



Règlement Général IPRF

Version française

Table des matières

Table des matières

1.	STANDARDS ET PRINCIPES	4
2.	AVERTISSEMENT	4
3.	APERÇU DES MATCHS ET INFORMATIONS.....	5
3.1.	DÉFINITIONS GÉNÉRALES.....	5
3.2.	MATCHS OFFICIELS	5
3.3.	STATUT DES MATCHS	5
3.4.	DIVISIONS DES MATCHS	6
3.5.	CONSTRUCTION D'UNE ÉPREUVE.....	7
3.6.	CONSTRUCTION DE CIBLE	8
3.7.	ZONES DE SÉCURITÉ	8
3.8.	ZONES DE RÉGLAGES	9
3.9.	INFORMATION SUR LE MATCH	9
3.10.	PROGRAMMATION ET RÉPARTITION DES CONCURRENTS.....	9
3.11.	BRIEFINGS DES ATELIERS	10
3.12.	MODIFICATIONS DE LA CONSTRUCTION D'UNE ÉPREUVE	10
3.13.	DÉFAILLANCE DES ÉQUIPEMENTS ET AUTRES PROBLÈMES	12
4.	RESPONSABILITÉ ET ÉQUIPEMENT DU CONCURRENT	13
4.1.	ADHÉSION	13
4.2.	RESPONSABILITÉ	13
4.3.	ARMES	13
4.4.	TRANSPORT ET STOCKAGE ET ÉQUIPEMENT DU CONCURRENT	14
4.5.	TENUE APPROPRIÉE	14
4.6.	PROTECTION OCULAIRE ET AUDITIVE	15
4.7.	MUNITIONS ET ÉQUIPEMENT CONNEXE.....	15
4.8.	DYSFONCTIONNEMENTS – ÉQUIPEMENT DU CONCURRENT.....	16
4.9.	CONTRÔLE DE VITESSE DES MUNITIONS - CHRONOGAPHE	17
4.10.	TEST DE CHUTE DE CARABINE	18
5.	COMPTAGE DES POINTS	20
5.1.	MÉTHODE DE COMPTAGE DES POINTS	20
5.2.	VÉRIFICATION DU SCORE ET RÉCLAMATION	20

5.3. FEUILLES DE SCORE	20
5.4. RESPONSABILITÉ DE COMPTAGE.....	22
5.5. TEMPS ET CHRONOMÉTRAGE OFFICIELS	22
5.6. PROGRAMMES DE COMPTAGE.....	22
6. <i>INFRACTIONS & DISQUALIFICATIONS</i>	23
6.1. INFRACTION À LA PROCÉDURE	23
6.2. AVERTISSEMENTS ET DISQUALIFICATIONS	24
6.4. MANIPULATION DANGEREUSE D'ARME À FEU	26
6.4.13. TIR INVOLONTAIRE.....	27
6.5. ATTITUDE ANTISPORTIVE.....	28
6.6. TRICHE.....	29
6.6.5. SUBSTANCES ILLICITES	29
7. <i>ARBITRAGE ET INTERPRÉTATION DES RÈGLES</i>	30
7.1. PRINCIPES GÉNÉRAUX	30
7.2. COMPOSITION DU COMITÉ	31
7.3. DÉLAIS ET LIMITES	31
7.3.1. DÉLAI D'APPEL À L'ARBITRAGE	31
7.3.2. DÉLAI DE DÉCISION	31
7.4. FRAIS D'APPEL	31
7.5. RÈGLES DE PROCÉDURE	32
7.6. VERDICT ET ACTION SUBSÉQUENTE	32
7.7. APPELS DE TIERS	32
8. <i>OFFICIELS DU MATCH</i>	33
8.1. RÔLES DES OFFICIELS	33
8.2. DISCIPLINE DES OFFICIELS DU MATCH	33
8.3. NOMINATION DES OFFICIELS.....	34
8.4. OFFICIELS D'ATELIER	34
8.4.5. RESPONSABILITÉS DES ARBITRES	35
9. <i>GLOSSAIRE</i>	36

1. STANDARDS ET PRINCIPES

Les compétitions de Precision Rifle sont conçues pour tester la capacité des tireurs à tirer avec précision à longue distance, à appliquer des corrections en fonction des éléments environnementaux et à résoudre des problèmes dans un temps imparti.

Un haut niveau de professionnalisme et de sportivité est attendu de tout événement de Precision Rifle, et tous les participants, y compris les directeurs de match, arbitres, officiers de sécurité, concurrents et spectateurs doivent être, tout le temps, traités avec le plus grand respect.

L'utilisation sûre, responsable, légale et éthique des armes à feu doit être, à tout moment, primordiale sur tous les aspects du Precision Rifle.

L'IPRF, ses nations membres ainsi que leurs membres et athlètes doivent à tout moment ;

- ne pas discriminer ni soutenir ceux qui pratiquent la discrimination contre les autres, qu'elle soit contre ; la race, la couleur, le sexe, l'orientation sexuelle, la langue, la religion, la croyance, la politique, le social ou autre.
- promouvoir une gestion sûre, légale et éthique des armes à feu. En cas d'incertitude, l'IPRF et ses organismes nationaux reconnus s'engageront et travailleront avec les autorités compétentes pour éliminer cette incertitude dans le but de définir des règles, règlements, procédures et politiques acceptables pour la promotion du sport de Precision Rifle.

Interprétation des règles

- 1.1. L'interprétation de ces règles et règlements relève de la responsabilité du Conseil de l'IPRF.
- 1.2. Les personnes souhaitant obtenir des éclaircissements sur une règle sont tenues de soumettre leurs questions par écrit par e-mail au Conseil de l'IPRF, via le Secrétaire général de l'IPRF.
- 1.3. Toutes les interprétations des règles publiées sur le site Web de l'IPRF seront considérées comme des précédents et seront appliquées à tous les matchs sanctionnés par l'IPRF commençant après la date de publication.
 - 1.3.1. Toutes ces interprétations sont sujettes à ratification ou modification lors de la prochaine assemblée générale annuelle de l'IPRF.

2. AVERTISSEMENT

Les concurrents et toutes les autres personnes présentes à un match IPRF sont entièrement, seuls et personnellement responsables de s'assurer que tout l'équipement qu'ils apportent au match est pleinement conforme à toutes les lois applicables à la zone géographique ou politique où se déroule le match. Ni l'IPRF ni aucun de ses responsables, ni aucune organisation affiliée à l'IPRF ni aucun de leurs responsables n'accepte quelque responsabilité que ce soit à cet égard, ni à l'égard de toute perte, dommage, accident, blessure ou décès subi par toute personne ou entité à la suite de l'utilisation légale ou illégale d'un tel équipement.

3. APERÇU DES MATCHS ET INFORMATIONS

3.1. DÉFINITIONS GÉNÉRALES

Les termes généraux utilisés sont définis comme suit :

- 3.1.1. Match – Consiste en un nombre minimum d'ateliers et de cibles, où le total de points cumulés sur chaque atelier permet de classer les concurrents et de déterminer un vainqueur.
- 3.1.2. Série ou Ligue – Consiste en deux matches IPRF ou plus tenus en des lieux et à des dates différentes. Le total de points cumulés pour chaque concurrent sur l'ensemble des matches définis comme comptant pour la Série/Ligue permet de déterminer le vainqueur de la Série/Ligue.
- 3.1.3. Atelier – Portion d'un match contenant une épreuve de tir ainsi que ses installations, commodités, abris et signalisation liés.
- 3.1.4. Épreuve de tir - Épreuve de tir notée et chronométrée (le cas échéant) conçue et réalisée en accord avec la réglementation IPRF sur laquelle se trouvent différentes cibles et obstacles que le concurrent doit négocier en toute sécurité.

3.2. MATCHS OFFICIELS

- 3.2.1. Les organisateurs doivent s'enregistrer auprès de la FFTir et adhérer à la FRPRA.
- 3.2.2. Les organisateurs de matchs souhaitant recevoir la reconnaissance de l'IPRF doivent se conformer aux principes généraux de conception et de construction des épreuves ainsi qu'à toutes les autres règles et réglementations en vigueur à l'IPRF. Les épreuves de tir qui ne respectent pas ces exigences ne seront pas reconnues et ne doivent pas être publiées en tant que matchs ou événements reconnus par l'IPRF.
- 3.2.3. Un organisme reconnu par l'IPRF peut retirer l'accréditation IPRF d'un match si, à son avis, un match ou tout élément de celui-ci :
 - 3.2.3.1. Contrevient à l'objectif ou à l'esprit des principes de conception d'épreuve ; ou
 - 3.2.3.2. A été construit en s'écartant considérablement des directives de conception approuvées ; ou
 - 3.2.3.3. Enfreint les règles actuelles de l'IPRF ou de l'organisme national ; ou
 - 3.2.3.4. Est susceptible de discréditer la pratique du tir IPRF.

3.3. STATUT DES MATCHS

- 3.3.1. Les organisateurs de matchs souhaitant obtenir le statut IPRF pour leurs événements doivent soumettre une demande à leur organisme national. Cette demande doit être faite par écrit, en donnant les détails de l'événement qui peuvent être nécessaires.
 - 3.3.1.1. Les organismes nationaux peuvent déléguer cette responsabilité aux organismes régionaux, selon le cas.
- 3.3.2. Il est de la responsabilité de cet organisme d'enquêter sur chaque demande, d'évaluer le niveau de l'événement proposé, de vérifier tous les détails des matchs proposés et de s'assurer que le site, l'infrastructure et l'équipement sont conformes aux normes requises pour un tel événement.

- 3.3.3. Dans le cas des matches internationaux :
 - 3.3.3.1. Après s'être assuré du niveau général de l'événement et de la pertinence de sa date et de son lieu, l'organisme national doit soumettre la demande originale au Conseil de l'IPRF pour approbation, accompagnée de ses recommandations à l'appui.
 - 3.3.3.2. Si un organisme national ne recommande pas que le statut international soit accordé à un événement, cet organisme national doit alors signaler au Conseil de l'IPRF qu'un tel statut a été demandé par le comité d'organisation concerné et sa raison pour ne pas recommander qu'un tel statut soit accordé.
 - 3.3.3.3. Le Conseil de l'IPRF peut exiger des informations supplémentaires concernant l'événement proposé, telles que les détails des installations pour les concurrents, les spectateurs, l'hébergement, les récompenses financières et les exigences des sponsors.
- 3.3.4. Un organisme national affilié à l'IPRF ne peut pas sanctionner activement ou passivement un match de tout type ou format dans les limites géographiques d'un autre organisme national sans l'approbation préalable et écrite de cet organisme national où le match doit avoir lieu.

3.4. DIVISIONS DES MATCHS

- 3.4.1. Chaque match doit proposer au minimum une division.
- 3.4.2. Les divisions comprennent différentes armes, équipements et catégories d'âges.
- 3.4.3. Lorsqu'un match est ouvert à plusieurs divisions, chaque division doit être classée séparément et indépendamment et les résultats du match doivent désigner un vainqueur dans chaque division.
- 3.4.4. Pour les matchs IPRF des championnats continentaux, régionaux et mondiaux, le nombre minimum de concurrents par catégorie doit être atteint pour que celle-ci soit reconnue.
- 3.4.5. Avant le début d'un match, chaque concurrent doit déclarer la division dans laquelle il souhaite concourir et les officiels du match doivent vérifier la conformité de l'équipement avec la division déclarée, avant qu'il ne tente l'une des épreuves de tir. Il s'agit d'un service destiné à aider les concurrents à vérifier que leur équipement, dans la configuration telle que présentée, est conforme à leur division déclarée.
 - 3.4.5.1. Si un concurrent n'est pas d'accord avec une décision de conformité de l'équipement, il lui incombe, avant de tenter une épreuve de tir, de présenter fournir une preuve acceptable, pour l'examineur, à l'appui de sa réclamation. En l'absence ou en cas de rejet d'une telle preuve, la décision originale sera maintenue, sous réserve d'un appel auprès du directeur de match dont la décision est définitive.
 - 3.4.5.2. L'arme du concurrent et tout l'équipement autorisé qui lui est accessible pendant une épreuve de tir peuvent être soumis à des tests de conformité si l'un des officiels du match en fait la demande.

- 3.4.6. Lorsqu'une division est indisponible ou supprimée, ou lorsqu'un concurrent ne déclare aucune division spécifique avant le début d'un match, le concurrent sera placé dans la division qui, de l'avis du directeur de match, lui correspond le mieux ainsi qu'à son équipement.
- 3.4.6.1. Si, de l'avis du directeur de match, aucune des divisions disponibles ne correspond, le compétiteur, à la discrétion du directeur de match, pourra participer au match mais sans que ses points ne soient comptés.
- 3.4.7. Un concurrent classé ou reclassé comme ci-dessus doit en être informé le plus tôt possible. La décision du directeur de match sur ces questions est définitive.
- 3.4.8. Une disqualification du match reçue par un concurrent à tout moment d'un match l'empêchera de continuer le match.

3.5. CONSTRUCTION D'UNE ÉPREUVE

- 3.5.1. Les considérations de sécurité dans la conception, la construction physique et les exigences énoncées pour toute épreuve de tir relèvent de la responsabilité du directeur de match.
- 3.5.2. Tout doit être mis en œuvre afin d'éviter de mettre en danger les concurrents, les officiels ou les spectateurs pendant le match. La conception de l'épreuve doit éviter que les concurrents puissent effectuer des actions dangereuses par inadvertance.
- 3.5.3. Les épreuves de tir doivent toujours être conçues en tenant compte des angles de tir sécurisés.
- 3.5.3.1. Sauf indication contraire, l'angle de tir horizontal par défaut, mesuré depuis la position de tir, doit être au maximum de 30° à gauche de la cible la plus à gauche, et de 30° à droite de la cible la plus à droite. Voir les directives du directeur de match pour plus d'informations et de bonnes pratiques.
- 3.5.4. L'organisation de toute épreuve de tir doit permettre un accès approprié aux officiels supervisant les compétiteurs (le cas échéant).
- 3.5.5. Les épreuves de tir où plusieurs compétiteurs doivent tirer simultanément à partir d'une ligne de tir commune (par exemple les Shoot-Off), doivent fournir un minimum de 2 mètres d'espace libre entre chaque compétiteur.

3.6. CONSTRUCTION DE CIBLE

- 3.6.1. Les cibles doivent ;
 - 3.6.1.1. Être fabriquées dans un acier suffisamment résistant tel que les aciers AR500, Hardox, Armox, etc.
 - 3.6.1.2. Être d'une taille adaptées suivant :
 - 3.6.1.2.1. le niveau de la compétition, et
 - 3.6.1.2.2. les positions de tir, et
 - 3.6.1.2.3. les contraintes de temps, et
 - 3.6.1.2.4. les conditions de vent et de météo attendues.
 - 3.6.1.3. Faire dévier les impacts vers le bas, en direction du sol.
- 3.6.2. Les cadres et portiques des cibles doivent être conçus avec une résistance et une durabilité suffisantes pour présenter le même visuel à tous les concurrents.
- 3.6.3. Toute cible au-delà de 550 m doit être réactive (bouge de manière visible) et doit être observée par 2 spotters.
- 3.6.4. Toute cible au-delà de 750 m devrait, si possible, avoir un indicateur de coup supplémentaire comme un flash ou un système de caméra.

3.7. ZONES DE SÉCURITÉ

- 3.7.1. L'organisation hôte est responsable de la construction et de la mise en place d'un nombre suffisant de zones de sécurité pour le match. Elles devront être soit :
 - 3.7.1.1. Placées de manière pratique et facilement identifiables à l'aide de panneaux, ou
 - 3.7.1.2. Chaque arbitre à chaque atelier devra identifier et indiquer la zone de sécurité, ainsi que la direction sûre, à chaque équipe de concurrents dès leur arrivée à l'atelier.
- 3.7.2. Les concurrents sont autorisés à utiliser la zone de sécurité sans surveillance pour les activités suivantes, dans la mesure où ils restent dans les limites de la zone et que leurs armes pointent dans une direction non dangereuse. Tout manquement peut être sujet à disqualification.
 - 3.7.2.1. Déconditionner ou reconditionner une arme non chargée.
 - 3.7.2.2. Réaliser l'inspection, le démontage, le nettoyage, les réparations ou la maintenance des armes, de leurs composants ou accessoires.

3.8. ZONES DE RÉGLAGES

- 3.8.1. Un pas de tir de réglage avec des cibles à 100m et 100y doit être mis en place.
 - 3.8.1.1. Le pas de tir de réglage doit toujours être utilisé sous la supervision et le contrôle d'un arbitre.
- 3.8.2. Un pas de tir permettant le tir au-delà de la distance maximale du match afin de contrôler les données balistiques et recommandé pour les matchs de niveau national et plus.
- 3.8.3. Les concurrents peuvent tester leurs armes et munitions dans la limite des contraintes de sécurité et de temps imposées par un arbitre.

3.9. INFORMATION SUR LE MATCH

- 3.9.1. Le concurrent est toujours responsable de terminer en toute sécurité une épreuve de tir, mais on ne peut raisonnablement s'attendre à ce qu'il le fasse qu'après avoir reçu verbalement ou physiquement le briefing écrit de l'atelier, qui doit expliquer de manière adéquate les exigences aux concurrents.
- 3.9.2. Tous les concurrents doivent recevoir les mêmes informations sur le match, dans le même délai de préavis, avant le match. Les informations peuvent être fournies par des moyens physiques ou électroniques, ou par référence à un site Web.
- 3.9.3. Un Matchbook, décrivant chaque épreuve de tir, doit être disponible à tous les matchs des championnats nationaux, internationaux et mondiaux.
- 3.9.4. Si un Matchbook est fourni avant un match, il ne doit pas être publié trop longtemps à l'avance pour qu'un compétiteur puisse s'entraîner ou obtenir un avantage sur d'autres compétiteurs qui ne sont pas en mesure de faire de même.

3.10. PROGRAMMATION ET RÉPARTITION DES CONCURRENTS

- 3.10.1. Les concurrents doivent concourir selon le calendrier publié des matchs et des groupes. Un concurrent qui n'est pas présent à l'heure et à la date prévue pour un atelier ne peut le tenter sans l'approbation préalable du directeur de match, faute de quoi le score du concurrent pour cet atelier sera nul.
- 3.10.2. Un match sera considéré comme ayant commencé le premier jour où les concurrents (y compris ceux spécifiés ci-dessus) tirent pour le score et sera considéré comme terminé lorsque les résultats auront été déclarés définitifs par le directeur de match.

3.11. BRIEFINGS DES ATELIERS

- 3.11.1. Un briefing d'atelier conforme à ces règles et approuvé par le directeur de match doit être donné avant le début de chaque atelier. Ce briefing prévaudra sur toutes les informations publiées avant le match. Il doit contenir au minimum les informations suivantes :
- Les cibles (type, nombre, distance (si applicable)) ;
 - Le nombre minimum de cartouches ;
 - L'état de l'arme (chargée, déchargée, ...) ;
 - La position de départ ;
 - Le signal de départ : auditif ou visuel ;
 - Le scénario ;
 - Toutes consignes spécifiques de sécurité.
- 3.11.2. L'arbitre responsable d'une épreuve doit lire textuellement le briefing écrit de l'atelier à chaque groupe. L'arbitre peut démontrer visuellement la position de départ autorisée et l'état de l'arme pour le départ.
- 3.11.3. Le directeur de match peut modifier le briefing d'atelier, à tout moment, pour des raisons de clarté, de cohérence ou de sécurité.
- 3.11.4. Une fois que le briefing écrit de l'atelier a été lu aux concurrents et qu'il a été répondu aux questions qui en découlent, ils peuvent être autorisés à effectuer une reconnaissance ("walkthrough") de l'épreuve de tir. La durée de l'inspection doit être stipulée par le directeur de match et doit être la même pour tous les groupes.
- 3.11.4.1. Le temps d'inspection doit être compris entre 1 et 5 minutes par groupe.
- 3.11.4.1.1. Si aucun temps n'est spécifié par le directeur de match, le temps d'inspection sera de cinq (5) minutes par groupe.
- 3.11.4.2. Si l'épreuve de tir comprend des cibles mobiles, des accessoires, des barricades ou des éléments similaires, ceux-ci doivent être démontrés à tous les concurrents pendant la même durée et la même fréquence.
- 3.11.4.3. Fait exception à cela, une "Épreuve de tir à l'aveugle" où les concurrents ne seront pas autorisés à inspecter l'atelier et/ou les cibles.

3.12. MODIFICATIONS DE LA CONSTRUCTION D'UNE ÉPREUVE

- 3.12.1. Les officiels du match peuvent, pour quelque raison que ce soit, modifier la construction physique ou la procédure d'une épreuve de tir, à condition que ces changements soient approuvés à l'avance par le directeur du match. De tels changements physiques ou ajouts à une épreuve de tir publiée doivent être terminés avant le démarrage de l'atelier.

- 3.12.2. Tous les concurrents doivent être informés de tels changements dès que possible. Au minimum, ils doivent être notifiés par l'arbitre en charge de l'épreuve de tir lors du briefing du groupe.
- 3.12.3. Si le directeur de match approuve une telle action après le début du match il devra soit :
 - 3.12.3.1. Laisser l'épreuve de tir se poursuivre avec la modification affectant uniquement les concurrents qui n'ont pas encore terminé l'atelier. Si les actions d'un compétiteur ont causé le changement, ce compétiteur doit être tenu de tirer à nouveau l'épreuve de tir révisée, ou
 - 3.12.3.2. Si possible, demander à tous les concurrents de refaire l'épreuve de tir telle que révisée avec toutes les tentatives précédentes supprimées des résultats du match, ou
 - 3.12.3.3. En cas de défaillance d'une seule cible ; S'il est possible de supprimer avec précision les points apportés par cette cible des scores enregistrés des concurrents précédents, alors l'atelier peut continuer sans cette cible et les scores précédents doivent être ajustés en conséquence. Si la cible est supprimée, alors le temps de l'atelier doit être ajusté par le ratio cibles/engagements sur l'atelier.
 - 3.12.3.4. Un concurrent qui refuse de tirer à nouveau une épreuve de tir, lorsqu'un arbitre lui en donne l'ordre, recevra un score de zéro pour cet atelier, indépendamment de toute tentative précédente.
- 3.12.4. Si le directeur de match détermine que le changement physique ou procédural entraîne une perte d'équité pour la compétition et qu'il est impossible pour tous les compétiteurs de tenter l'atelier révisé, ou si l'atelier a été rendu inadapté ou irréalisable pour une raison quelconque, cet atelier et tous les scores des compétiteurs doivent être retirés du match.
- 3.12.5. Un concurrent qui a encouru une disqualification dans un atelier qui est ensuite supprimé, peut avoir droit à la réintégration, sous réserve de ;
 - 3.12.5.1. Si le directeur de match estime que la disqualification est directement attribuable aux raisons de la suppression de l'atelier, et
 - 3.12.5.2. S'il y a suffisamment de temps pour que le concurrent termine raisonnablement et en toute sécurité les ateliers non terminés.
- 3.12.6. Si le directeur de match estime que les conditions climatiques ou autres ont été, ou sont susceptibles d'affecter gravement la sécurité et/ou le déroulement d'un match, il peut ordonner la suspension de toutes les activités de tir, jusqu'à ce qu'une directive de "reprise du tir" soit émise.

3.13. DÉFAILLANCE DES ÉQUIPEMENTS ET AUTRES PROBLÈMES

- 3.13.1. Les aménagements du pas de tir doivent présenter le défi de manière juste et équitable à tous les concurrents..
- 3.13.2. Les défaillances des équipements comprennent, mais sans s'y limiter :
 - 3.13.2.1. Les défauts de ciblerie ou supports de cibles, ou
 - 3.13.2.2. Le déclenchement prématuré ou non déclenchement des cibles mobiles, ou
 - 3.13.2.3. le dysfonctionnement d'équipements à commande mécanique ou électrique, ou
 - 3.13.2.4. Le défaut d'accessoires tels qu'une lucarne, une ouverture ou une barrière.
- 3.13.3. Un concurrent qui est incapable de terminer un épreuve de tir en raison d'une défaillance de l'équipement du pas de tir doit refaire l'épreuve après que les actions correctives ont été prises.
 - 3.13.3.1. Si un directeur de match estime qu'une ou plusieurs cibles d'une épreuve de tir sont défectueuses et/ou sont présentées de manière significativement différente des passages précédents, il peut proposer un reshoot au(x) concurrent(s) concerné(s).
- 3.13.4. Un dysfonctionnement chronique de l'un des équipements dans une épreuve de tir peut entraîner le retrait de cet atelier des résultats du match.



4. RESPONSABILITÉ ET ÉQUIPEMENT DU CONCURRENT

4.1. ADHÉSION

Les concurrents des matchs reconnus par l'IPRF tels que des championnats régionaux et mondiaux, doivent être membres de leur organisme national affilié à l'IPRF et résider dans cette nation.

4.2. RESPONSABILITÉ

Chaque concurrent est seul responsable de s'assurer qu'il comprend parfaitement les règles de l'IPRF et du match ainsi que l'épreuve de tir avant de commencer l'atelier.

4.3. ARMES

- 4.3.1. Les armes à feu sont réglementées par les exigences et les contraintes de la division dans laquelle un athlète choisit de tirer.
- 4.3.2. Les armes à feu doivent être fonctionnelles et sûres.
 - 4.3.2.1. Les arbitres peuvent exiger l'examen de l'arme à feu d'un concurrent ou de l'équipement associé, à tout moment, pour vérifier qu'ils fonctionnent en toute sécurité.
 - 4.3.2.2. Les directeurs de match peuvent exiger un simple test de chute de l'arme pour s'assurer que la carabine et la détente d'un concurrent sont en bon état de fonctionnement.
 - 4.3.2.3. Les détentes et/ou sabots de détente qui dépassent la largeur du pontet sont expressément interdits.
 - 4.3.2.4. Si une arme à feu ou un équipement est déclaré inutilisable ou dangereux par le directeur de match ou un arbitre, il doit être retiré du match jusqu'à ce que l'objet soit réparé à la satisfaction du directeur de match.
- 4.3.3. Les concurrents doivent utiliser la même arme à feu et la même optique pour toutes les épreuves d'un match.
 - 4.3.3.1. Dans le cas où l'arme à feu et/ou l'optique d'origine d'un concurrent devient inutilisable ou dangereuse pendant un match, le compétiteur doit, avant d'utiliser une arme à feu et/ou une optique de remplacement, demander l'autorisation du directeur du match qui peut approuver la substitution sous réserve que :
 - 4.3.3.1.1. L'arme à feu de substitution satisfait aux exigences de la division dans laquelle le compétiteur concourt ; et
 - 4.3.3.1.2. En utilisant l'arme à feu de substitution, le compétiteur n'obtiendra aucun avantage ; et
 - 4.3.3.1.3. Les munitions du compétiteur, lorsqu'elles sont testées dans l'arme à feu de remplacement, restent sous les limites de vitesse initiale de la division concernée.

- 4.3.3.2. Un concurrent qui substitue ou modifie de manière significative une arme à feu pendant un match sans l'approbation préalable du directeur de match sera disqualifié du match.
- 4.3.4. Un compétiteur ne doit jamais utiliser ou porter sur lui plus d'une arme à feu lors d'une épreuve de tir.

4.4. TRANSPORT ET STOCKAGE ET ÉQUIPEMENT DU CONCURRENT

- 4.4.1. Sauf sous la supervision et le commandement direct d'un arbitre, toutes les armes à feu doivent être déchargées.
 - 4.4.1.1. Un indicateur de sécurité de la chambre, qui s'étend dans la chambre de la carabine, doit être installé à tout moment lorsque l'arme à feu n'est pas utilisée, et les chargeurs amovibles doivent être retirés. Le non-respect peut être passible de disqualification.
 - 4.4.1.2. Les compétiteurs arrivant à un match en possession d'une arme à feu chargée doivent immédiatement se présenter à un arbitre, qui supervisera le déchargement de l'arme à feu. Les concurrents qui ne se conforment pas peuvent faire l'objet d'une disqualification.
 - 4.4.1.3. À l'extérieur des limites d'une zone de sécurité, les armes d'épaule doivent être transportées ou entreposées ;
 - 4.4.1.3.1. tenues, à l'épaule ou en bandoulière, ou placées dans un rack, la bouche du canon pointée vers le ciel ou vers le sol, ou
 - 4.4.1.3.2. placées dans une housse ou une valise, sans être nécessairement pointées vers le ciel, mais aucune munition ne peut se trouver dans la carabine et un indicateur de sécurité de la chambre doit rester solidement fixé.
 - 4.4.1.4. Les munitions doivent être transportées ou portées sur le compétiteur ou montées sur la carabine dans des pochettes, des poches ou d'autres dispositifs de rétention appropriés et conçus de façon sécurisée, sauf indication contraire dans le briefing écrit de l'atelier.

4.5. TENUE APPROPRIÉE

- 4.5.1. Les concurrents doivent avoir une tenue appropriée pour accomplir les épreuves de tir en toute sécurité.
- 4.5.2. Le directeur de match sera l'autorité finale en ce qui concerne les vêtements qui ne doivent pas être portés par les compétiteurs.
- 4.5.3. Les tenues de camouflage doivent être évitées dans la mesure du possible.
 - 4.5.3.1. Le camouflage est interdit à des fins sportives dans de nombreux pays, et les règles locales doivent être prises en compte lorsque vous vous rendez à des compétitions dans d'autres juridictions.

4.6. PROTECTION OCULAIRE ET AUDITIVE

- 4.6.1. Toutes les personnes sont averties que l'utilisation correcte d'une protection oculaire et auditive adéquate est dans leur propre intérêt et d'une importance primordiale pour prévenir les lésions de la vue et de l'ouïe. Il est fortement recommandé que des protections oculaires et auditives soient portées en tout temps par toutes les personnes se trouvant à proximité du champ de tir.
- 4.6.2. La protection auditive est obligatoire pour tous les concurrents, officiels du match et spectateurs.
- 4.6.3. La protection oculaire est fortement recommandée pour tous les concurrents, officiels du match et spectateurs. Les personnes qui choisissent de renoncer à la protection oculaire le font entièrement à leurs risques et périls.
- 4.6.4. Les organisateurs de matchs peuvent exiger l'utilisation de ces protections par toutes les personnes, comme condition de présence et pendant leur présence dans les locaux du stand. Si tel est le cas, les officiels du match doivent faire tous les efforts raisonnables pour s'assurer que toutes les personnes portent la protection requise.
- 4.6.5. Au cours d'une épreuve de tir ;
 - 4.6.5.1. Si un arbitre remarque qu'un compétiteur a accidentellement laissé tomber ou déplacé ses protections oculaires ou auditives, l'arbitre doit immédiatement arrêter le compétiteur qui devra refaire l'épreuve de tir après que les dispositifs de protection aient été restaurés.
 - 4.6.5.2. Un compétiteur qui perd par inadvertance une protection oculaire ou auditive pendant une épreuve de tir, ou commence une épreuve de tir sans eux, a le droit de s'arrêter, de pointer son arme dans une direction sûre et d'indiquer le problème à l'arbitre, auquel cas le précédent la règle ci-dessus s'appliquera.
 - 4.6.5.2.1. Toute tentative d'obtenir un reshoot ou un avantage en retirant les protections oculaires et/ou auditives pendant une épreuve de tir sera considérée comme une conduite antisportive et entraînera une disqualification de match.
- 4.6.6. Si un arbitre estime qu'un concurrent, sur le point de tenter une épreuve de tir, porte une protection oculaire ou auditive inadéquate ; alors l'arbitre peut demander au compétiteur de rectifier la situation avant de lui permettre de continuer. Le directeur de match est l'autorité finale en la matière.

4.7. MUNITIONS ET ÉQUIPEMENT CONNEXE

- 4.7.1. Les concurrents d'un match sont seuls et personnellement responsables de la sécurité de toutes les munitions qu'ils y apportent. Ni l'IPRF ni aucun représentant de l'IPRF, ni aucune organisation affiliée à l'IPRF, ni les représentants de toute organisation affiliée à l'IPRF n'acceptent aucune responsabilité à cet égard, ni à l'égard de toute perte, dommage, accident, blessure ou décès subi par toute personne ou entité à la suite de l'utilisation licite ou illicite de telles munitions.
- 4.7.2. Toutes les munitions des concurrents doivent être conformes aux dispositions de la division à laquelle ils participent.

- 4.7.3. Les chargeurs de rechange ou les munitions abandonnées ou jetées par un concurrent après le signal de départ peuvent être récupérés. Cependant, leur récupération est, à tout moment, soumise à toutes les règles de sécurité, et aucun temps supplémentaire ne sera accordé au concurrent.
- 4.7.4. Les munitions perforantes, incendiaires et/ou traçantes sont interdites lors des matchs. Tout concurrent trouvé avec de telles munitions sera disqualifié du match.
 - 4.7.4.1. Tout dommage causé par l'utilisation de ces munitions doit être intégralement indemnisé par la personne qui les utilise.
- 4.7.5. Les munitions jugées dangereuses par un officiel du match doivent être immédiatement retirées du match.

4.8. DYSFONCTIONNEMENTS – ÉQUIPEMENT DU CONCURRENT

- 4.8.1. Si l'arme à feu d'un compétiteur connaît un dysfonctionnement après le signal de départ, le concurrent peut tenter en toute sécurité de corriger le problème et continuer l'épreuve de tir. Au cours d'une telle action corrective, le compétiteur doit garder, à tout moment, la bouche du canon de l'arme à feu pointée en toute sécurité vers le sol. Le concurrent ne doit pas utiliser de tiges ou d'autres outils pour vérifier ou corriger le dysfonctionnement. Les violations entraîneront un score nul pour l'atelier.
 - 4.8.1.1. Lors de la correction d'un dysfonctionnement qui oblige le compétiteur à éloigner clairement l'arme à feu de la visée d'une cible, les doigts du compétiteur doivent être clairement visibles à l'extérieur du pontet.
 - 4.8.1.2. Dans le cas où un dysfonctionnement de l'arme à feu ne peut pas être corrigé par le compétiteur avant que le temps maximum de l'atelier ne soit dépassé, ou si le compétiteur s'arrête de lui-même pour toute autre raison, il doit pointer l'arme à feu en toute sécurité vers le sol et avertir l'arbitre, qui mettra fin à l'épreuve de tir de manière normale.
 - 4.8.1.2.1. L'épreuve de tir sera notée comme accomplie et tout score obtenu jusqu'au dysfonctionnement sera maintenu, le cas échéant, le temps des concurrents sera le temps maximum de l'atelier.
 - 4.8.1.3. Lorsque l'arme à feu a dysfonctionné comme indiqué ci-dessus, le concurrent n'est pas autorisé à recommencer l'épreuve de tir. Cela inclut les cas où une arme est déclarée inutilisable ou dangereuse pendant une épreuve de tir.
 - 4.8.1.3.1. Exception est faite lorsqu'il s'agit d'une arme de prêt. Dans ce cas, le compétiteur aura droit à une nouvelle tentative.
- 4.8.2. Un compétiteur qui subit un dysfonctionnement de l'arme à feu en répondant à la commande "Load And Make Ready" ou "Make Ready", mais avant l'émission du signal de départ, a le droit de se retirer, sous l'autorité et la supervision d'un officiel du match, pour réparer son arme à feu, sans pénalité, sous réserve des règles de sécurité.
 - 4.8.2.1. Une fois les réparations terminées, le compétiteur peut revenir pour tenter l'épreuve de tir, sous réserve du calendrier déterminé par l'arbitre ou le directeur de match.

- 4.8.3. Dans le cas où un arbitre met fin à une épreuve de tir en raison d'une suspicion qu'un concurrent a une arme à feu ou des munitions dangereuses (par exemple, une sous-charge), l'arbitre prendra toutes les mesures qu'il juge nécessaires pour remettre à la fois le concurrent et le champ de tir dans un état sûr. L'arbitre inspectera alors l'arme à feu ou les munitions et procédera comme suit :
 - 4.8.3.1. Si l'arbitre trouve des preuves qui confirment le problème suspecté, le compétiteur n'aura pas droit à un nouveau tir, mais il recevra l'ordre de rectifier le problème.
 - 4.8.3.1.1. L'épreuve de tir sera notée comme accomplie et tout score obtenu jusqu'au dysfonctionnement sera maintenu, le cas échéant, le temps des concurrents sera le temps maximum de l'atelier.
 - 4.8.3.2. Si l'arbitre découvre que le problème de sécurité suspecté n'existe pas, le compétiteur sera tenu de tirer à nouveau l'atelier.
 - 4.8.3.3. Un compétiteur qui s'arrête en raison d'une charge de cartouche suspecte ou réelle n'a pas droit à un reshoot.
- 4.8.4. Indépendamment d'un dysfonctionnement ou non, en aucun cas un compétiteur n'est autorisé à quitter une épreuve de tir en possession d'une arme à feu chargée.
 - 4.8.4.1. Le non-respect peut être passible de disqualification.

4.9. CONTRÔLE DE VITESSE DES MUNITIONS - CHRONOGRAPHE

- 4.9.1. Les vitesses initiales maximales sont stipulées pour chaque division.
- 4.9.2. Un ou plusieurs chronographes officiels du match doivent être utilisés pour aider à déterminer la vitesse initiale des munitions de chaque compétiteur.
 - 4.9.2.1. En l'absence de chronographe officiel du match, une vitesse initiale déclarée par un concurrent ne peut être contestée.
- 4.9.3. Le chronographe doit être correctement réglé conformément aux recommandations du fabricant et vérifié chaque jour par les officiels du match de la manière suivante :
 - 4.9.3.1. Au début du premier jour du match, un officiel du match tirera 3 cartouches à partir de la réserve de munitions de référence officielle pour le match à travers l'arme à feu de référence sur le chronographe, et la vitesse moyenne des 3 cartouches sera enregistrée ;
 - 4.9.3.2. Lors de chacun des jours de match suivants, le processus sera répété en utilisant la même arme à feu et le même approvisionnement en munitions (idéalement à partir du même lot d'usine) ;
 - 4.9.3.3. Le chronographe sera considéré comme étant dans la tolérance si la vitesse moyenne quotidienne est à moins de 25 fps (7.62 m/s) de la vitesse moyenne atteinte ci-dessus ;
 - 4.9.3.4. Si un écart quotidien dépasse la tolérance autorisée indiquée ci-dessus, le directeur de match prendra toutes les mesures qu'il jugera nécessaires pour rectifier la situation.

4.9.4. Procédure de test des munitions des concurrents

- 4.9.4.1. Les munitions doivent être testées avec l'arme du concurrent. De plus, avant et/ou pendant les tests, l'arme à feu du compétiteur et ses composants ne doivent en aucun cas être altérés ou modifiés par rapport à l'état dans lequel ils sont utilisés (ou seront utilisés) lors du match.
- 4.9.4.2. Un premier échantillon de 3 cartouches pour le test du chronographe sera tiré pour chaque compétiteur à un moment et à un endroit déterminés par les officiels du match, qui peuvent exiger des tests supplémentaires des munitions d'un compétiteur à tout moment pendant le match.
- 4.9.4.3. L'échantillon des 3 coups tirés par les officiels du match sont tirés sur le chronographe. Si un compétiteur a en sa possession des cartouches de poids différents, 3 échantillons de cartouches de chaque peuvent être tirés pour les tests.
- 4.9.4.4. Si la vitesse initiale résultante dépasse le maximum de la division concernée, le compétiteur peut, à la discrétion des directeurs de match, continuer à tirer le match, mais ses scores ne seront pas inscrits dans les résultats du match ni ne compteront pour la reconnaissance du match et les récompenses.
- 4.9.4.5. Si les munitions d'un compétiteur sont retestées, ou si des munitions de remplacement autorisées sont utilisées, et que des vitesses initiales différentes sont enregistrées lorsqu'elles sont testées conformément à ces règles, alors le concurrent sera disqualifié.
- 4.9.4.6. Les scores d'un compétiteur qui, pour quelque raison que ce soit, ne présente pas sa carabine pour le test à l'heure et à l'endroit désignés et/ou qui ne fournit pas de cartouches d'échantillon pour le test chaque fois qu'un officiel du match le demande, seront supprimés des résultats du match, et, à la discrétion des directeurs de match, le compétiteur peut être retiré du match.
- 4.9.4.7. Si le directeur du match estime qu'un chronographe est devenu inopérant et qu'il n'est pas possible de tester davantage les munitions du concurrent, la vitesse initiale des concurrents qui ont été testés avec succès sera maintenue et les vitesses initiales déclarées par tous les autres concurrents qui n'ont pas été testés seront maintenues sans contestation, sous réserve des exigences applicables pour la division.

4.10. TEST DE CHUTE DE CARABINE

- 4.10.1. A tout moment avant (lors de l'inscription ou équivalent) ou pendant un match ; un test de chute simple (pas de spécification SAAMI) peut être exigé par le directeur de match pour tester une carabine afin de s'assurer qu'elle est sûre pour un usage en compétition.
- 4.10.2. La procédure suivante s'applique à un test de chute de carabine.
 - 4.10.2.1. Placez un tapis en caoutchouc fin (moins de 1 cm d'épaisseur) (ou un matériau similaire) sur un sol solide (tel que du béton).
 - 4.10.2.2. Assurez-vous que la carabine ne contient aucune munition et que le chargeur a été retiré (le cas échéant).

- 4.10.2.3. Armez la carabine.
- 4.10.2.4. Désengagez la sécurité externe.
- 4.10.2.5. Tenez la carabine par le canon, canon vers le haut au-dessus du tapis en caoutchouc.
- 4.10.2.6. Tout en gardant le contrôle du canon, laissez la carabine glisser librement sur sa plaque de couche d'une hauteur comprise entre 6 et 8 pouces (15-20 cm) sur le tapis en caoutchouc.
- 4.10.3. Ce test doit être réalisé 3 fois.
 - 4.10.3.1. La carabine peut être réarmée entre chaque essai.
- 4.10.4. Si au cours de l'un des 3 tests effectués, le percuteur s'active, alors la carabine sera considérée comme ayant échoué au test de chute simple.
- 4.11. Si une carabine échoue à ce test, elle est alors considérée comme dangereuse pour la compétition et elle ne sera pas autorisée à être utilisée lors de cette compétition tant qu'elle n'aura pas réussi.
 - 4.11.1. Le concurrent peut se retirer dans la zone de sécurité pour tenter de remédier au problème.
 - 4.11.1.1. Une fois que le compétiteur est convaincu que le problème a été corrigé, il peut soumettre à nouveau la carabine pour un nouveau test.
 - 4.11.1.2. La carabine peut être retestée au maximum 3 fois.



5. COMPTAGE DES POINTS

Méthode générale de comptage des points pour tous les matchs de l'IPRF.

5.1. MÉTHODE DE COMPTAGE DES POINTS

- 5.1.1. Les points sont accumulés en atteignant les cibles désignées dans chaque épreuve de tir.
- 5.1.2. Les résultats des ateliers doivent classer les concurrents au sein de la division concernée par ordre décroissant des points obtenus individuellement dans chaque atelier.
- 5.1.3. Les résultats des matchs doivent classer les concurrents au sein de la division concernée par ordre décroissant des points obtenus individuellement dans chaque atelier.
- 5.1.4. Les résultats des équipes doivent classer les équipes au sein de la division concernée par ordre décroissant des points accumulés individuellement dans chaque atelier par tous les membres de l'équipe conformément aux règles de compétition par équipe.

5.2. VÉRIFICATION DU SCORE ET RÉCLAMATION

- 5.2.1. Après que l'arbitre ait déclaré « Range is Clear », le compétiteur ou son délégué sera autorisé à approcher l'officiel responsable du pointage pour vérifier son score.
- 5.2.2. Toute contestation d'un score ou d'une pénalité doit faire l'objet d'un appel auprès de l'arbitre par le concurrent (ou son délégué) avant que le concurrent suivant ne commence l'épreuve de tir, ou que le groupe ne quitte l'atelier, selon le cas, s'il s'agit du dernier concurrent du groupe.
- 5.2.3. Dans le cas où l'arbitre confirme le score ou la pénalité d'origine et que le compétiteur n'est pas satisfait, il peut faire appel au directeur de match pour une décision.
- 5.2.4. La décision du directeur de match concernant le score des impacts sur les cibles et des non-tirs (no-shoots) sera définitive. Aucun autre appel n'est autorisé à l'égard de ces décisions de score.

5.3. FEUILLES DE SCORE

- 5.3.1. Une méthode de notation principale et une secondaire devraient être utilisées.
 - 5.3.1.1. Une méthode doit être manuelle sur papier.
- 5.3.2. L'arbitre doit saisir toutes les informations (y compris les avertissements donnés) sur la feuille de score de chaque compétiteur avant de la signer. Après que l'arbitre a signé la feuille de score, le concurrent doit ajouter sa propre signature à l'endroit approprié.
 - 5.3.2.1. Les signatures électroniques des feuilles de score ou l'approbation électronique sont acceptables.

- 5.3.3. Si des corrections de la feuille de score sont nécessaires, elles seront clairement inscrites sur l'original et les autres copies des feuilles de score du concurrent. Le compétiteur et l'arbitre doivent parapher toute correction.
- 5.3.4. Si un compétiteur refuse de signer ou de parapher une feuille de score, pour quelque raison que ce soit, l'affaire doit être soumise au directeur de match. Si le directeur du match est convaincu que l'épreuve de tir a été effectuée et notée correctement, la feuille de score non signée sera soumise comme d'habitude pour être incluse dans les résultats du match.
- 5.3.5. Une feuille de score signée à la fois par un compétiteur et un arbitre est une preuve définitive que l'épreuve de tir a été terminée, et que les scores et le temps (le cas échéant) enregistrés sur la feuille de score sont exacts et incontestés. La feuille de score signée est considérée comme un document définitif et, sauf accord mutuel du concurrent et de l'arbitre signataire, ou en raison d'une décision d'arbitrage, la feuille de score ne sera modifiée que pour corriger des erreurs arithmétiques.
- 5.3.6. S'il s'avère qu'une feuille de score comporte des inscriptions insuffisantes ou excessives, ou si le temps (le cas échéant) n'a pas été enregistré sur la feuille de score, il doit être rapidement fait appel au directeur de match qui demandera normalement, au concurrent, de refaire l'épreuve de tir.
- 5.3.6.1. Dans le cas où, pour une raison quelconque, un reshoot n'est pas possible, les actions suivantes prévaudront :
- 5.3.6.1.1. Si un nombre insuffisant d'impacts ont été enregistrés sur la feuille de score, ceux qui ont été enregistrés seront réputés complets et concluants.
- 5.3.6.1.2. Si un nombre excessif d'impacts ont été enregistrés sur la feuille de score, le score maximum de l'atelier sera utilisé.
- 5.3.6.1.3. Si le temps (le cas échéant) est manquant dans un atelier chronométré, le concurrent recevra le temps maximum pour cet atelier.
- 5.3.6.1.4. Si l'identité du compétiteur est absente d'une feuille de score, elle doit être signalée au directeur du match, qui doit prendre toute mesure qu'il juge nécessaire pour rectifier la situation.
- 5.3.7. Dans le cas où une feuille de score originale est perdue ou indisponible, la copie en double du compétiteur, ou tout autre enregistrement écrit ou électronique acceptable pour le directeur de match, sera utilisé.
- 5.3.7.1. Si la copie du compétiteur, ou tout autre enregistrement écrit ou électronique, n'est pas disponible, ou est jugé par le directeur du match comme insuffisamment lisible, le compétiteur devra refaire l'épreuve de tir. Si le directeur de match estime, pour une raison quelconque, qu'un reshoot n'est pas possible, le compétiteur encourra un score de zéro pour tous les ateliers concernés.
- 5.3.8. Personne, autre qu'un officiel du match habilité, n'est autorisé à manipuler une feuille de score originale conservée sur un atelier, ou à tout autre endroit, après qu'elle a été signée par un compétiteur et un arbitre, sans l'approbation préalable de l'arbitre ou du personnel directement impliqué dans les statistiques.
- 5.3.8.1. Les violations de ce qui précède entraîneront un avertissement pour la première occurrence et une disqualification d'atelier pour chaque occurrence suivante.

5.4. RESPONSABILITÉ DE COMPTAGE

- 5.4.1. Chaque compétiteur a la responsabilité de tenir un registre précis de ses scores et de les vérifier par rapport aux résultats affichés par le responsable des scores.
- 5.4.2. Une fois que tous les compétiteurs ont terminé un match, les résultats provisoires des ateliers doivent être publiés et affichés à un endroit bien en vue sur le stand de tir à des fins de vérification par les concurrents. L'heure et la date auxquelles les résultats ont été effectivement affichés (pas seulement imprimés) sur chaque site doivent être clairement indiquées.
- 5.4.3. Si un concurrent détecte une erreur dans les résultats publiés, il doit faire appel auprès du directeur de match dans les 15 minutes suivant l'affichage des résultats. Si l'appel n'est pas déposé dans le délai imparti, les scores affichés seront maintenus et l'appel sera rejeté.
- 5.4.4. Un directeur de match peut choisir de faire publier les résultats par voie électronique (par exemple via un site Web) soit en plus, soit à la place de leur impression physique. Si tel est le cas, la procédure pertinente doit être publiée à l'avance dans la documentation du match et/ou au moyen d'un avis affiché à un endroit bien en vue sur le champ de tir avant le début du match. Des installations (par exemple un ordinateur) doivent être mises à la disposition des compétiteurs pour voir les résultats si un directeur de match a choisi de n'afficher les résultats que par voie électronique.

5.5. TEMPS ET CHRONOMÉTRAGE OFFICIELS

- 5.5.1. Le directeur de match est chargé de déterminer l'heure du match à laquelle le calendrier des matchs s'appliquera.
- 5.5.2. Pour les besoins des ateliers chronométrés ;
 - 5.5.2.1. Seul le dispositif de chronométrage opéré par un arbitre doit être utilisé pour enregistrer le temps officiel de la tentative d'un compétiteur sur une épreuve de tir chronométrée.
 - 5.5.2.1.1. Le dispositif de chronométrage doit être un chronomètre approprié, capable d'enregistrer le tir d'une arme à feu, doit être utilisé lors de l'enregistrement des temps des concurrents sur les étapes chronométrées.
 - 5.5.2.1.1.1. Le cas échéant, il est important que le chronomètre puisse fonctionner correctement avec les armes à feu avec et sans réducteur de son.
 - 5.5.2.1.2. Si un arbitre affecté à une épreuve de tir (ou un officiel de match plus expérimenté) juge qu'un dispositif de chronométrage est défectueux, un compétiteur dont la tentative ne peut pas être créditée d'un temps précis devra refaire l'épreuve de tir.
 - 5.5.2.2. Si le temps crédité à un compétiteur pour une épreuve de tir est jugé, de l'avis d'un Comité d'Arbitrage, irréaliste, alors le compétiteur devra refaire l'épreuve de tir.

5.6. PROGRAMMES DE COMPTAGE

- 5.6.1. Le programme de comptage officiel pour tous les matchs nationaux ou supérieurs est la dernière version de PractiScore, à moins qu'un autre programme de comptage ne soit approuvé par le Conseil de l'IPRF.

6. INFRACTIONS & DISQUALIFICATIONS

6.1. INFRACTION À LA PROCÉDURE

6.1.1. Des infractions à la procédure s'appliquent lorsqu'un concurrent ne respecte pas les procédures spécifiées dans un briefing écrit de l'atelier et/ou s'avère en violation d'autres règles générales.

~~6.1.2. Les infractions à la procédure ne donnent pas lieu à un score négatif, mais les cibles ne sont pas comptées;~~

~~6.1.2.1. alors qu'un concurrent est en violation d'une procédure, ou~~

~~6.1.2.2. jusqu'à ce qu'un concurrent rectifie une infraction de procédure lui donnant un avantage déloyal.~~

6.1.2. Les infractions à la procédure ne donnent pas lieu à une pénalité de points négatifs. Toutefois, les impacts réalisés alors que le concurrent est en violation d'une procédure ne sont pas comptabilisés.

6.1.2.1. Sur les ateliers comportant plusieurs positions de tir et/ou plusieurs cibles, le principe par défaut est : **un tir = une position + une cible**, sauf indication contraire clairement précisée dans le briefing écrit de l'atelier.

6.1.2.2. Chaque coup doit être tiré depuis la position prévue, sur la cible prévue, et dans l'ordre ou la séquence définie par le briefing.

6.1.2.3. En cas d'erreur de position, de cible ou de séquence, l'impact éventuellement réalisé ne compte pas. Le coup tiré est néanmoins considéré comme consommé dans la séquence de l'atelier. Le concurrent doit donc poursuivre l'épreuve à partir de l'engagement suivant normalement prévu, sans revenir en arrière, sans coup supplémentaire et sans temps additionnel.

6.1.2.4. Exemple : le briefing prévoit 3 positions de tir et 3 cibles par position, dans l'ordre A, B, C.

Depuis la position 1, le concurrent engage et touche A puis B, manque C, puis tire une quatrième cartouche par erreur depuis cette même position. Ce quatrième coup aurait dû être tiré depuis la position 2 sur la cible A : il est donc considéré comme un coup consommé dans la séquence, mais l'impact éventuel ne compte pas.

Lorsque le concurrent passe en position 2, il a déjà tiré 4 coups. Il doit donc poursuivre la séquence en engageant directement les cibles B puis C depuis la position 2. Il poursuit ensuite normalement depuis la position 3 en engageant A, B puis C.

6.1.2.5. Exemple 2 : le briefing prévoit le même scénario, soit 3 positions de tir et 3 cibles par position, dans l'ordre A, B, C.

Depuis la position 1, le concurrent engage les cibles A puis B, mais oublie d'engager la cible C et passe directement en position 2. Il engage alors la cible A depuis la position 2. Ce tir ne compte pas, car il correspond au troisième coup tiré, qui aurait dû être réalisé depuis la position 1 sur la cible C.

Le concurrent réalise son erreur. Comme il s'apprête désormais à tirer sa quatrième cartouche, il doit reprendre la séquence au quatrième engagement prévu, c'est-à-dire la cible A depuis la position 2. Il réengage donc la cible A depuis la position 2, puis poursuit

normalement avec les cibles B et C depuis la position 2, avant de continuer en position 3 avec les cibles A, B puis C.

- 6.1.3. Les arbitres ne sont pas obligés d'informer le concurrent des infractions à la procédure pendant l'épreuve de tir, cependant, la même procédure de notification doit être cohérente pour tous les concurrents dans une épreuve de tir.
- 6.1.4. Un compétiteur contestant l'application d'une infraction à la procédure peut faire appel auprès de l'arbitre et/ou du chef des arbitres et/ou du directeur de match. Un concurrent qui continue d'être lésé peut alors introduire un recours en arbitrage.
- 6.1.5. Exemples d'infractions de procédure :
 - 6.1.5.1. Un concurrent subit une infraction à la procédure lorsque :
 - 6.1.5.1.1. Une partie quelconque du corps touche le sol, ou tout autre objet, au-delà d'une limite à ne pas franchir.
 - 6.1.5.1.2. Ne se conforme pas à un rechargement obligatoire.
 - 6.1.5.1.3. Ne se conforme pas au briefing écrit de l'atelier.
 - 6.1.5.2. Un compétiteur qui franchit une limite afin de prendre un raccourci lors d'une épreuve de tir pour obtenir un avantage, continuera à être en infraction, jusqu'à ce qu'il retourne à l'endroit où il a initialement franchi la limite.

6.2. AVERTISSEMENTS ET DISQUALIFICATIONS

- 6.2.1. Un compétiteur qui commet une infraction à la sécurité ou toute autre activité interdite pendant un match et qui est disqualifié du match ; se verra interdire de tenter les épreuves de tir restantes, quel que soit la planification ou la disposition physique du match, en attendant le verdict de tout appel soumis.
- 6.2.2. Lorsqu'un avertissement ou une disqualification d'atelier/de match est émis, l'arbitre doit enregistrer les raisons de la sanction, ainsi que l'heure et la date de l'incident, sur la feuille de score du compétiteur.
 - 6.2.2.1. En cas de disqualification d'atelier ou de match, le directeur de match doit en être informé dès que possible.

- 6.2.3. Lorsqu'un compétiteur est disqualifié d'un match national, régional ou de championnat, le directeur du match doit informer l'organisme national du compétiteur ainsi que le conseil de l'IPRF de cette disqualification, y compris les circonstances entourant cette disqualification.
- 6.2.3.1. Une telle disqualification peut entraîner des sanctions supplémentaires si l'organisme national ou le conseil IPRF du concurrent justifie qu'elles sont nécessaires.
- 6.2.4. Les scores d'un compétiteur qui a reçu une disqualification ne doivent pas être supprimés des résultats du match, et les résultats du match ne doivent pas être déclarés définitifs par le directeur de match ;
- 6.2.4.1. jusqu'à ce que le match soit terminé, ou
- 6.2.4.2. si, une fois le match terminé et un appel a été déposé, alors jusqu'à ce que l'appel aboutisse à une conclusion.
- 6.2.5. Les scores d'un compétiteur qui a terminé un pré-match ou un match principal sans disqualification ne seront pas affectés par une disqualification reçue alors que ce compétiteur participe à un Shoot-Off ou à un autre match annexe.
- 6.2.6. Les avertissements sont répartis dans les 3 catégories suivantes :
- 6.2.6.1. Manipulation dangereuse d'arme à feu, y compris les départs de coups involontaires.
- 6.2.6.2. Comportement antisportif, y compris l'outrage à officiels.
- 6.2.6.3. Triche, y compris l'utilisation de substances illicites.
- 6.2.7. Les avertissements, au sein de chaque catégorie, s'élèvent par ordre de gravité de l'avertissement verbal à la disqualification de l'atelier, puis du match.
- 6.2.8. Sauf indication contraire ci-dessous, ou à la discrétion du directeur de match qui, lorsque la situation le justifie, peut appliquer une sanction plus sévère, les infractions entraîneront généralement les sanctions suivantes qui seront toutes enregistrées sur la feuille de match ;
- 6.2.8.1. Première infraction : Avertissement verbal.
- 6.2.8.2. Deuxième infraction : Disqualification de l'atelier.
- 6.2.8.3. Troisième infraction : Disqualification du match.
- 6.2.9. Exemples:
- 6.2.9.1. Après un avertissement verbal pour manipulation dangereuse d'une arme lors d'un atelier, un deuxième avertissement verbal pour manipulation dangereuse lors d'un autre atelier entraîne une disqualification de l'atelier.
- 6.2.9.2. Après un avertissement verbal pour manipulation dangereuse à un atelier, un deuxième avertissement verbal pour comportement antisportif à un autre atelier reste un avertissement verbal dans les deux catégories.
- 6.2.9.3. À la suite d'une disqualification de l'atelier pour une première, mais grave, manipulation dangereuse à un atelier, un avertissement verbal pour manipulation dangereuse à un autre atelier entraîne une disqualification de match.

- 6.3. Les sections suivantes tentent, à titre d'exemples, de décrire, sans les limiter, la portée de chaque catégorie d'infraction. Les directeurs de match peuvent imposer d'autres avertissements et sanctions si la situation le justifie raisonnablement.
- 6.3.1. Si d'autres avertissements ou sanctions, en dehors de ceux décrits dans les catégories suivantes, sont appliqués, une description de cet incident et de l'avertissement ou de la sanction qui en découle seront envoyés à l'organisme national par le directeur de match, puis transmis au comité exécutif de l'IPRF par l'organisme national.

6.4. MANIPULATION DANGEREUSE D'ARME À FEU

- 6.4.1. Manipuler une arme, sans indicateur de chambre vide, à tout moment sauf ;
 - 6.4.1.1. lorsqu'on se trouve dans une zone de sécurité désignée, ou
 - 6.4.1.2. lorsqu'on est sous la supervision d'un arbitre, ou
 - 6.4.1.3. lors de la compétition.
- 6.4.2. Départ du coup prématuré pendant une épreuve alors qu'il est l'œil derrière la lunette dans un angle de tir sûr.
 - 6.4.2.1. En plus de la sanction, le tir sera comptabilisé comme un engagement de cible, le cas échéant.
- 6.4.3. Laisser le canon d'une arme pointer vers soi-même ou vers quelqu'un d'autre pendant une épreuve (c'est-à-dire balayer ou pointer).
 - 6.4.3.1. Si le verrou est fermé et que la sécurité n'est pas enclenchée, cela est considéré comme une violation grave de la sécurité et entraînera une disqualification immédiate du match.
- 6.4.4. Ne pas garder le doigt à l'extérieur du pontet pendant le déplacement ou la transition vers les cibles.
- 6.4.5. Le fait de ne pas garder le doigt en dehors du pontet lors d'un dysfonctionnement.
- 6.4.6. Ne pas garder le doigt à l'extérieur du pontet pendant le chargement, le rechargement ou le déchargement.
 - 6.4.6.1. Un concurrent sera exempté de cette règle lorsqu'il appuie sur la détente pour tirer à sec ou pour relâcher le percuteur et/ou ramener le marteau tout en se préparant avant le signal de départ, ou lorsqu'il se met en sécurité à la fin d'une épreuve.
 - 6.4.6.1.1. Dans le cas où un coup part pendant cette opération, la disqualification s'applique toujours.
- 6.4.7. Utiliser des munitions interdites et/ou dangereuses.
- 6.4.8. Engager une cible avec une correction sensiblement incorrecte, ou afficher involontairement un tour de plus que prévu pour une cible quelconque.
 - 6.4.8.1. S'il est possible de déterminer que la balle est passée par-dessus une butte ou une paroi de protection, cela est considéré comme une violation grave de la sécurité et entraînera une disqualification immédiate du match.

- 6.4.9. Permettre au canon d'une arme de pointer en dehors des angles de tir autorisés pendant une épreuve, ou lorsque l'arme est chargée, ou pendant le chargement ou le déchargement, ou sous la supervision directe d'un arbitre.
- 6.4.10. Si, à tout moment pendant l'épreuve, un concurrent laisse tomber son arme, qu'elle soit chargée ou non, ou ne parvient pas à garder le contrôle de son arme chargée ou non, il sera disqualifié de l'atelier.
 - 6.4.10.1. Si l'arme tombée est également pointée à l'extérieur des angles de tir autorisés, le concurrent sera disqualifié pour le match.
 - 6.4.10.2. Les armes à feu tombées doivent toujours être récupérées par un officiel du match qui, après avoir vérifié et/ou désarmé l'arme, la rendra au concurrent sécurisée.
 - 6.4.10.3. Notez qu'un concurrent qui, pour quelque raison que ce soit au cours d'une épreuve, pose intentionnellement et en toute sécurité son arme sur le sol ou sur un autre objet stable ne sera pas disqualifié à condition que :
 - 6.4.10.3.1. Le concurrent garde le contrôle de l'arme jusqu'à ce qu'elle soit placée fermement et solidement sur le sol ou un autre objet stable ; et
 - 6.4.10.3.2. La sûreté de l'arme soit engagée, ou la culasse ouverte.
- 6.4.11. Avoir une arme chargée, sauf autorisation d'un officiel du match.
 - 6.4.11.1. Disqualification immédiate du match.
- 6.4.12. Le fait de ne pas ouvrir la culasse et/ou de ne pas vider la chambre pendant un mouvement ou une transition au cours d'une épreuve de tir :
 - 6.4.12.1. Le concurrent doit ouvrir la culasse et vider la chambre à la satisfaction de l'arbitre.
 - 6.4.12.1.1. Si le concurrent n'a pas été disqualifié, il doit retourner à la dernière position de tir où il peut continuer l'épreuve.
 - 6.4.12.2. L'exception à ce qui précède concerne les carabines semi-automatiques, mais il en va de même si la sécurité externe n'est pas engagée.

6.4.13. TIR INVOLONTAIRE

- 6.4.13.1. Les tirs involontaires (TI) sont pris très au sérieux, et entraîneront une disqualification immédiate du match, et le compétiteur ne pourra plus prendre part au match.
- 6.4.13.2. Un concurrent qui provoque un tir involontaire doit être arrêté par un arbitre dès que possible.
- 6.4.13.3. Un tir involontaire est définie comme suit :
 - 6.4.13.3.1. Un tir qui passe par-dessus une paroi de protection, une butte ou dans toute autre direction spécifiée dans le briefing comme étant dangereuse.
 - 6.4.13.3.2. Un tir qui se produit pendant le chargement, le rechargement ou le déchargement d'une arme à feu.
 - 6.4.13.3.3. Un tir qui se produit pendant la résolution d'un incident de tir.
 - 6.4.13.3.4. Un tir qui se produit lors du transfert d'une arme.
 - 6.4.13.3.5. Un tir qui se produit pendant un déplacement ou une transition entre les cibles.

- 6.4.13.3.6. Un tir qui se produit lorsque le tireur n'a pas une visée établie.
- 6.4.13.3.7. Un tir qui touche autre chose qu'une cible spécifiée, à moins de 75 m de la position de tir.
- 6.4.13.3.8. Un tir qui a lieu pendant une période de cessez-le-feu.
- 6.4.13.4. S'il peut être établi que la cause du tir est due à une pièce cassée ou défectueuse de l'arme, le concurrent n'est pas en infraction, et ne sera pas disqualifié, mais le score du concurrent pour cet atelier sera de zéro.
- 6.4.13.4.1. L'arme doit être immédiatement présentée pour inspection au directeur du match ou à son délégué, qui inspectera l'arme et effectuera tous les tests nécessaires pour établir qu'une pièce cassée ou défectueuse a causé le tir. Un concurrent ne peut pas faire appel ultérieurement d'une disqualification pour un tir involontaire dû à une pièce cassée ou défectueuse s'il ne présente pas l'arme à feu pour inspection avant de quitter l'épreuve.

6.5. ATTITUDE ANTISPORTIVE

- 6.5.1. Les concurrents peuvent être disqualifiés pour une conduite qu'un arbitre juge antisportive. Dans de tels cas, le directeur de match doit être informé dès que possible.
 - 6.5.1.1. Les exemples incluent, mais ne sont pas limités à : la tricherie, la malhonnêteté, les plaintes ou les pleurnicheries constantes, l'esbroufe, la distraction des autres concurrents, le non-respect des instructions d'un officiel de match, les disputes avec les autres concurrents ou les officiels du match, l'outrage des officiels du match, le jet d'équipement ou tout autre comportement désagréable et perturbateur ou les explosions émotionnelles, le chahut des autres tireurs pendant qu'ils tirent, l'utilisation d'un langage vulgaire/agressif, ou tout comportement susceptible de jeter le discrédit sur le sport.
- 6.5.2. D'autres personnes peuvent être expulsées d'un atelier et/ou d'un champ de tir pour une conduite qu'un officiel du match juge inacceptable.
 - 6.5.2.1. Les exemples incluent, mais ne sont pas limités à, ne pas se conformer aux instructions d'un officiel du match, interférer avec le déroulement d'une épreuve de tir et/ou la tentative d'un concurrent, et tout autre comportement susceptible de jeter le discrédit sur le sport.
- 6.5.3. Si le directeur de match estime qu'une infraction est suffisamment grave, il peut prononcer une disqualification du match et demander au contrevenant de quitter les lieux immédiatement.
- 6.5.4. Tout comportement antisportif doit être signalé au Comité national ou au Comité exécutif de l'IPRF, selon le cas, par le directeur de match dans la semaine suivant le match.

6.6. TRICHE

- 6.6.1. La triche, ou la tentative de triche, de quelque nature qu'elle soit, ne sera pas tolérée lors des événements de Precision Rifle et entraînera la disqualification immédiate du match et, dans certains cas, l'expulsion d'un organisme série/ligue/national.
- 6.6.2. La triche est définie comme le fait de tenter délibérément d'obtenir un avantage déloyal sur d'autres concurrents de manière peu scrupuleuse.
- 6.6.3. Les exemples de triche incluent, mais ne sont pas limités à : s'entraîner ou faire une épreuve/un tir à sec sur n'importe quel atelier, dépasser la limite de vitesse ou de calibre, changer quoi que ce soit sur l'équipement d'un autre concurrent, utiliser un équipement interdit ou exclu par les règles du match ou de l'atelier, altérer ou falsifier les feuilles de score ou les données dans les dispositifs de notation électronique, altérer délibérément les accessoires ou les barricades avant que la cible ne soit engagée pour obtenir un avantage, ou utiliser l'assistance fournie par les officiels de l'atelier pour des raisons de sécurité afin d'obtenir un avantage.
- 6.6.4. Une deuxième infraction ou une première infraction grave ou des récidives entraîneront des mesures disciplinaires supplémentaires imposées par l'organisme national des concurrents ou par l'IPRF.

6.6.5. SUBSTANCES ILLICITES

- 6.6.5.1. Toutes les personnes sont tenues d'avoir un contrôle total, tant mental que physique, pendant les matchs de Precision Rifle.
- 6.6.5.2. L'IPRF considère l'abus de produits alcoolisés, de médicaments non prescrits et non essentiels et l'utilisation de médicaments illégaux ou améliorant les performances, indépendamment de la manière dont ils sont pris ou administrés, comme une infraction extrêmement grave.
- 6.6.5.3. Sauf s'ils sont utilisés à des fins médicales, les compétiteurs et les officiels ne doivent pas être affectés par des drogues (y compris l'alcool) de quelque nature que ce soit pendant les matchs.
- 6.6.5.4. Toute personne qui, de l'avis du directeur de match, est visiblement sous l'influence d'une substance illicite, sera immédiatement disqualifiée du match et pourra être obligée de quitter les lieux.
- 6.6.5.5. L'IPRF se réserve le droit d'interdire toute substance générale ou spécifique et de mettre en place des tests pour vérifier la présence de ces substances à tout moment.
- 6.6.5.6. L'IPRF suit le code international antidopage de l'AMA.
 - 6.6.5.6.1. Le code international antidopage est le document qui harmonise les règlements relatifs à la lutte contre le dopage dans tous les sports et tous les pays du monde.
 - 6.6.5.6.2. Le code fournit un cadre pour les politiques, les règles et les règlements antidopage pour les organisations sportives et les autorités publiques.

7. ARBITRAGE ET INTERPRÉTATION DES RÈGLES

7.1. PRINCIPES GÉNÉRAUX

Des conflits occasionnels sont inévitables dans toute activité compétitive régie par des règles. Il est reconnu qu'aux niveaux de match les plus importants, le résultat est beaucoup plus important pour le concurrent individuel.

- 7.1.1. Une administration et une planification efficaces des matchs éviteront la plupart, sinon la totalité, des litiges.
- 7.1.2. Les appels peuvent être soumis à l'arbitrage conformément aux règles suivantes pour toute question, sauf lorsqu'il est expressément refusé par une autre règle.
 - 7.1.2.1. Les appels découlant d'une disqualification pour une infraction à la sécurité ne seront acceptés que pour déterminer si des circonstances exceptionnelles justifient le réexamen de la disqualification. La commission d'une telle infraction telle que décrite par l'officiel du match n'est pas sujette à contestation ou à appel.
- 7.1.3. L'arbitre prend les décisions en premier lieu. Si l'appelant n'est pas d'accord avec une décision, il doit être demandé à l'arbitre d'atelier/stand ou de la zone en question de statuer. Si un désaccord persiste, le directeur de match doit être invité à statuer.
- 7.1.4. Si l'appelant continue d'être en désaccord avec la décision, il peut faire appel devant le comité d'arbitrage en soumettant un appel de première instance.
- 7.1.5. Un appelant est tenu d'informer le directeur de match de son souhait de présenter son appel au comité d'arbitrage et peut demander que les officiels conservent tout document ou autre preuve pertinente en attendant l'audience.
- 7.1.6. L'appelant est responsable de la préparation et de la livraison de la soumission écrite, ainsi que des frais appropriés. Les deux doivent être soumis au directeur de match dans le délai spécifié.
- 7.1.7. Tout officiel de match recevant une demande d'arbitrage doit, sans délai, en informer le directeur de match et doit relever l'identité de tous les témoins et officiels impliqués et transmettre cette information au directeur de match.
- 7.1.8. Dès réception de l'appel, le directeur de match doit convoquer le comité d'arbitrage dans un lieu privé dès que possible.
- 7.1.9. La commission d'arbitrage est tenue de respecter et d'appliquer le règlement en vigueur et de rendre une décision conforme à ce règlement. Lorsque les règles nécessitent une interprétation ou lorsqu'un incident n'est pas spécifiquement couvert par les règles, le comité d'arbitrage utilisera son meilleur jugement dans l'esprit des règles.

7.2. COMPOSITION DU COMITÉ

- 7.2.1. La composition d'un comité d'arbitrage sera soumise aux règles suivantes :
 - 7.2.1.1. Le président de l'IPRF, ou son délégué, ou un officiel de match certifié nommé par le directeur du match, (dans cet ordre) servira de président du comité sans droit de vote.
 - 7.2.1.2. Trois arbitres seront nommés par le président de l'IPRF, ou son délégué, ou par le directeur de match, (dans cet ordre), avec une voix chacun.
 - 7.2.1.3. Dans la mesure du possible, les arbitres doivent être des concurrents du match et doivent être des officiels de match certifiés.
 - 7.2.1.4. En aucun cas, le président ou tout membre d'un comité d'arbitrage ne doit être partie prenante dans la décision initiale ou les appels ultérieurs, qui ont conduit à l'arbitrage, ou être en mesure de bénéficier du résultat de l'appel.

7.3. DÉLAIS ET LIMITES

7.3.1. DÉLAI D'APPEL À L'ARBITRAGE

- 7.3.1.1. Les appels écrits à l'arbitrage doivent être soumis au directeur du match, accompagnés des frais applicables, dans l'heure suivant l'heure de l'appel à contestation tel qu'enregistré par les officiels du match.
 - 7.3.1.1.1. Le non-respect rendra l'appel invalide et aucune autre mesure ne sera prise.
 - 7.3.1.1.2. Le directeur de match doit, sur le formulaire d'appel, enregistrer immédiatement l'heure et la date à laquelle il a reçu l'appel.

7.3.2. DÉLAI DE DÉCISION

- 7.3.2.1. La commission d'appel doit prendre une décision dans les 24 heures suivant la demande d'arbitrage ou avant que les résultats ne soient déclarés définitifs par le directeur de match, selon la première éventualité.
 - 7.3.2.1.1. Si le comité ne rend pas de décision dans le délai prescrit, l'appelant obtiendra automatiquement gain de cause en appel et les frais seront remboursés.

7.4. FRAIS D'APPEL

- 7.4.1. Matchs de championnat du monde
 - 7.4.1.1. Les frais d'appel pour permettre à un appelant de faire appel à l'arbitrage seront de 500,00 € (cinq cents euros).
- 7.4.2. Matchs de championnat régional
 - 7.4.2.1. Les frais d'appel pour permettre à un appelant de faire appel à l'arbitrage sera de 300,00 € (trois cents euros).
- 7.4.3. Un appel déposé par le directeur de match concernant un problème de match n'entraînera pas de frais.
- 7.4.4. Si la décision du comité est de maintenir l'appel, les frais payés seront remboursés.
- 7.4.5. Si la décision du comité est de rejeter l'appel, les frais d'appel et la décision doivent être transmis à l'IPRF.

7.5. RÈGLES DE PROCÉDURE

- 7.5.1. Le comité étudiera la soumission écrite et conservera, au nom des organisateurs, les sommes versées par l'appelant jusqu'à ce qu'une décision soit prise.
- 7.5.2. Le comité peut exiger de l'appelant qu'il fournisse personnellement de plus amples détails sur la soumission et peut l'interroger sur tout point pertinent concernant l'appel.
- 7.5.3. L'appelant peut être invité à se retirer pendant que le comité entend d'autres témoignages.
- 7.5.4. Le comité peut entendre les officiels du match ainsi que tout autre témoin impliqué dans l'appel. Le comité examinera toutes les preuves soumises.
- 7.5.5. Le comité peut interroger les témoins et les fonctionnaires sur tout point pertinent concernant l'appel.
- 7.5.6. Les membres du comité s'abstiendront d'exprimer une opinion ou un verdict pendant qu'un appel est en cours.
- 7.5.7. Le comité peut inspecter tout champ de tir ou zone en liaison avec l'appel et demander à toute personne ou officiel qu'il considère utile au processus de l'accompagner.
- 7.5.8. Toute personne tentant d'influencer les membres du comité de toute autre manière que par une preuve peut faire l'objet de mesures disciplinaires à la discrétion du comité d'arbitrage.
- 7.5.9. Lorsque le comité est convaincu qu'il est en possession de toutes les informations et preuves pertinentes pour l'appel, il délibérera en privé et prendra sa décision à la majorité des voix.

7.6. VERDICT ET ACTION SUBSÉQUENTE

- 7.6.1. Lorsqu'une décision est prise par le comité, celui-ci convoquera l'appelant, l'officiel et le directeur de match pour présenter leur jugement.
- 7.6.2. Il sera de la responsabilité du directeur de match de mettre en œuvre la décision du comité.
- 7.6.3. Le directeur de match affichera la décision dans un endroit accessible à tous les compétiteurs.
- 7.6.4. La décision n'est pas rétroactive et n'affectera aucun incident antérieur à la décision.
- 7.6.5. La décision du comité est définitive et sans appel.
- 7.6.6. Les décisions du comité d'arbitrage seront enregistrées et fourniront un précédent pour tout incident similaire et ultérieur au cours de ce match.

7.7. APPELS DE TIERS

- 7.7.1. Les appels peuvent également être soumis par d'autres personnes sur la base d'un "appel de tierce partie" de la même manière que celle décrite ci-dessus.

8. OFFICIELS DU MATCH

8.1. RÔLES DES OFFICIELS

Les devoirs et mandats des officiels du match sont définis comme suit :

- 8.1.1. Directeur de match - Match Director ("MD") - Il s'occupe de l'administration générale du match, y compris de la composition des groupes (squads), de l'établissement du calendrier, de la construction du champ de tir, de la coordination de tout le personnel de soutien et de services. Son autorité et ses décisions prévaudront sur toutes les questions. Le directeur de match est nommé par l'organisateur du match et a une autorité générale sur toutes les personnes et activités dans l'ensemble du champ de tir, y compris la sécurité, le fonctionnement de toutes les épreuves et l'application de ces règles. Toutes les disqualifications et les appels à l'arbitrage doivent être portés à son attention.
- 8.1.2. Arbitre - Range Officer ("RO") - Donne les ordres dans l'atelier, supervise le respect par le concurrent du briefing et surveille de près la sécurité des actions du compétiteur. Il annonce également les scores et le temps (le cas échéant) réalisés par chaque concurrent et vérifie qu'ils sont correctement enregistrés sur la feuille de score du concurrent (sous l'autorité du directeur de match et/ou d'un chef de stand le cas échéant).
- 8.1.3. Les postes suivants sont normalement gérés par le directeur de match, mais peuvent être créés selon les besoins :
 - 8.1.3.1. Chef arbitre - Chief Range Officer ("CRO") - Est l'autorité principale sur toutes les personnes et activités dans les ateliers / épreuves de tir sous son contrôle, et supervise l'application juste, correcte et cohérente de ces règles (sous l'autorité directe du directeur de match).
 - 8.1.3.2. Marqueur en chef - Chief Scorer ("CS") - Supervise l'équipe de notation, qui collecte, trie, vérifie, compile et conserve toutes les feuilles de score et produit finalement les résultats provisoires et finaux (sous l'autorité directe du directeur de match).

8.2. DISCIPLINE DES OFFICIELS DU MATCH

- 8.2.1. Le directeur de match a autorité sur tous les officiels du match et est responsable des décisions en matière de conduite et de discipline.
- 8.2.2. Dans le cas où un officiel du match est sanctionné, le directeur de match doit envoyer un rapport de l'incident et les détails de la mesure disciplinaire à son organisme national. Cet organisme national sera chargé d'informer le conseil de l'IPRF.
- 8.2.3. Un officiel du match qui est disqualifié d'un match pour une infraction à la sécurité pendant la compétition continuera d'être éligible pour servir d'officiel de match pour le match. Le directeur de match prendra toute décision relative à la participation d'un officiel.

8.3. NOMINATION DES OFFICIELS

- 8.3.1. Les organisateurs de match doivent, avant le début d'un match, nommer un directeur de match pour s'acquitter des tâches décrites dans les présentes règles. Le directeur de match désigné doit de préférence être l'officiel du match certifié le plus compétent et le plus expérimenté présent.
- 8.3.2. Les références dans ces règles aux officiels de match (par exemple "arbitre", "directeur de match", etc.), désignent le personnel qui a été officiellement nommé par les organisateurs du match pour servir à titre officiel lors du match.
 - 8.3.2.1. Les personnes qui sont des officiels de match certifiés, mais qui participent simplement au match en tant que simples compétiteurs, n'ont aucune qualité ou autorité en tant qu'officiels de match pour ce match. Ces personnes ne doivent donc pas participer au match en revêtant des vêtements portant l'identification d'officiel du match.

8.4. OFFICIELS D'ATELIER

- 8.4.1. Les directeurs de match sont entièrement responsables du recrutement, de la gestion et de la conduite de tous les officiels du match.
- 8.4.2. Les directeurs de match ont les trois (3) options suivantes en ce qui concerne les configurations des arbitres :

8.4.2.1. "FULL RANGE DETAIL"

- 8.4.2.1.1. Le directeur de match affecte tous les officiels de match à des ateliers ;
 - 8.4.2.1.1.1. Arbitre,
 - 8.4.2.1.1.2. Responsable du score et du chronométrage,
 - 8.4.2.1.1.3. Autres arbitres / spotters requis.
- 8.4.2.1.2. Tous les officiels du match doivent rester sur leur(s) atelier(s) désigné(s) pendant toute la durée du match.
- 8.4.2.1.3. Les officiels du match ne peuvent pas être des compétiteurs.
- 8.4.2.1.4. L'arbitre de chaque atelier est la seule personne autorisée à attribuer les impacts et à prendre des décisions.

8.4.2.2. "RANGE OFFICER & COMPETITOR ASSISTANTS"

- 8.4.2.2.1. Le directeur de match affecte les arbitres aux ateliers.
- 8.4.2.2.2. L'arbitre doit rester sur son atelier désigné pendant toute la durée du match et est la seule personne autorisée à attribuer des points et à prendre des décisions.
- 8.4.2.2.3. L'arbitre ne doit pas être un compétiteur.
- 8.4.2.2.4. Les compétiteurs doivent, si nécessaire, assister l'arbitre dans :
 - 8.4.2.2.4.1. Enregistrement du score et du chronométrage ;
 - 8.4.2.2.4.2. Spotting ;
 - 8.4.2.2.4.3. Assistance à la gestion de la sécurité.

8.4.2.3. "SQUAD BASED RANGE OFFICER"

- 8.4.2.3.1. Le directeur de match désigne un compétiteur expérimenté comme arbitre pour chaque escouade.
- 8.4.2.3.2. Les arbitres doivent être informés de tous les ateliers par le MD pour assurer la cohérence des ateliers.
- 8.4.2.3.3. L'arbitre est la seule personne au sein de l'escouade autorisée à accorder des impacts et à prendre des décisions.
- 8.4.2.3.3.1. L'exception est lorsque l'arbitre est en compétition. Alors, un autre compétiteur agira en tant qu'arbitre dans l'intérim.
- 8.4.2.3.4. Les compétiteurs doivent assister l'arbitre dans :
 - 8.4.2.3.4.1. Enregistrement du score et du chronométrage ;
 - 8.4.2.3.4.2. Spotting ;
 - 8.4.2.3.4.3. Assistance à la gestion de la sécurité.
- 8.4.3. Lors des matchs internationaux ou des matchs de qualifications internationaux, les directeurs de match ne peuvent pas mettre en œuvre une configuration « Squad Based Range Officer » pour les officiels d'atelier.
- 8.4.4. Lors des matchs du championnat du monde, les directeurs de match doivent mettre en œuvre une configuration « Full Range Detail » pour les officiels d'atelier.

8.4.5. RESPONSABILITÉS DES ARBITRES

- 8.4.5.1. Les arbitres sont responsables de tous les aspects de l'épreuve qu'ils dirigent, et doivent avoir une compréhension complète de l'atelier qui leur est assigné. Toute question concernant les règles et les procédures de l'atelier doit être adressée au directeur de match avant le début du match.
- 8.4.5.2. Les arbitres doivent ;
 - 8.4.5.2.1. avoir une compréhension complète des règles officielles de l'IPRF.
 - 8.4.5.2.2. s'assurer que les règles soient appliquées de la même manière pour chaque tireur.
- 8.4.5.3. Les arbitres devront ;
 - 8.4.5.3.1. donner un briefing de l'atelier avant le départ de chaque groupe et toutes les questions doivent être posées et répondues avant le départ du premier concurrent de chaque groupe.
 - 8.4.5.3.2. désigner chaque cible aux tireurs, sauf sur les ateliers "à l'aveugle", auquel cas l'emplacement des cibles ne sera pas indiqué.

9. GLOSSAIRE

Adaptable (Aftermarket)	Articles non fabriqués par l'OFM et/ou portant des marques d'identification d'un autre fabricant et/ou disponibles publiquement auprès du fabricant d'origine.
Visée / Viser (Aim / Aiming)	Aligner le canon d'une arme à feu sur des cibles.
Tentative (Attempt at (COF))	Période entre l'émission du « signal de départ » et le moment où le compétiteur indique qu'il a fini de tirer.
Butte (Berm)	Structure surélevée de sable, de terre ou d'autres matériaux utilisée pour contenir des balles et/ou pour séparer un poste de tir et/ou une épreuve d'une autre.
Balle (Bullet)	Projectile d'une cartouche destiné à frapper une cible.
Calibre (Caliber)	Diamètre d'une balle mesuré en millimètres (ou en millièmes de pouce).
Étui (Cartridge case)	Corps principal d'une cartouche, qui contient tous les composants.
Drapeau de sécurité de la chambre (Chamber Safety Indicator)	Dispositif de couleur vive, dont nulle partie ne ressemble à une cartouche ou quelque chose du genre. Le drapeau ne doit pas pouvoir être inséré dans une arme à feu qui a une cartouche chambrée et doit, lorsque mis en place, empêcher qu'une cartouche ne puisse être chambrée. Le drapeau de sécurité doit comporter un onglet ou un ruban faisant clairement saillie de l'arme.
Compensateur / Frein de bouche (Compensator / Muzzle Brake)	Dispositif installé à l'extrémité de la bouche d'un canon pour contrer l'élévation de la bouche (généralement en détournant les gaz qui s'en échappent).
Détonation (Detonation)	Allumage de l'amorce d'une cartouche, autrement que par l'action d'un percuteur, lorsque la balle ne traverse pas le canon (par exemple, lorsque l'action d'une arme à feu est actionnée manuellement, lorsqu'une cartouche est éjectée).
Décharge (Discharge)	Voir Tir.
Fond de stand (Downrange)	Zone générale d'un atelier, d'un poste de tir ou d'un champ de tir, où la bouche du canon d'une arme à feu peut être pointée en toute sécurité pendant une épreuve de tir. Ce peut être 180° du ciel vers le sol et pas plus de 60° de la cible la plus à droite et la plus à gauche. Lorsque la culasse est fermée, les règles générales de sécurité s'appliquent.
Tir à sec (Dry firing)	Action de la détente et/ou action d'une arme à feu totalement dépourvue de munitions.
Munitions factices (Dummy Ammunition)	Comprend des cartouches d'entraînement, des cartouches à blancs, des bouchons à pression et des étuis vides.

Engager (Engage)	Tirer sur une cible. Tirer sur une cible, mais la rater, n'est pas un "échec d'engagement". Le dysfonctionnement d'une arme à feu ou d'une cartouche qui empêche un coup de feu est assimilé à un « défaut d'engagement ».
Face à l'entrée de stand (Face, (facing) uprange)	Le visage, la poitrine et les pieds du concurrent sont tous tournés vers le stand.
Faux départ (False Start)	Commencer une tentative d'épreuve avant le signal de départ.
Grain (Grain)	Unité de mesure courante utilisée pour le poids d'une balle (1 grain = 0,0648 gramme).
Chargé (Loaded)	Arme à feu ayant une balle réelle ou factice dans la chambre, ou ayant une balle réelle ou factice dans un ou plusieurs chargeurs insérés ou installés.
Chargement (Loading)	Insertion de munitions dans une arme à feu.
Emplacement (Location)	Lieu géographique dans une épreuve de tir.
Personnel de match (Match Personnel)	Personnes qui ont un devoir ou une fonction officielle lors d'un match, mais qui ne sont pas nécessairement qualifiées ou agissant en qualité d'officiels de match.
Peut (May)	Entièrement facultatif.
Doit (Must)	Obligatoire.
Fabricant d'origine (OFM)	Fabricant d'armes à feu d'origine (Original Firearm Manufacturer).
Contrôle positif (Positive Control)	Maintenir au moins un point de contact corporel avec la carabine ou une attache de type bretelle au corps du compétiteur.
Amorce (Primer)	Partie d'une cartouche qui provoque une détonation ou un coup de feu.
Accessoires (Props)	Éléments, autres que des cibles ou des lignes de faute, utilisés dans la création, le fonctionnement ou la décoration d'une épreuve de tir.
Prototype (Prototype)	Arme à feu dans une configuration qui n'est pas produite en série et/ou qui n'est pas accessible au grand public.
Région (Region)	Zone géographique délimitée par plusieurs Pays/Nations, reconnue par l'IPRF.
Directeur régional (Regional Director)	Personne, reconnue par l'IPRF, qui représente une Région.
Rechargement (Reloading)	Réapprovisionnement ou insertion de munitions supplémentaires dans une arme à feu.
Reshoot (Reshoot)	Tentative ultérieure d'un concurrent sur une épreuve de tir, autorisée à l'avance par un arbitre ou une commission d'arbitrage.
Cartouche (Round)	Munition utilisée dans une arme de poing ou une carabine.
Position de tir (Shooting Position)	Présentation physique du corps d'une personne (par exemple, debout, assis, à genoux, couché).

Tir (Shot)	Balle qui traverse complètement le canon d'une arme à feu.
Devrait (Should)	Facultatif mais fortement recommandé.
Prise de visée (Sight Picture)	Viser une cible sans vraiment lui tirer dessus.
Bouchon à pression (Snap Cap)	(Aussi "bouchon à ressort") Un type de cartouche factice.
Sous charge (Squib)	Toute partie d'une cartouche logée à l'intérieur du canon d'une arme à feu et/ou une balle qui sort du canon à une vitesse extrêmement faible.
Posture (Stance)	Présentation physique des membres d'une personne (par exemple, les mains sur le côté, les bras croisés, etc.).
Position de départ (Start Position)	Emplacement, Position de tir et la position prescrits par une épreuve de tir avant l'émission du signal de départ.
Balayage (Sweeping / Flagging)	Pointer la bouche du canon d'une arme à feu vers n'importe quelle partie du corps d'une personne pendant une épreuve de tir lorsqu'une arme de poing est tenue ou touchée alors qu'elle n'est pas solidement rangée dans son étui, dans un sac ou lorsqu'une arme d'épaule est tenue alors qu'un drapeau de sécurité de chambre n'est pas inséré.
Cible(s) (Target(s))	Un terme qui peut inclure à la fois des cibles et des non-cibles à moins qu'une règle ne les différencie.
Groupe de cible (Target Array)	Ensemble de cibles qui ne peuvent être vues qu'à partir d'un emplacement ou d'une vue unique.
Déchargée (Unloaded)	Arme à feu qui est totalement dépourvue de cartouches réelles ou factices dans sa ou ses chambres et/ou dans un ou des chargeurs insérés ou installés.
Déchargement (Unloading)	Retrait de munitions d'une arme à feu.
Pas de tir (Uprange)	Zone générale d'un atelier, d'un poste de tir ou d'un champ de tir, à l'opposé du fond de stand, où la bouche du canon d'une arme à feu ne doit pas être pointée pendant une épreuve de tir.
Doit/Devra (Shall/Will)	Obligatoire.