de Touchés-Manqués est utilisé pour le Pistolet vitesse 25m, mais un comptage au dixième de point est retenu pour les épreuves Carabine et Pistolet à 10m et 50m. Les Finales Plateaux et Pistolet 25m Dames comprennent des quarts de Finale et des demi Finales pour déterminer les athlètes qui seront opposés dans les duels pour les médailles de bronze et d'or, alors que d'autres épreuves utilisent des séries éliminatoires avant les duels pour la médaille d'or. Le duel au Pistolet 25m Dames utilisera un système à points pour décider des gagnantes.

Procédures pour les nouvelles Finales

- Fosse et Double Trap

Huit qualifiés issus des qualifications entrent en Finale et sont divisés en deux groupes de quatre tireurs pour être opposés en deux quarts de Finale. Chaque étape de la compétition (Quart de Finale, demi Finale et duels pour les médailles) consiste en 15 plateaux, ou 15 doublés, à partir des postes 2,3 et 4, avec une séquence de lancement des plateaux (2 à gauche, 1 au centre et 2 à droite pour chaque poste) qui permet une égale distribution des Plateaux. Les deux premiers de chaque quart de Finale entrent en demi Finale. A l'issue de la Finale le 3^{ème} et le 4^{ème} tireur entrent dans le duel pour la médaille de bronze, le 1^{er} et le 2^{ème} s'opposent dans le duel pour les médailles d'or et d'argent.

- Skeet

Huit qualifiés issus des qualifications entrent en Finale et sont divisés en deux groupes de quatre tireurs pour être opposés en deux quarts de Finale. Chaque étape de la compétition (Quart de Finale, demi Finale et duels pour les médailles) consiste en un « Regular Double » et un « Reverse Double » aux postes 3, 4, 5 et 4 (4 plateaux à chaque poste) pour un total de 16 plateaux. Les deux premiers dans chaque quart de Finale entrent en demi Finale. Les tireurs à la 4^{ème} et à la 3^{ème}

place en demi Finale tirent le duel pour la médaille de bronze et les tireurs à la 1^{ère} et à la 2^{ème} place en demi Finale tirent le duel pour les médailles d'or et d'argent.

- Pistolet 10m Hommes et Dames, Carabine 10m Hommes et Dames, Carabine 50m 60 Balles Couché Hommes et Pistolet 50m Hommes

Huit qualifiés entrent en Finale et tirent en même temps. Tous les finalistes tirent deux séries de trois coups. Les tirs individuels commencent au septième coup, le dernier au classement étant ensuite éliminé tous les deux coups (coup n°8, coup n°10, coup n°12, coup n°14, coup n°16 et coup n°18). Après 18 coups il reste deux athlètes qui doivent encore tirer deux coups pour décider des gagnants des médailles d'or et d'argent.

- Epreuves Carabine 50m 3 positions

Les décisions sur la procédure des Finales ne sont pas arrêtées.

- Pistolet Vitesse 25m

Les Règles 2011-2012 sont, pour l'essentiel, inchangées.

- Pistolet 25m Dames

Huit qualifiées entrent en Finale et tirent en même temps. La Finale consiste en deux étapes : une Elimination et un Duel. Tout le comptage est « Touché-Manqué ». L'étape Elimination consiste en cinq séries de cinq coups en vitesse, les huit finalistes tirant en même temps. A l'étape Duel, les athlètes à la 3^{ème} et à la 4^{ème} place à l'issue de l'Elimination s'opposent pour la médaille de bronze, celles à la 1^{ère} et à la 2^{ème} place s'opposent pour la médaille d'or. Le duel pour la médaille d'or est tiré après celui pour la médaille de bronze. Le résultat des duels est basé sur un système à points où le meilleur score de chaque série de cinq coups reçoit deux points et dans le cas de scores à égalité, chacun reçoit un point. Les gagnants des duels doivent totaliser sept points.