



Règles générales de l'IPRF

Edition française

Mise à jour : 16 août 2021
Version 1.0

Table des matières

1. Standards et principes	4
2. Avertissement	4
3. Aperçu des matchs et informations	5
3.1. Définitions générales	5
3.2. Matchs officielles	5
3.3. Statut des matchs	5
3.4. Divisions des matchs	6
3.5. Construction des parcours	6
3.6. Construction des cibles	7
3.7. Zones de sécurité	7
3.8. Zone de réglage	7
3.9. Informations sur le match	8
3.10. Programmation et répartition des concurrents	8
3.11. Briefings des stages	8
3.12. Modifications des installations	9
3.13. Défauts des équipements et autres anomalies	9
4. Concurrents, responsabilités et équipements	11
4.1. Adhésions	11
4.2. Responsabilité	11
4.3. Armes	11
4.4. Transport et stockage du matériel des concurrents	11
4.5. Tenue vestimentaire appropriée	12
4.6. Protection oculaire et auditive	12
4.7. Munitions et équipements liés	13
4.8. Dysfonctionnements - matériel défectueux	13
4.9. Contrôle de la vitesse des munitions - Chronographe	14
4.10. Test de chute	15
5. Comptage des points	16
5.1. Méthode de comptage des points	16
5.2. Vérification des scores et réclamations	16
5.3. Feuilles de scores	16
5.4. Responsabilité du comptage	17
5.5. Prises de temps et références	18
5.6. Programmes de comptage	18

6.	Infractions et disqualifications	19
6.1.	Infraction à la procédure	19
6.2.	Avertissements et disqualifications – Réglementation générale	19
6.4.	Manipulations dangereuses	20
6.4.13	Tir involontaire	21
6.5.	Attitude antisportive	22
6.6.	Triche	23
6.6.5.	Substances illicites	23
7.	Arbitrage et interprétation des règles	24
7.1.	Principes généraux	24
7.2.	Composition du comité	24
7.3.	Limites de temps et séquençement	25
7.3.1.	Délais de recours à l'arbitrage	25
7.3.2.	Délais de décision	25
7.4.	Frais d'appel	25
7.5.	Règles de procédures	25
7.6.	Verdict et conséquences	26
7.7.	Appels de tiers	26
8.	Encadrement des matchs	27
8.1.	Rôles des cadres	27
8.2.	Discipline des cadres	27
8.3.	Nomination des cadres	27
8.4.	Responsables de stages	27
8.4.2.1.	Encadrement complet	28
8.4.2.2.	Encadrement assisté	28
8.4.2.3.	Encadrement en équipe	28
8.4.5.	Responsabilités du Range Officer	28
9.	Glossaire	30

1. Standards et principes

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

Un haut niveau de professionnalisme et de sportivité est attendu de tout événement de tir de précision. Tous les participants, y compris les directeurs de tir, arbitres, officiers sécurités, concurrents et spectateurs doivent être traités avec le plus grand respect.

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

L'IPRF, ses nations membres ainsi que leurs membres doivent à tout moment :

- ne pas discriminer ni soutenir les auteurs de discriminations de natures : raciales, sexuelles, religieuses, politiques, sociales ou autres.
- promouvoir une gestion sûre, légale et éthique des armes à feu. En cas d'incertitude, l'IPRF et ses responsables devront mener une étude en liaison avec les autorités compétentes afin de lever celle-ci et d'éclaircir la réglementation.

Interprétation des règles

- 1.1. L'interprétation de ces règles et règlements est sous la responsabilité du conseil de l'IPRF.
- 1.2. Toute personne souhaitant un éclaircissement sur une quelconque règle devra soumettre ses questions par email au conseil de l'IPRF via le secrétaire général de l'IPRF.
- 1.3. Toute interprétation de règle publiée sur le site internet de l'IPRF sera considérée comme prévalente et sera appliquée à tous les matches affiliés IPRF dès la date de sa publication.
 - 1.3.1. Chacune de ces interprétations sont sujettes à ratification ou modification lors de la réunion annuelle de l'IPRF suivante.

2. Avertissement

Les concurrents et tout autre personne participant à un match IPRF sont entièrement et individuellement responsables du respect de la réglementation locale concernant le matériel emmené sur un match. Ni l'IPRF, ni aucun de ses responsables, ni aucune organisation affiliée ne pourra être tenu pour responsable en cas de perte, dommage, accident, blessure ou décès causé à une personne ou entité par le non-respect de cette réglementation.

3. Aperçu des matchs et informations

3.1. Définitions générales

Les termes généraux utilisés sont définis comme suit :

- 3.1.1. Match – Consiste en un nombre minimum de stages et de cibles, où le total de points cumulés sur chaque stage permet de classer les concurrents et de déterminer un vainqueur.
- 3.1.2. Série ou Ligue – Consiste en deux matchs IPRF ou plus tenus en des lieux et à des dates différentes. Le total de points cumulés sur l'ensemble des matchs définis comme comptant pour la Série/Ligue pour chaque concurrent permet de déterminer le vainqueur de la Série/Ligue.
- 3.1.3. Stage – Portion d'un match contenant un parcours de tir ainsi que ses installations, abris et aménagements liés.
- 3.1.4. Epreuve - Épreuve de tir notée et chronométrée (si possible) conçue et réalisée en accord avec la réglementation IPRF sur laquelle se trouvent différentes cibles et obstacles que le concurrent devra négocier en toute sécurité.

3.2. Matchs officiels

- 3.2.1. Les organisateurs doivent s'enregistrer auprès de leur fédération de tir et adhérer à la FRPRA.
- 3.2.2. Les parcours organisés doivent être conçus en accord avec la réglementation IPRF afin de pouvoir compter pour le circuit officiel. Les matchs ne répondant pas à la réglementation ne pourront pas être notés et ne devront pas être annoncés publiquement comme étant associés à l'IPRF.
- 3.2.3. L'IPRF se réserve le droit de retirer l'agrégation d'un match pour l'une des raisons suivantes :
 - 3.2.3.1. La conception des parcours est en désaccord avec l'esprit ou les principes de la fédération.
 - 3.2.3.2. La construction est trop éloignée des consignes données par la fédération.
 - 3.2.3.3. Viole l'une des règles de l'IPRF.
 - 3.2.3.4. Risque de donner une mauvaise réputation à la discipline Precision Rifle.

3.3. Statut des matchs

- 3.3.1. Les organisateurs de match souhaitant obtenir un statut international pour leurs événements sont tenus de soumettre une demande à leur association nationale/fédération. Cette demande doit être faite par écrit et donner les détails de l'événement qui peuvent être nécessaires.
 - 3.3.1.1. Les associations nationales peuvent déléguer cette responsabilité à l'échelon régional le cas échéant.
- 3.3.2. Il est de la responsabilité de l'association nationale/fédération d'étudier chaque demande, d'évaluer le niveau de l'événement proposé, de vérifier tous les détails des matchs proposés et de s'assurer que le site, l'infrastructure et l'équipement sont conformes aux normes requises pour un tel événement.
- 3.3.3. Dans le cas des matchs internationaux :
 - 3.3.3.1. Après s'être assuré du niveau général de l'événement et de la pertinence de sa date et de son lieu, l'association nationale/fédération soumettra au conseil de l'IPRF pour approbation la demande originale accompagnée de ses recommandations.
 - 3.3.3.2. Si une association nationale/fédération ne recommande pas que le statut international soit accordé à un événement, cette association nationale/fédération

devra alors informer le conseil de l'IPRF que ce statut a été demandé par le comité d'organisation concerné et la raison pour laquelle ce statut a été refusé.

- 3.3.3.3. Le conseil de l'IPRF peut exiger des informations supplémentaires concernant l'évènement proposé telles que les détails des installations pour les concurrents, les spectateurs, l'hébergement, les récompenses et les exigences des sponsors.
- 3.3.4. Un organisme national affilié à l'IPRF ne peut pas sanctionner activement ou passivement un match de quelque type ou format que ce soit dans les limites géographiques d'un autre organisme national sans l'approbation préalable et écrite de l'organisme national où le match doit avoir lieu.

3.4. Divisions des matchs

- 3.4.1. Chaque match doit proposer au minimum une division.
- 3.4.2. Les divisions comprennent différentes armes, équipements et catégories d'âges.
- 3.4.3. Lorsqu'un match est ouvert à plusieurs divisions, chaque division doit être notée séparément et indépendamment et les résultats du match doivent désigner un vainqueur dans chaque division.
- 3.4.4. Pour les matchs IPRF continentaux, régionaux et mondiaux, le nombre minimum de concurrents par catégorie doit être atteint pour qu'il soit reconnu.
- 3.4.5. Avant le début d'un match, chaque compétiteur doit déclarer la division dans laquelle il souhaite concourir et les cadres doivent vérifier la conformité de l'équipement avec la division déclarée. Il s'agit d'un service permettant de s'assurer que le matériel utilisé est conforme à la division concourue.
 - 3.4.5.1. Si un concurrent n'est pas d'accord avec une décision de conformité de l'équipement, il lui incombe, avant de tenter une épreuve, de présenter des preuves à l'appui de sa réclamation. En l'absence ou en cas de rejet d'une telle preuve, la décision originale sera maintenue, sous réserve d'un appel auprès du directeur de match dont la décision est définitive.
 - 3.4.5.2. L'arme du concurrent et tout l'équipement autorisé qui lui est accessible pendant une épreuve peuvent être soumis à des tests de conformité si l'un des cadres en fait la demande.
- 3.4.6. Lorsqu'une division est indisponible ou supprimée, ou lorsqu'un concurrent ne déclare aucune division spécifique avant le début d'un match, le concurrent sera placé dans la division qui, de l'avis du directeur de match, lui correspond le mieux.
 - 3.4.6.1. Si, de l'avis du directeur de match, aucune des divisions disponibles ne correspond, le compétiteur, à la discrétion du directeur de match, pourra participer au match mais sans que ses points ne soient comptés.
- 3.4.7. Un concurrent classé ou reclassé comme ci-dessus doit en être informé le plus tôt possible. La décision du directeur de match sur ces questions est définitive.
- 3.4.8. Une disqualification du match reçu par un concurrent à tout moment d'un match l'empêchera de continuer le match.

3.5. Construction des parcours

- 3.5.1. L'aspect sécurité, la construction physique et les consignes des différents parcours sont de la responsabilité du directeur de match.
- 3.5.2. Tout doit être mis en œuvre afin d'éviter de mettre en danger les concurrents, les encadrants ou les spectateurs pendant le match. La conception du parcours doit au maximum éviter que les concurrents puissent effectuer des mouvements dangereux par inadvertance.
- 3.5.3. Les épreuves doivent toujours être construites en prenant en compte les angles de tir.

- 3.5.3.1. Sauf mentions contraires, l'angle de tir horizontal maximum, mesuré depuis la position de tir, doit être supérieur à 30° à gauche de la cible la plus à gauche, et 30° à droite de la cible la plus à droite. Voir les directives du directeur de match pour plus de précisions.
- 3.5.4. Autant que possible, l'organisation des parcours de tir doit permettre un accès facilité aux cadres en charge de la supervision des concurrents.
- 3.5.5. Sur les épreuves impliquant que plusieurs concurrents tirent simultanément (par exemple les « Shoot-Off ») les tireurs doivent être espacés d'un minimum de 2m.

3.6. Construction des cibles

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

3.7. Zones de sécurité

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

3.8. Zone de réglage

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

3.9. Informations sur le match

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

3.10. Programmation et répartition des concurrents

- 3.10.1. Les concurrents doivent participer selon l'horaire publié. Un concurrent qui n'est pas présent à l'heure et à la date prévue pour un stage ne peut pas tenter ce stage sans l'approbation préalable du directeur de match, faute de quoi le score du compétiteur pour ce stage sera de zéro.
- 3.10.2. Un match sera considéré comme ayant commencé le premier jour où les concurrents (y compris ceux spécifiés ci-dessus) sont évalués et sera considéré comme terminé lorsque les résultats auront été déclarés définitifs par le directeur de match.

3.11. Briefings des stages

- 3.11.1. Un briefing d'épreuve comprenant les règles et approuvé par le directeur de match doit être donné avant le début de chaque épreuve. Ce briefing prévaudra sur toutes les informations publiées avant le match. Il doit contenir au minimum les informations suivantes :
 - Ciblerie (types, nombres, distances (si applicable)) ;
 - Nombre minimum de cartouches ;
 - L'état de l'arme (chargée, déchargée, ...) ;
 - La position de départ ;
 - Le signal de départ : auditif ou visuel ;
 - Les procédures ;
 - Toutes consignes de sécurité spécifiques.
- 3.11.2. Le directeur de tir de chaque parcours devra lire le briefing mot pour mot à chaque groupe. Il devra ensuite faire la démonstration de la position de départ autorisée ainsi que de l'état de l'arme.
- 3.11.3. Le directeur de match peut modifier les fiches de briefing pour des raisons de clarté, de compréhension ou de sécurité.
- 3.11.4. Après que la fiche de briefing ait été lue aux concurrents et que les questions y ayant trait aient été répondues, les concurrents sont autorisés à effectuer une reconnaissance du parcours. La durée autorisée pour cette inspection doit être stipulée par le directeur de match et doit être la même pour toutes les équipes.
 - 3.11.4.1. La durée de l'inspection doit être comprise entre 1 et 5 minutes.
 - 3.11.4.1.1. Si la durée de l'inspection n'a pas été spécifiée par le directeur de match, celle-ci doit être de 5 minutes par groupe.
 - 3.11.4.2. Si le parcours comprend des éléments mobiles (cibles, obstacles, plateformes, etc...), ceux-ci doivent être montrés à tous les concurrents et ce pendant des durées identiques.

- 3.11.4.3. Fait exception à ces règles le parcours de tir en aveugle pour lequel les concurrents ne sont pas autorisés à réaliser une reconnaissance.

3.12. Modifications des installations

- 3.12.1. Les cadres peuvent, pour une raison quelconque, modifier un parcours de tir par rapport à ce qui était prévu si le directeur de match en donne son accord. Ces éventuels changements doivent avoir lieu avant le début de l'épreuve.
- 3.12.2. Les concurrents devront être informés de ces éventuels changements, au minimum lors du briefing groupe.
- 3.12.3. Si le directeur de match approuve un changement après le début du match il devra soit :
- 3.12.3.1. Autoriser la reprise du parcours seulement pour les concurrents ne l'ayant pas encore parcouru avant la modification. Si l'un des concurrents est à l'origine de la modification du parcours, celui-ci devra le repasser, ou
- 3.12.3.2. Si possible, faire repasser le parcours à tous les concurrents, après modification. Les résultats obtenus au second passage remplaceront ceux obtenus au premier, ou
- 3.12.3.3. Dans le cas d'un défaut de ciblerie, s'il est possible de retirer avec précision les points apportés par la cible en question sur le score des premiers concurrents, alors le match reprend avec cette cible en moins à engager. Le ratio de temps utilisé par les premiers concurrents pour engager cette cible devra également être retiré de leur total.
- 3.12.3.4. Un concurrent qui refuserait de repasser un des parcours après en avoir reçu l'ordre par l'un des cadres se verra attribuer un score de zéro, quel que soit le score obtenu lors de son premier passage.
- 3.12.4. Si le directeur de match estime que les modifications apportées au parcours entraînent une inéquité trop importante et qu'il est impossible de faire repasser tout le monde sur le parcours nouvellement modifié, ou si le parcours est devenu incohérent ou non fonctionnel, le parcours et tous les scores obtenus sur celui-ci doivent être supprimés de la compétition.
- 3.12.5. Un concurrent qui a encouru une disqualification sur un parcours qui par la suite a été retiré peut se voir réintégré à la compétition sous réserve de :
- 3.12.5.1. Si le directeur de match estime que la disqualification était directement imputable aux raisons pour lesquelles le parcours a été supprimé, et
- 3.12.5.2. Si le concurrent dispose de suffisamment de temps pour terminer de manière raisonnable et en toute sécurité les épreuves inachevées.
- 3.12.6. Si le directeur de match estime que les conditions climatiques sont susceptibles d'affecter sérieusement la sécurité et/ou la conduite du match, il peut donner l'ordre de suspendre toutes les activités jusqu'à ce qu'un ordre de reprise soit donné.

3.13. Défauts des équipements et autres anomalies

- 3.13.1. Les aménagements du pas de tir doivent présenter un défi équitable aux différents concurrents.
- 3.13.2. Les défauts des équipements comprennent entre autres :
- 3.13.2.1. Les défauts de ciblerie ou portiques, ou
- 3.13.2.2. Le déclenchement prématuré ou non déclenchement des cibles mobiles, ou
- 3.13.2.3. Le dysfonctionnement d'un équipement mécanique ou électrique, ou
- 3.13.2.4. Le défaut d'un accessoire tel qu'une lucarne, une ouverture ou une barrière.

- 3.13.3. Un concurrent qui est incapable de terminer un parcours de tir en raison d'une défaillance de l'équipement doit refaire le parcours après que les actions correctives ont été prises.
 - 3.13.3.1. Si le directeur de match estime qu'une ou plusieurs cibles d'un parcours sont défectueuses et/ou sont présentées de manière trop différente des passages précédents, il peut proposer un nouveau passage aux concurrents concernés.
- 3.13.4. Le dysfonctionnement chronique de l'un des équipements peut entraîner le retrait du stage de la compétition.

4. Concurrents, responsabilités et équipements

4.1. Adhésions

- 4.1.1. Les concurrents à une compétition IPRF Régionale ou mondiale reconnue doivent être membres de leur association/fédération nationale affiliée à l'IPRF et être résidents de cette nation.

4.2. Responsabilité

- 4.2.1. Chaque concurrent est seul responsable de la pleine compréhension des règles IPRF ainsi que de celles du match et des parcours de tir au départ de chaque stage.

4.3. Armes

- 4.3.1. Les armes à feu sont réglementées par les exigences et les contraintes de la division dans laquelle un athlète choisit de concourir.
- 4.3.2. Les armes à feu doivent être fonctionnelles et sûres.
 - 4.3.2.1. Les Range Officers peuvent demander l'examen de l'arme à feu d'un concurrent ou de l'équipement associé, à tout moment, pour vérifier qu'ils fonctionnent en toute sécurité.
 - 4.3.2.2. Les directeurs de match peuvent exiger un simple test de chute de l'arme pour s'assurer que la carabine et la détente du compétiteur sont en bon état de marche.
 - 4.3.2.3. Les détentes et/ou les sabots de détente qui dépassent la largeur du pontet sont formellement interdits.
 - 4.3.2.4. Si une arme à feu ou un équipement est déclaré inutilisable ou dangereux par le directeur du match ou un arbitre, il doit être retiré du match jusqu'à ce qu'il soit réparé à la satisfaction du directeur du match.
- 4.3.3. Les compétiteurs doivent utiliser la même arme à feu et la même optique pour tous les stages d'un match.
 - 4.3.3.1. Dans le cas où l'arme à feu et/ou l'optique d'origine d'un compétiteur devient inutilisable ou dangereuse pendant un match, le compétiteur doit, avant d'utiliser une arme à feu et/ou un optique de substitution, demander la permission du directeur de match qui peut approuver la substitution sous réserve que :
 - 4.3.3.1.1. l'arme à feu de remplacement satisfasse aux exigences de la division dans laquelle le compétiteur concourt ; et
 - 4.3.3.1.2. en utilisant l'arme à feu de substitution, le concurrent n'obtiendra pas un avantage ; et
 - 4.3.3.1.3. la munition du concurrent, lorsqu'elle est testée dans l'arme à feu de substitution, reste dans les limites de vitesse initiale de la division concernée.
 - 4.3.3.2. Un compétiteur qui change ou modifie de manière significative une arme à feu pendant un match sans l'approbation préalable du directeur de match sera disqualifié du match.
- 4.3.4. Un compétiteur ne doit jamais utiliser ou porter sur lui plus d'une arme à feu pendant une épreuve de tir.

4.4. Transport et stockage du matériel des concurrents

- 4.4.1. En dehors de la supervision de l'encadrement, toutes les armes doivent rester déchargées.

- 4.4.1.1. Un témoin de chambre vide doit être placé en permanence tant que l'arme n'est pas utilisée et les chargeurs amovibles doivent être retirés. Le non-respect de cette règle peut entraîner une disqualification.
- 4.4.1.2. Les concurrents arrivant à un match avec une arme chargée doivent rendre compte immédiatement à l'encadrement qui supervisera le déchargement de l'arme. Le non-respect de cette règle peut entraîner une disqualification.
- 4.4.1.3. En dehors des limites des zones de sécurité, les armes longues doivent être portées ou stockées de la manière suivante ;
 - 4.4.1.3.1. Portée, à la sangle ou placées sur un rack avec le canon pointé vers le ciel ou vers le sol, ou
 - 4.4.1.3.2. Placées dans une housse ou une valise, ainsi le canon n'a pas besoin d'être pointé vers le sol ou vers le ciel et la culasse peut rester ouverte ou fermée. Cependant l'arme ne doit pas contenir de munitions et doit porter un témoin de chambre vide.
- 4.4.1.4. Les munitions doivent être portées soit sur le tireur, soit sur l'arme dans des poches prévues à cet effet à moins que le briefing du parcours précise une méthode différente.

4.5. Tenue vestimentaire appropriée

- 4.5.1. Les concurrents doivent porter une tenue appropriée pour accomplir les parcours de tir en toute sécurité.
- 4.5.2. Le directeur de match fait autorité au regard des vêtements ou accessoires qui ne doivent pas être portés par les concurrents.
- 4.5.3. Les tenues de camouflage doivent être évitées dans la mesure du possible.
 - 4.5.3.1. Le camouflage est interdit pour le sport dans de nombreux pays, et les règles locales doivent être prises en compte lorsque vous vous rendez à des compétitions dans d'autres juridictions.

4.6. Protection oculaire et auditive

- 4.6.1. Toute personne est prévenue que l'utilisation correcte de protection oculaires et auditives adéquates est dans leur propre intérêt et d'une importance capitale pour éviter les lésions à la vue ou l'ouïe. Il est fortement recommandé de porter une protection oculaire et auditive à tout moment par toutes les personnes se trouvant à proximité du champ de tir.
- 4.6.2. Les protections auditives sont obligatoires pour tous les concurrents, cadres et spectateurs.
- 4.6.3. Les protections oculaires sont fortement conseillées pour les concurrents, les cadres et les spectateurs. Les personnes décidant de ne pas porter de protections oculaires le font à leurs risques et périls.
- 4.6.4. Les organisateurs peuvent faire du port de ces protections une condition d'accès aux abords du champ de tir. Le cas échéant, les cadres devront s'assurer du respect de ces consignes.
- 4.6.5. Pendant un parcours de tir ;
 - 4.6.5.1. Si un directeur de tir remarque que l'un des concurrents a, par inadvertance, perdu ou déplacé ses protections oculaires ou auditives, le directeur de tir doit faire cesser le tir et le tireur doit recommencer son parcours après que les protections aient été remises en place.
 - 4.6.5.2. Un concurrent qui, par inadvertance, perd ses protections oculaires ou auditives pendant un parcours de tir ou le commence sans est invité à stopper, pointer son arme en direction non dangereuse et indiquer le problème au directeur de tir qui appliquera la procédure citée précédemment.

- 4.6.5.2.1. Toute tentative d'obtenir un nouveau passage en retirant délibérément ses protections sera considérée comme anti sportive et conduira à une disqualification du match.
- 4.6.6. Si un directeur de tir considère qu'un concurrent ne porte pas des protections adéquates, il peut suspendre sa participation jusqu'à ce que la situation soit rectifiée. Le directeur de match a autorité quant au règlement de cette question.

4.7. Munitions et équipements liés

- 4.7.1. Les concurrents sont seuls responsables des munitions qu'ils apportent au match. Ni l'IPRF, ni aucun représentant de l'IPRF, ni aucune organisation affiliée à l'IPRF, ni les agents d'une organisation affiliée à l'IPRF n'acceptent la moindre responsabilité à cet égard, ni en ce qui concerne les pertes, dommages, accidents, blessures ou décès subis par toute personne ou entité en raison de l'utilisation licite ou illicite de ces munitions.
- 4.7.2. Toutes les munitions doivent être en accord avec les règles de la division concourue.
- 4.7.3. Les chargeurs ou munitions tombées ou jetées par un concurrent au cours d'une épreuve peuvent être récupérées. En revanche, leur récupération est soumise au respect des règles de sécurité et ne donne pas droit à l'ajout de temps additionnel.
- 4.7.4. Les munitions perforantes, incendiaires et/ou traçantes sont interdites lors des matchs. Leur découverte entraînera une disqualification du concurrent.
 - 4.7.4.1. Tout dommage causé par l'utilisation de l'une de ces munitions sera à la charge de la personne responsable.
- 4.7.5. Les munitions considérées comme non sûres par un cadre doivent être immédiatement retirées du match.

4.8. Dysfonctionnements - matériel défectueux

- 4.8.1. Si l'arme à feu d'un concurrent connaît un dysfonctionnement après le signal de départ, le concurrent peut tenter de corriger le problème en respectant les règles de sécurité et continuer l'épreuve de tir. Au cours de cette action corrective, le concurrent doit garder la bouche de l'arme à feu pointée en direction non dangereuse. Le concurrent ne doit pas utiliser de baguette ou autre outil pour vérifier ou corriger le dysfonctionnement. Les violations entraîneront un score nul pour le stage.
 - 4.8.1.1. Lors de la rectification d'un dysfonctionnement qui exige que le concurrent déplace clairement l'arme à feu pour ne pas viser une cible, le doigt du concurrent doit être clairement visible à l'extérieur du pontet.
 - 4.8.1.2. Dans le cas où un dysfonctionnement de l'arme ne pourrait pas être corrigé par le concurrent avant que le temps maximum du stage soit dépassé, ou si le concurrent s'arrête de lui-même pour toute autre raison, il doit pointer l'arme vers le bas et en informer l'arbitre, qui mettra fin à l'épreuve.
 - 4.8.1.2.1. Le stage sera compté comme accompli et tous les points obtenus jusqu'au dysfonctionnement seront comptés, le cas échéant, le temps des concurrents sera le temps maximum de l'épreuve.
 - 4.8.1.3. Lorsque l'arme à feu a dysfonctionné comme indiqué ci-dessus, le concurrent n'est pas autorisé à recommencer le parcours de tir. Cela inclut les cas où une arme est déclarée inutilisable ou dangereuse pendant un parcours.
 - 4.8.1.3.1. Exception est faite lorsqu'il s'agit d'une arme de prêt. Dans ce cas, le compétiteur aura droit à une nouvelle tentative.
- 4.8.2. Un compétiteur qui connaît un dysfonctionnement de son arme alors qu'il répond au commandement " Load And Make Ready " ou " Make Ready ", mais avant l'émission du signal de départ, a le droit de se retirer, sous l'autorité et la supervision

d'un officiel du match, pour réparer son arme, sans pénalité, dans le respect des règles de sécurité.

- 4.8.2.1. Une fois que les réparations ont été effectuées, le concurrent peut retourner tenter le parcours de tir, dans le respect de l'horaire déterminé par l'arbitre ou le directeur de match.
- 4.8.3. Dans le cas où un arbitre met fin à une épreuve de tir en raison d'une suspicion qu'un concurrent a une arme à feu non sécurisée ou des munitions non sûres, l'arbitre prendra toutes les mesures qu'il jugera nécessaires pour remettre le concurrent et le champ de tir dans un état sûr. L'arbitre inspectera ensuite l'arme à feu ou les munitions et procédera comme suit :
 - 4.8.3.1. Si l'arbitre trouve des preuves qui confirment le problème suspecté, le concurrent n'aura pas droit à un nouveau tir, mais il lui sera ordonné de rectifier le problème.
 - 4.8.3.1.1. Le parcours de tir sera noté comme accompli et tout score obtenu jusqu'au dysfonctionnement sera maintenu, le cas échéant, le temps des concurrents sera le temps maximum de l'épreuve.
 - 4.8.3.2. Si l'arbitre découvre que le problème de sécurité suspecté n'existe pas, le compétiteur sera tenu de tirer à nouveau l'épreuve.
 - 4.8.3.3. Un concurrent qui s'arrête de lui-même en raison d'un problème de munition suspectée ou réelle n'a pas droit à un nouveau tir.
 - 4.8.4. Indépendamment d'un dysfonctionnement ou non, un concurrent n'est en aucun cas autorisé à quitter une épreuve de tir en possession d'une arme à feu chargée.
 - 4.8.4.1. Le non-respect de cette règle peut entraîner la disqualification.

4.9. Contrôle de la vitesse des munitions - Chronographe

- 4.9.1. La vitesse initiale maximum autorisée pour chaque division est stipulée.
- 4.9.2. Un ou plusieurs chronographe officiel doit être utilisé pour déterminer la vitesse initiale des munitions de chacun des concurrents.
 - 4.9.2.1. En l'absence de chronographe, la vitesse annoncée par le concurrent ne peut être discutée.
- 4.9.3. Le chronographe doit être correctement installé, en accord avec les consignes du fabricant et vérifié chaque jour par l'encadrement de la manière suivante :
 - 4.9.3.1. Au début du premier jour du match, un cadre tirera 3 cartouches de la munition de référence avec l'arme de référence et la moyenne des trois cartouches sera enregistrée.
 - 4.9.3.2. Chacun des jours suivants, la procédure sera répétée en utilisant la même arme et les mêmes munitions (idéalement du même lot).
 - 4.9.3.3. Le chronographe sera considéré comme fiable si l'écart entre la mesure du jour et celle de référence n'excède pas 25 fps (7.62 m/s).
 - 4.9.3.4. Si la mesure se retrouve hors tolérance, le directeur de match devra prendre les mesures nécessaires pour corriger la situation.
- 4.9.4. Procédure de test des munitions des concurrents.
 - 4.9.4.1. Les munitions doivent être testées en utilisant l'arme du concurrent. De plus, celle-ci doit se trouver dans la configuration exacte dans laquelle elle sera utilisée lors des épreuves.
 - 4.9.4.2. Un premier échantillon de 3 cartouches pour le test sera prélevé auprès de chaque concurrent à un moment et à un endroit déterminé par l'encadrement qui pourra servir dans le cas où ils exigeraient des tests supplémentaires à tout moment de la compétition.
 - 4.9.4.3. L'échantillon de 3 cartouches est passé au chronographe. Si un concurrent possède des munitions avec des balles de masses différentes, 3 cartouches de chaque devront être testées.

- 4.9.4.4. Si les résultats obtenus excèdent le maximum autorisé dans la division concourue, le concurrent peut, avec l'accord du directeur de match, continuer le match, cependant son score ne sera pas compté et il ne pourra pas être classé.
- 4.9.4.5. Si une munition est testée à nouveau, ou si une munition de rechange est autorisée, et que la nouvelle vitesse mesurée est différente de celle mesurée initialement, le concurrent se verra disqualifié.
- 4.9.4.6. Le score d'un concurrent qui, pour une raison quelconque, ne présente pas son fusil pour le contrôle à l'heure et au lieu indiqué et/ou qui ne fournit pas d'échantillon pour les tests à la demande des cadres ne sera pas classé et, à l'appréciation du directeur de match peut être retiré du match.
- 4.9.4.7. Si le directeur de match estime que le chronographe est devenu inopérant et que la poursuite des mesures n'est plus possible, les mesures déjà effectuées seront conservées. Pour les autres, les déclarations des concurrents ne seront pas discutées.

4.10. Test de chute / Test de table balistique

- 4.10.1. À tout moment avant (au moment de l'enregistrement ou autre) ou pendant un match, un simple test de chute peut être exigé par le directeur de match pour tester une carabine et s'assurer qu'elle est sûre pour la compétition. Ceci dans la mesure des possibilités des organisateurs de matchs nationaux français.
- 4.10.2. La procédure suivante s'applique.
 - 4.10.2.1. Placez un mince (moins de 1 cm d'épaisseur) tapis en caoutchouc (ou matériau similaire) sur un sol solide (tel que du béton).
 - 4.10.2.2. Assurez-vous que le fusil ne contient pas de munitions et que le chargeur a été retiré (le cas échéant).
 - 4.10.2.3. Armez le fusil.
 - 4.10.2.4. Désengagez la sûreté.
 - 4.10.2.5. Tenez le fusil, par le canon, le canon vers le haut au-dessus du tapis en caoutchouc.
 - 4.10.2.6. Tout en gardant le contrôle du canon, laissez la carabine glisser librement sur son talon de crosse d'une hauteur de 15 à 20 cm sur le tapis en caoutchouc.
- 4.10.3. Ce test doit être effectué 3 fois.
 - 4.10.3.1. La carabine peut être réarmée entre chaque essai.
- 4.10.4. Si, au cours de l'un des trois tests effectués, le percuteur s'active, la carabine sera considérée comme ayant échoué au test de chute simple.
- 4.11. Si une carabine échoue à ce test, elle est considérée comme dangereuse pour la compétition et ne peut être utilisée à cette compétition jusqu'à ce qu'elle réussisse.
 - 4.11.1. Le concurrent peut se retirer dans la zone de sécurité pour tenter de rectifier le problème.
 - 4.11.1.1. Une fois que le concurrent est convaincu que le problème a été rectifié, il peut soumettre à nouveau son arme pour un nouveau test.
 - 4.11.1.2. L'arme peut être testée au maximum 3 fois.

5. Comptage des points

Comptage général pour tous les matchs IPRF.

5.1. Méthode de comptage des points

- 5.1.1. Les points sont accumulés en atteignant les cibles désignées dans chaque parcours de tir.
- 5.1.2. Les résultats des stages doivent classer les concurrents de la division concernée dans l'ordre décroissant des points individuels obtenus.
- 5.1.3. Les résultats des matchs doivent classer les concurrents de la division concernée dans l'ordre décroissant des points de stages individuels obtenus.
- 5.1.4. Les résultats des équipes doivent classer les équipes de la division concernée dans l'ordre décroissant des points de stages individuels accumulés par tous les membres de l'équipe, conformément au règlement des compétitions par équipes.

5.2. Vérification des scores et réclamations

- 5.2.1. Après que l'arbitre a déclaré que le champ de tir est dégagé, le concurrent ou son représentant sera autorisé à s'approcher de l'officiel responsable de la notation pour vérifier son score.
- 5.2.2. Toute contestation d'un score ou d'une pénalité doit faire l'objet d'un appel auprès de l'arbitre par le concurrent (ou son délégué) avant que le concurrent suivant ne commence le parcours, ou que le groupe ne quitte le stage, dans le cas où le concurrent serait le dernier de son groupe.
- 5.2.3. Dans le cas où l'arbitre maintient le score original ou la pénalité et que le concurrent n'est pas satisfait, il peut faire appel auprès du Directeur de Match.
- 5.2.4. La décision du Directeur de Match concernant le comptage des impacts sera définitive. Aucun appel n'est autorisé en ce qui concerne ces décisions.

5.3. Feuilles de scores

- 5.3.1. Il convient d'utiliser à la fois une méthode principale et une méthode secondaire de notation.
 - 5.3.1.1. Une des méthodes doit se faire manuellement sur papier.
- 5.3.2. L'arbitre doit inscrire toutes les informations (y compris les avertissements donnés) sur la feuille de score de chaque concurrent avant de la signer. Après que l'arbitre ait signé la feuille de score, le concurrent doit ajouter sa propre signature à l'endroit approprié.
 - 5.3.2.1. Les signatures électroniques des feuilles de score ou l'approbation électronique sont acceptables.
- 5.3.3. Si des corrections à la feuille de score sont nécessaires, elles seront clairement inscrites sur l'original et les autres copies de la feuille de score du concurrent. Le concurrent et l'arbitre doivent parapher toutes les corrections.
- 5.3.4. Si un concurrent refuse de signer ou de parapher une feuille de score, pour quelque raison que ce soit, la question doit être soumise au Directeur de Match. Si le Directeur de Match estime que tout a été fait correctement, la feuille de score non signée sera soumise normalement pour être incluse dans les résultats du match.
- 5.3.5. Une feuille de score signée à la fois par un concurrent et un arbitre est une preuve que le parcours de tir a été accompli, et que les scores et le temps (si applicable) enregistrés sur la feuille de score, sont exacts et incontestés. La feuille de score signée est considérée comme un document définitif et, à l'exception du consentement mutuel du compétiteur et de l'arbitre signataire, ou en raison d'une décision d'arbitrage, la feuille de score ne sera modifiée que pour corriger des erreurs arithmétiques.

- 5.3.6. Si l'on constate qu'une feuille de pointage comporte des données insuffisantes ou excessives, ou si le temps (le cas échéant) n'a pas été enregistré sur la feuille de pointage, il faut en référer rapidement au directeur de match qui demandera normalement au concurrent de refaire l'épreuve.
- 5.1.1.1. Si, pour une raison quelconque, il n'est pas possible de procéder à une nouvelle prise de vue, les mesures suivantes s'appliquent :
 - 5.1.1.1.1. Si un nombre insuffisant de coups a été enregistré sur la feuille de score, ceux qui ont été enregistrés seront considérés comme complets et concluants.
 - 5.1.1.1.2. Si un nombre excessif de touches a été enregistré sur la feuille de score, la valeur maximale du score de l'étape sera utilisée.
 - 5.1.1.1.3. Si le temps (le cas échéant) manque dans une étape chronométrée, le concurrent recevra le temps maximum pour cette étape.
 - 5.1.1.1.4. Si l'identité du concurrent est manquante sur une feuille de score, il faut en référer au directeur de match, qui doit prendre les mesures qu'il juge nécessaires pour rectifier la situation.
- 5.1.2. En cas de perte ou d'indisponibilité de la feuille de score originale, la copie du concurrent, ou tout autre document écrit ou électronique acceptable par le directeur de match, sera utilisée.
 - 5.1.2.1. Si la copie du compétiteur, ou tout autre document écrit ou électronique, n'est pas disponible, ou est considéré par le Directeur de Match comme étant insuffisamment lisible, le compétiteur devra refaire l'épreuve de tir. Si le directeur de match estime qu'un nouveau tir n'est pas possible pour quelque raison que ce soit, le concurrent se verra attribuer un score de zéro pour toutes les étapes concernées.
- 5.1.3. Aucune personne, autre qu'un officiel de match autorisé, n'est autorisée à manipuler une feuille de score originale conservée sur un plateau, ou à tout autre endroit, après qu'elle ait été signée par un compétiteur et un Range Officer, sans l'approbation préalable du Range Officer ou du personnel directement impliqué dans les Stats.

Toute violation de ces règles entraînera un avertissement pour la première fois et une disqualification de la scène pour chaque infraction suivante.

5.4. Responsabilité du comptage

- 5.4.1. Chaque concurrent a la responsabilité de tenir un registre précis de ses scores et de les vérifier par rapport aux résultats affichés par le responsable des scores.
- 5.4.2. Après que tous les concurrents ont terminé un match, les résultats provisoires du stage doivent être publiés et affichés à un endroit bien visible du champ de tir afin que les concurrents puissent les vérifier. L'heure et la date auxquelles les résultats ont été effectivement affichés (et non simplement imprimés) sur chaque site doivent être clairement indiqués.
- 5.4.3. Si un concurrent détecte une erreur dans les résultats publiés, il doit déposer un appel auprès du directeur de match dans les 15 minutes suivant l'affichage des résultats. Si l'appel n'est pas déposé dans le délai imparti, les résultats affichés seront maintenus et l'appel sera rejeté.
- 5.4.4. Un directeur de match peut choisir de publier les résultats par voie électronique (par exemple via un site Internet) en plus ou en remplacement de leur impression physique. Dans ce cas, la procédure correspondante doit être publiée à l'avance dans la documentation du match et/ou par le biais d'un avis affiché dans un endroit bien visible du stand de tir avant le début du match. Des installations (par exemple un ordinateur) doivent être mises à la disposition des concurrents pour qu'ils

puissent consulter les résultats si le directeur de match a choisi de ne publier les résultats que par voie électronique.

5.5. Prises de temps et références

- 5.5.1. Le directeur du match est responsable de la détermination de l'heure à laquelle l'horaire du match s'applique (fuseaux horaires).
- 5.5.2. Pour les besoins des stages chronométrés ;
 - 5.5.2.1. Seul le dispositif de chronométrage utilisé par un arbitre doit être utilisé pour déterminer le temps écoulé lors de la tentative d'un concurrent à une épreuve de tir chronométrée.
 - 5.5.2.1.1. Le dispositif de chronométrage doit être un chronomètre approprié, capable d'enregistrer le départ de coup des armes, sur les stages chronométrés.
 - 5.5.2.1.1.1. Le cas échéant, il est important que le chronomètre puisse fonctionner correctement avec des armes à feu avec ou sans réducteur de son.
 - 5.5.2.1.2. Si un arbitre assigné à une épreuve (ou un cadre plus expérimenté) estime qu'un dispositif de chronométrage est défectueux, un compétiteur dont la tentative ne peut pas être créditée d'un temps précis devra recommencer l'épreuve.
 - 5.5.2.2. Si le temps crédité à un concurrent pour une épreuve de tir est considéré, de l'avis d'un comité d'arbitrage, comme irréaliste, alors le concurrent devra refaire l'épreuve de tir.

5.6. Programmes de comptage

- 5.6.1. Le programme officiel de comptage pour tous les matches nationaux ou supérieurs est la solution ULTIMATE BALLISTICS (www.ultimateballistics.com).

6. Infractions et disqualifications

6.1. Infraction à la procédure

- 6.1.1. Les infractions de procédure s'appliquent lorsqu'un concurrent ne se conforme pas aux procédures spécifiées dans un briefing de stage écrit et/ou se trouve en violation d'autres règles générales.
- 6.1.2. Les infractions à la procédure ne donnent pas lieu à un score négatif, mais les cibles ne sont pas comptées ;
 - 6.1.2.1. alors qu'un concurrent est en violation d'une procédure, ou
 - 6.1.2.2. jusqu'à ce qu'un concurrent rectifie une infraction de procédure lui donnant un avantage déloyal.
- 6.1.3. Les arbitres ne sont pas obligés d'informer le concurrent des infractions à la procédure pendant l'épreuve de tir, cependant, la même procédure de notification doit être cohérente pour tous les concurrents dans une épreuve de tir.
- 6.1.4. Un concurrent qui conteste l'application d'une infraction à la procédure peut faire appel auprès de l'arbitre et/ou du directeur de tir et/ou du directeur de match. Un concurrent qui continue à être lésé peut alors déposer un appel pour arbitrage.
- 6.1.5. Exemples d'infractions de procédure :
 - 6.1.5.1. Un concurrent subit une infraction à la procédure lorsque :
 - 6.1.5.1.1. une partie quelconque de leur corps touche le sol, ou tout autre objet, au-delà d'une limite à ne pas franchir.
 - 6.1.5.1.2. ne se conforme pas à un rechargement obligatoire.
 - 6.1.5.1.3. ne se conforme pas au briefing écrit de l'étape.
 - 6.1.5.2. Un compétiteur qui franchit une limite afin de prendre un raccourci lors d'une épreuve pour obtenir un avantage, continuera à être en infraction, jusqu'à ce qu'il retourne à l'endroit où il a initialement franchi la limite.

6.2. Avertissements et disqualifications – Réglementation générale

- 6.2.1. Un concurrent qui commet une infraction à la sécurité ou toute autre activité interdite au cours d'un match et qui est disqualifié du match, ne pourra plus tenter aucune, quel que soit l'horaire ou la disposition physique du match, en attendant le verdict de tout appel soumis.
- 6.2.2. Lorsqu'un avertissement ou une disqualification de stage ou de match est émis, l'arbitre doit enregistrer les raisons de la sanction, ainsi que l'heure et la date de l'incident, sur la feuille de score du compétiteur.
 - 6.2.2.1. En cas de disqualification d'un stage ou d'un match, le directeur du match doit être informé dès que possible.
- 6.2.3. Lorsqu'un concurrent est disqualifié d'un match national, régional ou de championnat, le directeur de match doit notifier cette disqualification à l'organisme national du concurrent ainsi qu'au Conseil de l'IRPF, y compris les circonstances ayant conduit à cette disqualification.
 - 6.2.3.1. Une telle disqualification peut entraîner des sanctions supplémentaires si l'organisme national du concurrent ou le Conseil de l'IPRF juge qu'elles sont nécessaires.
- 6.2.4. Les scores d'un concurrent disqualifié ne doivent pas être supprimés des résultats du match, et les résultats du match ne doivent pas être déclarés définitifs par le directeur du match ;
 - 6.2.4.1. jusqu'à ce que le match soit terminé, ou
 - 6.2.4.2. si, une fois le match terminé et qu'un appel a été reconduit, jusqu'à ce que l'appel ait abouti.

- 6.2.5. Les scores d'un concurrent qui a terminé un pré-match ou un match principal sans disqualification ne seront pas affectés par une disqualification reçue alors que ce concurrent participe à un Shoot-Off ou à un autre match annexe.
- 6.2.6. Les avertissements sont répartis dans les 3 catégories suivantes :
 - 6.2.6.1. Manipulation dangereuse des armes, y compris les départs de coups involontaires.
 - 6.2.6.2. Comportement antisportif, y compris l'outrage des officiels.
 - 6.2.6.3. Triche, y compris l'utilisation de substances illicite
- 6.2.7. Les avertissements au sein de chaque catégorie s'élèvent par ordre de gravité de l'avertissement verbal à la disqualification du stage puis du match.
- 6.2.8. A moins que cela ne soit spécifié comme ci-dessous, ou à la discrétion du Directeur de Match qui, lorsque la situation le justifie, peut appliquer une pénalité plus sévère, les infractions sont généralement passibles des sanctions suivantes qui doivent toutes être enregistrées sur la feuille de match ;
 - 6.2.8.1. Première infraction : Avertissement verbal.
 - 6.2.8.2. Deuxième infraction : Disqualification du stage.
 - 6.2.8.3. Troisième infraction : Disqualification du match.
- 6.2.9. Exemples :
 - 6.2.9.1. Après un avertissement verbal pour manipulation dangereuse d'une arme lors d'un stage, un deuxième avertissement verbal pour manipulation dangereuse lors d'un autre stage entraîne une disqualification de stage.
 - 6.2.9.2. Après un avertissement verbal pour manipulation dangereuse à un stage, un deuxième avertissement verbal pour comportement antisportif à un autre stage reste un avertissement verbal dans les deux catégories.
 - 6.2.9.3. À la suite d'une disqualification de stage pour une première, mais grave, manipulation dangereuse à un stage, un avertissement verbal pour manipulation dangereuse à un autre stage entraîne une disqualification de match.
- 6.3. Les sections suivantes tentent, à titre d'exemples, de décrire, sans les limiter, la portée de chaque catégorie d'infraction. Les Directeurs de Match peuvent imposer d'autres avertissements et sanctions si la situation le justifie.
- 6.3.1. Si d'autres avertissements ou sanctions, en dehors de ceux décrits dans les catégories suivantes, sont appliqués, une description de cet incident et de l'avertissement ou de la sanction subséquente sera envoyée à l'organisme national par le directeur de match, et ensuite transmise au Comité exécutif de l'IPRF par l'organisme national.

6.4. Manipulations dangereuses

- 6.4.1. Manipuler une arme, sans indicateur de chambre vide, à tout moment sauf ;
 - 6.4.1.1. lorsqu'on se trouve dans une zone de sécurité désignée, ou
 - 6.4.1.2. lorsqu'on est sous la supervision d'un directeur de tir, ou
 - 6.4.1.3. lors de la compétition.
- 6.4.2. Départ de coup avant le signal de départ d'un parcours de tir à l'intérieur du gabarit de tir.
 - 6.4.2.1. En plus de la sanction, le tir sera comptabilisé comme un engagement de cible, le cas échéant.
- 6.4.3. Laisser le canon d'une arme pointer vers soi-même ou vers quelqu'un d'autre pendant un parcours.
 - 6.4.3.1. Si le verrou est fermé et que la sécurité n'est pas enclenchée, cela est considéré comme une violation grave de la sécurité et entraînera une disqualification immédiate du match.

- 6.4.4. Ne pas garder le doigt à l'extérieur du pontet pendant le déplacement ou la transition vers les cibles.
- 6.4.5. Le fait de ne pas garder le doigt en dehors du pontet lors d'un dysfonctionnement.
- 6.4.6. Ne pas garder le doigt à l'extérieur du pontet pendant le chargement, le rechargement ou le déchargement.
 - 6.4.6.1. Un concurrent sera exempté de cette règle lorsqu'il appuie sur la détente pour tirer à sec ou pour relâcher le percuteur et/ou ramener le marteau tout en se préparant avant le signal de départ, ou lorsqu'il se met en sécurité à la fin d'une épreuve.
 - 6.4.6.1.1. Dans le cas où un coup part pendant cette opération, la disqualification s'applique toujours.
- 6.4.7. Utilisation de munitions interdites et/ou non sûres.
- 6.4.8. Engager une cible avec une correction sensiblement incorrecte, ou afficher involontairement un tour de plus que prévu pour une cible quelconque.
 - 6.4.8.1. S'il est possible de déterminer que la balle est passée par-dessus une butte ou une paroi de protection, cela est considéré comme une violation grave de la sécurité et entraînera une disqualification immédiate du match.
- 6.4.9. Permettre au canon d'une arme de pointer en dehors des angles de tir autorisés pendant une épreuve, ou lorsque l'arme est chargée, ou pendant le chargement ou le déchargement, ou sous la supervision directe d'un arbitre.
- 6.4.10. Si, à tout moment pendant le parcours de tir, un concurrent laisse tomber son arme, qu'elle soit chargée ou non, ou ne parvient pas à garder le contrôle de son arme chargée ou non, il sera disqualifié.
 - 6.4.10.1. Si l'arme tombée est également pointée à l'extérieur des angles de tir autorisés, le concurrent sera disqualifié pour le match.
 - 6.4.10.2. Les armes à feu tombées doivent toujours être récupérées par un cadre qui, après avoir vérifié et/ou sécurisé l'arme, la rendra au concurrent claire.
 - 6.4.10.3. Notez qu'un concurrent qui, pour quelque raison que ce soit au cours d'une épreuve, pose intentionnellement et en toute sécurité son arme sur le sol ou sur un autre objet stable ne sera pas disqualifié à condition que :
 - 6.4.10.3.1. Le concurrent garde le contrôle de l'arme jusqu'à ce qu'elle soit placée fermement et solidement sur le sol ou un autre objet stable ; et
 - 6.4.10.3.2. La sûreté de l'arme soit engagée, ou la culasse ouverte.
- 6.4.11. Avoir une arme chargée, sauf autorisation d'un cadre.
 - 6.4.11.1. Disqualification immédiate du match.
- 6.4.12. Le fait de ne pas ouvrir la culasse et/ou de ne pas vider la chambre pendant un mouvement ou une transition au cours d'une épreuve de tir :
 - 6.4.12.1. Le concurrent doit ouvrir la culasse et vider la chambre à la satisfaction de l'arbitre.
 - 6.4.12.1.1. Si le concurrent n'a pas été disqualifié, il doit retourner à la dernière position de tir où il peut continuer l'épreuve.
 - 6.4.12.2. L'exception à ce qui précède concerne les fusils semi-automatiques, mais il en va de même si la sécurité externe n'est pas engagée.

6.4.13 Tir involontaire

- 6.4.13.1. Les tirs involontaires (TI) sont pris très au sérieux, et entraîneront une disqualification immédiate du match, et le compétiteur ne pourra plus prendre part au match.

- 6.4.13.2. Un concurrent qui provoque un tir involontaire doit être arrêté par un arbitre dès que possible.
- 6.4.13.3. Un tir involontaire est définie comme suit :
 - 6.4.13.3.1. Un tir qui passe par-dessus une paroi de protection, une butte ou dans toute autre direction spécifiée dans le briefing comme étant dangereuse.
 - 6.4.13.3.2. Un tir qui se produit pendant le chargement, le rechargement ou le déchargement d'une arme à feu.
 - 6.4.13.3.3. Un tir qui se produit pendant la résolution d'un incident de tir.
 - 6.4.13.3.4. Un tir qui se produit lors du transfert d'une arme.
 - 6.4.13.3.5. Un tir qui se produit pendant un déplacement ou une transition entre les cibles.
 - 6.4.13.3.6. Un tir qui se produit lorsque le tireur n'a pas une visée établie.
 - 6.4.13.3.7. Un tir qui touche autre chose qu'une cible spécifiée, à moins de 75 m de la position de tir.
 - 6.4.13.3.8. Un tir qui a lieu pendant une période de cessez-le-feu.
- 6.4.13.4. S'il peut être établi que la cause du tir est due à une pièce cassée ou défectueuse de l'arme, le concurrent n'est pas en infraction, et ne sera pas disqualifié, mais le score du concurrent pour ce stage sera de zéro.
 - 6.4.13.4.1. L'arme doit être immédiatement présentée pour inspection au directeur du match ou à son délégué, qui inspectera l'arme et effectuera tous les tests nécessaires pour établir qu'une pièce cassée ou défectueuse a causé le tir. Un concurrent ne peut pas faire appel ultérieurement d'une disqualification pour un tir involontaire dû à une pièce cassée ou défectueuse s'il ne présente pas l'arme à feu pour inspection avant de quitter l'épreuve.

6.5. Attitude antisportive

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

6.6. Triche

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

6.6.5. Substances illicites

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

7. Arbitrage et interprétation des règles

7.1. Principes généraux

Les différends occasionnels sont inévitables dans toute activité compétitive régie par des règles. Il est reconnu qu'au niveau des matchs les plus importants, le résultat est beaucoup plus important pour le concurrent individuel.

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

7.2. Composition du comité

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

7.3. Limites de temps et séquençement

7.3.1. Délais de recours à l'arbitrage

- 7.3.1.1. Les appels écrits à l'arbitrage doivent être soumis au Directeur de Match, accompagnés des frais applicables, dans l'heure qui suit l'heure de l'appel tel qu'enregistré par les cadres du match.
 - 7.3.1.1.1. En cas de non-respect, l'appel sera invalidé et aucune action ne sera entreprise.
 - 7.3.1.1.2. Le directeur de match doit, sur le formulaire d'appel, enregistrer immédiatement l'heure et la date auxquelles il a reçu l'appel.

7.3.2. Délais de décision

- 7.3.2.1. Le Comité d'appel doit prendre une décision dans les 24 heures suivant la demande d'arbitrage ou avant que les résultats n'aient été déclarés définitifs par le directeur de match, selon la première éventualité.
 - 7.3.2.1.1. Si le comité ne rend pas de décision dans le délai imparti, l'appelant obtient automatiquement gain de cause et la taxe est remboursée.

7.4. Frais d'appel

- 7.4.1. Matches du championnat du monde
 - 7.4.1.1. Les frais d'appel pour permettre à un appelant de faire appel à l'arbitrage sera de 500,00€ (cinq cents euros).
- 7.4.2. Matches du championnat régional
 - 7.4.2.1. Les frais d'appel pour permettre à un appelant de faire appel à l'arbitrage sera de 300,00€ (trois cents euros).
- 7.4.3. Un appel interjeté par le directeur de match concernant un problème de match ne donne pas lieu à une redevance.
- 7.4.4. Si la décision du comité est de donner raison à l'appel, la taxe payée sera remboursée.
- 7.4.5. Si la décision du Comité est de rejeter l'appel, les frais d'appel et la décision doivent être transmises à l'IPRF.

7.5. Règles de procédures

- 7.5.1. Le comité étudiera la soumission écrite et conservera au nom des organisateurs les sommes versées par l'appelant jusqu'à ce qu'une décision soit prise.
- 7.5.2. Le comité peut demander à l'appelant de donner personnellement des détails supplémentaires sur sa demande et peut l'interroger sur tout point pertinent pour l'appel.
- 7.5.3. Il peut être demandé à l'appelant de se retirer pendant que le comité entend d'autres preuves.
- 7.5.4. Le comité peut entendre les cadres du match ainsi que tout autre témoin impliqué dans l'appel. Le comité examinera toutes les preuves soumises.
- 7.5.5. La commission peut interroger les témoins et les cadres sur tout point pertinent pour l'appel.
- 7.5.6. Les membres du comité s'abstiendront d'exprimer toute opinion ou tout verdict pendant qu'un appel est en cours.
- 7.5.7. Le comité peut inspecter tout champ de tir ou zone en rapport avec l'appel et demander à toute personne ou cadre qu'il considère comme utile au processus de l'accompagner.
- 7.5.8. Toute personne tentant d'influencer les membres du comité par tout autre moyen que la preuve peut faire l'objet d'une action disciplinaire à la discrétion du comité d'arbitrage.
- 7.5.9. Lorsque le comité est convaincu d'être en possession de toutes les informations et preuves pertinentes pour l'appel, il délibère en privé et prend sa décision à la majorité des voix.

7.6. Verdict et conséquences

- 7.6.1. Lorsque le comité prend une décision, il convoque l'appelant, le cadre et le directeur de match pour présenter son jugement.
- 7.6.2. Il incombera au directeur de match de mettre en œuvre la décision du comité.
- 7.6.3. Le directeur de match affichera la décision à un endroit visible de tous les concurrents.
- 7.6.4. La décision n'est pas rétroactive et n'affectera pas les incidents antérieurs à la décision.
- 7.6.5. La décision du comité est définitive et ne peut faire l'objet d'un appel.
- 7.6.6. Les décisions du comité d'arbitrage seront enregistrées et feront jurisprudence pour tout incident similaire et ultérieur au cours de ce match.

7.7. Appels de tiers

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

8. Encadrement des matchs

8.1. Rôles des cadres

Les fonctions et le mandat des cadres de match sont définis comme suit :

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

8.2. Discipline des cadres

- 8.2.1. Le Directeur de Match a autorité sur tous les cadres, et est responsable des décisions en matière de comportement et de discipline.
- 8.2.2. Dans le cas où un cadre est sanctionné, le directeur de match doit envoyer un rapport de l'incident et les détails de l'action disciplinaire à son organisme national. Cet organisme national sera responsable d'en informer le conseil de l'IPRF.
- 8.2.3. Un cadre qui est disqualifié d'un match pour une infraction à la sécurité alors qu'il est en compétition continuera à être éligible en tant que cadre pour ce match. Le directeur de match prendra toute décision relative à la participation d'un cadre.

8.3. Nomination des cadres

- 8.3.1. Les organisateurs du match doivent, avant le début du match, nommer un directeur de match pour effectuer les tâches détaillées dans ces règles. Le directeur de match désigné doit être de préférence le cadre certifié le plus compétent et le plus expérimenté présent.
- 8.3.2. Dans le présent règlement, les références aux cadres (par exemple "Range Officer", "directeur de match", etc.) désignent le personnel qui a été officiellement nommé par les organisateurs du match pour servir dans une fonction officielle lors du match.
 - 8.3.2.1. Les personnes qui sont des cadres certifiés, mais qui ne font que participer au match en tant que concurrents, n'ont aucun statut ni aucune autorité en tant que cadre pour ce match. Ces personnes ne doivent donc pas participer au match en portant des vêtements les identifiant comme cadres.

8.4. Responsables de stages

- 8.4.1. Les directeurs de match sont entièrement responsables du recrutement, de la gestion et du comportement de tous les cadres.
- 8.4.2. Les directeurs de match ont les trois options suivantes en ce qui concerne l'organisation des Range Officers :

8.4.2.1. Encadrement complet

- 8.4.2.1.1. Le directeur du match affecte tous les cadres à des stages comme ;
 - 8.4.2.1.1.1. Range Officer,
 - 8.4.2.1.1.2. Compteurs de points et de temps,
 - 8.4.2.1.1.3. Autres cadres / observateurs requis.
- 8.4.2.1.2. Tous les cadres doivent rester sur leur(s) stage(s) désigné(s) pendant toute la durée du match.
- 8.4.2.1.3. Les cadres ne peuvent pas être des concurrents.
- 8.4.2.1.4. L'arbitre de chaque stage est la seule personne autorisée à attribuer des points et à prendre des décisions.

8.4.2.2. Encadrement assisté

- 8.4.2.2.1. Le directeur du match affecte les Range Officers aux stages.
- 8.4.2.2.2. Le Range Officer doit rester sur son stage pendant toute la durée du match, et est la seule personne autorisée à attribuer des points et à prendre des décisions.
- 8.4.2.2.3. L'arbitre ne peut pas être un concurrent.
- 8.4.2.2.4. Les concurrents peuvent, si nécessaire, assister le Range Officer pour :
 - 8.4.2.2.4.1. Le comptage des points / chronométrage ;
 - 8.4.2.2.4.2. L'observation ;
 - 8.4.2.2.4.3. La gestion de la sécurité.

8.4.2.3. Encadrement en équipe

- 8.4.2.3.1. Le directeur du match désigne un concurrent expérimenté comme Range Officer dans chaque équipe.
 - 8.4.2.3.2. Les Range Officers doivent être briefés sur tous les stages par le directeur de match afin de garantir la cohérence des stages.
 - 8.4.2.3.3. Le Range Officer est la seule personne au sein de l'équipe autorisée à attribuer des points et à prendre des décisions.
 - 8.4.2.3.3.1. Exception est faite lorsque le Range Officer est lui-même en train de concourir. Dans ce cas, un autre concurrent doit agir en tant qu'arbitre dans l'intervalle.
 - 8.4.2.3.4. Les concurrents doivent aider le Range Officer pour :
 - 8.4.2.3.4.1. Le comptage des points et le chronométrage ;
 - 8.4.2.3.4.2. L'observation ;
 - 8.4.2.3.4.3. La gestion de la sécurité.
- 8.4.3. Lors de matches internationaux ou de qualification internationale, les directeurs de match ne peuvent pas mettre en place une configuration d'encadrement en équipe.
- 8.4.4. Lors des matches du Championnat du monde, les directeurs de match doivent mettre en place un encadrement complet.

8.4.5. Responsabilités du Range Officer

- 8.4.5.1. Les Range Officers sont responsables de tous les aspects de l'épreuve qu'ils dirigent, et doivent avoir une compréhension complète du stage qui leur est assigné. Toute question concernant les règles et les procédures de l'épreuve doit

être adressée au directeur de match avant le début du match.

8.4.5.2. Les Range Officers doivent ;

8.4.5.2.1. Avoir une compréhension complète des règles officielles de l'IPRF.

8.4.5.2.2. S'assurer que les règles soient appliquées de la même manière pour chaque tireur.

8.4.5.3. Les Range Officers devront ;

8.4.5.3.1. Donner un briefing de stage avant le départ de chaque équipe et toutes les questions doivent être posées et répondues avant le départ du premier concurrent de chaque groupe.

8.4.5.3.2. Désigner chaque cible aux tireurs, sauf sur les stages "à l'aveugle", auquel cas l'emplacement des cibles ne sera pas indiqué.

9. Glossaire

Accessoire	Objet, autres que les cibles, utilisés dans la création, l'exploitation ou la décoration d'un parcours de tir.
Amorce	Partie d'une munition qui provoque la détonation.
Balle	Projectile d'une cartouche destiné à atteindre une cible.
Butte	Structure surélevée de sable, de terre ou d'autres matériaux utilisée pour stopper les balles et/ou pour séparer un champ de tir d'un autre.
Calibre	Diamètre d'une balle mesuré en millimètres (ou millièmes de pouce).
Cartouche	Munition utilisée dans une arme de poing ou un fusil.
Cible	Terme qui peut inclure à la fois les cibles à engager et les cibles No-shoot.
Chargée	Arme ayant une cartouche en chambre, ou ayant une cartouche dans un ou plusieurs chargeurs insérés.
Chargement	Insertion de munitions dans une arme.
Compensateur/Frein de bouche	Dispositif monté à l'extrémité de la bouche d'un canon pour contrer l'élévation de la bouche (généralement en déviant les gaz qui s'échappent).
Déchargé	Arme qui est totalement dépourvue de munitions réelles ou factices dans sa ou ses chambres et/ou dans un ou plusieurs chargeurs.
Déchargement	Retrait des munitions d'une arme.
Détonation	Mise à feu de l'amorce d'une cartouche, autrement que par l'action d'un percuteur, (par exemple, lorsqu'une cartouche est lâchée).
Directeur régional	Personne, reconnue par l'IPRF, qui représente une région.
Emplacement	Un lieu géographique sur un pas de tir.
Engager	Tirer en direction d'une cible.
Etui	Corps principal d'une cartouche, qui contient tous les éléments constitutifs.
Faux départ	Commencer une tentative de parcours de tir avant le signal de départ.
Grain	Unité de mesure courante utilisée pour le poids d'une balle (1 grain = 0,0648 gramme).
Hors gabarit	Zone générale d'un stage ou d'un champ de tir, au-delà de l'angle de tir maximum par défaut (voir règle 2.1.2), où la bouche d'une arme ne doit pas être pointée pendant un parcours de tir (exception : voir règle 10.5.2).

Indicateur de chambre vide	Dispositif de couleur vive, dont aucune partie ne ressemble à une cartouche ou à une partie de celle-ci. L'indicateur doit être impossible à insérer dans une arme dont la chambre est chargée et doit, lorsqu'il est installé, empêcher l'insertion d'une cartouche dans la chambre. L'indicateur doit comporter une languette ou un ruban qui dépasse clairement de l'arme.
Munitions factices	Comprend les cartouches de manipulation, les cartouches à blanc et les étuis vides.
No-shoot(s)	Cibles qui entraînent des pénalités lorsqu'elles sont touchées.
OFM	Original Firearm Manufacturer (Fabricant d'Origine de l'Arme).
Organisme national	Association nationale affiliée à l'IPRF, selon le pays (FRPRA en France).
Personnel du match	Personnes qui ont une fonction officielle lors d'un match, mais qui ne sont pas nécessairement qualifiées en tant que cadres de match ou qui agissent en leur qualité.
Position de départ	L'emplacement, la position de tir et la posture prescrits pour un parcours de tir avant l'émission du signal de départ.
Position de tir	Présentation physique du corps d'une personne (par exemple, debout, assis, à genoux, couché).
Posture	Présentation physique des membres d'une personne (par exemple, mains sur le côté, bras croisés, etc.).
Prototype	Arme dans une configuration qui n'est pas en production et/ou qui n'est pas disponible pour le grand public.
Rechargement	Insertion de munitions supplémentaires dans une arme.
Région	Zone géographique définie par plusieurs pays/nations, reconnue par l'IPRF.
Reshoot	Nouvelle tentative d'un concurrent à une épreuve, autorisée par un arbitre ou un comité d'arbitrage.
Tentative	Période entre le signal de départ et le moment où le concurrent indique qu'il a fini de tirer.
Tir à sec	Activation de la détente et/ou de l'action d'une arme totalement dépourvue de munitions.
Viser	Aligner le canon d'une arme à feu sur les cibles.
Zone de cibles	Ensemble de cibles qui ne peuvent être vues que d'un seul endroit ou d'un seul point de vue.