

**INTERNATIONAL
PRACTICAL SHOOTING
CONFEDERATION**

REGLES DES COMPÉTITIONS ARME DE POING

EDITION JANVIER 2016

International Practical Shooting Confederation
PO Box 972, Oakville, Ontario
Canada L6K 0B1

Tel: +1 289 689 4772 fax: +1 208 978 2898
Email: rules@ipsc.org Web: www.ipsc.org

Copyright © 2016 International Practical Shooting Confederation

Traduction non-officielle RC 1.1
[I@n](#), 2016.

Avertissement du traducteur: Compte-tenu de la règle 12.2 et dans un souci de pertinence par rapport à leur utilisation au stand, certains termes restent utilisés dans la présente traduction sous leur forme originale en anglais. Leur traduction est proposée une première et généralement unique fois, avant de les retrouver en *italique*.

MàJ : 08/01/2016

Les abréviations « IPSC », « DVC » et « IROA », le logo bouclier de l'IPSC, le nom « International Range Officers Association », le logo IROA, les cibles IPSC et la devise « *Diligencia, Vis, Celeritas* » sont tous des marques déposées de l'*International Practical Shooting Confederation* relatives au tir.

Les personnes privées, les organisations et autres entités non affiliées à l'IPSC (ou non-membre de l'une de ses régions) n'ont pas le droit d'utiliser quelque élément que ce soit de cette liste sans l'approbation préalable du Président de l'IPSC (ou du Regional Director (Directeur de Région) concerné, selon le cas).

Version	Date	Page(s) / Règle(s) concernée(s)
RC 1.1	08/01/16	61 / Annexe D3 Division Classic

Table des matières

CHAPITRE 1: Conception des parcours

- 1.1 Principes Généraux
 - 1.1.1. Sécurité
 - 1.1.2. Qualité
 - 1.1.3. Équilibre
 - 1.1.4. Diversité
 - 1.1.5. Style libre
 - 1.1.6. Difficulté
 - 1.1.7. Enjeu sportif
- 1.2 Types de parcours
 - 1.2.1. Parcours de tir généraux
 - 1.2.2. Parcours de tir spéciaux
- 1.3 Reconnaissance par l'IPSC

CHAPITRE 2: Structure des parcours et Modifications

- 2.1 Normes générales
 - 2.1.1. Construction Physique
 - 2.1.2. Angles de tir sécurisés
 - 2.1.3. Distances minimales
 - 2.1.4. Emplacement des cibles
 - 2.1.5. Surface du champs de tir
 - 2.1.6. Obstacles
 - 2.1.7. Lignes de tir communes
 - 2.1.8. Positionnement de cibles
 - 2.1.9. Buttes
- 2.2 Critères de construction des parcours
 - 2.2.1. Lignes de faute
 - 2.2.2. Obstacles
 - 2.2.3. Barrières
 - 2.2.4. Tunnels
 - 2.2.5. Tunnels « COOPER »
 - 2.2.6. Accessoires des étapes (*Stages*)
 - 2.2.7. Fenêtres et ouvertures
- 2.3 Modification de structure d'un parcours
- 2.4 Zones de sécurité
- 2.5 Alvéole d'essai de tir/de visée
- 2.6 Aire de vendeurs
- 2.7 Blocs sanitaires

CHAPITRE 3: Information sur le Parcours

- 3.1 Normes Générales
 - 3.1.1. Parcours de tir publiés
 - 3.1.2. Parcours de tir non-publié
- 3.2 Briefing écrits de *stages*
- 3.3 Règles Locales, Régionales et Nationales

CHAPITRE 4: Équipement du champs de tir

- 4.1 Cibles - Principes généraux
- 4.2 Cibles cartonnées agréées par l'IPSC armes de poing
- 4.3 Cibles métalliques agréées par l'IPSC armes de poing
- 4.4 Cibles frangibles et cibles synthétiques
- 4.5 Réarrangement des équipements du champs de tir ou de sa surface
- 4.6 Défaillances des équipements du champs de tir et autres cas

CHAPITRE 5: Équipement des compétiteurs

- 5.1 Armes de poing
- 5.2 Holsters et autres équipements du compétiteur
- 5.3 Vêtements appropriés
- 5.4 Protections oculaires et auditives
- 5.5 Munitions et équipements afférents
- 5.6 Chronographe et facteur de puissance
- 5.7 Dysfonctionnement - Équipement du Compétiteur
- 5.8 Munitions officielles de match

CHAPITRE 6: Structure du match

- 6.1 Principes Généraux
 - 6.1.1. Parcours de tir
 - 6.1.2. *Stages*
 - 6.1.3. Match
 - 6.1.4. Tournoi
 - 6.1.5. Grand Tournoi
 - 6.1.6. Ligue
- 6.2 Divisions en Match
- 6.3 Catégories en Match
- 6.4 Équipes régionales
- 6.5 Statut et accréditation des compétiteurs
- 6.6 Programmation et groupes de passage des compétiteurs
- 6.7 Système de Classification Internationale (« ICS »)

CHAPITRE 7: Gestion du Match

- 7.1 Officiels du Match
 - 7.1.1. Arbitre - *Range Officer* (« RO »)
 - 7.1.2. Arbitre en chef - *Chief Range Officer* (« CRO »)
 - 7.1.3. Responsable des Statistique - *Stats Officer* (« SO »)
 - 7.1.4. Logisticien - *Quatermaster* (« QM »)
 - 7.1.5. Directeur de tir - *Range Master* (« RM »)
 - 7.1.6. Directeur de Match - *Match Director*
- 7.2 Discipline des Officiels du Match
- 7.3 Agrément des Officiels

CHAPITRE 8: Le Parcours de Tir

- 8.1 Condition de départ de l'arme
- 8.2 Condition de départ du compétiteur
- 8.3 Communication sur le champ de tir
 - 8.3.1. Chargez et Tenez-vous Prêt - « *Load And Make Ready* »
 - 8.3.2. Êtes-vous Prêt? - « *Are you Ready?* »
 - 8.3.3. Attention - « *Standby* »
 - 8.3.4. Signal de Départ - « *Start Signal* »
 - 8.3.5. Stop - « *Stop* »
 - 8.3.6. Si vous avez terminé, Déchargez et Montrez que l'Arme est Claire. - « *If you are finished, Unload and Show Clear* »
 - 8.3.7. Si l'arme est Claire, Marteau à l'Abattu, Holster. - « *If Clear, Hammer down, holster* »
 - 8.3.8. Le stand est clair. - « *Range is Clear* »
 - 8.3.9. Signaux visuels et/ou physiques
 - 8.3.10. Poste de chronographe et contrôle de conformité de l'équipement
- 8.4 Chargement, Rechargement et Déchargement lors d'un parcours
- 8.5 Déplacement
- 8.6 Aide ou interférence
- 8.7 Prise de visée, tir à sec et inspection du parcours

CHAPITRE 9: Relevé des points

- 9.1 Normes générales
 - 9.1.1. Proximité des cibles
 - 9.1.2. Toucher les cibles

- 9.1.3. Cibles rebouchées prématurément
- 9.1.4. Cibles non restaurées
- 9.1.5. Impénétrables
- 9.1.6. Occultant lourd
- 9.1.7. Tasseaux supports de cible
- 9.2. Méthode de comptage de points
- 9.3. Égalité de résultats
- 9.4. Relevé des points et des pénalités sur les cibles
- 9.5. Règles de comptage des points sur les cibles
- 9.6. Vérification du résultat et contestation
- 9.7. Feuille de résultat
- 9.8. Responsabilité du relevé des points
- 9.9. Relevé des points des cibles disparaissantes
- 9.10. Temps officiel
- 9.11. Programme de comptage des points

CHAPITRE 10: Pénalités

- 10.1 Pénalités de procédure - Normes Générales
- 10.2 Pénalités de procédure - Exemples spécifiques
- 10.3 Disqualification - Normes Générales
- 10.4 Disqualification - Décharge Accidentelle
- 10.5 Disqualification - Manipulation dangereuse d'arme
- 10.6 Disqualification - Conduite anti- sportive
- 10.7 Disqualification - Substances prohibées

CHAPITRE 11: Arbitrage et Interprétation des Règles

- 11.1 Principes Généraux
 - 11.1.1. Administration
 - 11.1.2. Accès
 - 11.1.3. Appels
 - 11.1.4. Appel devant le Comité
 - 11.1.5. Conservation des preuves
 - 11.1.6. Préparation de l'appel
 - 11.1.7. Responsabilité des Officiels du Match
 - 11.1.8. Responsabilité du Directeur de Match
 - 11.1.9. Responsabilité du Comité d'arbitrage
- 11.2 Composition du Comité
 - 11.2.1. Match *Level* III ou de niveau supérieur
 - 11.2.2. Match *Level* I ou II
- 11.3 Délai et déroulement
 - 11.3.1. Délai pour appeler en arbitrage
 - 11.3.2. Délai imparti pour la décision
- 11.4 Frais
 - 11.4.1. Montant
 - 11.4.2. Remboursement
- 11.5 Règles de Procédure
 - 11.5.1. Rôle du Comité et Procédure
 - 11.5.2. Soumission
 - 11.5.3. Audition
 - 11.5.4. Témoins
 - 11.5.5. Questions
 - 11.5.6. Opinions
 - 11.5.7. Inspection de zone
 - 11.5.8. Influence induite
 - 11.5.9. Délibération
- 11.6 Verdict et action consécutive
 - 11.6.1. Décision du Comité
 - 11.6.2. Mise en œuvre de la décision
 - 11.6.3. Décision en dernier ressort
 - 11.6.4. Archives
- 11.7 Appel d'un tiers
- 11.8 Interprétation des Règles

CHAPITRE 12: Problèmes Divers

- 12.1 Annexes
- 12.2 Langue
- 12.3 Avertissements
- 12.4 Genre
- 12.5 Glossaire
- 12.6 Mesures

- ANNEXE A1: Niveaux de matchs IPSC
 - ANNEXE A2: Reconnaissance de l'IPSC
 - ANNEXE A3: Table d'élimination des barrages
 - ANNEXE A4 : Ratios de *stages* approuvés
 - ANNEXE B1: Présentation de cible
 - ANNEXE B2: Cible IPSC
 - ANNEXE B3: Mini Cible IPSC
 - ANNEXE C1: Calibrage des poppers IPSC
 - ANNEXE C2: Poppers IPSC
 - ANNEXE C3: Cibles métalliques IPSC
 - ANNEXE C4: Formulaire de rapport journalier du chronographe
 - ANNEXE D1: Division Open
 - ANNEXE D2: Division Standard
 - ANNEXE D3: Division Classic
 - ANNEXE D4: Division Production
 - ANNEXE D5: Division Revolver Standard
 - ANNEXE E1: Procédure de mesure des chargeurs
 - ANNEXE E2: Figuratif du positionnement de l'équipement
 - ANNEXE E3a: Division PRODUCTION – limites d'autocollant sur la poignée
 - ANNEXE E3b : Figuratif du bas de la crosse
 - ANNEXE E4a: Procédure de test du poids de détente
 - ANNEXE E4b : Protocole de mesure de la longueur du canon
 - ANNEXE E4c : Échantillon de feuille de contrôle d'équipement
 - ANNEXE F1: Signaux manuels de comptage des points
- INDEX

CHAPITRE 1: Conception des Parcours

Les principes généraux suivants listent les critères de conception des parcours, les responsabilités et restrictions qui régissent les concepteurs en tant qu'architectes du sport qu'est le tir IPSC.

1.1 Principes Généraux

- 1.1.1. Sécurité - Les matchs IPSC doivent être conçus, construits et conduits avec toute la considération due à la sécurité.
- 1.1.2. Qualité - La valeur d'un match IPSC est déterminée par la qualité du défi créé par la conception du match. Les parcours doivent être conçus en premier lieu pour tester l'habileté au tir du compétiteur, non pour évaluer ses capacités physiques.
- 1.1.3. Équilibre - Précision, Puissance et Vitesse sont les éléments équivalents du tir IPSC, et sont exprimés dans les mots latins « *Diligentia, Vis, Celeritas* » (« DVC »). Un parcours correctement équilibré dépendra largement de la nature des défis qu'il contient, toutefois les parcours doivent être conçus et les matchs IPSC doivent être conduits de telle manière qu'ils évaluent ces éléments de manière égale.
- 1.1.4. Diversité - Les défis de tir IPSC sont diversifiés. Bien qu'il ne soit pas nécessaire de construire de nouveaux parcours pour chaque match, aucun parcours ne doit devenir répétitif de sorte que son usage soit considéré comme une mesure arrêtée des compétences en tir IPSC.
- 1.1.5. Style Libre - Les match IPSC sont de style libre. Les compétiteurs doivent être autorisés à résoudre la situation présentée de manière libre et, pour les matchs à l'arme de poing et ceux au fusil de chasse, à tirer les cibles sur la base du « comment et quand » elles sont visibles. Après le signal de départ, les parcours ne doivent pas imposer de rechargement obligatoire ni dicter de position de tir, d'emplacement ou de posture, excepté comme spécifié ci-après. Toutefois, les conditions peuvent être créées, et des barrières ou toute autre limitation physique peuvent être construites, pour contraindre le compétiteur à certaines positions de tir, postures ou certains emplacements.
 - 1.1.5.1 Les matchs de niveau I et II n'ont pas l'obligation d'être strictement conformes à l'obligation de style libre ou aux limitations du nombre de coups tirés (voir Section 1.2).
 - 1.1.5.2 Les parcours courts et les Classifications peuvent inclure des rechargement obligatoires et peuvent imposer des positions, des emplacements et/ou des postures de tir. Lorsqu'un rechargement obligatoire est requis, il doit être réalisé après que le compétiteur ait tiré sa première cible et avant qu'il n'ait tiré la dernière. Les infractions sont sujettes à une pénalité de procédure.
 - 1.1.5.3 Les parcours généraux et les Classifications peuvent spécifier de tirer main forte ou main faible uniquement sans qu'il soit nécessaire d'en imposer le respect par l'utilisation d'éléments physiques (par exemple liens rapides, etc). La main spécifiée doit être exclusivement utilisée, à partir du point stipulé, pour le reste de l'étape (*stage*).
 - 1.1.5.4 Si un briefing écrit de *Stage* spécifie main forte ou main faible uniquement, la Règle 10.2.8 s'applique. Si un compétiteur n'est simplement requis que de porter, conserver ou empoigner un objet durant sa tentative d'un parcours de tir, la Règle 10.2.2 s'applique.
 - 1.1.5.5 Les concepteurs de parcours peuvent laisser aux compétiteurs la liberté d'attendre le signal de départ où bon leur semble dans les limites d'une zone de tir clairement délimitée.
- 1.1.6. Difficulté - Les matchs IPSC présentent des degrés variés de difficulté. Aucun défi de tir ne peut faire l'objet d'un appel au titre qu'il est prohibitif. Ceci ne s'applique pas aux enjeux hors-tir, qui doivent raisonnablement prendre en compte les différences dans la constitution physique et dans la taille des compétiteurs.
- 1.1.7. Enjeu Sportif - Les matchs IPSC reconnaissent les enjeux de l'emploi d'armes de gros calibres en tir dynamique et doivent toujours employer un facteur de puissance minimal, que tous les compétiteurs doivent atteindre pour refléter ces enjeux.

1.2 Types de parcours

Les matchs IPSC peuvent contenir les types de parcours suivants:

1.2.1. Parcours de tir généraux

- 1.2.1.1. Parcours courts - Les parcours courts ne doivent pas requérir plus de 12 cartouches pour être réalisés. La conception du parcours et sa construction ne doivent pas requérir plus de 9 coups tirables d'une seule position ou vue.

1.2.1.2. Parcours moyens - Les parcours moyens ne doivent pas requérir plus de 24 cartouches pour être réalisés. La conception du parcours et sa construction ne doivent pas requérir plus de 9 coups tirables d'une seule position ou vue, pas plus qu'elles ne doivent permettre au compétiteur de tirer toutes les cibles de ce parcours à partir d'un seul emplacement.

1.2.1.3. Parcours longs - Les parcours longs ne doivent pas requérir plus de 32 cartouches pour être réalisés. La conception du parcours et sa construction ne doivent pas requérir plus de 9 coups tirables d'une seule position ou vue, pas plus qu'elles ne doivent permettre au compétiteur de tirer toutes les cibles de ce parcours à partir d'un seul emplacement.

1.2.1.4. L'équilibre approuvé pour un match agréé par l'IPSC est un ratio de 3 parcours courts pour 2 parcours moyens et 1 parcours long. (Voir la charte des ratio approuvés en Annexe A4)

1.2.1.5. Les conditions de départ chambre et/ou puit de chargeur/barillet vide (voir chapitre 8) ne devraient pas être exigées dans plus de 25 % des parcours de tir d'un match.

1.2.2. Parcours de tir spéciaux

1.2.2.1. Classifications – parcours autorisés par un Directeur de Région et/ou l'IPSC, qui sont en vigueur pour les compétiteurs recherchant une classification régionale ou internationale.

Les classifications doivent être préparées en accord avec les présentes règles et doivent être conduites dans le strict respect de notes et diagrammes les accompagnant. Les résultats doivent être soumis à l'entité d'autorisation dans le format requis (avec les frais afférents au besoin), pour pouvoir être reconnus.

1.2.2.2. Barrages – Événement conduit séparément d'un match. Deux compétiteurs éligibles engagent simultanément deux positionnements de cibles identiques et adjacents dans un processus d'élimination (voir l'Annexe A3). Chaque positionnement de cible ne doit pas dépasser 12 cartouches et chaque compétiteur doit réussir un changement de chargeur imposé après avoir tiré la première cible et avant qu'il n'ait tiré la dernière. Les infractions impliquent l'élimination automatique.

1.3. **Reconnaissance par l'IPSC**

1.3.1. Les organisateurs de match qui souhaitent recevoir l'agrément de l'IPSC doivent se conformer aux principes généraux de conception et de construction comme à toutes les autres règles et normes en vigueur relatives à la discipline. Les parcours de tir qui ne se conforment pas à ces exigences ne seront pas reconnus, et ne doivent pas être publiés ni faire l'objet de publicité en tant que matchs agréés IPSC.

1.3.2. Les placements et positionnements de cibles et accessoires inclus dans les parcours de tirs soumis à l'IPSC, mais que celle-ci juge illogiques ou irréalistes, ne seront pas approuvés (voir la dernière version séparée du recueil des positionnements de cibles).

1.3.3. Le Président de l'IPSC, son délégué ou un officiel de la Confédération peut (dans cet ordre) retirer l'agrément IPSC d'un match si, selon leur opinion, un match ou l'une quelconque de ses composantes :

1.3.3.1. contrevient à l'objet ou à l'esprit des principes de conception des parcours ou

1.3.3.2. a été construit avec des écarts significatifs par rapport à la conception approuvée, ou

1.3.3.3. enfreint quelque règle IPSC en vigueur que ce soit, ou

1.3.3.4. semble porter atteinte à la réputation du tir sportif IPSC.

1.3.3.5. si les dispositions de la Règle 6.5.1.1. n'ont pas été respectées (voir également la Règle 4.3.1.1.)

1.3.4. Les exigences et recommandations des niveaux de match IPSC sont spécifiés dans l'ANNEXE A1.

CHAPITRE 2: Structure des stands et parcours.

Les normes générales de construction suivantes listent les critères, responsabilités et restrictions applicables aux parcours de tir des matchs IPSC. Les concepteurs de parcours, organisations hôtes et officiels sont régis par ces normes.

2.2 Normes Générales

2.2.1. Construction physique - Dans la conception, la construction physique et les exigences particulières de toute parcours de tir, les considérations de sécurité sont de la responsabilité de l'organisation hôte et sont soumises à l'approbation du Directeur de Tir. Un effort raisonnable doit être fait pour prévenir toute blessure aux compétiteurs, aux officiels et aux spectateurs pendant le match. La conception de parcours doit prévenir toute action non sûre autant que faire se peut. Une attention particulière doit être portée au déroulement de chaque parcours afin de fournir un accès aisé aux officiels supervisant les compétiteurs.

2.2.2. Angles de tir sécurisés - Les parcours doivent toujours être construits en prenant en compte des angles de tirs sécurisés. L'attention doit être portée sur des cibles sécurisées, sur la construction des décors et sur les angles possibles de ricochet. A chaque fois que c'est approprié, les dimensions physiques de la butte de tir et des buttes latérales doivent faire partie intégrante du processus de conception. Sauf à être spécifié par ailleurs, l'angle maximum par défaut de la bouche du canon est de 90° dans toutes les directions, mesuré depuis l'avant du compétiteur placé face à la butte de tir de fond de stand. Les infractions sont soumises à la règle 10.5.2.

2.1.2.1 Sous l'autorité et l'approbation du *Regional Director*, certains *stages* ou champs de tir peuvent se voir autorisés des angles de tir (réduits ou augmentés) spécifiques. Les infractions sont soumises à la Règle 10.5.2. Les détails complets des angles applicables et tous les facteurs conditionnels (par exemple qu'un angle vertical de la bouche du canon réduit s'applique uniquement lorsque le doigt est dans le pontet) doivent être publiés avant le match et doivent être inclus dans les briefing écrits (voir aussi Section 2.3).

2.2.3. Distances minimales - A partir du moment où des cibles métalliques ou des protections impénétrables métalliques sont utilisées dans un parcours, des précautions doivent être prises en vue de maintenir entre elles et les compétiteurs et officiels une distance minimale de 7 mètres lors du tir. Lorsque c'est possible, cela doit être fait avec des barrières physiques. Si des lignes de faute sont utilisées pour limiter l'approche de cibles métalliques, elles doivent être placées à 8 mètres au moins de celles-ci de manière à ce que le compétiteur puisse, s'il franchit par inadvertance la ligne de faute, rester en deçà de la distance minimale de 7 mètres (cf règle 10.4.7). Un souci doit être également porté aux accessoires métalliques pouvant se trouver dans la ligne de tir.

2.2.4. Emplacement des cibles - Lorsqu'un parcours est construit en incluant des positions de cibles autres que en direction de la butte de tir, les organisateurs et les officiels doivent protéger et restreindre les aires alentours auxquelles les compétiteurs, les officiels et les spectateurs ont accès. Chaque compétiteur doit se voir autorisé à résoudre la situation posée à sa manière et ne doit pas être entravé en étant forcé d'agir de quelque manière que ce soit qui pourrait entraîner une action dangereuse. Les cibles doivent être arrangées de telle manière que les engager comme présentées n'entraînera pas le compétiteur à des violations d'angles de tir.

2.2.5. Surface du champs de tir - Lorsque cela est possible, la surface du champs de tir doit être préparée avant le match, et conservée relativement indemne de débris pendant le match pour fournir aux compétiteurs et aux officiels une sécurité raisonnable. Considération doit être portée au risque de mauvais temps et aux dégradations occasionnées par les compétiteurs. Les Officiels du Match peuvent ajouter en toute occasion du gravier, du sable ou tout autre matériau à une surface détériorée, et cette action de maintenance du site ne peut pas faire l'objet d'un appel par les compétiteurs.

2.2.6. Obstacles - Les obstacles naturels et artificiels d'un parcours devraient raisonnablement permettre les écarts dans la taille et la constitution physique des compétiteurs et devraient être construits de manière à réserver des conditions de sécurité raisonnables à tous les compétiteurs, aux officiels du match et aux spectateurs.

2.2.7. Lignes de tir communes - Les parcours où de multiples compétiteurs sont amenés à tirer simultanément à partir d'une ligne de tir commune (par exemple Barrages) doivent permettre un espacement minimum de 3 mètres entre chaque compétiteur.

2.2.8. Positionnement des cibles - Attention doit être portée au positionnement des cibles cartonnées pour prévenir tout tir traversant.

2.1.8.1 Le placement des cibles doit être distinctement marqué sur leurs supports pour leur remplacement et les supports doivent être solidement ancrés ou leurs positions clairement indiquées sur la surface du champs de tir en vue d'assurer leur persistance durant tout le match. Plus encore, les types de cibles devraient être spécifiés et identifiés sur les supports et porte-cibles avant le commencement du match afin d'assurer qu'une cible tirable n'est pas inter-changée avec une « *No-shoot* » (non-tirable) après le début du match.

2.1.8.2 Quand des cibles cartonnées et des cibles métalliques sont utilisées à proximité immédiate dans un parcours, l'attention doit être portée à minimiser le risque de retour d'éclat provenant des cibles métalliques.

2.1.8.3 Quand des poppers IPSC sont utilisés dans un parcours, l'attention doit être portée sur la solidité de leurs emplacements en vue d'assurer leur fonctionnement pendant toute la durée du match.

2.1.8.4 Les cibles statiques (littéralement celles qui ne sont pas activées) ne doivent pas être disposées à un angle supérieur à 90° par rapport à la verticale.

2.1.9. Buttes - Toutes les buttes sont « hors limites » à toute personne en tout temps, excepté lorsque leur accès est expressément autorisé par un *Range Officer* (voir la section 10.6).

2.2 Critère de construction des parcours

Pendant la construction d'un parcours de tir, une variété de barrières physiques peut être utilisée pour restreindre les mouvements du compétiteur et fournir un enjeu sportif supplémentaire comme suit:

2.2.1. Lignes de faute - Les mouvements du compétiteur devraient être de préférence restreints à travers l'usage de barrières physiques, toutefois l'utilisation de lignes de faute est permise ainsi:

2.2.1.1. Pour prévenir les charges sur cible ou reculs dangereux et/ou irréalistes

2.2.1.2. Pour simuler l'utilisation de barrières physique ou de couvert

2.2.1.3. Pour définir les limites d'une aire de tir ou une partie de celle-ci

2.2.1.4. Les lignes de faute doivent être solidement ancrées en place, doivent s'élever d'au moins 2 cm au-dessus du niveau du sol, devraient être faites de bois ou d'autres matériaux rigides, et devraient être d'une couleur cohérente (de préférence rouge), pour tous les *COF* d'un match. Sauf lorsqu'utilisées de manière continue pour définir les limites d'une zone générale de tir, les lignes de faute doivent être d'une longueur minimale de 1,5 mètre, mais elles sont réputées s'étendre à l'infini (voir également la Règle 4.4.1).

2.2.1.5. Si un *COF* comporte un couloir visiblement délimité par des lignes de faute et/ou une zone de tir clairement délimitée, tout compétiteur qui prend un raccourci en marchant sur le sol hors du couloir et/ou de la zone de tir encourra une pénalité de procédure pour tout coup tiré après avoir débuté le raccourci.

2.2.2. Obstacles - Les parcours de tir peuvent inclure l'utilisation d'obstacles majeurs que les compétiteurs doivent surmonter. Les obstacles utilisés dans cette optique ne doivent pas dépasser la hauteur de 2 mètres. Les obstacles de plus de 1 mètre de haut doivent être desservis par des accès adaptés pour aider les compétiteurs et doivent être construits en vue de la sécurité des compétiteurs comme suit:

2.2.2.1. les obstacles doivent être fermement ancrés et arrimés pour fournir un support adéquat lors de l'utilisation. Partout où c'est possible, les surfaces anormalement anguleuses ou abrasives doivent être enlevées pour réduire le risque de blessure des compétiteurs et/ou des officiels du match.

2.2.2.2. Le côté descendant de tout obstacle doit être libre de toute obstruction ou risque naturel.

2.2.2.3. Les compétiteurs doivent être autorisés à tester de tels obstacles avant de réaliser leur tentative du parcours de tir.

2.2.2.4. Les compétiteurs ne doivent pas être requis de remettre leur arme à l'étui avant de franchir ces obstacles.

2.2.3. Barrières - Elles doivent être construites de la manière suivante:

2.2.3.1. Elles doivent être suffisamment hautes et solides pour remplir leur office. Sauf lorsque complétées par une plate-forme de tir ou du même genre, les barrières hautes d'au moins 1,8 mètres sont réputées s'étendre à l'infini dans le ciel (voir également la Règle 10.2.11).

2.2.3.2. Elles devraient inclure des lignes de faute projetées sur l'arrière au niveau du sol à partir des bords latéraux.

- 2.2.4. Tunnels - Un tunnel dans lequel un compétiteur est amené à entrer ou qu'il doit traverser doit être construit de matériaux appropriés sur toute sa longueur. Toutefois, des ouvertures suffisantes doivent être aménagées pour permettre aux officiels du match de suivre en sécurité l'évolution du compétiteur. Les bords de l'entrée du tunnel doivent être réalisés afin de minimiser les risques de blessures pour les compétiteurs et les officiels. Les concepteurs de match doivent désigner clairement les entrées et portes de sortie du tunnel de même que les conditions d'ouverture du feu sur toute cible à partir du tunnel (exemple des lignes de faute). Voir également Règle 10.5.4.
- 2.2.5. Tunnels « COOPER » - Ce sont des tunnels composés ou bordés en surplomb par des matériaux amovibles (par exemple des lattes de bois) qui peuvent tomber lorsque bousculés par inadvertance par le compétiteur (voir règle 10.2.5). Ces tunnels peuvent être construits de n'importe quelle hauteur, mais les matériaux en surplomb ne doivent pas être d'un poids risquant de causer des blessures s'ils tombent. Voir également Règle 10.5.4.
- 2.2.6. Accessoires des *stages* - Lorsque de tels éléments doivent soutenir le compétiteur en mouvement ou pendant qu'il tire des cibles, ils doivent être construits avec comme priorité la sécurité des compétiteurs et officiels du match. Les précautions doivent être prises pour permettre aux officiels de suivre et contrôler en permanence l'action du compétiteur en sécurité. Les accessoires doivent être suffisamment solides pour résister à l'utilisation par tous les compétiteurs.
- 2.2.7. Fenêtres et ouvertures – doivent être placées à une hauteur accessible par la plupart des compétiteurs, avec une plate-forme robuste disponible pour les autres, sur leur demande, sans pénalité.

2.3 Modification de structure d'un parcours

- 2.3.1. Les officiels d'un match peuvent, pour quelque raison que ce soit, modifier la construction physique ou la procédure d'un *stage* pour un parcours, étant entendu que ces changements sont d'abord approuvés par le *Range Master* (Directeur de Tir). Tout changement physique de ce genre ou toute addition à un parcours de tir publié devrait être réalisé avant que le *stage* débute.
- 2.3.2. Tous les compétiteurs doivent se voir notifié tout changement de ce genre aussi vite que possible. A minima, ils doivent en être averti par l'officiel en charge de ce parcours durant le briefing.
- 2.3.3. Si le *Range Master* approuve une telle intervention après le début du match il doit soit:
- 2.3.3.1. Autoriser le parcours à continuer avec les modifications n'affectant que ceux des compétiteurs qui n'ont pas encore effectué ce stage. Si l'action d'un compétiteur a causé ce changement, ce compétiteur doit se voir ordonné de tirer à nouveau (*reshoot*) le parcours révisé, sous réserve de la Règle 2.3.4.1, ou
 - 2.3.3.2. Si possible, requérir tous les compétiteurs de réaliser à nouveau le parcours de tir redéfini avec l'annulation des tentatives précédentes des résultats du match.
 - 2.3.3.3. Un compétiteur qui refuse de tirer à nouveau, sous l'égide de cette section ou de toute autre, alors qu'un *Range Officer* le lui ordonne, recevra un résultat de zéro pour ce *stage*, indépendamment de toute tentative précédente.
- 2.3.4. Si le *Range Master* (après consultation avec le *Match Director* (Directeur de match)) détermine que le changement physique ou que le changement de procédure implique une perte d'équité sportive et qu'il est impossible que tous les compétiteurs tente à nouveau le *stage* révisé, ou si ce *stage* est devenu inapproprié ou impraticable pour quelque raison que ce soit, ce *stage* et tous les résultats de compétiteurs associés à ce *Stage* doivent être supprimés du match.
- 2.3.4.1. Un compétiteur qui a encouru une disqualification dans un *stage* annulé par la suite, peut avoir droit à la réintégration, si le plus haut niveau d'appel interjeté par le compétiteur (*in extenso* le *Range Master* ou le Comité d'Arbitrage, selon le cas), juge que la disqualification est directement attribuable aux raisons qui ont conduit à l'annulation du *Stage*.
- 2.3.5. Lors de conditions météorologiques dégradées, le *Range Master* peut ordonner que les cibles cartonnées soient recouvertes de protection transparente et/ou qu'elles soient abritées, et cet ordre n'est pas susceptible d'appel par les compétiteurs (voir règle 6.6.1). De tels éléments doivent être appliqués et maintenus sur toutes les cibles affectées pour une même durée, jusqu'à ce que l'ordre soit abrogé par le *Range Master*.
- 2.3.6. Si le *Range Master* (après consultation avec le *Match Director*) juge que les conditions climatiques ou autres ont affecté, ou sont de nature à affecter sérieusement la sécurité et/ou la conduite du match, il peut ordonner que toutes les activités de tir soient suspendues, jusqu'à ce qu'il donne un ordre de « reprise des tirs ».

2.4 Zone de sécurité

- 2.4.1. L'organisation hôte est responsable de la construction et du placement d'un nombre suffisant de zones de sécurité pour le match. Elle devraient être convenablement placées et aisément identifiables avec des signalétiques.
- 2.4.2. Les zones de sécurité doivent inclure une table avec la direction non-dangereuse de la bouche du canon et des limites clairement identifiées. Si une butte et/ou des murs latéraux en font partie, ils doivent être construits en matériaux capables d'absorber des balles tirées. Les zones de sécurité des tournois et des matchs aux armes longues doivent inclure suffisamment de râteliers adjacents, mais non inclus dans l'aire de sécurité, en vu du stockage sécurisé canons vers le haut des fusils semi-automatiques et fusils de chasse.
- 2.4.3. Les compétiteurs sont autorisés à utiliser sans surveillance les zones de sécurité pour les activités visées ci-après étant entendu qu'ils se tiennent dans les limites de la zone de sécurité et que l'arme à feu est dirigée dans une direction sûre. Les infractions peuvent encourir la disqualification (voir règles 10.5.1).
- 2.4.3.1. Mise en mallette, sortie de la mallette et mise au holster d'armes non chargées.
 - 2.4.3.2. S'entraîner à la prise de visée, au dégainé, au tir à sec et à la remise au holster d'armes non chargées.
 - 2.4.3.3. S'entraîner à l'introduction et à l'éjection de chargeurs vides et/ou au cycle de fonctionnement d'une arme.
 - 2.4.3.4. Réaliser des inspections, le démontage, le nettoyage, la réparation et la maintenance des armes à feu, de leurs éléments et autres accessoires.
- 2.4.4. Les munitions inertes et les munitions réelles, qu'elles soient perdues, emballées ou contenues dans des chargeurs ou dispositifs de rechargement rapide ne doivent pas être manipulées en zone de sécurité, sous aucun prétexte que ce soit (voir règle 10.5.12).

2.5 Alvéole de test de tir/de visée

- 2.5.1. Lorsque possible dans un match, une alvéole de test de tir doit être mise en œuvre sous la supervision et le contrôle d'un *Range Officer*.
- 2.5.2. Les compétiteurs peuvent tester le fonctionnement de leur arme et de leurs munitions, sous réserve de toutes les règles de sécurité existantes et de toutes les limites de temps et autres restrictions imposées par un *Range Officer*.
- 2.5.3. Dans les tournois de *Level III* ou supérieurs et dans les matchs aux armes longues, des cibles cartonnées et métalliques approuvées par l'IPSC (à indication électronique ou auto-réinitialisables lorsque c'est possible) devraient être disponibles en vue d'aider les compétiteurs à viser avec leur arme, en accord avec les lignes directrices indiquées dans l'Annexe C3.

2.6 Aire de vendeurs

- 2.6.1. Les vendeurs (*in extenso* les individus, sociétés et autres entités exposant ou vendant des marchandises lors d'un match IPSC) sont seuls responsables de la manipulation sûre et de la sécurité de leurs produits et des autres biens sous leur surveillance, et doivent s'assurer que leurs produits sont exposés dans des conditions qui ne mettront personne en danger. Les armes à feu assemblées doivent être désactivées avant d'être exposées (*Non applicable en France, NdT*).
- 2.6.2. Le *Range Master* (en consultation avec le *Match Director*) doit clairement délimiter la zone des vendeurs, et il peut décider de « lignes de conduite de pratiques acceptables » pour tous les vendeurs, qui sont responsables de leurs installations en rapport avec de leurs marchandises.
- 2.6.3. Les compétiteurs peuvent manipuler des armes vides de vendeur alors qu'ils sont à l'intérieur d'une zone de vendeur, étant entendu qu'une attention raisonnable est portée à ce que la bouche du canon ne pointe pas de personne physique lors de la manipulation (*Non applicable en France, NdT*).
- 2.6.4. Les compétiteurs ne doivent pas dégainer ou remettre au holster leurs armes dans la zone de vendeur (voir règle 10.5.1). Les compétiteurs qui ont besoin d'un service d'armurerie pour leurs armes doivent d'abord placer celles-ci dans une sacoche ou une mallette pour arme, dans une zone de sécurité prévue, avant de les confier à un vendeur dans une zone de vendeur.

2.7 Blocs sanitaires

- 2.7.1. Un nombre suffisant de blocs sanitaires, avec les produits et aménagements nécessaires au lavage des mains, devrait être fourni à proximité des toilettes et à l'entrée des zones de restauration.

CHAPITRE 3: Information sur le parcours

3.1 Règles générales

Le compétiteur est toujours responsable de l'accomplissement en parfaite sécurité de toutes les exigences d'un parcours de tir mais cela ne peut raisonnablement être attendu de lui qu'après qu'il ait reçu verbalement ou physiquement le briefing écrit du *stage*, qui doit expliquer de manière adéquate les exigences aux compétiteurs. Les informations de parcours peuvent être diffusées selon les modes suivants:

- 3.1.1. Parcours de tir publiés - Les compétiteurs inscrits et/ou leurs Directeurs de Région doivent recevoir les mêmes informations sur les parcours de tir, avec le même délai de préavis préalablement au match. L'information peut être délivrée par courrier physique ou électronique, ou par référence à un site internet (voir aussi la Section 2.3).
- 3.1.2. Parcours de tir non-publié - Même chose que la Règle 3.1.1. excepté que les détails ne sont pas publiés par avance. Les instructions du parcours de tir sont délivrées dans le briefing écrit.

3.2 Briefings écrits de Stages

- 3.2.1. Un briefing de *Stage* écrit en cohérence avec les présentes règles approuvé par le *Range Master* doit être placé sur chaque parcours de tir avant le commencement du match. Ce briefing prendra le pas sur toute information antérieurement publiée ou communiquée aux compétiteurs, et doit délivrer les informations minimales suivantes:

- Cibles (type et nombre)
- Nombre de coups comptant pour les points
- Condition de départ de l'arme
- Position de départ
- Lancement du décompte du temps: signal audible ou visuel
- Procédure

- 3.2.2. L'Officiel du Match en charge d'un parcours doit lire le briefing écrit du *Stage* textuellement à chaque *squad* (groupe). L'Officiel du Match peut démontrer visuellement la position de départ acceptable et la condition de départ de l'arme.
- 3.2.3. Le *Range Master* peut modifier un briefing écrit de *Stage* à tout moment pour des raisons de clarté, de cohérence ou de sécurité (voir Section 2.3).
- 3.2.4. Après que le briefing écrit du *stage* a été lu aux compétiteurs, et que les questions qui sont apparues ont obtenues leurs réponses, les compétiteurs doivent être autorisés à réaliser une inspection ordonnée (« reconnaissance ») du parcours. La durée pour cette inspection doit être stipulée par le *Range Officer*, et doit être la même pour tous les compétiteurs. Si le parcours de tir inclut des cibles mouvantes ou autres éléments similaires, ceux-ci doivent être montrés à tous les compétiteurs pendant la même durée et avec la même fréquence.

3.3 Règles Locales, Régionales et Nationales

- 3.3.1. les matchs IPSC sont régis par les règles applicables à la discipline. Les organisations hôtes ne peuvent édicter de règles locales sauf à se plier à la législation ou à la jurisprudence en vigueur dans la juridiction. Toute règle adoptée volontairement qui ne respecte pas les présentes ne peut pas être appliquée aux matchs IPSC sans le consentement express du Directeur Régional et du conseil exécutif de l'IPSC.

CHAPITRE 4: Équipement du Champs de tir

4.1 Cibles – Principes généraux

4.1.1. Seules les cibles approuvées par l'assemblée de l'IPSC et qui respectent entièrement les spécifications des ANNEXES B et C sont destinées à être utilisées dans les matchs IPSC à l'arme de poing.

4.1.1.1. Si une ou plusieurs cibles d'un match ne se conforment pas exactement aux spécifications édictées, et si des cibles de remplacement conformes ne sont pas disponibles, le *Range Master* doit décider si la variante est acceptable ou non pour ce match, et quelle disposition de la section 2.3 des présentes règles s'applique en cas de besoin. Toutefois, la décision du *Range Master* n'affectera que le match en cours, et ne servira pas de précédent pour les prochains matchs organisés au même endroit, ou pour tout usage ultérieur de ces cibles dans un autre match.

4.1.2. Les cibles tirables utilisées dans un match IPSC doivent être d'une seule couleur, comme suit:

4.1.2.1. La zone de points des cibles et mini-cibles IPSC doit être de couleur brune, excepté lorsque le *Range Master* juge que le manque de contraste avec les environs ou le fond de tableau nécessite l'usage d'une autre couleur.

4.1.2.2. La face avant complète des cibles métalliques tirables doit être peinte d'une seule couleur, de préférence le blanc.

4.1.3. Les *No-shoots* doivent être marquées d'un « X » évident ; ou être d'une seule, unique couleur différente de celle des cibles tirables durant tout le match ou tournoi (*i.e.* si des *No-shoot* sont jaunes, elles doivent toutes être jaunes durant le match ou tournoi). Les *No-shoot cartonnées et métalliques* peuvent être de couleurs différentes dans un match ou un tournoi dès lors que la couleur est constante pour toutes les *No-shoot* d'un même matériau (*i.e.* si les *No-shoot* métalliques sont jaunes, elles doivent toutes être jaunes durant le match ou le tournoi).

4.1.4. Les cibles utilisées dans un parcours peuvent être masquées partiellement ou entièrement par l'usage de cache impénétrable ou pénétrable, comme suit:

4.1.4.1. Le cache placé pour masquer tout ou partie d'une cible sera considéré comme impénétrable. Quand cela est possible, le cache impénétrable ne doit pas être simulé mais construit à l'aide de matériaux impénétrables (voir Règle 2.1.3). Une cible cartonnée entière ne doit pas être utilisée seule comme cache impénétrable.

4.1.4.2. Le cache utilisé simplement pour obscurcir les cibles est considéré comme du cache pénétrable. Les tirs passés à travers le cache pénétrable et qui touchent une cible tirable comptent pour le résultat. Les tirs qui sont passés à travers un cache pénétrable avant de toucher une *No-shoot* sont pénalisés. Toutes les zones de points des cibles tirables obscurcies par des caches pénétrables doivent être laissées intégralement intactes. Les cibles obscurcies par un cache pénétrable doivent soit être visibles à travers le dit cache pénétrable, soit une portion au moins de la cible cachée doit être visible aux abords du cache pénétrable.

4.1.5. Édicter qu'une seule et même cible, intacte, représentera deux cibles ou plus en utilisant du scotch, de la peinture ou tout autre artifice et/ou lier une mini-cible à une cible IPSC de taille normale est prohibé.

4.1.6. Seuls des cibles IPSC, et des dispositifs mécaniques ou électriques, peuvent être utilisés pour activer des cibles mobiles.

4.2 Cibles cartonnées approuvées pour l'IPSC armes de poing

4.2.1. Il y a deux tailles de cibles cartonnées approuvées pour être utilisées dans les matchs IPSC à l'arme de poing (voir l'ANNEXE B). La mini-cible IPSC est destinée à simuler la cible IPSC de taille normale placée à des distances supérieures. Les deux tailles peuvent être incluses ensemble sur un même positionnement de cibles, à partir du moment où toutes les mini-cibles sont placées au moins à 2 mètres plus loin en arrière de la cible IPSC de taille normale la plus éloignée dans ce positionnement de cibles (*i.e.* si la cible de taille normale la plus éloignée est à 15 mètres, la mini-cible la plus proche dans ce positionnement de cibles doit être au moins à 17 mètres).

4.2.2. Les cibles cartonnées doivent contenir des lignes de score et une bordure extérieure non-comptée de 0,5 mm (0,3 sur les mini-cibles) clairement inscrites sur le recto de la cible. Toutefois les lignes de score et la bordure non-comptée ne doivent pas être visibles au-delà d'une distance de 10 mètres. Les zones de points récompensent la puissance en matchs IPSC.

4.2.2.1. Le recto des cibles *No-shoot* cartonnées doit inclure une bordure non-comptée suffisamment distincte. En l'absence de perforations ou d'autres marques appropriées, le *Range Master* doit s'assurer que toutes les *No-shoot* concernées soient pourvues d'une bordure non-comptée de remplacement de 0,5 mm (0,3 sur les mini-cibles) tracée ou placée.

- 4.2.3. Quand la zone de points d'une cible cartonnée doit être partiellement dissimulée, les concepteurs du parcours doivent simuler le cache impénétrable selon l'un des modes suivants:
- 4.2.3.1. En dissimulant réellement une portion de la cible (voir Règle 4.1.4.1) ; ou
 - 4.2.3.2. En découpant les cibles pour ôter les portions réputées dissimulées par un cache impénétrable. De telles cibles doivent se voir équipées d'une bordure non-comptée, qui doit s'étendre sur toute la largeur de la zone de points coupée (voir Règle 4.2.2) ; ou
 - 4.2.3.3. En peignant ou en scotchant avec une limite nettement définie la portion réputée dissimulée par un cache impénétrable avec une seule couleur visiblement contrastée.
 - 4.2.3.4. Lorsque des cibles cartonnées sont partiellement cachées, coupées, peintes et/ou scotchées, au moins une portion de chaque zone de score doit demeurer visible.
- 4.2.4. Le cache impénétrable (et les *No-shoot* chevauchant les cibles tirables) ne doivent pas dissimuler complètement la zone de score A sur une cible cartonnée partiellement dissimulée.

4.3 Cibles métalliques approuvées pour l'IPSC armes de poing

4.3.1. Règles générales

4.3.1.1. Les cibles et *No-shoot* métalliques qui peuvent tourner accidentellement sur la tranche ou de côté lorsque touchées sont expressément prohibées. Les utiliser peut résulter en un retrait de l'agrément de l'IPSC.

4.3.1.2. Les cibles et *No-shoot* métalliques qu'un *Range Officer* juge être tombées ou s'être retournées après qu'un tir ait touché le mécanisme les supportant, ou pour toute autre raison accidentelle (par exemple l'action du vent, un ricochet, avoir été touchée par la seule bourre d'une cartouche de chasse etc), seront traitées comme un défaut d'équipement du stand (voir la Règle 4.6.1).

4.3.1.3. Les cibles et les *No-shoot* métalliques n'ont pas de bordure non-comptée.

4.3.1.4. Les cibles métalliques doivent être touchées et tomber ou se renverser pour être comptabilisées.

4.3.2. Poppers IPSC

4.3.2.1. Les poppers et les mini-poppers IPSC sont toutes les deux des cibles métalliques approuvées pour reconnaître la puissance, qui doivent être calibrées comme spécifié dans l'Annexe C1.

4.3.2.2. Les mini-poppers IPSC sont utilisés pour simuler le popper IPSC placé à des distances supérieures. Les deux tailles peuvent être inclus ensemble sur un même positionnement de cibles à partir du moment où tous les mini-poppers sont placés au moins à 2 mètres plus loin en arrière du popper IPSC de taille normale comptant pour le score ou *No-shoot* le plus éloigné dans ce parcours de tir (*i.e.* si le popper de taille normale le plus éloigné est à 15 mètres, le mini-popper le plus proche dans le positionnement de cibles doit être au moins à 17 mètres).

4.3.3. Gongs IPSC

4.3.3.1. Des gongs métalliques de tailles variées peuvent être utilisés (voir Annexe C3).

4.3.3.2. Les gongs métalliques ne reconnaissent pas la puissance et ne sont d'un calibrage ni d'une contestation de calibrage.

4.3.3.3. Les gongs métalliques ne doivent pas être utilisés exclusivement dans un parcours de tir. Au moins une cible cartonnée tirable autorisée ou un popper tirable (en sus de toute *No-shoot* cartonnée ou métallique), doit être inclus dans chaque parcours de tir.

4.3.4. *No-shoots*

4.3.4.1. Des poppers et gongs métalliques *No-shoot* peuvent être conçus pour tomber ou se renverser lorsque atteints, ou peuvent être dessinés pour rester érigés. Dans tous les cas, ils doivent, si touchés, être repeints pendant le relevé des points, dans le cas contraire les compétiteurs suivants ne doivent pas être pénalisés pour les impacts visibles sur leur surface.

4.3.4.2. Des *No-shoot* métalliques de la taille et de la forme générale des cibles cartonnées autorisées peuvent être utilisées.

4.4 Cibles fragibles et cibles synthétiques

- 4.4.1. Les cibles fragibles, comme les pigeons d'argile ou le carrelage, ne sont pas des cibles autorisées pour les matchs IPSC à l'arme de poing, non plus qu'elles ne peuvent être utilisées comme lignes de faute ou autre élément encourageant des pénalités.
- 4.4.2. Les cibles synthétiques (par exemple les cibles résorbables etc.) utilisées parfois pour les stands fermés, ne doivent pas être utilisées pour des matchs de niveau III ou supérieur. Toutefois, sous l'autorité de l'accord écrit préalable d'un Directeur Régional, les cibles synthétiques peuvent être utilisées dans les matchs de niveau I et II organisés dans sa région.

4.5 Réarrangement des équipements du stand ou de sa surface.

- 4.5.1. Le compétiteur ne doit interférer avec la surface du stand, la végétation naturelle, les constructions, les accessoires et autres équipements du stand (sont inclus les cibles, les supports de cibles et les mécanismes de ciblerie) à aucun moment. Les infractions peuvent occasionner une pénalité de procédure par répétition à la discrétion du *Range Officer*.
- 4.5.2. Le compétiteur peut demander que les officiels du match prennent les dispositions nécessaires pour assurer la cohérence eu égard à la surface du stand, la présentation des cibles et/ou tout autre problème. Le *Range Master* aura l'autorité finale à l'égard de toute requête de cette nature.

4.6 Défaillance des équipements du champs de tir et autres cas

- 4.6.1. L'équipement du stand doit présenter un défi juste et équitable pour tous les compétiteurs. Le défaut d'équipement du stand comprend sans exclusivité le déplacement de cibles cartonnées, l'activation prématurée d'une cible métallique ou mobile, le mauvais fonctionnement d'un système opéré mécaniquement ou électriquement, ainsi que tout défaut d'une ouverture, écran ou barrière.
- 4.6.1.1. La déclaration et/ou l'utilisation de toute arme à feu en tant qu'équipement de stand est interdite.
- 4.6.2. Un compétiteur qui est incapable de terminer un parcours de tir à cause d'un défaut d'équipement de stand, ou si une cible métallique ou mouvante n'avait pas été réinitialisée avant sa tentative, doit se voir ordonné de tirer à nouveau le parcours après que les rectifications ont été apportées.
- 4.6.2.1. Les cibles cartonnées non-rebouchées ne sont pas des défauts d'équipement du stand (voir la Règle 9.1.4).
- 4.6.2.2. Si un *Range Master* estime qu'une ou plusieurs cibles dans un parcours de tir sont tendancieuses ou ont été présentées d'une manière significativement différente à son placement antérieur, il peut offrir un *reshoot* au tireur lésé.
- 4.6.3. Le dysfonctionnement chronique d'un équipement dans un parcours de tir peut impliquer l'annulation de ce *Stage* des résultats du match (voir Règle 2.3.4).

CHAPITRE 5: Équipement du Compétiteur

5.1 Armes à feu

5.1.1. Les armes à feu sont réglementées par Divisions (voir ANNEXE D), mais, les parcours de tir doivent rester identiques pour toutes les Divisions.

5.1.2. La dimension minimale de l'étui de munition d'arme de poing utilisées en IPSC est le 9x19mm. Le diamètre minimal de balle est 9mm (.354 pouces).

5.1.3. Organes de visée

Les types d'organes de visée identifiés en IPSC sont:

5.1.3.1. Les « organes de visée ouverts » sont des dispositifs de visée montés sur une arme à feu qui n'utilisent pas de circuit électronique ni/ou de lentilles. Les inserts de fibre optique sont réputés ne pas être des lentilles.

5.1.3.2. Les « organes de visée optique/électronique » sont des dispositifs de visée (incluant les lampes) montés sur une arme à feu qui utilisent des circuits électroniques et/ou des lentilles.

5.1.3.3. Le *Range Master* est l'autorité finale à l'égard du respect de la classification de tout organe de visée utilisé en match IPSC et/ou de leur conformité avec ces règles, incluant les Divisions de l'ANNEXE D.

5.1.4. Sauf exigence d'une Division (voir ANNEXE D), il n'y a pas de restriction sur le poids de détente d'une arme à feu, mais le mécanisme de mise de feu doit, en toute circonstance, fonctionner de manière sûre.

5.1.5. Les détentes et/ou sabots de détente qui dépassent la largeur du pontet sont expressément prohibés.

5.1.6. Les armes à feu doivent être utilisables et sûres. Les *Range Officers* peuvent demander l'examen de l'arme d'un compétiteur ou des équipements afférents, à tout instant, pour vérifier qu'ils fonctionnent de manière sûre. Si quelque élément que ce soit est déclaré inutilisable ou dangereux par un *Range Officer*, il doit être retiré du match jusqu'à ce que l'article soit réparé à l'appréciation du *Range Master* (voir également la Règle 5.7.5).

5.1.7. Les concurrents doivent utiliser la même arme de poing et le même type d'organes de visée pour tous les parcours de tir d'un match. Toutefois, dans l'éventualité où l'arme initiale du compétiteur et/ou les organes de visée deviennent inutilisables ou dangereux pendant un match, celui-ci doit, avant d'utiliser une arme de poing et/ou des organes de visée de remplacement, demander l'autorisation du *Range Master* qui peut approuver la substitution à partir du moment où il est convaincu que:

5.1.7.1. L'arme de poing de remplacement est conforme aux prescriptions de la Division concernée.

5.1.7.2. En utilisant l'arme à feu de remplacement le concurrent ne gagnera pas d'avantage.

5.1.7.3. La munition du compétiteur, testée dans l'arme à feu de substitution, atteint le facteur de puissance minimal.

5.1.8. Le concurrent qui substitue ou modifie significativement une arme à feu et/ou des organes de visée pendant le match sans l'approbation préalable du *Range Master* sera soumis aux dispositions de la Règle 10.6.1.

5.1.9. Un compétiteur ne doit jamais utiliser ou porter sur lui plus d'une arme à feu lors d'un parcours de tir (voir Règle 10.5.7).

5.1.10. Les armes de poing dotées de crosse à épauler et/ou de poignée avant de toute nature sont prohibées (voir Règle 10.5.15).

5.1.11. Les armes de poing permettant le tir en rafale (*in extenso* celles qui permettent avec une seule action sur la détente de tirer plusieurs balles) sont prohibées (voir Règle 10.5.15).

5.1.12. Les armes de poing de plus d'un canon sont prohibées.

5.2 Holster et équipement autre du Compétiteur

5.2.1. Port et stockage – Les armes de poing doivent être transportées déchargées, dans une valise ou un sac d'une conception destinée ou utilisable pour le transport sécurisé des armes à feu, ou dans un holster attaché en sécurité à la ceinture du compétiteur. Les infractions sont soumises à la règle 10.5.13.

5.2.1.1. Les compétiteurs qui se présentent à un match IPSC en possession d'une arme à feu chargée doivent en rendre immédiatement compte à un Officiel du Match, qui supervise le déchargement de l'arme. Les compétiteurs qui ne s'exécutent pas sont soumis à la Règle 10.5.13.

5.2.1.2. Les armes portées au holster doivent avoir le puits de chargeur vide, et le marteau ou le chien doit être à l'abattu. Les infractions entraîneront un avertissement (*Warning*) à la première occurrence mais seront soumises à la Règle 10.6.1 pour une réitération au cours du même match.

5.2.2. Manipulations – Excepté à l'intérieur des limites d'une *Safety Area*, ou sous la supervision et les commandements directs d'un *Range Officer*, les compétiteurs ne doivent pas manipuler leurs armes à feu. Le terme « manipuler » inclut le rengainé ou le dégainé d'une arme, même si elle est dissimulée par une housse de protection, et/ou le fait de l'ajouter/l'ôter de la personne du compétiteur alors qu'elle est totalement ou partiellement dans le holster. Les infractions sont soumises à la Règle 10.5.1.

5.2.3. Sauf spécification contraire dans le briefing écrit du *stage*, la ceinture portant le holster et tous les équipements afférents doit être portée à la taille. La ceinture ou la sous-ceinture ou les deux doivent être soit cousues à demeure à la taille, soit sécurisées à travers un minimum de trois passants de ceinture attachés au short ou au pantalon.

5.2.3.1. Les concurrentes féminines sont soumises aux mêmes conditions que ci-dessus, excepté que la ceinture portant le holster et les équipements afférents peut être portée au niveau des hanches. Si une autre ceinture est portée à la taille, le holster et les équipements afférents doivent être portés à la ceinture la plus basse.

5.2.4. Les munitions de rechange, les chargeurs et les *Speed loaders* (dispositifs de rechargement rapide) devraient être portés dans des dispositifs de rétention spécialement conçus pour cet usage. Le port de chargeurs supplémentaires et de *Speed loaders* dans les poches arrières des shorts ou des pantalons est également approuvé.

5.2.4.1. Lorsque la condition de départ du compétiteur exige que les chargeurs ou les *speed loaders* soient placés sur une table ou équivalent, le compétiteur peut récupérer et porter ces éléments partout sur sa personne après le signal de départ, et ceci ne sera pas traité comme une infraction aux règles de placement d'équipement de sa division.

5.2.4.2. Sauf spécification dans le briefing écrit de *stage*, ou à moins d'y être requis par un *Range Officer*, la position du holster et des équipements afférents ne doit pas être modifiée ou déplacée par un compétiteur d'un *stage* à l'autre.

5.2.5. Lorsqu'une division spécifie une distance maximum à laquelle l'arme et l'équipement du compétiteur peuvent se trouver par rapport à son corps, un *Range Officer* peut vérifier la conformité en mesurant la distance la plus courte entre le torse du compétiteur et le centre de la plus longue dimension de la poignée de l'arme et/ou des dispositifs de rechargement.

5.2.5.1. Cette mesure doit être prise alors que le compétiteur se tient relâché (*relax*). (Voir Annexe E2).

5.2.5.2. Tout compétiteur qui échouera à ce test avant le signal de départ sera requis d'ajuster immédiatement son holster ou l'équipement afférent pour se conformer aux spécifications de sa Division. Le *Range Master* peut décider d'adaptations à ces normes en raison de spécificités anatomiques. Certains compétiteurs peuvent ne pas pouvoir entièrement s'y conformer.

5.2.6. Les matchs à l'arme de poing doivent ne pas requérir l'usage d'un type ou d'une marque particuliers de holster ou équipement afférent. Toutefois, le *Range Master* peut juger que le holster d'un concurrent n'est pas sécurisé et ordonner que l'élément soit amélioré à sa satisfaction, l'échec impliquant qu'il doive être retiré du match. Si une sangle ou un rabat de rétention est installé sur le holster ou un équipement afférent, il doit être appliqué ou fermé avant la délivrance du commandement « *Standby* » (voir Règle 8.3.3).

5.2.7. Les compétiteurs ne doivent pas être autorisés à commencer un parcours de tir lorsqu'ils portent plus d'un holster ou:

5.2.7.1. Un holster d'épaule ou de plate-forme (visible ou non), excepté comme spécifié dans la Règle 5.2.8,

5.2.7.2. Un holster avec le talon de crosse de l'arme en dessous du haut de la ceinture (voir Annexe E3b), excepté comme spécifié dans la règle 5.2.8,

5.2.7.3. Un holster qui permet que la bouche du canon d'une arme rengainé pointe au delà d'un mètre autour des pieds du compétiteur alors qu'il est debout et détendu.

5.2.7.4. Un holster qui ne prévient pas complètement l'accès à ou l'action sur la queue de détente alors que l'arme est au holster.

5.2.8. Les concurrents reconnus être des Agents des Forces de l'Ordre ou des personnels militaires en activité par le *Match Director* peuvent avoir le droit d'utiliser leur holster de service et les équipements afférents. Toutefois, le *Range Master* restera l'autorité finale à l'égard de la sécurité et de la pertinence de l'utilisation de tels équipements dans les matchs IPSC (*non applicable en France, NdT*).

5.2.9. Les compétiteurs reconnus par le *Range Master* comme étant handicapés de manière permanente et significative peuvent se voir accordée une dispense spéciale à l'égard du type et du placement de leur holster et des équipements relatifs, et le *Range Master* restera l'autorité finale concernant la sécurité et la pertinence de l'utilisation de tels équipements dans les matchs IPSC.

5.2.10. Dans certaines Divisions (voir Annexe D), ni l'arme de poing, ni aucun de ses accessoires, ni le holster, non plus qu'aucun des équipements afférents ne peut dépasser la ligne illustrée dans l'Annexe E2. Tout équipement de ce genre qu'un *Range Officer* juge non-conforme doit être ajusté promptement et en sécurité, dans le cas contraire la Règle 6.2.5.1 s'applique.

5.3 Vêtements appropriés

5.3.1. L'utilisation de camouflage ou d'autres types de vêtements militaires ou policiers autrement que par des compétiteurs qui sont membres des forces de l'ordre ou militaires est déconseillée. Le *Match Director* sera l'autorité finale à l'égard des vêtements qui ne doivent pas être portés par les compétiteurs (*non applicable en France, NdT*).

5.4 Protections oculaires et auditives

5.4.1. Toutes les personnes sont averties que l'usage correct de protections oculaires et auditives est de leur propre intérêt et de l'importance primordiale de prévenir les troubles visuels et auditifs. Il est fermement recommandé que les protections oculaires et auditives soient portées en permanence par toute personne présente dans l'enceinte du stand de tir.

5.4.2. L'organisation hôte peut exiger l'utilisation de telles protections par toutes les personnes, comme condition à leur fréquentation et pendant toute leur présence sur les lieux. Dans cette éventualité, les Officiels du Match doivent produire tous les efforts raisonnables pour assurer que chacun porte les protections adéquates.

5.4.3. Si un Officiel du Match constate que l'un des concurrents a perdu ou mal placé sa protection oculaire ou auditive pendant un parcours, ou qu'il a commencé un parcours sans elles, l'Officiel du Match doit immédiatement arrêter le compétiteur qui se verra ordonné un *Reshoot* après avoir mis ses dispositifs de protection.

5.4.4. Un compétiteur qui perd par inadvertance sa protection auditive ou oculaire pendant un parcours de tir, ou qui commence un parcours sans elles, est autorisé à s'arrêter, pointer son arme dans une direction non dangereuse et indiquer le problème à l'Officiel du Match, auquel cas les dispositions de la règle précédente s'appliqueront.

5.4.5. Toute tentative d'obtenir un *Reshoot* ou un avantage en ôtant sa protection oculaire et/ou auditive pendant un parcours de tir sera considérée comme une conduite antisportive (voir Règle 10.6.2).

5.4.6. Si un *Range Officer* juge qu'un compétiteur qui va débiter sa tentative sur un parcours porte une protection oculaire ou auditive inadéquate, il peut ordonner au concurrent de rectifier cette situation avant de l'autoriser à continuer. Le *Range Master* est l'autorité finale pour ce problème.

5.5 Munitions et équipements afférents

5.5.1. Les compétiteurs d'un match IPSC sont seuls et personnellement responsables de la sécurité de toute munition qu'ils prennent sur un match. Ni l'IPSC ni aucun des agents de l'IPSC, ni aucune organisation affiliée à l'IPSC, ni aucun des agents de toute organisation affiliée à l'IPSC n'accepte quelque responsabilité que ce soit à cet égard, non plus qu'à l'égard de tout dommage, perte, accident, blessure ou décès subi par toute personne ou entité en résultat d'une utilisation légale ou non d'une telle munition.

5.5.2. Toutes les munitions et chargeurs et *Speed loaders* respectifs des compétiteurs doivent se conformer aux spécifications de la division concernée (voir Annexe D).

5.5.3. Les chargeurs de rechange, les *Speed loaders* ou les munitions éjectés ou jetés par un compétiteur après le signal de départ peuvent être récupérés. Toutefois, leur récupération est sujette en toute circonstance à toutes les règles de sécurité.

5.5.4. Les projectiles perforants, incendiaire et/ou les munitions traçantes sont prohibés en matchs IPSC (voir Règle 10.5.15).

5.5.5. Une munition qui délivre plus d'une balle ou autre projectile à partir d'une cartouche est prohibée (voir Règle 10.5.15).

5.5.6. Une munition jugée dangereuse par un *Range Officer* doit être immédiatement retirée du match (Voir règle 10.5.15).

5.6 Chronographe et facteurs de puissance

5.6.1. Les facteurs de puissance de chaque division sont stipulés dans l'ANNEXE D. Un ou plusieurs chronographes officiels du match doivent être utilisés pour aider à déterminer le facteur de puissance des munitions de chaque compétiteur. En l'absence de chronographes, le facteur de puissance déclaré par un concurrent ne peut être contesté.

5.6.1.1. Le niveau du facteur de puissance comptant pour permettre que les scores d'un compétiteur soient inclus dans les résultats d'un match est appelé « Mineur ». Le seuil de facteur de puissance pour le niveau Mineur et les autres exigences spécifiques applicables à chaque division sont stipulées dans l'ANNEXE D.

5.6.1.2. Certaines divisions offrent un facteur de puissance supérieur appelé « Majeur », qui permet que les compétiteurs gagnent plus de points pour les tirs périphériques sur les cibles tirables cartonnées. Le seuil de facteur de puissance pour le niveau Majeur, lorsqu'il est prévu, et les autres exigences spécifiques applicables à chaque division sont stipulées dans l'ANNEXE D.

5.6.1.3. Les valeurs de points des impacts associées aux facteurs Mineur et Majeur sont illustrés dans les ANNEXES B et C. La méthode utilisée pour déterminer le facteur de puissance est expliquée dans la section suivante.

5.6.2. Le chronographe doit être correctement initialisé selon les recommandations du fabricant et vérifié chaque jour par les officiels du match selon le protocole suivant:

5.6.2.1. Au début de la première journée du match, un *Range Officer* tirera au chronographe 3 cartouches issues des munitions de calibrage officielles du match avec l'arme de calibrage, et la vitesse moyenne des 3 cartouches sera enregistrée.

5.6.2.2. Sur chacun des jours suivants du match, le processus sera répété en utilisant les mêmes armes et munitions fournies (idéalement issues du même lot de munitions manufacturées).

5.6.2.3. Le chronographe sera jugé dans la tolérance si la vitesse moyenne du jour est dans les +/- 5% de la vitesse moyenne obtenue selon la Règle 5.6.2.1.

5.6.2.4. Si une variation journalière excède la tolérance admissible indiquée supra, le *Range Master* prendra toute disposition qu'il jugera nécessaire pour rectifier la situation. Un exemple de formulaire utilisable pour le relevé journalier est disponible en Annexe C4.

5.6.2.5. La(les) balance(s) officielle(s) de pesée de balle du match doit(vent) être correctement étalonnée(s) selon les recommandations du fabricant quand le premier *squad* de chaque jour se présente et à nouveau immédiatement avant que chaque *squad* ne soit testé (voir Règle 5.6.3.3).

5.6.3. Procédure de test des munitions du compétiteur

5.6.3.1. Les munitions doivent être testées en utilisant l'arme du compétiteur. De plus, avant et/ou pendant le test, l'arme du concurrent et ses éléments constitutifs ne doivent ni être altérés ni modifiés de quelque façon que ce soit par rapport à l'état dans lequel ils sont utilisés (ou vont l'être) durant le match. Les infractions seront soumises à la section 10.6.

5.6.3.2. Un échantillon initial de 8 cartouches destiné au test du chronographe sera pris à chaque compétiteur au lieu et à l'instant déterminé par les officiels du match, qui peuvent exiger un test supplémentaire de munitions d'un concurrent à tout moment pendant le match.

5.6.3.3. Des 8 cartouches prises à titre d'échantillon par les officiels du match, une balle est extraite et pesée pour déterminer le poids réel, et trois balles sont tirées à travers le chronographe. Si un compétiteur a en sa possession des cartouches aux balles de poids différents, 8 échantillons de chaque peuvent être prélevés. Le facteur de puissance le plus faible réalisé au cours du test sera appliqué à tous les résultats du match. Tous les chiffres visibles sur les afficheurs des balances et du chronographe doivent être utilisés à leur valeur nominale (*i.e.* sans arrondi ni troncature) pour le calcul de la Règle suivante. En l'absence d'un marteau à inertie et d'une balance, le poids de balle déclaré par le compétiteur sera utilisé.

5.6.3.4. Si la pesée de balle est réalisée avant l'arrivée du compétiteur, les balles pesées doivent être conservées par l'atelier du chronographe avec les autres échantillons du compétiteur, jusqu'à ce que lui ou son délégué ait rejoint l'atelier de mesure et finalisé le test. Si le compétiteur conteste le poids d'une balle pesée préalablement à son arrivée, il est autorisé à voir les balances calibrées et les balles pesées à nouveau, en sa présence.

5.6.3.5. Le facteur de puissance est calculé en utilisant le poids de balle et la vitesse moyenne des 3 balles tirées tirées, selon la formule suivante:

$$\text{Facteur de Puissance} = \frac{\text{poids de balle (grains)} \times \text{vitesse moyenne (pieds/sec}^{-1}\text{)}}{1000}$$

Le résultat final ignorera les décimales (Par exemple pour l'IPSC, un résultat de 124,9999 n'est pas 125).

5.6.3.6. Si le facteur de puissance obtenu échoue à respecter le seuil de facteur déclaré, 3 cartouches seront à nouveau tirées à travers le chronographe. Le facteur de puissance sera recalculé en utilisant le poids de balle et la vitesse moyenne des 3 plus hautes vitesses sur les 6 balles tirées.

5.6.3.6. Si le facteur de puissance est toujours insuffisant, le compétiteur peut choisir que sa dernière balle soit:

- (a) pesée et, si elle est plus lourde que la première balle, le calcul du facteur de puissance de la règle 5.6.3.5 soit refait en utilisant le poids le plus élevé, ou
- (b) soit tirée à travers le chronographe et que le facteur de puissance soit recalculé en utilisant le poids de la première balle et la vitesse moyenne des trois balles les plus rapides parmi les 7 tirées.

5.6.3.7. Si le facteur de puissance échoue à respecter le seuil de facteur Majeur de la Division considérée, le résultat du concurrent sera recalculé comme mineur, si ce seuil est atteint.

5.6.3.8. Si le facteur de puissance échoue à respecter le seuil de facteur minimal de la Division considérée, le concurrent peut continuer à tirer le match mais ses points ne seront pas intégrés aux résultats du match ni ne compteront pour la reconnaissance du match et les récompenses.

5.6.3.9. Si une munition d'un compétiteur est testée à nouveau, ou si n'importe quelle munition de remplacement autorisée est utilisée, et que des facteurs de puissance différents sont mesurés lors des tests selon ces règles, le facteur de puissance le moins élevé doit s'appliquer aux résultats de tous les parcours de tir, y compris ceux déjà accomplis par le concurrent.

5.6.3.10. Les résultats d'un compétiteur qui, pour n'importe quelle raison, échoue à présenter son arme pour la vérification à l'heure et à l'endroit dits et/ou qui échoue à fournir un échantillon de cartouche pour vérification lorsqu'exigé par un officiel du match, seront enlevés des résultats du match.

5.6.3.11. Si le *Range Master* juge qu'un chronographe est devenu hors service, et que tester à nouveau des munitions de compétiteurs est impossible, les facteurs de puissance des compétiteurs qui ont été vérifiés avec succès seront conservés, et les facteurs de puissance « Mineur » ou « Majeur » déclarés par tous les autres compétiteurs qui n'ont pas été vérifiés seront acceptés sans remise en question, sous réserve de toutes les exigences applicables à la Division (voir ANNEXE D).

5.7 Dysfonctionnement – Équipement du compétiteur

5.7.1. Si l'arme d'un compétiteur dysfonctionne après le signal de départ, le compétiteur peut tenter en sécurité de corriger le problème et de continuer le parcours de tir. Pendant ces actions correctives, le concurrent doit garder la bouche du canon pointée en direction non dangereuse au fond du stand à chaque instant. Le compétiteur ne doit pas utiliser de tige, ou autres outils pour vérifier ou corriger le dysfonctionnement. Les infractions résulteront en un score nul pour le *Stage*.

5.7.1.1. Un compétiteur qui rencontre un dysfonctionnement de son arme alors qu'il s'exécute au commandement « *Load and Make Ready* » (Chargez et tenez-vous prêt) ou « *Make ready* » (Tenez-vous prêt), mais avant la survenue du signal de départ, est autorisée à se retirer, sous l'autorité et la supervision du *Range Officer*, pour réparer son arme, sans pénalité, sous réserve des dispositions des Règles 5.7.4 et 8.3.1.1 et de toutes les autres règles de sécurité. Après que les réparations ont été réalisées (et que les dispositions de la règle 5.1.7 aient été remplies, si applicables), le concurrent peut revenir tenter le parcours de tir, selon la planification établie par le *Range Officer* ou le *Range Master*.

- 5.7.2. Pendant qu'un compétiteur corrige un dysfonctionnement imposant qu'il ôte franchement son arme de la visée en cible, son doigt doit être clairement visible en dehors du pontet (voir la Règle 10.5.8).
- 5.7.3. Dans l'éventualité où un dysfonctionnement d'arme à feu ne peut être corrigé par le compétiteur dans un délai de 2 minutes maximum, ou s'il s'arrête de lui-même pour toute autre raison, il doit pointer son arme en sécurité vers le fond du stand et aviser le Range Officer, qui mettra fin au parcours de tir de manière normale. Le parcours de tir sera noté comme tiré, incluant toutes les *Miss* (impacts manquants) et les pénalités.
- 5.7.4. En aucune circonstance un compétiteur n'est autorisé à quitter un parcours de tir en possession d'une arme à feu chargée (voir Règle 10.5.13).
- 5.7.5. Lorsque l'arme est hors-service comme précisé supra, le compétiteur ne doit pas être autorisé à tirer à nouveau le parcours de tir. Ceci inclut les cas où l'arme est déclarée inutilisable ou dangereuse pendant un parcours (voir Règle 5.1.6).
- 5.7.6. Dans l'éventualité où un *Range Officer* met fin à un parcours de tir en raison d'une suspicion d'arme ou de munition dangereuse utilisée par un compétiteur (par exemple une cartouche faible (« *Squib load* »)), le *Range Officer* prendra toute disposition qu'il juge nécessaire pour remettre le concurrent et le stand de tir en condition sûre. Le *Range Officer* inspectera alors l'arme ou la munition et procédera comme suit:
- 5.7.6.1. Si le *Range Officer* trouve la preuve confirmant le problème suspecté, le compétiteur ne se verra pas autorisé un *Reshoot*, mais se verra ordonner la correction du problème. Sur la feuille de résultat du concurrent, le temps sera enregistré à hauteur du dernier coup tiré, et les points du parcours seront relevés tels que tiré, incluant toutes les *Misses* et pénalités applicables (Voir Règle 9.5.6.).
- 5.7.6.2. Si le *Range Officer* découvre que le problème de sécurité suspecté n'existe pas, le concurrent se verra ordonné un *Reshoot* du *stage*.
- 5.7.6.3. Un compétiteur qui s'arrête de lui-même en raison d'une suspicion ou d'un problème réel de cartouche faible (« *Squib load* ») n'est pas autorisé à un *Reshoot*.

5.8 Munitions Officielles du Match

- 5.8.1. Quand les organisateurs rendent possible l'achat par les compétiteurs d'une munition officielle de match, le Directeur de Match doit, à la fois à l'avance dans les documents officiels du match (et/ou sur le site internet officiel du match), et par affichage d'une signalétique certifiée par ses soins et placée à un endroit bien en vue du point de vente, identifier clairement quels fabricant/marque, descriptions des cartouches et rechargements spécifiques sont jugés comme étant au niveau, par Division, aussi bien du facteur Mineur que Majeur, selon le cas. Les cartouches en question seront habituellement exemptées de la vérification par le chronographe prévue à la règle 5.6.3, sous réserve des conditions suivantes:
- 5.8.1.1. Le compétiteur doit obtenir, et conserver pour la durée du match, un reçu officiel des organisateurs du match (ou de leur vendeur attitré) lors de celui-ci, stipulant avec détail les quantité et description des munitions achetées sur le match, et le dit reçu doit être produit à réquisition de tout officiel du match, dans le cas contraire les dispositions de la règle 5.8.1 ne s'appliqueront pas. Les munitions non achetées aux organisateurs du match (ou à leur vendeur attitré), ne bénéficieront pas des dispositions de la règle 5.8.1., sans tenir compte du fait qu'elles semblent ou non, en quelque manière que ce soit, identiques aux munitions officielles du match.
- 5.8.1.2. Les munitions officielles de match achetées par les compétiteurs sont réputées être un équipement du compétiteur (voir Section 5.7), ainsi les dysfonctionnements ne seront pas des motifs de *Reshoot* et/ou d'appel en arbitrage.
- 5.8.1.3. Les munitions officielles du match ne doivent pas être limitées à la seule vente, et/ou à la seule utilisation par les compétiteurs représentant le pays hôte et/ou le vendeur.
- 5.8.1.4. Les munitions officielles de match doivent être approuvées par le Directeur Régional de la Région dans laquelle le match se tiendra (et par le Président de l'IPSC s'agissant des matchs de niveau IV et supérieur).
- 5.8.1.5. Les Officiels du match se réservent le droit de conduire un test de chronographe ou autre sur toute munition, à n'importe quel moment, et aucune raison n'a à être fournie.
- 5.8.2. Lorsque c'est possible, les organisateurs (ou leur vendeur attitré sur le match) devraient permettre l'utilisation d'une alvéole de tir de test, supervisée par un *Range Officer*, où les compétiteurs peuvent vérifier le fonctionnement d'une petite quantité de munition officielle du match du même lot dans leur(s) arme(s) avant achat.

CHAPITRE 6: Structure du Match

6.1 Principes généraux

Les définitions suivantes sont utilisées pour la clarté.

- 6.1.1. Parcours de Tir (également « Parcours » et « COF ») - Epreuve de tir IPSC dont le temps et les points sont relevés séparément, conceptualisé et construit en accord avec les principes IPSC de conception de parcours, comprenant des cibles et défis que chaque compétiteur doit traiter en sécurité.
- 6.1.2. *Stage* - Portion d'un match IPSC comprenant un Parcours de Tir et ses installations d'appui, commodités, abris et signalétiques. Un *Stage* doit utiliser exclusivement un seul type d'arme à feu (par exemple arme de poing, fusil semi-automatique ou fusil de chasse).
- 6.1.3. Match - Consiste en un minimum de 3 *Stages* qui tous utilisent le même type d'arme. La somme totale des résultats individuels des *stages* sera calculée pour établir le vainqueur du match.
- 6.1.4. Tournoi - Match spécial dont les *stages* sont assignés à un type particulier d'arme (par exemple *stages* 1 à 4 à l'arme de poing, *stages* 5 à 8 au fusil semi-automatique ou *stages* 9 à 12 au fusil de chasse). La somme totale des résultats individuels des *stages* sera calculée pour déclarer le vainqueur du tournoi.
- 6.1.5. Grand Tournoi - Consiste en deux ou plusieurs matchs avec arme spécifique (par exemple match à l'arme de poing et match au fusil de chasse, ou match à l'arme de poing, match au fusil semi-automatique et match au fusil de chasse). Les résultats individuels obtenus par un compétiteur sur chaque match seront utilisés pour déclarer un vainqueur global du tournoi, en accord avec les règles de Grand Tournoi IPSC.
- 6.1.6. Ligue - Consiste en deux ou plusieurs matchs IPSC avec un seul type d'arme, organisés en des lieux et à des dates différents. La somme totale des résultats des matchs obtenus par chaque compétiteur dans les matchs la composant spécifiés par les organisateurs de la ligue sera calculée pour déterminer un vainqueur de ligue.

6.2 Divisions en Match

- 6.2.1. Les Divisions IPSC reconnaissent différentes armes à feu et équipements (voir ANNEXE D). Chaque match doit reconnaître au moins une Division. Lorsque plusieurs Divisions sont ouvertes dans un match, chaque Division doit être classée séparément et indépendamment, et les résultats du match doivent reconnaître un vainqueur dans chacune des Divisions.
- 6.2.2. Dans les matchs homologués par l'IPSC, le nombre minimum de compétiteurs stipulé dans l'ANNEXE A2 doit concourir dans chaque Division pour que celle-ci soit reconnue. S'il n'y a pas assez de concurrents dans une Division, le *Match Director* peut autoriser la Division à perdurer sans la reconnaissance officielle de l'IPSC.
- 6.2.3. Avant le commencement d'un match, chaque compétiteur doit déclarer une division pour les résultats, et les officiels du match devraient vérifier la conformité de l'équipement du concurrent avec la Division déclarée, avant que le compétiteur ne tente quelque parcours que ce soit. C'est un service que d'assister les compétiteurs dans la vérification de ce que leur équipement, tel que présenté, est conforme à la Division déclarée. Toutefois, les concurrents restent toujours sujets aux dispositions de la règle 6.2.5.1.
 - 6.2.3.1. Si un compétiteur est en désaccord avec une décision quant à la conformité de son équipement, charge à lui, préalablement à toute tentative de sa part sur les parcours de tir, de fournir à l'examineur une preuve acceptable à l'appui de sa réclamation. En l'absence ou après rejet d'une telle preuve, la décision initiale perdurera, susceptible d'appel uniquement devant le *Range Master*, dont le jugement sera définitive.
 - 6.2.3.2. L'arme à feu du compétiteur et tous les équipements afférents à sa portée pendant un parcours de tir sont susceptibles d'un test de conformité, à la demande d'un Officiel du Match.
- 6.2.4. Sous réserve de l'accord préalable du *Match Director*, un compétiteur peut participer à un match dans plus d'une Division. Toutefois, le concurrent ne peut concourir pour les points que dans une seule Division, et celle-ci doit être la première tentée dans tous les cas. Aucune des tentatives ultérieures dans d'autres Divisions ne sera intégrée aux résultats du match ni ne comptera pour la reconnaissance du match et les récompenses.
- 6.2.5. Lorsqu'une Division n'est pas ouverte ou est annulée, ou lorsqu'un compétiteur échoue à déclarer une Division spécifique avant le commencement d'un match, le concurrent sera placé dans la Division qui, dans l'opinion du *Range Master*, s'apparente au plus près à l'équipement du compétiteur. Si, d'après l'avis du *Range Master*, aucune Division appropriée n'est valable, le compétiteur tirera le match hors-classement.

6.2.5.1. Un compétiteur qui échoue à se conformer à l'équipement ou à toute autre obligation de la Division déclarée après le signal de départ, sera placé en Division Open, si elle est ouverte, sinon les scores du compétiteur ne seront pas intégrés aux résultats du match. Les compétiteurs déjà enregistrés en Division Open qui ne respectent pas les exigences de la Division Open après le signal de départ ne verront pas leurs scores intégrés aux résultats du match.

6.2.5.2. Un compétiteur qui est classé ou reclassé comme supra doit en être averti aussi vite que possible. La décision du *Range master* sur ces problèmes est définitive.

6.2.5.3. Un compétiteur reclassé en Division Open sous l'empire de la Règle 6.2.5.1 sera dès lors soumis seulement aux dispositions de l'Annexe D1 mais sera requis de continuer à utiliser la même arme à feu et les mêmes organes de visée, sauf à ce que la Règle 5.1.7 ne s'applique. Si la munition du compétiteur satisfait aux exigences du facteur de puissance majeur Open, ses scores sont ajustés en conséquence pour le match entier.

6.2.6. Une disqualification encourue par un compétiteur, à tout moment pendant le match, exclura celui-ci de toute participation supplémentaire dans ce match incluant toute autre tentative dans une autre Division. Toutefois, ceci n'est pas rétroactif. Toute tentative précédente complète pour le résultat dans une autre Division sera entrée dans les résultats du match pour la reconnaissance et les récompenses dans cette Division.

6.2.7. La reconnaissance d'un compétiteur dans une Division spécifique n'empêchera pas la reconnaissance supplémentaire dans une Catégorie ou l'appartenance à une équipe de Région ou autre.

6.3 Catégories en match

6.3.1. Les matchs IPSC peuvent inclure différentes catégories dans chaque Division pour reconnaître différents groupes de compétiteurs. Un compétiteur peut déclarer uniquement une Catégorie pour un match ou un tournoi.

6.3.2. L'impossibilité à se conformer aux exigences de la Catégorie déclarée ou l'impossibilité à déclarer une Catégorie avant le démarrage du match résultera en l'exclusion de cette Catégorie. Les détails des Catégories actuellement autorisées et les conditions afférentes sont listés dans l'ANNEXE A2.

6.4 Équipes Régionales

6.4.1. Sous réserve de la disponibilité de places allouées, seule une équipe régionale officielle dans chaque Division et/ou Catégorie/Division peut être sélectionnée sur son mérite par chaque Région pour les matchs IPSC de niveau IV ou supérieur. Les Catégories par équipe sont spécifiées par l'Assemblée IPSC (voir ANNEXE A2).

6.4.1.1. Dans les matchs de niveau IV, les seules équipes autorisées sont celles représentant les Régions de la zone où le match se tire (par exemple lors d'un championnat européen, seuls les équipes représentant des Régions désignées par l'IPSC comme appartenant à la zone européenne peuvent être intégrées).

6.4.1.2. Dans les matchs de niveau IV et supérieur, les équipes régionales officielles doivent être « placées » concernant les groupes de tireurs en accord avec le classement des équipes au même événement immédiatement précédent, quand bien même elles seraient composées de personnes différentes.

6.4.1.3. Dans les matchs de niveau IV et supérieur, tous les membres d'une équipe régionale doivent concourir ensemble dans le même squad du match principal.

6.4.2. Le résultat individuel d'un compétiteur ne peut qu'être utilisé exclusivement pour une seule équipe dans un match, et chaque équipe doit comprendre des tireurs de la même Division.

6.4.2.1. La Division individuelle et/ou la catégorie assignée à un compétiteur détermine son admissibilité concernant les équipes (par exemple un compétiteur en Division Standard à titre individuel ne peut concourir en équipe en Division Open). Une féminine inscrite en « *Lady* » ne peut participer en équipe basée sur l'âge, ou vice-versa. Un compétiteur inscrit individuellement dans une catégorie peut être membre d'une équipe « *Overall* » (toutes catégories) dans la même Division.

6.4.3. Les équipes consistent en un maximum de 4 membres. Toutefois seul le résultat final des 3 plus hauts classés des membres de l'équipe sera utilisé pour calculer le résultat de l'équipe.

6.4.4. Si le membre d'une équipe se retire du match pour quelque raison que ce soit avant d'avoir réalisé tous les *stages*, les résultats obtenus par ce concurrent continueront d'entrer dans le score de l'équipe. Toutefois l'équipe en question n'est pas autorisée à remplacer l'équipier retiré.

- 6.4.5. Un membre d'une équipe qui est incapable de débiter un match peut être remplacé avant le commencement par un autre compétiteur, sous réserve de l'approbation du *Match Director*.
- 6.4.6. Si un membre d'une équipe est disqualifié d'un match, les résultats de l'équipier disqualifié seront remis à zéro pour tous les *Stages*. Les équipes ne seront pas autorisées à remplacer un équipier disqualifié.

6.5 Statut et accréditation des compétiteurs

- 6.5.1. Tous les compétiteurs et officiels de match doivent être des membres individuels de la Région IPSC dans laquelle ils résident normalement. La résidence est définie comme étant la Région où l'individu est habituellement domicilié pour un minimum de 183 jours des douze mois précédant immédiatement le mois au cours duquel débute le match. La condition de domiciliation habituelle est une considération de présence physique et sans relation avec la citoyenneté ou toute adresse d'agrément. Les 183 jours ne doivent pas forcément être consécutifs ou les plus récents des 183 jours de la période de douze mois. Dans tous les cas, les organisateurs du match ne doivent accepter aucun compétiteur d'une Région étrangère avant que le Directeur Régional de celle-ci n'ait confirmé l'éligibilité du concurrent à participer à ce match.

6.5.1.1. Dans tous les cas, les organisateurs de match ne doivent accepter aucun compétiteur ou officiel d'une autre région sans que le *Regional Director* n'ait confirmé son admissibilité à participer au match en question.

6.5.1.2. Les compétiteurs qui résident habituellement dans un pays, ou une aire géographique, qui n'est pas affilié à l'IPSC, peut rejoindre une Région affiliée à l'IPSC et concourir sous les couleurs de celle-ci, sous réserve de l'approbation du Conseil Exécutif de l'IPSC et du Directeur Régional de cette Région. Si la région (pays) ou la zone géographique de résidence du compétiteur demande l'affiliation à l'IPSC, le compétiteur doit devenir membre de cette région pendant le processus d'affiliation

- 6.5.2. Un compétiteur et/ou membre d'une équipe ne peut représenter que la seule Région IPSC dans laquelle ils résident, excepté comme suit:

6.5.2.1. A l'égard d'un compétiteur qui réside dans une Région, mais souhaite représenter la Région de laquelle il est citoyen, les Directeurs Régionaux de celle de résidence et de celle de citoyenneté doivent donner leurs accords écrits avant le commencement du match.

6.5.2.2. Un compétiteur qui tombe sous le coup des conditions de la Règle 6.5.1.2 peut représenter la Région dont il est membre, sous réserve de l'accord préalable écrit du Directeur Régional.

- 6.5.3. Lors des championnats Régionaux et Continentaux, seuls les compétiteurs qui satisfont aux exigences de résidence stipulées dans la Règle 6.5.1 sont autorisés à être reconnus comme des Champions Régionaux ou Continentaux, par Division et/ou par Catégorie/Division, selon le cas. Toutefois lors de la détermination des Champions Régionaux ou Continentaux, les résultats du match des compétiteurs étrangers à la Région ou au Continent applicable ne doivent pas être supprimés des résultats du match, lesquels doivent demeurer intacts. Par exemple:

Championnat de la Région 1 Division Open

100% Compétiteur A - Région 2 (déclaré vainqueur *overall* du Match et Champion de la Division)

99% Compétiteur B - Région 6

95% Compétiteur C – Région 1 (déclaré Champion Régional)

6.6 Programmation et groupes de passage des Compétiteurs

- 6.6.1. Les compétiteurs doivent concourir pour les résultats selon la programmation du match et de leur groupe de tireurs. Un compétiteur qui n'est pas présent à l'heure et au jour programmés pour chaque *stage* ne peut tenter ce *stage* sans l'accord préalable du *Match Director*; dans le cas contraire le résultat du concurrent pour ce *stage* sera zéro.
- 6.6.2. Seuls les Officiels du Match (approuvés par le *Range Master*), les sponsors, les dirigeants et les dignitaires du match (approuvés par le *Range Master*), qui sont membres en règle de leur Région de résidence, et les Officiers de l'IPSC (comme défini dans la Section 6.1 des statuts de l'IPSC) peuvent concourir dans un « pré-match ». Les résultats obtenus dans le pré-match seront inclus dans le résultat global du match, du moment que les dates du pré-match sont publiées à l'avance dans la programmation officielle du match. Les compétiteurs du match principal ne doivent pas être empêchés de voir le « pré-match ».
- 6.6.3. Un match, tournoi ou une ligue seront jugés avoir débuté au premier jour où les compétiteurs (incluant ceux spécifiés supra) tirent pour le résultat et seront jugés clos lorsque les résultats auront été déclarés définitivement par le *Match Director*.

6.7 Système de Classification internationale (« ICS »)

- 6.7.1. Le Conseil Exécutif de l'IPSC peut coordonner et publier des règles et procédures dédiées pour gérer et administrer un Système de Classification Internationale.
- 6.7.2. Les compétiteurs qui recherchent une classification internationale doivent utiliser les parcours de tir approuvés et disponibles à partir du site internet de l'IPSC.

CHAPITRE 7: Gestion du Match

7.1 Officiels du match

Les fonctions et termes de référence des Officiels de Match sont définis comme suit:

- 7.1.1. Arbitre / *Range Officer* (« RO ») - Donne les commandements au pas de tir, surveille que le compétiteur se conforme au briefing écrit du *stage* et suit au plus près l'évolution en sécurité du concurrent. Il relève également le temps, les points et les pénalités réalisés par chaque compétiteur et vérifie que ceux-ci sont correctement enregistrés sur la feuille de points du compétiteur (sous l'autorité d'un *Chief Range Officer* et du *Range Master*).
- 7.1.2. Arbitre en chef / *Chief Range Officer* (« CRO ») - Est l'autorité principale sur toutes les personnes et activités dans les parcours de tir sous son contrôle, et il surveille l'équité, l'application correcte et cohérente des présentes règles (sous l'autorité directe du *Range Master*).
- 7.1.3. Responsable des statistiques / *Stat Officer* (« SO ») - Supervise l'équipe du bureau des statistiques, collecte, trie, vérifie, présente sous forme de tableau et conserve toutes les feuilles de points et produit finalement les résultats provisoires et finaux (sous l'autorité directe du *Range master*).
- 7.1.4. Logisticien / *Quatermaster* (« QM ») - Distribue, répare et maintient en condition tous les équipements du stand (par exemple les cibles, les gommettes, la peinture, les mécanismes, etc.), les autres besoins divers du stand (par exemple les chronomètres, les piles, les agrafeuses, les agrafes, les tablettes, etc.) et approvisionne en rafraîchissements les *Range Officers* (sous l'autorité directe du *Range Master*).
- 7.1.5. Directeur de tir / *Range Master* (« RM ») - A l'autorité globale sur toutes les personnes et activités dans le stand complet, incluant la sécurité du stand, le déroulement de tous les parcours de tir et l'application des présentes règles. Toutes les disqualifications et tous les appels à arbitrage doivent être portés à son attention. Le *Range Master* est d'habitude désigné par et travaille avec le *Match Director*. Toutefois à l'égard des matchs homologués par l'IPSC de niveau IV et supérieur, la désignation du *Range Master* est sujette à l'approbation écrite préalable du Conseil Exécutif de l'IPSC.
- 7.1.5.1. Au sein de ce Règlement la référence au terme « *Range Master* » signifie à la personne exerçant les fonctions de *Range Master* au cours d'un match (ou son délégué autorisé pour une ou plusieurs fonctions spécifiques), sans tenir compte d'un quelconque grade international ou régional.
- 7.1.6. Directeur de match / *Match Director* (« MD ») - S'occupe de l'administration globale du match incluant la formation des groupes de tireurs (*squads*), la programmation horaire, la construction du stand, la coordination de toute l'équipe logistique et la définition des postes de travail. Son autorité et ses décisions prévaudront en tout domaine excepté à l'égard des points des présentes règles qui ressortent du domaine du *Range Master*. Le *Match Director* est désigné par l'organisation hôte et travaille avec le *Range Master*.

7.2 Discipline des Officiels du Match

- 7.2.1. Le *Range Master* a autorité sur tous les Officiels du Match autres que le *Match Director* (excepté lorsque le *Match Director* est en train de participer au match en tant que compétiteur), et est responsable des décisions pour les problèmes de conduite et de discipline.
- 7.2.2. Dans l'éventualité où un Officiel du Match fait l'objet d'une mesure disciplinaire, le *Range Master* doit adresser un rapport de l'incident et les détails de l'action disciplinaire au *Regional Director* de cet Officiel, au *Regional Director* de la Région hôte du match, et au Président de l'Association Internationale des *Range Officer* (IROA).
- 7.2.3. Un Officiel de match qui est disqualifié d'un match pour une infraction à la sécurité alors qu'il concourt restera éligible à servir en tant qu'officiel de ce match. Le *Range Master* prendra toute décision relative à la participation d'un Officiel.

7.3 Agrément des Officiels

- 7.3.1. Les organisateurs doivent, avant le commencement d'un match, désigner un *Match Director* et un *Range Master* pour endosser les fonctions détaillées dans les présentes règles. Le *Range Master* nommé doit de préférence être le plus compétent et expérimenté des Officiels de Match présents (voir également Règle 7.1.5). Pour les matchs de niveau I et II une seule et même personne peut être désignée pour être à la fois *Match Director* et *Range master*.

- 7.3.2. Les références dans ces règles aux termes « Officiels du Match » (par exemple *Range Officer*, *Range Master*, etc), signifient personnes ayant été désignées officiellement par les organisateurs du match officiant réellement dans un poste officiel du match. Les personnes qui sont des Officiels de Match certifiés, mais qui participent effectivement au match en tant que compétiteurs réguliers, n'ont ni importance ni autorité d'Officiel de Match pour ce match. De telles personnes ne devraient par conséquent pas participer au match en portant des vêtements arborant les insignes d'Officiel de Match.
- 7.3.3. Il est interdit de porter une arme au holster à la personne œuvrant en qualité d'officiel de match alors qu'elle accompagne effectivement et relève le temps d'un compétiteur à l'occasion de sa tentative sur un parcours de tir. Les infractions sont sujettes à la Règle 7.2.2.

8.1 Condition prête de l'Arme

La condition prête des armes de poing sera normalement celle stipulée comme ci-après. Toutefois, dans l'éventualité où un compétiteur échoue à charger la chambre lorsqu'il y est autorisé par le briefing écrit du *stage*, que cela soit par inadvertance comme intentionnellement, le *Range Officer* ne doit faire aucune action, en ce que le concurrent est toujours responsable de la manipulation de l'arme.

8.1.1. Revolvers

8.1.1.1. Simple Action uniquement: ne sont pas autorisés en match IPSC.

8.1.1.2. Double Action/Action Sélective: marteau entièrement abattu et barillet fermé. Si les pistolets semi-automatiques sont préparés « puit de chargeur et chambre vide », les revolvers sont préparés barillet vide, sinon les revolvers sont préparés avec le barillet garni entièrement.

8.1.1.3. Revolvers non-traditionnels (par exemple ceux qui fonctionnent en mode « chargement automatique ») sont soumis aux règles suivantes et/ou à tout autre exigence édictée par le *Range Master* (voir également l'ANNEXE D5).

8.1.2. Pistolets à chargement semi-automatique:

8.1.2.1. « Simple Action » - chambre chargée, marteau à l'armé, avec la sûreté externe mise en oeuvre.

8.1.2.2. « Double Action » - chambre chargée, marteau entièrement abattu ou désarmé.

8.1.2.3. « Action Sélective » - chambre chargée, marteau entièrement abattu ou désarmé, ou chambre chargée, marteau à l'armé avec sûreté externe mise en oeuvre.

8.1.2.4. Pour tous les pistolets semi-automatiques, le terme « sûreté » signifie le levier de sûreté principal sur l'arme (par exemple la sûreté de pouce sur une arme de type « 1911 »). Dans l'éventualité d'un doute, le *Range Master* est l'autorité finale pour cette question.

8.1.2.5. Si un pistolet dispose d'un levier de désarmement, celui-ci exclusivement doit être utilisé pour le désarmer, sans toucher la queue de détente. Si un pistolet n'a pas de levier de désarmement, le marteau doit être manuellement et en sécurité mis à l'abattu complet (*ie* pas seulement au premier cran d'armé ou à une autre position intermédiaire similaire).

8.1.3. Si un parcours de tir exige qu'un pistolet semi-automatique soit préparé avec la chambre vide, la glissière doit être entièrement à l'avant et le marteau, s'il y en a un, doit être entièrement abattu ou désarmé (voir également Règle 8.1.1.2).

8.1.3.1. Lorsqu'un briefing écrit de *stage* requiert que l'arme ou les équipements afférents d'un compétiteur soient placés sur une table ou une autre surface avant le signal de départ, ils doivent être disposés comme spécifié dans le briefing écrit de *stage*. Excepté pour les composants normalement fixés sur eux (par exemple un repose-pouce, un levier de sûreté au pouce, un levier d'armement ou de désarmement, une platine etc) des pièces autres ne doivent pas être utilisées pour les surélever artificiellement (voir également la Règle 5.1.8).

8.1.4. Sauf à se conformer avec les exigences d'une Division (voir l'ANNEXE D), un compétiteur ne doit pas être restreint quant au nombre de cartouches pour le chargement ou le rechargement de l'arme. Le briefing écrit de *stage* stipule uniquement quand l'arme à feu doit être chargée ou quand les rechargements imposés sont requis, lorsque autorisé selon la règle 1.1.5.2.

8.1.5. A l'égard des armes de poing utilisées en match IPSC, les définitions suivantes s'appliquent:

8.1.5.1. « Simple Action » signifie que l'activation de la queue de détente n'entraîne qu'une seule action de mise de feu (*ie* le marteau ou le chien tombe).

8.1.5.2. « Double Action » signifie que l'activation de la queue de détente entraîne plus qu'une seule action de mise de feu (*ie* le marteau ou le chien s'élève ou se rétracte, puis tombe).

8.1.5.3. « Action Sélective » signifie que l'arme peut être utilisée soit en « Simple Action » soit en « Double Action ».

8.2 Condition prête du Compétiteur

Ceci désigne la situation où, sous le commandement direct d'un *Range Officer*:

- 8.2.1. Le pistolet est préparé comme spécifié dans le briefing écrit du *stage* et est en conformité avec les exigences de la Division considérée.
- 8.2.2. Le compétiteur adopte la position de départ comme spécifié dans le briefing écrit du *stage*. Sauf autre spécification, le concurrent doit se tenir debout, face au fond du stand, les bras pendant naturellement le long du corps (voir ANNEXE E2). Un compétiteur qui tente ou réalise un parcours de tir alors qu'une position de départ incorrecte a été utilisée peut se voir requis par un Officiel du Match de tirer à nouveau le parcours.
- 8.2.3. Un parcours ne doit jamais exiger ou autoriser un compétiteur à toucher ou tenir un pistolet, un élément de chargement ou une munition après le commandement « *Standby* » et avant le « signal de départ » (excepté l'inévitable contact de l'avant-bras).
- 8.2.4. Un parcours ne doit jamais exiger du compétiteur qu'il dégaine un pistolet du holster avec la main faible.
- 8.2.5. Un parcours ne doit jamais exiger du compétiteur qu'il remette au holster son arme après le signal de départ. Toutefois, un concurrent peut rengainer du moment que cela est fait en sécurité, et que le pistolet est soit déchargée soit dans la condition de départ stipulée à la section 8.1. Les infractions seront soumises à disqualification (voir Règle 10.5.11).

8.3 Communication sur le champ de tir

Les commandements de tir et leur ordre sont comme suit:

- 8.3.1. « *Load And Make Ready* » (chargez et tenez-vous prêt) - (ou « *Make Ready* » (tenez-vous prêt) pour les départs avec une arme vide). Cet ordre signifie le début du « parcours de tir ». Sous la supervision directe du *Range Officer* le compétiteur doit faire face au fond de stand, ou dans une direction sûre comme spécifié par le *Range Officer*, ajuste ses protections oculaire et auditive, et prépare le pistolet en accord avec le briefing écrit du *stage*. Le compétiteur doit alors adopter la position de départ. A ce moment là, le *Range Officer* procédera.
 - 8.3.1.1. Une fois que l'ordre approprié a été donné, le compétiteur ne doit pas bouger hors de l'emplacement de départ avant le signal de départ sans l'approbation préalable, et sous la supervision directe, du *Range Officer*. Les infractions résulteront en un *Warning* pour la première occurrence et pourront résulter en l'application de la Règle 10.6.1 pour une réitération pendant le match.
- 8.3.2. « *Are You Ready?* » (Êtes-vous prêt?) - L'absence de toute réponse négative de la part du compétiteur indique qu'il a entièrement compris les exigences du parcours de tir et est prêt à agir. Si le compétiteur n'est pas prêt à ce commandement, il doit dire: « *Not ready* » (non-prêt). Lorsqu'il est prêt il doit prendre la position de départ requise pour indiquer qu'il est prêt au *Range Officer*.
- 8.3.3. « *Standby* » (Attention) - Ce commandement doit être suivi de 1 à 4 secondes du signal de départ (voir également Règle 10.2.6).
- 8.3.4. « *Start signal* » (Signal de départ) - C'est le signal indiquant au compétiteur de démarrer sa tentative du parcours de tir. Si un compétiteur échoue à réagir au signal de départ, pour quelque raison que ce soit, le *Range Officer* confirmera que le concurrent est prêt à tenter le parcours de tir, puis redonnera les commandements de tir à compter de « *Are You Ready?* ».
 - 8.3.4.1. Dans l'éventualité où un compétiteur commence à tirer prématurément par inadvertance (« faux départ »), le *Range Officer* l'arrêtera aussi vite que possible, et fera redémarrer le compétiteur après que le parcours aura été restauré.
 - 8.3.4.2. Un compétiteur qui réagit au signal de départ mais qui, pour quelque raison que ce soit, ne poursuit pas sa tentative sur un parcours de tir et ne parvient pas à obtenir un temps relevé officiellement sur le chronomètre utilisé par le *Range Officer* recevra un temps de zéro et un score de zéro pour le dit parcours.
- 8.3.5. « *Stop* » - Tout *Range Officer* assigné à un stage peut délivrer ce commandement à tout moment pendant le parcours de tir. Le compétiteur doit immédiatement cesser le feu, arrêter de bouger et attendre de plus amples instructions de la part du *range Officer*.

8.3.5.1. Lorsque deux parcours ou plus partagent la même alvéole ou aire, les Officiels du Match peuvent délivrer des commandements intermédiaires après achèvement du *COF*, (*Course Of Fire*, parcours de tir) dans le but de préparer le compétiteur pour le second et suivant *COF* (par exemple « *Reload if required* » (recharger si nécessaire)). Tout commandement intermédiaire de ce type doit être clairement établi dans le briefing écrit du stage.

8.3.6. « *If You Are Finished, Unload and Show Clear* » (Si vous avez terminé, déchargez et montrez que l'arme est claire) - Si le compétiteur a fini de tirer, il doit baisser son pistolet et le présenter pour inspection au *Range Officer* avec la bouche en direction du fond de stand, chargeur ôté, culasse verrouillée ou tenue ouverte, et chambre vide. Les revolvers doivent être présentés avec le barillet ouvert chambres vides.

8.3.7. « *If Clear, Hammer Down, Holster* » (Si c'est clair, marteau abattu, holster) - Après la délivrance de ce commandement, le compétiteur ne doit pas recommencer à tirer (voir Règle 10.6.1). Alors qu'il continue à pointer le pistolet en sécurité vers le fond du stand, le concurrent doit réussir un dernier test final de sécurité du pistolet comme suit:

8.3.7.1. Semi-automatiques – relâcher la glissière et actionner la queue de détente (sans toucher le marteau ou le levier de désarmement s'il y en a un). Si un pistolet est équipé d'un dispositif qui nécessite l'insertion d'un chargeur pour permettre l'action de la détente, le compétiteur doit, à la délivrance de l'ordre ci-dessus, informer le *Range Officer*, qui supervisera directement l'insertion, puis l'extraction ultérieure, d'un chargeur vide pour faciliter cette opération.

8.3.7.2. Revolvers – fermer le barillet vide (sans toucher le marteau, s'il y en a un).

8.3.7.3. Si l'arme démontre qu'elle est claire, le compétiteur doit la remettre au holster. Une fois que les mains du concurrent sont vides de l'arme rengainée, le parcours de tir est réputé terminé.

8.3.7.4. Si l'arme ne démontre pas qu'elle est claire, le *Range Officer* reprendra les commandements à partir de la règle 8.3.6 (voir également Règle 10.4.3).

8.3.8. « *Range is Clear* » (le stand est clair) - Les compétiteurs ou les intervenants du Match ne doivent pas dépasser ou quitter le pas de tir ou le dernier emplacement de tir avant que cette déclaration ne soit formulée par le *Range Officer*. Une fois la déclaration formulée, les Officiels et les compétiteurs peuvent avancer pour relever les points, boucher et réinitialiser les cibles, etc.

8.3.9. Un compétiteur atteint d'une déficience auditive sévère peut, sous réserve de l'approbation préalable du *Range Master*, avoir le droit que la délivrance des commandements de tir oraux soient remplacés par des signaux visuels et/ou physiques.

8.3.9.1. Les signaux physiques recommandés sont des tapes sur le coude du côté faible utilisant un protocole dégressif, à savoir 3 tapes pour « *Are You Ready ?* », 2 tapes pour « *Standby* », 1 tape coïncidant avec le signal de départ.

8.3.9.2. Les compétiteurs souhaitant au contraire utiliser leur propre dispositif électronique ou autre doivent d'abord le soumettre pour examen, test et approbation par le *Range Master* avant qu'il ne puisse être utilisé.

8.3.10. Il n'y a pas de commandements de stand établis pour être utilisés au poste du chronographe ou lors d'un contrôle de conformité d'équipement (qui peut être réalisé en un lieu différent du stand de tir. Les compétiteurs ne doivent pas manipuler leurs armes de poing, ou retirer le drapeau de sécurité de leurs armes longues, suivant le cas, avant que le contrôleur ne leur demande de se présenter à lui, selon ses instructions. Les infractions sont soumises à la Règle 10.5.1.

8.4 **Approvisionnement/chargement, Réapprovisionnement/rechargement ou Désapprovisionnement/déchargement pendant un parcours de tir**

8.4.1. Lorsqu'il approvisionne/charge, réapprovisionne/recharge ou désapprovisionne/décharge pendant un parcours de tir, les doigts du compétiteur doivent être visiblement en dehors du pontet excepté lorsque cela est expressément permis (voir les Règles 8.1.2.5 et 8.3.7.1), et l'arme à feu doit être pointée en sécurité vers le fond de stand ou dans une autre direction non-dangereuse autorisée par un *Range Officer* (voir les Règles 10.5.1 et 10.5.2).

8.5 **Déplacement**

8.5.1. Excepté lorsque le compétiteur est en train de viser ou de tirer des cibles, tout déplacement doit être accompli avec les doigts visiblement hors du pontet et la sûreté externe devrait être mise en œuvre. L'arme doit pointer dans une direction non-dangereuse. « Déplacement » est défini comme toute action parmi les suivantes:

8.5.1.1. Faire plus d'un pas dans n'importe quelle direction

8.5.1.2. Changer de position de tir (par exemple de debout à à genoux, d'assis à debout, etc.)

8.6 Aide ou interférence

8.6.1. Aucune assistance d'aucune sorte ne peut être fournie à un compétiteur pendant un parcours de tir, excepté que tout *Range Officer* assigné à un *stage* peut donner à tout moment des avertissements de sécurité à un concurrent. De tels avertissements ne compteront pas pour que le compétiteur se voit accordé un *Reshoot*.

8.6.1.1. Les compétiteurs astreints à être en fauteuil roulant ou autre équipement similaire peuvent se voir accordée une dispense spéciale par le *Range Master* eu égard à l'aide à la mobilité, toutefois les dispositions de la Règle 10.2.10 pourront toujours s'appliquer, à la discrétion du *Range Master*.

8.6.2. Toute personne fournissant assistance au compétiteur pendant un parcours de tir sans l'approbation préalable d'un *Range Officer* (et le compétiteur recevant une telle assistance) peut, à la discrétion d'un *Range Officer*, encourir une pénalité de procédure pour ce *stage* et/ou être soumis à la Section 10.6.

8.6.2.1. Toute personne qui interfère verbalement ou d'une autre façon avec un compétiteur durant sa tentative sur un parcours de tir peut être soumis à la Section 10.6. Si le *Range Officer* croit que l'interférence a dérangé significativement le compétiteur, il doit rendre compte de l'incident au *Range Master*, lequel peut, à sa discrétion, offrir au compétiteur affecté un *Reshoot*.

8.6.3. Dans l'éventualité d'un contact par inadvertance avec le *Range Officer* ou d'une autre influence externe qui interfère avec le compétiteur pendant un parcours de tir, le *Range Officer* peut offrir au concurrent un *Reshoot*. Le compétiteur doit accepter ou décliner l'offre avant de voir soit le temps soit les points de la première tentative. Toutefois, si le concurrent commet une faute de sécurité à l'occasion d'une telle interférence, les dispositions des Sections 10.4 et 10.5 peuvent toujours s'appliquer.

8.7 Prise de visée, tir à sec et inspection du parcours

8.7.1. Les compétiteurs ont l'interdiction de prendre une visée et/ou de tirer à sec avec une arme avant le signal de départ. Les infractions résulteront en un avertissement (*Warning*) à la première occurrence et en une pénalité de procédure pour toute occurrence suivante dans le même match. Les compétiteurs peuvent, en pointant leur arme à feu directement vers le sol devant eux, ajuster leurs organes de visée électroniques.

8.7.2. Il est interdit aux compétiteurs d'utiliser toute aide à la visée (par exemple l'intégralité ou une partie d'une imitation ou réplique d'arme, tout élément d'une arme réelle incluant tout accessoire, etc) excepté leurs propres mains, pendant qu'ils réalisent leur inspection (« reconnaissance ») d'un parcours de tir. Les infractions encourront une pénalité de procédure par occurrence (voir également la Règle 10.5.1).

8.7.3. Aucune personne n'est autorisée à pénétrer ou parcourir un parcours de tir sans l'accord préalable d'un *Range Officer* affecté à ce parcours ou du *Range Master*. Les infractions encourront un *Warning* pour la première occurrence mais pourront être sujets aux dispositions de la section 10.6 en cas de répétitions.

CHAPITRE 9: Relevé des Points

9.1. Normes générales

- 9.1.1. Proximité des cibles - Lorsque le comptage des points est en cours, les concurrents ou leurs délégués ne doivent pas s'approcher près d'une cible à moins d'un mètre sans y être autorisé par le *Range Officer*. Le non respect entrainera un avertissement pour la première infraction mais le concurrent ou son représentant peut, à l'appréciation du *Range Officer* encourir une pénalité de procédure pour la réitération dans le même match.
- 9.1.2. Toucher les cibles - Lorsque le relevé des points est en cours, les concurrents ou leurs délégués ne doivent pas toucher, jauger ou interférer d'une quelconque manière sur une cible sans l'autorisation du *Range Officer*. Si le *Range Officer* juge que le concurrent ou son délégué a influencé ou affecté le comptage des points par une telle intervention, il peut :
- 9.1.2.1. Relever les points de la cible affectée comme une cible manquée ; ou
 - 9.1.2.2. Imposer des pénalités pour toute cible non-tirable affectée.
- 9.1.3. Cibles rebouchées prématurément. - Si une cible est prématurément rebouchée ou scotchée avant la détermination du score effectif, l'arbitre doit ordonner au concurrent de tirer à nouveau le parcours de tir.
- 9.1.4. Cibles non restaurées. - Si suite à l'achèvement du parcours d'un concurrent précédent, une ou plusieurs cibles n'ont pas été correctement rebouchées ou scotchées pour le concurrent dont le résultat est relevé, le *Range Officer* doit juger si un score exact peut être déterminé ou non. S'il y a un surnombre d'impacts ou des impacts susceptibles de pénalité, et qu'il n'est pas évident de déterminer si ces impacts ont été faits par le concurrent en train d'être évalué, le compétiteur affecté doit se voir ordonné de tirer à nouveau le parcours.
- 9.1.4.1. Dans l'éventualité où les gommettes ou l'autocollant appliqués pour restaurer la cible cartonnée sont accidentellement soufflés par le vent, par le souffle de la bouche du canon ou une autre raison, et qu'il n'est pas évident pour le *Range Officer* de dire si les impacts sont ceux du concurrent en cours d'évaluation, le compétiteur sera requis de tirer à nouveau le parcours de tir.
 - 9.1.4.2. Un compétiteur qui hésite ou s'arrête de lui-même durant sa tentative sur un parcours de tir, parce qu'il croit qu'une ou plusieurs cibles n'ont pas été rebouchées ou réinitialisées, n'a pas droit à un *Reshoot*.
- 9.1.5. Impénétrables - La surface de points de toutes les Cibles IPSC tirables et des non-tirables (*No-shoot*) est réputée impénétrable. Si une:
- 9.1.5.1. balle traverse entièrement dans la surface de point d'une cible cartonnée, et continue et touche la surface de point d'une autre cible cartonnée, l'impact sur la cible cartonnée suivante ne compte pas pour le point ou une pénalité, selon le cas.
 - 9.1.5.2. balle traverse entièrement dans la surface de point d'une cible cartonnée et continue et touche ou fait tomber une cible métallique, cela sera traité comme une défaillance de l'équipement du stand. Le compétiteur sera requis de tirer à nouveau le parcours de tir, après que celui-ci aura été restauré.
 - 9.1.5.3. balle touche partiellement la surface de point de la cible cartonnée ou métallique, et continue pour toucher la surface de point d'une autre cible cartonnée, l'impact sur la cible cartonnée suivante comptera aussi pour les points ou la pénalité, selon le cas.
 - 9.1.5.4. balle touche partiellement la surface de point d'une cible cartonnée ou métallique, et continue pour faire tomber (ou toucher la zone de point d') une cible métallique, la cible métallique tombée (ou l'impact sur elle) comptera également pour les points ou la pénalité, selon le cas.
- 9.1.6. Occultant lourd (*Hard cover*) - Sauf lorsque spécifiquement décrits comme « occultant léger (*soft cover*)» (voir Règle 4.1.4.2) dans le briefing écrit du *Stage*, tous les accessoires, murs, obstacles, écrans de vision et autres obstacles sont réputés être des *Hard cover* impénétrables. Si une :
- 9.1.6.1. Balle touche entièrement à travers un occultant lourd, et continue et touche toute cible cartonnée tirable ou une *No-shoot*, ce tir ne comptera pas pour les points ou une pénalité, selon le cas. S'il ne peut être déterminé quel(s) impact(s) sur une cible cartonnée tirable ou une *No-shoot* est le résultat d'un tir au travers d'un *Hard cover*, la cible cartonnée tirable ou la *No-shoot* sera comptabilisée en ignorant le nombre applicable des meilleurs impacts.

9.1.6.2. Balle touche entièrement à travers un occultant lourd, et continue et touche ou fait tomber une cible métallique, cela sera traité comme une défaillance des équipements du stand (voir la Règle 4.6.1). Le concurrent sera requis de tirer à nouveau le parcours de tir, après que celui-ci a été restauré.

9.1.6.3. Balle touche partiellement à travers un *Hard cover*, et continue et touche la surface de point d'une cible cartonnée, l'impact sur cette cible cartonnée comptera pour les points ou pénalités, selon le cas.

9.1.6.4. Balle touche partiellement à travers un *Hard cover*, et continue et fait tomber une cible métallique tirable, la cible tombée comptera pour les points. Si la balle touche partiellement à travers un *Hard cover*, et continue et fait tomber une cible métallique *No-shoot*, la *No-shoot* tombée ou l'impact sur elle comptera pour les pénalités.

9.1.7. Tasseaux supports de cibles – Ce ne sont ni des occultants lourds ni des occultants légers. Les tirs passés entièrement ou partiellement à travers des tasseaux de cibles et qui touchent une cible cartonnée ou métallique comptent pour les points ou comme les pénalités, selon le cas.

9.2 Méthodes de comptage des points.

9.2.1. « Comstock » - Temps illimité s'arrêtant au dernier coup tiré, nombre de coups à tirer illimité, nombre stipulé de coups à tirer par cible pour le décompte des points.

9.2.1.1. Le score d'un concurrent est calculé en additionnant la plus haute valeur du nombre d'impacts stipulés par cible, moins les pénalités et divisé par le temps total (enregistré à deux décimales) mis par le concurrent pour terminer le parcours de tir, pour obtenir un facteur d'impacts (*Hit Factor*). Les résultats généraux du *stage* sont pris en compte en récompensant le concurrent ayant le meilleur *Hit Factor* par l'attribution des points maximum du *Stage*, avec tous les autres concurrents classés relativement derrière le vainqueur du *Stage*.

9.2.2. Les résultats des *Stages* doivent classer les compétiteurs au sein de la Division considérée dans l'ordre décroissant des points obtenus individuellement, calculés à quatre décimales.

9.2.3. Les résultats du Match doivent classer les compétiteurs au sein de la Division considérée dans l'ordre décroissant des points combinés des étapes individuelles, calculé à quatre décimales.

9.3 Égalité de Résultats

9.3.1. Si, pour le *Match Director*, une égalité dans les résultats d'un match doit être départagée, les concurrents concernés doivent tirer un ou plusieurs parcours, désignés ou conçus par le *Match Director*, jusqu'à ce que l'égalité soit rompue. Le résultat de ce « jeu décisif » ne sera utilisé que pour déterminer le classement final des concurrents concernés, et leurs points d'origine dans le match ne seront pas modifiés. Une égalité ne peut pas être départagée par la chance.

9.4 Relevé des points et des pénalités sur les cibles.

9.4.1. Les impacts sur les cibles IPSC et les *No-shoot* seront comptés en accord avec les valeurs approuvées par l'assemblée IPSC (Voir Annexes B et C et ci-dessous).

9.4.2. Chaque impact visible sur la surface de points d'une cible cartonnée *No-shoot* sera pénalisé d'un retrait de dix points, jusqu'à un maximum de deux impacts par *No-shoot*.

9.4.3. Chaque impact visible sur la zone de points d'une *No-shoot* métallique sera pénalisé d'un retrait de dix points, jusqu'à un maximum de deux impacts par cible, sans tenir compte du fait ou non qu'elle soit conçue pour tomber.

9.4.4. Chaque *Miss* sera pénalisée de 10 points en moins, sauf dans le cas de cibles qui disparaissent (voir Règle 9.9.2).

9.5 Règle de comptage des points sur les cibles.

9.5.1. Sauf indication contraire dans le briefing écrit du *Stage*, les cibles cartonnées tirables doivent être tirées avec au minimum une cartouche chacune, avec les deux meilleurs impacts comptant pour le score. Les cibles métalliques doivent être tirées avec un minimum d'une cartouche chacune et doivent tomber pour compter pour le score.

9.5.2. Si le diamètre d'un impact de balle sur une cible tirable touche la ligne entre deux zones de points, ou la ligne séparant la zone hors-cible des points, ou si elle traverse plusieurs zones de points, c'est la valeur la plus élevée qui compte.

- 9.5.3. Si le diamètre d'un impact de balle touche la zone de points de cibles tirables et/ou de *No-shoot* se chevauchant, cela comptera pour tous les points et les pénalités applicables.
- 9.5.4. Les déchirures radiales supérieures au diamètre du trou de la balle ne compteront pas pour le résultat ni pour les pénalités.
- 9.5.4.1. Les trous élargis dans la cible papier qui excèdent le diamètre de la balle du compétiteur ne comptent pas pour le score ni pour les pénalités sauf s'il existe des preuves dans la trace du trou (des marques de graisse, des stries ou une « couronne », etc.), pour éliminer l'hypothèse que celui-ci résulte d'un ricochet ou d'un éclat.
- 9.5.5. Le résultat minimum d'un *Stage* est zéro.
- 9.5.6. Un concurrent qui ne tire pas face à toute cible tirable dans un parcours avec au moins une cartouche encourra une pénalité de procédure par cible pour défaut d'engagement de la cible, ainsi que les pénalités appropriées pour avoir raté (voir Règle 10.2.7).
- 9.5.7. Les impacts visibles sur une cible cartonnée tirable ou une *No-shoot*, qui résultent de coups tirés à travers l'arrière de cette cible cartonnée tirable ou d'une autre ou d'une *No-shoot*, et/ou les impacts qui ne parviennent pas à créer un trou identifiable sur le recto d'une cible cartonnée tirable ou d'un *No-shoot*, ne compteront pas pour le score ou les pénalités, selon le cas.
- 9.6. Vérification du résultat et contestation.
- 9.6.1. Après que le *Range Officer* a déclaré « *Range is clear* », le concurrent ou son représentant est autorisé à accompagner l'officiel responsable du comptage pour vérifier celui-ci.
- 9.6.2. Le *Range Officer* responsable d'un parcours de tir peut stipuler que le comptage des points commencera alors qu'un concurrent est en train de réaliser le parcours. Dans de tels cas, le représentant du concurrent a le droit d'accompagner le responsable du comptage afin de vérifier celui-ci. Les compétiteurs doivent être avisés de cette procédure pendant le briefing du *Squad*.
- 9.6.3. Un compétiteur (ou son représentant) qui rate la vérification d'une cible pendant le processus de comptage perd tous les droits de faire appel à l'égard des points de cette cible.
- 9.6.4. Toute contestation du score ou d'une pénalité doit être portée en appel au *Range Officer* par le concurrent (ou son représentant) avant que la cible soit peinte, rebouchée ou réinitialisée, le non-respect impliquant qu'une telle contestation ne sera pas acceptée.
- 9.6.5. Dans le cas où le *Range Officer* confirme le score ou la pénalité du départ et que le concurrent n'est pas satisfait, il peut faire appel auprès du *Chief Range Officer* puis au *Range Master* pour décision.
- 9.6.6. La décision du *Range Master* à l'égard du score des impacts sur les cibles et les *No-shoot* est définitive. Aucun appel ultérieur n'est permis concernant de telles décisions de comptage de points.
- 9.6.7. Pendant la réclamation relative aux points, la (les) cible(s) concernée(s) ne doit(vent) pas être rebouchée(s), scotchée(s) ou autre jusqu'à ce que le problème ne soit réglé, dans le cas contraire la Règle 9.1.3 s'applique. Le *Range Officer* peut enlever la cible cartonnée contestée pour plus ample examen et éviter tout retard dans le match. Le concurrent et le *Range Officer* doivent tous deux signer la cible et indiquer clairement quel(s) impact(s) fait(font) l'objet de la réclamation.
- 9.6.8. Les jauges approuvées par le *Range Master* doivent être utilisées exclusivement, lorsque et comme requis, pour vérifier et/ou déterminer la zone de point applicable aux impacts sur les cibles cartonnées.
- 9.6.9. Les informations de relevé de points peuvent être délivrées par le biais de signes manuels (voir l'Annexe F1). Si un point est contesté, les cibles en question ne doivent pas être restaurées jusqu'à ce qu'elles aient été vérifiées par le compétiteur ou son délégué, selon toutes modalités approuvées par avance par le *Range Master* (voir également la Règle 9.1.3).

9.7 Feuille de Résultats

- 9.7.1. Le *Range Officer* doit entrer toutes les informations (en incluant les avertissements donnés) sur la feuille de score de chaque concurrent avant de la signer. Après que le *Range Officer* a signé la feuille de score, le concurrent ajoute sa signature à l'endroit prévu. La signature électronique des feuilles sera acceptable si elle est approuvée par le Directeur Régional. Des nombres entiers doivent être utilisés pour enregistrer tous les scores et les pénalités. Le temps écoulé pris par le concurrent pour finir le parcours de tir doit être enregistré avec deux décimales à l'endroit approprié.
- 9.7.2. Si des corrections sur la feuille de score sont nécessaires, celles-ci seront clairement inscrites sur l'originale et les autres duplicatas du concurrent. Le compétiteur et le *Range Officer* doivent parapher toute correction.
- 9.7.3. Si un concurrent refuse de signer ou de parapher une feuille de score, pour quelque raison, le *Range Master* doit en être avisé. Si le *Range Master* est satisfait de la course qui vient d'être faite et que les points sont comptés correctement, la feuille de score non signée est incluse normalement aux résultats du match.
- 9.7.4. Une feuille de score signée par le compétiteur et le *Range Officer* constitue la preuve concluante que le parcours est terminé, et que le temps, le score et les pénalités enregistrées sur la feuille, sont précis et incontestés. La feuille de score signée est considérée comme définitive et, à l'exception du consentement mutuel du concurrent et du *Range Officer* signataire, ou en raison d'une décision arbitrale, la feuille de score peut être modifiée seulement pour corriger une erreur arithmétique ou pour ajouter une pénalité conformément à la règle 8.6.2.
- 9.7.5. Si une feuille de score est identifiée comme contenant trop peu ou trop de données, ou si le temps n'est pas noté sur la feuille, il doit en être rendu compte promptement au *Range Master* qui requerra normalement le concurrent de tirer à nouveau le parcours de tir.
- 9.7.6. Dans le cas où un *Reshoot* est impossible pour une raison quelconque, les actions suivantes prévaudront :
- 9.7.6.1. Si le temps n'est pas inscrit, le compétiteur recevra un score de zéro pour le *Stage*.
 - 9.7.6.2. Si un nombre insuffisant d'impacts ou de *Miss* a été repris sur la feuille de score, ceux qui ont été notés seront réputés complets et concluants.
 - 9.7.6.3. Si des impacts ou des *Miss* ont été enregistrés en surnombre sur la feuille de score, les impacts des valeurs les plus élevées seront utilisés.
 - 9.7.6.4. Les pénalités de procédure enregistrées sur la feuille de score seront réputées complètes et concluantes, sauf s'il y a application de la règle 8.6.2.
 - 9.7.6.5. Si l'identité du compétiteur n'est pas inscrite sur une feuille de score, le *Range Master* doit en être avisé, qui prendra toutes les mesures qu'il estimera nécessaires pour rectifier la situation.
- 9.7.7. Dans le cas où l'original de la feuille de score est perdu ou inutilisable, le duplicata du concurrent, ou toute copie écrite ou électronique acceptable pour le *Range Master* sera utilisé. Si le duplicata du concurrent, ou l'enregistrement écrit ou électronique, n'est pas disponible, ou s'il est considéré par le *Range Master* comme insuffisamment légitime le concurrent sera requis de tirer à nouveau le parcours de tir. Si le *Range Master* juge que le *Reshoot* n'est pas possible pour une quelconque raison, le compétiteur recevra un temps de zéro et un score de zéro pour le *Stage* en question.
- 9.7.8. Nul autre qu'un Officiel du Match autorisé n'est autorisé à manipuler une feuille de résultat retenue sur un *Stage*, ou en un quelconque autre lieu, après qu'elle a été signée par un compétiteur et un *Range Officer*, sans l'approbation préalable du *Range Officer* ou d'un personnel directement impliqué dans les statistiques. Les infractions résulteront en un *Warning* pour la première occurrence, mais peuvent être soumises à la Section 10.6 pour les réitérations au cours du même match.

9.8. Responsabilité du Relevé des Points

- 9.8.1. Chaque concurrent a une responsabilité dans l'enregistrement précis de ses scores par sa vérification des listes affichées par le *Stat Officer*.
- 9.8.2. Après que tous les compétiteurs aient terminé un match, les résultats provisoires des *Stages* doivent être publiés et affichés en un lieu bien en vu du pas de tir et, pour les matchs de niveau IV et supérieur, à l'hôtel officiel du match, aux fins de vérification par les concurrents. L'heure et la date auxquelles les résultats en question seront effectivement affichés (pas simplement imprimés) en chaque lieu doivent être clairement indiqués.

- 9.8.3. Si un concurrent détecte une erreur dans ces résultats, il doit déposer appel auprès du *Stat Officer* dans l'heure après que les résultats ont été effectivement affichés. Si l'appel n'est pas déposé avant l'expiration de cette limite, les résultats affichés seront maintenus et l'appel sera rejeté.
- 9.8.1. Les concurrents qui sont programmés (ou par ailleurs autorisés par le *Match Director*) pour réaliser tous les parcours de tir d'un match dans un laps de temps inférieur à la durée du match (par exemple en 1 jour dans un match de trois jours), sont tenus de vérifier leurs résultats provisoires de match en conformité avec les procédures spéciales et limites de temps spécifiées par le *Match Director* (Par exemple via un site web), le non-respect impliquant que les appels relatifs au score ne seront pas acceptés. La procédure applicable doit être publiée à l'avance dans les documents du match et/ou par la voie d'une notification affichée à l'endroit qu'il convient dans le stand de tir avant le commencement du match. (voir également Section 6.6)
- 9.8.2. Un *Match Director* peut choisir que les résultats soient publiés électroniquement (par exemple via un site internet) soit en plus, soit en remplacement de leur impression physique. Dans ce cas, la procédure en vigueur doit être publiée par avance dans la documentation du match et/ou par le biais d'une notification affichée à l'endroit qu'il convient dans le stand de tir avant le commencement du match. Des aménagement (par exemple un ordinateur) doivent être mis à disposition des compétiteurs si un *Match Director* a décidé de ne publier les résultats qu'électroniquement.

9.9. Relevé des points des cibles disparaissantes

- 9.9.1. Les cibles mouvantes qui présentent au repos au moins une portion de la zone A (que ce soit avant ou après l'activation initiale), ou qui apparaissent et disparaissent continuellement pendant la durée de la tentative d'un compétiteur sur un COF, ne sont pas disparaissantes et encourrent toujours les pénalités pour défaut d'engagement et/ou *Miss*.
- 9.9.2. Les cibles mouvantes qui ne respectent pas les critères supra sont disparaissantes et n'encourront pas de pénalités pour défaut d'engagement ou *Miss* à moins qu'un compétiteur ne parvienne pas à activer le mécanisme qui déclenche le mouvement de la cible avant d'avoir tiré ou en tirant le dernier coup pour ce parcours de tir.
- 9.9.3. Les cibles statiques qui présentent au moins une portion de la zone A, que ce soit avant ou après l'activation d'une *No-shoot* ou d'un écran mobile et/ou couvrant ne sont pas disparaissantes et encourrent les pénalités pour défaut d'engagement et/ou *Miss*.
- 9.9.4. Les cibles qui présentent au moins une portion de la zone de score la plus élevée à chaque fois que le compétiteur actionne un activateur mécanique (par exemple une corde, un levier, une pédale, un volet, une porte etc.), ne sont pas soumises à cette section.
- 9.9.5. Si un parcours de tir exige qu'un compétiteur soit confiné à un appareil qui se déplace d'un point à un autre durant la tentative, toute cible qui ne peut être engagée que depuis le mobile durant un laps de temps de son déplacement, et ne peut incidemment être réengagée, est réputée disparaissante.

9.10. Temps officiel

- 9.10.1. Seul le chronomètre mis en œuvre par un *Range Officer* doit être utilisé pour enregistrer le temps officiel mis par un compétiteur pour sa tentative sur un parcours. Si un *Range Officer* affecté à un parcours de tir (ou un Officiel du Match plus élevé) juge qu'un chronomètre est hors-service, un concurrent dont la tentative ne peut être créditée d'un temps exact se verra ordonné de tirer à nouveau le Parcours de tir.
- 9.10.2. Si, selon l'opinion d'un comité d'arbitrage, le temps crédité à un compétiteur pour un parcours est jugé irréaliste, le compétiteur se verra ordonné de tirer à nouveau le *Stage*.

9.11. Programme de comptage des points

- 9.11.1. Le programme de comptage des points pour tous les matchs de niveau IV ou supérieur est la dernière version de *Windows® Match Scoring System* (WinMSS), sauf à ce que le Président de l'IPSC n'agrée un autre logiciel de comptage. Pour les matchs d'autres niveaux, aucun autre programme de comptage des points ne peut être utilisé sans l'approbation préalable du *Regional Director* de la région hôte.

CHAPITRE 10: Pénalités & Disqualifications

10.1 Pénalités de Procédure - Normes Générales

- 10.1.1. Des pénalités de procédures s'appliquent lorsqu'un compétiteur échoue à se conformer aux procédures spécifiées dans le briefing écrit du *Stage* et/ou qu'il est trouvé en infraction d'autres Règles générales. Le *Range Officer* qui applique une pénalité de procédure doit clairement enregistrer le nombre de pénalités, et la raison de leur application, sur la feuille de score du compétiteur.
- 10.1.2. Les pénalités de procédures sont affectées de moins dix points chacune.
- 10.1.3. Un compétiteur qui conteste l'application ou le nombre de pénalités de procédure peut en appeler au *Chief Range Officer* et/ou au *Range Master*. Un compétiteur qui s'estime toujours lésé peut alors introduire un appel en arbitrage.
- 10.1.4. Les pénalités de procédure ne peuvent être annulées par une autre action du compétiteur. Par exemple, un compétiteur qui tire un coup sur une cible en dépassant une ligne de faute encourra la pénalité applicable même si les tirs suivants sur la même cible n'enfreignent plus la ligne de faute.

10.2 Pénalités de Procédure – Exemples Spécifiques

- 10.2.1. Un compétiteur qui tire des coups de feu alors qu'une quelconque partie de son corps touche le sol ou tout objet au-delà d'une ligne de faute recevra 1 pénalité de procédure pour chaque infraction. Aucune pénalité n'est relevée si un compétiteur ne tire pas de coup de feu alors qu'il enfreint une ligne de faute, excepté lorsque la Règle 2.2.1.5 s'applique.
 - 10.2.1.1. Toutefois, si le compétiteur gagne un avantage significatif sur toute cible alors qu'il est en faute, il peut au contraire recevoir une pénalité de procédure par coup tiré en faute sur la cible en question.
- 10.2.2. Un compétiteur qui échoue à se conformer à une procédure spécifiée dans le briefing écrit du *Stage* encourra 1 pénalité de procédure pour chaque occurrence. Toutefois, si un compétiteur gagne un avantage significatif alors qu'il ne respecte pas la procédure, il peut recevoir 1 pénalité de procédure pour chaque coup de feu tiré, à la place d'une seule pénalité (par exemple tirer un ou plusieurs coups de feu en contrevenant à l'emplacement, la position de tir ou à la posture requise).
- 10.2.3. Lorsque de multiples pénalités sont relevées dans les cas ci-dessus, elles ne doivent pas excéder le nombre maximum de coups comptant pour le score que peut tirer le compétiteur. Par exemple, un compétiteur qui gagne un avantage en enfreignant une ligne de faute où seules 4 cibles métalliques sont visibles recevra 1 pénalité de procédure pour chaque coup de feu tiré en faute, jusqu'à un maximum de 4 pénalités de procédures, sans égard au nombre de coups effectivement tirés.
- 10.2.4. Un compétiteur qui échoue à se conformer à un rechargement imposé encourra 1 pénalité de procédure pour tout coup de feu tiré après le moment où le rechargement était requis jusqu'à ce qu'un rechargement soit effectué.
- 10.2.5. Dans un tunnel Cooper, un compétiteur qui déplace une ou plusieurs pièces du matériau couvrant recevra 1 pénalité de procédure pour chaque pièce qui tombe. Lorsque la chute du matériau couvrant résulte du choc du concurrent dans les montants ou de son tir dans ceux-ci, ou des gaz issus de la bouche de l'arme ou du recul de la culasse, elle ne sera pas pénalisée.
- 10.2.6. Un compétiteur qui anticipe (par exemple bouger les mains vers l'arme, un dispositif de rechargement ou les munitions) ou qui bouge physiquement vers un emplacement de tir ou une posture plus avantageuse, après le commandement de tir « *Standby* » et avant la délivrance du signal de départ, encourra 1 pénalité de procédure. Si un *Range Officer* peut arrêter le compétiteur à temps, un *Warning* est adressé à la première infraction et le compétiteur redémarre.
- 10.2.7. Un compétiteur qui échoue à engager toute cible tirable avec au moins une cartouche encourra une pénalité de procédure par cible, plus le nombre de *Miss* applicable, excepté lorsque les dispositions de la Règle 9.9.2. s'appliquent.
- 10.2.8. Si un parcours de tir (ou une partie de celui-ci) stipule de tirer exclusivement main forte ou main faible, un compétiteur encourra une pénalité de procédure à chaque fois qu'il touchera l'arme (ou qu'il la cueillera sur la table etc.) avec l'autre main après le signal de départ (ou après le point à partir duquel il est stipulé de ne tirer qu'à une main). Les exceptions sont la libération d'une sûreté manuelle (sans cueillir l'arme), le rechargement ou la correction en sécurité d'un dysfonctionnement. Toutefois, la pénalité de procédure sera infligée sur la base d'« une par coup tiré » lorsqu'un compétiteur utilise l'autre main ou bras pour:

10.2.8.1. soutenir l'arme de poing ou le poignet ou le bras stipulé pendant les départs de coups;

10.2.8.2. accroître sa stabilité sur le sol, une barricade ou un autre accessoire pendant les départs de coups.

10.2.9. Un compétiteur qui quitte un emplacement de tir peut y retourner et tirer à nouveau à partir de ce même emplacement, étant entendu que cela est fait en sécurité. Toutefois, les briefings écrits des *Stages* pour des Classifications et des matchs *Level I & II* peuvent interdire une telle action, auquel cas 1 pénalité de procédure sera appliqué par coup de feu tiré.

10.2.10. Pénalité spéciale: un compétiteur incapable d'exécuter entièrement toute partie d'un parcours de tir à cause d'une incapacité ou d'une blessure peut, avant de commencer le parcours, demander que le *Range Master* applique un pénalité en lieu et place des prescriptions du parcours de tir en question.

10.2.10.1. Si la requête est approuvée par le *Range Master*, celui-ci doit décider, avant que le compétiteur ne tente le parcours de tir, l'étendue de la pénalité spéciale, dans une fourchette de 1% à 20%, qui sera déduite des points du compétiteur « tels que tirés ».

10.2.10.2. Sinon, le *Range Master* peut déroger à l'application de toute pénalité à l'égard d'un compétiteur qui, en raison d'un handicap physique significatif, est dans l'impossibilité de se conformer aux exigences stipulées dans un parcours.

10.2.10.3. Si la requête est rejetée par le *Range Master*, les pénalités de procédure normales s'appliquent.

10.2.11. Un compétiteur qui tire des coups de feu au-dessus d'une barrière construite d'au-moins 1,8 mètres de haut encourra une pénalité de procédure pour chaque coup tiré (voir également Règle 2.2.3.1).

10.3 Disqualification – Normes Générales

10.3.1. Un compétiteur qui commet une infraction de sécurité ou toute autre activité interdite durant un match IPSC sera disqualifié, et sera interdit de participation à tout parcours de tir restant, sans tenir compte de la programmation ou de l'aménagement physique du match, sous réserve du verdict de tout appel interjeté en accord avec le chapitre 11 des présentes règles.

10.3.2. Quand une disqualification est appliquée, le *Range Officer* doit enregistrer les raisons de la disqualification, l'heure et la date de l'incident sur la feuille de score du compétiteur, et le *Range Master* doit être averti aussi vite que possible.

10.3.3. Les scores d'un compétiteur qui est l'objet d'une disqualification ne doivent pas être effacés des résultats du match, et ceux-ci ne doivent pas être déclarés finaux par le *Match Director*, avant que l'heure limite prescrite dans la Règle 11.3.1 ne soit écoulée, à condition qu'aucun appel en arbitrage ou tout autre problème n'ait été soumis au *Range Master* (ou son délégué).

10.3.4. Si un appel en Comité d'Arbitrage est déposé dans le délai imparti prescrit à la Règle 11.3.1, les dispositions de la Règle 11.3.2 s'appliquent.

10.3.5. Les scores d'un compétiteur qui a réalisé le pré-match ou le match principal sans disqualification ne seront pas affectés par une disqualification reçue alors que le concurrent participe à un *Shoot-off* ou à un autre match parallèle.

10.4 Disqualification – Décharge Accidentelle

Un compétiteur qui cause une décharge accidentelle doit être arrêté par le *Range Officer* aussi vite que possible. Une décharge accidentelle est définie comme suit:

10.4.1. Un tir, qui part en direction d'une butte de fond de stand (*backstop*), latéralement ou dans toute autre direction spécifiée dans le briefing écrit du *Stage* comme étant non-sûre. Noter qu'un compétiteur qui tire légitimement un coup de feu sur une cible, lequel part alors dans une direction non-sûre, ne sera pas disqualifié, mais les dispositions de la Section 2.3 peuvent s'appliquer.

10.4.2. Un tir qui touche le sol dans la zone des trois mètres autour du compétiteur, excepté lorsque le tir a lieu sur une cible cartonnée plus proche que trois mètres. Une balle qui touche le sol dans la zone des trois mètres du compétiteur en raison d'une cartouche faible (*Squib load*) est exempté de cette règle.

10.4.3. Un tir qui survient lors du chargement, du rechargement ou du déchargement d'une arme. Ceci inclut tout coup tiré pendant les procédures spécifiées dans les Règles 8.3.1 et 8.3.7 (voir également règle 10.5.9).

10.4.3.1. Exception – une détonation, qui survient lors du déchargement d'une arme, n'est pas considérée comme un tir ou une décharge sujette à la disqualification. Toutefois la Règle 5.1.6 peut s'appliquer.

10.4.4. Un tir qui survient lors de la résolution d'un incident de tir.

10.4.5. Un tir qui survient lors du transfert de l'arme d'une main dans l'autre.

10.4.6. Un tir qui survient lors d'un déplacement, excepté lorsque l'on tire effectivement sur une cible.

10.4.7. Un coup tiré sur une cible métallique d'une distance inférieure à 7 mètres, mesurée de l'avant de la cible à la partie du corps du tireur en contact avec le sol la plus proche. (voir Règle 2.1.3).

10.4.8. Dans cette section, s'il peut être établi que la cause de la décharge accidentelle est due à une pièce de l'arme défectueuse ou cassée, le compétiteur n'a pas commis d'infraction de sécurité dans cette Section et une disqualification ne sera pas invoquée, toutefois le score du concurrent pour ce *Stage* sera de zéro.

10.4.8.1. L'arme doit être immédiatement présentée pour inspection au *Range Master* ou à son délégué, qui inspectera l'arme et conduira tout test nécessaire pour établir qu'une pièce défectueuse ou cassée a causé la décharge accidentelle. Un compétiteur ne peut pas interjeter appel d'une disqualification au motif d'une pièce défectueuse ou cassée s'il échoue à présenter son arme pour inspection avant d'avoir quitté le parcours litigieux.

10.5 Disqualification – Manipulation Dangereuse d'Arme

Les exemples de manipulation dangereuse d'arme incluent sans exclusivité:

10.5.1. Manipuler une arme à tout moment excepté dans une Aire de Sécurité désignée ou sous la supervision et en réponse à un commandement délivré par un *Range Officer*.

10.5.2. Laisser la bouche du canon pointer vers l'arrière du stand, ou dépasser l'angle de sécurité par défaut ou spécifique, pendant le parcours de tir (exceptions limitatives: voir Règles 5.2.7.3 et 10.5.6).

10.5.3. Si à tout moment, pendant le parcours de tir, un compétiteur laisse échapper ou fait tomber son arme, qu'elle soit chargée ou non. Noter qu'un compétiteur qui, pour n'importe quelle raison lors d'un parcours, pose son arme en sécurité et intentionnellement au sol ou sur tout autre objet stable ne sera pas disqualifié sous réserve que:

10.5.3.1. le compétiteur conserve un contact physique constant avec l'arme, jusqu'à ce qu'elle soit placée fermement et en sécurité sur le sol ou tout autre objet stable ; et

10.5.3.2. le compétiteur reste à 1 mètre de l'arme en permanence (excepté lorsque l'arme est placée à une distance supérieure, sous la supervision d'un Officiel du Match, dans le but de se conformer avec une position de départ) ; et

10.5.3.3. les dispositions de la Règle 10.5.2 ne s'appliquent pas ; et

10.5.3.4. l'arme à feu est en condition « prête » comme spécifié dans la Section 8.1 ; ou

10.5.3.5. l'arme à feu est désapprovisionnée et la culasse ouverte

10.5.4. Dégainer ou rengainer une arme à l'intérieur des limites d'un tunnel

10.5.5. Laisser la bouche du canon pointer toute partie du corps du compétiteur lors d'un parcours de tir (*ie* balayage d'un segment). Une disqualification n'est pas applicable si le balayage survient à l'occasion du dégainé ou de la remise au holster de l'arme, sous réserve que les doigts du compétiteur sont clairement hors du pontet.

10.5.6. Laisser la bouche du canon d'une arme chargée pointer en arrière vers pas de tir au-delà d'un rayon de 1 mètre autour des pieds du compétiteur pendant le dégainé ou la mise au holster. La dérogation d'un mètre ne s'applique que lorsque le tireur fait face directement au fond de stand.

10.5.7. Porter ou utiliser plus d'une arme à feu pendant un parcours de tir.

- 10.5.8. Échec à conserver le doigt en dehors du pontet lors de la résolution d'un incident de tir lorsque le compétiteur arrête clairement de pointer son arme en direction des cibles.
- 10.5.9. Échec à conserver le doigt en dehors du pontet lors du chargement, du rechargement ou du déchargement excepté lorsque spécifiquement autorisé (voir les Règles 8.1.2.5 et 8.3.7.1).
- 10.5.10. Échec à conserver le doigt en dehors du pontet lors d'un déplacement en conformité avec la Règle 8.5.1.
- 10.5.11. Avoir une arme chargée au holster, dans n'importe laquelle des conditions suivantes :
 - 10.5.11.1. Un pistolet semi-automatique Simple Action avec la chambre chargée et la sûreté non enclenchée.
 - 10.5.11.2. Un pistolet Double Action ou à Action Sélective avec le marteau à l'armé et la sûreté non enclenchée.
 - 10.5.11.3. Un revolver avec le marteau à l'armé.
- 10.5.12. Manipuler des munitions réelles ou inertes dans une *Safety Area*, en infraction à la Règle 2.4.4
 - 10.5.12.1. Le mot « manipuler » n'empêche pas les compétiteurs d'entrer dans une *Safety Area* avec des chargeurs ou des *Speed loaders* garnis de munitions sur leurs ceintures, dans leurs poches ou leurs sacs de tir, pourvu que les compétiteurs n'ôtent pas physiquement les chargeurs ou *Speed-loaders* garnis de leurs dispositifs de rétention ou de stockage pendant qu'ils sont dans la *Safety Area*.
- 10.5.13. Avoir une arme chargée autrement que lorsque spécifiquement autorisé par un *Range Officer*.
- 10.5.14. Récupérer une arme tombée. Une arme tombée à terre doit toujours être récupérée par un *Range Officer* qui, après avoir vérifié et/ou éclairé l'arme, la place directement dans la valisette, la sacoche ou le holster du compétiteur. Faire tomber une arme vide ou en causer la chute en dehors d'un parcours de tir n'est pas une infraction, toutefois le compétiteur qui récupère une arme tombée sera l'objet d'une disqualification.
- 10.5.15. Utiliser des cartouches interdites et/ou dangereuses (voir Règles 5.5.4, 5.5.5 et 5.5.6), et/ou utiliser une arme interdite (voir Règles 5.1.10 et 5.1.11).

10.6 Disqualification – Conduite Antisportive

- 10.6.1. Les compétiteurs dont la conduite sera jugée antisportive par un *Range Officer* seront disqualifiés. Les exemples incluent, sans exclusivité, la tricherie, malhonnêteté, le refus de se conformer aux directives raisonnables d'un Officiel du Match, ou tout comportement susceptible de jeter le discrédit sur la discipline. Le *Range Master* doit être averti aussi vite que possible.
- 10.6.2. Un compétiteur qu'un *Range Officer* juge avoir intentionnellement ôté ou causé la perte de ses protections oculaires ou auditives dans le but de gagner un *Reshoot* ou un avantage sera disqualifié.
- 10.6.3. Les autres personnes peuvent être expulsées du stand pour une conduite qu'un *Range Officer* juge inacceptable. Les exemples incluent, sans exclusivité, le refus de se conformer aux directives raisonnables d'un Officiel du Match, interférer avec les opérations d'un parcours de tir et/ou d'une tentative d'un compétiteur sur un parcours, et tout autre comportement susceptible de jeter le discrédit sur la discipline.

10.7 Disqualification – Substances Interdites

- 10.7.1. Toutes les personnes sont tenues d'être en pleine possession de leurs capacités mentales et physiques lors des matchs IPSC.
- 10.7.2. L'IPSC considère l'abus de substances alcoolisées, de médicaments non-prescrits et non-essentiels et l'usage de drogues illégales ou améliorant les performances, sans tenir compte de la manière dont ils sont pris ou administrés, comme étant un grave délit.
- 10.7.3. Excepté lorsqu'utilisé dans un but médical, les compétiteurs et officiels d'un match ne doivent être affectés par aucune drogue (incluant l'alcool) d'aucune sorte pendant le match. Toute personne qui, selon l'opinion du *Range Master*, est visiblement sous l'emprise de n'importe quelle substance décrite au présent, sera disqualifiée du match et pourra se voir priée de quitter le stand.
- 10.7.4. L'IPSC se réserve le droit d'interdire toute substance à titre général ou spécifique et d'introduire des tests de détection de ces substances à tout moment (voir les Règles IPSC anti-dopage séparées).

CHAPITRE 11: Arbitrage et Interprétation des Règles

11.1 Principes Généraux

- 11.1.1. Administration - Des litiges occasionnels sont inévitables dans toute activité compétitive régie par des règles. Il est reconnu qu'aux niveaux de match les plus importants l'enjeu est plus significatif pour chaque compétiteur. Toutefois, une administration et une planification efficace du match préviendront la plupart sinon tous les litiges.
- 11.1.2. Accès - Les appels peuvent être soumis à arbitrage en accord avec les règles suivantes pour tout problème, excepté lorsque spécifiquement empêché par une autre règle. Les appels interjetés en suite d'une disqualification pour une infraction de sécurité ne seront acceptés que pour déterminer si des circonstances exceptionnelles justifient ou non de reconsidérer la disqualification. Toutefois, la commission de l'infraction telle que décrite par l'Officiel du Match n'est pas susceptible d'appel.
- 11.1.3. Appels - Le *Range Officer* rend initialement ses décisions. Si l'appelant est en désaccord avec une décision, le *Chief Range Officer* pour le *Stage* ou la zone considérée doit être consulté pour statuer. Si le désaccord persiste, le *Range Master* doit statuer.
- 11.1.4. Appel devant le comité - Lorsqu'un appelant reste en désaccord avec la décision il peut en appeler au comité d'arbitrage en soumettant un appel au premier chef.
- 11.1.5. Conservation des preuves - Un appelant est requis d'informer le *Range Master* de son souhait de présenter son appel au Comité d'Arbitrage et peut demander que les Officiels conservent tout document afférent et autres preuves dans l'attente de l'audition. Les enregistrements audio et/ou vidéo ne seront pas admis comme preuve.
- 11.1.6. Préparation de l'appel - L'appelant est responsable de la préparation et la remise de la requête écrite, avec le montant approprié. Les deux éléments doivent être soumis au *Range Master* dans le délai imparti.
- 11.1.7. Responsabilité des Officiels du Match - Tout Officiel du Match recevant une requête en arbitrage doit, sans délai, informer le *Range Master* et noter les identités de tout témoin et Officiel impliqué et donner ces informations au *Range Master*.
- 11.1.8. Responsabilité du *Match Director* - Lors de la réception d'un appel via le *Range Master*, le *Match Director* doit convoquer le Comité d'Arbitrage en un lieu privatif aussi vite que possible.
- 11.1.9. Responsabilité du Comité d'Arbitrage - Le Comité d'Arbitrage est tenu d'observer et d'appliquer les Règles IPSC en vigueur et de rendre une décision conforme à ces Règles. Lorsque les règles requièrent une interprétation ou lorsqu'un incident n'est pas spécifiquement envisagé par celles-ci, le Comité d'Arbitrage usera de son jugement le plus approprié dans l'esprit des règles.

11.2 Composition du Comité

11.2.1. Match Level III ou de niveau supérieur

La composition du Comité d'Arbitrage sera sujette aux règles suivantes:

11.2.1.1. Le Président de l'IPSC, ou son délégué, ou un Officiel de Match certifié agréé (dans cet ordre) par le *Match Director* officiera en tant que Président du Comité sans voix.

11.2.1.2. Trois arbitres seront agréés par le Président de l'IPSC, ou son délégué, ou par le *Match Director* (dans cet ordre), avec une voix chacun.

11.2.1.3. Lorsque c'est possible les Arbitres devraient être des compétiteurs du match et devraient être des Officiels de Match certifiés.

11.2.1.4. En aucune circonstance le Président ou tout autre membre du Comité d'Arbitrage ne doivent avoir participé à la décision initiale et aux appels en découlant ayant conduit à l'arbitrage.

11.2.2. Match Level I et II - le *Match Director* peut agréer un Comité d'Arbitrage de trois personnes expérimentées qui ne font pas partie de l'appel et qui n'ont pas de conflit d'intérêt direct dans l'issue de l'appel. Les Arbitres devraient être des Officiels de Match dans la mesure du possible. Tous les membres du Comité voteront. L'Officiel de Match le plus expérimenté, ou la personne la plus expérimentée s'il n'y a aucun Officiel de Match, sera le Président.

11.3 Délais et déroulement

- 11.3.1. Délai pour appeler en Arbitrage - L'appel écrit en Arbitrage doit être présenté au *Range Master* sur le formulaire approprié, accompagné du droit applicable, dans l'heure du fait générateur tel qu'enregistré par les Officiels du Match. L'échec à respecter ce délai rendra l'appel invalide, et aucune action ultérieure ne sera recevable. Le *Range Master* doit, sur le formulaire d'appel, inscrire immédiatement le jour et l'heure auquel il reçoit l'appel.
- 11.3.2. Délai imparti pour la décision - Le Comité doit rendre sa décision dans les 24 heures suivant la requête en arbitrage ou avant que les résultats n'aient été déclarés définitifs par le *Match Director*, au premier des termes échu. Si le Comité ne parvient pas à rendre sa décision dans le délai imparti, l'appelant au premier chef comme l'appelant tierce partie (voir la Règle 11.7.1) seront automatiquement victorieux, leur paiement leur sera restitué.

11.4 Frais

- 11.4.1. Montant - Pour les Match *Level III* ou supérieur, le Droit exigible pour que l'appelant puisse interjeter appel en Arbitrage sera de \$100 USD ou l'équivalent du droit d'engagement individuel maximum du match (même si inférieur), dans la monnaie locale. Le Droit exigible pour l'appel dans les autres matchs peut être fixé par les Organisateurs du Match, mais ne doit pas excéder \$100 USD ou l'équivalent en monnaie locale. Un appel interjeté par le *Range Master* à l'égard d'un problème du match ne générera pas de Droit exigible.
- 11.4.2. Remboursement - Si la décision du Comité est de donner raison à l'appel, le Droit payé sera remboursé. Si la décision du Comité est de rejeter l'appel, le Droit payé et la décision doivent être transmis à l'Institut Régional ou National des Officiels (*RROI* ou *NROI*) dans le cas des matchs *Level I* et *II*, et à l'Association Internationale des *Range Officers (IROA)* dans le cas des matchs *Level III* ou supérieurs.

11.5 Règles de Procédure

- 11.5.1. Responsabilité du Comité et procédure - Le Comité étudiera l'appel écrit et conservera au nom des organisateurs les fonds versés par l'appelant jusqu'à ce qu'une décision soit prise.
- 11.5.2. Soumission - Le Comité peut requérir de l'appelant qu'il donne personnellement plus de détails dans sa soumission et peut le questionner sur tout point pertinent de l'appel.
- 11.5.3. Audition - L'appelant peut être prié de se retirer lorsque le Comité entend des preuves supplémentaires.
- 11.5.4. Témoins - Le Comité peut entendre des Officiels du Match de même que tous autres témoins impliqués dans l'appel. Le Comité examinera toute preuve présentée.
- 11.5.5. Questions - Le Comité peut interroger les témoins et les Officiels sur tout point pertinent de l'appel.
- 11.5.6. Opinions - Les membres du Comité s'abstiendront d'exprimer toute opinion ou verdict lors de l'étude d'un appel.
- 11.5.7. Inspection de zone - Le Comité peut inspecter tout stand ou toute zone relative à l'appel et requérir toute personne ou tout Officiel qu'il estime utile au processus de les accompagner.
- 11.5.8. Influence indue - Toute personne qui tente d'influencer les membres du Comité en tout autre sens que la transmission des preuves peut être sujette à une action disciplinaire à la discrétion du Comité d'Arbitrage.
- 11.5.9. Délibération - Lorsque le Comité est convaincu qu'il est en possession de toutes les informations et preuves pertinentes pour l'appel, il délibère à huis clos et rend sa décision au vote majoritaire.

11.6 Verdict et action consécutive

- 11.6.1. Décision du Comité - Lorsqu'une décision est prise par le Comité, celui-ci somme l'appelant, l'Officiel et le *Range Master* d'être présents à son énoncé.
- 11.6.2. Mise en œuvre de la décision - Il est de la responsabilité du *Range Master* de mettre en œuvre la décision du Comité. Le *Range Master* affichera la décision en un lieu visible de tous les compétiteurs. La décision n'est pas rétroactive et n'impactera aucun événement préalable à celle-ci.

11.6.3. Décision en dernier ressort - La décision du Comité est définitive et ne peut faire l'objet d'un appel sauf à ce que, selon l'opinion du *Range Master*, de nouvelles preuves reçues après la décision, mais avant que les résultats n'aient été déclarés finaux par le *Match Director*, ne justifient un réexamen.

11.6.4. Archives - Les décisions du Comité d'Arbitrage seront enregistrées et créeront un précédent pour tout incident similaire ultérieur durant ce match.

11.7 **Appel d'un tiers**

11.7.1. Les appels peuvent aussi être interjetés par les autres personnes sur la base d'un appel de « tierce personne ». Dans de tels cas, toutes les dispositions de ce Chapitre demeureront en vigueur.

11.8 **Interprétation des Règles**

11.8.1. L'interprétation de ces règles et règlements est de la responsabilité du Conseil Exécutif de l'IPSC.

11.8.2. Les personnes recherchant une clarification de toute règle sont priées de poser leurs questions par écrit, que ce soit par télécopie, lettre ou courriel, au Quartier Général de l'IPSC.

11.8.3. Toutes les interprétations de règle publiées sur le site internet de l'IPSC formeront précédent et s'appliqueront dans tous les matchs homologués par l'IPSC débutant après un délai de 7 jours à compter de leur publication. Ces interprétations seront toutes sujettes à ratifications ou modification lors de l'Assemblée IPSC suivante.

CHAPITRE 12: Problèmes Divers

12.1 Annexes

Toutes les annexes incluses au présent sont des parties intégrales de ces règles.

12.2 Langue

L'anglais est la langue officielle des Règles IPSC. Si des divergences se font jour entre la version en langue anglaise de ces règles et les versions présentées dans d'autres langues, la version anglaise prévaudra.

12.3 Avertissements

Les compétiteurs et toutes les personnes fréquentant un match IPSC sont pleinement, uniquement et personnellement responsables de s'assurer que tous les équipements qu'ils apportent sur le match sont totalement conformes avec toutes les lois applicables à la région géographique ou politique où le match est organisé. Ni l'IPSC, ni tout agent de l'IPSC, ni toute organisation affiliée à l'IPSC, pas plus que tout agent d'une organisation affiliée à l'IPSC n'acceptent quelque responsabilité que ce soit à cet égard, ni à l'égard de toute perte, dommage, accident, blessure ou décès supporté par toute personne ou entité résultant d'un usage légal ou illégal de tout équipement de ce type.

12.4 Genre

Les références faites aux présentes règles au genre masculin (*ie* « il », « son », « lui ») sont réputées inclure le genre féminin (*ie* « elle », « sa »).

12.5 Glossaire

Tout au long des présentes règles, les définitions suivantes s'appliquent:

Adaptable	Elément non manufacturé par l' <i>OFM</i> , et/ou portant des marques d'identification d'un <i>OFM</i> différent.
Visée / Viser	Aligner le canon d'une arme à feu vers les cibles
Équipement afférent	Chargeurs, <i>Speed loaders</i> et/ou leurs dispositifs respectifs de rétention (inclus les aimants).
Tentative d'un <i>COF</i>	Période comprise entre la délivrance du signal de départ et l'instant où le compétiteur indique qu'il a fini de tirer, en réponse à la Règle 8.3.6
Structure	Structure de sable, de terre ou autre matériau, érigée pour recevoir les balles et/ou séparer une alvéole et/ou un <i>COF</i> de l'autre.
Balle	Projectile d'une cartouche destiné à toucher une cible.
Calibre	Diamètre d'une balle mesuré en millimètres (ou en millème de pouce).
Étui	Corps principal d'une cartouche, qui contient les composants.
Drapeau de sécurité de chambre	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 chamberée et doit, lorsque mis en place, empêcher qu'une cartouche ne puisse être chamberée. Le drapeau de sécurité doit comporter un onglet ou un ruban faisant clairement saillie de l'arme.
Compensateur	Dispositif monté sur la bouche du canon pour contrer le relèvement (habituellement en dispersant les gaz)
Détonation	Mise à feu de l'amorce d'une cartouche, autrement que par l'action d'un percuteur, suite à laquelle la balle ne passe pas par le canon (par exemple lorsque la glissière est amenée à l'arrière manuellement et qu'une cartouche saute).
Décharge	Voir Tir, coup de feu.
Fond de stand	La zone générale d'un <i>Stage</i> , d'une alvéole ou d'un stand, vers laquelle la bouche du canon d'une arme à feu peut être pointée en sécurité pendant un parcours de tir et/ou où les balles sont destinées ou censées arriver.
Dégainé (dégainer)	Action de sortir l'arme de son holster. Un dégainé est réputé avoir pris fin lorsque l'arme a quitté entièrement le holster.
Tir à sec	Activation de la queue de détente et/ou cycle d'une arme totalement vide de munitions.
Munition inerte	Inclut les cartouches de manipulation ou d'entraînement, à blanc, les douilles amortissantes et les étuis vides.
Engager	Tirer un coup de feu vers une cible. Tirer en direction d'une cible mais la manquer n'est pas un défaut d'engagement. Le dysfonctionnement d'une arme à feu ou d'une cartouche qui empêche qu'un coup de feu soit tiré est réputé être un défaut d'engagement.
Face à l'entrée de stand	Le visage, la poitrine et les orteils du tireur font tous face à l'entrée de stand.

Faux départ	Début d'une tentative d'un COF préalablement au « Signal de Départ » (voir Règle 8.3.4).
Grain	Unité de mesure commune utilisée à l'égard du poids d'une balle (1 grain = 0,0648 grammes).
Holster	Dispositif de rétention d'une arme de poing, porté sur la ceinture d'un compétiteur.
Chargée	Arme à feu contenant une cartouche réelle ou inerte dans la chambre ou le barillet, ou contenant une cartouche réelle ou inerte dans un chargeur inséré ou dans le magasin.
Chargement	Insertion d'une munition dans une arme en réponse à l'ordre <i>Load And Make Ready</i> . Le chargement débute aussitôt que le compétiteur prend une cartouche, un chargeur ou un <i>Speed loader</i> et prend fin avec l'arme au holster en sécurité et ses mains ôtées de l'arme. Pour une condition de départ chambre vide, le chargement prend fin lorsque le chargeur est entièrement inséré (ou le barillet entièrement fermé).
Emplacement	Un lieu géographique à l'intérieur d'un parcours de tir.
Personnel de Match (<i>Match Personnel</i>)	Personnes qui ont une responsabilité ou une fonction officielle dans un match, mais qui ne sont pas nécessairement qualifiés ou qui n'agissent pas nécessairement en qualité d'Officiel de Match.
Peut	Entièrement optionnel.
Doit	Obligatoire.
<i>No-shoot(s)</i>	Cible qui inflige des pénalités lorsque touchée.
Non applicable	La Règle ou l'obligation ne s'applique pas à la discipline spécifique, à la Division ou au <i>Level</i> du match.
OFM	Manufacturier Originel d'Arme à feu
Amorce	Élément d'une cartouche qui déclenche la détonation ou le coup de feu.
Accessoires	Éléments, autres que des cibles ou des lignes de faute, utilisés dans la création, la mise en œuvre et la décoration d'un <i>COF</i> .
Prototype	Arme à feu en configuration qui n'est pas produite en masse et/ou non disponible pour le grand public.
Région	Pays ou autre aire géographique reconnue par l'IPSC.
<i>Regional Director</i>	Personne reconnue par l'IPSC pour représenter une Région.
Rechargement	Remplacement d'un chargeur déjà inséré dans une arme à feu à l'aide d'un autre chargeur, ou insertion de munitions supplémentaires dans une arme alors que le compétiteur est en train de réaliser une tentative sur un parcours de tir. Le rechargement débute lorsque le bouton poussoir de verrou de chargeur (ou de barillet) est activé, et prend fin lorsque la main est libre du chargeur nouvellement inséré (ou lorsque le barillet est entièrement fermé). Exception : tirer en sécurité la cartouche chambrée sur une cible avant l'insertion du chargeur de rechange.
<i>Reshoot</i>	Tentative ultérieure d'un compétiteur dans un parcours de tir, autorisée préalablement par un <i>Range Officer</i> ou un Comité d'Arbitrage.
Cartouche	Munition utilisée dans une arme de poing ou un fusil.
Position de tir	Disposition physique du corps d'une personne (par exemple debout, assis, à genoux ou couché).
Tir, coup de feu	Balle qui passe intégralement à travers le canon d'une arme à feu.
Devrait	Optionnel mais fortement recommandé.
Prise de visée	Viser une cible sans tirer effectivement dessus.
Cartouche d'entraînement <i>(Snap cap)</i>	(Aussi dénommée <i>Spring cap</i>) Type de munition inerte.
Cartouche <i>(Squib)</i>	faible Tout élément d'une cartouche logé dans le canon d'une arme et/ou balle qui sort du canon avec une vitesse extrêmement faible.
Posture	Disposition physique des membres d'une personne (par exemple mains le long du corps, bras croisés etc.).
Position de départ	Emplacement, position et posture prescrits par le <i>COF</i> préalablement au signal de départ (voir Règle 8.3.4).
Main forte	Main que la personne utilise initialement pour prendre une arme en main au dégainé du holster lié à sa ceinture (la main faible est donc l'autre main). Les compétiteurs n'ayant qu'une main peuvent utiliser celle-ci pour les <i>Stages</i> main forte et main faible, il sont soumis à la Règle 10.2.10.
Balayage	Pointer la bouche du canon d'une arme à feu vers toute partie du corps de toute personne lors d'un parcours de tir pendant qu'une arme de poing est tenue ou touchée alors qu'elle n'est pas rengainée en sécurité, ou pendant qu'une arme longue est tenue alors qu'une drapeau de sécurité de chambre n'est pas inséré (voir la Règle 10.5.5).
Cible(s)	Terme qui inclut à la fois les cibles tirables et les <i>No-shoot</i> à moins qu'une Règle (par exemple 4.1.3) ne les différencie.
Positionnement de cibles	Groupe de cibles qui ne peut être vu que d'un seul emplacement ou une seule vue.
Plate-forme d'arrimage	Holster dont la partie inférieure est sécurisée à la jambe du compétiteur par une sangle ou un autre moyen.
Déchargée	Arme à feu totalement vide de toute munition réelle ou inerte dans sa chambre et/ou dans un chargeur inséré ou dans le magasin.

Déchargement	Enlever les munitions d'une arme lorsque le compétiteur a terminé sa tentative sur un <i>COF</i> ou tel qu'ordonné par ailleurs par un officiel du stand. Le déchargement débute aussitôt que le bouton-poussoir de verrou de chargeur (ou de barillet) est activé, et prend fin lorsque l'arme est vide de munitions. A noter qu'un compétiteur qui, après avoir pressé le bouton-poussoir de verrou de chargeur (ou de barillet) en réponse à l'ordre donné dans la Règle 8.3.6, tire la cartouche chargée en sécurité sur une cible et/ou réintroduit des munitions, est réputé avoir terminé le processus de déchargement et repris le tir.
Pas de tir	Aire générale d'un <i>Stage</i> , d'une alvéole ou d'un stand de tir, en arrière de l'angle maximum de tir sécurisé par défaut (voir la Règle 2.1.2), vers laquelle la bouche du canon d'une arme à feu ne doit pas pointer pendant un parcours de tir (exception : voir la Règle 10.5.6).
Vue	Point de vue disponible en un emplacement (par exemple l'un des ouvrants, un côté d'une barricade etc.).
Devra	Obligatoire

12.6 Mesures

Dans les présentes règles, lorsque des mesures sont exprimées, celles mises entre parenthèses ne sont délivrées qu'à titre d'information.

ANNEXE A1 : Niveaux de Match IPSC

Entrée: R = Recommandée, M= Obligatoire

	<i>Level I</i>	<i>Level II</i>	<i>Level III</i>	<i>Level IV</i>	<i>Level V</i>
1. Doit suivre la dernière édition des Règles IPSC	M	M	M	M	M
2. Les compétiteurs doivent être des membres individuels de leur Région IPSC de résidence (Section 6.5)	R	M	M	M	M
3. <i>Match Director</i>	M	M	M	M	M
4. <i>Range Master</i> (Réel ou désigné)	M	M	M	M	M
5. <i>Range Master</i> approuvé par le Directeur Régional	R	R	M	R	R
6. <i>Range Master</i> approuvé par le Conseil Exécutif de l'IPSC				M	M
7. Un <i>Chief Range Officer</i> par aire	R	R	R	M	M
8. Un Officiel <i>NROI</i> par <i>Stage</i>	R	R	M	M	M
9. Un Officiel <i>IROA</i> par <i>Stage</i>			R	M	M
10. Arbitre chargé des Statistiques <i>IROA</i>			R	M	M
11. Une équipe de stand (restauration de cible) tous les 6 impacts	R	R	R	R	R
12. Approbation des <i>COF</i> par le Directeur Régional	R	R	M		
13. Approbation des <i>COF</i> par le Comité IPSC			M	M	M
14. Homologation de l'IPSC (voir ci-dessous)			M	M	M
15. Chronographe		R	R	M	M
16. Enregistrement auprès de l'IPSC trois mois à l'avance			M		
17. Approbation de l'assemblée IPSC sur un cycle triennal				M	M
18. Inclusion dans le calendrier des matchs IPSC			M	M	M
19. Rapport à l' <i>IROA</i> à l'issue du Match			M	M	M
20. Nombre minimum recommandé de cartouches					
Arme de poing	40	80	150	300	450
Fusil semi-automatique	40	80	150	200	250
Fusil de chasse	40	80	150	200	250
21. Nombre de <i>Stages</i>					
Arme de poing	-	-	-	24	30
Nombre minimum recommandé de <i>Stages</i>					
Arme de poing	3	6	12	-	-
Fusil semi-automatique (voir la Règle 1.2.1)	3	6	12	24	30
Fusil de chasse	3	6	12	24	30
22. Nombre minimum recommandé de compétiteurs					
Arme de poing	10	50	120	200	300
Fusil semi-automatique (voir la Règle 1.2.1)	10	50	120	200	300
Fusil de chasse	10	50	120	200	300
23. Coefficient du match	1	2	3	4	5

24 L'agrément international des matchs de *Level I* et *Level II* n'est pas requis. Toutefois chaque Directeur Régional a le droit d'établir ses propres critères et procédures d'homologation de tels matchs organisés dans sa Région.

ANNEXE A2 : Reconnaissance de l'IPSC

Préalablement au commencement d'un match, les organisateurs doivent spécifier quelles Divisions seront reconnues.

A moins que cela ne soit spécifié par ailleurs, les matchs homologués par l'IPSC reconnaîtront les Divisions et les Catégories sur la base du nombre de compétiteurs enregistrés qui concourent effectivement, y compris les compétiteurs disqualifiés au cours du match (par exemple si une division d'un match *Level III* comprend 10 compétiteurs, mais qu'un ou plus sont disqualifiés pendant le match, la Division continuera à être reconnue), selon les critères suivants:

1. Divisions

<i>Level I et II</i>	5 compétiteurs minimum par Division (Recommandé).
<i>Level III</i>	10 compétiteurs minimum par Division (Imposé).
<i>Level IV & V</i>	20 compétiteurs minimum par Division (Imposé).

2. Catégories

Le statut de Division doit être effectif avant que les Catégories ne soient reconnues.

Match de tout <i>Level</i>	5 compétiteurs minimum par Catégorie par Division (voir la liste approuvée ci-dessous)
----------------------------------	--

3. Catégories Individuelles:

Les Catégories approuvées pour la reconnaissance individuelle sont les suivantes:

- (a) *Lady*..... Compétiteurs du genre féminin
- (b) *Junior*..... Compétiteurs âgés de moins de 21 ans au premier jour du match
- (c) *Senior*..... Compétiteurs âgés de plus de 50 ans au premier jour du match
- (d) *Super Senior*..... Compétiteurs âgés de plus de 60 ans au premier jour du match. Un *Super Senior* a le choix de tirer en catégorie *Senior*, mais pas dans les deux. S'il n'y a pas assez de compétiteurs pour que la catégorie *Super senior* soit reconnue, tous les compétiteurs enregistrés dans cette Catégorie seront automatiquement reversés en Catégorie *Senior*.

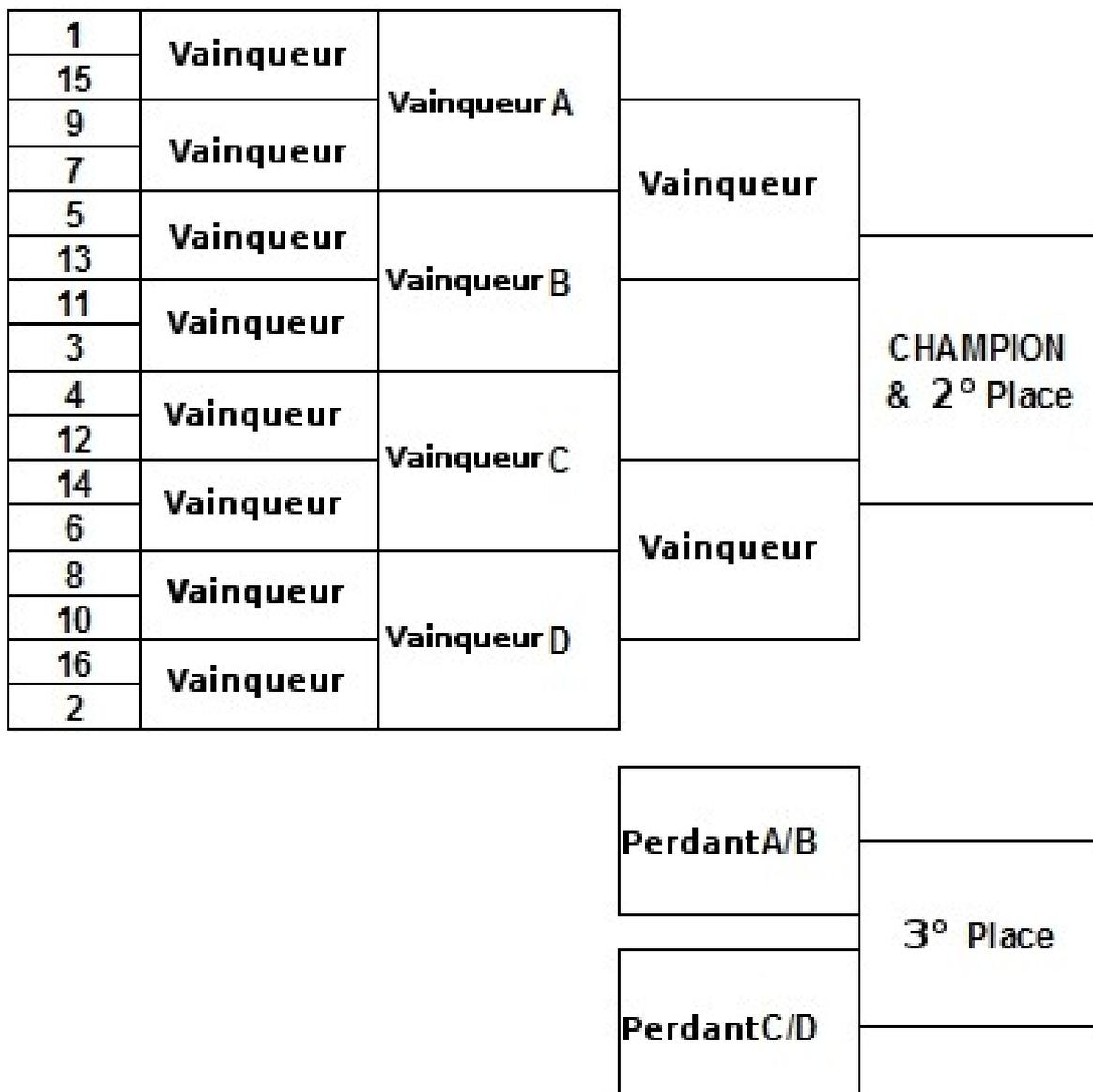
4. Catégories d'Equipes:

Les matchs IPSC peuvent reconnaître pour les récompenses par équipe:

- (a) Équipes Régionales par Division
- (b) Équipes Régionales par Division pour la Catégorie *Lady*
- (c) Équipes Régionales par Division pour la Catégorie *Junior*
- (d) Équipes Régionales par Division pour la Catégorie *Senior*
- (e) Équipes Régionales par Division pour la Catégorie *Super Senior*

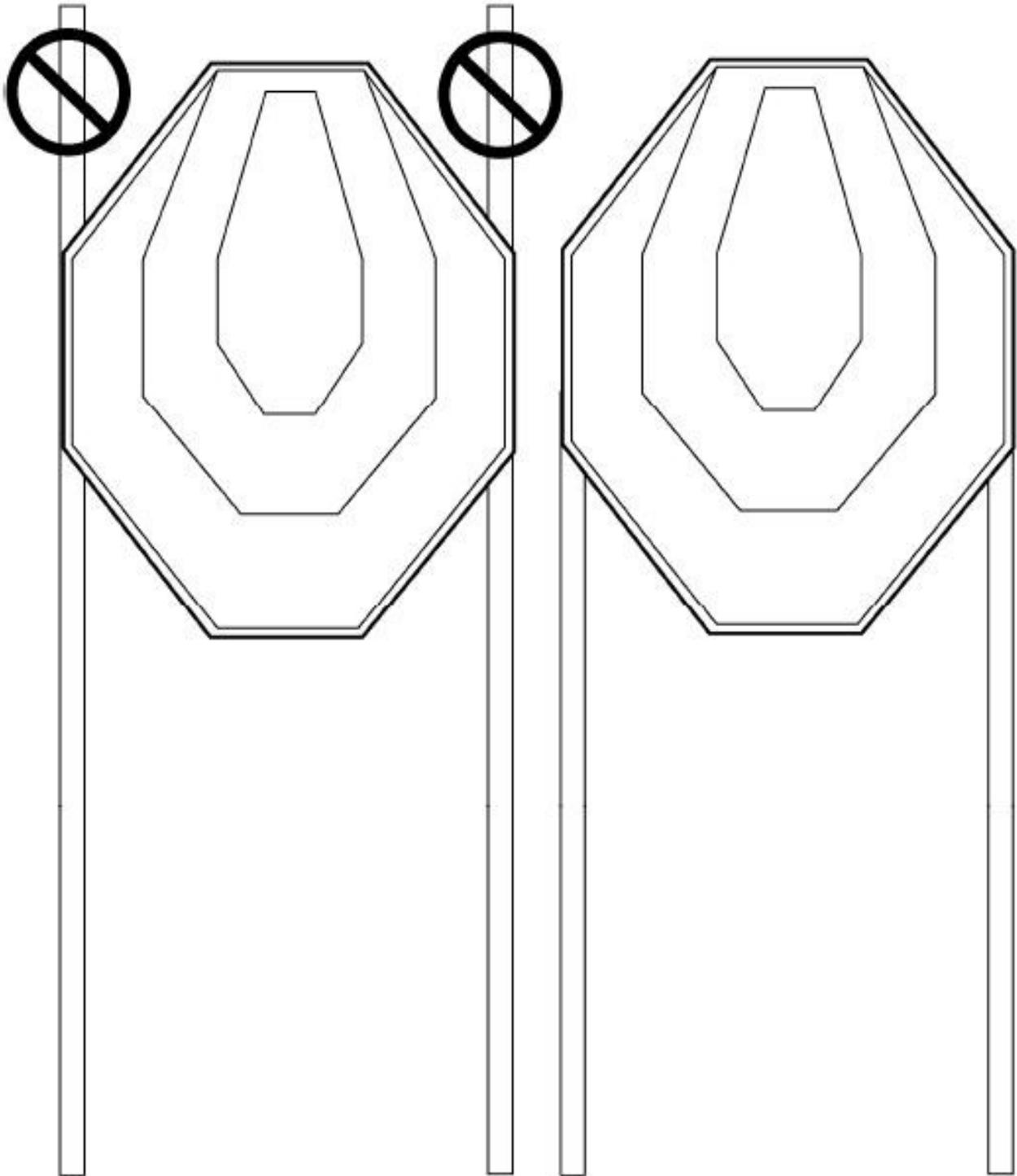
ANNEXE A3 : Table d'élimination en *Shoot-off* (barrages)

Top 16	Quart de finale	Demi-finale	Finale	Récompenses
(élimination simple)			(Meilleur des trois)	



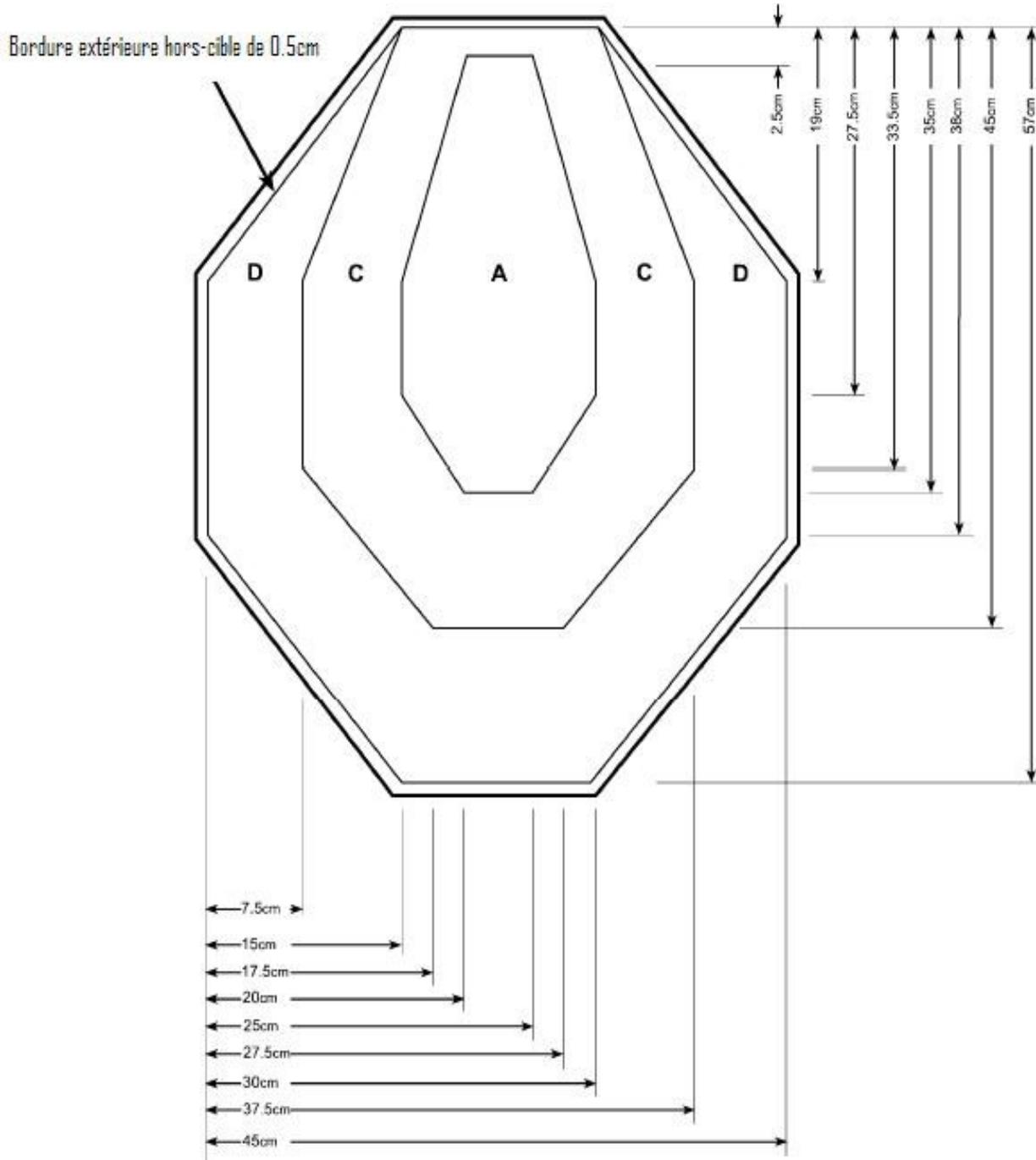
ANNEXE A4 : Ratios de *Stage* approuvés

Stages	Short	Medium	Long
12	6	4	2
13	7	4	2
13	6	5	2
14	7	5	2
14	8	4	2
14	6	6	2
15	8	5	2
15	7	6	2
16	8	6	2
16	9	5	2
17	9	6	2
18	9	6	3
19	10	6	3
19	9	7	3
20	10	7	3
20	11	6	3
20	9	8	3
21	11	7	3
21	10	8	3
22	11	8	3
22	12	7	3
23	12	8	3
24	12	8	4
25	13	8	4
25	12	9	4
26	13	9	4
26	14	8	4
26	12	10	4
27	14	9	4
27	13	10	4
28	14	10	4
28	15	9	4
29	15	10	4
30	15	10	5



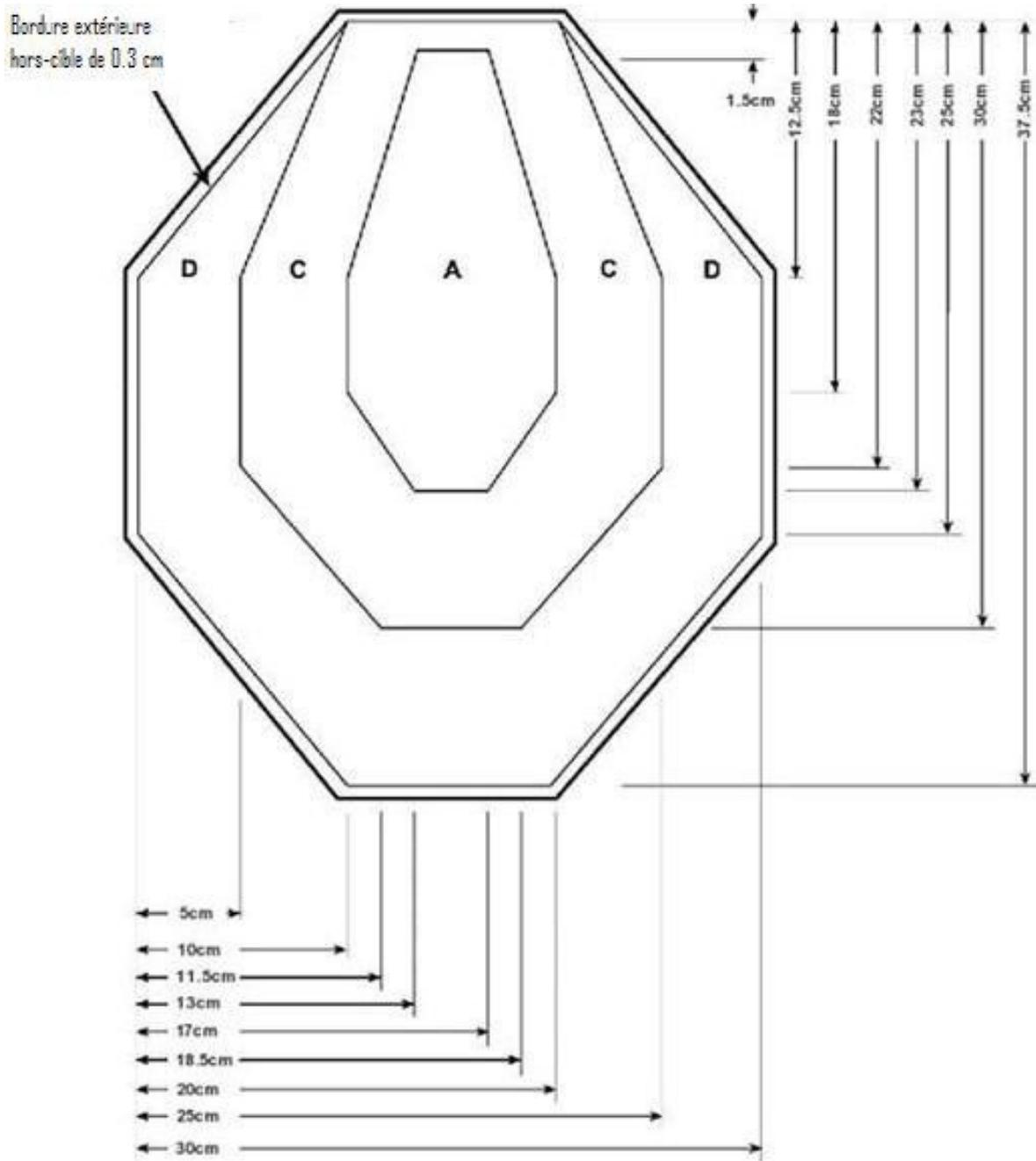
La découpe du haut des tasseaux donne une meilleure apparence visuelle.

ANNEXE B2 : Cible IPSC



Points		
Majeur	Zone	Mineur
5	A	5
4	C	3
2	D	1

ANNEXE B3 : Mini Cible IPSC



Points		
Majeur	Zone	Mineur
5	A	5
4	C	3
2	D	1

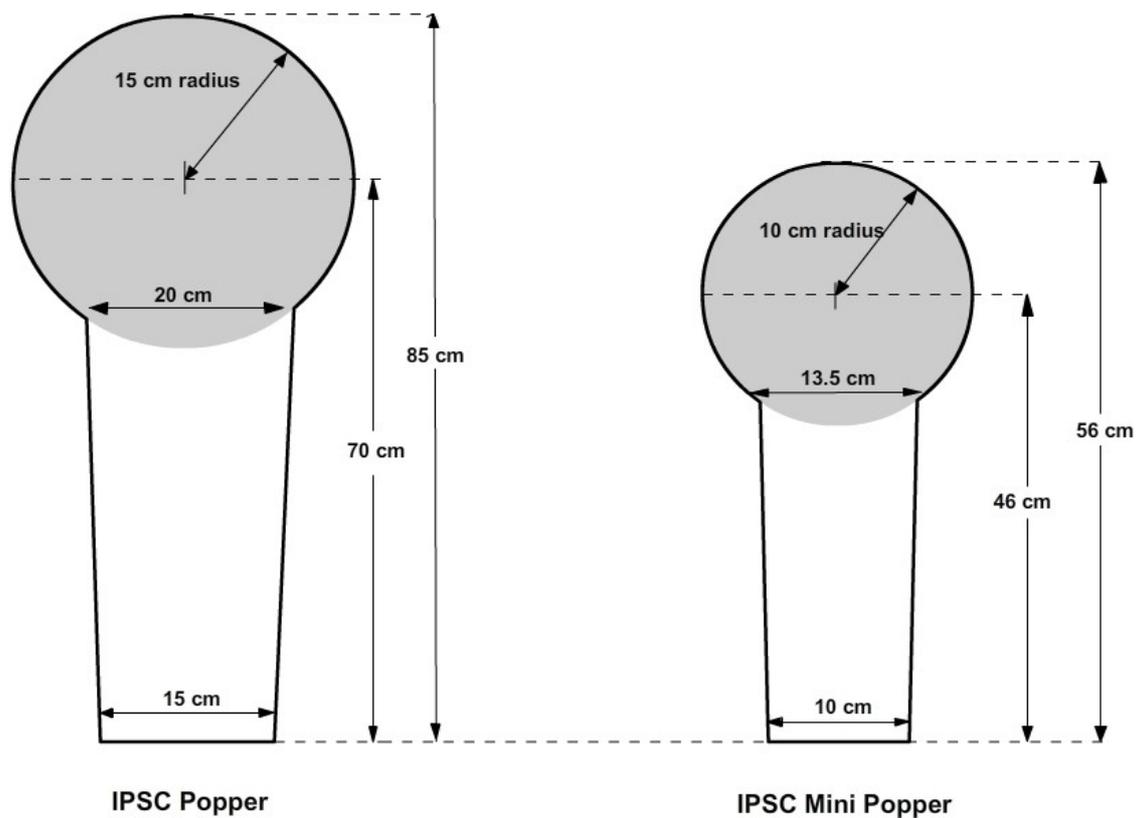
ANNEXE C1 : Étalonnage des *Poppers* IPSC

1. Le Range Master doit désigner une dotation spécifique de munitions et une ou plusieurs armes pour servir d'outils de calibrage par les Officiels qu'il désigne en qualité de responsables de l'étalonnage.
2. Préalablement au commencement du match, le facteur de puissance de la munition de doit être mesuré selon la procédure spécifiée à la Règle 5.6.3, excepté que seuls 4 cartouches sont requises par arme à feu d'étalonnage. La munition d'étalonnage, testée avec chaque arme à feu désignée, doit obtenir un facteur de puissance entre 120 et 125 pour être agréée.
3. Une fois que la dotation de munitions et les armes désignées on été testées et approuvées par le *Range Master*, elles ne peuvent pas l'objet de contestation par les compétiteurs.
4. Le *Range Master* doit organiser l'étalonnage de chaque *popper* préalablement au début du match, et chaque fois que nécessaire pendant le match.
5. Pour l'étalonnage initial, chaque popper doit être réglé pour tomber lorsque touché dans la zone d'étalonnage avec un seul tir au moyen d'une arme à feu désignée avec une munition d'étalonnage. Le tir doit être effectué à l'emplacement le plus éloigné à partir duquel au moins une portion de la zone d'étalonnage du popper à calibrer est visible par les compétiteurs. Les zones d'étalonnage sont indiquées dans les diagrammes des pages suivantes.
6. Si, lors d'un parcours de tir, un popper ne chute pas lorsque touché, un compétiteur a trois alternatives:
 - (a) Le popper est engagé à nouveau jusqu'à ce qu'il tombe. Dans ce cas, aucune action supplémentaire n'est requise et le parcours de tir est comptabilisé « comme réalisé ».
 - (b) Le popper est laissé debout mais le compétiteur ne conteste pas l'étalonnage. Dans ce cas, aucune action supplémentaire n'est requise et le parcours de tir est comptabilisé « comme réalisé », avec le popper en question repris comme *Miss*.
 - (c) Le popper est laissé debout et le compétiteur conteste l'étalonnage. Dans ce cas, le popper et les environs de la zone sur laquelle il est installé ne doivent pas être touchés ou subir d'interférences de la part de personne. Si un Officiel du Match enfreint cette règle, le compétiteur doit tirer à nouveau le parcours. Si le compétiteur ou toute autre personne viole cette règle, le popper est comptabilisé comme *Miss* et le reste du parcours de tir est comptabilisé « comme réalisé ».
 - (d) Si le popper tombe pour toute autre raison (par exemple l'action du vent), avant d'avoir pu être calibré, un *Reshoot* doit être ordonné.
7. En l'absence de toute interférence, un responsable d'étalonnage doit réaliser un test d'étalonnage du popper en cause (lorsque nécessaire selon le 6(c) ci dessus), à partir de l'emplacement le plus exact possible à partir duquel le compétiteur a engagé le popper, et les points suivants s'appliqueront:
 - (a) Si le premier coup tiré par le responsable d'étalonnage touche la zone d'étalonnage ou en dessous et que le popper tombe, celui-ci sera comptabilisé comme une *Miss*.
 - (b) Si le premier coup tiré par le responsable d'étalonnage touche la zone d'étalonnage ou en dessous et que le popper ne tombe pas, celui-ci est réputé défectueux et le compétiteur doit se voir ordonné de tirer à nouveau le parcours de tir, une fois que le popper a été recalibré.
 - (c) Si le premier coup tiré par le responsable d'étalonnage manque le popper, un autre coup doit être tiré jusqu'à ce que l'un des point 7(a) ou 7(b) se produise.
8. A noter que les gongs métalliques autorisées ne sont pas sujets à étalonnage ou contestation (voir la Règle 4.3.3.2).

ANNEXE C2 : Les *Poppers* IPSC

Arme de poing		Fusil semi-automatique /de chasse
5 points	Valeur mineur/majeur	5 ou 10 points (Règle 9.4.1.1 & 9.4.1.2)
Moins 10 points	Pénalités Miss/No-shoot	Moins 10 points

La zone d'étalonnage pour chaque *popper* est indiquée par la zone grisée.



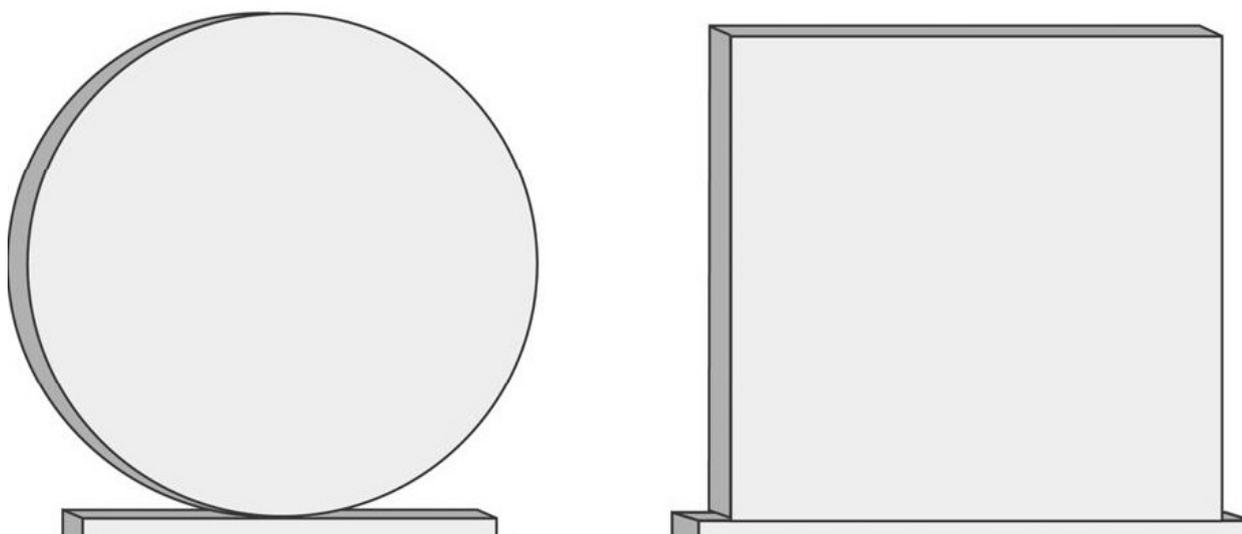
Tolérance +/- 0,5 cm

Les cibles et *No-shoot* métalliques qui peuvent tomber sur la tranche ou sur le côté lorsque touchées sont expressément interdites. Les utiliser peut résulter en un retrait de l'agrément IPSC (voir la Règle 4.3.1.1).

ANNEXE C3 : Gongs Métalliques IPSC

Arme de poing			Fusil semi-automatique/de chasse	
5 points		Valeur mineur/majeur	5 ou 10 points (Règles 9.4.1.1 & 9.4.1.2)	
Moins 10 points		Pénalités Miss/No-shoot	Moins 10 points	
Rond	Rectangulaire	Dimensions	Rond	Rectangulaire
Ø 20 cm	15x15 cm	Minimales	Ø 15 cm	15x15 cm
Ø 30 cm	30x30 cm	Maximales	Ø 30 cm	45x30 cm

Fusil semi-automatique		
Distance de la cible	Tir de Test (Règle 2.5.3)	
75 – 100 m	Ø 15 cm	15x15 cm
101 – 200 m	Ø 20 cm	20x20 cm
201 – 300 m	Ø 30 cm	30x30 cm
Distances et tailles doivent être clairement indiquées.		



Notes Importantes de Construction

Les gongs métalliques qui peuvent tourner accidentellement sur la tranche ou de côté lorsque touchés sont expressément prohibés. Les utiliser peut conduire à un retrait de l'agrément de l'IPSC (voir la Règle 4.3.3.1).

Pour les matches à l'arme de poing les gongs devraient être placés sur du *Hard cover* ou sur un support métallique à au moins 1 m de hauteur.

RAPPORT JOURNALIER DU CHRONOGAPHE

Marque/modèle de l'arme de test:		Numéro de série de l'arme testée:			Poids de balle:			
DATE	VITESSE DU COUP DE FEU (Pieds/sec.)			VITESSE MOYENNE	FACTEUR DE PUISSANCE DE VARIATION	% VARIATION	INITIALES	
	1	2	3				CRO	RM
						N/A		

ANNEXE D1 : Division Open

1.	Facteur minimum pour être Majeur	160
2.	Facteur minimum pour être Mineur	125
3.	Poids de balle minimum	120 grains pour être Majeur
4.	Calibre minimum de balle / longueur d'étui minimum	9mm (0,354") / 19mm (0,748")
5.	Calibre minimum de balle pour être Majeur	Non
6.	Poids de détente minimum (voir Annexe E4)	Non
7.	Taille maximum d'arme	Non
8.	Longueur maximum de chargeur	170mm (voir Annexe E1)
9.	Capacité maximum de munitions	Non
10.	Éloignement maximum de l'arme et des équipements afférents du tronc	50 mm
11.	Application de la Règle 5.2.10. / de l'Annexe E2	Non
12.	Visées optiques / électroniques	Oui
13.	Compensateurs, événements, supprimeurs de son et/ou de lumière	Oui

Conditions spéciales:

14. Les munitions qui ne respectent pas le poids de balle minimum ci-dessus, mais que le chronographe classe en facteur de puissance Majeur, sont traitées comme des munitions dangereuses et doivent être retirées (voir règle 5.5.6). Si le poids de la première balle pesée dans le cadre de la Règle 5.6.3.3 ne respecte pas le poids minimum de balle requis pour le facteur de puissance Majeur, la Règle 5.6.3.6 s'applique et une seconde balle doit être pesée en tant que test final et ultime du poids de balle.

ANNEXE D2 : Division Standard

1.	Facteur minimum pour être Majeur	170
2.	Facteur minimum pour être Mineur	125
3.	Poids de balle minimum	Non
4.	Calibre minimum de balle / longueur d'étui minimum	9mm (0,354") / 19mm (0,748")
5.	Calibre minimum de balle pour être Majeur	10mm (0,40") voir ci-dessous
6.	Poids de détente minimum (voir Annexe F2)	Non
7.	Taille maximum d'arme	Oui, voir ci-dessous
8.	Longueur maximum de chargeur	Oui, voir ci-dessous
9.	Capacité maximum de munitions	Non
10.	Éloignement maximum de l'arme et des équipements afférents du tronc	50 mm (voir Règle 5.2.5)
11.	Application de la Règle 5.2.10. / de l'Annexe E2	Oui
12.	Visées optiques / électroniques	Non
13.	Compensateurs, événements, supprimeurs de son et/ou de lumière	Non, voir ci-dessous

Conditions spéciales:

14. Une arme dans sa condition prête (Voir Section 8.1), mais non-chargée et contenant un chargeur vide inséré ou son barillet vide fermé, doit intégralement tenir dans une boîte dont les dimensions internes sont 225mm x 150mm x 45mm (tolérance de +1 mm, -0mm). Noter que tous les chargeurs doivent réussir le test.
15. L'arme de poing est placée dans la boîte (et en dernier ressort sortie) par le compétiteur avec la glissière (ou le canon du revolver) parallèle au côté le plus long de la boîte. Les hausses réglables peuvent être légèrement rentrées mais la glissière doit être entièrement à l'avant et tous les autres éléments de l'arme (par exemple organes de visée pliables et/ou rabattables, leviers d'armement, repose-pouce, poignée, etc.) doivent être entièrement installés ou déployés lorsque l'arme est installée dans la boîte. De plus, les chargeurs télescopiques et/ou ceux dotés de semelle compressibles sont expressément interdits.
16. Seuls les événements de canon sont interdits. Les glissières peuvent être éventées.
17. Le 357SIG est également un calibre approuvé pour être Majeur, sous réserve de réussir le facteur de puissance minimal. Cette possibilité a été prorogée jusqu'au 31 décembre 2017.

ANNEXE D3 : Division Classic

1.	Facteur minimum pour être Majeur	170
2.	Facteur minimum pour être Mineur	125
3.	Poids de balle minimum	Non
4.	Calibre minimum de balle / longueur d'étui minimum	9mm (0,354") / 19mm (0,748")
5.	Calibre minimum de balle pour être Majeur	10mm (0,40"), voir ci-dessous
6.	Poids de détente minimum (voir Annexe F2)	Non
7.	Taille maximum d'arme	Oui, voir ci-dessous
8.	Longueur maximum de chargeur	Oui, voir ci-dessous
9.	Capacité maximum de munitions	Oui, voir ci-dessous
10.	Éloignement maximum de l'arme et des équipements afférents du tronc	50 mm (voir Règle 5.2.5)
11.	Application de la Règle 5.2.10. / de l'Annexe E2	Oui
12.	Visées optiques / électroniques autorisées	Non
13.	Compensateurs, évènements, supprimeurs de son et/ou de lumière	Non

Conditions spéciales:

14. Une arme dans sa condition prête (Voir Section 8.1), mais non-chargée et contenant un chargeur vide inséré, doit intégralement tenir dans une boîte dont les dimensions internes sont 225mm x 150mm x 45mm (tolérance de +1 mm, -0mm). Noter que tous les chargeurs doivent réussir le test.
15. L'arme de poing est placée dans la boîte (et en dernier ressort sortie) par le compétiteur avec la glissière parallèle au côté le plus long de la boîte. Les hausses réglables peuvent être légèrement rentrées pendant l'insertion mais la glissière doit être entièrement à l'avant lorsque l'arme est installée dans la boîte.
16. Les armes de poing doivent être basées et ressembler visuellement aux profils et contours du genre « 1911 classique ». Ceci signifie un simple-colonne, carcasse d'une pièce de métal, avec une découpe de l'avant de la glissière et un cache poussière (avec ou sans rail d'accessoire) d'une longueur maximum de 75 mm mesurée de la pointe du cache poussière à l'arrière de la goupille de l'arrêt de glissière. Les puits de chargeur ne peuvent excéder une largeur extérieure maximale de 35 mm. La conformité est vérifiée au moyen d'un fraisage de 35 mm de large et au moins 5 mm de profondeur réalisé sur l'extérieur de la boîte, ou par l'usage d'une règle ou d'un pied à coulisse, selon l'approbation du *Range Master*.
17. Les modifications/pièces prohibées sont la coupe de lumières dans la glissière, le repose-pouce main-faible et les leviers d'armement.
18. Les modifications permises sont les formes de glissières (planes, tri-facettes, etc), formes de pontets (carré, fraisage au niveau du majeur, etc.), dos de poignée biseauté, canons coniques, extracteurs externes, grips de doigts (usinés, ajoutés, enroulés), boutons d'arrêt de chargeur personnalisés, détente, marteau, sûreté de pouce uni ou ambidextre, toute visée ouverte (qui peut être intégrée à la glissière), et un levier arrêt de glissière large et des cache-pouces sous réserve qu'ils ne servent pas de repose-pouce.

Les autres modifications permises incluent celles de nature cosmétique (par exemple plaquettes de poignée personnalisées, ornements et gravures de surface du même type, surface d'accroche ou stries de préhension etc.)
19. Les chargeurs accessibles à un compétiteur au cours d'un *COF* ne doivent pas contenir plus de 8 cartouches (pour les Facteur de Puissance Majeurs) ou 10 cartouches (pour les Facteurs de Puissance Mineurs) au moment du signal de départ.
20. Le 357 SIG est également un calibre approuvé pour être Majeur, sous réserve d'atteindre le Facteur de Puissance minimal. Cette dérogation expire le 31 décembre 2017.

ANNEXE D4 : Division Production

1.	Facteur minimum pour être Majeur	Non applicable
2.	Facteur minimum pour être Mineur	125
3.	Poids de balle minimum	Non
4.	Calibre minimum de balle / longueur d'étui minimum	9mm (0,354") / 19mm (0,748")
5.	Calibre minimum de balle pour être Majeur	Non applicable
6.	Poids de détente minimum (voir Annexe E4a)	2,27 kg (5 lbs) pour le premier tir
7.	Taille maximum d'arme	Longueur maximum de canon de 127mm
8.	Longueur maximum de chargeur	Non
9.	Capacité maximum de munitions	Oui, voir point 16.2 ci-dessous
10.	Éloignement maximum de l'arme et des équipements afférents du tronc	50 mm (voir Règle 5.2.5)
11.	Application de la Règle 5.2.10 / de l'annexe E2	Oui
12.	Visées optiques / électroniques	Non
13.	Compensateurs, événements, supprimeurs de son et/ou lumière	Non

Conditions spéciales:

14. Seules les armes listées telles qu'approuvées sur le site internet de l'IPSC peuvent être utilisées dans la Division Production. Notez que les armes de poing jugées par l'IPSC être des Simple Action Uniquement sont expressément interdites. Le protocole officiel de l'IPSC pour la mesure de la longueur du canon est décrit en Annexe E4b.
15. Les armes avec marteau externe doivent être totalement désarmées (voir la Règle 8.1.2.5), au signal de départ. Le premier coup tenté doit être en Double Action. Les compétiteurs de cette Division qui, après la délivrance du signal de départ et préalablement à leur premier tir, arment le marteau d'une arme chargée, encourrent une pénalité de procédure par occurrence. Noter qu'une pénalité de procédure ne sera pas infligée pour les parcours de tir dont la condition prête exige du compétiteur qu'il prépare une arme avec la chambre vide. Dans ces cas, le compétiteur peut tirer le premier coup en Simple Action.
16. Les pièces originales et composants proposés par l'OFM en tant qu'équipements standards, ou en option, pour un modèle spécifique d'arme repris sur la liste des armes approuvées par l'IPSC, sont autorisées sous réserve des points suivants:
 - 16.1 Leurs modifications, autres que des détails mineurs (ébavurage et/ou ajustement inévitablement nécessaire pour installer une pièce ou un composant OFM), sont prohibées. Les autres modifications prohibées incluent celles qui facilitent des rechargements plus rapides (par exemple puits de chargeur évasé, élargi ou additionnel, etc.), qui changent la couleur et/ou la finition originale d'une arme, et/ou l'ajout de bandes, de points ou autres embellissements.
 - 16.2 Les chargeurs accessibles à un compétiteur pendant un COF ne doivent pas contenir plus de 15 cartouches au Signal de Départ. Des marques ou autocollants, limiteurs internes de capacité, semelles amortissantes et trous additionnels témoins, qui ajoutent ou ôtent un poids négligeable aux/des chargeurs, sont permis.
 - 16.3 Les organes de visée peuvent être préparés, ajustés et/ou recevoir de la couleur. Ils peuvent également être dotés de fibre optique ou d'inserts similaires.
17. Les pièces adaptables, composants et accessoires sont prohibés, excepté comme suit:
 - 17.1 Les chargeurs adaptables sont autorisés, sous réserve du point 16.2 supra.
 - 17.2 Les organes de visée ouverte adaptables (voir Règle 5.1.3.1) sont autorisés, étant entendu que leur installation et/ou ajustement ne requiert aucune altération de l'arme.
 - 17.3 Les plaquettes de poignées adaptables qui correspondent au profil et à la forme du standard OFM ou les plaquettes optionnelles pour l'arme approuvée et/ou l'application de scotch sur la poignée (voir Annexe E3a) sont autorisées. Toutefois les chaussettes caoutchouc sont prohibées.

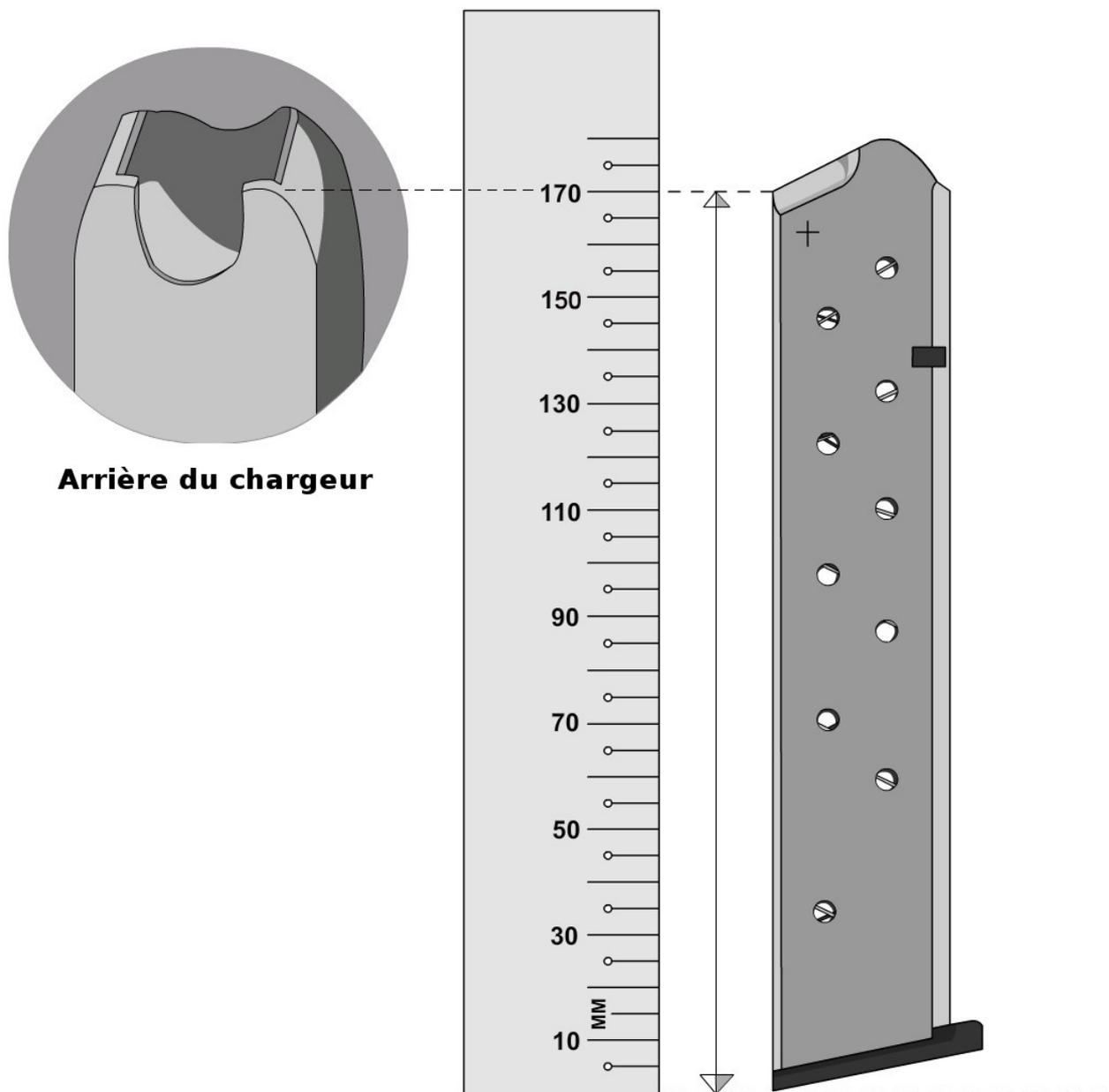
ANNEXE D5 : Division Revolver

1.	Facteur minimum pour être Majeur	170
2.	Facteur minimum pour être Mineur	125
3.	Poids de balle minimum	Non
4.	Calibre minimum de balle / longueur d'étui minimum	9mm (0,354") / 19mm (0,748")
5.	Calibre minimum de balle pour être Majeur	Non
6.	Poids de détente minimum (voir Annexe E4)	Non
7.	Taille maximum d'arme	Non
8.	Longueur maximum de chargeur	Non-applicable
9.	Capacité maximum de munitions	Non, voir ci-dessous
10.	Éloignement maximum de l'arme et des équipements afférents du tronc	50 mm (voir Règle 5.2.5)
11.	Application de la Règle 5.2.10 / de l'Annexe E2	Non
12.	Visées optiques / électroniques	Non
13.	Compensateurs, événements, supprimeurs de son et/ou de lumière	Non

Conditions spéciales:

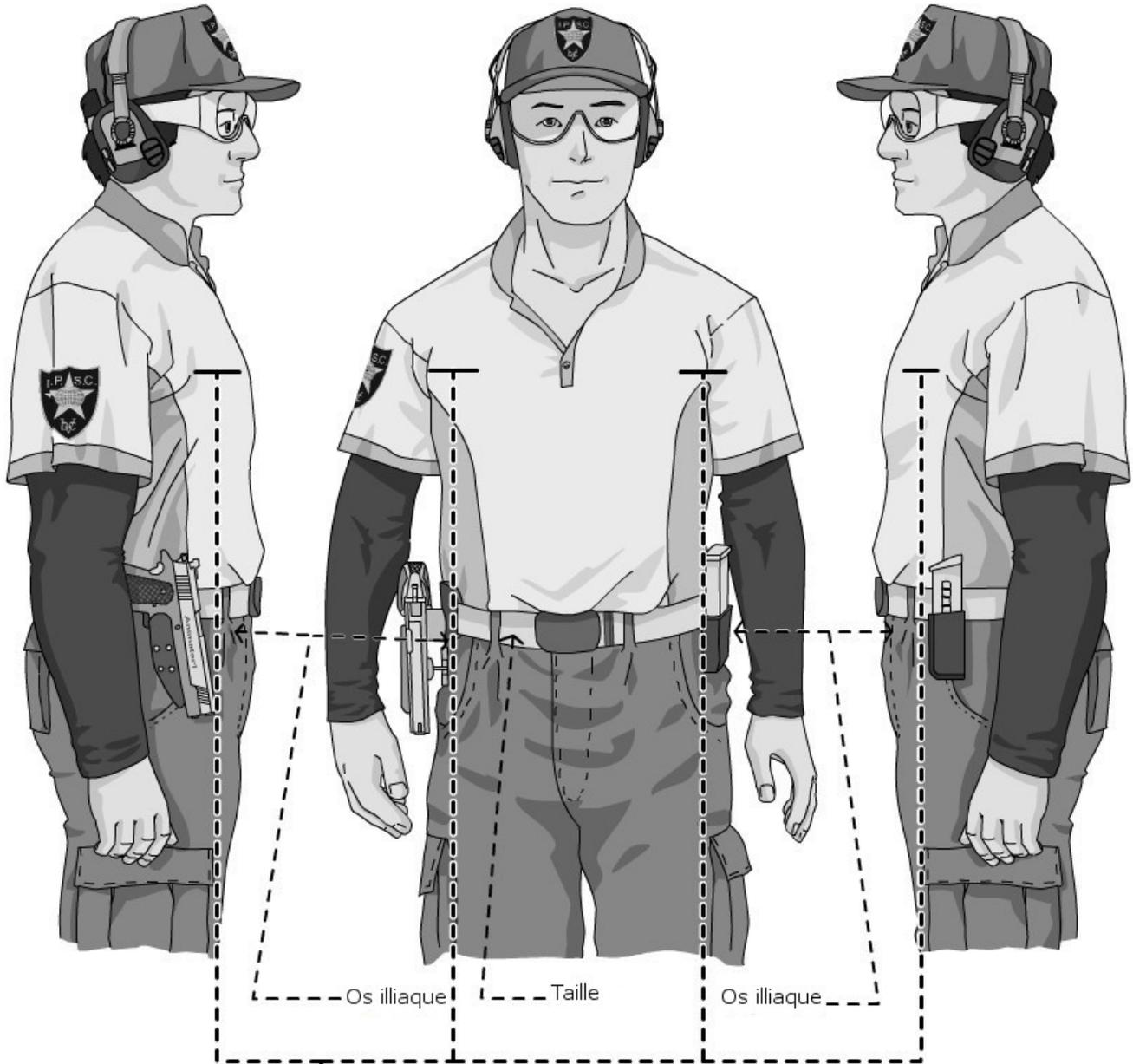
14. Pas de limite de capacité du barillet. Un maximum de 6 cartouches peut être tiré avant de recharger. Les infractions encourront une pénalité de procédure pour tout coup tiré au delà des 6 coups tirés avant de recharger.
15. Les revolvers « semi-automatiques » avec glissière rétractable sont prohibés dans cette Division.

ANNEXE E1 : Procédure de Mesure des Chargeurs



Le chargeur est érigé verticalement sur une surface plane, la mesure étant prise depuis la surface plane jusqu'à l'arrière de la lèvre de guidage, comme illustré. Seuls les chargeurs solides, rigides, sont permis (par exemple les chargeurs flexibles, tambours, « J », « L », « T » ou similaires sont interdits).

ANNEXE E2 : Figuratif de Positionnement de l'Équipement



Limite avant pour l'arme, le holster et les équipements afférents derrière l'os iliaque au signal de départ. Le figuratif montre également les bras "pendant naturellement" (voir Règle 8.2.2)

ANNEXE E3a : Division Production – Limites d'autocollant sur la Poignée

La surface externe maximale sur laquelle de l'autocollant peut être appliqué en une seule couche (d'inévitables chevauchements mineurs sont autorisés jusqu'à 2 cm) est illustrée dans les images suivantes:



L'autocollant peut être appliqué uniquement à l'intérieur des surfaces délimitées par les lignes pointillées, qui incluent les parties avant et arrière de la poignée. Toutefois l'autocollant ne peut être utilisé pour désactiver une sûreté de poignée, ni être apposé sur une quelconque partie de la glissière, de la détente, du pontet ou de tout levier ou bouton.

ANNEXE E3b : Toutes Divisions – Figuratif du bas de la crosse



Le bas de la crosse de l'arme de poing dans l'image ci-dessus n'est pas conforme à la Règle 5.2.7.2

ANNEXE E4a : Procédure de Test du Poids de Détente

Lorsqu'un poids de détente minimum est requis par une Division, l'arme sera testée comme suit:

1. L'arme vide sera préparée comme si elle était en condition prête à faire feu en Double Action;
2. Le poids ou l'outil de mesure sera attaché au plus près que possible du centre de la queue de détente
3. La détente de l'arme doit soit:
 - (a) Soulever et tenir un poids de 2,27 kg (5lbs) lorsque la bouche du canon est pointée verticalement vers le ciel et que l'arme est soulevée doucement ; ou
 - (b) Enregistrer pas moins de 2,27 kg (5lbs) sur l'outil de mesure en utilisant la procédure spécifiée par le *Range Master*;
4. L'un des tests ci-dessus sera réalisé au maximum trois fois ;
5. Si le marteau ou le chien ne s'abat pas à l'une des trois tentatives du 3(a) supra, ou si l'outil de mesure n'enregistre pas moins de 2,27 kg (5lbs) dans le cas 3(b), l'arme a réussi le test ;
6. Si le marteau ou le chien s'abat à chacun des 3 essais du 3(a) ci-dessus, ou si l'outil de mesure enregistre moins de 2,27 kg (5lbs) dans le cas 3(b) supra, l'arme échoue au test et la Règle 6.2.5.1 s'appliquera.

ANNEXE E4a : Protocole de mesure de la longueur du canon

Une arme de poing entièrement assemblée et vide est pointée verticalement vers le ciel, puis un goujon marqué à 127 mm est inséré par la bouche du canon jusqu'à toucher la tête de culasse. Si la marque à 127 mm est au niveau ou au-dessus de la bouche du canon, l'arme est conforme.

Pour les revolvers, mesurer à partir de la bouche du canon jusqu'à l'aplomb du cône de raccordement où se termine le canon. Si la longueur est de 127 mm ou moins, le revolver est conforme.

ANNEXE E5 : Specimen de feuille de contrôle d'équipement

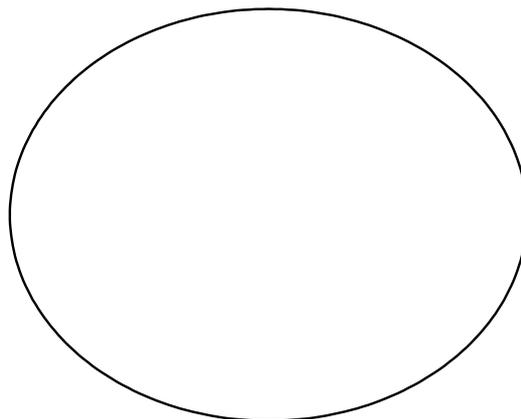
Nom du compétiteur: _____

N° : _____ Squad N°: _____

Division : Open/Standard/Classic/Production/Revolver Catégorie : Lady/Junior/Senior/SuperSenior

Marque: _____ Modèle: _____ N° de série: _____

Calibre: _____ Facteur de puissance déclaré: Majeur / Mineur

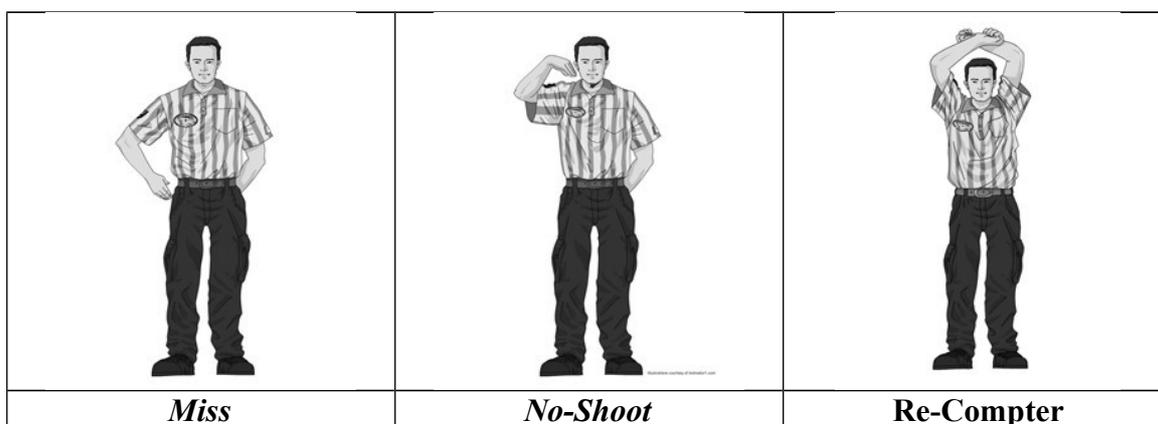
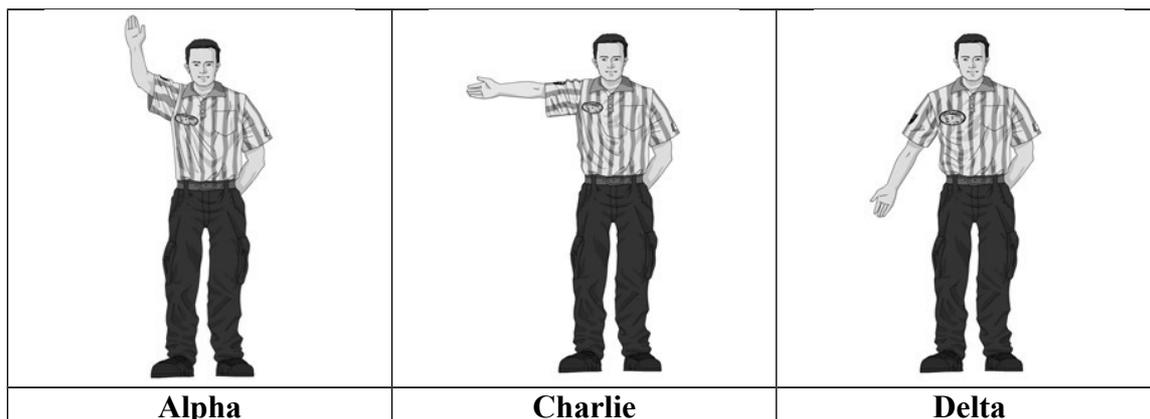


Avant de la ceinture

(Légendé: **H**=Holster, **P**=Chargeur, **M**=Magnet)

Stage	Vérifié	Stage	Vérifié	Stage	Vérifié
1		11		21	
2		12		22	
3		13		23	
4		14		24	
5		15		25	
6		16		26	
7		17		27	
8		18		28	
9		19		29	
10		20		30	

ANNEXE F1 : Signaux visuels de comptage des points



Lorsque deux impacts sont tirés par cible, les deux bras sont utilisés.

INDEX

Subject	Section or Rule
Accidental Discharge.....	10.4
Accuracy.....	1.1.3
Alcohol.....	10.7
Ammunition.....	5.5
Official Match.....	5.8
Prohibited.....	5.5.4/5.5.5
Spare.....	5.5.3
Unsafe.....	5.5.6
Angles of Fire.....	2.1.2
Appeals.....	11.1
Fee	
Amount.....	11.4.1
Forfeited.....	11.4.2
Procedure.....	11.5
Time Limit.....	11.3
Approaching Targets.....	9.1.1
Appropriate Dress.....	5.3
Arbitration Committee	
Composition.....	11.2
Procedures.....	11.5
Rulings.....	11.6
Time Limits.....	11.3
Verdict.....	11.6
Assistance.....	8.6
Balance: Speed, Accuracy & Power.....	1.1.3
Barrel Measurement Protocol.....	Appendix E4b
Barrels (more than one).....	5.1.12
Barriers.....	2.2.3
Belt	
Attachment.....	5.2.3
Divisions and Regulations.....	Appendix D
Female.....	5.2.3.1
Broken Firearm.....	5.7
Butt of Handgun.....	Appendix E3b
Caliber	
Divisions.....	Appendix D
Minimum.....	5.1.2
Category.....	6.3/Appendix A2
Challenge.....	1.1.7
Changes to Ranges or Equipment.....	2.3
Chief Range Officer.....	7.1.2
Chronograph	
Availability.....	5.6.1
Power Factor.....	5.6.1
Procedure, Competitor.....	5.6.3
Verification.....	5.6.2
Classic Division.....	Appendix D3
Classification/Classifiers.....	1.2.2.1
Climbing Obstacles.....	2.2.2
Common Firing Line.....	2.1.7
Competitor Status and Credentials.....	6.5
Competitor's Equipment Failure.....	5.7
Comstock Scoring.....	9.2.1
Penalties.....	9.4
Contest Types.....	6.1
Cooper Tunnel	
Construction.....	2.2.5
Penalties.....	10.2.5
Course Construction	
Criteria.....	2.2

General Regulations	2.1
Modification.....	2.3
Course Design	
General.....	1.1
Course Information	
General Regulations	3.1
Local, Regional and National Rules	3.3
Stage Briefings.....	3.2
Courses of Fire	
Balance.....	1.2.1.4
Definition.....	6.1.1
Publication of.....	3.1
Types of.....	1.2
Cover	
Hard	4.1.4.1/4.2.3
Soft.....	4.1.4.2
Creeping.....	10.2.6
Difficulty	1.1.6
Disappearing Targets.....	9.9.2
Disqualification	10.3
Accidental Discharge	10.4
Finger Inside Trigger Guard.....	10.5.8 to 10.5.10
Movement	10.5.10
Prohibited Substances	10.7
Team Member	6.4.6
Unsafe Gun Handling.....	10.5
Unsportsmanlike Behavior.....	10.6
Divisions.....	6.2
Deleted	6.2.5
Disqualification.....	6.2.6
Failure to Comply	6.2.5.1
Failure to Declare.....	6.2.5
More Than One	6.2.4
Recognition	6.2.1/Appendix A2
Diversity	1.1.4
Double Action	8.1.2.2/8.1.5.2
Dropped Firearm.....	10.5.3/10.5.14
Dropped Magazines	5.5.3
Drugs	10.7
Duty Rigs.....	5.2.8
DVC.....	1.1.3
Empty Chamber	1.2.1.5
Equipment Check Sheet	Appendix E5
Ear Protection	5.4
Eye Protection.....	5.4
Failure to Engage	9.5.6
Disappearing/Moving Targets.....	9.9
Penalty.....	10.2.7
Fault Lines	
Barriers.....	2.2.3.2
Introduction or Modification of	2.3
Penalties	10.2.1
Use of.....	2.2.1
Faulting.....	10.2.1
No Shots Fired	10.2.1
Shots Fired	10.2.1
Firing Line	2.1.7
Firing Positions.....	2.1.7
Freestyle.....	1.1.5
Grand Tournament.....	6.1.5
Handgun	
Auto or Burst	5.1.11
Distance From Body	5.2.5
Height.....	5.2.7.2

Match Official	7.3.3
Modification.....	5.1.8
More Than One	5.1.9
Muzzle Angle.....	5.2.7.3
Placing on Ground	10.5.3
Ready Condition	8.1
Ready Position	8.2.1
Re-holstering.....	2.2.2.4/8.2.5
Replacement.....	5.1.7
Serviceable and safe.....	5.1.6
Shoulder Stocks.....	5.1.10
Tie Down Rigs	5.2.7.1
Trigger Pull	5.1.4/Appendix E4a
Handguns	5.1
Handling Ammunition	10.5.12
Handling of Firearms	
Safety Area.....	2.4/10.5.1
Unsafe	10.5.1
Hard Cover	
Concealed Targets.....	4.1.4/4.2.3
Holster	
Belt.....	5.2.3
Changing Position	5.2.4.2
Choice	5.2.6
Covered Trigger	5.2.7.4
Duty Rigs	5.2.8
Equipment	5.2
Inside a tunnel	10.5.4
Position	5.2.5/Appendix E2
Retaining Strap.....	5.2.6
Hygiene Areas	2.7
ICS	6.7
Impenetrable Props	9.1.6
Impenetrable Targets	9.1.5
Interference	8.6
Interpretation of Rules	11.8
IPSC Membership.....	6.5.1
IPSC Mini Target.....	Appendix B3
IPSC Target	Appendix B2
Junior Category.....	Appendix A2
Junior Teams.....	Appendix A2
Lady Category	Appendix A2
Ladies Teams	Appendix A2
League	6.1.6
Loaded Firearm.....	10.5.13
Long Courses	1.2.1.3
Magazines	
Division.....	Appendix D
Dropped.....	5.5.3
Spare	5.5.3
Major	5.6.1.2
Malfunctions	
Competitors Equipment	5.7
Range Equipment.....	4.6
Management, Match	7
Match	
Categories	6.3/Appendix A2
Definition	6.1.3
Director	7.1.6
Divisions	6.2/Appendix D
General Principles	6.1
Levels.....	Appendix A1
Officials.....	7.1

Pre-Match.....	6.6.2
Maximum Points.....	9.2
Medium Courses.....	1.2.1.2
Membership and Affiliation.....	6.5
Metal Targets	
Authorized.....	4.3
Types.....	4.3
Versions.....	4.3
Minimum Distance	
Metal Targets.....	2.1.3
Minimum Score.....	9.5.5
Minor.....	5.6.1.1
Movement.....	8.5
Moving Targets	
Penalties.....	9.9
Scoring.....	9.9
Muzzle	
Angle When Holstered.....	5.2.7.3
Direction.....	10.5.2
No-shoots	
Hits.....	9.4.2/9.4.3
Obstacles.....	2.1.6
Official Times.....	9.10
Open Division.....	Appendix D1
Penalties.....	10
Penalty in Lieu of Requirement.....	10.2.10
Plates.....	4.3/Appendix C3
Poppers	
Configuration.....	Appendix C2
Dimensions.....	Appendix C2
Operation & Calibration.....	Appendix C1
Scoring.....	Appendix C2
Targets.....	4.3
Power.....	1.1.3
Power Factor.....	5.6
Procedural Penalty.....	10
Assistance/Interference.....	8.6
Targets – Approaching/Touching.....	9.1.1/9.1.2
Production Division.....	Appendix D4
Prohibited Substance.....	10.7
Props.....	2.2.6
Published Courses.....	3.1.1
Quality.....	1.1.2
Quartermaster.....	7.1.4
Radial Tears.....	9.5.4
Range	
Changes.....	2.3
Commands.....	8.3
Equipment.....	4.6
Equipment Failure.....	4.6
Management.....	7
Master.....	7.1.5
Officer.....	7.1.1
Procedure Change/Revision.....	3.2.3
Procedures	
False Start.....	8.3.4.1
Sight Pictures.....	8.7
Surface.....	2.1.5
Ready	
Conditions.....	8.1/8.2
Positions.....	8.2
Recognition of Divisions, Categories and Teams.....	Appendix A2
Re-holster	
Competitor’s Option.....	8.2.5

Course Design.....	8.2.5
Reengagement	10.2.9
Reloading.....	8.4
Mandatory.....	1.1.5.2
Replacement Handgun.....	5.1.7
Representation	6.5.2
Reshoot Refusal by Competitor.....	2.3.3.3
Revolver	
Division.....	Appendix D5
Following Course of Fire	8.3.7
Ready Condition	8.1.1
Rounds Loaded	8.1.1
Rounds To Be Scored	3.2.1
Safety	
Course Design.....	1.1.1
Glasses	5.4
Handguns	5.1.6
Host's Responsibilities.....	2.1.1
Impractical Behavior.....	2.1.4
Local Rules	3.3
Safety Area	
Construction.....	2.4.2
Live or Dummy Ammunition.....	2.4.4
Use	2.4.3
Sanction	1.3
Scaling Aids.....	2.2.2
Schedule.....	6.6
Score Sheets.....	9.7
Scoring	
Hand Signals	Appendix F1
Method	9.2
Misses	9.4.4
No-shoots	9.4.2/9.4.3
Penalties	10
Policy	9.5
Programs	9.11
Responsibility	9.8
Ties.....	9.3
Values	9.4
Verification	9.6
Selective Action	8.1.2.3/8.1.5.3
Senior Category	Appendix A2
Senior Teams	Appendix A2
Shoot-Off.....	1.2.2.2
Short Courses.....	1.2.1.1
Shoulder Stocks	5.1.10
Sights	5.1.3
Single Action	8.1.2.1/8.1.5.1
Speed	1.1.3
Speed loaders.....	5.5.2
Stage	6.1.2
Stage Briefings	
Changes or Modification.....	3.2.3
Information	3.2
Requirement.....	3.2.1
Stage Points/Results.....	9.2
Stage Ratios	Appendix A4
Standard Division	Appendix D2
Standby	8.3.3
Stats Officer.....	7.1.3
Strong Hand.....	1.1.5.3/1.1.5.4
Super Senior Category	Appendix A2
Super Senior Teams	Appendix A2
Sweeping	10.5.5

Tape on Grips	Appendix E3a
Target(s)	
Activators	4.1.6
Angle.....	2.1.8.4
Approaching.....	9.1.1
Authorized.....	4.1.1
Challenge	9.6
Covers	2.3.5
Dimensions	Appendix B/C
Disappearing/Moving.....	9.9
Failure To Comply With Specifications.....	4.1.1.1
Frangible	4.4
Impenetrable	9.1.5
Malfunction.....	4.6
Placement.....	2.1.8
Prematurely Patched	9.1.3
Presentation.....	2.1.8.4/4.6.2.2
Scoring	9.4
Touching	9.1.2
Un-restored	9.1.4
Team Member	
Disqualification.....	6.4.6
Replacement.....	6.4.4 to 6.4.6
Teams	6.4
Test Firing/Sighting-In	2.5
Tie Down Rigs.....	5.2.7.1
Timing Devices.....	9.10
Tournament.....	6.1.4
Trigger	
Covered.....	5.2.7.4
Pull.....	5.1.4/Appendix E4a
Shoes.....	5.1.5
Tunnels	2.2.4
Unsafe Gun Handling	10.5
Unsportsmanlike Conduct	10.6
Vendor Areas	2.6
Weak Hand	1.1.5.3/1.1.5.4
Draw.....	8.2.4