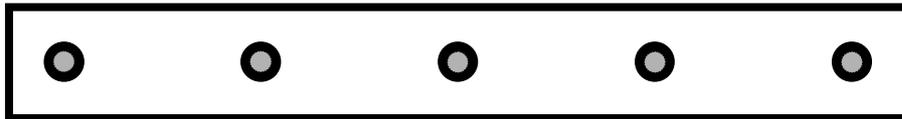


REGLES PISTOLET I.S.S.F.

PISTOLET AIR 10M 5 COUPS



ÉDITION 2009

Mise à jour de Robert GÉRARD (CNA)
Édition et corrections du 1^{er} janvier 2009

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

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

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

Mise à jour imprimée en rouge.

Les directives particulières à la FFTIR figurent en italiques

SOMMAIRE

8.20. PISTOLET AIR 10M CINQ COUPS	1
8.20.1. Arme utilisée.....	1
8.20.2. Généralités.....	1
8.20.3. Épreuve Pistolet Air 10m cinq cibles	1
8.20.4. Épreuve Pistolet Air 10m standard	1
8.20.5. Interruption de tir.....	2
8.20.6. Gêne du tireur.....	2
8.20.7. Incidents de fonctionnement.....	2
8.20.8. Commandements de tir incorrects.....	2
8.20.9. Cibles.....	2
8.20.10. Autres spécifications.....	3
8.20.11. Finale "FFTIR "Pistolet Air 10m cinq cibles.....	4





8.20. PISTOLET AIR 10M CINQ COUPS

8.20.1. Arme utilisée

Tout pistolet de calibre 4,5 mm (.177) à air ou gaz comprimé peut être utilisé.

8.20.1.1. Le pistolet air 10m cinq coups doit être équipé d'un chargeur qui peut contenir 5 plombs.

8.20.2. Généralités

8.20.2.1. Temps de préparation / entraînement

Pistolet air 10m cinq cibles: 3 minutes

Pistolet air 10m standard: 3 minutes

8.20.2.2.

Avant chaque série de tir, le tireur doit abaisser son bras à 45° ou bien toucher la table de tir (si trop haute)

8.20.2.3. La série commence au commandement "ATTENTION" et tout coup tiré à partir de ce moment est compté dans la compétition. Cependant, tout coup tiré avant "ATTENTION" sera compté zéro à moins que l'arme ne soit reconnue défectueuse.

8.20.2.4. Pendant la préparation / entraînement, des cibles en carton sont utilisables pour des tirs et pour le réglage de la visée (en l'absence de rameneurs, la préparation pourra être interrompue pour changer les cibles)

8.20.2.5. Avant le début de match, une série d'essai de 5 coups en 10 secondes peut être tirée.

8.20.2.6. Tous les tirs (essai et compétition) sont effectués au 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.

8.20.3. Épreuve Pistolet Air 10m cinq cibles

L'épreuve comprend 40 coups de match pour les hommes (et juniors G) et 30 coups de match pour les dames (et juniors F) en séries de 5 coups tirées en 10 secondes.

Dans le temps limite de chaque série, 1 coup est tiré sur chacune des 5 cibles tombantes.

8.20.3.1. Quand le commandement "CHARGEZ" est donné, les tireurs doivent se préparer dans le temps de 1 minute.

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

8.20.3.2.1. Cibles sans contrôle électronique

"ATTENTION" " 3. 2. 1. TIR " (temps contrôlé au chrono)	Le commandement "TIR" est le signal de début du tir.
Après 10 secondes "STOP"	Les tirs après "STOP" seront comptés zéro.

8.20.3.2.2. Cibles avec contrôle électronique

"ATTENTION"	La lumière rouge s'allume et bloque les cibles
" 3. 2. 1. TIR "	Au commandement "TIR", la lumière rouge s'éteint et donne le signal du tir (cibles débloquées).
Après 10 secondes	La lumière rouge s'allume et les cibles sont bloquées.

8.20.3.3. Résultat.

Un "touché" (1 point) est donné pour chaque cible qui tombe pendant les 10 secondes de tir.

Un coup tiré trop tôt ou trop tard est compté zéro.

Après chaque série de 5, les cibles tombées sont comptées, annoncées et enregistrées.

Si le tireur conteste le résultat il peut en informer l'arbitre dès que la série est terminée. L'arbitre et (ou) le Jury doivent vérifier le fonctionnement du mécanisme (blocage éventuel). S'il est confirmé qu'il y a défaut, la série sera répétée.

8.20.3.4. Barrages:

Premier à troisième: "shoot-off" comprenant 1 série d'essai + 1 série de 5 (renouvelable si égalité)

Quatrième et suivants: selon le score le plus élevé de la dernière série de 5, puis si nécessaire en remontant par série de 5 jusqu'à la fin de l'égalité. Si l'égalité demeure, les concurrents seront placés au même rang.

8.20.4. Épreuve Pistolet Air 10m standard

L'épreuve comprend 40 coups de match pour les hommes (et juniors G) et 30 coups de match pour les dames (et juniors F) en séries de 5 coups tirées en 10 secondes.

Dans le temps limite de chaque série, 5 coups sont tirés sur 1 cible pistolet air fixe (6.3.2.6)

8.20.4.1. Quand le commandement "CHARGEZ" est donné, les tireurs doivent se préparer dans le temps de 1 minute

8.20.4.2. Quand le temps de 1 minute est passé, l'arbitre annonce

"ATTENTION" " 3. 2. 1. TIR " (temps contrôlé au chrono)	Le commandement "TIR" est le signal de début du tir
Après 10 secondes "STOP"	Les tirs après "STOP" seront comptés zéro

Avec des cibles pivotantes:

"ATTENTION" (effacement)

" 3. 2. 1. TIR " (apparition et signal du tir)

après 10 secondes (effacement et impact tardif compté jusqu'à ovalisation horizontale maximum égale à 6 mm).

8.20.4.3. Résultat.

Les coups tirés pendant les 10 secondes sont comptés.

Un coup tiré trop tôt ou trop tard est compté zéro (si non identifié: meilleur impact déduit).

8.20.4.4. Barrages:

Premier à troisième: 1 série d'essai + 1 série de 5 (renouvelable si égalité).

Quatrième et suivants: selon le score le plus élevé de la dernière série de 5, puis si nécessaire en remontant par série de 5 jusqu'à la fin de l'égalité. Si l'égalité demeure, les concurrents seront placés au même rang.



8.20.5. Interruption de tir

Si pour des raisons techniques sans faute du tireur, le tir est interrompu:

8.20.5.1. Si l'interruption dépasse 15 minutes, une série d'essai sera tirée à la reprise.

8.20.5.2. Les séries interrompues seront annulées et répétées.

8.20.5.3. Tout temps supplémentaire donné par le jury doit être clairement indiqué, avec la raison, sur la fiche de résultats et le tableau d'affichage visible du tireur

8.20.6. Gêne du tireur

Si un tireur considère qu'il a été dérangé pendant le tir d'un coup, il doit maintenir son arme pointée vers le bas et prévenir immédiatement l'arbitre ou un membre du Jury, sans déranger les autres tireurs, en levant sa main libre.

8.20.6.1. Réclamation (gêne) justifiée

8.20.6.1.1. Série annulée et répétée.

8.20.6.2. Réclamation (gêne) non justifiée

8.20.6.2.1. Si le tireur a terminé la série, le coup ou la série sera crédité au tireur.

8.20.6.2.2. Si le tireur a interrompu la série en raison de la gêne, il pourra répéter celle-ci avec les pénalités suivantes:

8.20.6.2.3. Dans la série Pistolet Air 10m cinq cibles : déduction de 1 cible.

8.20.6.2.4. Dans la série Pistolet Air 10m standard : pénalité de 2 points et score qui sera le total des 5 plus basses valeurs sur les 2 cibles.

8.20.6.2.5. Dans la série répétée, les 5 coups doivent être tirés et tout coup non tiré ou n'atteignant pas la cible sera compté zéro.

8.20.7. Incidents de fonctionnement.

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

8.20.7.1.1. Le tireur 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.

8.20.7.2. Si l'incident se produit durant l'essai, il ne sera pas enregistré comme incident et la série d'essai pourra être répétée.

8.20.7.3. Le nombre de coups réellement tiré sera enregistré.

8.20.7.4. Incident ADMIS.

Pistolet Air 10m cinq cibles

8.20.7.4.1. Le résultat de chaque cible sera noté et la série pourra être répétée. Dans la série répétée, un touché ne peut être compté sur une cible manquée en premier mais un manqué peut être compté sur une cible touchée en premier (cela revient à compter le résultat le plus mauvais sur chaque cible dans les 2 séries)

Pistolet Air 10m standard

8.20.7.4.2. La série sera répétée sur une cible neuve. Le résultat sera le total des 5 plus basses valeurs sur les 2 cibles. Dans la série répétée, les 5 coups doivent être tirés et tout coup non tiré ou n'atteignant pas la cible sera compté zéro.

8.20.7.5. Incident NON ADMIS

8.20.7.5.1. Pistolet Air 10m cinq cibles

Il n'y aura pas de répétition et le résultat sera le total des cibles tombées.

8.20.7.5.2. Pistolet Air 10m standard

Il n'y aura pas de répétition et le résultat sera le total des coups tirés.

8.20.7.6. Au cours de l'épreuve ou standard, il n'est possible de répéter qu'une seule fois une série pour incident admis

8.20.8. Commandements de tir incorrects

8.20.8.1. Si, en raison d'une action et (ou) d'un commandement incorrect, le tireur n'est pas prêt à tirer, il doit maintenir son pistolet pointé vers le bas, lever la main libre et dès la fin de la série en informer l'arbitre ou un membre du jury.

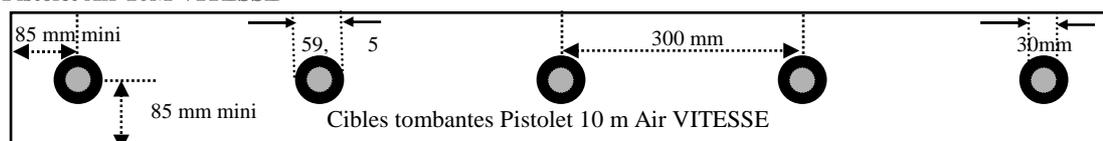
8.20.8.2. Si la réclamation est justifiée, le tireur sera autorisé à tirer la série.

8.20.8.3. Si la réclamation est injustifiée, le tireur pourra tirer la série mais sera pénalisé dans cette série par la déduction de **1 cible** pour l'épreuve cinq cibles ou de **2 points** pour l'épreuve standard.

8.20.8.4. Si le tireur a commencé à tirer après l'action et (ou) le commandement incorrect, la réclamation n'est pas recevable.

8.20.9. Cibles

8.20.9.1. Épreuve Pistolet Air 10M VITESSE



Le diamètre du visuel noir est de 59,5 mm (comme sur la cible de précision) avec une tolérance de + 0,2 mm.

Le diamètre de l'ouverture (trou) est de 30 mm avec tolérance de + 0,2 mm.

Les cibles peuvent utiliser un dispositif de chronométrage électronique (avec une lampe de signalisation) qui bloque les cibles avant "TIR" et après "STOP". Le chronométrage peut aussi être effectué manuellement.



8.20.10. Autres spécifications

Épreuves Pistolet Air 10m 5 coups			Caractéristiques des pistolets 10m Air cinq coups et et standard	
	Cinq cibles	Standard	Poids maximum	1500 g avec accessoires dont contre poids et chargeur vide
Essais	1 série de 5 en début de match		Détente mini	500g
Préparation	3 minutes		Boîte	420x200x50 mm (tolérance de fabrication de 0.0 à 1mm)
Cibles	Basculantes	6.3.2.6.	Long.canon et visée	Boîte
Comptage	Après chaque série de 5		Poignée	Identique au pistolet 10m précision
Durée	H /JG 8X5 en 10" D/JF 6X5 en 10"		Autres spécifications	Perforation canon et ses accessoires autorisée Chargeur chargé avec 5 plombs

Poignée pistolet air 10m

Aucune partie de la poignée, de la carcasse ou des accessoires ne peut toucher une partie du poignet.

L'appui paume doit s'étendre à un angle qui ne soit pas inférieur à 90° par rapport à la poignée.

Toute courbure ascendante de l'appui paume et/ou du repose pouce et/ou courbure descendante du côté opposé au pouce est interdite. Le repose pouce doit permettre tout mouvement vers le haut du pouce.

Les surfaces incurvées sur la crosse ou la carcasse (y compris l'appui paume et/ou le repose pouce) sont autorisées dans l'axe longitudinal du pistolet.

Poids du pistolet

Mesuré avec tous les accessoires dont les contre poids et le chargeur vide.

Boîte de mesure

Le pistolet doit être mesuré avec tous les accessoires en place (si **un pistolet air est utilisé, il doit être mesuré avec le chargeur enlevé**) Tolérance de fabrication sur la boîte rectangulaire de mesure: **0.0 mm à +1 mm** dans toutes les dimensions.

**8.20.11. Finale "FFTIR "Pistolet Air 10m cinq cibles****8.20.11.1. Qualification**

Les 8 meilleurs seront qualifiés pour une finale.

Les égalité pour la 8ème place seront départagées par le décompte inversé des série (5) puis – en cas d'égalité totale- par le tir de 1 série de 5 cibles (renouvelable) précédée d'une série d'essai.

8.20.11.2. Mise en place

La finale se déroulera en 3 tours sur 8 postes (éventuellement 4 ou 2 postes) ou

Les tireurs seront placés selon leur classement de la manière suivante:

6°	3°	8°	1°	2°	7°	4°	5°
----	----	----	----	----	----	----	----

8.20.11.3. Commandements

Les commandements sont identiques à ceux de l'épreuve de qualification mais pour éviter les temps morts, la préparation est limitée à **45 secondes**.

8.20.11.4. Classement

Les tireurs sont opposés un contre un en élimination directe et chaque duel se gagne en **une** manche gagnante (comme pour les barrages ISSF) au 1er et 2ème tour, en **deux** manches gagnantes pour la petite finale et **trois** pour la grande finale.

En cas d'égalité, la manche est donnée gagnante pour chacun des deux tireurs.

8.20.11.5. Déroulement

8.20.11.5.1. **1er tour.** Après 3 minutes de préparation/tir et une série d'essai, les tireurs sont opposés un contre un en **une** manche gagnante:

6°/3°	8°/1°	2°/7°	4°/5°
-------	-------	-------	-------

Les 4 perdants du premier tour restent assis à leurs postes. Ils seront classés au-delà de la 4ème place en tenant compte du nombre total de cibles touchées au 1er tour de finale puis du résultat du match de qualification si égalité.

8.20.11.5.1.1 **2ème tour.** Les 4 gagnants restent en place et sont opposés un contre un dans chaque moitié du stand en **une** manche gagnante.

8.20.11.5.1.2 **Petite finale.** Les 2 perdants du 2ème tour disputent une finale en **deux** manches gagnantes pour la 3ème place sur leurs postes.

Grande finale. Les 2 gagnants du 2ème tour disputent une finale en **trois** manches gagnantes pour la 1ère place sur leurs postes.

8.20.11.6. Incidents

Chaque coup tiré avant "TIR" ou après "STOP" sera compté manqué.

Immédiatement après "STOP" "DECHARGEZ" les tireurs posent leurs armes et l'annonce des résultats doit commencer.

Toute réclamation doit être immédiate et faite par le tireur en levant la main.

Toute réclamation sera tranchée immédiatement et les décisions du jury seront définitives.

Les tireurs relèvent leurs cibles pour marquer leur accord avec le score annoncé.

Dans le cas d'un mauvais fonctionnement ADMIS, le tireur sera autorisé à répéter la série, une fois durant la finale s'il peut réparer ou remplacer son arme ou munitions dans les 3 minutes qui suivent la reconnaissance de l'incident comme ADMIS.

Si le mauvais fonctionnement est NON ADMIS, il n'y a pas de nouveau tir.

Exemple de finale sur 8 postes