INTERNATIONAL PRACTICAL SHOOTING CONFEDERATION

RÈGLES DES COMPÉTITIONS COMBINÉES
ÉDITION JANVIER 2017

International Practical Shooting Confederation
PO Box 972, Oakville, Ontario
Canada L6J 9Z9

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

Copyright © 2017 International Practical Shooting Confederation

Traduction « non-officielle »
i@n - © 2017

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.

13/01/2017

The acronyms "IPSC", "DVC" and "IROA", the IPSC shield logo, the name "International Range Officers Association", the IROA logo, IPSC Targets and the motto "Diligentia, Vis, Celeritas" are all registered shooting related trademarks of the International Practical Shooting Confederation.

Individuals, organizations and other entities not affiliated to IPSC (or a member Region thereof), are prohibited from using any of these items without the prior, written approval of the IPSC President (or the Regional Director thereof, as the case may be).

These Combined Competition Rules have been compiled from three separate rulebooks, being the January 2016 Edition Handgun, Rifle and Shotgun Competition Rules. In the unlikely event of any discrepancy between the Combined Competition Rules and the separate rulebooks, the separate rulebooks take precedence.

(Key code: [H] text specific to Handgun / [R] text specific to Rifle / [S] text specific to Shotgun / [H-R] text specific to Handgun and Rifle / [H-S] text specific to Handgun and Shotgun / [R-S] text specific to Rifle and Shotgun / text common to Handgun, Rifle and Shotgun).

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).

Ces règles de compétitions combinées ont été compilées à partir de trois règles de ccompétitions distinctes, à savoir à partir des Éditions Handgun, Rifle et Shotgun de Janvier 2017. Dans le cas improbable de divergence entre les Règles de Compétitions combinées et les Règles séparées, les Règles de Compétitions séparées sont prioritaires.

(Code clé: [H] texte spécifique Handgun / [R] texte spécifique Rifle / [S] texte spécifique Shotgun / [HR] texte spécifique Handgun et Rifle / [HS] texte spécifique Handgun et Shotgun / [RS] texte spécifique Rifle et Shotgun / texte commun Handgun, Rifle et Shotgun)

Table of Content

Page No.

CHAPTER 1: Course Design 1

1.1 General Principles 1
1.1.1 Safety 1
1.1.2 Quality 1
1.1.3 Balance 1
1.1.4 Diversity 1
1.1.5 Freestyle 1
1.1.6 Difficulty 1
1.1.7 Challenge 1
1.2 Types of Courses 3
1.2.1 General Courses of Fire 3
1.2.2 Special Courses of Fire 5
1.3 IPSC Sanctioning 5

CHAPTER 2: Range and Course Construction 7

2.1 General Regulations 7
2.1.1 Physical Construction 7
2.1.2 Safe Angles of Fire 7
2.1.3 Minimum Distances 7
2.1.4 Target Locations 9
2.1.5 Range Surface 9
2.1.6 Obstacles 9
2.1.7 Common Firing Lines 9
2.1.8 Target Placement 9
2.1.9 Berms 9
2.1.10 Detachable Wads 9
2.1.11 Birdshot Ammunition with Paper Targets 9
2.1.12 Permitted Ammunition 9
2.2 Course Construction Criteria 9
2.2.1 Fault Lines 5
2.2.2 Obstacles 11
2.2.3 Barriers 11
2.2.4 Tunnels 11
2.2.5 "Cooper" Tunnels 11
2.2.6 Stage Props 11
2.2.7 Windows and Ports 11
2.3 Modifications to Course Construction 13
2.4 Safety Areas 13
2.5 Test Firing / Sighting-In Bay 15
2.6 Vendor Areas 15
2.7 Hygiene Areas 15

CHAPTER 3: Course Information 17

3.1 General Regulations 17
3.1.1 Published Courses of Fire 17
3.1.2 Non-Published Courses of Fire 17
3.2 Written Stage Briefings 17
3.3 Local, Regional and National Rules 17

CHAPTER 4: Range Equipment 19

4.1 Targets – General Principles 19
4.2 IPSC Approved Targets – Paper 21
4.3 IPSC Approved Targets – Metal 21
4.4 Frangible and Synthetic Targets 25
4.5 Rearrangement of Range Equipment or Surface 25
4.6 Range Equipment Failure and Other Issues 25

Table des matières

Page No.

CHAPTER 1: Conception des parcours 2

1.1 Principes Généraux 2
1.1.1 Sécurité 2
1.1.2 Qualité 2
1.1.3 Equilibre 2
1.1.4 Diversité 2
1.1.5 Style libre 2
1.1.6 Difficulté 2
1.1.7 Enjeu sportif 2
1.2 Types de parcours 4
1.2.1 Parcours de tir généraux 4
1.2.2 Parcours de tir spéciaux 6
1.3 Reconnaissance par l'IPSC 6

CHAPTER 2: Structure des parcours et Modifications 8

2.1 Normes Générales 8
2.1.1 Construction Physique 8
2.1.2 Angles de tir sécurisés 8
2.1.3 Distances minimales 8
2.1.4 Emplacement des cibles 10
2.1.5 Surface du champs de tir 10
2.1.6 Obstacles 10
2.1.7 Lignes de tir communes 10
2.1.8 Positionnement de cibles 10
2.1.9 Buttes 10
2.1.10 Bourres perdues 10
2.1.11 Munitions à grenailles et cibles cartonnées 10
2.1.12 Munitions autorisées 10
2.2 Critères de construction des parcours 10
2.2.1 Lignes de faute 10
2.2.2 Obstacles 12
2.2.3 Barrières 12
2.2.4 Tunnels 12
2.2.5 Tunnels « COOPER » 12
2.2.6 Accessoires des Stages 12
2.2.7 Fenêtres et ouvertures 12
2.3 Modification de structure d'un parcours 14
2.4 Zones de sécurité 14
2.5 Alvéole d'essai de tir/de visée 16
2.6 Aire de vendeurs 16
2.7 Blocs sanitaires 16

CHAPTER 3: Information sur le Parcours 18

3.1 Normes Générales 18
3.1.1 Parcours de tir publiés 18
3.1.2 Parcours de tir non-publiés 18
3.2 Briefing écrits de stages 18
3.3 Règles Locales, Régionales et Nationales 18

CHAPTER 4: Équipement du champs de tir 20

4.1 Cibles - Principes généraux 20
4.2 Cibles cartonnées agréées par l'IPSC 22
4.3 Cibles métalliques agréées par l'IPSC 22
4.4 Cibles frangibles et cibles synthétiques 26
4.5 Réarrangement des équipements du champs de tir ou de sa surface 26
4.6 Défaillances des équipements du champs de tir et autres cas 26

CHAPTER 5: Competitor Equipment 27

5.1 Firearms 27
5.2 Holster, Carry and Storage and Competitor Equipment 29
5.3 Appropriate Dress 33
5.4 Eye and Ear Protection 33
5.5 Ammunition and Related Equipment 35
5.6 Chronograph and Power Factors 35
5.7 Malfunctions – Competitor's Equipment 41
5.8 Official Match Ammunition 43

CHAPTER 6: Match Structure 45

6.1 General Principles 45
6.1.1 Course Of Fire 45
6.1.2 Stage 45
6.1.3 Match 45
6.1.4 Tournament 45
6.1.5 Grand Tournament 45
6.1.6 League 45
6.1.7 Match Sovereignty 45
6.2 Match Divisions 45
6.3 Match Categories 47
6.4 Regional Teams 47
6.5 Competitor Status and Credentials 49
6.6 Competitor Scheduling and Squadding 49
6.7 International Classification System ("ICS") 51

CHAPTER 7: Match Management 53

7.1 Match Officials 53
7.1.1 Range Officer ("RO") 53
7.1.2 Chief Range Officer ("CRO") 53
7.1.3 Stats Officer ("SO") 53
7.1.4 Quartermaster ("QM") 53
7.1.5 Range Master ("RM") 53
7.1.6 Match Director ("MD") 53
7.2 Discipline of Match Officials 53
7.3 Appointment of Officials 55

CHAPTER 8: The Course of Fire 57

8.1 Firearm Ready Conditions 57
8.2 Competitor Ready Condition 59
8.3 Range Communication 61
8.3.1 "Load And Make Ready" 61
8.3.2 "Are You Ready?" 61
8.3.3 "Standby" 61
8.3.4 "Start Signal" 61
8.3.5 "Stop" 61
8.3.6 "If You Are Finished, Unload And Show Clear" 63
8.3.7 "If Clear, Hammer Down, Holster" 63
"If Clear, Hammer Down, Open Action" 63
8.3.8 "Range Is Clear" 63
8.3.9 Visual and/or Physical Signals 63
8.3.10 Chronograph Station and Equipment Compliance Check 65
8.4 Loading, Reloading or Unloading During a Course of Fire 65
8.5 Movement 65
8.6 Assistance or Interference 65
8.7 Sight Pictures, Dry Firing and Course Inspection 65

CHAPTER 5: Équipement des compétiteurs 28

5.1 Armes 28
5.2 Holsters et autres équipements du compétiteur 30
5.3 Vêtements appropriés 34
5.4 Protections oculaires et auditives 34
5.5 Munitions et équipements afférents 36
5.6 Chronographe et facteur de puissance 36
5.7 Dysfonctionnement - Équipement du Compétiteur 42
5.8 Munitions officielles de match 42

CHAPTER 6: Structure du match 46

6.1 Principes Généraux 46
6.1.1 Parcours de tir 46
6.1.2 Stage 46
6.1.3 Match 46
6.1.4 Tournoi 46
6.1.5 Grand Tournoi 46
6.1.6 Ligue 46
6.1.7 Souveraineté de Match 46
6.2 Divisions en Match 46
6.3 Catégories en Match 46
6.4 Équipes régionales 48
6.5 Statut et accréditation des compétiteurs 48
6.6 Programmation et groupes de passage des compétiteurs 50
6.7 Système de Classification Internationale (« ICS ») 52

CHAPTER 7: Gestion du Match 54

7.1 Officiels du Match 54
7.1.1 Arbitre - Range Officer(« RO ») 54
7.1.2 Arbitre en chef - Chief Range Officer (« CRO ») 54
7.1.3 Responsable des Statistique - Stats Officer (« SO ») 54
7.1.4 Logisticien - Quatermaster (« QM ») 54
7.1.5 Directeur de tir - Range Master (« RM ») 54
7.1.6 Directeur de Match - Match Director (« MD ») 54
7.2 Discipline des Officiels du Match 54
7.3 Agrément des Officiels 56

CHAPTER 8: Le Parcours de Tir 58

8.1 Condition de départ de l'arme 58
8.2 Condition de départ du compétiteur 60
8.3 Communication sur le champ de tir 62
8.3.1 Chargez et Tenez-vous Prêt 62
8.3.2 Êtes-vous Prêt ? 62
8.3.3 Attention 62
8.3.4 Signal de Départ 62
8.3.5 Stop 62
8.3.6 Si vous avez terminé, Déchargez et Montrez que l'Arme est Vide. 64
8.3.7 Si l'arme est Vide, Marteau à l'Abattu, Holster 64
Si l'arme est Vide, Marteau à l'Abattu, Open Action 64
8.3.8 Le stand est clair 64
8.3.9 Signaux visuels et/ou physiques 64
8.3.10 Poste de chronographe et contrôle de conformité de l'équipement 66
8.4 Chargement, Rechargement et Déchargement lors d'un parcours 66
8.5 Déplacement 66
8.6 Aide ou interférence 66
8.7 Prise de visée, tir à sec et inspection du parcours 66

CHAPTER 9: Scoring 69

9.1 General Regulations 69
9.1.1 Approaching Targets 69
9.1.2 Touching Targets 69
9.1.3 Prematurely Patched Targets 69
9.1.4 Unrestored Targets 69
9.1.5 Impenetrable 71
9.1.6 Hard Cover 71
9.1.7 Target Sticks 73
9.1.8 Birdshot Hits on Paper Targets. 73
9.2 Scoring Method 73
9.3 Scoring Ties 73
9.4 Target Scoring and Penalty Values 73
9.5 Target Scoring Policy 75
9.6 Score Verification and Challenge 77
9.7 Score Sheets 79
9.8 Scoring Responsibility 81
9.9 Scoring of Disappearing Targets 81
9.10 Official Time 83
9.11 Scoring Programs 83

CHAPTER 10: Penalties & Disqualifications 85

10.1 Procedural Penalties – General Regulations 85
10.2 Procedural Penalties – Specific Examples 85
10.3 Disqualification – General Regulations 87
10.4 Disqualification – Accidental Discharge 89
10.5 Disqualification – Unsafe Gun Handling 91
10.6 Disqualification – Unsportsmanlike Conduct 93
10.7 Disqualification – Prohibited Substances 95

CHAPTER 11: Arbitration and Interpretation of Rules 97

11.1 General Principles 97
11.1.1 Administration 97
11.1.2 Access 97
11.1.3 Appeals 97
11.1.4 Appeal to Committee 97
11.1.5 Retain Evidence 97
11.1.6 Preparing the Appeal 97
11.1.7 Match Official's Duty 97
11.1.8 Match Director's Duty 97
11.1.9 Arbitration Committee's Duty 97
11.2 Composition of Committee 97
11.2.1 Level III or Higher Matches 97
11.2.2 Level I and II Matches 97
11.3 Time Limits and Sequences 99
11.3.1 Time Limit for Appeal to Arbitration 99
11.3.2 Decision Time Limit 99
11.4 Fees 99
11.4.1 Amount 99
11.4.2 Disbursement 99
11.5 Rules of Procedure 99
11.5.1 Committee's Duty and Procedure 99
11.5.2 Submissions 99
11.5.3 Hearing 99
11.5.4 Witnesses 99
11.5.5 Questions 99
11.5.6 Opinions 100

CHAPTER 9: Relevé des points 70

9.1 Normes générales 70
9.1.1 Proximité des cibles 70
9.1.2 Toucher les cibles 70
9.1.3 Cibles rebouchées prématurément 70
9.1.4 Cibles non restaurées 70
9.1.5 Impénétrables 72
9.1.6 Occultant lourd 72
9.1.7 Tasseaux supports de cible 74
9.1.8 Impacts de grenaille sur les cibles cartonnées. 74
9.2 Méthode de comptage de points 74
9.3 Egalité de résultats 74
9.4 Relevé des points et des pénalités sur les cibles 74
9.5 Règles de comptage des points sur les cibles 76
9.6 Vérification du résultat et contestation 78
9.7 Feuille de résultat 80
9.8 Responsabilité du relevé des points 82
9.9 Relevé des points des cibles disparaissantes 82
9.10 Temps officiel 84
9.11 Programme de comptage des points 84

CHAPTER 10: Pénalités et Disqualification 86

10.1 Pénalités de procédure - Normes Générales 86
10.2 Pénalités de procédure - Exemples spécifiques 86
10.3 Disqualification - Normes Générales 88
10.4 Disqualification - Décharge Accidentelle 90
10.5 Disqualification - Manipulation dangereuse d'arme 92
10.6 Disqualification - Conduite anti-sportive 94
10.7 Disqualification - Substances prohibées 96

CHAPTER 11: Arbitrage et Interprétation des Règles 98

11.1 Principes Généraux 98
11.1.1 Administration 98
11.1.2 Accès 98
11.1.3 Appels 98
11.1.4 Appel devant le Comité 98
11.1.5 Conservation des preuves 98
11.1.6 Préparation de l'appel 98
11.1.7 Responsabilité des Officiels du Match 98
11.1.8 Responsabilité du Directeur de Match 98
11.1.9 Responsabilité du Comité d'arbitrage 98
11.2 Composition du Comité 98
11.2.1 Match Level III ou de niveau supérieur 98
11.2.2 Match Level I ou II 98
11.3 Délai et déroulement 100
11.3.1 Délai pour appeler en arbitrage 100
11.3.2 Délai imparti pour la décision 100
11.4 Frais 100
11.4.1 Montant 100
11.4.2 Remboursement 100
11.5 Règles de Procédure 100
11.5.1 Rôle du Comité et Procédure 100
11.5.2 Soumission 100
11.5.3 Audition 100
11.5.4 Témoins 100
11.5.5 Questions 100
11.5.6 Opinions 100

11.5.7 Inspect Area 99
11.5.8 Undue Influence....99
11.5.9 Deliberation 99
11.6 Verdict and Subsequent Action 99
11.6.1 Committee Decision 99
11.6.2 Implement Decision....99
11.6.3 Decision is Final 99
11.6.4 Minutes 99
11.7 Third Party Appeals....101
11.8 Interpretation of Rules....101

CHAPTER 12: Miscellaneous Matters....103

12.1 Appendices 103
12.2 Language 103
12.3 Disclaimers....103
12.4 Gender 103
12.5 Glossary....103
12.6 Measurements....107

List of Appendix

APPENDIX A1 IPSC Match Levels 109
APPENDIX A2 IPSC Recognition....111
APPENDIX A3 Shoot-Off Elimination Table....113
APPENDIX A4 Approved Stage Ratios....115
APPENDIX B1 Target Presentation....117
APPENDIX B2 IPSC Target....119
APPENDIX B3 IPSC Mini Target 121
APPENDIX B4 IPSC Universal Target [R-S] 123
APPENDIX B5 IPSC A4/A Target [S] 125
APPENDIX B6 IPSC A3/B Target [S] 127
APPENDIX C1 Calibration of IPSC Poppers [H-R]....129
Target Calibration and Testing [S]....131
APPENDIX C2 IPSC Poppers 135
APPENDIX C3 IPSC Metal Plates 137
IPSC Separating Metal Plates [R-S] 139
APPENDIX C4 Daily Chronograph Report Form 141
APPENDIX D1 Open Division [H]....143
APPENDIX D2 Standard Division [H] 145
APPENDIX D3 Classic Division [H]....147
APPENDIX D4 Production Division [H]....149
APPENDIX D5 Revolver Division [H]....151
APPENDIX D6 Rifle Divisions 153
APPENDIX D7 Shotgun Divisions 155
APPENDIX E1 Magazine Measurement Procedure [H] 159
Ammunition/Cartridge Types [S] 161
APPENDIX E2 Diagram of Equipment Position [H] 165
APPENDIX E3a Production Division - Boundaries of Tape on Grips [H] 167
APPENDIX E3b Diagram of Heel of Butt of Handgun [H] 167
APPENDIX E4a Trigger Pull Testing Procedure [H]....169
APPENDIX E4b Barrel Length Measurement Protocol [H]....169
APPENDIX E5 Sample Equipment Check Sheet [H]....171
APPENDIX F1 Scoring Hand Signals....173
INDEX ....

11.5.7 Inspection de zone 100
11.5.8 Influence indue 100
11.5.9 Délibération 100
11.6 Verdict et action consécutive 100
11.6.1 Décision du Comité 100
11.6.2 Mise en œuvre de la décision 100
11.6.3 Décision en dernier ressort 100
11.6.4 Archives 100
11.7 Appel d'un tiers 102
11.8 Interprétation des Règles 102

CHAPTER 12: Problèmes divers 104

12.1 Annexes 104
12.2 Langue 104
12.3 Avertissements 104
12.4 Genre 104
12.5 Glossaire 104
12.6 Mesures 108

Liste des Annexes

ANNEXE A1 Niveaux des matchs IPSC 110
ANNEXE A2 Reconnaissance de l'IPSC 112
ANNEXE A3 Table d'élimination des barrages 114
ANNEXE A4 Ratios approuvés de stages 116
ANNEXE B1 Présentation de cible 118
ANNEXE B2 Cible IPSC 120
ANNEXE B3 Mini Cible IPSC 122
ANNEXE B4 Cible universelle IPSC [R-S] 124
ANNEXE B5 Cible IPSC A4/A [S] 126
ANNEXE B6 Cible IPSC A3/B [S] 128
ANNEXE C1 Calibrage des poppers IPSC [H-R] 130
Calibrage des cibles et test [S] 132
ANNEXE C2 Poppers IPSC 136
ANNEXE C3 Cibles métalliques IPSC 138
Cibles métalliques détachables IPSC [R-S] 140
ANNEXE C4 Formulaire de rapport journalier du chronographe 142
ANNEXE D1 Division Open [H] 144
ANNEXE D2 Division Standard [H] 146
ANNEXE D3 Division Classic [H] 148
ANNEXE D4 Division Production [H] 150
ANNEXE D5 Division Revolver [H] 152
ANNEXE D6 Divisions Rifle 154
ANNEXE D7 Divisions Shotgun 156
ANNEXE E1 Procédure de mesure des chargeurs [H] 160
Types de munitions/cartouches [S] 162
ANNEXE E2 Figuratif du positionnement de l'équipement [H] 166
ANNEXE E3a Division Production – limites d'autocollant sur la poignée [H] 168
ANNEXE E3b Figuratif du bas de la crosse [H] 168
ANNEXE E4a Procédure de test du poids de détente [H] 170
ANNEXE E4b Protocole de mesure de la longueur du canon [H] 170
ANNEXE E5 Spécimen de feuille de contrôle d'équipement [H] 172
ANNEXE F1 Signaux manuels de comptage des points 174
INDEX .....

Chapter 1: Course Design

The following general principles of course design list the criteria, responsibilities and restrictions governing Course Designers as the architects of the sport of IPSC shooting.

1.1 General Principles

1.1.1 Safety – IPSC matches must be designed, constructed and conducted with due consideration to safety.

1.1.2 Quality – The value of an IPSC match is determined by the quality of the challenge presented in the course design. Courses of fire must be designed primarily to test a competitor's IPSC shooting skills, not their physical abilities.

1.1.3 Balance – Accuracy, Power and Speed are equivalent elements of IPSC shooting, and are expressed in the Latin words "Diligentia, Vis, Celeritas" ("DVC"). A properly balanced course of fire will depend largely upon the nature of the challenges presented therein. However, courses must be designed, and IPSC matches must be conducted in such a way, as to evaluate these elements equally.

1.1.4 Diversity – IPSC shooting challenges are diverse. While it is not necessary to construct new courses for each match, no single course of fire must be repeated to allow its use to be considered a definitive measure of IPSC shooting skills.

1.1.5 Freestyle – IPSC matches are freestyle. Competitors must be permitted to solve the challenge presented in a freestyle manner and, for handgun and shotgun matches, to shoot targets on an "as and when visible" basis. After the Start Signal, courses of fire must not require mandatory reloads nor dictate a shooting position, location or stance, except as specified below. However, conditions may be created, and barriers or other physical limitations may be constructed, to compel a competitor into shooting positions, locations or stances.

1.1.5.1 Level I and Level II matches are not required to comply strictly with the freestyle requirements or round count limitations (see Section 1.2).

1.1.5.2 Short Courses and Classifiers may include mandatory reloads and may dictate a shooting position, location and/or stance. When a mandatory reload is required, it must be completed after the competitor shoots at his first target, and before he shoots at his final target. Violations are subject to one procedural penalty.

1.1.5.3 [H] General Courses and Classifiers may specify shooting strong hand or weak hand only without the need to enforce compliance using physical means (e.g. hook-and-loop fasteners etc.). The specified hand must be used exclusively from the point stipulated for the remainder of the stage.

[R] General Courses and Classifiers may not specify that the weak shoulder is to be used when shooting.

[S] Short Courses and Classifiers may specify that only the weak shoulder is to be used when shooting.

1.1.5.4 [H] If a written stage briefing specifies strong or weak hand only, Rule 10.2.8 will apply. If a competitor is merely required to carry, retain or grasp an object during his attempt at a course of fire, Rule 10.2.2 will apply.

[R-S] If a written stage briefing specifies that a competitor is required to carry, retain or grasp an object during his attempt at a course of fire, Rule 10.2.2 will apply.

1.1.5.5 Course Designers may give competitors freedom to await the Start Signal anywhere within the boundaries of a well demarcated firing zone.

1.1.6 Difficulty – IPSC matches present varied degrees of difficulty. No shooting challenge may be appealed as being prohibitive. This does not apply to non-shooting challenges, which should reasonably allow for differences in competitor's height and physical build.

1.1.7 Challenge – IPSC matches recognize the challenges presented when using full power firearms in dynamic shooting, and must always employ a minimum power factor to be attained by all competitors to reflect this challenge.

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 rechargements 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 [H] 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).

[R] Les parcours généraux et les Classifications ne peuvent pas spécifier que l'épaule faible doive être utilisée pour tirer.

[S] Les parcours courts et les Classifications peuvent spécifier que seule l'épaule faible est utilisable pour tirer.

1.1.5.4 [H] 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.

[R-S] Si un briefing écrit de Stage spécifie qu'un compétiteur doive porter, retenir ou saisir un objet pendant 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 matches 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 matches 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 of Courses

IPSC matches may contain the following types of courses of fire:

1.2.1 General Courses of Fire:

1.2.1.1 [H] Short Courses – Must not require more than 12 rounds to complete. Course design and construction must not require more than 9 scoring hits from any single location or view.

[R] Short Courses – Must not require more than 5 rounds to complete for Manual Action Divisions, and 10 rounds for Semi Auto Divisions. If 2 hits per paper target are required, the number of rounds is increased to 10.

[S] Short Courses – Must not require more than 8 rounds to complete and are restricted to a maximum of 12 scoring hits.

1.2.1.2 [H] Medium Courses – Must not require more than 24 rounds to complete. Course design and construction must not require more than 9 scoring hits from any single location or view, nor allow a competitor to shoot all targets in the course of fire from any single location or view.

[R] Medium Courses – Must not require more than 10 rounds to complete. Course design and construction must normally not require more than 5 scoring targets to be shot from any single location or view, nor allow a competitor to shoot all targets in the course of fire from any single location or view. With a minimum distance of 100 meters it can be required to shoot 8 scoring targets from a single location or view. If 2 hits per paper target are required, the number of maximum rounds to complete is increased to 20 and the maximum number of scoring hits from any single location or view is increased to 10 (16 for targets placed at more than 100 meters distance).

[S] Medium Courses – Must not require more than 16 rounds to complete and are restricted to a maximum of 24 scoring hits. Course design and construction must not require more than 8 rounds to be shot from any single location or view.

1.2.1.3 [H] Long Courses – Must not require more than 32 rounds to complete. Course design and construction must not require more than 9 scoring hits from any single location or view, nor allow a competitor to shoot all targets in the course of fire from any single location or view.

[R] Long Courses – Must not require more than 20 rounds to complete. Course design and construction must normally not require more than 5 scoring targets to be shot from any single location or view, nor allow a competitor to shoot all targets in the course of fire from any single location or view. With a minimum distance of 100 meters it can be required to shoot 8 scoring targets from a single location or view. If 2 hits per paper target are required, the number of maximum rounds to complete is increased to 40 and the maximum number of scoring hits from any single location or view is increased to 10 (16 for targets placed at more than 100 meters distance).

[S] Long Courses – Must not require more than 28 rounds to complete and are restricted to a maximum of 32 scoring hits. Course design and construction must not require more than 8 rounds to be shot from any single location or view. A COF requiring 24 or more rounds must not stipulate an unloaded gun as a start condition.

1.2.1.4 The approved balance for an IPSC sanctioned match is a ratio of 3 Short Courses to 2 Medium Courses to 1 Long Course (see Approved Stage Ratios in Appendix A4).

1.2.1.5 [H] Empty chamber and/or empty magazine well/cylinder handgun ready conditions (see Chapter 8), should not be required for more than 25% of the courses of fire in a match.

[R] The recommended balance for an IPSC Rifle match with regards to target distance is: 30% of all targets to be less than 60 meters, 50% to be between 60 and 150 meters and 20% to be between 150 and 300 meters.

1.2 Types de parcours

Les matches IPSC peuvent contenir les types de parcours suivants:

1.2.1 Parcours de tir généraux:

1.2.1.1 [H] 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.

[R] Parcours courts - Les parcours courts ne doivent pas requérir plus de 5 cartouches pour être réalisés en Divisions Manual Action (Action Manuelle), et 10 cartouches pour les Divisions Semi Auto. Si deux coups sont requis par cible, le nombre de cartouches est porté à 10.

[S] Parcours courts - Les parcours courts ne doivent pas requérir plus de 8 cartouches pour être réalisés et sont limités à un maximum de 12 impacts comptant pour les points.

1.2.1.2 [H] 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.

[R] Parcours moyens - Les parcours moyens ne doivent pas requérir plus de 10 cartouches pour être réalisés. La conception du parcours et sa construction ne doivent pas requérir plus de 5 cibles 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'une seule position ou vue. Avec une distance minimale de 100 mètres il peut être requis de tirer 8 cibles d'une seule position ou vue. Si deux coups sont requis par cible, le nombre maximum de cartouches est porté à 20 et le nombre maximum d'impacts à partir d'une seule position ou vue est porté à 10 (16 pour les cibles placées à plus de 100 mètres de distance).

[S] Parcours moyens - Les parcours moyens ne doivent pas requérir plus de 16 cartouches pour être réalisés et sont limités à un maximum de 24 impacts comptant pour les points. La conception du parcours et sa construction ne doivent pas requérir que plus de 8 cartouches soient tirables à partir d'une seule position ou vue.

1.2.1.3 [H] 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.

[R] Parcours longs - Les parcours longs ne doivent pas requérir plus de 20 cartouches pour être réalisés. La conception du parcours et sa construction ne doivent pas requérir plus de 5 cibles tirables d'une seule position ou vue, ni permettre au compétiteur de tirer toutes les cibles de ce parcours à partir d'une seule position ou vue. Avec une distance minimale de 100 mètres il peut être requis de tirer 8 cibles d'une seule position ou vue. Si deux coups sont requis par cible, le nombre maximum de cartouches est porté à 40 et le nombre maximum d'impacts à partir d'une seule position ou vue est porté à 10 (16 pour les cibles placées à plus de 100 mètres de distance).

[S] Parcours longs - Les parcours longs ne doivent pas requérir plus de 28 cartouches pour être réalisés et sont limités à un maximum de 32 impacts comptant pour les points. La conception du parcours et sa construction ne doivent pas requérir que plus de 8 cartouches soient tirables à partir d'une seule position ou vue. Un COF exigeant 24 cartouches ou plus ne doit pas stipuler une arme vide comme condition de départ.

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

1.2.1.5 [H] 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.

[R] L'équilibre recommandé pour un match Rifle IPSC, s'agissant de la distance des cibles, est : 30% de toutes les cibles à moins de 60 mètres, 50% entre 60 et 150 mètres et 20% entre 150 et 300 mètres.

1.2.2 Special Courses of Fire:

1.2.2.1 Classifiers – Courses of fire authorized by a Regional Director and/or IPSC, which are available to competitors seeking a regional and/or international classification. Classifiers must be set up in accordance with these rules and be conducted strictly in accordance with the notes and diagrams accompanying them. Results must be submitted to the authorizing entity in the format required (with the applicable fees, if any), in order for them to be recognized.

1.2.2.2 [H] Shoot-Off – An event conducted separately from a match. Two eligible competitors simultaneously engage two identical and adjacent target arrays in a process of one or more elimination bouts (see Appendix A3). Each target array must not exceed 12 rounds and each competitor must perform a mandatory reload after shooting at his first target, and before he shoots at his final target. Violations are subject to automatic forfeiture of the bout.

[R] Shoot-Off – An event conducted separately from a match. Two eligible competitors simultaneously engage two identical and adjacent target arrays in a process of elimination (see Appendix A3). Each target array must not exceed 6 rounds for Manual Action Divisions, and 12 rounds for Semi Auto Divisions and each competitor may be required to perform a mandatory reload between shooting at his first and final targets.

[S] Shoot-Off – An event conducted separately from a match. Two eligible competitors simultaneously engage two identical and adjacent target arrays in a process of elimination (see Appendix A3). Each target array must not exceed 8 rounds and each competitor may be required to perform a mandatory reload between shooting at his first and final targets.

1.3 IPSC Sanctioning

1.3.1 Match organizers wishing to receive IPSC sanctioning must comply with the general principles of course design and course construction as well as all other current IPSC Rules and regulations relevant to the discipline. Courses of fire that do not comply with these requirements will not be sanctioned, and must not be publicized or announced as IPSC sanctioned matches.

1.3.2 Target arrays and presentations or props included in courses of fire submitted to IPSC, but deemed by IPSC to be illogical or impractical, will not be approved (see latest version of the separate Target Array Book).

1.3.3 The IPSC President, his delegate, or an officer of the Confederation (in that order), may withdraw IPSC sanctioning from a match if, in his or their opinion, a match or any component part thereof:

1.3.3.1 Contravenes the purpose or spirit of the principles of course design; or

1.3.3.2 Has been constructed at significant variance to the sanctioned design; or

1.3.3.3 Is in breach of any current IPSC Rules; or

1.3.3.4 Is likely to bring the sport of IPSC shooting into disrepute; or

1.3.3.5 If the provisions of Rule 6.5.1.1 have not been observed.

1.3.4 IPSC match level requirements and recommendations are specified in Appendix A1.

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 [H] 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.

[R] 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 6 cartouches pour les Division à répétition manuelle, et 12 cartouches pour les Divisions semi- automatique et chaque compétiteur peut se voir exigé un changement de chargeur imposé entre les tirs de la première et de la dernière cible.

[S] 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 8 cartouches et chaque compétiteur peut se voir exigé un changement de chargeur imposé entre les tirs de la première et de la dernière cible

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 supports 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

Chapter 2: Range and Course Construction

The following general regulations of course construction list the criteria, responsibilities and restrictions applicable to courses of fire in IPSC matches. Course Designers, host organizations and officials are governed by these regulations.

2.1 General Regulations

2.1.1 Physical Construction – Safety considerations in the design, physical construction, and stated requirements for any course of fire are the responsibility of the host organization subject to the approval of the Range Master. Reasonable effort must be made to prevent injury to competitors, officials and spectators during the match. Course design should prevent inadvertent unsafe actions wherever possible. Consideration must be given to the operation of any course of fire to provide suitable access for officials supervising the competitors.

2.1.2 Safe Angles of Fire – Courses of fire must always be constructed taking into account safe angles of fire. Consideration must be given to safe target and frame construction and the angle of any possible ricochets. Where appropriate the physical dimensions and suitability of backstops and side berms must be determined as part of the construction process. Unless otherwise specified, the default maximum muzzle angle is 90 degrees in all directions, measured from the front of the competitor facing directly center downrange. Violations are subject to Rule 10.5.2.

2.1.2.1 Subject to the direction and approval of the Regional Director, stage(s) or range specific muzzle angles (reduced or increased) may be permitted. Violations are subject to Rule 10.5.2. Full details of the applicable angles and any conditional factors (e.g. a reduced vertical muzzle angle only applies when a finger is inside the trigger guard), must be published in advance of the match and must be included in the written stage briefings (also see Section 2.3).

2.1.3 [H] Minimum Distances – Whenever metal targets or metal hard cover are used in a course of fire, precautions must be taken so that competitors and Match Officials maintain a minimum distance of 7 meters from them while they are being shot. Where possible, this should be done with physical barriers. If Fault Lines are used to limit the approach to metal targets, they must be placed at least 8 meters from the targets so that the competitor may inadvertently fault the line and still be outside the 7 meter minimum distance (see Rule 10.4.7). Care should also be taken in respect of metal props in the line of fire.

[R] Minimum Distances – Whenever metal targets or metal hard cover are used in a course of fire, precautions must be taken so that competitors and Match Officials maintain a minimum distance of 50 meters from them while they are being shot. Where possible, this should be done with physical barriers. If Fault Lines are used to limit the approach to metal targets, they must be placed at least 51 meters from the targets so that the competitor may inadvertently fault the line and still be outside the 50 meter minimum distance (see Rule 10.4.7). Care should also be taken in respect of metal props in the line of fire.

[S] Minimum Distances – Whenever metal targets or metal hard cover are used in a course of fire, minimum distances apply while they are being shot. Where possible, this should be done with physical barriers. If Fault Lines are used to limit the approach to metal targets, they must be placed further away so that the competitor may inadvertently fault the line and still be outside the minimum distance (see Rule 10.4.7). Care should also be taken in respect of metal props in the line of fire.

2.1.3.1 [S] Minimum Distances for Shooting Birdshot and Buckshot – The minimum distance is 5 meters. Fault Lines must be placed at least 6 meters from the targets or metal hard cover.

2.1.3.2 [S] Minimum Distances for Shooting Slugs – The minimum distance is 40 meters. Fault Lines must be placed at least 41 meters from the targets or metal hard cover.

Chapitre 2: Structure des Stands et des Parcours

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

2.1 Normes Générales

2.1.1 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.

2.1.2 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).

2.1.3 [H] Distances minimales - A partir du moment ou 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 supports métalliques pouvant se trouver dans la ligne de tir.

[R] Distances minimales - A partir du moment ou 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 50 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 51 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 50 mètres (cf règle 10.4.7). Une attention doit être également portée aux accessoires métalliques pouvant se trouver dans la ligne de tir.

[S] Distances minimales - A partir du moment ou des cibles métalliques ou des protections impénétrables métalliques sont utilisées dans un parcours, des distances minimales s'appliquent 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 suffisamment loin 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 (cf règle 10.4.7). Une attention doit être également portée aux supports métalliques pouvant se trouver dans la ligne de tir.

2.1.3.1 [S] Distances minimales pour le tir de grenaille et de chevrotine – La distance minimale est de 5 mètres. Les lignes de fautes doivent être placées à 6 mètres des cibles ou supports métalliques.

2.1.3.2 [S] Distances minimales pour le tir de slugs – La distance minimale est de 40 mètres. Les lignes de fautes doivent être placées à 41 mètres des cibles ou supports métalliques.

2.1.4 Target Locations – When a course is constructed to include target locations other than immediately downrange, organizers and officials must protect or restrict surrounding areas to which competitors, officials or spectators have access. Each competitor must be permitted to solve the competitive problem in his own way and must not be hindered by being forced to act in any manner which might cause unsafe action. Targets must be arranged so that shooting at them as presented will not cause competitors to breach safe angles of fire.

2.1.5 Range Surface – Where possible, the range surface must be prepared prior to the match, and be kept moderately clear of debris during the match, to provide reasonable safety for competitors and officials. Consideration should be given to the possibility of inclement weather and competitor actions. Match Officials may add gravel, sand or other materials to a deteriorated range surface at any time, and such range maintenance actions may not be appealed by competitors.

2.1.6 Obstacles – Natural or created obstacles in a course of fire should reasonably allow for variations in competitors' height and physical build and should be constructed to provide reasonable safety for all competitors, Match Officials and spectators.

2.1.7 Common Firing Lines – Courses of fire where multiple competitors are required to fire simultaneously from a common firing line (e.g. Shoot-Off), must provide a minimum of 3 meters of free space between each competitor.

2.1.8 Target Placement – Care must be taken with the physical placement of a paper target to prevent a "shoot through".

2.1.8.1 Target placement should be clearly marked on the target stands for target replacement and target stands should be securely fixed or their locations should be clearly marked on the range surface to ensure consistency throughout the entire match. Furthermore, target types should be specified and identified on the target frames or stands prior to the start of the match to ensure that a scoring target is not interchanged with a no-shoot after the match has commenced.

2.1.8.2 When paper and metal targets are used in close proximity in a course of fire, care must be taken to minimize the risk of splatter from metal targets.

2.1.8.3 When IPSC Poppers are used in a course of fire, care should be taken to ensure that the location or foundation area is prepared to provide consistent operation throughout the match.

2.1.8.4 [H-S] Static targets (i.e. those which are not activated) must not be presented at an angle greater than 90 degrees from the vertical.

[R] Static targets (i.e. those which are not activated), with the exception of the Universal target, must not be presented at an angle greater than 90 degrees from the vertical.

2.1.9 Berms – All berms are "off limits" to all persons at all times, except when access to them is specifically permitted by a Range Officer (see Section 10.6).

2.1.10 [S] Detachable Wads – Some types of slug ammunition have detachable wads and in buckshot cartridges the wads separate from the pellets. In view of this paper targets should either be "backed" (e.g. with plywood or another product of a suitable thickness), or placed at a greater distance. 10 meters is recommended in the case of buckshot, to prevent such wads penetrating paper targets.

2.1.11 [S] Birdshot Ammunition with Paper Targets – A competitor must never be required to engage paper targets using birdshot ammunition.

2.1.12 [S] Permitted Ammunition – Courses of fire must nominate a single permitted type of ammunition, i.e. birdshot, buckshot or slugs.

2.2 Course Construction Criteria

During the construction of a course of fire, a variety of physical barriers may be used to restrict competitor movement and to provide additional competitive challenges as follows:

2.1.4 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.

2.1.5 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 peux pas faire l'objet d'un appel par les compétiteurs.

2.1.6 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.

2.1.7 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.

2.1.8 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 [H-S] 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.

[R] Les cibles statiques (i.e. celles qui ne sont pas activées), à l'exception de la cible universelle, ne doivent pas être présentées 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).

2.1.10 [S] Bourres perdues – Certains types de munitions slugs contiennent de la bourre perdue et dans les chevrotines la bourre se sépare des projectiles. Pour cette raison les cibles cartonnées devraient être adossées (e.g. avec du contreplaqué ou un autre matériau d'une finesse adaptée) , ou placées à bonne distance. 10 mètres sont recommandés dans le cas des chevrotines, pour prévenir la pénétration des cibles par la bourre.

2.1.11 [S] Munitions à grenaille et cibles cartonnées – Un compétiteur ne doit jamais être requis de tirer une cible cartonnée avec de la munition à grenaille.

2.1.12 [S] Munitions autorisées – Les parcours de tir doivent désigner un seul type de munition autorisé, i.e. grenaille, chevrotine ou slug.

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 Fault Lines – Competitor movement should preferably be restricted through the use of physical barriers. However, the use of Fault Lines is permitted as follows:

2.2.1.1 To prevent unsafe and/or unrealistic charging at, or retreat from, targets;

2.2.1.2 To simulate the use of physical barriers and/or cover;

2.2.1.3 To define the boundaries of a general shooting area or part thereof.

2.2.1.4 Fault Lines must be fixed firmly in place, they must rise at least 2 centimeters above ground level, they should be constructed of wood or other rigid materials, and they should be of a consistent color (preferably red), at every COF in a match. Unless used in a continuous manner to define the boundary of a general shooting area, fault lines must be a minimum of 1.5 meters in length, but they are deemed to extend to infinity (also see Rule 4.4.1).

2.2.1.5 If a COF has a passageway visibly delineated by fault lines and/or a clearly demarcated shooting area, any competitor who takes a shortcut by stepping on the ground outside the passageway and/or shooting area will incur one procedural penalty for each shot fired after beginning the shortcut.

2.2.2 [H] Obstacles – Courses of fire may include the use of major obstacles to be surmounted by competitors. Obstacles used in this way must not exceed a height of 2 meters. Obstacles over 1 meter in height must be supplied with scaling aids to assist competitors and must be constructed to provide for the competitor's safety in the following ways:

2.2.2.1 [H] Obstacles must be firmly anchored and braced to provide adequate support when in use. Wherever possible, unduly sharp or rough surfaces must be removed to reduce the possibility of injury to competitors and/or Match Officials.

2.2.2.2 [H] The descending side of any obstacle must be clear of obstructions or natural hazards.

2.2.2.3 [H] Competitors must be permitted to test such obstacles before making their attempt at the course of fire.

2.2.2.4 [H] Competitors must not be required to holster their handgun before ascending these obstacles.

2.2.3 Barriers – Must be constructed in the following manner:

2.2.3.1 They must be high enough and strong enough to serve the intended purpose. Unless supplemented by a shooting platform or similar, barriers of at least 1.8 meters high are deemed to extend skywards to infinity (also see Rule 10.2.11).

2.2.3.2 They should include Fault Lines projecting rearward at ground level from the side edges.

2.2.4 [H] Tunnels – A tunnel that a competitor is required to enter or pass through must be constructed of suitable material and to any length. However, sufficient ports must be provided to allow Match Officials to safely monitor competitor action. Tunnel mouth edges must be prepared to minimize the possibility of injury to competitors and Match Officials. Course Designers must clearly designate the entrance and exit portions of the tunnel as well as the parameters for shooting at any targets from within the tunnel (e.g. Fault Lines). Also see Rule 10.5.4.

2.2.5 "Cooper" Tunnels – Are tunnels comprised of braced uprights supporting loose overhead materials (e.g. wooden slats), which may fall off when inadvertently dislodged by competitors (see Rule 10.2.5). These tunnels may be constructed to any height, but overhead materials must not be heavy enough to cause injury if they fall. Also see Rule 10.5.4.

2.2.6 Stage Props – Where these items are intended to support a competitor in motion or while shooting targets, they must be constructed with the safety of the competitor and Match Officials as a priority. Provisions must be made to allow Match Officials to safely monitor and control competitor action at all times. Props must be strong enough to withstand use by all competitors.

2.2.7 Windows and Ports – Must be placed at a height reachable by most competitors, with a sturdy platform being available for use by others, if requested, without penalty.

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 physiques 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 posant le pied au 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 [H] 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 [H] 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 [H] Le côté descendant de tout obstacle doit être libre de toute obstruction ou risque naturel.

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

2.2.2.4 [H] 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 [H] 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 Modifications to Course Construction

2.3.1 Match Officials may, for any reason, modify the physical construction or stage procedure for a course of fire, provided that such changes are approved in advance by the Range Master. Any such physical changes or additions to a published course of fire should be completed before the stage begins.

2.3.2 All competitors must be notified of any such changes as soon as possible. As a minimum, they must be notified by the official in charge of the course of fire during the squad briefing.

2.3.3 If the Range Master approves any such action after the match begins he must either:

2.3.3.1 Allow the course of fire to continue with the modification affecting only those competitors who have not already completed the stage. If a competitor's actions caused the change, that competitor must be required to reshoot the revised course of fire, subject to Rule 2.3.4.1; or

2.3.3.2 If possible, require all competitors to complete the course of fire as revised with all previous attempts removed from the match results.

2.3.3.3 A competitor who refuses to reshoot a course of fire, under this or any other Section, when so ordered by a Range Officer, will receive a zero score for that stage, irrespective of any previous attempt.

2.3.4 If the Range Master (in consultation with the Match Director) determines that the physical or procedural change results in a loss of competitive equity and it is impossible for all competitors to attempt the revised stage, or if the stage has been rendered unsuitable or unworkable for any reason, that stage and all associated competitor scores must be deleted from the match.

2.3.4.1 A competitor who incurred a disqualification in a stage which is subsequently deleted, may be entitled to reinstatement, if the highest level of appeal pursued by the competitor (i.e. the Range Master or the Arbitration Committee, as the case may be), deems that the disqualification was directly attributable to the reasons for the stage being deleted.

2.3.5 During inclement weather, the Range Master may order that paper targets be fitted with transparent protective covers and/or overhead shelters, and this order is not subject to appeal by competitors (see Rule 6.6.1). Such items must be applied and remain fitted to all affected targets for the same period of time, until the order is rescinded by the Range Master.

2.3.6 If the Range Master (in consultation with the Match Director) deems that climatic or other conditions have, or are likely to, seriously affect the safety and/or conduct of a match, he may order that all shooting activities be suspended, until he issues a "resume shooting" directive.

2.4 Safety Areas

2.4.1 The host organization is responsible for the construction and placement of a sufficient number of Safety Areas for the match. They should be conveniently placed and easily identified with signs.

2.4.2 Safety Areas must include a table with the safe muzzle direction and boundaries clearly shown. If a backstop and/or side walls are included, they must be constructed of materials capable of containing fired rounds. Safety Areas at tournaments and long gun matches must include sufficient gun racks adjacent to, but not in, the Safety Area for secure muzzle-up storage of rifles and shotguns.

2.4.3 Competitors are permitted to use Safety Areas unsupervised for the activities stated below provided they remain within the boundaries of the Safety Area and the firearm is pointed in a safe direction. Violations may be subject to disqualification (see Rule 10.5.1).

2.4.3.1 Casing, uncasing, and holstering unloaded firearms.

2.4.3.2 Practice the mounting, drawing, dry firing and re-holstering of unloaded firearms.

2.4.3.3 Practice the insertion and removal of empty magazines and/or to cycle the action of a firearm.

2.4.3.4 Conduct inspections, stripping, cleaning, repairs and maintenance of firearms, component parts and other accessories.

2.4.4 Dummy ammunition and live rounds, whether loose, packaged or contained in magazines or speed loaders, must not be handled in a Safety Area under any circumstances (see Rule 10.5.12).

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 Test Firing / Sighting-In Bay

2.5.1 When available at a match, a test firing bay must be operated under the supervision and control of a Range Officer.

2.5.2 Competitors may test the operation of their firearm and ammunition, subject to all existing safety rules and any time limits or other restrictions imposed by a Range Officer.

2.5.3 At Level III or higher tournaments and long gun matches, approved IPSC paper and metal targets (where possible, electronically indicating or self-resetting), should be available for use by competitors to aid in the sighting-in of their firearms, in accordance with the guidelines shown in Appendix C3.

2.6 Vendor Areas

2.6.1 Vendors (i.e. individuals, corporations and other entities displaying or selling merchandise at an IPSC match) are solely responsible for the safe handling and security of their products and other items in their care, and ensuring they are displayed in a condition that will not endanger any person. Assembled firearms must be deactivated prior to being displayed.

2.6.2 The Range Master (in consultation with the Match Director) must clearly delineate the vendor area, and he may issue "Acceptable Practice Guidelines" to all vendors, who are responsible for their implementation in respect of their own merchandise.

2.6.3 Competitors may handle unloaded vendor's firearms while remaining wholly within the vendor areas, provided reasonable care is taken to ensure that the muzzle is not pointed at any person while being handled.

2.6.4 [H] Competitors must not draw or re-holster their firearms in the vendor area (see Rule 10.5.1). Competitors seeking gunsmithing services for their firearms must firstly place them in a gun bag or gun case, in a designated Safety Area, before passing them to a vendor in the vendor area.

2.7 Hygiene Areas

2.7.1 A sufficient number of hygiene areas, with hand cleansing supplies and facilities, should be provided adjacent to lavatories and near the entrance to food service areas.

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 [H] 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 un 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.

Chapter 3: Course information

3.1 General Regulations

The competitor is always responsible to safely fulfill the requirements of a course of fire but can only reasonably be expected to do so after verbally or physically receiving the written stage briefing, which must adequately explain the requirements to the competitors. Course information can be broadly divided into the following types:

3.1.1 Published Courses of Fire – Registered competitors and/or their Regional Directors must be provided with the same course of fire information, within the same notice period, in advance of the match. The information may be provided by physical or electronic means, or by reference to a website (also see Section 2.3).

3.1.2 Non-Published Courses of Fire – Same as Rule 3.1.1 except that the details for the course of fire are not published beforehand. The course of fire instructions are provided in the written stage briefing.

3.2 Written Stage Briefings

3.2.1 A written stage briefing consistent with these rules and approved by the Range Master must be posted at each course of fire prior to commencement of the match. This briefing will take precedence over any course of fire information published or otherwise communicated to competitors in advance of the match, and it must provide the following minimum information:

- [H-R-S] Targets (type & number);
- [H] Number of rounds to be scored;
- [R-S] Minimum number of rounds ([S] stated for guidance only);
- [S] Number of scoring hits for paper targets;
- [S] Ammunition type;
- [H-R-S] The firearm ready condition;
- [H-R-S] Start position;
- [H-R-S] Time starts: audible or visual signal;
- [H-R-S] Procedure.

3.2.2 The Range Officer in charge of a course of fire must read out the written stage briefing verbatim to each squad. The Range Officer may visually demonstrate the acceptable Start Position and Gun Ready Condition.

3.2.3 The Range Master may modify a written stage briefing at any time for reasons of clarity, consistency or safety (see Section 2.3).

3.2.4 After the written stage briefing has been read to competitors, and questions arising therefrom have been answered, competitors should be permitted to conduct an orderly inspection ("walkthrough") of the course of fire. The duration of time for the inspection must be stipulated by the Range Officer, and it should be the same for all competitors. If the course of fire includes moving targets or similar items, these should be demonstrated to all competitors for the same duration and frequency.

3.3 Local, Regional and National Rules

3.3.1 IPSC matches are governed by the rules applicable to the discipline. Host organizations may not enforce local rules except to comply with legislation or legal precedent in the applicable jurisdiction. Any voluntarily adopted rules that are not in compliance with these rules must not be applied to IPSC matches without the express consent of the Regional Director and the IPSC Executive Council.

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 Section2.3).

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:

- [H-R-S] Cibles (type & nombre);
- [H] Nombre de coups comptant pour les points;
- [R-S] Nombre minimum de cartouches ([S] fixé pour information uniquement);
- [S] Nombre d'impact par cible cartonnée;
- [S] Type de munition;
- [H-R-S] Condition de départ de l'arme;
- [H-R-S] Position de départ;
- [H-R-S] Lancement du décompte du temps: signal audible ou visuel;
- [H-R-S] 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.

Chapter 4: Range Equipment

4.1 Targets – General Principles

4.1.1 [H] Only targets approved by the IPSC Assembly and which fully comply with the specifications in Appendices B and C are to be used for IPSC Handgun matches.

[R-S] Only targets approved by the IPSC Assembly and which fully comply with the specifications in Appendices B and C, and frangible targets (see Rule 4.4.1), are to be used for IPSC Rifle and Shotgun matches.

4.1.1.1 If one or more targets at a match fail to comply exactly with the stated specifications, and if replacement targets of the correct specifications are unavailable, the Range Master must decide whether or not the variance is acceptable for that match, and which provisions of Section 2.3 of these rules will apply, if any. However, the Range Master's decision will only affect the match in progress, and will not serve as a precedent for future matches held at the same location, or for any subsequent use of the subject targets at another match.

4.1.2 Scoring targets used in all IPSC matches must be of a single color, as follows:

4.1.2.1 The scoring area of the IPSC Target and Mini Target must be tan colored, except where the Range Master deems that a lack of contrast with the surrounding area or background necessitates that a different color be used.

4.1.2.2 [H] The entire front of scoring metal targets must be painted a single color, preferably white.

[R] The entire front of scoring metal or other non-paper targets must be painted a single color, preferably white.

[S] The entire front of scoring metal targets may either be painted a single color, preferably white, or may be unpainted.

4.1.3 No-shoots must be clearly marked with a conspicuous "X" or be of a single, unique color different from scoring targets throughout a match or tournament. Paper and metal no-shoots may be of different colors in a match or tournament provided that the chosen color is consistent for all no-shoots of the same material (i.e. if no-shoots are yellow, they must all be yellow in a match or tournament).

4.1.4 [H-R] Targets used in a course of fire may be partially or wholly hidden through the use of hard or soft cover, as follows:

[S] Targets used in a course of fire may be partially or wholly hidden through the use of hard cover, as follows:

4.1.4.1 Cover provided to hide all or a portion of a target will be considered hard cover. When possible hard cover should not be simulated but constructed using impenetrable materials (see Rule 2.1.3). Whole paper targets must not be used solely as hard cover.

4.1.4.2 [H-R] Cover provided merely to obscure targets is considered soft cover. Shots which have passed through soft cover and which strike a scoring target will score. Shots that have passed through soft cover before hitting a no-shoot will be penalized. All scoring zones on targets obscured by soft cover must be left wholly intact. Targets obscured by soft cover must either be visible through the soft cover or at least a portion of the affected target(s) must be visible from around the soft cover.

4.1.5 Declaring a single, intact target to represent two or more targets by use of tape, paint or any other means and/or attaching a Mini Target to a full size target is prohibited.

4.1.6 Only IPSC targets, and mechanically or electrically operated devices, can be used to activate moving targets.

Chapitre 4: Équipement du Stand de Tir

4.1 Cibles – Principes généraux

4.1.1 [H] 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.

[R-S] Seules les cibles approuvées par l'assemblée de l'IPSC et qui respectent entièrement les spécifications des ANNEXES B et C, et les cibles frangibles (voir règle 4.4.1.) sont destinées à être utilisées dans les matches IPSC Rifle et Shotgun.

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

[R] La face avant complète des cibles métalliques tirables ou des autres cibles tirables non-cartonnées doit être peinte d'une seule couleur, de préférence le blanc.

[S] La face avant complète des cibles métalliques tirables peut soit être peinte d'une seule couleur, de préférence le blanc, soit rester brute.

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 êtres jaunes durant le match ou le tournoi).

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

[S] Les cibles utilisées dans un parcours peuvent être masquées partiellement ou entièrement par l'usage de cache impénétrable, 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 [H-R] 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 IPSC Approved Targets – Paper

4.2.1 [H] There are two sizes of paper targets approved for use in IPSC Handgun matches (see Appendix B). The IPSC Mini Target is intended to simulate full size IPSC Targets placed at greater distances. The two sizes may be included together in the same target array provided that all Mini Targets are placed at least 2 meters further rearwards of the most distant full size Target in that target array (i.e. if the most distant full size Target is 15 m downrange, the nearest Mini Target in the target array must be at least 17 m downrange).

[R] There are three paper targets approved for use in IPSC Rifle matches (see Appendix B). The IPSC Mini Target is intended to simulate full size IPSC Targets placed at greater distances. The two sizes may be included together in the same target array provided that all Mini Targets are placed at least 2 meters further rearwards of the most distant full size Target in that target array (i.e. if the most distant full size Target is 15 m downrange, the nearest Mini Target in the target array must be at least 17 m downrange).

[S] There are five paper targets approved for use in IPSC Shotgun matches (see Appendix B). The IPSC Mini Target is intended to simulate full size IPSC Targets placed at greater distances. The two sizes may be included together in the same target array provided that all Mini Targets are placed at least 2 meters further rearwards of the most distant full size Target in that target array (i.e. if the most distant full size Target is 15 m downrange, the nearest Mini Target in the target array must be at least 17 m downrange).

4.2.1.1 [S] The Universal, the A4/A and the A3/B targets may be included together with other paper targets in the same course of fire.

4.2.2 [H-R] Paper targets must have scoring lines and 0.5 cm (Mini Targets 0.3 cm) non-scoring borders clearly marked on the front of the target. However, scoring lines and non-scoring borders should not be visible beyond a distance of 10 meters. The scoring zones reward power in IPSC Handgun and Rifle matches.

[S] Paper targets must have scoring lines and 0.5 cm (Mini Targets 0.3 cm) non-scoring borders clearly marked on the front of the target. However, scoring lines and non-scoring borders should not be visible beyond a distance of 10 meters.

4.2.2.1 The front of paper no-shoots must include a sufficiently distinguishable non-scoring border. In the absence of perforations or other suitable markings, the Range Master must ensure that all affected no-shoots have a replacement 0.5 cm (Mini Targets 0.3 cm) non-scoring border drawn or fitted thereon.

4.2.3 When the scoring area of a paper target is to be partially hidden, Course Designers must simulate hard cover in one of the following ways:

4.2.3.1 By actually hiding a portion of the target (see Rule 4.1.4.1); or

4.2.3.2 By physically cutting targets from edge to edge to remove the portion deemed to be hidden by hard cover. Such targets must be fitted with a replacement 0.5 cm (Mini Targets 0.3 cm) non-scoring border, which must extend the full width of the edge of the cut scoring area (see Rule 4.2.2): or

4.2.3.3 By painting or taping with a sharply defined boundary the portion of the target deemed to be hidden by hard cover with a single and visibly contrasting color.

4.2.3.4 When paper targets are partially hidden, physically cut, painted and/or taped, at least a portion of all scoring zones must remain visible.

4.2.4 Hard cover (and overlapping no-shoots) must not completely hide the A zone on a partially hidden paper target.

4.3 IPSC Approved Targets – Metal

4.3.1 General Rules

4.3.1.1 Metal targets and no-shoots which can accidentally turn edge-on or sideways when hit are expressly prohibited. Using them may result in withdrawal of IPSC sanction.

4.3.1.2 Metal targets and no-shoots which a Range Officer deems have fallen or overturned due to being hit on the apparatus supporting them, or for any other accidental reason (e.g. wind action, a ricochet, being hit solely by a shotgun wad etc.), will be treated as range equipment failure (see Rule 4.6.1).

4.3.1.3 Metal targets and no-shoots do not have a non-scoring border.

4.2 Cibles cartonnées approuvées pour l'IPSC

4.2.1 [H] 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 inclues 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)

[R] Il y a trois cibles cartonnées approuvées pour être utilisées dans les matches IPSC Rifle (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 inclues ensemble sur le même parcours de tir, 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 parcours de tir (i.e. si la cible de taille normale la plus éloignée est à 15 mètres, la mini- cible la plus proche doit être au moins à 17 mètres).

[S] Il y a cinq cibles cartonnées approuvées pour être utilisées dans les matches IPSC Rifle et Shotgun (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 inclues ensemble sur le même parcours de tir, 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 parcours de tir (i.e. si la cible de taille normale la plus éloignée est à 15 mètres, la mini- cible la plus proche doit être au moins à 17 mètres).

4.2.1.1 [S] La cible universelle, les cibles A4/A et A3/B peuvent être inclues ensemble avec d'autres cibles cartonnées dans un parcours de tir.

4.2.2 [H-R] 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.

[S] Les cibles cartonnées doivent contenir des lignes de score et une bordure extérieure non-comptée 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.

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

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 [H] Scoring metal targets must be shot and fall or overturn to score.

[R-S] Metal targets and no-shoots must be shot and fall, overturn or self-indicate to score.

4.3.2 IPSC Poppers

4.3.2.1 IPSC Poppers and IPSC Mini Poppers are both approved metal targets designed to recognize power, and must be calibrated as specified in Appendix C1.

4.3.2.2 IPSC Mini Poppers are used to simulate IPSC Poppers placed at greater distances. The two sizes may be included together in the same target array provided that all Mini Poppers are placed at least 2 meters further rearwards of the most distant full size scoring Popper or no-shoot in that target array (i.e. if the most distant full size scoring Popper or no-shoot is 15 m downrange, the nearest Mini Popper in the target array must be at least 17 m downrange).

4.3.3 IPSC Plates

4.3.3.1 [H] Metal plates of various sizes may be used (see Appendix C3).

[R] Metal plates of various sizes may be used (see Appendix C3). It is recommended that the size of metal plates be no less than 15 cm Ø / 15x15 cm at distances from 50 to 150 meters, be no less than 20 cm Ø / 20x20 cm at distances from 150 to 250 meters, and be no less than 30 cm Ø / 30x30 cm above 250 meters. Metal targets in the general size and shape of authorized paper targets may also be used.

[S] Metal plates of various sizes may be used (see Appendix C3). Metal targets in the general size and shape of authorized paper targets may also be used.

4.3.3.2 [H] Metal plates do not recognize power and are not subject to calibration or calibration challenges.

[R] Metal plates do not recognize power and are not subject to calibration or calibration challenges. If a metal plate has been adequately and directly hit (i.e. with a full bullet diameter) but it fails to fall or overturn, a Range Officer may declare range equipment failure and order the competitor to reshoot the course of fire, after the faulty plate has been rectified.

[S] Not applicable

4.3.3.3 [H] Metal plates must not be used exclusively in a course of fire. At least one authorized scoring paper target or scoring popper (in addition to any paper or metal no-shoots), must be included in each course of fire.

[R-S] Metal plates which fail to fall or overturn when initially hit, but which fall or overturn when hit with a subsequent shot, are not subject to a reshoot.

4.3.3.4 [R] Metal plates must not be used exclusively in a course of fire. At least one authorized scoring paper target or scoring popper (in addition to any paper or metal no-shoots), must be included in each course of fire.

4.3.4 No-Shoots

4.3.4.1 [H] Metal no-shoot poppers and plates may be designed to fall or overturn when hit, or may be designed to remain upright. In either case, they must, if hit, be repainted during the scoring process, failing which subsequent competitors must not be penalized for hits visible on their surface.

[R-S] Metal no-shoot poppers and plates, must be shot and fall, overturn or self-indicate to score. If hit they should be repainted during the scoring process.

4.3.4.2 Metal no-shoots in the general size and shape of authorized paper targets may be used.

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

[R-S] Les cibles métalliques et les no-shoots doivent être tirées et tomber, se renverser ou indiquer leur statut 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 inclues ensemble sur un même positionnement de cibles à partir du moment où tous les mini-poppers sont placées 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 [H] Des gongs métalliques de tailles variées peuvent être utilisés (voir Annexe C3).

[R] Des gongs métalliques de tailles variées peuvent être utilisés (voir Annexe C3). Il est recommandé que la taille des gongs métalliques ne soit pas inférieure à Ø 15cm / 15x15cm aux distances de 50 à 150 mètres, à Ø 20cm / 20x20cm aux distances de 150 à 250 mètres, et à Ø 30cm / 30x30cm au-delà de 250 mètres. Des cibles métalliques de la taille et de la forme générale des cibles cartonnées autorisées peuvent également être utilisées.

[S] Metal plates of various sizes may be used (see Appendix C3). Metal targets in the general size and shape of authorized paper targets may also be used.

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

[R] Les gongs métalliques ne reconnaissent pas la puissance et ne sont pas soumis à calibrage ni n'encourent de test de calibrage. Si un gong métallique est atteint correctement et directement (i.e. par une balle de tout son diamètre) mais qu'il ne réussit pas à tomber ou à se renverser, un Range Officer peut déclarer un défaut d'équipement du stand et ordonner au compétiteur de tirer à nouveau le parcours de tir, après que le gong fautif ait été rectifié.

[S] Non applicable

4.3.3.3 [H] 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.

[R-S] Les gongs métalliques qui échouent à tomber ou à se renverser lorsque atteints une première fois, mais qui tombent ou se renversent avec un nouveau tir, ne sont pas soumis à un Reshoot.

4.3.3.4 [R] 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 [H] 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.

[R-S] Les poppers et gongs métalliques No-shoots doivent être tirés et tomber, se renverser ou indiquer leur statut pour être comptabilisés. Si touchés, devraient être repeints durant le comptage des points.

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 Frangible and Synthetic Targets

4.4.1 [H] Frangible targets, such as clay pigeons or tiles, are not authorized targets for IPSC Handgun matches, nor can they be used as fault lines or as other items which incur penalties.

[R-S] Frangible targets, such as clay pigeons or tiles, may be used as scoring targets or no-shoots in IPSC Rifle and Shotgun matches. They must not be used as fault lines or as other items which incur penalties.

4.4.2 [H-S] Synthetic targets (e.g. "self-sealing" targets etc.), sometimes used by indoor ranges, must not be used at Level III or higher matches. However, subject to the prior written approval of a Regional Director, synthetic targets may be used at Level I and II matches held within his Region.

4.5 Rearrangement of Range Equipment or Surface

4.5.1 The competitor must not interfere with the range surface, natural foliage, constructions, props or other range equipment (including targets, target stands and target activators) at anytime. Violations may incur one procedural penalty per occurrence at the discretion of the Range Officer.

4.5.2 The competitor may request that Match Officials take corrective actions to ensure consistency in respect of the range surface, the presentation of targets and/or any other matter. The Range Master will have final authority concerning all such requests.

4.6 Range Equipment Failure and Other Issues

4.6.1 Range equipment must present the challenge fairly and equitably to all competitors. Range equipment failure includes, but is not limited to, the displacement of paper targets, the premature activation of metal or moving targets, the malfunction of mechanically or electrically operated equipment, and the failure of props such as openings, ports, and barriers.

4.6.1.1 The declaration and/or use of any firearm as range equipment is prohibited.

4.6.2 A competitor who is unable to complete a course of fire due to range equipment failure, or if a metal or moving target was not reset prior to his attempt at a course of fire, must be required to reshoot the course of fire after corrective actions have been taken.

4.6.2.1 Unrestored paper targets are not range equipment failure (see Rule 9.1.4).

4.6.2.2 If a Range Master deems that one or more targets in a course of fire are faulty and/or have been presented in a manner significantly different to earlier presentations, he may offer a reshoot to the affected competitor(s).

4.6.3 Chronic malfunction of equipment in a course of fire may result in the removal of that stage from the match results (see Rule 2.3.4).

4.4 Cibles frangibles et cibles synthétiques

4.4.1 [H] Les cibles frangibles, 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 encourant des pénalités.

[R-S] Les cibles frangibles, comme les pigeons d'argile ou le carrelage, peuvent être utilisées comme des cibles tirables ou des No-shoots dans les matches IPSC Rifle et Shotgun. Elles ne doivent pas être utilisées comme ligne de faute ou autre élément encourant des pénalités.

4.4.2 [H-S] 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).

Chapter 5: Competitor Equipment

5.1 Firearms

5.1.1 Firearms are regulated by Divisions (see Appendix D), but courses of fire must remain consistent for all Divisions.

5.1.2 [H] The minimum cartridge case dimension for handguns to be used in IPSC matches is 9x19 mm. The minimum bullet diameter is 9 mm (.354 inches).

[R] There is no minimum caliber for rifles used in IPSC matches.

[S] The minimum caliber for shotguns used in IPSC matches is 20 gauge (20 bore).

5.1.3 Sights

Types of sights identified by IPSC are:

5.1.3.1 "Open sights" are aiming devices fitted to a firearm which do not use electronic circuitry and/or lenses. Fiber-optic inserts are deemed not to be lenses.

5.1.3.2 "Optical/electronic sights" are aiming devices (including flashlights) fitted to a firearm which use electronic circuitry and/or lenses.

5.1.3.3 The Range Master is the final authority in respect of the classification of any sights used in an IPSC match and/or their compliance with these rules, including the Divisions in Appendix D.

5.1.4 Unless required by a Division (see Appendix D), there is no restriction on the trigger pull weight of a firearm, but the trigger mechanism must, at all times, function safely.

5.1.5 [H] Triggers and/or trigger shoes that extend beyond the width of the trigger guard are expressly prohibited.

[R-S] Triggers and/or trigger shoes that extend beyond the width of the trigger guard are expressly prohibited. However, rifles and shotguns fitted with "winter triggers/guards" may be used in this mode, provided that this fitting was designed, manufactured and provided as part of the firearm and only when the particular climate or weather conditions dictate their use.

5.1.6 Firearms must be serviceable and safe. Range Officers may demand examination of a competitor's firearm or allied equipment, at any time, to check they are functioning safely. If any such item is declared unserviceable or unsafe by a Range Officer, it must be withdrawn from the match until the item is repaired to the satisfaction of the Range Master (also see Rule 5.7.5).

5.1.7 [H-R] Competitors must use the same firearm and type of sights for all courses of fire in a match. However, in the event that a competitor's original firearm and/or sights become unserviceable or unsafe during a match, the competitor must, before using a substitute firearm and/or sights, seek permission from the Range Master who may approve the substitution provided he is satisfied:

[S] Competitors must use the same firearm, barrel and type of sights for all courses of fire in a match. This includes magazine tubes which must not be changed unless they are changed as part of routine reloading during a course of fire. However, in the event that a competitor's original firearm and/or sights become unserviceable or unsafe during a match, the competitor must, before using a substitute firearm and/or sights, seek permission from the Range Master who may approve the substitution provided he is satisfied:

5.1.7.1 [H] The substitute firearm satisfies the requirements of the relevant Division; and

[R-S] The substitute firearm satisfies the requirements of the relevant Division and is of the same type, action and caliber and is fitted with the same type of sights; and

5.1.7.2 In using the substitute firearm the competitor will not gain an advantage; and

5.1.7.3 The competitor's ammunition, when tested in the substitute firearm, attains the minimum power factor.

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 [H] 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).

[R] Il n'y a pas de calibre minimal pour les Rifles utilisés en match IPSC.

[S] Le calibre minimal pour les Shotguns utilisés en match IPSC est de 20 (calibre 20).

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 dispositif 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 [H] Les détentes et/ou sabots de détente qui dépassent la largeur du pontet sont expressément prohibés.

[R-S] Les détentes et/ou sabots de détente qui dépassent la largeur du pontet sont expressément prohibés. Toutefois, les Rifles et Shotguns dotés de « pontets/détente hiver » peuvent être utilisés dans cette configuration, lorsque cet équipement a été conçu, manufacturé et fourni comme partie de l'arme et uniquement lorsque le climat spécifique ou les conditions climatiques imposent leur utilisation

5.1.6 Les armes à feu doivent être utilisable 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 [H-R] 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:

[S] Les concurrents doivent utiliser la même arme, le même canon et le même type d'organes de visée pour tous les parcours de tir d'un match. Ceci inclut les chargeurs qui ne doivent pas être remplacés avant d'être changés lors d'un réapprovisionnement normal pendant un parcours de tir. 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 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 [H] L'arme de poing de remplacement est conforme aux prescriptions de la Division concernée.

[R-S] L'arme à feu de remplacement est conforme aux prescriptions de la Division concernée et est du même type, du même mode de fonctionnement et du même calibre et est équipée du même type d'organe de visée ; et.

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 A competitor who substitutes or significantly modifies a firearm and/or sights during a match without the prior approval of the Range Master will be subject to the provisions of Rule 10.6.1.

5.1.9 A competitor must never use or wear on his person more than one firearm during a course of fire (see Rule 10.5.7).

5.1.10 [H] Handguns with shoulder stocks and/or fore grips of any kind are prohibited (see Rule 10.5.15).

[R-S] The rifle or shotgun must be fitted with a stock enabling it to be fired from the shoulder (see Rule 10.5.15).

5.1.11 [H-S] Handguns and shotguns offering "burst" and/or fully automatic operation (i.e. whereby more than one round can be discharged on a single pull or activation of the trigger) are prohibited (see Rule 10.5.15).

[R] Rifles offering only "burst" and/or fully automatic operation (i.e. whereby more than one round can be discharged on a single pull or activation of the trigger) are prohibited (see Rule 10.5.15).

5.1.12 [H] Handguns with more than one barrel are prohibited.

[R-S] Combination guns offering an additional barrel, or barrels, that is not a conventional rifle or shotgun barrel (e.g. a shotgun and rifle combination), are prohibited.

5.2 Holster, Carry and Storage and Competitor Equipment

5.2.1 [H] Carry and storage – Handguns must be carried unloaded, in a case or bag of a design intended or suitable for the safe carriage of firearms, or in a holster securely attached to the competitor's belt. Violations are subject to Rule 10.5.13.

[R-S] Carry and Storage – Except when within the boundaries of a Safety Area, or when under the supervision and direct command of a Range Officer, long guns must be unloaded and held, shouldered or slung (or placed in a rack), with the muzzle pointed skywards. Long guns placed in a slip or case are not required to be pointed skywards. The action may be open or closed, but a chamber safety flag must be fitted at all times when the firearm is not in use. Detachable magazines must be removed. Failure to comply may be subject to the provisions of Rule 10.5.1.

5.2.1.1 Competitors arriving at an IPSC match in possession of a loaded firearm must immediately report to a Range Officer, who will supervise unloading of the firearm. Competitors failing to comply may be subject to Rule 10.5.13.

5.2.1.2 [H] Handguns carried in a holster must have an empty magazine well, and the hammer or striker must be decocked. Violations will incur a warning for the first occurrence but will be subject to Rule 10.6.1 for subsequent occurrences in the same match.

[R] Within the provisions of Rule 5.2.1 no ammunition of any kind is permitted on the gun, or in clips or loops fitted to the gun, or to a sling fitted to the gun except when under the supervision of, and in response to a direct instruction issued by a Range Officer.

5.2.2 [H] Handling – Except when within the boundaries of a Safety Area, or when under the supervision and direct command of a Range Officer, competitors must not handle their firearms. The word "handle" includes holstering or unholstering a firearm, even if it is concealed by a protective cover, and/or adding or removing it to/from the competitor's person while it is wholly or partially holstered. Violations are subject to Rule 10.5.1.

[R-S] Not applicable.

5.2.3 [H] Unless otherwise specified in the written stage briefing, the belt carrying the holster and all allied equipment must be worn at waist level. The belt or the inner belt or both must be either permanently sewn at the waist, or secured with a minimum of three belt loops attached to shorts or trousers.

[R] The use of shooting sticks and similar is prohibited.

[S] Unless otherwise specified in the written stage briefing the competitor's equipment belt carrying cartridges (in caddies, loops, clips, bags or pouches) and/or detachable magazines and/or speed loaders must be worn at waist level. "Chest-rigs", bandoliers and similar carriers are expressly prohibited. Additional ammunition carriers mounted on forearms are permitted provided that cartridges are carried individually in loops or clips.

5.1.8 Le concurrent qui substitut 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 [H] Les armes de poing dotées de crosse à épauler et/ou de poignée avant de toute nature sont prohibées (voir Règle 10.5.15).

[R-S] Le Rifle ou le Shotgun doit être équipé d'une crosse permettant le tir épaulé (voir Règle 10.5.).

5.1.11 [H-S] Les armes de poing et shotgun 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).

[R] Les Rifles ne fonctionnant qu'en rafale (in extenso celles qui permettent avec une seule action sur la détente de tirer plusieurs balles) sont prohibés (voir Règle 10.5.15).

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

[R-S] Les armes combinées qui disposent d'un canon additionnel, ou de plusieurs canons, qui ne soit pas un canon conventionnel de Rifle ou de Shotgun (par exemple une combinaison de canons Shotgun et Rifle) sont prohibées.

5.2 Holster et équipement autre du Compétiteur

5.2.1 [H] 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.

[R-S] Port et stockage – Excepté à l'intérieur des limites d'une zone de sécurité, ou sous la supervision directe et le commandement d'un Range Officer, les armes longues doivent être déchargée et tenues, portées à l'épaule ou tenues par la sangle (ou placée dans un rack), bouche vers le ciel. Les armes longues placées en housse ou valise ne sont pas à placer bouche vers le ciel. La culasse peut être ouverte ou fermée, mais un drapeau de sécurité de chambre doit être installé à chaque fois que l'arme n'est pas en service. Les chargeurs amovibles doivent être ôtés. L'échec à se conformer à cela peut-être sujet aux dispositions de la Règle 10.5.1.

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 [H] 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.

[R] Sous l'égide de la Règle 5.2.1. aucune munition d'aucun type n'est autorisée sur l'arme, ou en clip ou housse fixés sur l'arme, ou sur la bandoulière attachée à l'arme, excepté sous la supervision, et en réponse à l'instruction directe délivrée par un Range Officer

5.2.2 [H] 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.

[R-S] Non applicable.

5.2.3 [H] 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.

[R] L'utilisation de monopied de tir ou autre matériel similaire est prohibée

[S] Sauf spécification par ailleurs dans le briefing écrit du stage, la ceinture d'équipement du compétiteur qui porte les cartouches (en chariot, housse, clips, sac ou porte munitions) et/ou les chargeurs amovibles et/ou les dispositifs de rechargement rapide doivent être portés au niveau de la taille. Les gilets de poitrine, bandoulières ou autre dispositifs d'emport similaires sont expressément interdits. Des cartouchières additionnelles sur le garde main sont autorisées sous réserve que les cartouches sont placées individuellement dans les housses ou clips.

5.2.3.1 [H] Female competitors in all Divisions are subject to the same conditions as above, except that the belt carrying the holster and all allied equipment may be worn at hip level. If another belt is worn at waist level, the holster and all allied equipment must be placed on the lower belt.

5.2.3.2 [S] Only one equipment carrying belt is permitted. Cartridges held in loops or clips on the belt are restricted to a maximum of 2 cartridges high. Rounds carried in caddies (often known as "strippers") must not exceed 6 rounds in height.

5.2.3.3 [S] The Range Master may make allowances for variations to Rule 5.2.3 due to anatomical considerations. The Range Master's decision on conformity to Rule 5.2.3 is final.

5.2.4 [H] Spare ammunition, magazines and speed loaders should be carried in retention devices specifically designed for that purpose. Carriage of additional magazines and speed loaders in rear pockets of shorts or trousers is also approved.

[R] Ammunition and speed loaders must be carried or worn on the competitor or mounted to the rifle in safely designed pouches, pockets or other suitable retention devices, unless otherwise specified in the written stage briefing.

[S] Ammunition and speed loaders must be carried on the competitor or gun in pouches, pockets, loops, clips or other suitable retention devices, unless otherwise specified in the written stage briefing. Loops, clips or other suitable retention devices fitted to the gun, or to a sling fitted to the gun, to hold individual cartridges or speed loaders are specifically permitted.

5.2.4.1 [H] When a Competitor Ready Condition requires that magazines or speed loaders be placed on a table or similar, the competitor may retrieve and carry those items anywhere on their person after the Start Signal, and this will not be treated as contravention of Divisional equipment placement rules.

5.2.4.2 [H] Unless specified in the written stage briefing, or unless required by a Range Officer, the position of the holster and allied equipment must not be moved or changed by a competitor from stage to stage.

5.2.5 [H] Where a Division specifies a maximum distance that a competitor's handgun and equipment may extend away from a competitor's body, a Range Officer may check compliance by measuring the closest distance between the competitor’s torso and the center of the longest dimension of the handgun grip and/or any reloading devices.

[S] When carried in loops, clips or caddies no part of any cartridge is permitted to extend further than 75 mm from a competitor's body. Cartridges carried on the gun are exempt and loose cartridges carried in a pouch or bag are usually exempt from this rule. The Range Master’s decision will be final in this matter. Open Division competitors are exempt from this rule.

5.2.5.1 [H] The measurement is to be taken while the competitor is standing relaxed (see Appendix E2).

[S] The measurement is to be taken while the competitor is standing naturally upright.

5.2.5.2 [H] Any competitor who fails the foregoing test prior to the Start Signal will be required to immediately adjust his holster or allied equipment to comply with the requirements of the relevant Division. The Range Master may make allowances for variations in these requirements due to anatomical considerations. Some competitors may not be able to fully comply.

[S] Any competitor who fails the foregoing test prior to the Start Signal will be required to immediately adjust his belt, equipment or cartridges to achieve compliance. The Range Master may make allowances for variations in these requirements due to anatomical considerations. Some competitors may not be able to fully comply.

5.2.6 [H] Handgun matches must not require the use of a particular type or brand of holster or allied equipment. However, the Range Master may deem that a competitor’s holster is unsafe and order that the item be improved to his satisfaction, failing which it must be withdrawn from the match. If a retaining strap or flap is attached to a holster and/or allied equipment, it must be applied or closed prior to issuance of the "Standby" command (see Rule 8.3.3).

5.2.3.1 [H] Les concurrentes féminines sont soumises aux même 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.

5.2.3.2 [S] Seule une ceinture de port d'équipement est autorisée. Les cartouches placées en housse ou clips verticaux sur la ceinture sont limités à deux cartouches empilées. Les cartouches portées horizontalement en caddies (souvent désignés « dévidoirs ») ne doivent pas dépasser six unités.

5.2.3.3 [S] Le Range Master peut décider d'autoriser des variantes à la Règle 5.2.3. en raison de considérations anatomiques. La décision du Range Master quant à la conformité à la Règle 5.2.3. est définitive.

5.2.4 [H] 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.

[R] Les munitions et les Speedloaders doivent être portés ou placés sur le compétiteur ou montés sur le Rifle dans des porte-chargeurs conçus sûrs, des poches ou d'autres dispositifs de rétention, sauf spécification contraire du briefing écrit de stage.

[S] Sauf spécification contraire du briefing écrit de stage. Les munitions et Speedloaders doivent être transportés sur le compétiteur ou sur l'arme dans des pochettes, poches ou autres dispositifs de rétention. Les boucles, clips ou autres dispositifs de rétention installés sur l'arme, ou sur une sangle installée sur l'arme, pour porter les cartouches individuelles ou les Speed loaders sont spécifiquement permis.

5.2.4.1 [H] Lorsque la condition de départ du compétiteur exige que les chargeurs ou les speed loaders soient placé 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 [H] Sauf spécification dans le briefing écrit de stage, ou à moins d'y être requis par un Range Officer, la position du hoslter et des équipement afférents ne doit pas être modifiée ou déplacée par un compétiteur d'un stage à l'autre.

5.2.5 [H] 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.

[S] Lorsque portée dans des boucles, clips ou chargeurs, aucune partie d'aucune cartouche n'est autorisée à s'écarter au delà de 75 mm du corps du compétiteur. Les cartouches placées sur l'arme ne sont pas concernées et les cartouches usagées portée dans un étui ou un sac sont de manière générale exemptes de cette règle. La décision du Range Master sera définitive en la matière. Les compétiteurs de la division Open sont exempts de cette règle.

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

[S] Cette mesure doit être prise alors que le compétiteur se tient naturellement debout.

5.2.5.2 [H] 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.

[S] Tout compétiteur qui échouera à ce test avant le signal de départ sera requis d'ajuster immédiatement sa ceinture, son équipement ou ses cartouches pour se mettre en conformité. Le Range Master peut autoriser des variantes dans ces exigences en raison de considérations anatomiques. Certains compétiteurs peuvent ne pas être en mesure d'être totalement en conformité.

5.2.6 [H] 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 [H] Competitors must not be permitted to commence a course of fire wearing more than one holster or:

5.2.7.1 [H] A shoulder holster or "tie-down" rig (visible or otherwise), except as specified in Rule 5.2.8;

5.2.7.2 [H] A holster with the heel of the butt of the handgun below the top of the belt (see Appendix E3b), except as specified in Rule 5.2.8;

5.2.7.3 [H] A holster which permits the muzzle of a holstered handgun to point further than 1 meter from the competitor's feet while standing relaxed;

5.2.7.4 [H] A holster which does not completely prevent access to, or activation of, the trigger of the handgun while holstered.

5.2.8 [H] Competitors deemed by the Match Director to be active law enforcement officers or military personnel may be entitled to use their duty holster and allied equipment. However, the Range Master will remain the final authority in respect of the safety and suitability of using such equipment at IPSC matches.

[S] Equipment (including slings regardless of whether they can also carry cartridges) that is only used when fitted to the shotgun (except chokes, ammunition, speed loaders and ammunition carriers) and is to be used at any time during any COF must be fitted to the shotgun for every COF in the match.

5.2.9 [H] Competitors deemed by the Range Master to be permanently and significantly disabled may be given special dispensation in relation to the type and/or placement of their holster and allied equipment, and the Range Master will remain the final authority in respect of the safety and suitability of using such equipment at IPSC matches.

5.2.10 [H] In some Divisions (see Appendix D), neither the handgun, nor any of its attachments, nor the holster, nor any allied equipment, can extend forward of the line illustrated in Appendix E2. Any such items a Range Officer deems not to be in compliance must be safely and promptly adjusted, failing which Rule 6.2.5.1 will apply.

5.3 Appropriate Dress

5.3.1 The use of camouflage or other similar types of military or police garments other than by competitors who are law enforcement or military personnel is discouraged. The Match Director will be the final authority in respect of what garments must not be worn by competitors.

5.4 Eye and Ear Protection

5.4.1 All persons are warned that the correct use of adequate eye and ear protection is in their own interest and of paramount importance to prevent injury to vision and hearing. It is strongly recommended that eye and ear protection be worn at all times by all persons while on the range premises.

5.4.2 Host organizations may require the use of such protection by all persons, as a condition of attendance and while present on the range premises. If so, Match Officials must make every reasonable effort to ensure that all persons wear adequate protection.

5.4.3 If a Range Officer notices that a competitor has lost or displaced their eye or ear protection during a course of fire, or has commenced a course of fire without them, the Range Officer must immediately stop the competitor who will be required to reshoot the course of fire after the protective devices have been restored.

5.4.4 A competitor who inadvertently loses eye or ear protection during a course of fire, or commences a course of fire without them, is entitled to stop, point their firearm in a safe direction and indicate the problem to the Range Officer, in which case the provisions of the previous rule will apply.

5.4.5 Any attempt to gain a reshoot or advantage by removing eye and/or ear protection during a course of fire will be considered unsportsmanlike conduct (see Rule 10.6.2).

5.4.6 If a Range Officer deems that a competitor about to make an attempt at a course of fire is wearing inadequate eye or ear protection, the Range Officer may order the competitor to rectify the situation before allowing the competitor to continue. The Range Master is the final authority on this matter.

5.2.7 [H] 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 [H] Un holster d'épaule ou de plate-forme (visible ou non), excepté comme spécifié dans la Règle 5.2.8,

5.2.7.2 [H] 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 [H] 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 [H] 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 [H] 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).

[S] L'équipement (inclus les sangles sans tenir compte de ce qu'elles peuvent aussi porter des cartouches) qui est utilisé seulement lorsque monté sur le Shotgun (à l'exception des chokes, des munitions, des Speed loaders et des porte-munitions) et destiné à être utilisé à tout moment pendant un COF doit être installé sur le Shotgun pour tous les COF du match.

5.2.9 [H] 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 [H] 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 débuter 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 Ammunition and Related Equipment

5.5.1 Competitors at an IPSC match are solely and personally responsible for the safety of all and any ammunition, which they bring to the match. Neither IPSC nor any IPSC Officers, nor any organization affiliated to IPSC, nor the officers of any organization affiliated to IPSC accepts any responsibility whatsoever in this regard, nor in respect of any loss, damage, accident, injury or death suffered by any person or entity as a result of the lawful or unlawful use of any such ammunition.

5.5.2 All competitor ammunition and their respective magazines and speed loaders must comply with the provisions of the relevant Division (see Appendix D).

5.5.3 Spare magazines, speed loaders or ammunition dropped or discarded by a competitor after the Start Signal may be retrieved. However, their retrieval is, at all times, subject to all safety rules.

5.5.4 [H-S] Metal piercing, incendiary and/or tracer ammunition is prohibited at IPSC matches (see Rule 10.5.15).

[R] Metal piercing, incendiary and/or tracer ammunition is prohibited at IPSC matches (see Rule 10.5.15). "Penetrator" ammunition (e.g. with a penetrating core) can only be used if specifically permitted by the match organizers.

5.5.5 [H-R] Ammunition which discharges more than one bullet or other scoring projectile from a single round is prohibited (see Rule 10.5.15).

5.5.6 Ammunition deemed unsafe by a Range Officer must be immediately withdrawn from the match (see Rule 10.5.15).

5.5.6.1 [S] Slugs that protrude beyond the external limits of the cartridge casing are deemed unsafe (see Rule 10.5.15).

5.5.6.2 [S] Only cartridges using conventional wads are permitted. Cartridges using specialized long-range wads (see Glossary) are prohibited (see Rule 10.5.15).

5.5.6.3 [S] Cartridges exceeding a power factor of 750 are prohibited. The cartridge power factor is calculated either by reference to the manufacturer's published data or determined by the use of a chronograph (see Rules 5.5.6 and 10.5.15).

5.5.6.4 [S] Cartridges with steel or tungsten based shot or slugs are deemed unsafe for shooting at metal targets (see Rule 10.5.15).

5.5.7 [S] All rounds loaded in the shotgun prior to the Start Signal must be of the same configuration (i.e. wad, velocity, propellant, pellet weight, pellet size, length, etc.). Violations may be subject to Rule 10.6.1.

5.5.8 [S] Only certain cartridge types, and shot sizes or types, are permissible and these are detailed in Appendix E1. Changes to this appendix must not be applied to IPSC Shotgun matches without the express consent of the Regional Director.

5.6 Chronograph and Power Factors

5.6.1 [H-R] The power factors for each Division are stipulated in Appendix D. One or more official match chronographs must be used to assist in the determination of the power factor of each competitor's ammunition. In the absence of chronographs, the power factor declared by a competitor cannot be challenged.

[S] The power factors for each Division are stipulated in Appendix D. The cartridge power factor is usually calculated by reference to the manufacturer's published data. However, one or more official match chronographs may be used to assist in the determination of power factor. In the absence of manufacturer's published data and chronographs, the power factor declared by a competitor cannot be challenged.

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 spécification 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 [H-S] Les projectiles perforants, incendiaire et/ou les munitions traçantes sont prohibés en matchs IPSC (voir Règle 10.5.15).

[R] Les projectiles perforants, incendiaires et/ou les munitions traçantes sont prohibés en matches IPSC (voir Règle 10.5.15). Les munitions pénétrantes (e.g. dotées d'un cœur pénétrant) ne peuvent être utilisées que si spécifiquement autorisées par les organisateurs du match.

5.5.5 [H-R] 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).

5.5.6.1 [S] Les cartouches slugs qui dépassent au delà de la limite extérieure de l'étui de la cartouche sont réputées dangereuses (voir Règle 10.5.15).

5.5.6.2 [S] Seules les cartouches utilisant de la bourre conventionnelle sont autorisées. Les cartouches à bourre longue distance (voir le glossaire) sont prohibées (voir Règle 10.5.15).

5.5.6.3 [S] Les cartouches d'un facteur de puissance supérieur à 750 sont prohibées. Le facteur de puissance de la cartouche est mesuré en référence aux données publiées par le fabricant ou déterminé par l'utilisation d'un chronographe (voir Règle 5.5.6 et 10.5.15).

5.5.6.4 [S] Les cartouches à grenaille acier ou tungstène sont réputées dangereuses pour le tir de cibles métalliques (voir Règle 10.5.15).

5.5.7 [S] Toutes les cartouches chargées dans le Shotgun doivent être de configuration identique (c.à.d. bourre, vitesse, poudre, poids des plombs, taille des plombs, longueur, etc.). Les infractions peuvent être sujettes à la Règle 10.6.1.

5.5.8 [S] Seuls certains types de cartouches, et tailles ou types de grenaille, sont permis et ceux-ci sont précisés dans l'Annexe E1. Des changements à cette annexe ne peuvent être effectués à des matches IPSC Shotgun sans le consentement express du Regional Director.

5.6 Chronographe et facteurs de puissance

5.6.1 [H-R] 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.

[S] Les facteurs de puissance de chaque division sont stipulés dans l'ANNEXE D. Le facteur de puissance de la cartouche est calculé habituellement en référence aux données publiées par le fabricant. Toutefois, un ou plusieurs chronographes officiel de match peut être utilisé pour aider à determiner le facteur de puissance des munitions de chaque compétiteur. En l'absence de chronographe, le facteur de puissance déclaré par un compétiteur ne peut être remis en cause.

5.6.1.1 [H-R] The power factor rating to enable a competitor's scores to be included in match results is called "Minor". The power factor floor for Minor rating, and other specific requirements applicable to each Division, are stipulated in Appendix D.

[S] Ammunition tested must be of the same type i.e. birdshot or buckshot or slug, and configuration (see Rule 5.5.7), and not mixed for testing purposes. All ammunition used by a competitor in a match must be capable of satisfying the minimum power factor. Match Officials may call for tests of a competitor's ammunition at any point during the match.

5.6.1.2 [H-R] Some Divisions offer a higher power factor rating called "Major", which enables competitors to earn more points for peripheral shots on scoring paper targets. The power factor floor for Major rating, if available, and other specific requirements applicable to each Division, are stipulated in Appendix D.

[S] It is not considered necessary to routinely test every competitor’s ammunition. Instead, random tests may be carried out at the discretion of the Match Officials.

5.6.1.3 [H-R] The associated values awarded for Minor and Major scoring hits are illustrated in Appendices B and C. The method used to determine power factor is explained in the following section.

[S] A competitor who has been asked to present his shotgun for testing may be required to submit to the test immediately and without any alterations being made to the shotgun prior to or during the test, including changing chokes and/or cleaning. The only exception being in the case of a malfunction.

5.6.2 The chronograph must be properly set up in accordance with the manufacturer's recommendations and verified each day by Match Officials in the following manner:

5.6.2.1 At the beginning of the first day of the match, a Range Officer will fire 3 rounds from the supply of the official match calibration ammunition through the calibration firearm over the chronograph, and the average velocity of the 3 rounds will be recorded;

5.6.2.2 On each of the following match days, the process will be repeated using the same firearm and ammunition supply (ideally from the same factory lot);

5.6.2.3 The chronograph will be deemed to be within tolerance if the daily average velocity is within +/- 5% of the average velocity achieved in Rule 5.6.2.1;

5.6.2.4 Should a daily variance exceed the allowable tolerance stated above, the Range Master will take whatever steps he deems necessary to rectify the situation. A sample form suitable for recording daily readings appears in Appendix C4;

5.6.2.5 The official match bullet scale(s) should be initially calibrated, in accordance with the manufacturer's recommendations, when the first squad arrives for testing each day and again immediately before each subsequent squad is tested (see Rule 5.6.3).

5.6.3 Competitor Ammunition Testing Procedure

5.6.3.1 [H-R] Ammunition must be tested using the competitor's firearm. Moreover, prior to and/or during testing, the competitor’s firearm and the component parts thereof must not be altered or modified in any way from the condition it is being used (or will be used) at the match. Violations will be subject to Section 10.6.

[S] Ammunition must be tested using the competitor's firearm.

5.6.3.2 An initial 8 sample rounds for the chronograph test will be drawn from each competitor at a time and place determined by Match Officials, who may require additional tests of a competitor’s ammunition at any time during the match.

5.6.3.3 [H-R] From the 8 sample rounds drawn by Match Officials, 1 bullet is removed and weighed to determine the actual bullet weight, and 3 bullets are fired over the chronograph. If a competitor has rounds of different bullet weights in his possession, 8 sample rounds of each may be drawn for testing. The lowest power factor achieved during testing will be applied to all his scores in the match. All digits visible on the scales and chronograph displays must be used at face value (i.e. without rounding or truncation), for the calculation in Rule 5.6.3.5. In the absence of a bullet puller and scales, the competitor's declared bullet weight will be used.

5.6.1.1 [H-R] 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.

[S] Les munitions testées doivent être du même type, c.à.d. grenaille ou chevrotine ou slug, et non mélangées. Toutes les munitions utilisées par un compétiteur en match doivent être en mesure d'atteindre le facteur de puissance minimal. Les officiels de match peuvent exiger un test des munitions d'un compétiteur à tout moment durant le match.

5.6.1.2 [H-R] 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.

[S] Il n'est pas considéré comme nécessaire de tester les munitions de tous les compétiteurs par routine. Au contraire, des tests aléatoires peuvent être réalisés à la discrétion des officiels du match.

5.6.1.3 [H-R] 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.

[S] Un compétiteur qui a été prié de présenter son Shotgun pour test peut être requis de le soumettre immédiatement et sans qu'aucune altération ne soit appliquée au Shotgun avant ou pendant le test, inclus le changement de choke et/ou un nettoyage. La seule exception est celle d'un disfonctionnement.

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 même 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 [H-R] 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.

[S] Les munitions doivent être testées en utilisant l'arme du compétiteur.

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 [H-R] Des 8 cartouches prises à titre d'échantillon par les officiels du match, un 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.

[S] From the 8 sample rounds drawn by Match Officials, the projectile(s) (the slug or shot) of 1 cartridge is (are) weighed to determine the actual weight of the projectile(s), and 3 rounds are fired over the chronograph. All digits visible on the scales and chronograph displays must be used at face value (i.e. without rounding or truncation), for the calculation in Rule 5.6.3.5. Wads are not to be included in the weight calculation except in the case of wads that are fixed to the back of slugs and that are designed to continue to the target as part of the slug. In the absence of scales, the competitor's declared weight of the projectile(s) will be used.

5.6.3.4 If bullet or projectile(s) weighing is conducted in advance of a competitor's arrival, weighed bullets or projectile(s) must be retained by the chronograph station with the competitor's remaining sample rounds, until the competitor or their delegate has attended the chronograph station and completed testing. If a competitor challenges the weight of a bullet or projectile(s) pre- weighed before his arrival, he is entitled to have the scales calibrated, and the test bullet or projectile(s) reweighed, in his presence.

5.6.3.5 [H-R] Power factor is calculated using the bullet weight and the average velocity of the 3 rounds fired, according to the following formula:

$$\text{Power Factor} = \frac{\text{bullet weight (grains)} \times \text{average velocity (feet per second)}}{1000}$$

The final result will ignore all decimal places (e.g. for IPSC purposes, a result of 124.9999 is not 125).

[S] Power factor is calculated using the actual weight of the projectile(s) and the average velocity of the 3 rounds fired, according to the following formula:

$$\text{Power Factor} = \frac{\text{bullet weight (grains)} \times \text{average velocity (feet per second)}}{1000}$$

The final result will ignore all decimal places (e.g. for IPSC purposes, a result of 479.999 is not 480).

5.6.3.6 [H-R] If the resultant power factor fails to meet the declared power factor floor, another 3 rounds will be fired over the chronograph. The power factor will be recalculated using the bullet weight and the average velocity of the 3 highest velocity rounds from the 6 rounds fired.

[S] If the resultant power factor fails to meet the minimum power factor floor, another 3 rounds will be fired over the chronograph. The power factor will be recalculated using the weight of the projectile(s) and the average velocity of the 3 highest velocity rounds from the 6 rounds fired.

5.6.3.7 [H-R] If the power factor is still insufficient, the competitor may elect to have his final bullet:

[S] If the power factor is still insufficient, the competitor may elect to have his final round:

(a) [H-R] Weighed and, if heavier than the first bullet, the power factor calculation in Rule 5.6.3.5 will be recalculated using the heavier bullet weight; or

[S] Weighed and, if heavier than the weight of the projectiles of the first cartridge, the power factor calculation in Rule 5.6.3.5 will be recalculated using the heavier weight; or

(b) [H-R] Fired over the chronograph and the power factor recalculated using the first bullet weight, and the average velocity of the 3 highest velocity rounds from the 7 rounds fired.

[S] Fired over the chronograph and the power factor recalculated using the existing recorded weight of the projectile(s), and the average velocity of the 3 highest velocity rounds from the 7 rounds fired.

5.6.3.8 [H-R] If the resultant power factor fails to meet the Major power factor floor of the relevant Division, the competitor's scores will be recalculated as Minor, if achieved.

5.6.3.9 If the resultant power factor fails to meet the minimum power factor floor for the relevant Division, the competitor may continue shooting the match, but his scores will not be entered into match results nor count for match recognition and awards.

5.6.3.10 [H-R] If a competitor's ammunition is retested, or if any authorized replacement ammunition isused, and different power factors are recorded when tested according to these rules, the lower power factor must be applied to score all courses of fire, including those already completed by the competitor.

[S] Des 8 cartouches prises à titre d'échantillon par les officiels du match, le(s) projectile(s) (slug ou grenaille) d'une cartouche est (sont) pesé(s) pour déterminer le poids réel du(des) projectile(s), et 3 coups sont tirés à travers le chronographe. Tous les chiffres lisibles sur la balance et l'afficheur du chronographe doivent être utilisés tels qu'affichés (i.e. sans arrondi ou troncature), pour le calcul de la règle suivante. La bourre n'a pas à être incluse dans la mesure du poids excepté pour le cas ou celle-ci est fixée à l'arrière des slugs et est conçue pour atteindre la cible en tant qu'élément de la slug. En l'absence de balance, le poids de projectile 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 [H-R] 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:

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

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

[S] Le facteur de puissance est calculé en utilisant le poids réel de(s) projectile(s) et la vitesse moyenne des 3 coups tirés, selon la formule suivante:

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

Le résultat final ignorera les décimales (Par exemple pour l'IPSC, un résultat de 479,9999 n'est pas 480).

5.6.3.6 [H-R] 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.

[S] Si le facteur de puissance obtenu échoue à respecter le facteur de puissance plancher, 3 cartouches seront à nouveau tirées à travers le chronographe. Le facteur de puissance sera recalculé en utilisant le poids de(s) balle(s) et la vitesse moyenne des 3 plus hautes vitesses sur les 6 cartouches tirées.

5.6.3.7 [H-R] Si le facteur de puissance est toujours insuffisant, le compétiteur peut choisir que sa dernière balle soit:

[S] Si le facteur de puissance est toujours insuffisant, le compétiteur peut choisir que sa dernière cartouche soit:

(a) [H-R] 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

[S] pesée et, si elle est plus lourde que le poids de(s) projectile(s) de la première cartouche, le calcul du facteur de puissance de la règle 5.6.3.5 soit refait en utilisant le poids le plus élevé, ou

(b) [H-R] 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

[S] soit tirée à travers le chronographe et que le facteur de puissance soit recalculé en utilisant le poids de(s) projectile(s) noté(s), et la vitesse moyenne des 3 tirs les plus rapides parmi les 7 cartouches tirées.

5.6.3.8 [H-R] 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.

5.6.3.9 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 compterons pour la reconnaissance du match et les récompenses.

5.6.3.10 [H-R] 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.

5.6.3.11 The scores of a competitor who, for any reason, fails to present his firearm for testing at the designated time and location and/or who fails to provide sample rounds for testing whenever requested by a Match Official, will be removed from the match results.

5.6.3.12 [H-R] If the Range Master deems that a chronograph has become inoperative, and further testing of competitor's ammunition is not possible, the power factors of competitors which have been successfully tested will stand, and the Major or Minor power factors declared by all other competitors who have not been tested will be accepted without challenge, subject to any applicable Division requirements (see Appendix D).

[S] If the Range Master deems that a chronograph has become inoperative, and further testing of competitor's ammunition is not possible, the power factors of competitors which have been successfully tested will stand, and for all other competitors it will be accepted that they have achieved the minimum power factor without challenge, subject to any applicable Division requirements (see Appendix D).

5.7 Malfunctions – Competitor's Equipment

5.7.1 If a competitor's firearm malfunctions after the Start Signal, the competitor may safely attempt to correct the problem and continue the course of fire. During such corrective action, the competitor must keep the muzzle of the firearm pointing safely downrange at all times. The competitor must not use rods or other tools to verify or correct the malfunction. Violations will result in a zero score for the stage.

5.7.1.1 A competitor who experiences a firearm malfunction while responding to the "Load And Make Ready" or "Make Ready" command, but prior to issuance of the Start Signal, is entitled to retire, under the authority and supervision of the Range Officer, to repair his firearm, without penalty, subject to the provisions of Rule 5.7.4, Rule 8.3.1.1 and all other safety rules. Once the repairs have been completed (and the provisions of Rule 5.1.7 have been satisfied, if applicable), the competitor may return to attempt the course of fire, subject to scheduling as determined by the Range Officer or Range Master.

5.7.2 While rectifying a malfunction that requires the competitor to clearly move the firearm away from aiming at a target, the competitor's fingers must be clearly visible outside the trigger guard (see Rule 10.5.8).

5.7.3 In the event that a firearm malfunction cannot be corrected by the competitor within 2 minutes, or if the competitor self-stops for any other reason, he must point the firearm safely downrange and advise the Range Officer, who will terminate the course of fire in the normal manner. The course of fire will be scored as shot including all applicable misses and penalties.

5.7.4 Under no circumstances is a competitor permitted to leave a course of fire in the possession of a loaded firearm (see Rule 10.5.13).

5.7.5 Where the firearm has failed as above, the competitor must not be permitted to reshoot the course of fire. This includes instances where a firearm is declared unserviceable or unsafe during a course of fire (see Rule 5.1.6).

5.7.6 In the event that a Range Officer terminates a course of fire due to a suspicion that a competitor has an unsafe firearm or unsafe ammunition (e.g. a "squib" load), the Range Officer will take whatever steps he deems necessary to return both the competitor and the range to a safe condition. The Range Officer will then inspect the firearm or ammunition and proceed as follows:

5.7.6.1 If the Range Officer finds evidence that confirms the suspected problem, the competitor will not be entitled to a reshoot, but will be ordered to rectify the problem. On the competitor's score sheet, the time will be recorded up to the last shot fired, and the course of fire will be scored "as shot", including all applicable misses and penalties (see Rule 9.5.6).

5.7.6.2 If the Range Officer discovers that the suspected safety problem does not exist, the competitor will be required to reshoot the stage.

5.7.6.3 A competitor who self-stops due to a suspected or actual squib load is not entitled to a reshoot.

5.6.3.11 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.

5.6.3.12 [H-R] 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).

[S] 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 pour tous les autres compétiteurs il sera admis qu'ils ont atteint le facteur de puissance minimal sans contestation, 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 autorisé 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 ont 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, 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 Official Match Ammunition

5.8.1 When match organizers make official match ammunition available for purchase by competitors at a match, the Match Director must, both in advance in official match literature (and/or on the official match website), and by way of a sign certified by him and posted at a conspicuous place at the point of sale, clearly identify which manufacturer/brand, specific cartridges and load descriptions are deemed to be rated, by Division, as either Minor or Major power factor, as the case may be. The subject rounds will usually be exempt from Rule 5.6.3 testing by chronograph, subject to the following conditions:

5.8.1.1 The competitor must obtain, and retain for the duration of the match, an official receipt from the match organizers (or their nominated vendor) at the match evidencing details of the quantity and description of the subject ammunition purchased at the match, and said receipt must be produced on demand by any Match Official, failing which the provisions of Rule 5.8.1 will not apply. Ammunition not purchased from the match organizers (or their nominated vendor) at the match will not enjoy the provisions of Rule 5.8.1, regardless of whether or not such ammunition appears, for all intents and purposes, to be identical to official match ammunition.

5.8.1.2 Official match ammunition purchased by competitors is deemed to be competitor equipment (see Section 5.7), therefore malfunctions will not be grounds for a reshoot and/or an appeal to Arbitration.

5.8.1.3 Official match ammunition must not be restricted solely for sale to, and/or use by, competitors representing the host country and/or the vendor.

5.8.1.4 Official match ammunition must be approved by the Regional Director of the Region in which the match is being held (and by the IPSC President in respect of Level IV or higher matches).

5.8.1.5 Match Officials reserve the right to conduct chronograph or other tests on all and any ammunition, at any time, and a reason need not be given.

5.8.2 Where possible, match organizers (or their nominated vendor at the match) should make available a test firing bay, supervised by a Range Officer, where competitors can function test a small quantity of official match ammunition of the same batch through their firearm(s) prior to purchase.

5.8.3 [S] For matches at Level III and above the Match Director must, both in advance in official match literature (and/or on the official match website), and by way of a sign certified by him and the Range Master, and posted at a conspicuous place at the match, clearly state the specifications of the calibration cartridges being used for the match (see Appendix C1). This is a recommended practice for Level I and II matches.

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 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.

5.8.3 [S] Pour les matches de niveau III et supérieurs le Match Director 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 par le Range Master et placée à un endroit bien en vue sur le match, indiquer clairement les spécifications des cartouches de calibrage utilisées pour le match (vois l'Annexe C1). C'est une formalité recommandée pour les matches de niveau I et II.

Chapter 6: Match Structure

6.1 General Principles

The following definitions ar used for clarity:

6.1.1 Course Of Fire (also "course" and "COF") – A separately timed and scored IPSC shooting challenge, conceptualized and constructed in accordance with IPSC principles of course design, containing targets and challenges which each competitor must safely negotiate.

6.1.2 Stage – A portion of an IPSC match containing one course of fire and related supporting facilities, amenities, shelter and signage. A stage must use one type of firearm (e.g. handgun, rifle or shotgun) exclusively.

6.1.3 Match – Consists of a minimum of 3 stages where all stages use the same type of firearm. The total sum of individual stage results will be accumulated to declare a match winner.

6.1.4 Tournament – A special match where individual stages are assigned to one particular type of firearm (e.g. Stages 1-4 Handgun, Stages 5-8 Rifle, Stages 9-12 Shotgun). The total sum of individual stage results will be accumulated to declare a tournament winner.

6.1.5 Grand Tournament – Consists of two or more firearm specific matches (e.g. a handgun match and a shotgun match, or a handgun match, a rifle match and a shotgun match). The individual match results achieved by a competitor in each component match will be used to declare an overall tournament winner, in accordance with the IPSC Grand Tournament Rules.

6.1.6 League – Consists of two or more IPSC matches of a single firearm type held at different locations and on different dates. The total sum of match results attained by each competitor at component matches specified by the league organizers will be accumulated to determine a league winner.

6.1.7 A Region affiliated to IPSC cannot actively or passively sanction a shooting match of any type or format within the geographical boundaries of another Region without the advance and written approval of the Regional Director of the Region where the match is to be held. A Region in violation is subject to Section 5.9 of the IPSC Constitution.

6.2 Match Divisions

6.2.1 IPSC Divisions recognize different firearms and equipment (see Appendix D). Each match must recognize at least one Division. When multiple Divisions are available in a match, each Division must be scored separately and independently, and match results must recognize a winner in each Division.

6.2.2 In IPSC sanctioned matches, the minimum number of competitors stipulated in Appendix A2 must compete in each Division for it to be recognized. If there are insufficient competitors in a Division, the Match Director may allow that Division to stand without official IPSC recognition.

6.2.3 Prior to the commencement of a match, each competitor must declare one Division for score, and Match Officials should check competitor equipment compliance with the declared Division, prior to the competitor making an attempt at any of the courses of fire. This is a service to assist competitors verify that their equipment, in the configuration as presented, is in compliance with their declared Division. However, competitors always remain subject to the provisions of Rule 6.2.5.1.

6.2.3.1 If a competitor disagrees with an equipment compliance ruling, the onus is upon him, prior to him attempting any courses of fire, to provide evidence acceptable to the examiner in support of his claim. In the absence or rejection of such evidence, the original decision will stand, subject only to appeal to the Range Master, whose decision is final.

6.2.3.2 The competitor’s firearm and all allied equipment accessible to him during a course of fire are subject to compliance testing, if requested by a Match Official.

6.2.4 Subject to the prior approval of the Match Director, a competitor may enter a match in more than one Division. However, the competitor may compete for score in only one Division, and that must be the first attempt in all cases. Any subsequent attempts in another Division will not be entered into match results nor count for match recognition and awards.

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 déterminée un vainqueur de ligue.

6.1.7 Une Région affiliée à l'IPSC ne peut sanctionner activement ou passivement un match de quelque format ou type que ce soit dans les limites géographiques d'une autre Région sans l'avis préalable favorable du Directeur régional de la région dans laquelle doit se tenir le match. Une Région en infraction est sujette à la section 5.9 de la Constitution de l'IPSC.

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'examinateur 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 Where a Division is unavailable or deleted, or where a competitor fails to declare a specific Division prior to the commencement of a match, the competitor will be placed in the Division which, in the opinion of the Range Master, most closely identifies with the competitor's equipment. If, in the opinion of the Range Master, no suitable Division is available, the competitor will shoot the match for no score.

6.2.5.1 A competitor who fails to satisfy the equipment or other requirements of a declared Division after the Start Signal, will be placed in Open Division, if available, otherwise the competitor's scores will not be entered into match results. Competitors already registered in Open Division who fail to comply with the requirements of Open Division after the Start Signal will not have their scores entered into match results.

6.2.5.2 A competitor who is classified or reclassified as above must be notified as soon as possible. The Range Master's decision on these matters is final.

6.2.5.3 [H] A competitor reclassified to Open Division under Rule 6.2.5.1 will thereafter be subject only to the provisions of Appendix D1 but is required to continue using the same firearm and sights, unless Rule 5.1.7 applies. If the competitor's ammunition satisfies the requirements for Open Major power factor, his scores for the entire match will be adjusted accordingly.

[R-S] A competitor reclassified to Open Division under Rule 6.2.5.1 will thereafter be subject only to the provisions of Open Division but is required to continue using the same firearm and sights, unless Rule 5.1.7 applies.

6.2.6 A disqualification incurred by a competitor, at any time during a match, will prevent the competitor from further participation in the match including any subsequent attempts in another Division. However, this is not retroactive. Any previous and complete scores from another Division will be entered into match results for recognition and awards in that Division.

6.2.7 Recognition of a competitor in a specific Division will not preclude further recognition in a Category or from inclusion as member of a Regional or other team.

6.3 Match Categories

6.3.1 IPSC matches may include different Categories within each Division to recognize different groups of competitors. A competitor may declare only one Category for a match or tournament.

6.3.2 Failure to meet the requirements of the declared Category or failure to declare a Category prior to the start of the match will result in exclusion from that Category. Details of currently approved Categories and related requirements are listed in Appendix A2.

6.4 Regional Teams

6.4.1 Subject to the availability of allocated slots, only one official Regional team in each Division and/or Division/Category may be selected on merit by each Region for IPSC Level IV or higher matches. Approved Category teams are specified by the IPSC Assembly (see Appendix A2).

6.4.1.1 At Level IV matches, the only teams permitted are those representing Regions within the zone where the match is being held (e.g. at a European Championship, only teams representing Regions designated by IPSC as belonging to the European Zone can be fielded).

6.4.1.2 At Level IV and higher matches, official Regional Teams must be "seeded" for squadding purposes in accordance to how the team placed at the same immediately preceding event, if any, even if the team is comprised of different persons.

6.4.1.3 At Level IV or higher matches, all members of the same official Regional Team must compete together in the same squad in the main match.

6.4.2 An individual competitor's scores can only be used exclusively for a single team in a match, and each team must be comprised of competitors in the same Division.

6.4.2.1 The individual Division and/or Category assigned to a competitor determines his eligibility in respect of teams (e.g. a competitor individually in Standard Division cannot participate in an Open Division team). A female individually registered as "Lady" cannot participate in a team based on age, or vice versa. A competitor individually registered in a Category may be a member of an "overall" team in the same Division.

6.4.3 Teams consist of a maximum of 4 members. However, only the final scores of the 3 highest scoring team members will be used to calculate team results.

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 [H] 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.

[R-S] Un compétiteur reclassé en Division Open sous l'empire de la Règle 6.2.5.1 sera dès lors soumis seulement aux dispositions de la Division Open mais devra continuer en utilisant la même arme à feu et les mêmes organes de visée, sauf application de la Règle 5.1.7.

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 If a member of a team retires from the match for any reason before completing all of the stages, scores attained by that competitor will continue to stand towards the team score. However, the affected team is not entitled to replace the retired team member.

6.4.5 A team member who is unable to commence a match may be replaced prior to commencement by another competitor, subject to the approval of the Match Director.

6.4.6 If a member of a team is disqualified from a match, the disqualified member's scores will revert to zero for all stages. Teams will not be entitled to replace a disqualified team member.

6.5 Competitor Status and Credentials

6.5.1 All competitors and Match Officials must be individual members of the IPSC Region in which they normally reside. Residency is defined as the Region where the individual is ordinarily domiciled for a minimum of 183 days of the twelve months immediately preceding the month in which the match begins. Ordinarily domiciled condition is a physical presence test and does not relate to citizenship or to any address of convenience. The 183 days need not be consecutive or the most recent 183 days of the twelve month period.

6.5.1.1 In any case, match organizers must not accept any competitor or Match Official from another Region unless the Regional Director of that Region has confirmed the competitor's or Match Official's eligibility to participate in the subject match.

6.5.1.2 Competitors who ordinarily reside in a country or geographical area which is not affiliated to IPSC may join an IPSC affiliated Region and may compete under the auspices of that Region, subject to the approval of the IPSC Executive Council and the Regional Director of that Region. If a competitor's country or geographical area of residence subsequently applies for affiliation to IPSC, the competitor must become a member of that Region during the affiliation process.

6.5.2 A competitor and/or team member may represent only the IPSC Region in which they reside, except as follows:

6.5.2.1 In respect of a competitor who resides in one Region, but who wishes to represent the Region of which they are a citizen, the Regional Directors for the Region of residence and the Region of citizenship must agree in writing prior to the commencement of the match.

6.5.2.2 A competitor who falls under the conditions of Rule 6.5.1.2 may represent the Region of which they are a member, subject to the prior written approval of the Regional Director.

6.5.3 At Regional and Continental Championships, only competitors who satisfy the residency requirements stated in Rule 6.5.1 are entitled to be recognized as the Regional or Continental Champion, by Division and/or by Division/Category, as the case may be. However, when determining Regional or Continental Champions, match results of competitors from outside the applicable Region or Continent must not be deleted from the match results, which must remain wholly intact. For example:

Region 1 Open Division Championships
100% Competitor A - Region 2 (declared as Overall Match and Division Champion)
99% Competitor B - Region 6
95% Competitor C - Region 1 (declared as Region 1 Champion)

6.6 Competitor Scheduling and Squadding

6.6.1 Competitors must compete for score according to the published match and squadding schedule. A competitor who is not present at the scheduled time and date for any stage may not attempt that stage without the prior approval of the Match Director, failing which the competitor's score for that stage will be zero.

6.6.2 Only Match Officials (approved by the Range Master), match sponsors, IPSC Patrons and dignitaries (approved by the Match Director), who are members in good standing of their Region of residence, and IPSC Officers (as defined in Section 6.1 of the IPSC Constitution) may compete in a pre-match. Scores attained in the pre-match, will be included in the overall match results provided dates of the pre-match are published in advance in the official match schedule. Competitors in the main match must not be restricted from viewing the pre-match.

6.6.3 A match, tournament or league will be deemed to have started on the first day that competitors (including those specified above) shoot for score and will be deemed to have ended when the results have been declared final by the Match Director.

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 débuter 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 conformé 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 Directeur 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 résulta 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 jugé clos lorsque les résultats auront été déclarés définitivement par le Match Director.

6.7 International Classification System ("ICS")

6.7.1 The IPSC Executive Council may coordinate and publish dedicated regulations and procedures in order to manage and administer an International Classification System.

6.7.2 Competitors seeking an international classification must use the approved courses of fire available from the IPSC website.

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.

Chapter 7: Match Management

7.1 Match Officials

The duties and terms of reference of Match Officials are defined as follows:

7.1.1 Range Officer ("RO") – Issues range commands, oversees competitor compliance with the written stage briefing and closely monitors safe competitor action. He also declares the time, scores and penalties achieved by each competitor and verifies that these are correctly recorded on the competitor's score sheet (under the authority of a Chief Range Officer and Range Master).

7.1.2 Chief Range Officer ("CRO") – Is the primary authority over all persons and activities in the courses of fire under his control, and oversees the fair, correct and consistent application of these rules (under the direct authority of the Range Master).

7.1.3 Stats Officer ("SO") – Supervises the stats room team, which collects, sorts, verifies, tabulates and retains all score sheets and ultimately produces provisional and final results (under the direct authority of the Range Master).

7.1.4 Quartermaster ("QM") – Distributes, repairs and maintains all range equipment (e.g. targets, patches, paint, props etc.), other range needs (e.g. timers, batteries, staplers, staples, clipboards etc.) and replenishes Range Officer refreshments (under the direct authority of the Range Master).

7.1.5 Range Master ("RM") – Has overall authority over all persons and activities within the entire range, including range safety, the operation of all courses of fire and the application of these rules. All disqualifications and appeals to arbitration must be brought to his attention. The Range Master is usually appointed by and works with the Match Director. However, in respect of IPSC sanctioned Level IV or higher matches, the appointment of the Range Master is subject to the prior written approval of the IPSC Executive Council.

7.1.5.1 References to "Range Master" throughout this rulebook mean the person serving as Range Master at a match (or his authorized delegate for one or more specific functions), regardless of any international or regional rank.

7.1.6 Match Director ("MD") – Handles overall match administration including squadding, scheduling, range construction, the coordination of all support staff and the provision of services. His authority and decisions will prevail with regard to all matters except in respect of matters in these rules which are the domain of the Range Master. The Match Director is appointed by the host organization and works with the Range Master.

7.2 Discipline of Match Officials

7.2.1 The Range Master has authority over all Match Officials other than the Match Director (except when the Match Director is actually participating as a competitor at the match), and is responsible for decisions in matters concerning conduct and discipline.

7.2.2 In the event that a Match Official is disciplined, the Range Master must send a report of the incident and details of the disciplinary action to the Match Official's Regional Director, the Regional Director of the Region hosting the match, and to the President of the International Range Officers Association (IROA).

7.2.3 A Match Official who is disqualified from a match for a safety infraction while competing will continue to be eligible to serve as a Match Official for the match. The Range Master will make any decision related to an official's participation.

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 maintien 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 Appointment of Officials

7.3.1 Match organizers must, prior to commencement of a match, appoint a Match Director and a Range Master to carry out the duties detailed in these rules. The nominated Range Master should preferably be the most competent and experienced certified Match Official present (also see Rule 7.1.5). For Level I and II matches a single person may be appointed to be both the Match Director and the Range Master.

7.3.2 References in these rules to Match Officials (e.g. "Range Officer", "Range Master" etc.), mean personnel who have been officially appointed by match organizers to actually serve in an official capacity at the match. Persons who are certified Match Officials, but who are actually participating in the match as regular competitors, have no standing or authority as Match Officials for that match. Such persons should therefore not participate in the match wearing garments bearing Match Official insignia.

7.3.3 A person acting as a Match Official is prohibited from having a holstered firearm while directly accompanying and timing a competitor during his attempt at a COF. Violations are subject to Rule 7.2.2.

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.

Chapter 8: The Course of Fire

8.1 Firearm Ready Conditions

The ready condition for firearms will normally be as stated below. However, in the event that a competitor fails to load the chamber when permitted by the written stage briefing, whether inadvertently or intentionally, the Range Officer must not take any action, as the competitor is always responsible for the handling of the firearm.

8.1.1 [H] Revolvers:

[R-S] Rifles and Shotguns:

8.1.1.1 [H] Single Action Only: are not approved for IPSC matches.

[R-S] Loaded (Option 1): magazine filled and fitted (if applicable), chamber(s) loaded, hammer and/or sear cocked and safety catch applied (if the firearm is designed to have one).

8.1.1.2 [H] Double/Selective Action: hammer fully down and cylinder closed. If self-loading pistols prepare "magazine well and chamber empty", revolvers prepare with an empty cylinder, otherwise revolvers prepare with a fully loaded cylinder.

[R-S] Loaded (Option 2): magazine filled and fitted (if applicable), chamber(s) empty and the action closed.

8.1.1.3 [H] Non-traditional revolvers (e.g. those which operate in a "self-loading" mode) are subject to the following rules and/or any other requirements stipulated by the Range Master (also see Appendix D5).

[R-S] Unloaded (Option 3): fixed magazine must be empty, detachable magazines removed and chamber(s) must be empty. The action may be open or closed.

8.1.2 [H] Self-loading Pistols:

[R-S] Not applicable

8.1.2.1 [H] "Single action" – Chamber loaded, hammer cocked, with external safety applied.

8.1.2.2 [H] "Double action" – Chamber loaded, hammer fully down or decocked.

8.1.2.3 [H] "Selective action" – Chamber loaded hammer fully down or decocked, or chamber loaded, hammer cocked with external safety applied.

8.1.2.4 [H] For all self-loading pistols, the term "external safety" means the primary visible safety lever on the handgun (e.g. the thumb safety on a "1911" genre handgun). In the event of doubt, the Range Master is the final authority on this matter.

8.1.2.5 [H] If a handgun has a decocking lever, that alone must be used to decock the handgun, without touching the trigger. If a handgun does not have a decocking lever, the hammer must be safely and manually lowered all the way forward (i.e. not just to a "half-cock notch" or to another similar intermediary position).

8.1.3 [H] If a course of fire requires that a self-loading pistol be prepared with an empty chamber, the slide must be fully forward and the hammer, if fitted, must be fully down or decocked (also see Rule 8.1.1.2).

[R-S] Courses of fire may require ready conditions which are different to those stated above. In such cases, the required ready condition must be clearly stated in the written stage briefing.

8.1.3.1 When a written stage briefing requires that a competitor's firearm and/or allied equipment be placed on a table or another surface prior to the Start Signal, they must be placed as stipulated in the written stage briefing. Apart from components normally affixed to them (e.g. a thumb rest, thumb safety, racking or cocking handle, base pad etc.), other items must not be used to artificially elevate them (also see Rule 5.1.8).

Chapitre 8: Le Parcours de Tir

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 [H] Revolvers:

[R-S] Fusils Semi-Auto et Fusils de Chasse:

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

[R-S] Chargé (option 1): chargeur garni et en place (si concerné), chambre chargée, marteau et/ou platine armé et levier de sûreté mis (si l'arme en est dotée).

8.1.1.2 [H] 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.

[R-S] Chargé (option 2): chargeur garni et en place (si concerné), chambre(s) vide(s) et culasse fermée.

8.1.1.3 [H] 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).

[R-S] Vide (option 3): le magasin intégré doit être vide, les chargeurs amovibles ôtés et la(les) chambre(s) vide(s). La culasse peut être ouverte ou fermée.

8.1.2 [H] Pistolets à chargement semi-automatique:

[R-S] Non applicable

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

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

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

8.1.2.4 [H] 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 [H] 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 [H] 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).

[R-S] Des parcours de tir peuvent exiger des conditions de départ différentes de celles stipulées ci-avant. Dans ces cas, la condition de départ exigée doit être clairement établie dans le briefing écrit du Stage.

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 [H-R] Unless complying with a Division requirement (see Appendix D), a competitor must not be restricted on the number of rounds to be loaded or reloaded in a handgun or rifle. Written stage briefings may only stipulate when the firearm is to be loaded or when mandatory reloads are required, when permitted under Rule 1.1.5.2.

[S] Unless complying with a Division requirement (see Appendix D), or Rule 8.1.1, a competitor must not be restricted on the number of rounds to be loaded or reloaded in a shotgun. Written stage briefings may only stipulate when the firearm is to be loaded or when mandatory reloads are required, when permitted under Rule 1.1.5.2.

8.1.5 [H] In respect of handguns used at IPSC matches, the following definitions apply:

8.1.5.1 [H] "Single Action" means activation of the trigger causes a single action to occur (i.e. the hammer or striker falls).

8.1.5.2 [H] "Double Action" means activation of the trigger causes more than a single action to occur (i.e. the hammer or striker rises or retracts, then falls).

8.1.5.3 [H] "Selective Action" means that the handgun can be operated in either "Single Action" or "Double Action" modes.

8.1.6 [S] For the initial load prior to the Start Signal the Range Master may require that all rounds be firstly placed in a box or other container to facilitate an easy check on the number and configuration of cartridges to be loaded.

8.2 Competitor Ready Condition

This designates when, under the direct command of a Range Officer:

8.2.1 The firearm is prepared, made safe and held or placed as specified in the written stage briefing, and is in compliance with the requirements of the relevant Division.

8.2.2 [H] The competitor assumes the start position as specified in the written stage briefing. Unless otherwise specified, the competitor must stand erect, facing downrange, with arms hanging naturally by the sides (see Appendix E2). A competitor who attempts or completes a course of fire where an incorrect start position was used may be required by a Range Officer to reshoot the course of fire.

[R] Unless specified in the written stage briefing, the competitor’s stance prior to the commencement of the course of fire must be standing erect, with the rifle in the ready condition, held in both hands, stock touching the competitor at hip level, trigger guard downwards, muzzle pointing downrange and with the finger out of the trigger guard.

[S] The competitor's stance prior to the commencement of the course of fire will be as specified in the written stage briefing. See below:

8.2.2.1 [R] Unless otherwise stated in the written stage briefing holding the gun upside down is not acceptable.

[S] Standing erect with the shotgun in the ready condition held in both hands, stock touching the competitor at hip level, trigger guard downwards, muzzle pointing downrange and with the fingers outside the trigger guard.

8.2.2.2 [R] A competitor who attempts or completes a course of fire where an incorrect start position was used may be required by a Range Officer to reshoot the course of fire.

[S] Standing erect with the shotgun in the ready condition held naturally in the strong hand only, barrel parallel to the ground, trigger guard downwards, muzzle pointing downrange with fingers outside the trigger guard and weak hand hanging naturally at the side.

8.2.2.3 [R] Different stages may require the "ready position" to be prone, kneeling, sitting or as otherwise stated in the written stage briefing. However, the "ready condition" of the rifle stipulated here and the general outline of the "ready position" will prevail.

[S] An alternative starting position as stated in the written stage briefing.

8.2.2.4 [R] A course of fire must never permit a competitor to start a stage with the rifle mounted into the shoulder and pointing towards targets.

[S] Unless otherwise stated in the written stage briefing holding the gun upside down is prohibited.

8.2.2.5 [S] A competitor who attempts or completes a course of fire where an incorrect start position was used may be required by a Range Officer to reshoot the course of fire.

8.1.4 [H-R] 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.

[S] Sauf à se conformer avec les exigences d'une Division (voir l'ANNEXE D), ou avec la Règle 8.1.1, un compétiteur ne doit pas être limité quant au nombre de cartouches pour le chargement ou le rechargement d'un Shotgun. Le briefing écrit du 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 [H] A l'égard des armes de poing utilisées en match IPSC, les définitions suivantes s'appliquent:

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

8.1.5.2 [H] « Double Action » signifie que l'activation de la queue de détente entraine 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 [H] « Action Sélective » signifie que l'arme peut être utilisée soit en « Simple Action » soit en « Double Action ».

8.1.6 [S] Pour le chargement initial préalablement au signal de départ le Range Master peut exiger que toutes les cartouches soient en premier lieu placée dans une boite ou autre contenant pour faciliter le comptage et la configuration de celles destinées à être utilisées.

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 [H] 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.

[R] Sauf spécification dans le briefing écrit de Stage, la posture du compétiteur avant le commencement du parcours de tir doit être debout, le Rifle en condition prête, tenu à deux main, la crosse touchant le compétiteur au niveau de la hanche, pontet vers le bas, bouche du canon pointée vers le fond de stand et les doigts en dehors du pontet.

[S] La posture du compétiteur avant le commencement du parcours de tir sera celle spécifiée dans le briefing écrit du Stage. Voir ci-dessous:

8.2.2.1 [R] Sauf spécification par ailleurs dans le briefing écrit du Stage, tenir l'arme sens dessus-dessous n'est pas acceptable.

[S] Debout, le Shotgun en condition prête tenu à deux main, la crosse touchant le compétiteur au niveau de la hanche, pontet vers le bas, bouche du canon pointée vers le fond de stand et les doigts en dehors du pontet.

8.2.2.2 [R] 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 Range Officer de tirer à nouveau le parcours.

[S] Debout, le Shotgun en condition prête tenu naturellement dans la seule main forte, canon parallèle au sol, pontet vers le bas, bouche du canon pointée vers le fond de stand et les doigts en dehors du pontet et la main faible pendant naturellement de côté.

8.2.2.3 [R] Divers Stages peuvent exiger une condition de départ couché, à genoux, assis ou autre stipulée dans le briefing écrit de Stage. Toutefois, la condition « prêt » du Rifle stipulée ici et les termes généraux de la position de départ prévaudront.

[S] Une position de départ alternative tel qu'indiqué dans le briefing écrit de Stage.

8.2.2.4 [R] Un parcours de tir ne doit jamais autoriser un compétiteur à démarrer le Stage avec le Rifle épaulé pointant vers les cibles.

[S] Sauf spécification par ailleurs dans le briefing écrit de Stage tenir l'arme sens dessus-dessous est prohibé.

8.2.2.5 [S] 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 Range Officer de tirer à nouveau le parcours.

8.2.2.6 [S] A course of fire must never permit a competitor to start a stage with the shotgun mounted into the shoulder and pointing towards targets.

8.2.3 [H] A course of fire must never require or allow a competitor to touch or hold a handgun, loading device or ammunition after the "Standby" command and before the Start Signal (except for unavoidable touching with the lower arms).

[R-S] A course of fire must never require or allow a competitor to touch or hold a magazine, loading device or ammunition, other than a magazine fitted to the firearm, after the "Standby" command and before the Start Signal (except for unavoidable touching with the lower arms).

8.2.4 [H] A course of fire must never require the competitor to draw a handgun from the holster with the weak hand.

8.2.5 [H] A course of fire must never require the competitor to re-holster a handgun after the Start Signal. However, a competitor may re-holster provided this is accomplished safely, and the handgun is either unloaded or in a ready condition stated in Section 8.1. Violations will be subject to disqualification (see Rule 10.5.11).

8.3 Range Communication

The approved range commands and their sequence are as follows:

8.3.1 "Load And Make Ready" (or "Make Ready" for starts with an unloaded firearm) – This command signifies the start of "the Course of Fire". Under the direct supervision of the Range Officer the competitor must face downrange, or in a safe direction as specified by the Range Officer, fit eye and ear protection, and prepare the firearm in accordance with the written stage briefing. The competitor must then assume the required start position. At this point, the Range Officer will proceed.

8.3.1.1 Once the appropriate command has been given, the competitor must not move away from the start location prior to issuance of the Start Signal without the prior approval, and under the direct supervision, of the Range Officer. Violation will result in a warning for the first offense and may result in the application of Rule 10.6.1 for a subsequent offense in the same match.

8.3.2 "Are You Ready?" – The lack of any negative response from the competitor indicates that he fully understands the requirements of the course of fire and is ready to proceed. If the competitor is not ready at this command, he must state "Not Ready". When the competitor is ready he should assume the required start position to indicate his readiness to the Range Officer.

8.3.3 "Standby" – This command should be followed by the Start Signal within 1 to 4 seconds (also see Rule 10.2.6).

8.3.4 "Start Signal" – The signal for the competitor to begin their attempt at the course of fire. If a competitor fails to react to a Start Signal, for any reason, the Range Officer will confirm that the competitor is ready to attempt the course of fire, and will resume the range commands from "Are You Ready?"

8.3.4.1 In the event that a competitor inadvertently begins shooting prematurely ("false start"), the Range Officer will, as soon as possible, stop and restart the competitor once the course of fire has been restored.

8.3.4.2 A competitor who reacts to a Start Signal but, for any reason, does not continue their attempt at the course of fire and fails to have an official time recorded on the timing device operated by the Range Officer, will be given a zero time and zero score for that stage.

8.3.5 "Stop" – Any Range Officer assigned to a stage may issue this command at any time during the course of fire. The competitor must immediately cease firing, stop moving and wait for further instructions from the Range Officer.

8.2.2.6 [S] Un parcours de tir ne doit jamais autoriser un compétiteur à démarrer le Stage avec le Shotgun épaulé pointant vers les cibles.

8.2.3 [H] 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).

[R-S] Un parcours ne doit jamais exiger ou autoriser un compétiteur à toucher ou tenir un chargeur, un élément de chargement ou une munition, autre qu'un chargeur inséré dans l'arme, après le commandement « Standby » et avant le « signal de départ » (excepté l'inévitable contact de l'avant-bras).

8.2.4 [H] Un parcours ne doit jamais exiger du compétiteur qu'il dégaine un pistolet du holster avec la main faible.

8.2.5 [H] 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 ou 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 When two or more courses of fire share a common shooting bay or area, Range Officers may issue other interim commands on completion of the first COF, in order to prepare the competitor for the second and subsequent COF (e.g. "Reload if required"). Any such interim commands to be used must be clearly stated in the written stage briefing.

8.3.6 [H] "If You Are Finished, Unload And Show Clear" – If the competitor has finished shooting, he must lower his handgun and present it for inspection by the Range Officer with the muzzle pointed downrange, magazine removed, slide locked or held open, and chamber empty. Revolvers must be presented with the cylinder swung out and empty.

[R-S] "If You Are Finished, Unload And Show Clear" – If the competitor has finished shooting, he must lower his firearm and present it for inspection by the Range Officer with the muzzle pointed downrange, fixed magazine empty or detachable magazine removed and chamber(s) empty, action held or latched open.

8.3.7 [H] "If Clear, Hammer Down, Holster" – After issuance of this command, the competitor must not resume shooting (see Rule 10.6.1). While continuing to point the handgun safely downrange, the competitor must perform a final safety check of the handgun as follows:

[R-S] "If Clear, Hammer Down, Open Action" – After issuance of this command, the competitor must not resume shooting (see Rule 10.6.1). While continuing to point the firearm safely downrange, the competitor must perform a final safety check of the firearm as follows:

8.3.7.1 [H] Self-loaders – Release the slide and pull the trigger (without touching the hammer or decocker, if any). If a handgun has a device which requires a magazine be inserted to enable the trigger to be pulled, the competitor must, on issuance of the above command, inform the Range Officer, who will direct and supervise the use, and subsequent removal, of an empty magazine to facilitate this process.

[R-S] Close the action, pull the trigger to release the hammer and then open the action again.

8.3.7.2 [H] Revolvers – Close the empty cylinder (without touching the hammer, if any).

[R-S] If the gun proves to be clear, the competitor must then fit a chamber safety flag. The action can remain open or be closed.

8.3.7.3 [H] If the gun proves to be clear, the competitor must holster his handgun. Once the competitor's hands are clear of the holstered handgun, the course of fire is deemed to have ended.

[R-S] If the gun does not prove to be clear, the Range Officer will resume the commands from Rule 8.3.6 (also see Rule 10.4.3).

8.3.7.4 [H] If the gun does not prove to be clear, the Range Officer will resume the commands from Rule 8.3.6 (also see Rule 10.4.3).

[R-S] Full compliance with Rules 8.3.7.1 and 8.3.7.2 signifies the end of the course of fire.

8.3.8 "Range Is Clear" - Competitors or Match Personnel must not move forward of, or away from, the firing line or final shooting location until this declaration is given by the Range Officer. Once the declaration is made, officials and competitors may move forward to score, patch, reset targets etc.

8.3.9 A competitor with a severe hearing disability may, subject to prior approval of the Range Master, be entitled to have the foregoing verbal Range Communications supplemented by visual and/or physical signals.

8.3.9.1 The recommended physical signals are taps on the competitor’s weak side shoulder using a countdown protocol, namely 3 taps for "Are You Ready", 2 taps for "Standby" and 1 tap to coincide with the Start Signal.

8.3.9.2 Competitors wishing instead to use their own electronic or other device must firstly submit it for examination, testing and approval by the Range Master before it can be used.

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 [H] « 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.

[R-S] « 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 abaisser son arme et la présenter pour inspection au Range Officer avec la bouche du canon en direction du fond de stand, magasin vidé ou chargeur amovible ôté et chambre(s) vide(s), culasse tenue ou verrouillée ouverte.

8.3.7 [H] « 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:

[R-S] « If Clear, Hammer Down, Open Action » (Si c'est clair, marteau abattu, culasse ouverte) - 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 l'arme en sécurité vers le fond du stand, le concurrent doit réussir un dernier test final de sécurité de l'arme à feu comme suit:

8.3.7.1 [H] 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.

[R-S] Fermer la culasse, tirer sur la détente pour abattre le marteau et ouvrir à nouveau la culasse.

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

[R-S] Si l'arme démontre qu'elle est claire, le compétiteur doit alors insérer un drapeau de sécurité de chambre. La culasse peut rester ouverte ou être fermée.

8.3.7.3 [H] 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.

[R-S] 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).

8.3.7.4 [H] 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).

[R-S] Le respect intégral de la procédure des Règles 8.3.7.1 et 8.3.7.2 signifie la fin du parcours de tir. Le compétiteur doit alors se conformer à la Règle 5.2.1.

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 protocol 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 There are no fixed range communications designated for use at the chronograph station or at an equipment compliance check (which may be conducted at a venue away from the shooting range). Competitors must not handle their handguns, or remove chamber safety flags from long guns, as the case may be, until the examiner asks for them to be passed to him, in accordance with his instructions. Violations are subject to Rule 10.5.1.

8.4 Loading, Reloading or Unloading During a Course of Fire

8.4.1 When loading, reloading or unloading during a course of fire, the competitor's fingers must be visibly outside the trigger guard except where specifically permitted (see Rules 8.1.2.5, 8.3.7.1 and 10.5.9), and the firearm must be pointed safely downrange or in another safe direction authorized by a Range Officer (see Rules 10.5.1 and 10.5.2).

8.5 Movement

8.5.1 Except when the competitor is actually aiming or shooting at targets, all movement must be accomplished with the fingers visibly outside the trigger guard and the external safety should be applied. The firearm must be pointed in a safe direction. "Movement" is defined as any of the actions below:

8.5.1.1 Taking more than one step in any direction.

8.5.1.2 Changing shooting position (e.g. from standing to kneeling, from seated to standing etc.).

8.5.2 [R] The re-slinging of a rifle during a course of fire is prohibited.

8.6 Assistance or Interference

8.6.1 No assistance of any kind can be given to a competitor during a course of fire, except that any Range Officer assigned to a stage may issue safety warnings to a competitor at any time. Such warnings will not be grounds for the competitor to be awarded a reshoot.

8.6.1.1 Competitors confined to wheelchairs or similar devices may be given special dispensation by the Range Master in respect of mobility assistance. However, the provisions of Rule 10.2.10 may still apply, at the Range Master’s discretion.

8.6.2 Any person providing assistance to a competitor during a course of fire without the prior approval of a Range Officer (and the competitor receiving such assistance) may, at the discretion of a Range Officer, incur a procedural penalty for that stage and/or be subject to Section 10.6.

8.6.3 Any person verbally or otherwise interfering with a competitor during his attempt at a course of fire may be subject to Section 10.6. If the Range Officer believes that the interference significantly affected the competitor, he must report the incident to the Range Master, who may, at his discretion, offer the affected competitor a reshoot.

8.6.4 In the event that inadvertent contact from the Range Officer or another external influence has interfered with the competitor during a course of fire, the Range Officer may offer the competitor a reshoot of the course of fire. The competitor must accept or decline the offer prior to seeing either the time or the score from the initial attempt. However, if the competitor commits a safety infraction during any such interference, the provisions of Sections 10.4 and 10.5 may still apply.

8.7 Sight Pictures, Dry Firing and Course Inspection

8.7.1 [H-S] Competitors are prohibited from taking a sight picture and/or dry firing prior to the Start Signal. Violation will result in a warning for the first occurrence and one procedural penalty for each subsequent occurrence in the same match. Competitors may, while pointing their firearm directly at the ground in front of them, adjust electronic sights.

[R] Competitors are prohibited from taking a sight picture with a loaded firearm prior to the Start Signal. Violation will result in a warning for the first occurrence and one procedural penalty for each subsequent occurrence in the same match.

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 Chargement, Rechargement ou 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 débout à à genoux, d'assis à debout, etc.)

8.5.2 [R] La remise à la bretelle d'un Rifle pendant un parcours de tir est interdite.

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 utilisant un fauteuil roulant ou autre équipement similaire peuvent se voir accordé 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 '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.

8.6.3 Toute personne qui interfère verbalement ou d'une autre façon avec un compétiteur durant son passage 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.

8.6.4 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 proposer 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 [H-S] 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.

[R] Les compétiteurs ont l'interdiction de prendre une visée avec une arme chargée avant le signal de départ. Les infractions résulteront en un Warning à la première occurrence et en une pénalité de procédure pour toute occurrence suivante dans le même match.

8.7.1.1 [R] If match organizers also prohibit taking a sight picture with an unloaded firearm prior to the Start Signal, competitors must be advised in the written stage briefing. Violation will result in a warning for the first occurrence and one procedural penalty for each subsequent occurrence in the same match.

8.7.1.2 [R] When permitted, competitors taking a sight picture with an unloaded firearm prior to the Start Signal must only do so on a single target, to verify that their sights are prepared as required. Competitors who test a targeting sequence or a shooting position while taking a sight picture will incur one procedural penalty per occurrence.

8.7.2 Competitors are prohibited from using any sighting aid (e.g. the whole or part of an imitation or replica firearm, any part of a real firearm including any accessories thereof etc.), except for their own hands, while conducting their inspection ("walkthrough") of a course of fire. Violations will incur one procedural penalty per occurrence (also see Rule 10.5.1).

8.7.3 No person is permitted to enter or move through a course of fire without the prior approval of a Range Officer assigned to that course of fire, or the Range Master. Violations will incur a warning for the first offense but may be subject to the provisions of Section 10.6 for subsequent offenses.

8.7.1.1 [R] Si les organisateurs du match proscrivent également la prise de visée avec une arme vide préalablement au signal de départ, les compétiteurs doivent en être avertis dans le briefing écrit de Stage. Les infractions résulteront en un Warning à la première occurrence et en une pénalité de procédure pour toute occurrence suivante dans le même match.

8.7.1.2 [R] Lorsque autorisés, les compétiteurs prenant une visée avec une arme vide préalablement au signal de départ doivent ne le faire que sur une seule cible, pour vérifier que leurs organes de visées sont ajustés comme il se doit. Les compétiteurs qui testent une séquence d'engagement ou une position de tir alors qu'ils prennent leur visée encourront une pénalité de procédure par occurrence.

8.7.2 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.

8.7.3 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 occurence mais pourront être sujets aux dispositions de la section 10.6 en cas de reiterations.

Chapter 9: Scoring

9.1 General Regulations

9.1.1 Approaching Targets – While scoring is in progress, competitors or their delegate must not approach any target closer than 1 meter without the authorization of the Range Officer. Violation will result in a warning for the first offense, but the competitor or his delegate may, at the discretion of the Range Officer, incur a procedural penalty for subsequent occurrences in the same match.

9.1.2 Touching Targets – While scoring is in progress competitors or their delegate must not touch, gauge or otherwise interfere with any target without the authorization of the Range Officer. Should a Range Officer deem that a competitor or their delegate has influenced or affected the scoring process due to such interference, the Range Officer may:

9.1.2.1 Score the affected target as a missed target; or

9.1.2.2 Impose penalties for any affected no-shoots.

9.1.3 Prematurely Patched Targets – If a target is prematurely patched or taped, preventing the determination of the actual score, the Range Officer must order the competitor to reshoot the course of fire.

9.1.4 Unrestored Targets – If, following completion of a course of fire by a previous competitor, one or more targets have not been properly patched or taped for the competitor being scored, the Range Officer must judge whether or not an accurate score can be determined. If there are extra scoring hits or questionable penalty hits thereon, and it is not obvious which hits were made by the competitor being scored, the affected competitor must be ordered to reshoot the course of fire.

9.1.4.1 In the event that patches or tape applied to a restored paper target are accidentally blown off by wind, muzzle blast or another reason, and it is not obvious to the Range Officer which hits were made by the competitor being scored, the competitor will be required to reshoot the course of fire.

9.1.4.2 A competitor who hesitates or self-stops during his attempt at a course of fire, due to a belief that one or more targets have not been restored or reset, is not entitled to a reshoot.

9.1.5 Impenetrable – The scoring area of all IPSC scoring targets and no-shoots is deemed to be impenetrable. If a:

9.1.5.1 [H-R] Bullet strikes wholly within the scoring area of a paper target, and continues on to strike the scoring area of another paper target, the hit on the subsequent paper target will not count for score or penalty, as the case may be.

[S] Slug or a buckshot pellet strikes wholly within the scoring area of a paper target, and continues on to strike the scoring area of another scoring paper target or no-shoot, the hit on the subsequent paper target will not count for score or penalty, as the case may be.

9.1.5.2 [H] Bullet strikes wholly within the scoring area of a paper target, and continues on to hit or strike down a metal target, this will be treated as range equipment failure. The competitor will be required to reshoot the course of fire, after it has been restored.

[R] Bullet strikes wholly within the scoring area of a paper target, and continues on to hit or strike down a metal target, or hits a frangible target or an electronically registering target that activates other range equipment, this will be treated as range equipment failure. The competitor will be required to reshoot the course of fire, after it has been restored.

[S] Slug or a buckshot pellet strikes wholly within the scoring area of a paper target, and continue on to strike down a scoring metal target or no-shoot, this will be treated as range equipment failure (see Rule 4.6.1). The competitor will be required to reshoot the course of fire, after it has been restored.

Chapitre 9: Relevé des Points

9.1 Normes générales

9.1.1 Proximité des cibles - Lorsque le comptage des points et 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 où 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 à 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 a 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 soufflées 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 [H-R] 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.

[S] Slug ou un plomb de chevrotine traverse entièrement dans la surface de point d'une cible cartonnée, et continue et touche la surface de point d'une autre cible cartonnée ou d'une No-shoot, l'impact sur la cible cartonnée suivante ne compte pas pour le point ou une pénalité, selon le cas.

9.1.5.2 [H] 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.

[R] Balle traverse entièrement dans la surface de point d'une cible cartonnée et continue et touche ou fait tomber une cible métallique, ou atteint une cible frangible ou une cible électronique qui active un autre équipement de stand, 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.

[S] Slug ou plomb de grenaille, ou de chevrotine, traverse entièrement dans la surface de point d'une cible cartonnée et continue et touche ou fait tomber une cible métallique ou No-shoot, cela sera traité comme une défaillance de l'équipement du stand (voir Règle 4.6.1). Le compétiteur sera requis de tirer à nouveau le parcours de tir, après que celui-ci aura été restauré.

9.1.5.3 [H-R] Bullet strikes partially within the scoring area of a paper or metal target, and continues on to strike the scoring area of another paper target, the hit on the subsequent paper target will also count for score or penalty, as the case may be.

[S] Slug or a buckshot pellet strikes partially within the scoring area of a paper or metal target, and continues on to strike the scoring area of another scoring paper target or no-shoot, the hit on the subsequent paper target will also count for score or penalty, as the case may be.

9.1.5.4 [H-R] Bullet strikes partially within the scoring area of a paper or metal target, and continues on to strike down (or hit the scoring area of) another metal target, the fallen (or hit on the) subsequent metal target will also count for score or penalty, as the case may be.

[S] Slug or a buckshot pellet strikes partially within the scoring area of a paper or metal target, and continues on to strike down another scoring metal target or no-shoot, the subsequent metal target will also count for score or penalty, as the case may be.

9.1.6 [H-R] Hard Cover – Unless specifically described as "soft cover" (see Rule 4.1.4.2) in the written stage briefing, all props, walls, barriers, vision screens and other obstacles are deemed to be impenetrable "hard cover". If a:

[S] Hard Cover – All props, walls, barriers, vision screens and other obstacles are deemed to be impenetrable "hard cover". If a:

9.1.6.1 [H] Bullet strikes wholly within hard cover, and continues on to strike any scoring paper target or no-shoot, that shot will not count for score or penalty, as the case may be. If it cannot be determined which hit(s) on a scoring paper target or no-shoot are the result of shots fired through hard cover, the scoring paper target or no-shoot will be scored by ignoring the applicable number of highest scoring hit(s).

[R] Bullet strikes wholly within hard cover, and continues on to strike the scoring area of a scoring paper target or no-shoot, the hit on the paper target will not count for score or penalty, as the case may be.

[S] Slug or a buckshot pellet strikes wholly within hard cover, and continues on to strike the scoring area of a scoring paper target or no-shoot, the hit on the paper target will not count for score or penalty, as the case may be.

9.1.6.2 [H] Bullet strikes wholly within hard cover, and continues on to hit or strike down a metal target, this will be treated as range equipment failure (see Rule 4.6.1). The competitor will be required to reshoot the course of fire, after it has been restored.

[R] Bullet strikes wholly within hard cover, and continues on to hit or strike down a metal target, or hits a frangible target or an electronically registering target that activates other range equipment, this will be treated as range equipment failure (see Rule 4.6.1). The competitor will be required to reshoot the course of fire, after it has been restored.

[S] Slug or a buckshot pellet, or pellets from a birdshot cartridge, strike wholly within hard cover, and continue on to strike down a scoring metal target or no-shoot, this will be treated as range equipment failure (see Rule 4.6.1). The competitor will be required to reshoot the course of fire, after it has been restored.

9.1.6.3 [H-R] Bullet strikes partially within hard cover, and continues on to strike the scoring area of a paper target, the hit on that paper target will count for score or penalty, as the case may be.

[S] Slug or a buckshot pellet strikes partially within hard cover, and continues on to strike the scoring area of a scoring paper target or no-shoot, the hit on the paper target will count for score or penalty, as the case may be.

9.1.5.3 [H-R] 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.

[S] Slug ou plomb de chevrotine 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 ou No-shoot, l'impact sur cette dernière comptera aussi pour les points ou la pénalité, selon le cas.

9.1.5.4 [H-R] 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.

[S] Slug ou plomb de chevrotine touche partiellement la surface de point d'une cible cartonnée ou métallique, et continue pour faire tomber une autre cible ou No-shoot métallique, l'impact sur la cible métallique suivante comptera aussi pour les points ou la pénalité, selon le cas.

9.1.6 [H-R] 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 :

[S] Occultant lourd (Hard cover) - tous les supports, murs, obstacles, écrans de vision et autres obstacles sont réputés être des Hard cover impénétrables. Si une :

9.1.6.1 [H] 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.

[R] Balle passe entièrement à travers un Hard cover, poursuit et touche toute cible cartonnée tirable ou une No-shoot, cet impact ne comptera pas pour les points ou une pénalité, selon le cas.

[S] Slug ou plomb de chevrotine passe entièrement à travers un Hard cover, et continue et touche toute cible cartonnée tirable ou une No-shoot, cet impact ne comptera pas pour les points ou une pénalité, selon le cas

9.1.6.2 [H] 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.

[R] Balle passe entièrement à travers un occultant lourd, poursuit et touche ou fait tomber une cible métallique, ou atteint une cible frangible ou une cible électronique qui active un autre équipement de stand, 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.

[S] Slug ou plomb de chevrotine, ou de grenaille, passe entièrement à travers un occultant lourd, poursuit et touche ou fait tomber une cible ou une No-shoot 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 [H-R] 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.

[S] Slug ou plomb de chevrotine passe partiellement à travers un Hard cover, poursuit et touche la surface de point d'une cible cartonnée ou d'une No-shoot, l'impact sur cette cible cartonnée comptera pour les points ou pénalités, selon le cas.

9.1.6.4 [H-R] Bullet strikes partially within hard cover, and continues on to strike down a scoring metal target, the fallen target will count for score. If a bullet strikes partially within hard cover, and continues on to strike down or hit a metal no-shoot, the fallen no-shoot or hit thereon will count for penalty.

[S] Slug or a buckshot pellet strikes partially within hard cover, and continues on to strike down a scoring metal target or no-shoot, the fallen metal target will count for score or penalty, as the case may be.

9.1.7 [H-R] Target Sticks – Are neither Hard Cover nor Soft Cover. Shots which have passed wholly or partially through target sticks and which hit a paper or metal target will count for score or penalty, as the case may be.

[S] Target Sticks – Are not Hard Cover. Shots which have passed wholly or partially through target sticks and which hit a paper or metal target will count for score or penalty, as the case may be.

9.1.8 [S] Birdshot Hits on Paper Targets – Hits from birdshot on a paper target will not count for score.

9.2 Scoring Method

9.2.1 "Comstock" – Unlimited time stops on the last shot, unlimited number of shots to be fired, stipulated number of hits per target to count for score.

9.2.1.1 A competitor's score is calculated by adding the highest value stipulated number of hits per target, minus penalties, divided by the total time (recorded to two decimal places) taken by the competitor to complete the course of fire, to arrive at a hit factor. The overall stage results are factored by awarding the competitor with the highest hit factor the maximum points available for the course of fire, with all other competitors ranked relatively below the stage winner.

9.2.2 Stage results must rank competitors within the relevant Division in descending order of individual stage points achieved, calculated to 4 decimal places.

9.2.3 Match results must rank competitors within the relevant Division in descending order of the combined total of individual stage points achieved, calculated to 4 decimal places.

9.3 Scoring Ties

9.3.1 If, in the opinion of the Match Director, a tie in match results must be broken, the affected competitors must shoot one or more courses of fire, nominated or created by the Match Director, until the tie is broken. The result of a tiebreaker will only be used to determine the final placing of the affected competitors, and their original match points will remain unchanged. Ties must never be broken by chance.

9.4 Target Scoring and Penalty Values

9.4.1 [H] Hits on IPSC targets and no-shoots will be scored in accordance with the values approved by the IPSC Assembly (see Appendices B and C and below).

[R-S] Scoring hits on IPSC targets will be scored in accordance with the values approved by the IPSC Assembly (see Appendices B and C and below). Frangible targets will usually score 5 points.

9.4.1.1 [R-S] It is recommended that disappearing metal and frangible targets be scored 10 points per target.

9.4.1.2 [R-S] Metal and frangible targets that require a difficult shot may score 10 points per target.

9.4.1.3 [S] For slug ammunition only: in the case of disappearing paper targets, it is recommended that each hit be scored double value; for paper targets requiring a difficult shot each hit may score double value. In both cases this is subject to a maximum of 2 hits per target.

9.1.6.4 [H-R] 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.

[S] Slug ou plomb de chevrotine passe partiellement à travers un Hard cover, poursuit et fait tomber une cible métallique tirable ou No-shoot, celle-ci comptera pour les points.

9.1.7 [H-R] 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.

[S] Tasseaux supports de cibles – Ce ne sont pas des Hard cover. 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 les pénalités, selon le cas.

9.1.8 [S] Impacts de grenaille sur les cibles cartonnées – les impacts de grenaille sur une cible cartonnée ne compteront pas pour le score.

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 « jeux 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 [H] Les impacts sur les cibles IPSC et les No-shoot seront comptés en accord avec les valeurs approuvées par l'assemblé IPSC (Voir Annexes B et C et ci-dessous).

[R-S] Les impacts comptant pour le score sur les cibles IPSC seront comptés en accord avec les valeurs approuvées par l'assemblé IPSC (Voir Annexes B et C et ci-dessous). Les cibles frangibles vaudront généralement 5 points.

9.4.1.1 [R-S] Il est recommandé que les cibles métalliques et les cibles frangibles disparaissantes soient valorisées 10 points chaque.

9.4.1.2 [R-S] Les cibles métalliques et les cibles frangibles qui réclament un tir fin peuvent être valorisée 10 points chaque.

9.4.1.3 [S] Pour les munitions Slugs uniquement : dans le cas des cibles papiers disparaissante, il est recommandé que chaque impact soit valorisé du double ; pour les cibles papiers demandant un tir fin, chaque impact peut voir sa valeur doublée. Dans les deux cas cela est limité à deux impacts par cible.

9.4.1.4 [R] The scoring of targets as referred to in Rules 9.4.1.1 and 9.4.1.2 is restricted to not more than 10% of the total number of targets in the match. Their use must have been approved during the course review process and they must be clearly identified in the written stage briefing.

[S] The scoring of targets as referred to in Rules 9.4.1.1, 9.4.1.2 and 9.4.1.3 is restricted to not more than 10% of the total number of targets in the match. Their use must have been approved during the course review process and they must be clearly identified in the written stage briefing.

9.4.2 Each hit visible on the scoring area of a paper no-shoot will be penalized minus 10 points, up to a maximum of 2 hits per no-shoot.

9.4.3 [H] Each hit visible on the scoring area of a metal no-shoot will be penalized minus 10 points, up to a maximum of 2 hits per no-shoot, regardless of whether or not it is designed to fall.

[R-S] Metal no-shoots must be shot and fall, overturn or self-indicate to score and then will be penalized minus 10 points.

9.4.4 Each miss will be penalized minus 10 points, except in the case of disappearing targets (see Rule 9.9.2).

9.5 Target Scoring Policy

9.5.1 [H] Unless otherwise specified in the written stage briefing, scoring paper targets must be shot with a minimum of one round each, with the best two hits to score. Scoring metal targets must be shot with a minimum of one round each and must fall to score.

[R] Unless otherwise specified in the written stage briefing, scoring paper targets must be shot with a minimum of one round each, with the best two hits to score in Semi Auto Divisions and the best hit to score in Manual Action Divisions. Scoring metal targets must be shot with a minimum of one round each and must fall or otherwise react to score.

[S] Scoring paper targets must be engaged with a minimum of one round each. In the case of slug ammunition 1 or 2 hits can be nominated to score (the default is 1 hit). In the case of buckshot ammunition the best two hits count for score i.e. the two highest scoring strikes of any pellets from any buckshot rounds fired.

9.5.1.1 [S] If two or more targets receive direct scoring hits as a result of a single shot they will both, or all, be scored normally unless Rule 9.1.5 applies (also see Rule 9.5.6).

9.5.2 [H-R] If the bullet diameter of a hit on a scoring target touches the scoring line between two scoring areas, or the line between the non-scoring border and a scoring area, or if it crosses multiple scoring areas, it will be scored the higher value.

[S] If the diameter of a hit from a slug or a buckshot pellet on a scoring paper target touches the scoring line between two scoring areas, or the line between the non-scoring border and a scoring area, or if it crosses multiple scoring areas, it will be scored the higher value.

9.5.3 [H-R] If a bullet diameter touches the scoring area of overlapping scoring targets and/or no-shoots, it will earn all applicable scores and penalties.

[S] If the diameter of a hit from a slug or a buckshot pellet touches the scoring area of overlapping scoring paper targets and/or paper no-shoots, it will earn all applicable scores and penalties.

9.5.4 Radial tears radiating outwards from the diameter of a bullet, slug or buckshot pellet hole will not count for score or penalty.

9.4.1.4 [R] La valorisation de cibles telle que prévue aux Règles 9.4.1.1 et 9.4.1.2 est limitée à 10 % maximum du nombre total de cibles d'un match. Leur utilisation doit avoir été approuvée dans le processus de vérification du match et elles doivent être clairement identifiées dans le briefing écrit de Stage.

[S] La valorisation de cibles telle que prévue aux Règles 9.4.1.1, 9.4.1.2 et 9.4.1.3 est limitée à 10 % maximum du nombre total de cibles d'un match. Leur utilisation doit avoir été approuvée dans le processus de vérification du match et elles doivent être clairement identifiées dans le briefing écrit de Stage.

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 [H] 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.

[R-S] Les No-shoot métalliques doivent être touchées et tomber, se retourner ou indiquer leur statut touché et seront dès lors pénalisées de moins 10 points.

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 [H] 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.

[R] 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 en Division semi-auto et le meilleur impact comptant pour le score en Division Action Manuelle. Les cibles métalliques tirables doivent être tirées avec un minimum d'une cartouche chacune et doivent tomber ou réagir autrement pour compter pour le score.

[S] Les cibles cartonnées tirables doivent être tirées avec au minimum une cartouche chacune. Dans le cas de munitions Slugs 1 ou 2 impacts peuvent être comptés pour le score (par défaut 1 seul). Dans le cas de munitions à grenailles les deux meilleurs impacts comptent pour le score, i.e. les deux meilleurs impacts de n'importe quel plombs de toute cartouche à grenaille tirée.

9.5.1.1 [S] Si deux cibles ou plus accusent des impacts en zone de point pour un seul tir, elles seront toutes les deux ou toutes comptabilisées normalement sauf à ce que la Règle 9.1.5 s'applique (voir Règle 9.5.6).

9.5.2 [H-R] 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.

[S] Si le diamètre d'un impact de Slug ou de plombs de grenaille 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 [H-R] 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.

[S] Si le diamètre d'un impact de Slug ou de plombs de grenaille 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 Enlarged holes in paper targets which exceed the competitor's bullet, slug or buckshot pellet diameter, as the case may be, will not count for score or penalty unless there is visible evidence within the remnants of the hole (e.g. a grease mark, striations or a "crown" etc.), to eliminate a presumption that the hole was caused by a ricochet or splatter.

9.5.5 The minimum score for a stage will be zero.

9.5.6 A competitor who fails to engage the front of each scoring target in a course of fire with at least one round will incur one procedural penalty per target for failure to engage the target, as well as appropriate penalties for misses (see Rule 10.2.7).

9.5.6.1 [S] A competitor will not incur failure to engage penalties where two or more targets receive scoring hits as a result of a single shot (see Rule 9.5.1.1). If a competitor fires less shots at a target array than the number of targets in that array, and one or more target(s) does/do not receive scoring hits then failure to engage penalties and misses will apply as appropriate.

9.5.7 Hits visible on a scoring paper target or no-shoot, which are the result of shots fired through the rear of that or another scoring paper target or no-shoot, and/or hits which fail to create a clearly distinguishable hole through the front of a scoring paper target or no-shoot, will not count for score or penalty, as the case may be.

9.5.8 [R] Frangible targets must break with a visible piece missing or separated from the original target to be counted for score.

[S] Frangible targets must be fully penetrated or break with a piece separated from the original target to be counted for score.

9.5.9 [S] If a wad has caused an extra hole in a paper target and it cannot be determined which hole has been caused by the actual slug, the competitor must reshoot the stage.

9.5.10 [S] If a wad from a buckshot cartridge has caused a hole in a paper target there must be no assumption that any missing hit has passed through the hole unless there is visible evidence around the edge of the hole of a hit (e.g. a grease mark, striations or a "crown" etc.).

9.5.11 [S] If a competitor uses ammunition contrary to the type specified for a course of fire the following will apply:

9.5.11.1 [S] If the course of fire is restricted to a specific ammunition type for safety reasons then the competitor may be subject to a disqualification (see Rules 10.4.9 and 10.4.10).

9.5.11.2 [S] For a paper target hits will not be counted for score and the target will be treated as a missed target. However, competitors are permitted to re-engage the target with the correct ammunition type for score.

9.5.11.3 [S] Metal targets and metal no-shoots will be scored normally but the competitor will be subject to procedural penalties (see Rule 10.2.12).

9.6 Score Verification and Challenge

9.6.1 [H] After the Range Officer has declared "Range is Clear", the competitor or their delegate will be permitted to accompany the official responsible for scoring to verify the scoring.

[R-S] After the Range Officer has declared "Range is Clear", the competitor or their delegate will be permitted to accompany the official responsible for scoring to verify the scoring. However, this may not apply to courses of fire consisting only of reactive targets or self-setting targets and/or electronically registering targets.

9.6.2 The Range Officer responsible for a course of fire may stipulate that the scoring process will begin while a competitor is actually completing a course of fire. In such cases, the competitor’s delegate is entitled to accompany the official responsible for scoring in order to verify the scoring. Competitors must be advised of this procedure during the squad briefing.

9.6.3 A competitor (or his delegate) who fails to verify a target during the scoring process loses all right of appeal in respect of scoring that target.

9.6.4 Any challenge to a score or penalty must be appealed to the Range Officer by the competitor (or his delegate) prior to the subject target being painted, patched, or reset, failing which such challenges will not be accepted.

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).

9.5.6.1 [S] Un concurrent ne subira pas de pénalités si deux cibles ou plus reçoivent des impacts à la suite d'un seul tir (voir Règle 9.5.1.1). Si un concurrent tire moins de coups sur un groupe de cibles que le nombre de cibles dans ce tableau et qu'une ou plusieurs cible (s) reçoit / ne reçoit pas de coups, le non-engagement des pénalités et des manques s'appliquera comme approprié.

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.

9.5.8 [R] Les cibles frangibles doivent casser avec une pièce visible manquante ou séparée de la cible originale pour être prises en compte pour le score.

[S] Les cibles frangibles doivent être entièrement pénétrées ou rompues avec une pièce séparée de la cible originale pour être prises en compte pour le score.

9.5.9 [S] Si une bourre a causé un trou supplémentaire dans une cible de papier et qu'il ne peut pas être déterminé quel trou a été causé par le slug réel, le concurrent recevra un re-shoot.

9.5.10 [S] Si une bourre provenant d'une cartouche de buckshot a causé un trou dans une cible de papier, il ne doit pas y avoir d'hypothèse qu'un coup manquant a traversé le trou à moins qu'il n'y ait des preuves visibles autour du bord de l'impact (ex. marque de graisse, striures ou une « couronne », etc.).

9.5.11 [S] Si un compétiteur utilise une munition contraire au type spécifié pour un parcours de tir les suivantes s'appliqueront :

9.5.11.1 [S] Si le parcours de tir est restreint à un type spécifique de munition pour des considérations de sécurité alors le compétiteur sera soumis à une disqualification (voir Règles 10.4.9 et 10.4.10).

9.5.11.2 [S] Pour une cible cartonnée les impacts ne compteront pas pour le score et la cible sera traitée comme un cible manquée. Toutefois, les compétiteurs sont autorisés à tirer à nouveau la cible avec le bon type de munition pour compter pour le score.

9.5.11.3 [S] Les cibles et No-shoot métalliques seront comptabilisées normalement mais le compétiteur sera sujet à des pénalités de procédure (voir Règle 10.2.12).

9.6 Vérification du résultat et contestation

9.6.1 [H] 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.

[R-S] Après que le Range Officer a déclaré « Range is clear », le compétiteur ou son représentant est autorisé à accompagner l'officiel responsable du comptage pour vérifier celui-ci. Toutefois, ceci peut ne pas s'appliquer aux parcours de tir composés uniquement de seules cibles réactives ou auto-réinitialisées et/ou de cibles électroniques.

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 ne sera pas acceptée.

9.6.5 In the event that the Range Officer upholds the original score or penalty and the competitor is dissatisfied, he may appeal to the Chief Range Officer and then to the Range Master for a ruling.

9.6.6 The Range Master's ruling in respect of the scoring of hits on targets and no-shoots will be final. No further appeals are permitted with respect to such scoring decisions.

9.6.7 During a scoring challenge, the subject target(s) must not be patched, taped or otherwise interfered with until the matter has been settled, failing which Rule 9.1.3 will apply. The Range Officer may remove a disputed paper target from the course of fire for further examination to prevent any delay in the match. Both the competitor and the Range Officer must sign the target and clearly indicate which hit(s) is (are) subject to challenge.

9.6.8 Scoring overlays approved by the Range Master must be used exclusively, as and when required, to verify and/or determine the applicable scoring zone of hits on paper targets.

9.6.9 Scoring information may be relayed through the use of hand signals (see Appendix F1). If a score is challenged, the subject targets must not be restored until they have been verified by the competitor or his delegate, in accordance with whatever arrangements have been approved in advance by the Range Master (also see Rule 9.1.3).

9.7 Score Sheets

9.7.1 The Range Officer must enter all information (including any warnings given) on each competitor's score sheet prior to signing it. After the Range Officer has signed the score sheet, the competitor must add his own signature in the appropriate place. Electronic score sheet signatures will be acceptable if approved by the Regional Director. Whole numbers should be used to record all scores or penalties. The elapsed time taken by the competitor to complete the course of fire must be recorded to 2 decimal places in the appropriate place.

9.7.2 If corrections to the score sheet are required, these will be clearly entered onto the original and other copies of the competitor's score sheets. The competitor and the Range Officer should initial any corrections.

9.7.3 Should a competitor refuse to sign or initial a score sheet, for any reason, the matter must be referred to the Range Master. If the Range Master is satisfied that the course of fire has been conducted and scored correctly the unsigned score sheet will be submitted as normal for inclusion in the match results.

9.7.4 A score sheet signed by both a competitor and a Range Officer is conclusive evidence that the course of fire has been completed, and that the time, scores and penalties recorded on the score sheet, are accurate and uncontested. The signed score sheet is deemed to be a definitive document and, with the exception of the mutual consent of the competitor and the signatory Range Officer, or due to an arbitration decision, the score sheet will only be changed to correct arithmetical errors or to add procedural penalties under Rule 8.6.2.

9.7.5 If a score sheet is found to have insufficient or excess entries, or if the time has not been recorded on the score sheet, it must be promptly referred to the Range Master who will normally require the competitor to reshoot the course of fire.

9.7.6 In the event that a reshoot is not possible for any reason, the following actions will prevail:

9.7.6.1 If the time is missing, the competitor will receive a zero score for the stage.

9.7.6.2 If insufficient hits or misses have been recorded on the score sheet, those which have been recorded will be deemed complete and conclusive.

9.7.6.3 If excessive hits or misses have been recorded on the score sheet, the highest value scoring hits recorded will be used.

9.7.6.4 Procedural penalties recorded on the score sheet will be deemed complete and conclusive, except where Rule 8.6.2 applies.

9.7.6.5 If the identity of the competitor is missing from a score sheet, it must be referred to the Range Master, who must take whatever action he deems necessary to rectify the situation.

9.7.7 In the event that an original score sheet is lost or otherwise unavailable, the competitor's duplicate copy, or any other written or electronic record acceptable to the Range Master, will be used. If the competitor's copy, or any other written or electronic record, is unavailable, or is deemed by the Range Master to be insufficiently legible the competitor will be required to reshoot the course of fire. If the Range Master deems that a reshoot is not possible for any reason, the competitor will incur a zero time and score for the affected stage.

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, a 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 No person, other than an authorized Match Official, is permitted to handle an original score sheet retained on a stage, or at any other place, after it has been signed by a competitor and a Range Officer, without the prior approval of the Range Officer or personnel directly involved with Stats. Violations will incur a warning for the first offense, but may be subject to Section 10.6 for subsequent occurrences in the same match.

9.8 Scoring Responsibility

9.8.1 Each competitor has a responsibility to maintain an accurate record of their scores by verifying the lists posted by the Stats Officer.

9.8.2 After all competitors have completed a match, the provisional stage results must be published and posted in a conspicuous place at the shooting range and, at Level IV or higher matches, at the official match hotel for the purpose of verification by competitors. The time and date the subject results were actually posted (not just printed) at each venue must be clearly stated thereon.

9.8.3 If a competitor detects an error in those results, he must file an appeal with the Stats Officer within 1 hour after the results were actually posted. If the appeal is not filed within the time limit, the posted scores will stand and the appeal will be dismissed.

9.8.4 Competitors who are scheduled (or otherwise authorized by the Match Director) to complete all courses of fire in a match in a period of time less than the full duration of the match (e.g. 1 day format in a 3 day match etc.), are required to check their provisional match results in accordance with the special procedures and time limits specified by the Match Director (e.g. via a website), failing which scoring appeals will not be accepted. The relevant procedure must be published in advance in match literature and/or by way of a notice posted in a conspicuous place at the shooting range prior to commencement of the match (also see Section 6.6).

9.8.5 A Match Director may elect to have results posted electronically (e.g. via a website) either in addition to, or as an alternative to, physically printing them. If so, the relevant procedure must be published in advance in match literature and/or by way of a notice posted in a conspicuous place at the shooting range prior to commencement of the match. Facilities (e.g. a computer) must be provided for competitors to view the results if a Match Director has elected to only have results posted electronically.

9.9 Scoring of Disappearing Targets

9.9.1 Moving targets which present at least a portion of the A zone when at rest (either before or after initial activation), or which continuously appear and disappear for the duration of a competitor’s attempt at a COF, are not disappearing and will always incur failure to engage and/or miss penalties.

9.9.2 Moving targets which do not comply with the above criteria are disappearing and will not incur failure to engage or miss penalties unless a competitor fails to activate the mechanism which initiates the target movement before or when firing his last shot for that course of fire.

9.9.3 Stationary targets which present at least a portion of the A zone, either before or after activation of a moving and/or concealing no-shoot or vision barrier, are not disappearing and will incur failure to engage and/or miss penalties.

9.9.4 Targets which present at least a portion of the A zone each time a competitor operates a mechanical activator (e.g. a rope, lever, pedal, flap, door etc.), are not subject to this section.

9.9.5 If a COF requires that a competitor be confined to an apparatus which travels from one location to another location during his attempt at a COF, any target which can only be engaged from the apparatus for part of its travel, and which cannot subsequently be reengaged, is deemed to be disappearing.

9.9.6 [S] Disappearing frangible targets which the Range Officer deems have not broken due to a direct hit will not count for score. The Range Officer's decision concerning hits or misses is final.

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.

9.8.4 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)

9.8.5 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 compétitieurs 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 encourront 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 encourront 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.

9.9.6 [S] Disappearing frangible targets which the Range Officer deems have not broken due to a direct hit will not count for score. The Range Officer's decision concerning hits or misses is final.

9.10 Official Time

9.10.1 Only the timing device operated by a Range Officer must be used to record the official elapsed time of a competitor's attempt at a course of fire. If a Range Officer assigned to a course of fire (or a more senior Match Official) deems that a timing device is faulty, a competitor whose attempt cannot be credited with an accurate time will be required to reshoot the course of fire.

9.10.2 If, in the opinion of an Arbitration Committee, the time credited to a competitor for a course of fire is deemed to be unrealistic, the competitor will be required to reshoot the course of fire (see Rule 9.7.4).

9.11 Scoring Programs

9.11.1 The official scoring program for all Level IV or higher matches is the latest version of the Windows® Match Scoring System (WinMSS), unless another scoring program is approved by the IPSC President. For other level matches, no other scoring program can be used without the approval of the Regional Director of the host Region.

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.

Chapter 10: Penalties & Disqualifications

10.1 Procedural Penalties – General Regulations

10.1.1 Procedural penalties are imposed when a competitor fails to comply with procedures specified in a written stage briefing and/or is found to be in violation of other general rules. The Range Officer imposing the procedural penalties must clearly record the number of penalties, and the reason why they were imposed, on the competitor's score sheet.

10.1.2 Procedural penalties are assessed at minus 10 points each.

10.1.3 A competitor disputing the application or number of procedural penalties may appeal to the Chief Range Officer and/or Range Master. A competitor who continues to be aggrieved may then lodge an appeal for arbitration.

10.1.4 Procedural penalties cannot be nullified by further competitor action. For example, a competitor who fires a shot at a target while faulting a line will still incur the applicable penalties even though he subsequently shoots at the same target while not faulting the line.

10.2 Procedural Penalties – Specific Examples

10.2.1 A competitor who fires shots while any part of their body is touching the ground or any object beyond a Fault Line will receive 1 procedural penalty for each occurrence. No penalty is assessed if a competitor does not fire any shots while faulting except when Rule 2.2.1.5 applies.

10.2.1.1 However, if the competitor has gained a significant advantage on any target(s) while faulting, he may instead be assessed 1 procedural penalty for each shot fired at the subject target(s) while faulting.

10.2.2 A competitor who fails to comply with a procedure specified in the written stage briefing will incur 1 procedural penalty for each occurrence. However, if a competitor has gained a significant advantage during non-compliance, the competitor may be assessed 1 procedural penalty for each shot fired, instead of a single penalty (e.g. firing one or more shots contrary to the required location, shooting position or stance).

10.2.3 Where multiple penalties are assessed in the above cases, they must not exceed the maximum number of scoring hits that can be attained by the competitor. For example, a competitor who gains an advantage while faulting a Fault Line where only 4 metal targets are visible will receive 1 procedural penalty for each shot fired while faulting, up to a maximum of 4 procedural penalties, regardless of the number of shots actually fired.

10.2.4 A competitor who fails to comply with a mandatory reload will incur 1 procedural penalty for each shot fired after the point where the reload was required until a reload is performed.

10.2.5 In a Cooper Tunnel, a competitor who disturbs one or more pieces of the overhead material will receive 1 procedural penalty for each piece of overhead material which falls. Overhead material which falls as a result of the competitor bumping or striking the uprights, or as a result of muzzle gases or recoil, will not be penalized.

10.2.6 A competitor who is creeping (e.g. moving hands towards the firearm, a reloading device or ammunition) or physically moving to a more advantageous shooting position or stance after the "Standby" command and prior to issuance of the Start Signal, will incur 1 procedural penalty. If the Range Officer can stop the competitor in time, a warning will be issued for the first offense and the competitor will be restarted.

10.2.7 A competitor who fails to engage any scoring target with at least one round will incur 1 procedural penalty per target, plus the applicable number of misses, except where the provisions of Rule 9.9.2 apply.

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 un ligne de faute où seules 4 cibles métalliques son visibles recevra 1 pénalité de procédure pour chaque coups 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 [H] If a course of fire (or part thereof) stipulates shooting strong or weak hand only, a competitor will incur one procedural penalty for each occurrence of touching the handgun (or scooping it from a table etc.) with the other hand after the Start Signal (or from the point where single hand shooting has been stipulated). Exceptions are releasing an external safety (without scooping), reloading or correcting a malfunction. However, the procedural penalty will be applied on a "per shot fired" basis when a competitor uses the other hand or arm to:

[S] If a course of fire stipulates the use of the weak shoulder only, the competitor will be issued procedural penalties for using the strong shoulder. This will be assessed as 1 procedural penalty per shot fired.

10.2.8.1 [H] support the handgun or the stipulated wrist or arm while firing shots;

10.2.8.2 [H] increase stability on the ground, a barricade or another prop while firing shots.

10.2.9 A competitor who leaves a shooting location may return and shoot again from the same location provided they do so safely. However, written stage briefings for Classifiers and Level I & II matches may prohibit such actions, in which case 1 procedural penalty per shot fired will apply.

10.2.10 Special penalty: A competitor unable to fully execute any part of a course of fire due to incapacity or injury may, prior to making his attempt at the course of fire, request that the Range Master apply a penalty in lieu of the stated course requirement.

10.2.10.1 If the request is approved by the Range Master, he must state, in advance of the competitor attempting the course of fire, the extent of the special penalty, ranging from 1% to 20% of the competitor's points "as shot", to be deducted.

10.2.10.2 Alternatively, the Range Master may waive application of any penalties in respect of a competitor who, due to having a significant physical disability, is unable to comply with the stated course requirement.

10.2.10.3 If the request is denied by the Range Master, normal procedural penalties will apply.

10.2.11 A competitor who fires shots over a barrier constructed to a height of at least 1.8 meters will incur 1 procedural penalty for each shot fired (also see Rule 2.2.3.1).

10.2.12 [R] Should a competitor engage a target or targets with burst or fully automatic fire (where more than one shot is discharged with one manipulation of the trigger) due to the firearm being in the automatic mode, he will be scored zero for that stage and a warning issued. In the event of a second violation of this rule he will be disqualified. In the event that the discharge was in an unsafe direction or as defined in Rule 10.3.1, the regulations for that Section will apply.

[S] A competitor who uses ammunition contrary to the type specified for a course of fire, will incur one procedural penalty for each metal target or no-shoot which falls as a result (see Rules 9.5.11, 10.4.9 and 10.4.10).

10.3 Disqualification – General Regulations

10.3.1 A competitor who commits a safety infraction or any other prohibited activity during an IPSC match will be disqualified, and will be prohibited from attempting any remaining courses of fire regardless of the schedule or physical layout of the match, pending the verdict of any appeal submitted in accordance with Chapter 11 of these rules.

10.3.2 When a disqualification is issued, the Range Officer must record the reasons for the disqualification, and the time and date of the incident, on the competitor's score sheet, and the Range Master must be notified as soon as possible.

10.3.3 Scores for a competitor who has received a disqualification must not be deleted from match results, and match results must not be declared final by the Match Director, until the time limit prescribed in Rule 11.3.1 has passed, provided no appeal to arbitration on any matter has been submitted to the Range Master (or his delegate).

10.3.4 If an appeal to arbitration is submitted within the time limit prescribed in Rule 11.3.1, the provisions of Rule 11.3.2 will prevail.

10.3.5 Scores for a competitor who has completed a pre-match or main match without a disqualification will not be affected by a disqualification received while that competitor is participating in a Shoot-Off or other side match.

10.2.8 [H] 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:

[S] Si un parcours de tir stipule l'utilisation de l'épaule faible uniquement, le compétiteur se verra appliquée une pénalité de procédure pour l'utilisation de l'épaule forte. Cela sera appliqué à hauteur d'une pénalité de procédure par coups tiré.

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

10.2.8.2 [H] 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).

10.2.12 [R] Si un concurrent engage une ou des cibles avec une rafale ou en en tir automatique (lorsque plus d'un coups est tiré avec une action de la détente) parce que son arme est en mode automatique, le score sera de zéro pour le Stage et un Warning sera attribué. Pour le cas d'une seconde violation de cette règle il sera disqualifié. Pour le cas où ce tir a eu lieu dans une direction dangereuse ou comme définit en 10.3.1, les dispositions de cette section s'appliqueront. (Non applicable en France, NdT).

[S] Un compétiteur qui utilise des munitions non conformes au type spécifié pour un parcours de tir encourra une pénalité de procédure pour chaque cible ou No-shoot métallique qui tombe en résultante de cela (voir Règles 9.5.11, 10.4.9 et 10.4.10).

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'appliquen.

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 – Accidental Discharge

A competitor who causes an accidental discharge must be stopped by a Range Officer as soon as possible. An accidental discharge is defined as follows:

10.4.1 A shot, which travels over a backstop, a berm or in any other direction, specified in the written stage briefing by the match organizers as being unsafe. Note that a competitor who legitimately fires a shot at a target, which then travels in an unsafe direction, will not be disqualified, but the provisions of Section 2.3 may apply.

10.4.2 [H] A shot which strikes the ground within 3 meters of the competitor, except when shooting at a paper target closer than 3 meters to the competitor. A shot which strikes the ground within 3 meters of the competitor due to a "squib" load is exempt from this rule.

[R-S] A shot which strikes the ground within 3 meters of the competitor, except when shooting at a paper or frangible target closer than 3 meters to the competitor. A shot which strikes the ground within 3 meters of the competitor due to a "squib" load is exempt from this rule.

10.4.3 A shot which occurs while actually loading, reloading or unloading a firearm. This includes any shot fired during the procedures outlined in Rules 8.3.1 and 8.3.7 (also see Rule 10.5.9).

10.4.3.1 Exception – a detonation, which occurs while unloading a firearm, is not considered a shot or discharge subject to a disqualification. However, Rule 5.1.6 may apply.

10.4.4 A shot which occurs during remedial action in the case of a malfunction.

10.4.5 [H-R] A shot which occurs while transferring a handgun or rifle between hands.

[S] A shot which occurs while transferring a shotgun between hands or shoulders.

10.4.6 A shot which occurs during movement, except while actually shooting at targets.

10.4.7 [H] A shot fired at a metal target from a distance of less than 7 meters, measured from the front of the target to the nearest part of the competitor's body in contact with the ground (see Rule 2.1.3).

[R] A shot fired at a metal target from a distance of less than 50 meters, measured from the front of the target to the nearest part of the competitor's body in contact with the ground (see Rule 2.1.3).

[S] A shot fired at a metal target from a distance of less than 5 meters when using birdshot or buckshot ammunition or 40 meters when using slug ammunition. The distance is measured from the front of the target to the nearest part of the competitor's body in contact with the ground (see Rule 2.1.3).

10.4.8 In this Section, if it can be established that the cause of the discharge is due to a broken or defective part of the firearm, the competitor has not committed any safety infraction in this Section, and a disqualification will not be invoked, but the competitor's scores for that stage will be zero.

10.4.8.1 The firearm must be immediately presented for inspection to the Range Master or his delegate, who will inspect the firearm and carry out any tests necessary to establish that a broken or defective part caused the discharge. A competitor may not later appeal a disqualification for an accidental discharge due to a broken or defective part if they fail to present the firearm for inspection prior to leaving the course of fire.

10.4.9 [S] A shot fired using slug ammunition unless this ammunition type has been specifically nominated as being acceptable for the course of fire.

10.4.10 [S] A shot fired using buckshot ammunition during a course of fire that has been specifically nominated as requiring birdshot ammunition for safety reasons.

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 [H] 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.

[R-S] 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 ou une cible frangible 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 [H-R] Un tir qui survient lors du transfert de l'arme d'une main dans l'autre.

[S] Un tir qui survient lors du transfert de l'arme entre les mains ou les épaules.

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

10.4.7 [H] 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).

[R] Un coup tiré sur une cible métallique d'une distance inférieure à 50 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).

[S] Un coup tiré sur une cible métallique d'une distance inférieure à 5 mètres lors de l'utilisation de grenaille ou de chevrotine ou 40 mètre lors de l'utilisation de munitions Slug. La distance est 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.

10.4.9 [S] Un coup tiré en utilisant une munition Slug à moins que ce type de munition ait été spécifiquement désigne comme acceptable pour le parcours de tir.

10.4.10 [S] Un coup tiré en utilisant une munition de type chevrotine pendant un parcours de tir qui a été spécifiquement désigné comme nécessitant des munitions de type grenaille pour des raisons de sécurité.

10.5 Disqualification – Unsafe Gun Handling

Examples of unsafe gun handling include, but are not limited to:

10.5.1 [H] Handling a handgun at any time except when in a designated Safety Area or when under the supervision of, and in response to a direct command issued by, a Range Officer.

[R-S] Handling a rifle or shotgun at any time except when in a designated Safety Area, or elsewhere deemed safe by a Range Officer, or when under the supervision of, and in response to a direct command issued by, a Range Officer may invoke a disqualification. This does not apply to the carrying of rifles or shotguns where Rule 5.2.1 will apply. Violation of Rule 5.2.1 may invoke a disqualification.

10.5.2 [H] Allowing the muzzle of a firearm to point uprange, or past the default, or specific safe angles of fire during a course of fire, (limited exceptions: see Rules 5.2.7.3 and 10.5.6).

[R-S] Allowing the muzzle of a firearm to point uprange, or past the default, or specific safe angles of fire during a course of fire. Exception: when fitting the chamber safety flag in compliance with Rule 8.3.7.2 the muzzle may point uprange within a radius of 50cm from a competitor's feet.

10.5.3 If at any time during the course of fire, a competitor drops his firearm or causes it to fall, loaded or not. Note that a competitor who, for any reason during a course of fire, safely and intentionally places the firearm on the ground or other stable object will not be disqualified provided:

10.5.3.1 The competitor maintains constant physical contact with the firearm, until it is placed firmly and securely on the ground or another stable object; and

10.5.3.2 The competitor remains within 1 meter of the firearm at all times (except where the firearm is placed at a greater distance, under the supervision of a Range Officer, in order to comply with a start position); and

10.5.3.3 The provisions of Rule 10.5.2 do not occur; and

10.5.3.4 The firearm is in the ready condition as specified in Section 8.1; or

10.5.3.5 The firearm is unloaded and the action is open.

10.5.4 [H] Drawing or holstering a handgun within the confines of a tunnel.

10.5.5 [H] Allowing the muzzle of a handgun to point at any part of the competitor's body during a course of fire (i.e. sweeping). A disqualification is not applicable if sweeping occurs while drawing or re- holstering a gun, provided the competitor's fingers are clearly outside the trigger guard.

[R-S] Allowing the muzzle of a rifle or shotgun to point at any part of the competitor's body during a course of fire (i.e. sweeping).

10.5.6 [H] Allowing the muzzle of a loaded handgun to point rearwards uprange beyond a radius of 1 meter from a competitor's feet during drawing or re-holstering. The 1 meter concession only applies when a competitor is facing directly downrange.

10.5.7 Wearing or using more than one firearm during a course of fire.

10.5.8 Failure to keep the finger outside the trigger guard while clearing a malfunction where the competitor clearly moves the firearm away from aiming at targets.

10.5.9 [H] Failure to keep the finger outside the trigger guard during loading, reloading, or unloading except where specifically permitted (see Rules 8.1.2.5 and 8.3.7.1).

[R] Failure to keep the finger outside the trigger guard during loading, reloading, or unloading. A competitor will be exempt from this rule when operating the trigger to dry fire or to release the action and/or drop the hammer while making ready prior to the Start Signal. In the event that the gun discharges during this operation Rule 10.4.3 will still apply.

[S] Failure to keep the finger outside the trigger guard during loading, reloading, or unloading. A competitor will be exempt from this rule when operating the trigger to release the action and/or drop the hammer while making ready prior to the Start Signal. In the event that the gun discharges during this operation Rule 10.4.3 will still apply.

10.5 Disqualification – Manipulation Dangereuse d'Arme

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

10.5.1 [H] 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.

[R-S] Manipuler un Rifle ou un Shotgun à tout moment excepté dans une Aire de Sécurité désignée, ou en un autre lieu jugé sûr par un Range Officer, ou sous la supervision et en réponse à un commandement délivré par (un RO), un Range Officer peut invoquer une disqualification. Ceci ne s'applique pas lor du transport des Rifles ou des Shotguins lorsque la Règle 5.2.1 s'apllique. Les violations de la Règle 5.2.1 peuvent impliquer une disqualification.

10.5.2 [H] 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).

[R-S] 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. Exception : lors de la mise en place du drapeau de chambre de sécurité en conformité avec la Règle 8.3.7.2. la bouche du canon peut pointer vers l'arrière du stand dans un cercle de 50cm autour des pieds du compétiteur.

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 [H] Dégainer ou rengainer une arme à l'intérieur des limites d'un tunnel

10.5.5 [H] 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.

[R-S] Laisser la bouche du canon d'un Rifle pointer toute partie du corps du compétiteur pendant un parcours de tir (i.e. Balayage d'un segment).

10.5.6 [H] 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 [H] 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).

[R] Échec à conserver le doigt en dehors du pontet lors du chargement, du rechargement ou du déchargement. Un compétiteur sera exempté de cette règle lors de l'action de la détente en tir à sec ou pour relâcher la culasse et/ou abaisser le marteau lors de la préparation préalablement au signal de départ. Dans le cas où l'arme décharge pendant cette opération la Règle 10.4.3. continue de s'appliquer.

[S] Échec à conserver le doigt en dehors du pontet lors du chargement, du rechargement ou du déchargement. Un compétiteur sera exempté de cette règle lors de l'action de la détente pour relâcher la culasse et/ou abaisser le marteau lors de la préparation préalablement au signal de départ. Dans le cas où l'arme décharge pendant cette opération la Règle 10.4.3. continue de s'appliquer.

10.5.10 Failure to keep the finger outside the trigger guard during movement in accordance with Rule 8.5.1.

10.5.11 [H] Having a loaded and holstered handgun, in any of the following conditions:

10.5.11.1 [H] A single action self-loading pistol with the chamber loaded and the safety not applied.

10.5.11.2 [H] A double action or selective action pistol with the hammer cocked and the safety not applied.

10.5.11.3 [H] A revolver with the hammer cocked.

10.5.12 Handling live or dummy ammunition in a Safety Area, contrary to Rule 2.4.4.

10.5.12.1 [H] The word "handling" does not preclude competitors from entering a Safety Area with ammunition in magazines or speed loaders on their belt, in their pockets or in their range bag, provided the competitor does not physically remove the loaded magazines or loaded speed loaders from their retaining or storage device while within the Safety Area.

[R-S] The word "handling" does not preclude competitors from entering a Safety Area with live or dummy ammunition in their pockets, on their belt or in their range bag, provided the competitor does not physically remove the loose or packaged ammunition from their belt, pockets or range bag while within the Safety Area.

10.5.13 Having a loaded firearm other than when specifically authorized by a Range Officer.

10.5.14 [H] Retrieving a dropped firearm. Dropped firearms must always be retrieved by a Range Officer who will, after checking and/or clearing the firearm, place it directly into the competitor's gun case, gun bag or holster. Dropping an unloaded firearm or causing it to fall outside of a course of fire is not an infraction. However, a competitor who retrieves a dropped firearm will receive a disqualification.

[R-S] Retrieving a dropped firearm. Dropped firearms must always be retrieved by a Range Officer who will, after checking and/or clearing the firearm, return it to the competitor in a safe condition. Dropping an unloaded firearm or causing it to fall outside of a course of fire is not an infraction. However, a competitor who retrieves a dropped firearm will receive a disqualification.

10.5.15 [H-R] Using prohibited and/or unsafe ammunition (see Rules 5.5.4, 5.5.5 and 5.5.6), and/or using a prohibited firearm (see Rules 5.1.10 and 5.1.11).

[S] Using prohibited and/or unsafe ammunition (see Rules 5.5.4 and 5.5.6 to 5.5.6.4), and/or using a prohibited firearm (see Rules 5.1.10 and 5.1.11).

10.6 Disqualification – Unsportsmanlike Conduct

10.6.1 Competitors will be disqualified for conduct which a Range Officer deems to be unsportsmanlike. Examples include, but are not limited to, cheating, dishonesty, failing to comply with the reasonable directions of a Match Official, or any behavior likely to bring the sport into disrepute. The Range Master must be notified as soon as possible.

10.6.2 A competitor who is deemed by a Range Officer to have intentionally removed or caused the loss of eye or ear protection in order to gain a reshoot or advantage will be disqualified.

10.6.3 Other persons may be expelled from the range for conduct which a Range Officer deems to be unacceptable. Examples include, but are not limited to, failing to comply with the reasonable directions of a Match Official, interference with the operation of a course of fire and/or a competitor's attempt thereof, and any other behavior likely to bring the sport into disrepute.

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 [H] Avoir une arme chargée au holster, dans n'importe laquelle des conditions suivantes:

10.5.11.1 [H] Un pistolet semi-automatique Simple Action avec la chambre chargée et la sûreté non enclenchée.

10.5.11.2 [H] Un pistolet Double Action ou à Action Sélective avec le marteau à l'armé et la sûreté non enclenchée.

10.5.11.3 [H] 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 [H] 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.

[R-S] Le mot « manipuler » n'empêche pas les compétiteurs d'entrer dans une Safety Area avec des munitions réelles ou inertes dans leurs poches, sur leur ceinture ou dans leur sac de tir, pourvu que les compétiteurs n'ôtent pas physiquement les munitions isolées ou en boite de leurs ceinture, poches ou sac de tir 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 [H] 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.

[R-S] 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 rend au compétiteur en condition sécurisée. 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 [H-R] 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).

[S] Utiliser des cartouches interdites et/ou dangereuses (voir Règles 5.5.4 et 5.5.6 et 5.5.6.4), 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 au 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 – Prohibited Substances

10.7.1 All persons are required to be in complete control both mentally and physically during IPSC matches.

10.7.2 IPSC considers the abuse of alcoholic products, non-prescription and non-essential drugs and the use of illegal or performance enhancing drugs, irrespective of how they are taken or administered, to be an extremely serious offense.

10.7.3 Except when used for medicinal purposes, competitors and officials at matches must not be affected by drugs (including alcohol) of any sort during matches. Any person, who in the opinion of the Range Master is visibly under the influence of any of the items described herein, will be disqualified from the match and may be required to leave the range.

10.7.4 IPSC reserves the right to prohibit any general or specific substances and to introduce tests for the presence of these substances at any time (see separate IPSC Anti-Doping Rules).

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).

Chapter 11: Arbitration and Interpretation of Rules

11.1 General Principles

11.1.1 Administration – Occasional disputes are inevitable in any competitive activity governed by rules. It is recognized that at the more significant match levels the outcome is much more important to the individual competitor. However, effective match administration and planning will prevent most if not all disputes.

11.1.2 Access – Appeals may be submitted to arbitration in accordance with the following rules for any matter except where specifically denied by another rule. Appeals arising from a disqualification for a safety infraction will only be accepted to determine whether exceptional circumstances warrant reconsideration of the disqualification. However, the commission of the infraction as described by the Match Official is not subject to challenge or appeal.

11.1.3 Appeals – The Range Officer makes decisions initially. If the appellant disagrees with a decision, the Chief Range Officer for the stage or area in question should be asked to rule. If a disagreement still exists, the Range Master must be asked to rule.

11.1.4 Appeal to Committee – Should the appellant continue to disagree with the decision he may appeal to the Arbitration Committee by submitting a first party appeal.

11.1.5 Retain Evidence – An appellant is required to inform the Range Master of his wish to present his appeal to the Arbitration Committee and may request that the officials retain any and all relevant documentary or other evidence pending the hearing. Audio and/or video recordings will not be accepted as evidence.

11.1.6 Preparing the Appeal – The appellant is responsible for the preparation and delivery of the written submission, together with the appropriate fee. Both must be submitted to the Range Master within the specified period of time.

11.1.7 Match Official's Duty – Any Match Official in receipt of a request for arbitration must, without delay, inform the Range Master and must note the identities of all witnesses and officials involved and pass this information on to the Range Master.

11.1.8 Match Director's Duty – Upon receiving the appeal from the Range Master, the Match Director must convene the Arbitration Committee in a place of privacy as soon as possible.

11.1.9 Arbitration Committee's Duty – The Arbitration Committee is bound to observe and apply the current IPSC Rules and to deliver a decision consistent with those rules. Where rules require interpretation or where an incident is not specifically covered by the rules, the Arbitration Committee will use their best judgment in the spirit of the rules.

11.2 Composition of Committee

11.2.1 Level III or Higher Matches - The composition of an Arbitration Committee will be subject to the following rules:

11.2.1.1 The IPSC President, or his delegate, or a certified Match Official appointed by the Match Director, (in that order) will serve as Chairman of the committee with no vote.

11.2.1.2 Three arbitrators will be appointed by the IPSC President, or his delegate, or by the Match Director, (in that order), with one vote each.

11.2.1.3 When possible arbitrators should be competitors in the match and should be certified Match Officials.

11.2.1.4 Under no circumstances must the Chairman or any member of an Arbitration Committee be a party to the original decision or subsequent appeals, which led to the arbitration.

11.2.2 Level I and II Matches – The Match Director can appoint an Arbitration Committee of three experienced persons who are not parties to the appeal and who do not have a direct conflict of interest in the outcome of the appeal. The arbitrators should be certified Match Officials if possible. All committee members will vote. The senior Match Official, or the senior person if there are no Match Officials, will be the chairman.

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 participer 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 Time Limits and Sequences

11.3.1 Time Limit for Appeal to Arbitration – Written appeals to arbitration must be submitted to the Range Master on the appropriate form, accompanied by the applicable fee, within one hour of the time of the disputed call as recorded by Match Officials. Failure to comply will render the appeal invalid, and no further action will be taken. The Range Master must, on the appeal form, immediately record the time and date he received the appeal.

11.3.2 Decision Time Limit – The Committee must reach a decision within 24 hours of the request for arbitration or before the results have been declared final by the Match Director, whichever comes first. If the Committee fails to render a decision within the prescribed period, both a first and third party appellant (see Rule 11.7.1) will automatically succeed in their appeal, and the fee will be returned.

11.4 Fees

11.4.1 Amount – For Level III or higher matches, the appeal fee to enable an appellant to appeal to arbitration will be US$100.00 or the equivalent of the maximum individual match entry fee (whichever is lower), in local currency. The appeal fee for other matches may be set by the Match Organizers, but must not exceed US$100 or equivalent in local currency. An appeal brought by the Range Master in respect of a match issue will not incur a fee.

11.4.2 Disbursement – If the Committee's decision is to uphold the appeal, the fee paid will be returned. If the Committee's decision is to deny the appeal, the appeal fee and the decision must be forwarded to the Regional or National Range Officers Institute (RROI or NROI) in respect of Level I and II matches, and to the International Range Officers Association (IROA) in respect of Level III and higher matches.

11.5 Rules of Procedure

11.5.1 Committee's Duty and Procedure – The Committee will study the written submission and retain on behalf of the organizers the monies paid by the appellant until a decision has been reached.

11.5.2 Submissions – The Committee may require the appellant to personally give further details of the submission and may question him on any point relevant to the appeal.

11.5.3 Hearing – The appellant may be asked to withdraw while the Committee hears further evidence.

11.5.4 Witnesses – The Committee may hear Match Officials as well as any other witnesses involved in the appeal. The Committee will examine all evidence submitted.

11.5.5 Questions – The Committee may question witnesses and officials on any point relevant to the appeal.

11.5.6 Opinions – Committee members will refrain from expressing any opinion or verdict while an appeal is in progress.

11.5.7 Inspect Area – The Committee may inspect any range or area related to the appeal and require any person or official they regard as useful to the process to accompany them.

11.5.8 Undue Influence – Any person attempting to influence the members of the Committee in any way other than evidence may be subject to disciplinary action at the discretion of the Arbitration Committee.

11.5.9 Deliberation – When the Committee is satisfied that they are in possession of all information and evidence relevant to the appeal, they will deliberate privately and will reach their decision by majority vote.

11.6 Verdict and Subsequent Action

11.6.1 Committee Decision – When a decision is reached by the Committee, they will summon the appellant, the official and the Range Master to present their judgment.

11.6.2 Implement Decision – It will be the responsibility of the Range Master to implement the Committee's decision. The Range Master will post the decision in a place available to all competitors. The decision is not retroactive and will not affect any incidents prior to the decision.

11.6.3 Decision is Final – The decision of the Committee is final and may not be appealed unless, in the opinion of the Range Master, new evidence received after the decision, but before the results have been declared final by the Match Director, warrants reconsideration.

11.6.4 Minutes – Decisions of the Arbitration Committee will be recorded and will provide precedent for any similar and subsequent incident during that match.

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 génèrera 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 verdit 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 évènement 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 Third Party Appeals

11.7.1 Appeals may also be submitted by other persons on a "third party appeal" basis. In such cases, all provisions of this Chapter will otherwise remain in force.

11.8 Interpretation of Rules

11.8.1 Interpretation of these rules and regulations is the responsibility of the IPSC Executive Council.

11.8.2 Persons seeking clarification of any rule are required to submit their questions in writing, either by fax, letter or email to IPSC headquarters.

11.8.3 All rule interpretations published on the IPSC website will be deemed to be precedents and will be applied to all IPSC sanctioned matches commencing on or after 7 days from the date of publication. All such interpretations are subject to ratification or modification at the next IPSC Assembly.

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.

Chapter 12: Miscellanous Matters

12.1 Appendices

All Appendices included herein are an integral part of these rules.

12.2 Language

English is the official language of the IPSC Rules. Should there be discrepancies between the English language version of these rules and versions presented in other languages, the English language version will prevail.

12.3 Disclaimers

Competitors and all other persons in attendance at an IPSC match are wholly, solely and personally responsible to ensure that all and any equipment which they bring to the match is fully in compliance with all laws applicable to the geographical or political area where the match is being held. Neither IPSC nor any IPSC Officers, nor any organization affiliated to IPSC nor any officers of any organization affiliated to IPSC accepts any responsibility whatsoever in this regard, nor in respect of any loss, damage, accident, injury or death suffered by any person or entity as a result of the lawful or unlawful use of any such equipment.

12.4 Gender

References made herein to the male gender (i.e. "he", "his", "him") are deemed to include the female gender (i.e. "she", "her").

12.5 Glossary

Throughout these rules, the following definitions apply:

Aftermarket		Items not manufactured by the OFM, and/or bearing identifying marks of a different OFM.
Aim / Aiming		Aligning the barrel of a firearm at targets.
Allied Equipment	[H]	Magazines, speed loaders and/or their respective retention devices (including magnets).
Attempt at (COF)		The period from issuance of the Start Signal to when the competitor indicates that he has finished shooting, in response to Rule 8.3.6.
Berm		A raised structure of sand, soil or other materials used to contain bullets and/or to separate one shooting bay and/or COF from another.
Birdshot or Buckshot	[S]	Types of ammunition cartridges used in a shotgun which contain multiple pellets (see Appendix E1).
Bullet	[H-R]	The projectile in a round intended to strike a target.
Caliber	[H-R]	The diameter of a bullet measured in millimeters (or thousandths of an inch).
Cartridge	[S]	A casing containing propellant and shot or a slug; a round of ammunition. Cartridge case
	[H-R]	The main body of a round, which contains all component parts.
Chamber Safety Flag		A brightly colored device, no part of which resembles a round or any part thereof. The flag must be incapable of being inserted into a firearm which has a loaded chamber and must, while fitted, prevent a round from being inserted into the chamber. The flag must have an integral tab or ribbon clearly protruding from the firearm.
Compensator		A device fitted to the muzzle end of a barrel to counter muzzle rise (usually by diverting away escaping gasses).
Detonation	[H]	Ignition of the primer of a round, other than by action of a firing pin, where the bullet does not pass through the barrel (e.g. when a slide is being manually retracted, when a round is dropped).
	[R]	Ignition of the primer of a round, other than by action of a firing pin, where the bullet does not pass through the barrel (e.g. when the action of a firearm is being manually retracted, when a round is dropped).
	[S]	Ignition of the primer, other than by action of a firing pin, where the shot or a slug and/or the wad does not pass through the barrel of a firearm (e.g. when the action of a firearm is being manually retracted, when a round is dropped).
Discharge	[H-R]	See Shot.
	[S]	An act of firing a gun; to fire (a gun).

Chapitre 12: Questions Diverses

12.1 Annexes

Toutes les annexes inclues 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 tout 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'OFM, et/ou portant des marques d'identification d'un OFM différent.
Visée / Viser		Aligner le canon d'une arme à feu vers les cibles.
Équipement afférent	[H]	Chargeurs, Speed loaders et/ou leurs dispositifs respectifs de rétention (inclus les aimants).
Tentative d'un COF		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.
Buttes		Structure de sable, de terre ou autre matériau, érigée pour recevoir les balles et/ou séparer une alvéole et/ou un COF de l'autre.
Grenaille ou chevrotine	[S]	Types de munitions utilisés dans un fusil de chasse qui contiennent de multiples projectiles (voir Annexe E1).
Balle	[H-R]	Projectile d'une cartouche destiné à toucher une cible.
Calibre	[H-R]	Diamètre d'une balle mesuré en millimètres (ou en millème de pouce).
Cartouche	[S]	Un emballage contenant la charge propulsive et les plombs ou la Slug. Un corps de munition
	[H-R]	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 chambrée et doit, lorsque mis en place, empêcher qu'une cartouche ne puisse être chambrée. Le drapeau de sécurité doit comporter un onglet ou un ruban faisant clairement saillie de l'arme.
Compensateur		Dispositif monté sur la bouche du canon pour contrer le relèvement (habituellement en dispersant les gaz).
Détonation	[H]	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).
	[R]	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 culasse d'une arme à feu est amenée à l'arrière manuellement et qu'une cartouche saute).
	[S]	Mise à feu de l'amorce, autrement que par l'action d'un percuteur, suite à laquelle les plombs ou la Slug et/ou la bourre ne passe pas par le canon d'une arme à feu (par exemple lorsque la culasse d'une arme à feu est amenée à l'arrière manuellement et qu'une cartouche saute).
Décharge	[H-R]	Voir Tir, coup de feu.
	[S]	Action de faire feu avec une arme ; tirer (avec l'arme).

Downrange		The general area of a stage, shooting bay or range, where the muzzle of a firearm may be safely pointed during a course of fire and/or where bullets are intended or are likely to impact.
Draw (Drawing)	[H]	The act of removing a handgun from its holster. A draw is deemed to have ended when the handgun has cleared the holster.
Dry firing		The activation of the trigger and/or action of a firearm which is totally devoid of ammunition.
Dummy Ammunition		Includes practice or training rounds, blanks, snap caps and empty cases.
Engage		Firing a shot at a target. Firing a shot at, but missing, a target is not a "failure to engage". The malfunction of a firearm or a round which prevents a shot being fired, is deemed to be a "failure to engage".
Face, (facing) uprange		The competitor's face, chest and toes are all facing uprange.
False start		Beginning an attempt at a COF prior to the Start Signal (see Rule 8.3.4).
Grain	[H-R]	A common unit of measurement used in respect of the weight of a bullet (1 grain = 0.0648 grams).
	[S]	A unit of measurement used to calculate a power factor (437.5 grains per ounce, 15.432 grains per gram, 1 grain = 0.0648 grams).
Holster		A handgun retention device, worn on a competitor's belt.
Loaded		A firearm having a live or dummy round in the chamber or cylinder, or having a live or dummy round in an inserted or fitted magazine(s).
Loading	[H]	The initial insertion of ammunition into a firearm in response to the "Load And Make Ready" command. Loading begins as soon as the competitor grips a round of ammunition, a magazine or speed loader, and ends when the firearm is securely holstered (or placed elsewhere in accordance with the written stage briefing), and the competitor's hands are clear of the firearm. For an unloaded Handgun Ready Condition, loading ends when the magazine is fully seated (or when the cylinder is fully closed).
	[R-S]	The insertion of ammunition into a firearm.
Location		A geographical place within a course of fire.
Match Personnel		People who have an official duty or function at a match, but who are not necessarily qualified as, or acting in the capacity of, Match Officials.
May		Entirely optional.
Must		Mandatory.
No-shoot(s)		Target(s) that incur penalties when hit.
Not applicable		The rule or requirement does not apply to the particular discipline or Division.
OFM		Original firearm manufacturer.
Primer		The part of a round which causes a detonation or a shot to be fired.
Props		Items, other than targets or fault lines, used in the creation, operation or decoration of a COF.
Prototype		A firearm in a configuration which is not in mass production and/or is not available to the general public.
Region		A country or other geographical area, recognized by IPSC.
Regional Director		The person, recognized by IPSC, who represents a Region.
Reloading	[H]	Replacement of a magazine already inserted in a firearm with a different magazine, or the insertion of additional ammunition into a firearm while the competitor is actually making his attempt at a COF. Reloading commences when the magazine (or cylinder) release button is activated, and ends when the competitor's hand is clear of the newly inserted magazine (or when the cylinder is fully closed). Exception: safely firing the chambered round at a target before inserting a fresh magazine.
	[R-S]	Replenishment or the insertion of additional ammunition into a firearm.
Reshoot		A competitor's subsequent attempt at a course of fire, authorized in advance by a Range Officer or an Arbitration Committee.
Round	[H-R]	A cartridge of ammunition used in a handgun or rifle.
	[S]	A cartridge of ammunition containing shot or a slug.
Shell	[S]	(Also "shotshell") A cartridge of ammunition used in a shotgun.
Shooting position		The physical presentation of a person's body (e.g. standing, sitting, kneeling, prone).
Shot	[H-R]	A bullet which passes completely through the barrel of a firearm.
	[S]	(1) The pellets found or used in shotgun cartridges or shells.
	[S]	(2) An act of firing a gun.
	[S]	(3) To have fired, the past tense of shoot.
Should		Optional but highly recommended.

Fond de stand		La zone générale d'un Stage, 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)	[H]	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	[H-R]	Unité de mesure commune utilisée à l'égard du poids d'une balle (1 grain = 0,0648 grammes).
	[S]	Unité de mesure utilisée pour calculer le facteur de puissance (437,5 grains par once, 15,432 grains par gramme, 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	[H]	Insertion d'une munition dans une arme en réponse à l'ordre Load And Make Ready. Le chargement débute aussitôt que le compétiteur prend une cartouche, un chargeur ou un Speed loader 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).
	[R-S]	Insertion d'une munition dans une arme.
Emplacement		Un lieu géographique à l'intérieur d'un parcours de tir.
Personnel de Match		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.
No-shoot(s)		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 Level du match.
OFM		Manufacturier Originel d'Arme à feu.
Amorce		Elément d'une cartouche qui déclenche la détonation ou le coup de feu.
Accessoires		Eléments, autres que des cibles ou des lignes de faute, utilisés dans la création, la mise en œuvre et la décoration d'un COF.
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.
Regional Director		Personne reconnue par l'IPSC pour représenter une Région.
Rechargement	[H]	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.
	[R-S]	Remplacement ou insertion de munitions supplémentaires dans une arme.
Reshoot		Tentative ultérieure d'un compétiteur dans un parcours de tir, autorisée préalablement par un Range Officer ou un Comité d'Arbitrage.
Cartouche	[H-R]	Munition utilisée dans une arme de poing ou un fusil.
	[S]	Munition contenant des plombs ou une Slug.
Douille	[S]	(Egalement "shotshell") Contenant d'une munition tirée dans un fusil de chasse.
Position de tir		Disposition physique du corps d'une personne (par exemple debout, assis, à genoux ou couché).
Tir, coup de feu	[H-R]	Balle qui passe intégralement à travers le canon d'une arme à feu.
	[S]	(1) Les plombs trouvés ou utilisés dans les cartouches ou douilles de fusil de chasse.
	[S]	(2) Acte de tirer avec une arme.
	[S]	(3) Avoir tiré, verbe tirer au passé.
Devrait		Optionnel mais fortement recommandé.

Sight picture		Aiming at a target without actually shooting at it.
Slug	[S]	A single projectile in a shotgun cartridge or shell intended to strike a target.
Snap Cap		(Also "spring cap") A type of dummy round.
Squib	[H-R]	Any part of a round lodged inside the barrel of a firearm and/or a bullet which exits the barrel at extremely low velocity.
Squib Load	[S]	A defective cartridge resulting in one or more projectiles and/or the wad failing to exit the barrel, or exiting the barrel at extremely low velocity.
Stance		The physical presentation of a person's limbs (e.g. hands by the side, arms crossed etc.).
Start position		The location, shooting position and stance prescribed by a COF prior to issuance of the
Start Signal		(see Rule 8.3.4).
Strong Hand	[H]	The hand a person uses to initially grip a handgun when drawing it from a holster attached to their belt (the weak hand is the other hand). Competitors with only one hand can use that hand for both Strong and Weak Hand stages, subject to Rule 10.2.10.
Sweeping		Pointing the muzzle of a firearm at any part of any person's body during a course of fire when a handgun is held or touched while not securely holstered, or when a long gun is held while a chamber safety flag is not inserted (see Rule 10.5.5).
Target(s)		A term that can include both scoring target(s) and no-shoot(s) unless a Rule (e.g. 4.1.3) differentiates between them.
Target Array		A collection of approved targets that can only be seen from any single location or view.
Tie-down rig	[H]	A holster where the lower portion is secured to a competitor's leg by a strap or other means.
Unloaded		A firearm which is totally devoid of any live or dummy rounds in its chamber(s) and/or in an inserted or fitted magazine(s).
Unloading	[H]	Removal of ammunition from a firearm when the competitor has completed his attempt at a COF or when otherwise directed to unload by a Range Official. Unloading commences as soon as the magazine (or cylinder) release button is activated, and ends when the handgun is devoid of ammunition. Note that a competitor who, after activating the magazine or cylinder release button in response to the command given in Rule 8.3.6, safely fires the chambered round at a target and/or who reinserts ammunition, is deemed to have terminated the unloading process and resumed shooting.
	[R-S]	Removal of ammunition from a firearm.
Uprange	[H]	The general area of a stage, shooting bay or range, rearwards of the default maximum safe angle of fire (see Rule 2.1.2), where the muzzle of a firearm must not be pointed during a course of fire (exception: see Rules 10.5.2 and 10.5.6).
	[R-S]	The general area of a stage, shooting bay or range, rearwards of the default maximum safe angle of fire (see Rule 2.1.2), where the muzzle of a firearm must not be pointed during a course of fire (exception: see Rule 10.5.2).
View		A vantage point available at a location (e.g. one of the ports, one side of a barricade etc.).
Wad	[S]	Incorporated within a shotgun cartridge or shell to create a gas seal and which may also hold the shot together (not necessarily intended to strike a target).
Wads (Conventional)	[S]	Fiber wads or plastic wads designed to start opening and separating from the pellets immediately on exiting the barrel. Conventional wads have slits cut from the front of the wad and the resultant petals open up from the front. They do not protect the pellets in flight after exiting the barrel.
Wads (Specialized Long-range)	[S]	Wads designed to encapsulate and/or surround the pellets and after exiting the barrel remain in place during the early part of the flight to hold the pellets together. These wads do not usually have slits cut from the front of the wad.
Will		Mandatory.

12.6 Measurements

Throughout these rules, where measurements are expressed, those in brackets are only provided as a guide.

Prise de visée		Viser une cible sans tirer effectivement dessus.
Slug	[S]	Projectile unique d'une cartouche ou douille de fusil de chasse destinée à atteindre une cible.
Cartouche d'entrainement		(Aussi dénommée *Spring cap*) Type de munition inerte.
Cartouche faible	[H-R]	Tout élément d'une cartouche logé dans le canon d'une arme et/ou balle qui sort du canon avec une vitesse extrêmement faible.
	[S]	Cartouche défaillante résultant en un ou plusieurs projectiles et/ou la bourre ne sortant pas du canon, ou sortant du canon avec une vitesse extrêmement faible.
Posture		La présentation physique des membres d'une personne (par exemple des mains par le côté, les bras croisés, etc.)..
Position de départ		Emplacement, position et posture prescrits par le *COF* préalablement au signal de départ.
Signal de départ		(voir Règle 8.3.4).
Main forte	[H]	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 Stages 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 No-shoot à moins qu'une Règle (par exemple 4.1.3) ne les différencie.
Groupe de cibles		Collection de cibles qui ne peut être vu que d'un seul emplacement ou une seule vue.
Plate-forme d'arrimage	[H]	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	[H]	Enlever les munitions d'une arme lorsque le compétiteur a terminé sa tentative sur un COF 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 chambrée en sécurité sur une cible et/ou réintroduit des munitions, est réputé avoir terminé le processus de déchargement et repris le tir.
	[R-S]	Enlever les munitions d'une arme.
Pas de tir	[H]	Aire générale d'un Stage, 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).
	[R-S]	Aire générale d'un Stage, 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 10.5.2).
Vue		Point de vue disponible en un emplacement (par exemple l'un des ouvrants, un côté d'une barricade etc.).
Bourre	[S]	Incorporé à une cartouche ou douille de Shotgun pour créer un bouchon et qui peut aussi tenir ensemble les plombs (non nécessairement prévu pour atteindre la cible).
Bourre (conventionnelles)	[S]	Bourres de fibre ou plastique conçue pour commencer à s'ouvrir et se séparer des plombs immédiatement à la sortie du canon. Les bourres conventionnelles sont incisées sur l'avant et s'ouvrent en pétales vers l'avant. Elles ne protègent pas le chargement en vol après sa sortie du canon.
Bourre (spéciales longue distance)		[S] Bourres conçues pour encapsuler ou entourer le chargement et rester en place après la sortie du canon durant le tout début du vol pour maintenir les plombs ensemble. Ces bourres ne sont généralement pas incisées sur l'avant.
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.

APPENDIX A1: IPSC Match Levels

Key: R = Recommended, M = Mandatory

	Level I	Level II	Level III	Level IV	Level V
1. Must follow latest edition IPSC rules	M	M	M	M	M
2. Competitors must be individual members of their IPSC Region of residence (see Section 6.5)	R	M	M	M	M
3. Match Director	M	M	M	M	M
4. Range Master (actual or designated)	M	M	M	M	M
5. Range Master approved by Regional Director	R	R	M	R	R
6. Range Master approved by IPSC Executive Council				M	M
7. One Chief Range Officer per Area	R	R	R	M	M
8. One NROI official per stage	R	R	M	M	M
9. One IROA official per stage			R	M	M
10. IROA Stats Officer			R	M	M
11. One Range Staff (target restorer) for each 6 rounds	R	R	R	R	R
12. COF approval by Regional Director	R	R	M		
13. COF approval by IPSC committee			M	M	M
14. IPSC sanctioning (see Point 24 below)			M	M	M
15. Chronograph		R	R	M	M
16. Three month advance registration with IPSC			M		
17. IPSC Assembly approval on three year cycle				M	M
18. Inclusion in IPSC Match Calendar			M	M	M
19. Post match reports to IROA			M	M	M
20. Recommended minimum rounds					
Handgun	40	80	150	300	450
Rifle (see Rule 1.2.1)	40	80	150	200	250
Shotgun	40	80	150	200	250
21. Number of stages					
Handgun	-	-	-	24	30
Recommended minimum stages					
Handgun	3	6	12	-	-
Rifle	3	6	12	24	30
Shotgun	3	6	12	24	30
22. Recommended minimum competitors					
Handgun	10	50	120	200	300
Rifle	10	50	120	200	300
Shotgun	10	50	120	200	300
23. Match rating (points)	1	2	3	4	5
24. International sanctioning of Level I and Level II matches is not required. However, each Regional Director is entitled to establish his own criteria and procedures for sanctioning of such matches held within his own Region.					

ANNEXE A1: Niveaux des Matchs IPSC

Clé: R = Recommandée, M = Obligatoire

	Level I	Level II	Level III	Level IV	Level V
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 residence (Section 6.5)	R	M	M	M	M
3. Match Director	M	M	M	M	M
4. Range Master (Réel ou désigné)	M	M	M	M	M
5. Range Master approuvé par le Directeur Régional	R	R	M	R	R
6. Range Master approuvé par le Conseil Exécutif de l'IPSC				M	M
7. Un Chief Range Officer par Aire	R	R	R	M	M
8. Un NROI Officiel par stage	R	R	M	M	M
9. Un IROA Officiel par stage			R	M	M
10. Arbitre chargé des Statistiques IROA			R	M	M
11. Une équipe de stand (patcheurs) tous les 6 impacts	R	R	R	R	R
12. Approbation des COF par le Directeur Régional	R	R	M		
13. Approbation des COF par le Comité IPSC			M	M	M
14. Homologation de l'IPSC (voir le point 24 ci-dessous)			M	M	M
15. Chronograph		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'IROA à l'issue du Match			M	M	M
20. Nombre minimum recommandé de cartouches					
Handgun	40	80	150	300	450
Rifle (voir Règle 1.2.1)	40	80	150	200	250
Shotgun	40	80	150	200	250
21. Nombre de Stages					
Handgun	-	-	-	24	30
Nombre minimum recommandé de Stages					
Handgun	3	6	12	-	-
Rifle	3	6	12	24	30
Shotgun	3	6	12	24	30
22. Nombre minimum recommandé de compétiteurs					
Handgun	10	50	120	200	300
Rifle	10	50	120	200	300
Shotgun	10	50	120	200	300
23. Coefficient du match (points)	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.					

APPENDIX A2: IPSC Recognition

Prior to the commencement of a match, the organizers must specify which Division(s) will be recognized.

Unless otherwise specified, IPSC sanctioned matches will recognize Divisions and Categories based on the number of registered competitors who actually compete in the match, including competitors disqualified during the match (e.g. if a Division at a Level III match has 10 competitors, but one or more are disqualified during the match, the Division will continue to be recognized), based on the following criteria:

1. Divisions:

Level I & II ..... A minimum of 5 competitors per Division (recommended).

Level III..... A minimum of 10 competitors per Division (mandatory).

Level IV & V ..... A minimum of 20 competitors per Division (mandatory).

2. Categories:

Division status must be achieved before Categories are recognized.

All level matches ..... A minimum of 5 competitors per Division Category (see approved list below).

3. Individual Categories:

Categories approved for individual recognition by Division are as follows:

(a) Lady ..... Competitors of the female gender.

(b) Junior ..... Competitors who are under the age of 18 on the first day of the match.

(c) Senior ..... Competitors who are over the age of 50 on the first day of the match.

(d) Super Senior..... Competitors who are over the age of 60 on the first day of the match. A Super Senior has the option of electing to shoot in Senior Category, but not in both. If there are insufficient competitors for Super Senior Category to be recognized, all competitors registered in this Category will automatically be transferred to Senior Category.

4. Team Categories:

IPSC matches may recognize the following for team awards:

(a) Regional teams by Division.

(b) Regional teams by Division for Ladies Category.

(c) Regional teams by Division for Junior Category.

(d) Regional teams by Division for Senior Category.

(e) Regional teams by Division for Super Senior Category.

(f) Regional teams by Family.
Family Teams consist of two members, one being a Junior and the other either a parent or grandparent of the Junior. Notwithstanding Rule 6.4.2.1, the two team members may compete in different Divisions and a female individually registered as "Lady" may participate as the Junior provided that she satisfies the Junior age limit. Family Team results will be calculated by adding the match percentiles attained by the two members. This Team Category is under evaluation and, unless extended, it will expire on 31 December 2017.

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 pednant le match, la Division continuera à être reconnue), selon les critères suivants:

1. Divisions:

Level I & II ..... 5 compétiteurs minimum par Division (Recommandé).

Level III ..... 10 compétiteurs minimum par Division (Imposé).

Level IV & V ..... 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 Level.....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

(f) Équipes régionales par famille
Les équipes familiales sont constituées de deux membres, l'un étant un Junior et l'autre un parent ou grand-parent du Junior. Nonobstant la règle 6.4.2.1, les deux membres de l'équipe peuvent concourir dans des divisions différenteset une femme enregistrée individuellement comme « Lady » peut participer comme Junior si elle satisfait à l'âge limite. Les résultats de l'équipe familiale seront calculés en additionnant les pourcentages obtenus par les deux membres. Cette catégorie d'équipe est en évaluation et, sauf prorogation, expirera le 31 décembre 2017.

APPENDIX A3: Shoot-Off Elimination Table

Top 16	Quarter Final	Semi-Final	Finals	Awards
(Single Elimination)			(Best 1 of 3)	
1	Winner	Winner A		
15				
9	Winner		Winner	
7				
5	Winner	Winner B		
13				CHAMPION & 2nd Place
11	Winner			
3				
4	Winner	Winner C		
12				
14	Winner		Winner	
6				
8	Winner	Winner D		
10				
16	Winner			
2				

Loser A/B	
	3nd Place
Loser C/D	

ANNEXE A3: Table d'élimination lors des barrages

Top 16	Quart de Final	Demi-Final	Finale	Récompenses
(Elimination simpke)			(Meilleur 1 sur 3)	

1	Vainqueur	Vainqueur A		
15				
9	Vainqueur		Vainqueur	
7				
5	Vainqueur	Vainqueur B		
13				CHAMPION & 2ème Place
11	Vainqueur			
3				
4	Vainqueur	Vainqueur C		
12				
14	Vainqueur		Vainqueur	
6				
8	Vainqueur	Vainqueur D		
10				
16	Vainqueur			
2				

Perdant A/B	
	3ème Place
Perdant C/D	

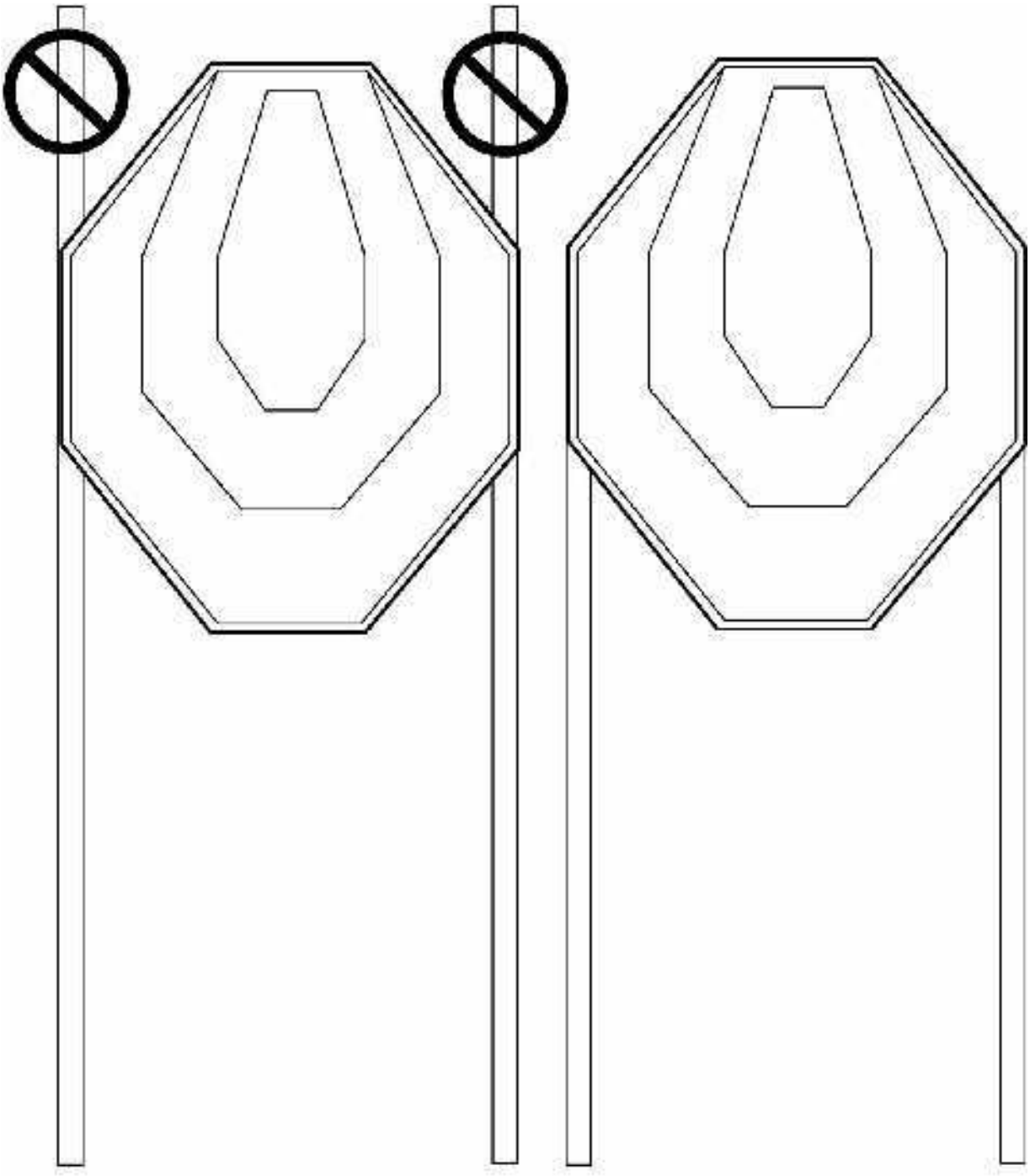
APPENDIX A4: Approved Stage Ratios

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

ANNEXE A4: Ratios de Stage Approuvés

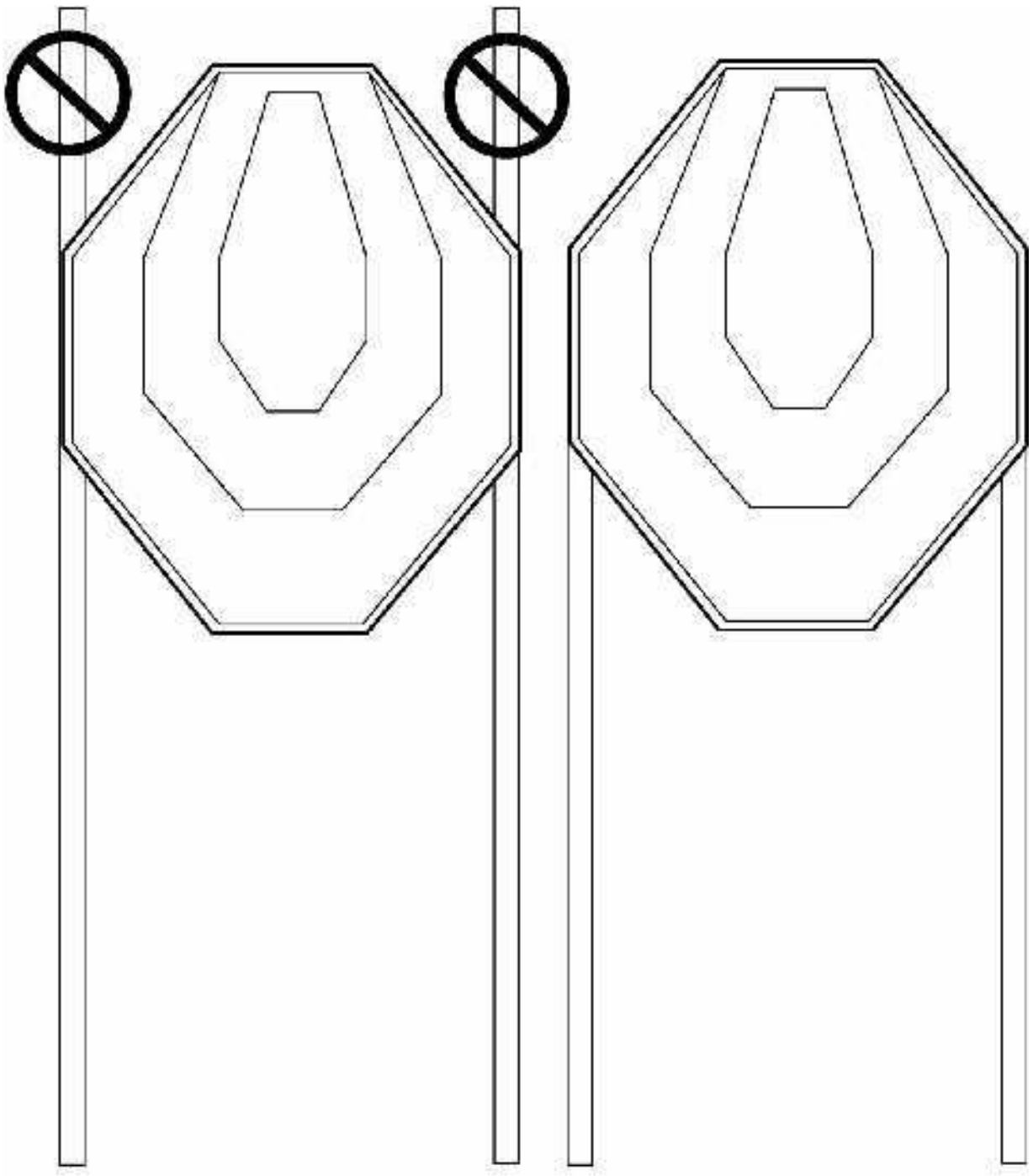
Stages	Short	Medium	Long
12	6	4	2
13	7	4	2
13	6	5	2
14	7	5	2
14	8	4	2
14	6	6	2
15	8	5	2
15	7	6	2
16	8	6	2
16	9	5	2
17	9	6	2
18	9	6	3
19	10	6	3
19	9	7	3
20	10	7	3
20	11	6	3
20	9	8	3
21	11	7	3
21	10	8	3
22	11	8	3
22	12	7	3
23	12	8	3
24	12	8	4
25	13	8	4
25	12	9	4
26	13	9	4
26	14	8	4
26	12	10	4
27	14	9	4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

APPENDIX B1: Target Presentation



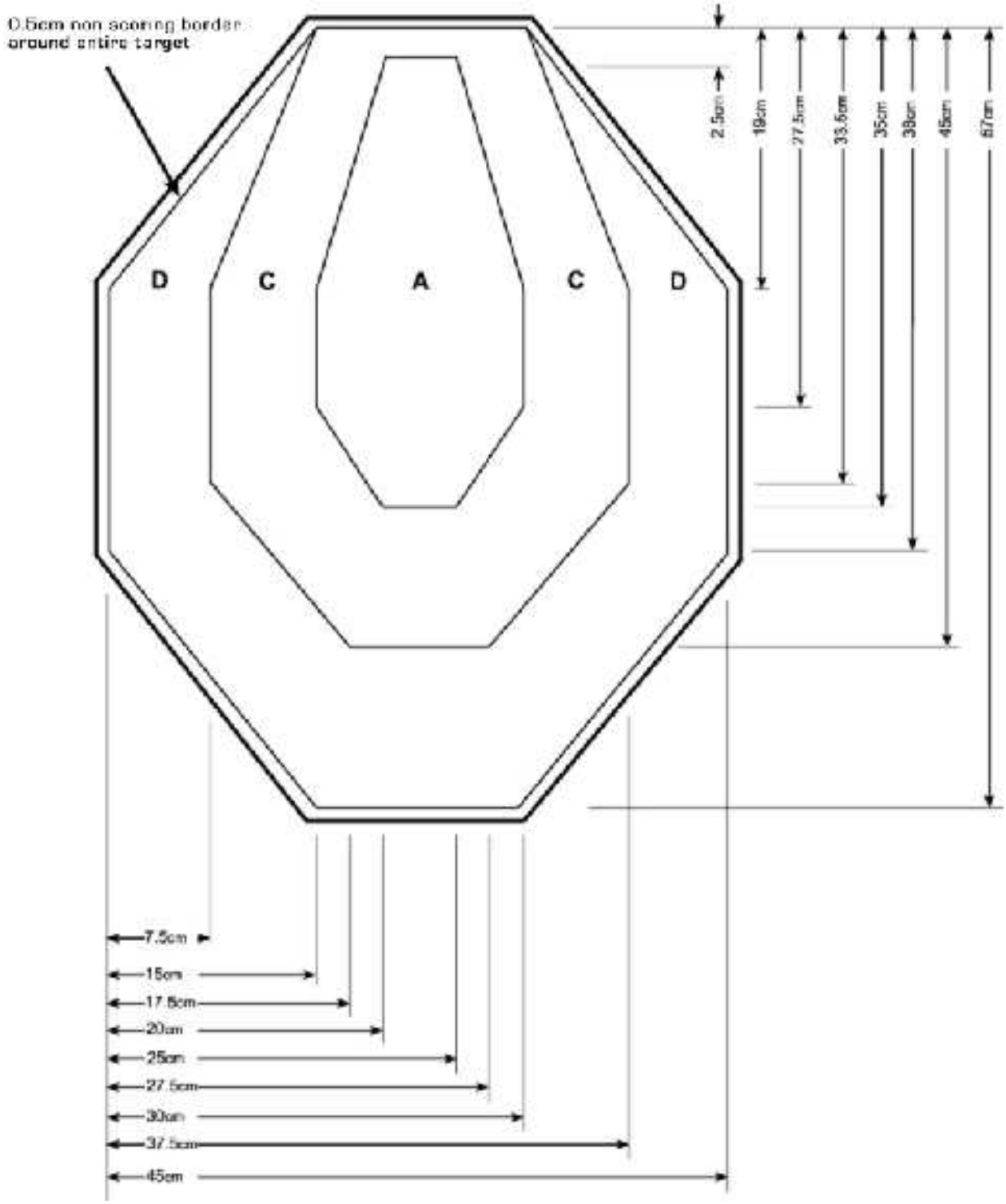
Cutting the tops off the sticks provides an improved visual appearance.

ANNEXE B1: Présentation de cible



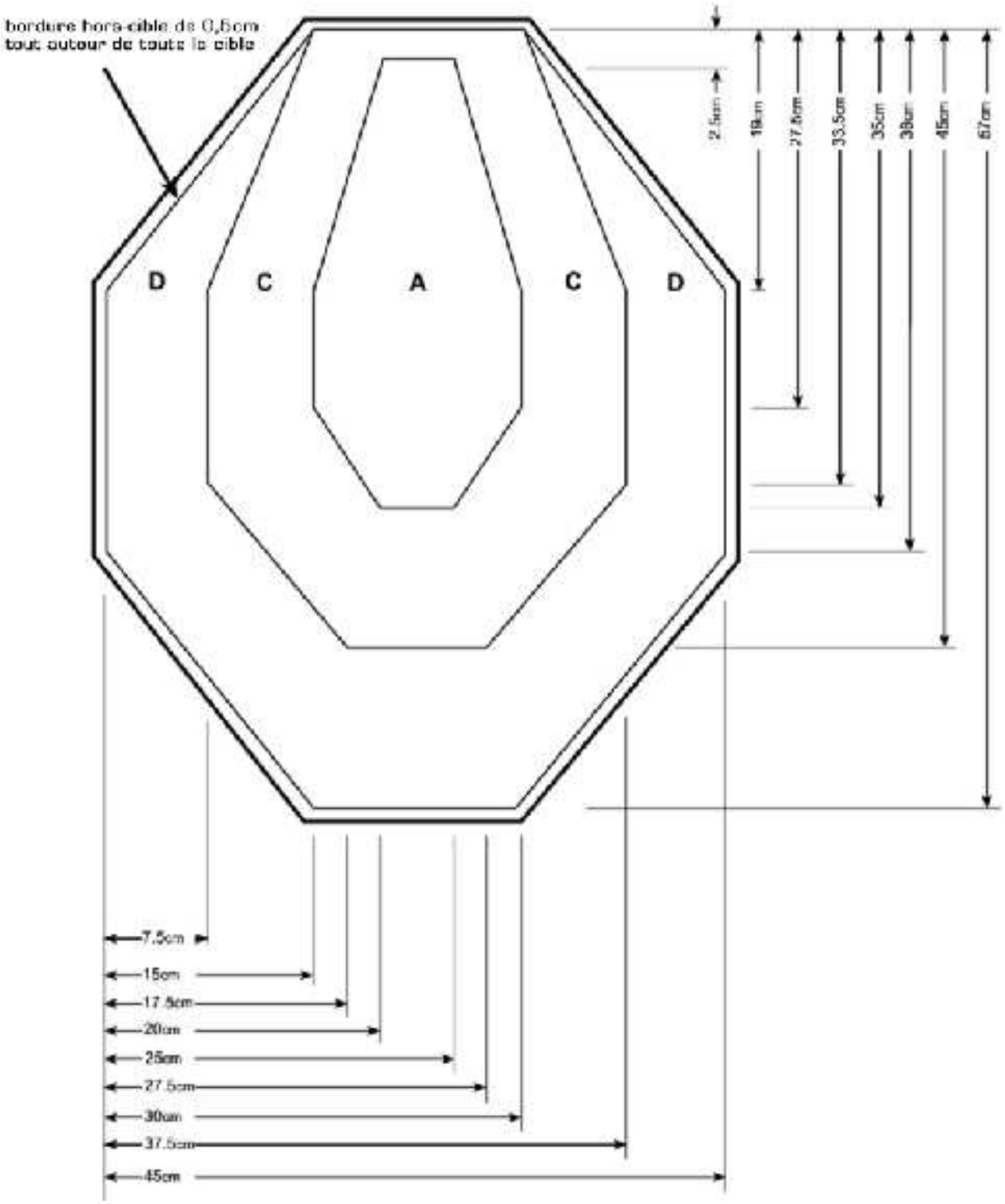
La découpe du haut des tasseaux donne une meilleure apparence visuelle.

APPENDIX B2: IPSC Target



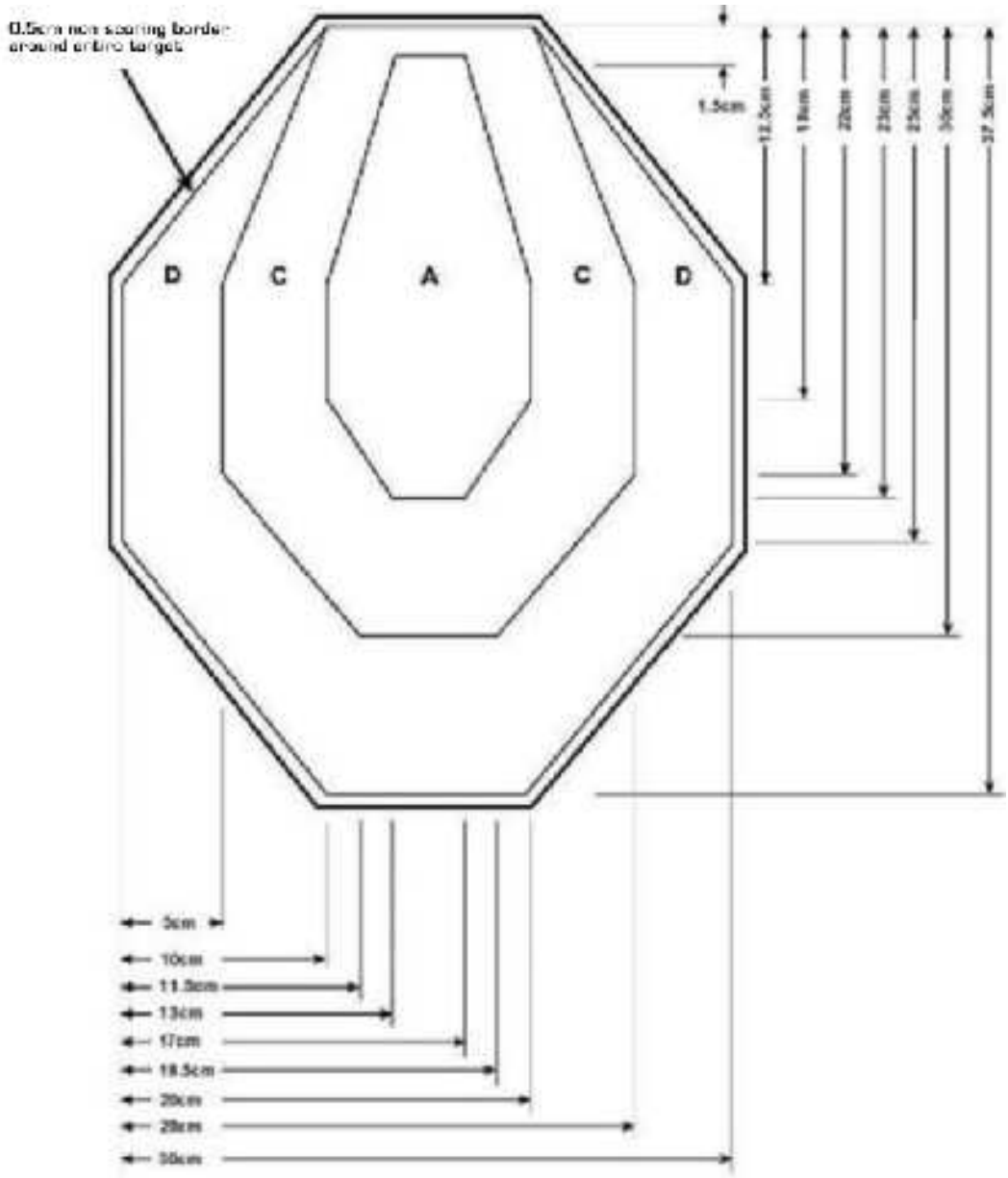
Scoring		
Major	**Zone**	**Minor**
5	**A**	5
4	**C**	3
2	**D**	1

ANNEXE B2: Cible IPSC



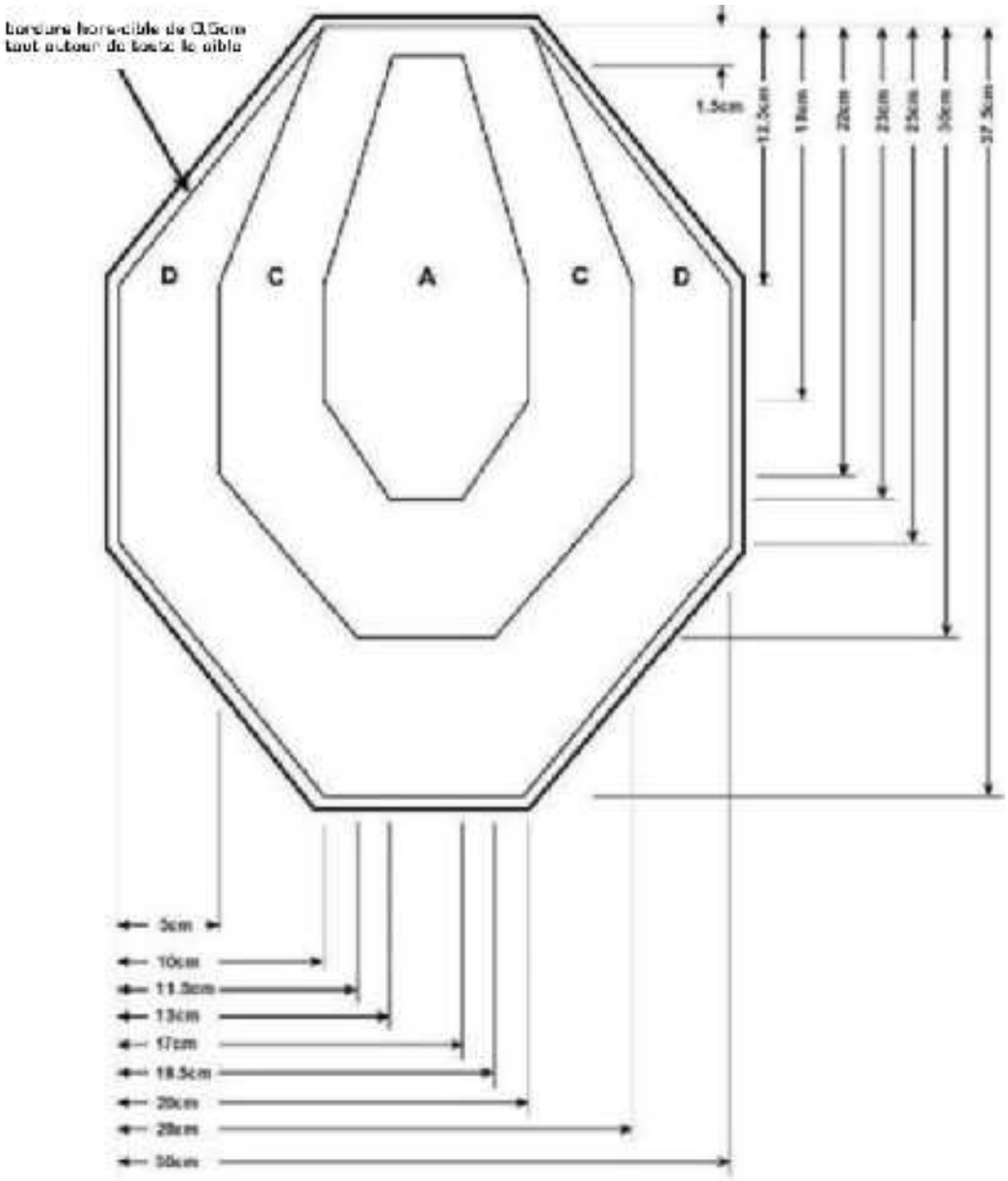
Points		
Majeur	**Zone**	**Mineur**
5	**A**	5
4	**C**	3
2	**D**	1

APPENDIX B3: IPSC Mini Target



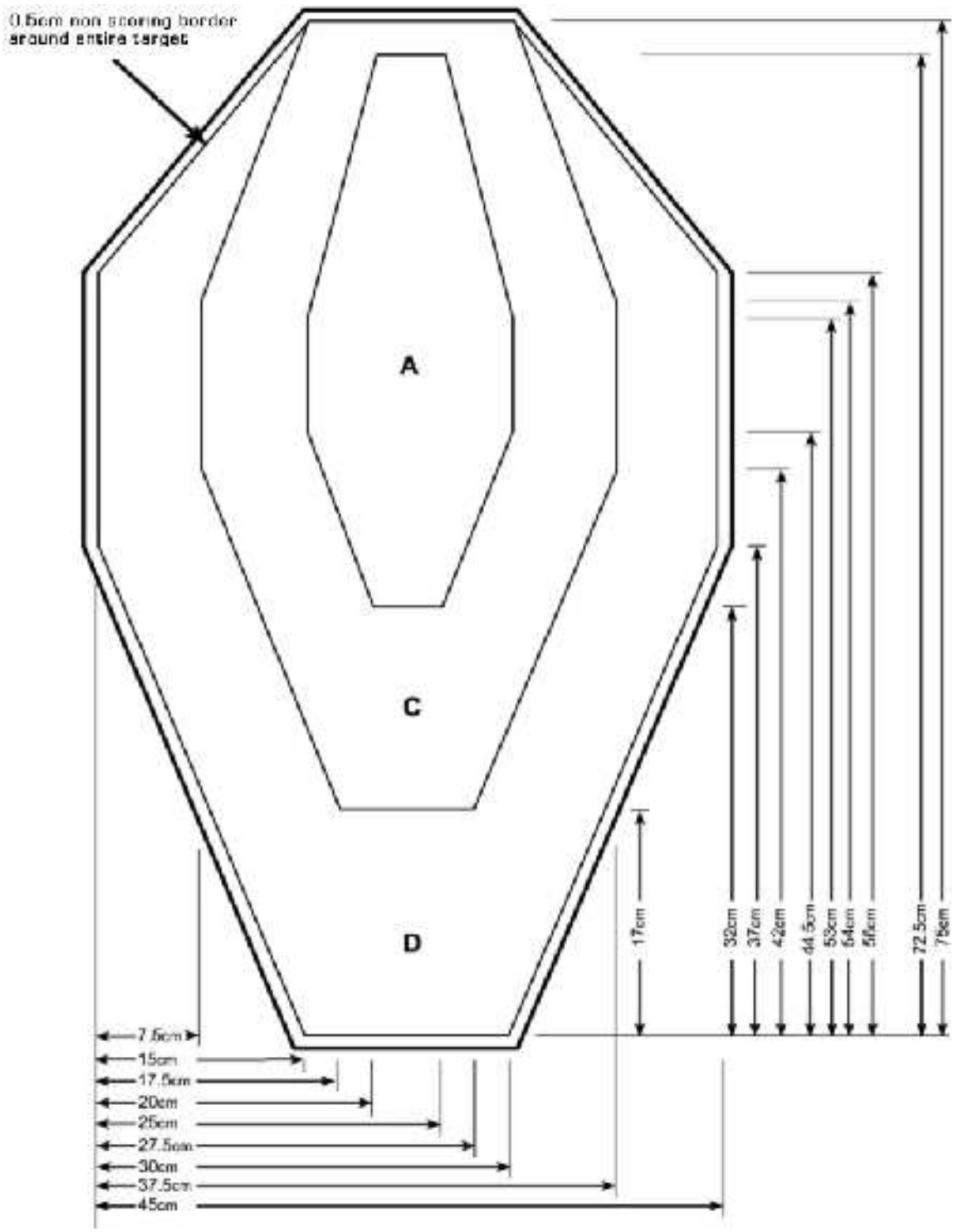
Scoring		
Major	**Zone**	**Minor**
5	**A**	5
4	**C**	3
2	**D**	1

ANNEXE B3: Mini Cible IPSC



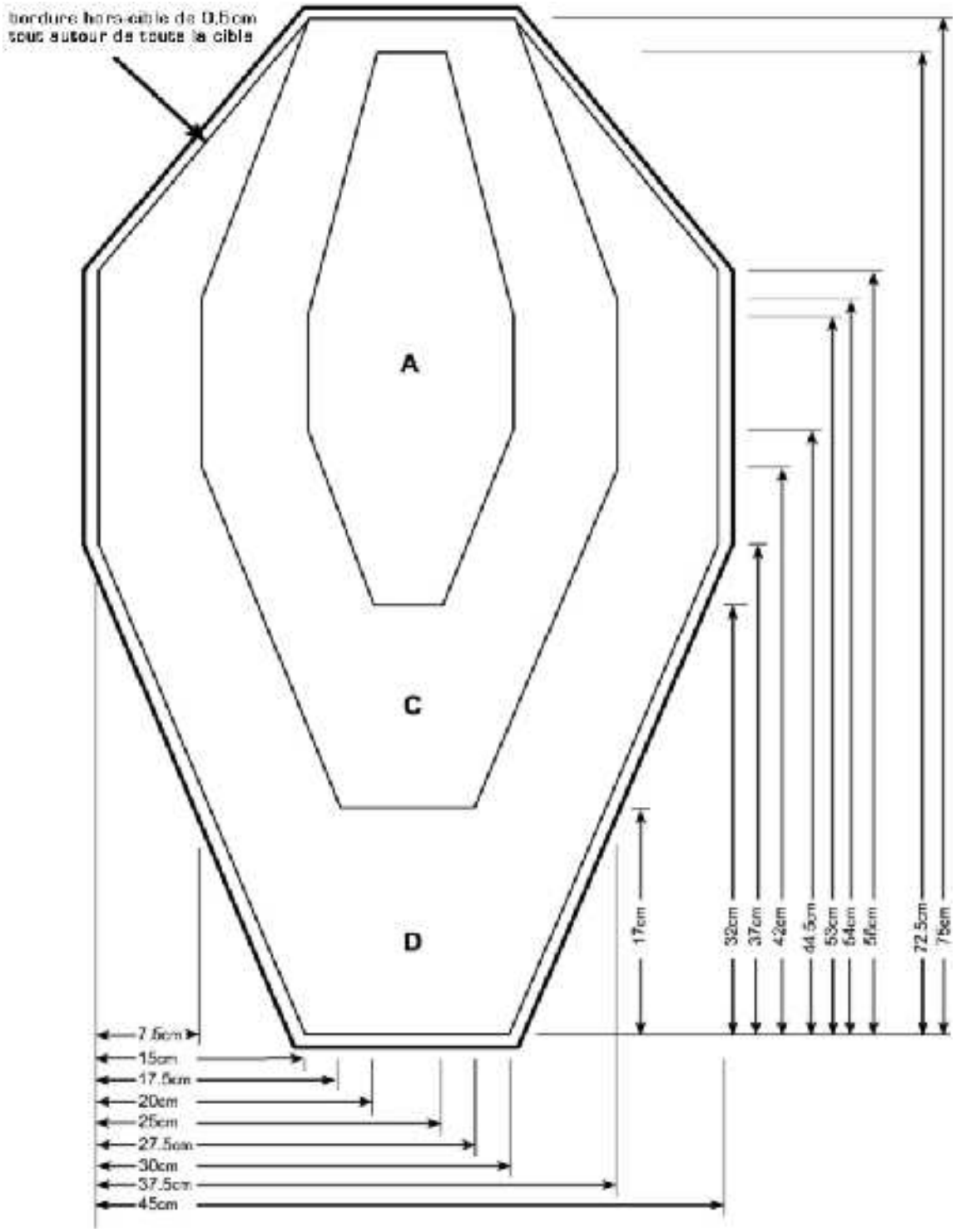
Scoring		
Major	**Zone**	**Minor**
5	**A**	5
4	**C**	3
2	**D**	1

APPENDIX B4: IPSC Universal Target [R-S]



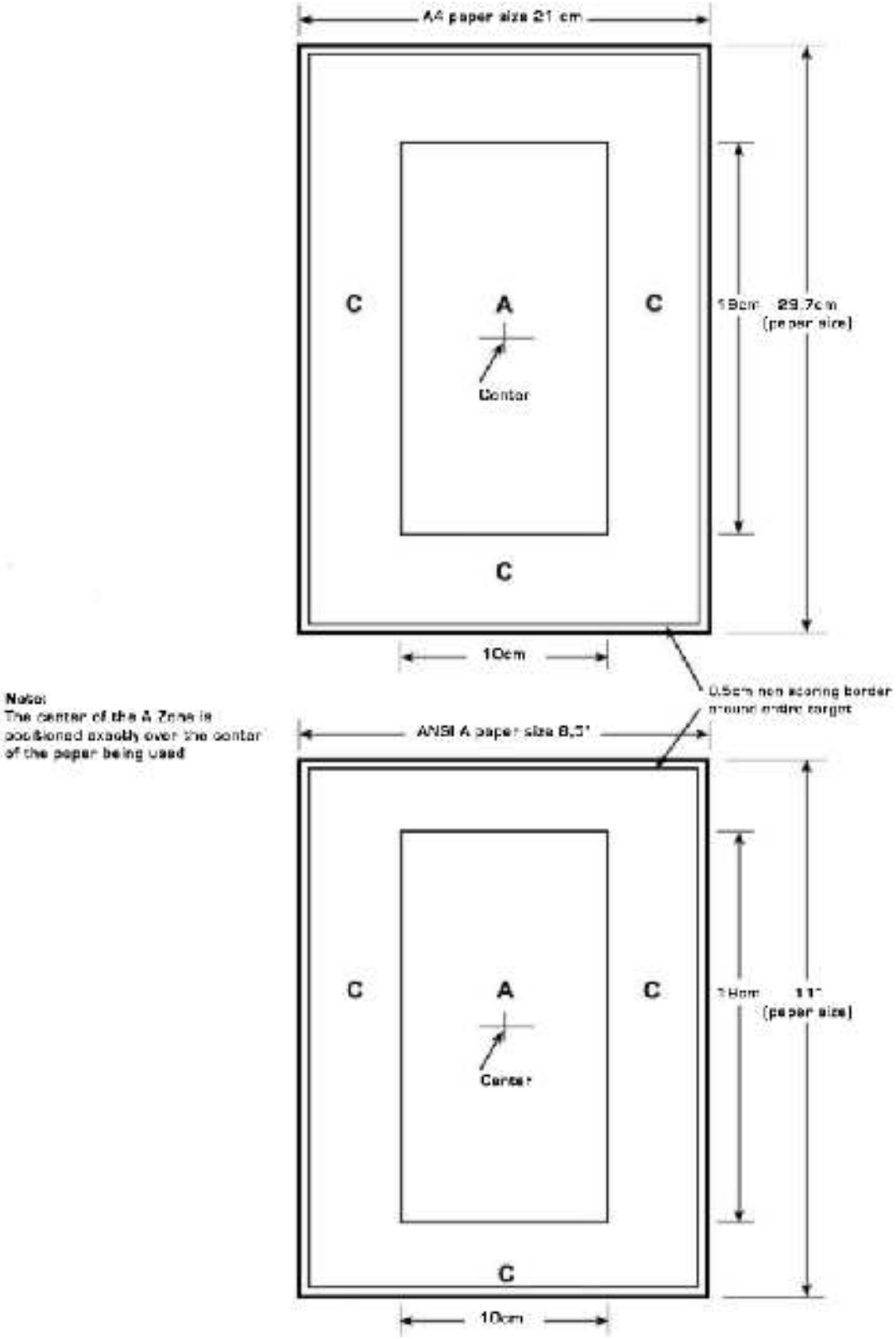
Scoring		
[R-S] Major	**Zone**	**[R] Minor**
5	**A**	5
4	**C**	3
2	**D**	1

ANNEXE B4: Cible Universelle IPSC [R-S]



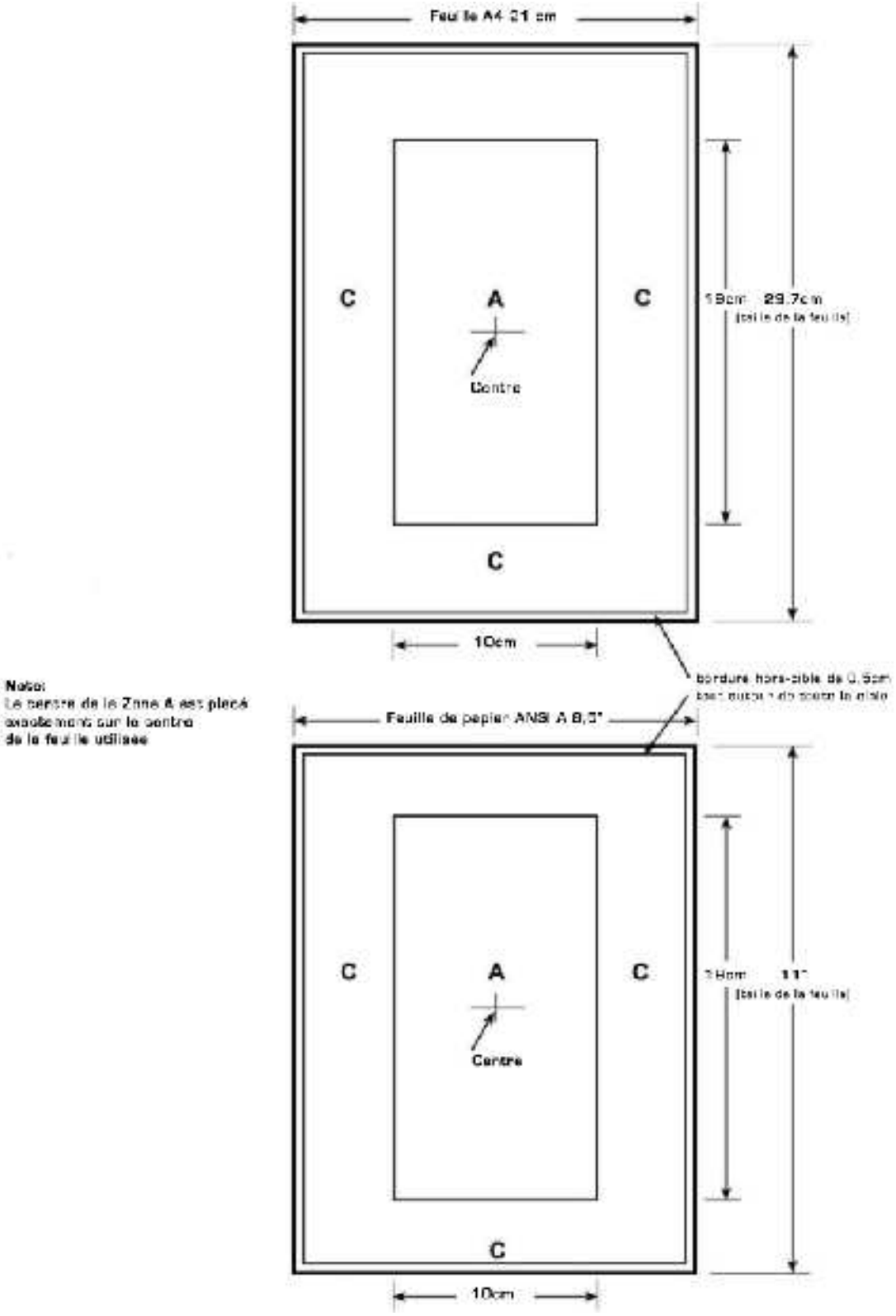
Points		
[R-S] Majeur	**Zone**	**[R] Mineur**
5	**A**	5
4	**C**	3
2	**D**	1

APPENDIX B5: IPSC A4/A Target [S]



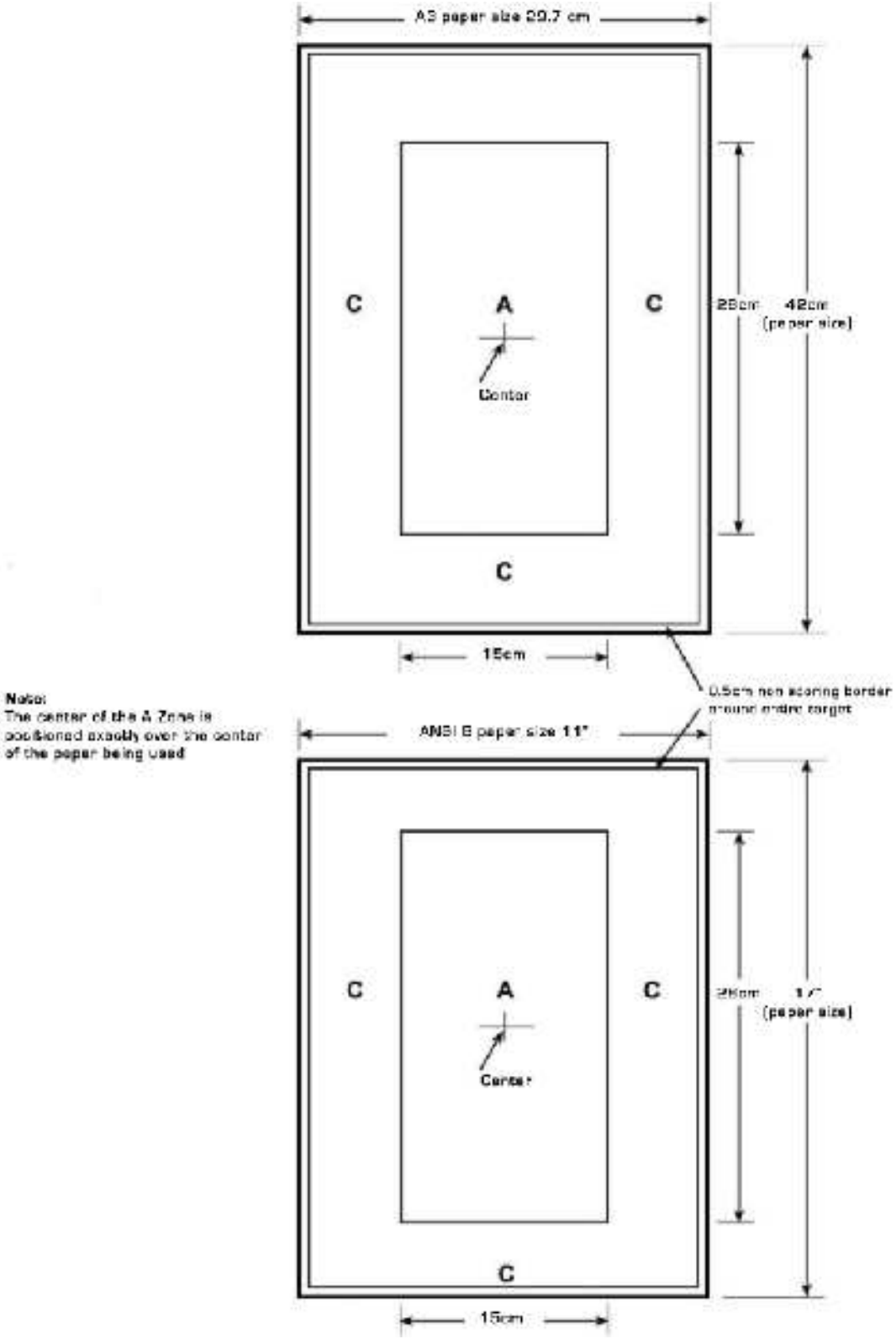
Scoring	
Major	**Zone**
5	**A**
4	**C**

ANNEXE B5: Cible IPSC A4/A [S]



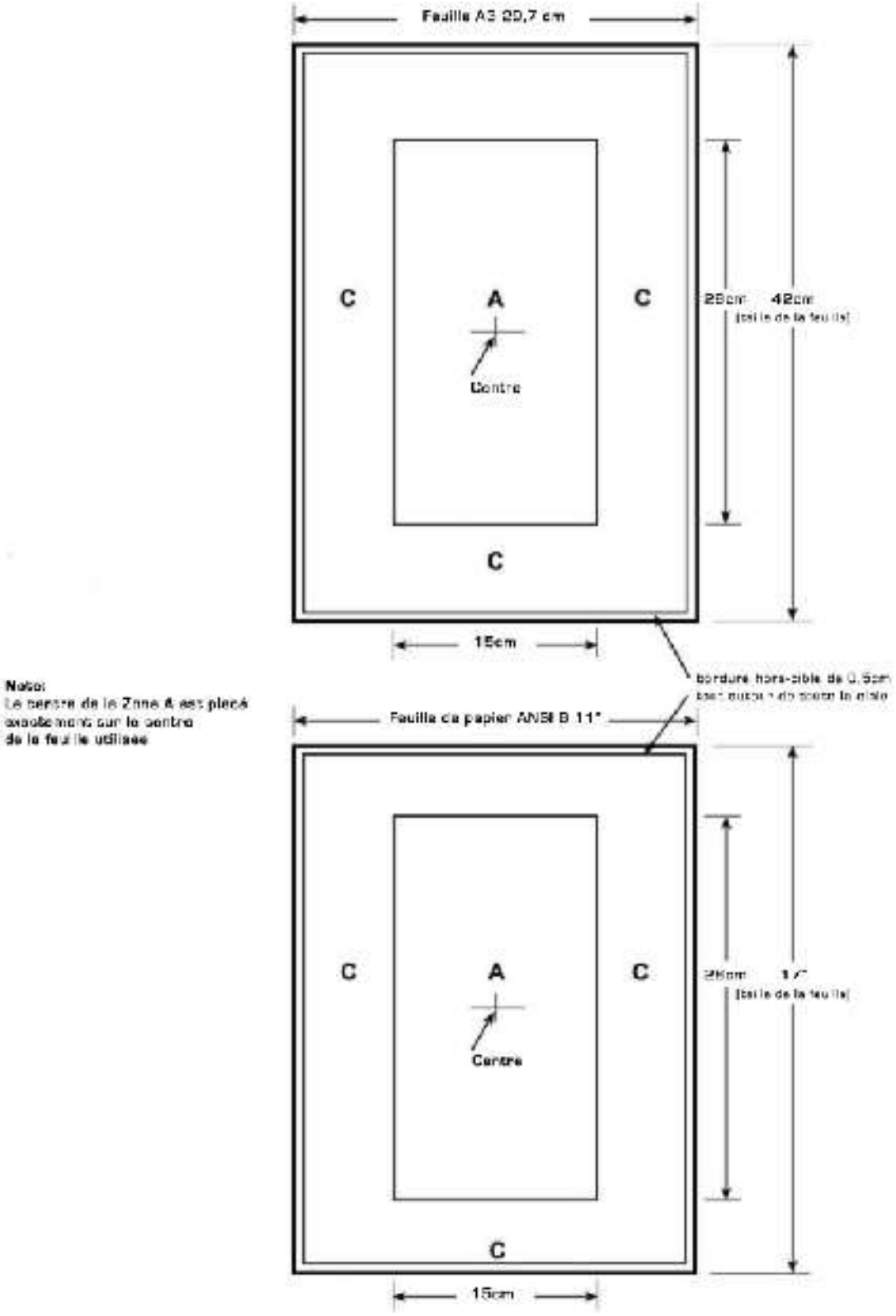
Points	
Majeur	**Zone**
5	**A**
4	**C**

APPENDIX B6: IPSC A3/B Target [S]



Scoring	
Major	**Zone**
5	**A**
4	**C**

ANNEXE B6: Cible IPSC A3/B [S]



Points	
Majeur	**Zone**
5	**A**
4	**C**

APPENDIX C1: Calibration of IPSC Poppers [H-R]

1. The Range Master must designate a specific supply of ammunition and one or more firearms to be used as official calibration tools by officials authorized by him to serve as calibration officers.

2. [H] Prior to commencement of a match, the power factor of the calibration ammunition must be measured using the procedure specified in Rule 5.6.3.3, except that only 4 rounds for each calibration firearm are required. The calibration ammunition, when tested through each designated firearm, must achieve a power factor of between 120 to 125 to qualify.

   [R] Prior to commencement of a match, the calibration ammunition must be chronographed using the procedure specified in Rule 5.6.3. The calibration ammunition, when tested through each designated firearm, must achieve a 150 power factor (variance +/- 5%) to qualify.

3. Once the supply of ammunition and the designated firearms have been tested and approved by the Range Master, they are not subject to challenge by competitors.

4. The Range Master must arrange for each popper to be calibrated prior to commencement of a match, and whenever required during a match.

5. For initial calibration, each popper must be set to fall when hit within the calibration zone with a single shot fired from a designated firearm using the calibration ammunition. The shot must be fired from the shooting location in the course of fire furthest from where at least part of the calibration zone of the popper being calibrated is visible to competitors. Calibration zones are indicated in the diagrams in the following pages.

6. If, during a course of fire, a popper does not fall when hit, a competitor has three alternatives:

   (a) The popper is shot again until it falls. In this case, no further action is required and the course of fire is scored "as shot".

   (b) The popper is left standing but the competitor does not challenge the calibration. In this case, no further action is required and the course of fire is scored "as shot", with the subject popper scored as a miss.

   (c) The popper is left standing and the competitor challenges the calibration. In this case, the popper and the surrounding area on which it stands must not be touched or interfered with by any person. If a Match Official violates this rule, the competitor must reshoot the course of fire. If the competitor or any other person violates this rule, the popper will be scored as a miss and the rest of the course of fire will be scored "as shot".

   (d) If the popper falls for any other reason (e.g. wind action), before it can be calibrated, a reshoot must be ordered.

7. In the absence of any interference, a calibration officer must conduct a calibration test of the subject popper (when required under 6(c) above), from as near as possible to the point from where the competitor shot the popper, when the following will apply:

   (a) If the first shot fired by the calibration officer hits the calibration zone or below and the popper falls, the popper is deemed to be properly calibrated, and it will be scored as a miss.

   (b) If the first shot fired by the calibration officer hits the calibration zone or below and the popper does not fall, the popper is deemed to have failed and the competitor must be ordered to reshoot the course of fire, once the popper has been recalibrated.

   (c) If the first shot fired by the calibration officer misses the popper altogether, another shot must be fired until one of 7(a) or 7(b) occurs.

8. Note that authorized metal plates are not subject to calibration or challenge (see Rule 4.3.3.2).

ANNEXE C1: Étalonnage des Poppers IPSC [H-R]

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. [H] 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.

   [R] Préalablement au commencement du match, la munition de calibrage doit être mesurée selon la procédure spécifiée à la Règle 5.6.3. La munition de calibrage, testée avec chaque arme à feu désignée, doit obtenir un facteur de puissance de 150 (variation +/- 5%) 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 acction 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).

APPENDIX C1: Target Calibration and Testing [S]

1. The Range Master must designate a specific supply of ammunition and one or more shotguns to be used as official calibration tools by officials authorized by him to serve as testing officers.

2. The manufacturer's data for the test ammunition will be assumed to be accurate and will not be subject to any protest.

3. Once the supply of ammunition and the designated shotgun have been approved by the Range Master, they are not subject to challenge by competitors.

4. The Range Master must make arrangements prior to the commencement of a match so as to be satisfied that all metal targets will fall, and frangible targets will break, when properly hit and he will determine which of these targets he considers necessary to be tested. Testing is only likely to be necessary on longer distance targets or for targets that are in the close proximity to no-shoots. In the former case to ascertain that they will fall, or break, when properly hit and in the latter to confirm that it is indeed possible to successfully shoot the scoring target without incurring a penalty because of the pattern spread of the shot (birdshot and buckshot ammunition).

5. The Range Master must make arrangements prior to the commencement of a match so as to be satisfied that any paper targets or frangible targets in close proximity to any no-shoot can be successfully shot when required without incurring a penalty because of the pattern spread of the shot. He will determine which of these targets he considers necessary to be tested.

6. Unobstructed metal targets must be set to fall when adequately hit within the calibration zone from a designated shotgun using the calibration ammunition. Calibration zones for poppers are indicated in the diagrams in the following pages. The calibration or test zone for other unobstructed metal targets is the centre of the target. The testing officers, in consultation with the Range Master if considered necessary, will determine whether each test shot results in an adequate hit and is subject to the following points:

   (a) It may be that not all of the shot pattern hits the target but the centre of the pattern should approximately strike the centre of the zones described above.

   (b) If the target does not fall when properly hit, it must be re-calibrated/re-tested, if necessary the target must be moved until a successful test is accomplished.

   (c) All testing, including testing as provided for in 8(c) below, is to be conducted from the closest and easiest point (directly up range) from where a competitor could engage the target.

7. Prior to the commencement of a match for any target that is in close proximity to no-shoots a test shot should be fired to determine that the target can be successfully shot for score without incurring penalty. If, in the opinion of the testing official, a failed attempt was as a result of poor marksmanship or insufficient allowance for the spread of shot then 2 additional shots must be fired, both of which must be successful else the target, or the no- shoot must be moved until a successful test is accomplished.

8. If, during a course of fire, a metal target does not fall when hit, a competitor has three alternatives:

   (a) The target is shot again until it falls. In this case, no further action is required and the course of fire is scored "as shot".

   (b) The target is left standing but the competitor does not request the target to be tested. In this case, no further action is required and the course of fire is scored "as shot", with the subject target scored as a miss.

   (c) The target is left standing and the competitor requests the target to be tested. In this case, the target and the surrounding area on which it stands must not be touched or interfered with by any person. If a Match Official violates this rule, the competitor must re-shoot the course of fire. If the competitor or any other person violates this rule, the target will be scored as a miss and the rest of the course of fire will be scored "as shot". A competitor is permitted a maximum of 3 requests for testing during a match of up to (and including) 15 stages and to a maximum of 4 requests for testing during a match of over 15 stages.

   (d) If the popper falls for any other reason (e.g. wind action), before it can be calibrated, a reshoot must be ordered.

ANNEXE C1: Étalonnage des Cibles et Test [S]

1. Le Range Master doit désigner une dotation spécifique de munitions et un ou plusieurs Shotgun pour servir d'outils de calibrage par les Officiels qu'il désigne en qualité de responsables du calibrage.

2. Les données des fabricants concernant les munitions de test seront reconnues comme valides et ne seront sujettes à aucune protestation.

3. Après que la dotation de munitions et le Shotgun de test ont été approuvés par le Range Master, ils ne sont sujets à aucune contestation de la part des compétiteurs.

4. Le Range Master doit prendre toutes les dispositions nécessaires préalablement au commencement du match pour s'assurer que toutes les cibles métalliques tomberont, et que les cibles frangibles casseront, lorsque atteintes correctement et il détermine lesquelles de ces cibles il estime nécessaire de tester. Le test n'est nécessaire que sur les distances les plus longues ou pour les cibles qui sont au plus près de No- shoots. Dans le premier cas pour s'assurer qu'elles tomberont, ou casseront, lorsque touchées correctement et dans le second pour confirmer qu'il est à tout le moins possible d'atteindre avec succès les cibles comptant pour le score sans encourir de pénalités à cause de l'étendue de la gerbe de tir (munition à grenailles ou chevrotine).

5. Le Range Master doit prendre toutes les dispositions préalablement au match pour s'assurer que toute cible cartonnée ou frangible au voisinage immédiat de toute No-shoot peut être atteinte avec succès lorsque requis sans encourir de pénalité du fait de l'étendue de la gerbe de tir. Il détermine lesquelles parmi ces cibles il estime nécessaires de tester.

6. Les cibles métalliques dégagées doivent être réglées pour tomber lorsque touchées correctement dans la zone de calibrage au moyen du Shotgun désigné en utilisant les munitions de dotation de calibrage. Les zones de calibrage pour les poppers sont indiquées dans les figuratifs des pages suivantes. La zone de calibrage ou de test pour les autres cibles métalliques dégagées est le centre de la cible. Le responsable de calibrage, après avis du Range Master s'il l'estime nécessaire, et soumis aux points suivants, détermine quand chaque résultat de tir de test est concluant:

   (a) Il se peut que toute la gerbe ne touche pas la cible mais son centre doit approximativement atteindre le centre de la (des) zone(s) décrite(s) ci-dessus.

   (b) Si la cible ne tombe pas lorsque correctement touchée, elle doit être re-calibrée/re-testée, si nécessaire la cible doit être déplacée jusqu'à ce qu'un test réussi soit obtenu.

   (c) Tous les tests, inclus ceux réalisés dans le cas 8c) ci-dessous, doivent être conduits du point le plus proche et le plus aisé (directement depuis l'entrée du stand) d'où un compétiteur pourrait tirer la cible.

7. Préalablement au commencement du match, pour toute cible au voisinage immédiat de No-shoots, un tir de test devrait être fait pour déterminer que la cible peut être tirée avec succès pour le score sans encourir de pénalité. Si, selon l'opinion du responsable de calibrage, une tentative échouée était le résultat d'une moindre habileté au tir ou d'une faible tolérance pour la gerbe de tir alors 2 tirs supplémentaires doivent être effectués, les deux devant être réussis sur la cible, sinon la No-shoot doit être déplacée jusqu'à ce qu'un test réussi soit réalisé.

8. Si, pendant un parcours de tir, une cible métallique ne tombe pas lorsque touchée, un compétiteur a trois alternatives:

   (a) La cible est tirée à nouveau jusqu'à ce qu'elle chute. Dans ce cas, aucune action supplémentaire n'est requise et le parcours de tir est comptabilisé « comme tiré ».

   (b) La cible est laissée debout mais le compétiteur ne demande pas à ce qu'elle soit testée. Dans ce cas, aucune action supplémentaire n'est requise et le parcours de tir est comptabilisé « comme tiré », la cible en question étant comptabilisée comme une Miss.

   (c) La cible est laissée debout et le compétiteur demande à ce qu'elle soit testée. Dans ce cas, la cible et l'aire d'installation attenante ne doivent pas être touchées ou subir d'interférence de quiconque. Si un officiel du match viole cette règle, le compétiteur doit tirer à nouveau le parcours de tir. Si le compétiteur ou toute autre personne viole cette règle, la cible sera comptabilisée comme une Miss et le reste du parcours de tir sera comptabilisé « comme tiré ». Un compétiteur est autorisé à demander au maximum 3 tests durant un match de 15 stages (inclus) au plus et au maximum 4 tests pour un match de plus de 15 Stages.

   (d) Si le popper tombe pour toute raison extérieure (par exemple l'action du vent), avant qu'il ait pu être calibré, un Reshoot doit être ordonné.

9. When testing is requested under 8(c) above, the testing officer will visually inspect the target for obstructions that may have prevented proper operation. Then, if no obstruction is found the following will apply:

(a) If the first shot fired by the testing officer hits the calibration zone of a metal target, or below, and the target falls, the target is deemed to be properly calibrated, and it will be scored as a miss.

(b) If the first shot fired by the testing officer adequately hits the calibration zone of a metal target (see also (d) below) and the target does not fall, the target is deemed to have failed, and the competitor must be ordered to re-shoot the course of fire, once the target has been recalibrated.

(c) If the first shot fired by the testing officer adequately hits below the calibration zone of a metal target and the target does not fall, the calibration test is deemed to have failed, and the competitor must be ordered to re-shoot the course of fire.

(d) For targets in close proximity to no-shoots and where it is not possible to centre the pattern of the shot without incurring a penalty, the testing officer will determine whether the test shot resulted in an adequate hit. The testing officer's decision cannot be protested.

(e) If the first shot fired by the testing officer misses the target altogether, another shot must be fired until either 9(a), 9(b), 9(c) or 9(d) occurs.

Test Gun Specification:

Caliber: 12 gauge.
Maximum barrel length – 66 cm. True cylinder or open choked barrel. Any action type.

Test Cartridge Specification:

All ammunition used in a match is required to conform to a minimum PF of 480 and it is the competitor's responsibility to choose appropriate cartridges. However, for calibration and testing purposes the cartridge specifications below will apply.

In the absence of there being a readily available supply of cartridges that conform to the test specifications then hand loaded cartridges that meet the required specifications should be used. In exceptional circumstances other factory produced cartridges closest to the required specifications may be used but must be clearly stated on all match literature in accordance with Rule 5.8.3.

For Birdshot Courses of Fire

Diameter of shot to be between 2.54 mm (0.10 inch) – 2.28 mm (0.09 inch). Maximum total weight of shot (pellets): 28.3 grams (1 ounce).
The manufacturer's stated velocity is to be less than 1300 fps. (This equates to a maximum PF of 568).
See Rule 5.8.3.

For Buckshot Courses of Fire Buckshot:
OO or local equivalent. Max of 9 pellets per cartridge.
Manufacturers stated velocity to be between 1350 – 1120 fps (lower velocities in the permitted range are preferred for testing). (This equates to a PF of 584 – 484 with 28 gram loads).

For Slug Courses of Fire

Max weight of slug 28.3 grams (1 ounce).
Maximum power factor to be less than 590 as calculated from manufacturer's stated data. (A PF of around 520 or less is preferred).

9. Lorsqu'un test est requis sous l'égide du point 8c) ci-dessus, le responsable du test inspecte visuellement la cible pour identifier toute obstruction ayant pu entraver son bon fonctionnement. Dès lors, si aucune obstruction n'est trouvée, les points suivants s'appliquent:

(a) si le premier coup tiré par le responsable du test atteint la zone de calibration d'une cible métallique, ou en dessous, et que la cible tombe, celle-ci est réputée correctement calibrée et est comptabilisée comme Miss.

(b) si le premier coup tiré par le responsable du test atteint correctement la zone de calibration d'une cible métallique (voir également (d) ci-dessous) et que celle-ci ne tombe pas, elle est déclarée défaillante et le compétiteur doit se voir ordonné de tirer à nouveau le parcours de tir, une fois la cible recalibrée.

(c) si le premier coup tiré par le responsable du test atteint correctement sous la zone de calibration d'une cible métallique et que celle-ci ne tombe pas, le test de calibrage est déclaré défaillant et le tireur doit se voir ordonné de tirer à nouveau le parcours de tir.

(d) Pour les cibles à proximité immédiate de No-shoots et sur lesquelles il est impossible de centrer la gerbe de tir sans encourir de pénalité, le responsable du test déterminera si le tir de calibrage a réalisé un impact correct. La décision du responsable de test ne peut être contestée.

(e) Si le premier coup tiré par le responsable du test manque la cible, un autre coup doit être tiré jusqu'à ce que 9(a), 9(b), 9(c) ou 9(d) survienne.

Spécification de l'arme de test:
Calibrer: 12
Longueur maximum du canon : 66cms
Canon cylindrique ou à choke ouvert
Tout type de culasse

Spécifications des cartouches de test :
Toute munition utilisée dans un match doit se conformer à un PF minimal de 480 et il est de la responsabilité du tireur de choisir des cartouches appropriées. Toutefois, pour le calibrage et les tests, les spécifications de cartouches ci-dessous s'appliqueront.

En l'absence de disponibilité d'un lot fabriqué de munitions de test conformes aux spécifications alors des munitions rechargées qui remplissent celles-ci devraient être utilisées. Exceptionnellement d'autres munitions manufacturées les plus proches possibles des spécifications peuvent être utilisées mais doivent être clairement signalées dans toute la documentation du match en accord avec la règle 5.8.3.

Pour les parcours de tir à la grenaille :
Le diamètre de l'impact doit être compris entre 2,54 mm (0,10 pouce) et 2,28 mm (0,09)
Poids total maximum de plombs : 28,3 grammes (1 once)
La vitesse déclarée par le fabricant doit être inférieure à 1300 fps
(Ceci équivaut à un PF maximum de 568)
Voir la Règle 5.8.3.

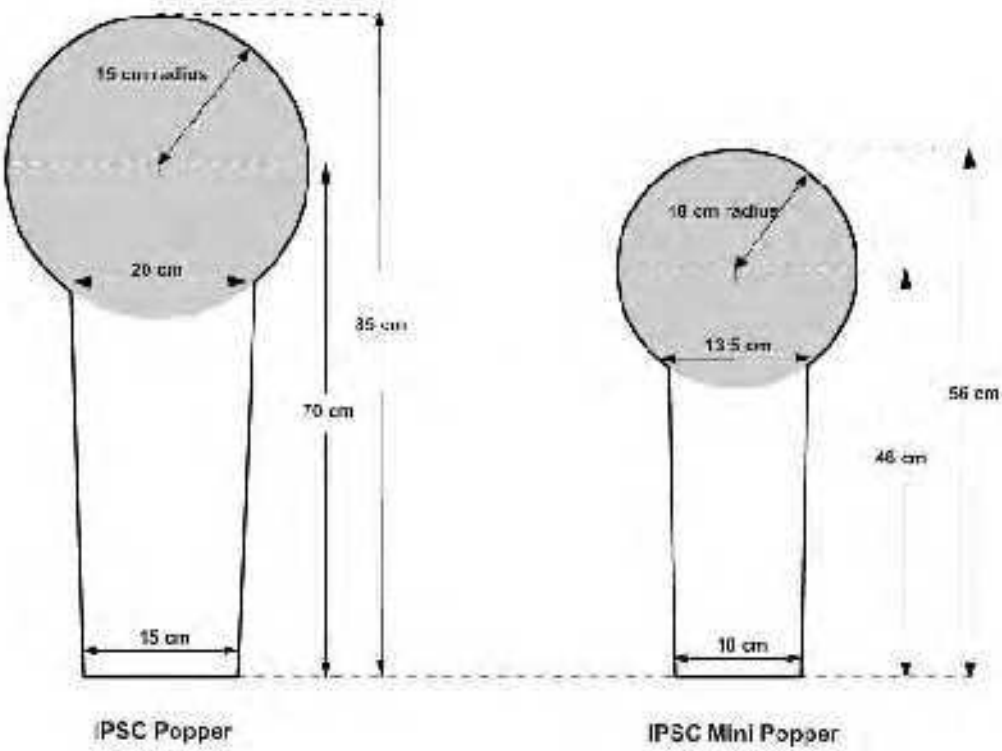
Pour les parcours de tir à la chevrotine :
Chevrotine : 00 ou équivalent local
9 plombs maximum par cartouche
La vitesse déclarée par le fabricant doit être comprise entre 1350 et 1120 fps (les vitesses les plus basses dans la fourchette autorisées sont préférées pour tester)
(Ceci équivaut à un PF de 584 à 484 avec un chargement de 28 grammes)

Pour les parcours de tir à la Slug :
Poids maximum de slug : 28,3 grammes (1 once)
Le facteur de puissance maximum doit être inférieur à 590 après calcul selon les données du fabricant (un PF d'environ 520 ou moins est préféré).

APPENDIX C2: IPSC Poppers

HANDGUN		RIFLE / SHOTGUN
5 points	**Scoring** **Minor / Major**	5 or 10 points (Rules 9.4.1.1 & 9.4.1.2)
Minus 10 points	**Penalty** **Miss / No-Shoot**	Minus 10 points

The calibration zone for each popper is indicated by the shaded area.



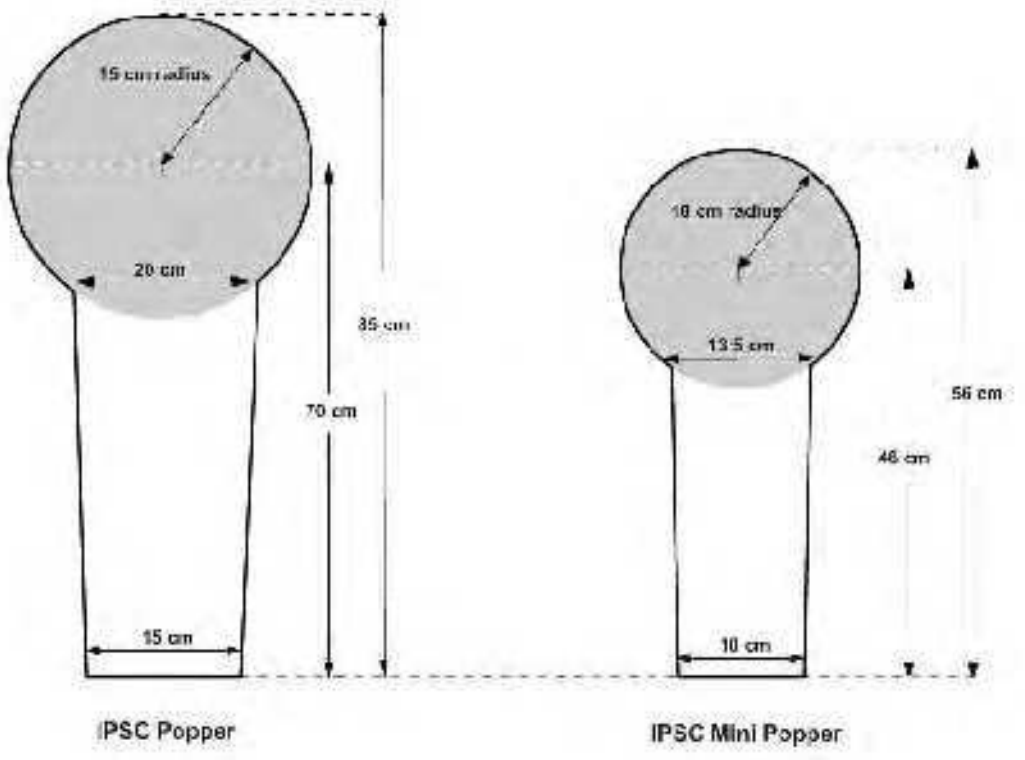
Tolerance +/- 0.5 cm

Metal targets and no-shoots which can accidentally turn edge-on or sideways when hit are expressly prohibited. Using them may result in the withdrawal of IPSC sanction (see Rule 4.3.1.1).

ANNEXE C2: Les Poppers IPSC

Handgun		Rifle / Shotgun
5 points	**Valeur** **Mineur / Majeur**	5 ou 10 points (Règles 9.4.1.1 & 9.4.1.2)
Moins 10 points	**Penalités** **Miss / No-Shoot**	Moins 10 points

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



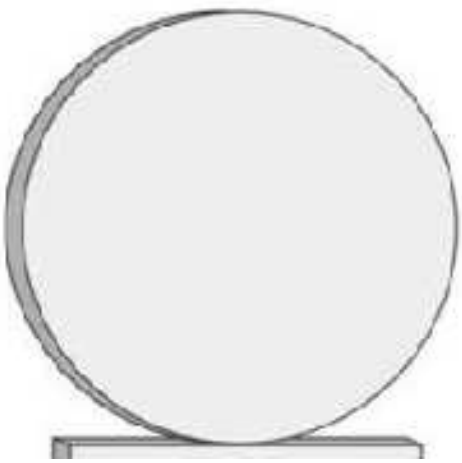
Tolérance +/- 0.5 cm

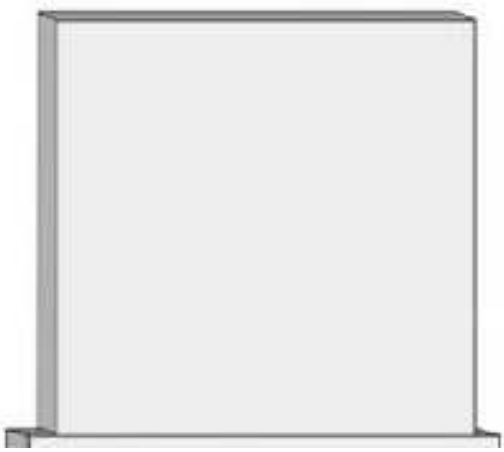
Les cibles et *No-shoot* métalliques qui peuvent tomber sur la tranche ou sur le côté lorsque touchées sont expressément interdites. Les utiliser peut résulter en un retrait de l'agrément IPSC (voir la Règle 4.3.1.1).

APPENDIX C3: IPSC Metal Plates

HANDGUN			RIFLE / SHOTGUN	
5 points		**Scoring** **Minor / Major**	5 or 10 points (Rules 9.4.1.1 & 9.4.1.2)	
Minus 10 points		**Penalty** **Miss / No-Shoot**	Minus 10 points	
Round	**Rectangular**	**Dimensions**	**Round**	**Rectangular**
20 cm Ø	15x15 cm	**Minimum**	15 cm Ø	15x15 cm
30 cm Ø	30x30 cm	**Maximum**	30 cm Ø	45x30 cm

RIFLE		
Target Distance	**Test Firing** (Rule 2.5.3)	
75 – 100 m	15 cm Ø	15x15 cm
101 – 200 m	20 cm Ø	20x20 cm
201 – 300 m	30 cm Ø	30x30 cm
Distances and sizes must be clearly indicated		



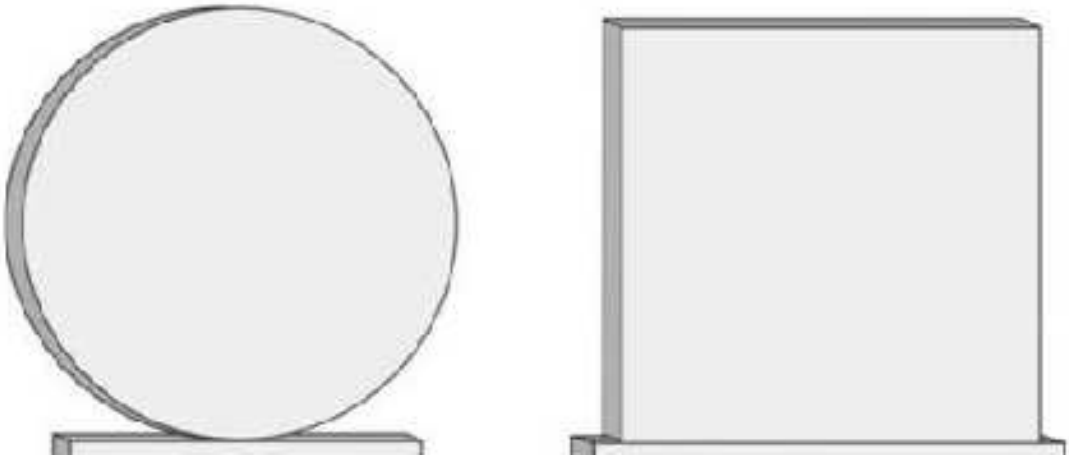


Important Construction Notes
Metal plates which can accidentally turn edge-on or sideways when hit are expressly prohibited. Using them may result in the withdrawal of IPSC sanction (see Rule 4.3.1.1). For Handgun matches plates should be mounted on hard cover or on metal stakes at least 1 m high.

APPENDIX C3: Gongs Métalliques IPSC

Handgun			Rifle / Shotgun	
5 points		**Valeur** **Minor / Major**	5 ou 10 points (Règles 9.4.1.1 & 9.4.1.2)	
Moins 10 points		**Penalités** **Miss / No-Shoot**	Moins 10 points	
Rond	**Rectangulaire**	**Dimensions**	**Rond**	**Rectangulaire**
20 cm Ø	15x15 cm	**Minimum**	15 cm Ø	15x15 cm
30 cm Ø	30x30 cm	**Maximum**	30 cm Ø	45x30 cm

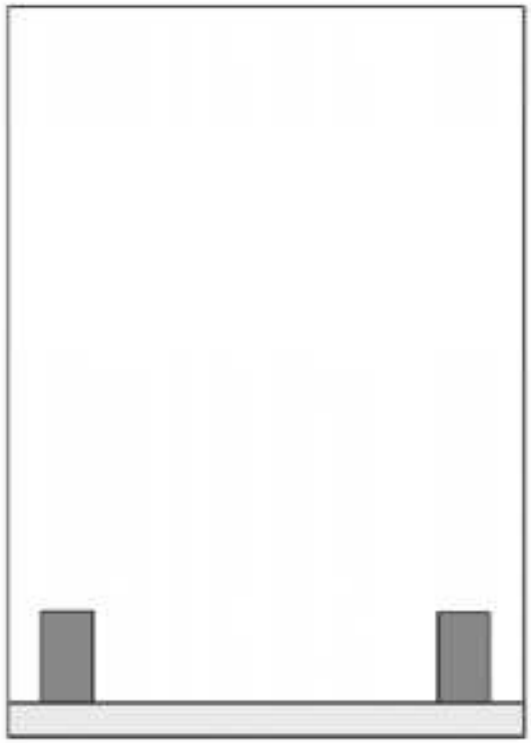
Rifle		
Distance de la cible	**Tir de Test** (Règle 2.5.3)	
75 – 100 m	15 cm Ø	15x15 cm
101 – 200 m	20 cm Ø	20x20 cm
201 – 300 m	30 cm Ø	30x30 cm
Distances et tailles doivent être clairement indiquées		



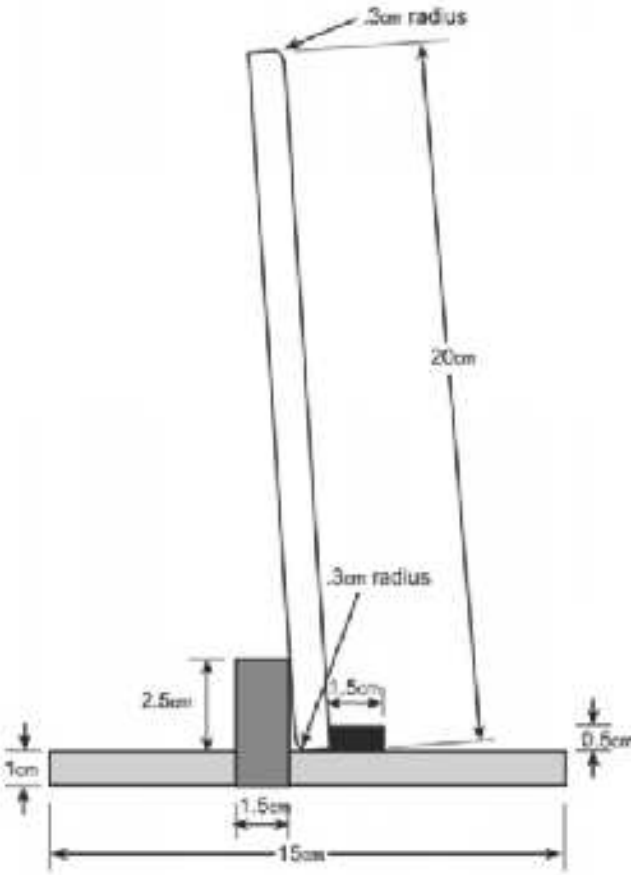
Notes Importantes de Construction
Les gongs métalliques qui peuvent tourner accidentellement sur la tranche ou de côté lorsque touchés sont expressément prohibée. Les utiliser peut conduire à un retrait de l'agrément de l'IPSC (voir la Règle 4.3.3.1). Pour les matches à l'arme de poing les gongs devraient être placés sur du Hard cover ou sur un support métallique à au moins 1 m de hauteur.

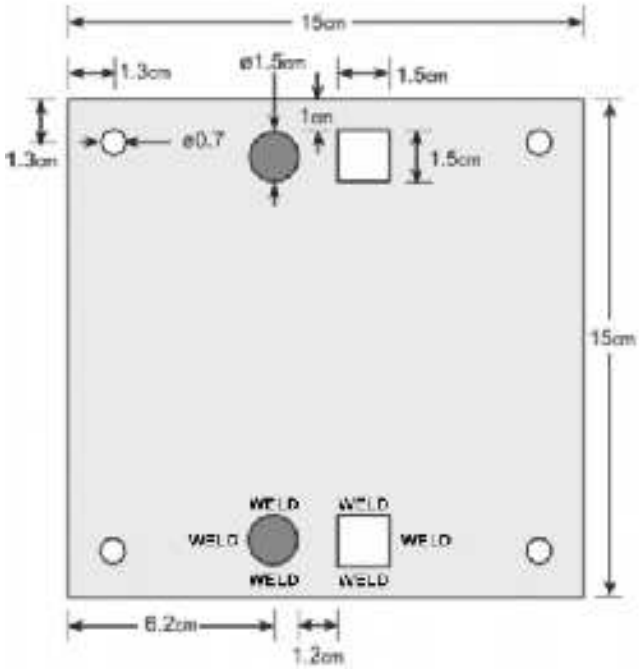
APPENDIX C3: IPSC Separating Metal Plates [R-S]

Target complete
Front elevation



Target complete
Side elevation





Target Base
(plan view)

Notes:

These targets offer precise and consistent resetting and are very reliable. They stand up to repeated shots.

The strike plates can be set on the bases vertically or horizontaly

Other sizes of strike plates will sit securely on these bases.

The bases can be nailed or bolted to timber or even to the ground (15cm nails) to secure in place.

The bases can be welded to stell or fixed to timber spikes to allow them to be set into the ground.

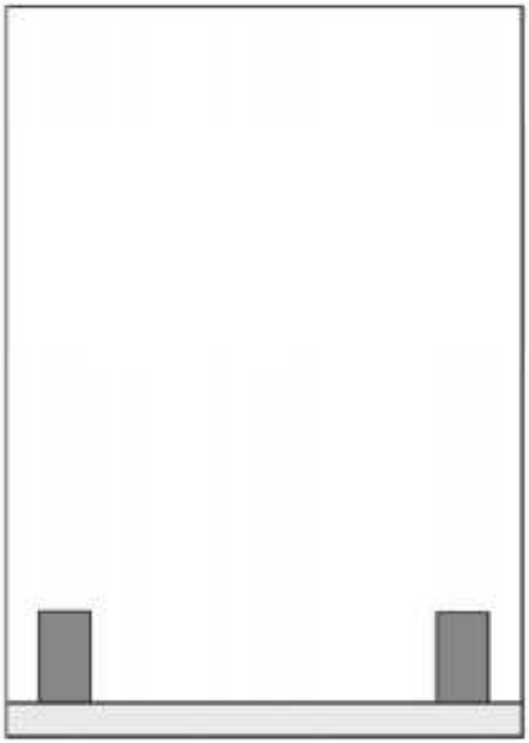
The target can be made from a thicker material but 1cm is recommended as the minimum. The heavier the plate the less distance it will travel when hit

If a hole is drilled in the strike plate a chain can be fitted to restrict the distance that the plate may travel when hit

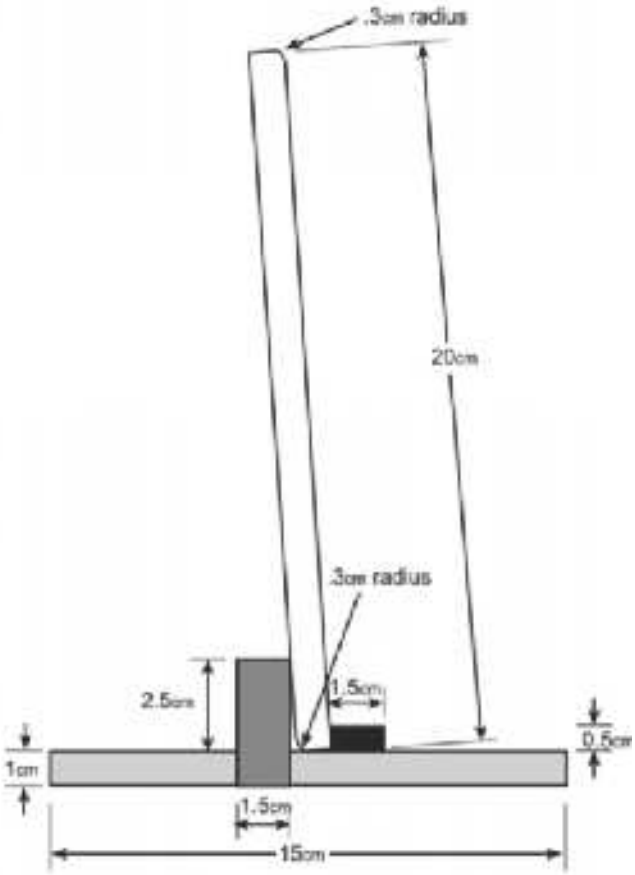
Various square or rectangular sizes are permitted providing between: 15cm x 15cm (minimum.) and 45cm x 30cm (maximum). Preferred sizes are 15cm x 15cm, 20cm x 15cm and 25cm x 20cm

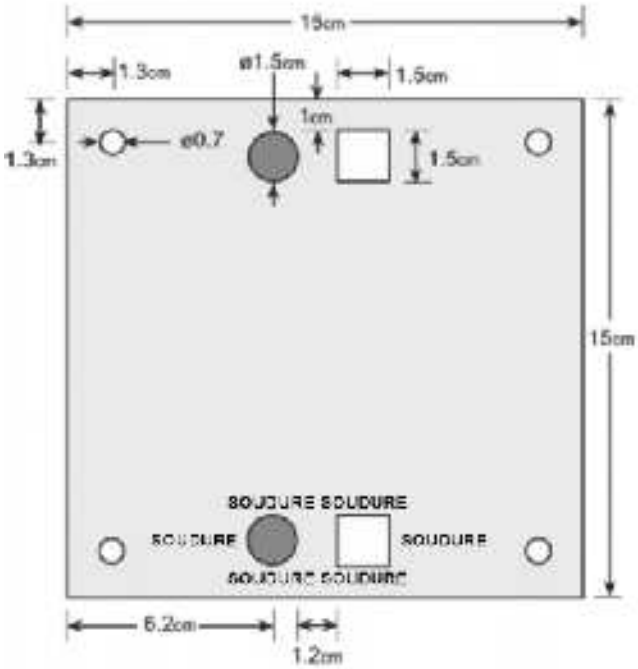
ANNEXE C3: Gongs Métalliques détachables IPSC [R-S]

Cible complete
Vue de face



Cible complete
Vue de côté





Embase de la cible
(vue de dessus)

Notes:

Ces cibles offrent une réinitialisation précise et régulière et sont très fiables. Elles résistent à de nombreux tirs.

Le gong peut être installé verticalement ou horizontalement.

D'autres tailles de gong s'installeront en sécurité sur ces embases.

Les embases peuvent être clouées ou boulonnées au bois de support ou même au sol (clou de 15cm) pour être sécurisés en place.

Les embases peuvent être soudées à du métal ou fixées sur des lambourdes pour être installées au sol.

Les cibles peuvent être d'un matériau plus épais mais 1 cm est le minimum recommandé. Plus le gong est lourd moins loin il sera éjecté à l'impact.

Si un trou est percé dans le gong, une chaîne peut être mise en place pour restreindre la distance que peut parcourir celui-ci après l'impact.

Différentes tailles carrées ou rectangulaires sont autorisées entre: 15cm x 15cm (minimum.) et 45cm x 30cm (maximum). Les tailles privilégiées sont 15cm x 15cm, 20cm x 15cm and 25cm x 20cm.

APPENDIX C4: Daily Chronograph Report Form

CHRONOGRAPH DAILY REPORT

Test Gun Make/Model:

Test Gun Serial Number:

Bullet Weight:

DATE	SHOT VELOCITY (FPS)			Average Velocity	Power Factor	% Change	Initials	
	1	2	3				CRO	RM
						N/A		

ANNEXE C4: Formulaire de rapport journalier du Chronographe

FORMULAIRE DE RAPPORT JOURNALIER DU CHRONOGRAPHE

Marque / Modèle de l'arme de test

Numéro de série de l'arme testée

Poids de la balle

DATE	VITESSE DE LA BALLE (P/S)			VITESSE	FACTEUR	%	INITIALES	
	1	2	3	MOYENNE	PUISSANCE	VARIATION	CRO	RM
						N/A		

APPENDIX D1: Open Division [H]

1.	Minimum power factor for Major	160
2.	Minimum power factor for Minor	125
3.	Minimum bullet weight	120 grain for Major
4.	Minimum bullet caliber / cartridge case length	9 mm (0.354") / 19 mm (0.748")
5.	Minimum bullet caliber for Major	No
6.	Minimum trigger pull (see Appendix E4a)	No
7.	Maximum handgun size	No
8.	Maximum magazine length	170 mm (see Appendix E1)
9.	Maximum ammunition capacity	No
10.	Max. distance of handgun and allied equipment from torso	50 mm (see Rule 5.2.5)
11.	Rule 5.2.10 / Appendix E2 applies	No
12.	Optical/electronic sights	Yes
13.	Compensators, ports, sound and/or flash suppressors	Yes

Special conditions:

14. Ammunition which fails to meet the minimum bullet weight above, but which chronographs at Major power factor, will be treated as unsafe and must be withdrawn (see Rule 5.5.6). If the weight of the first bullet weighed under Rule 5.6.3.3 fails to meet the minimum bullet weight required for Major power factor, Rule 5.6.3.6 will apply, and a second bullet will be weighed as a final and definitive bullet weight test.

ANNEXE D1: Division Open [H]

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, évents, suppresseurs 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.

APPENDIX D2: Standard Division [H]

1.	Minimum power factor for Major	170
2.	Minimum power factor for Minor	125
3.	Minimum bullet weight	No
4.	Minimum bullet caliber / cartridge case length	9 mm (0.354”) / 19 mm (0.748”)
5.	Minimum bullet caliber for Major	10 mm (0.40”), see below
6.	Minimum trigger pull (see Appendix E4a)	No
7.	Maximum handgun size	Yes, see below
8.	Maximum magazine length	Yes, see below
9.	Maximum ammunition capacity	No
10.	Max. distance of handgun and allied equipment from torso	50 mm (see Rule 5.2.5)
11.	Rule 5.2.10 / Appendix E2 applies	Yes
12.	Optical/electronic sights	No
13.	Compensators, ports, sound and/or flash suppressors	No, see below

Special conditions:

14. A handgun in its ready condition (see Section 8.1), but unloaded and with an empty magazine inserted or empty cylinder closed, must fit wholly within the confines of a box which has internal dimensions of 225 mm x 150 mm x 45 mm (tolerance of +1 mm, -0 mm). Note that all magazines must comply.

15. The handgun is placed inside the box (and ultimately removed) by the competitor with the slide (or revolver barrel) parallel to the longest side of the box. Rear adjustable sights may be slightly depressed but the slide must be fully forward, and all other features of the handgun, (e.g. collapsible and/or folding sights, slide rackers, thumb rests, grips etc.), must be fully extended or deployed when the gun is seated inside the box. Additionally, telescoping magazines and/or magazines with compressible base pads are expressly prohibited.

16. Only porting of barrels is prohibited. Slides may be ported.

17. 357SIG is also an approved caliber for Major, subject to achieving the applicable minimum power factor. This concession has been extended until 31 December 2017.

ANNEXE D2: Division Standard [H]

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, évents, suppresseurs 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 boite 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 boite (et en dernier ressort sortie) par le compétiteur avec la glissière (ou le canon du revolver) parallèle au côté le plus long de la boite. 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 boite. De plus, les chargeurs télescopiques et/ou ceux dotés de semelle compressibles sont expressément interdits.

16. Seuls les évents 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.

APPENDIX D3: Classic Division [H]

1.	Minimum power factor for Major	170
2.	Minimum power factor for Minor	125
3.	Minimum bullet weight	No
4.	Minimum bullet caliber / cartridge case length	9 mm (0.354”) / 19 mm (0.748”)
5.	Minimum bullet caliber for Major	10 mm (0.40”), see below
6.	Minimum trigger pull (see Appendix E4a)	No
7.	Maximum handgun size	Yes, see below
8.	Maximum magazine length	Yes, see below
9.	Maximum ammunition capacity	Yes, see below
10.	Max. distance of handgun and allied equipment from torso	50 mm (see Rule 5.2.5)
11.	Rule 5.2.10 / Appendix E2 applies	Yes
12.	Optical/electronic sights	No
13.	Compensators, ports, sound and/or flash suppressors	No

Special conditions:

14. A handgun in its ready condition (see Section 8.1), but unloaded and with an empty magazine inserted, must fit wholly within the confines of a box which has internal dimensions of 225 mm x 150 mm x 45 mm (tolerance of +1 mm, -0 mm). Note that all magazines must comply.

15. The handgun is placed inside the box (and ultimately removed) by the competitor with the slide parallel to the longest side of the box. Rear adjustable sights may be slightly depressed during insertion but the slide must be fully forward when the gun is seated inside the box.

16. Handguns must be based on and visibly resemble the profile and contours of the classic 1911-genre design. This means a single-stack, one piece metal frame, slide with stirrup cuts, and a dust cover (with or without an accessory rail) which has a maximum length of 75 mm when measured from the leading edge of the dust cover to the rear of the slide stop pin.

    16.1 Magazine wells cannot exceed a maximum outside width of 35 mm. Compliance is checked by way of a 35 mm wide, and at least 5 mm deep, notch carved into the outside of the box, or by use of a ruler or caliper, as approved by the officiating Range Master.

17. Prohibited modifications / parts are slide lightening cuts, weak hand thumb rests and slide rackers.

18. Permitted modifications are shaped slides (flat-top, tri-top etc.), shaped trigger guards (squared, undercut etc.), bob-tail backstraps, bull or coned barrels, external extractors, finger-grooves (machined, add-on, wrap-around etc.), custom magazine release buttons, triggers, hammers, single/ambidextrous thumb safeties, any open sights (which may be embedded into the slide), and extended slide lock levers and thumb shields provided they do not act as a thumb rest.

    18.1 Other modifications permitted include those of a cosmetic nature (e.g. custom grip panels, scrimshaw or similar surface engravings, checkering, serrations etc.).

19. Magazines accessible to a competitor during a COF must not contain more than 8 rounds (for Major power factor) or 10 rounds (for Minor power factor) at the Start Signal.

20. 357SIG is also an approved caliber for Major, subject to achieving the applicable minimum power factor. This concession expires 31 December 2017.

ANNEXE D3: Division Classic [H]

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, évents, suppresseurs 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 boite 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 boite (et en dernier ressort sortie) par le compétiteur avec la glissière parallèle au côté le plus long de la boite. 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 boite.

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'un longueur maximum de 75 mm mesurée de la pointe du cache poussière à l'arrière de la goupille de l'arrêtoir de glissière.

    16.1 Les puits de chargeur ne peuvent excéder une largeur extérieur 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 boite, 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 côniques, extracteurs externes, grips de doigts (usinés, ajoutés, enroulés), bouttons d'arrêtoir de chargeur personnalisés, détente, marteau, sûreté de pouce uni ou ambidextre, toute visée ouverte (qui peut être intégrée à la glissière), et un levier arrêtoir de glissière large et des cache-pouces sous réserve qu'ils ne servent pas de repose-pouce.

    18.1 Les autres modifications permises incluent celles de nature cosmétique (par exemple plaquettes de poignée personnalisées, ornementations 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.

APPENDIX D4: Production Division [H]

1.	Minimum power factor for Major	Not applicable
2.	Minimum power factor for Minor	125
3.	Minimum bullet weight	No
4.	Minimum bullet caliber / cartridge case length	9 mm (0.354”) / 19 mm (0.748”)
5.	Minimum bullet caliber for Major	Not applicable
6.	Minimum trigger pull (see Appendix E4a)	2.27 kg (5 lbs.) for first shot
7.	Maximum handgun size	Maximum barrel length 127 mm
8.	Maximum magazine length	No
9.	Maximum ammunition capacity	Yes, see below
10.	Max. distance of handgun and allied equipment from torso	50 mm (see Rule 5.2.5)
11.	Rule 5.2.10 / Appendix E2 applies	Yes
12.	Optical/electronic sights	No
13.	Compensators, ports, sound and/or flash suppressors	No

Special conditions:

14. Only handguns listed as approved on the IPSC website may be used in Production Division. Note that handguns deemed by IPSC to be single-action-only are expressly prohibited. The official IPSC protocol used to measure barrel length is described in Appendix E4b.

15. Handguns with external hammers must be fully decocked (see Rule 8.1.2.5), at the Start Signal. First shot attempted must be double action. Competitors in this Division who, after the issuance of the Start Signal and prior to attempting the first shot, cock the hammer on a handgun which has a loaded chamber, will incur one procedural penalty per occurrence. Note that a procedural penalty will not be assessed in respect of courses of fire where the ready condition requires the competitor to prepare the handgun with an empty chamber. In these cases, the competitor may fire the first shot single action.

16. Original parts and components offered by the OFM as standard equipment, or as an option, for a specific model handgun on the IPSC approved handgun list are permitted, subject to the following:

    16.1 Modifications to them, other than minor detailing (the removal of burrs and/or adjustments unavoidably required in order to fit replacement OFM parts or components), are prohibited. Other prohibited modifications include those which facilitate faster reloading (e.g. flared, enlarged and/or add-on magwells, etc.), changing the original color and/or finish of a handgun, and/or adding stripes, stippling or other embellishments.

    16.2 Magazines accessible to a competitor during a COF must not contain more than 15 rounds at the Start Signal. Identifying marks or decals, internal capacity limiters, bumper pads and additional witness holes, which add or remove negligible weight to/from magazines, are permitted.

    16.3 Sights may be trimmed, adjusted and/or have colors applied. Sights may also be fitted with fiber optic or similar inserts.

17. Aftermarket parts, components and accessories are prohibited, except as follows:

    17.1 Aftermarket magazines are permitted, subject to 16.2 above.

    17.2 Aftermarket open sights (see Rule 5.1.3.1) are permitted, provided their installation and/or adjustment requires no alteration to the handgun.

    17.3 Aftermarket grip panels which match the profile and contours of the OFM standard or optional grip panels for the approved handgun and/or the application of tape on grips (see Appendix E3a) are permitted. However, rubber sleeves are prohibited.

ANNEXE D4: Division Production [H]

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 max. 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, évents, suppresseurs 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 chambrée, encourront un pénalité de procédure par occurrence. Noter qu'un 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 son 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.

APPENDIX D5: Revolver Division [H]

1.	Minimum power factor for Major	170 (see below)
2.	Minimum power factor for Minor	125
3.	Minimum bullet weight	No
4.	Minimum bullet caliber / cartridge case length	9 mm (0.354”) / 19 mm (0.748”)
5.	Minimum bullet caliber for Major	No
6.	Minimum trigger pull (see Appendix E4a)	No
7.	Maximum handgun size	No
8.	Maximum magazine length	Not applicable
9.	Maximum ammunition capacity	No, see below.
10.	Max. distance of handgun and allied equipment from torso	50 mm (see Rule 5.2.5)
11.	Rule 5.2.10 / Appendix E2 applies	No
12.	Optical/electronic sights	No
13.	Compensators, ports, sound and/or flash suppressors	No

Special conditions:

14. No limit on cylinder capacity. Revolvers with a capacity of 7 rounds or more do not qualify for Major, even if rounds achieve Major power factor during testing by chronograph.

15. "Self-loading" revolvers with retractable slides are prohibited in this Division.

ANNEXE D5: Division Revolver [H]

1.	Facteur minimum pour être Majeur	170 (voir ci-dessous)
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, évents, suppresseurs de son et/ou de lumière	Non

Conditions spéciales:

14. Pas de limite de capacité du barillet. Les revolvers avec une capacité de 7 coups ou plus ne sont pas admis en Majeur, même si les munitions atteignent le facteur majeur au test du chronographe.

15. Les revolvers « semi-automatiques » avec glissière rétractable sont prohibés dans cette Division.

APPENDIX D6: Rifle Division [R]

		Semi Auto Open SAO	Semi Auto Standard SAS	Manual Action Open MAO	Manual Action Standard MAS
1.	Minimum Power Factor for Major	320			
2.	Minimum Power Factor for Minor	150			
3.	Maximum ammunition capacity (maximum to be loaded)	Not applicable	Not applicable	Not applicable	6 rounds (5 in magazine)
4.	Restriction on action type	Semi Auto	Semi Auto	Manual	Manual
5.	Optical/electronic sights permitted	Yes	No	Yes	No
6.	Compensators, ports, sound and/or flash suppressors permitted	Yes	26 x 90 mm	Yes	No
7.	The use of bipods and similar permitted	Yes	No	Yes	No
8.	Vertical front grip permitted, maximum length 152 mm (6 inches) from the centerline of the barrel	Not applicable	Yes	Not applicable	Yes

Manual Action Standard 10 Division		
1.	Minimum Power Factor for Major	320
2.	Minimum Power Factor for Minor	150
3.	Maximum ammunition capacity (maximum to be loaded)	11 rounds (10 in magazine)
4.	Restriction an action type	Yes, Manual Action only
5.	Optical/electronic sights permitted	No
6.	Compensators, sound and/or flash suppressors permitted	Max length 65 mm, factory fitted only
7.	The use of bipods and similar permitted	No
8.	Vertical front grip permitted, max length 152 mm (6 inches) from	Yes

Special conditions:

9. This Division is under evaluation and, unless extended, it will expire on 31 December 2017.

ANNEXE D6: Division Rifle [R]

		Semi Auto Open SAO	Semi Auto Standard SAS	Action Manuelle Open MAO	Action Manuelle Standard MAS
1.	Facteur de puissance minimal pour majeur	320			
2.	Facteur de puissance minimal pour mineur	150			
3.	Capacité maximale de munitions (maximum pouvant être approvisionné)	Non applicable	Non applicable	Non applicable	6 coups (5 en magasin)
4.	Restriction sur le mode de fonctionnement	Semi auto	Semi auto	Manuelle	Manuelle
5.	Visée optique/électronique autorisée	Oui	Non	Oui	Non
6.	Compensateur, ports, frein de bouche autorisés	Oui	26x90 mm	Oui	Non
7.	Utilisation d'un bipied ou similaire autorisée	Oui	Non	Oui	Non
8.	Poignée verticale avant autorisée, longueur maximale 152 mm (6 pouces) à partir du centre du canon	Non applicable	Oui	Non applicable	Oui

Division Action Manuelle Standard 10		
1.	Facteur de puissance minimal pour majeur	320
2.	Facteur de puissance minimal pour mineur	150
3.	Capacité maximale de munitions (maximum	11 coups (10 en magasin)
4.	Restriction sur le mode de fonctionnement	Oui, répétition manuelle uniquement
5.	Visée optique/électronique autorisée	Non
6.	Compensateur, ports, frein de bouche autorisés	65 mm de longueur maximale, montage usine uniquement
7.	Utilisation d'un bipied ou similaire autorisée	Non
8.	Poignée verticale avant autorisée, longueur	Oui

Conditions spéciales:

9. Cette division est en évaluation et, sauf prorogation, expirera le 31 décembre 2017.

APPENDIX D7: Shotgun Division [S]

		SG Open	SG Modified	SG Standard	SG Standard Manual
1.	Minimum Power Factor	480			
2.	Minimum caliber	20 gauge/bore			
3.	Cartridge loops, clips or side-saddles fitted to the gun	Yes			
4.	Prototypes permitted	Yes		No	
5.	Complete shotgun produced by a factory (minimum 500 units) and available to the general public	No		Yes	
6.	Maximum overall length for gun	1320 mm, see Point 17		Not applicable	
7.	Compensators, ports, sound and/or flash suppressors permitted	Yes		No	
8.	External modifications such as weights, or external devices to control or reduce recoil (except for recoil pads fitted to the rear face of the stock of the shotgun)	Yes	No	No	No
9.	Optical or Electronic sights	Yes	No	No	No
10.	Aftermarket replacement open sights	Yes	Yes	Yes	Yes
11.	Revolving or multiple magazine tubes	Yes	No	No	No
12.	Capacity restrictions for initial load prior to the Start Signal	See Point 18	Max. of 14 rounds loaded	Max. of 9 rounds loaded	Max. of 9 rounds loaded
13.	Detachable magazines	Yes, see Point 18	No	No	No
14.	Speed loaders	Yes – 6 rounds maximum	No	No	No
15.	Modifications/attachments to loading floor plate	Yes	Yes Restricted, see Point 19	Yes Restricted, see Points 20 & 21	Yes Restricted, see Point 20
16.	Restriction on action types	No	No	No	Yes see Point 22

Special conditions:

Open and Modified Divisions

17. The unloaded gun, with its longest magazine fitted, and with its barrel parallel to the long edge, must fit wholly lengthwise into a rectangular box (open on one long side). The internal length of the box is 1320 mm (tolerance:
+1 mm, -0 mm). The gun must not be artificially compressed in any way during the test.

Open Division

18. Detachable magazines accessible to a competitor during a COF must not contain more than 10 rounds at the Start Signal. However, detachable magazines with an original maximum capacity of up to 12 rounds are permitted. Magazines must not be clipped, taped or otherwise attached to any other magazine at any time. Guns with fixed magazines may have an initial load of 14 rounds.

Modified Division

19. Modifications or attachments can be made or added to the loading floor plate to facilitate easier loading. Such modifications or attachments must not exceed 75 mm in length and must not protrude more than 32 mm from the standard frame of the shotgun in any direction.

ANNEXE D7: Division Shotgun [S]

		SG Open	SG Modified	SG Standard	SG Standard Manual
1.	Facteur de puissance minimal	480			
2.	Calibre minimal	Calibre 20			
3.	Bandes de cartouches, Clips ou cartouchière montés sur l'arme	Oui			
4.	Prototypes autorisés	Oui		Non	
5.	Shotgun complet produit en usine (500 unités minimum) et vendu au grand public	Non		Oui	
6.	Longueur maximale hors-tout de l'arme	1320 mm, voir point 17.		Non applicable	
7.	Compensateur, ports, frein de bouche autorisés	Oui		Non	
8.	Modifications externes telles que poids ou dispositifs externes de contrôle ou réduction du recul (exceptées les plaques anti-recul montées sur la face arrière de la crosse du Shotgun)	Oui	Non	Non	Non
9.	Visées optiques ou électroniques	Oui	Non	Non	Non
10.	Visées de remplacement adaptables	Oui	Oui	Oui	Oui
11.	Magasins tubulaires rotatifs ou multiples	Oui	Non	Non	Non
12.	Restriction de capacité pour l'approvisionnement initial avant le signal de départ	Voir point 18.	Max. de 14 cartouches	Max. de 9 cartouches	Max. de 9 cartouches
13.	Chargeurs amovibles	Oui, voir point 18.	Non	Non	Non
14.	Speed loaders	Oui, 6 cartouches maximum	Non	Non	Non
15.	Modifications/liens sur le talon de chargeur	Oui	Oui avec restrictions, voir point 19.	Oui avec restrictions, voir points 20 & 21	Oui avec restrictions, voir point 20
16.	Restrictions sur le mode de fonctionnement	Non	Non	Non	Oui voir point 22.

Conditions spéciales:

Divisions Open et Modified

17. L'arme non chargée, avec son chargeur le plus long inséré, et le canon parallèle au long côté, doit tenir dans sa longueur dans une boite rectangulaire (ouverte sur une de ses longueurs). La longueur intérieure de la boite est 1320 mm (tolérance +1 mm, -0 mm). L'arme ne doit pas être artificiellement compressée pendant le test.

Division Open

18. Les chargeurs amovibles accessibles à un compétiteur pendant un parcours de tir ne doivent pas contenir plus de 10 cartouches au moment du signal de départ. Toutefois, les chargeurs amovibles d'une capacité jusqu'à 12 coups sont autorisés. Les chargeurs ne doivent à aucun moment être liés, scotchés ou joints autrement à tout autre chargeur. Les armes dotées d'un magasin fixe peuvent être garnies initialement de 14 cartouches.

Division Modified

19. Des modifications ou des ajouts peuvent être faits ou installés à la planchette de chargement pour faciliter l'approvisionnement. De telles modifications ou ajouts ne doivent pas excéder 75 mm de longueur ni dépasser de plus de 32 mm au-delà de la carcasse d'origine du Shotgun dans toutes les directions.

Standard and Standard Manual Divisions

20. Replacements of or modifications to elevators/floor plates, provided no part protrudes beyond the standard frame of the gun, are permitted.

Standard Division

21. External feed ramps as direct replacements of the carrier release button (Remington 1100 and 1187 only) are permitted.

Standard Manual Division

22. Any complete manual action shotgun (i.e. pump action, slide action, break-open, lever action, bolt action) produced by a factory and available to the general public.

23. In the case of double barreled shotguns, which have a maximum capacity of 2 rounds loaded at any time, devices that help to load a pair of cartridges at a time are deemed not to be speed loaders.

Divisions Standard et Standard Manuelle

20. Le remplacement ou les modifications des planchettes de chargement/élévatrices, du moment qu'aucune partie ne dépasse au-delà de la carcasse standard de l'arme, sont permis.

Division Standard

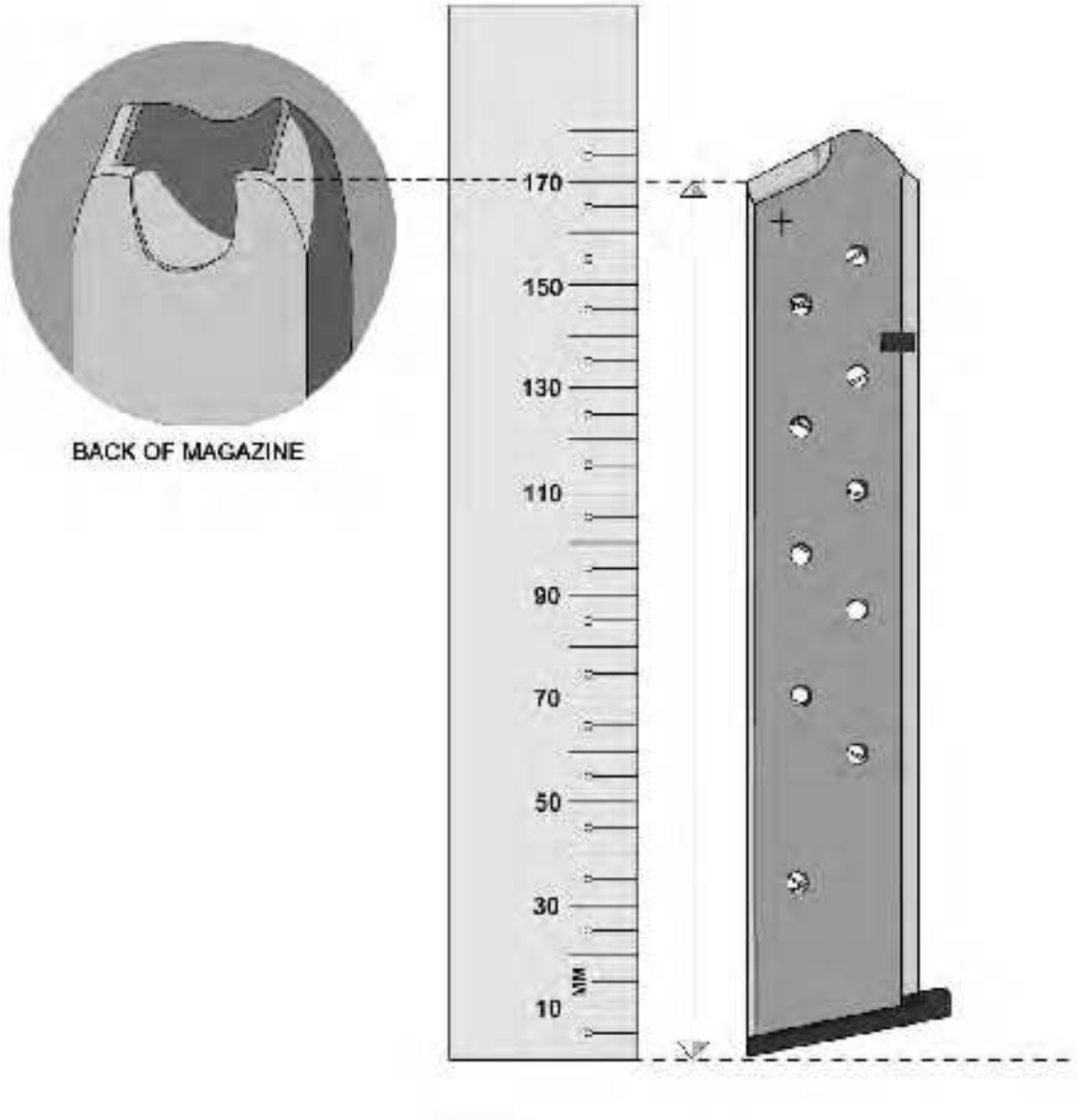
21. Des rampes d'alimentation externe sont permises en remplacement direct du bouton de déverrouillage de culasse (Remington 1100 et 1187 uniquement).

Division Standard Manuelle

22. Tout Shotgun entièrement à répétition manuelle (i.e. à pompe, à action sur la glissière, à ouverture « cassée », à levier d'armement, à action sur la culasse) produit par un fabricant et disponible pour le grand public.

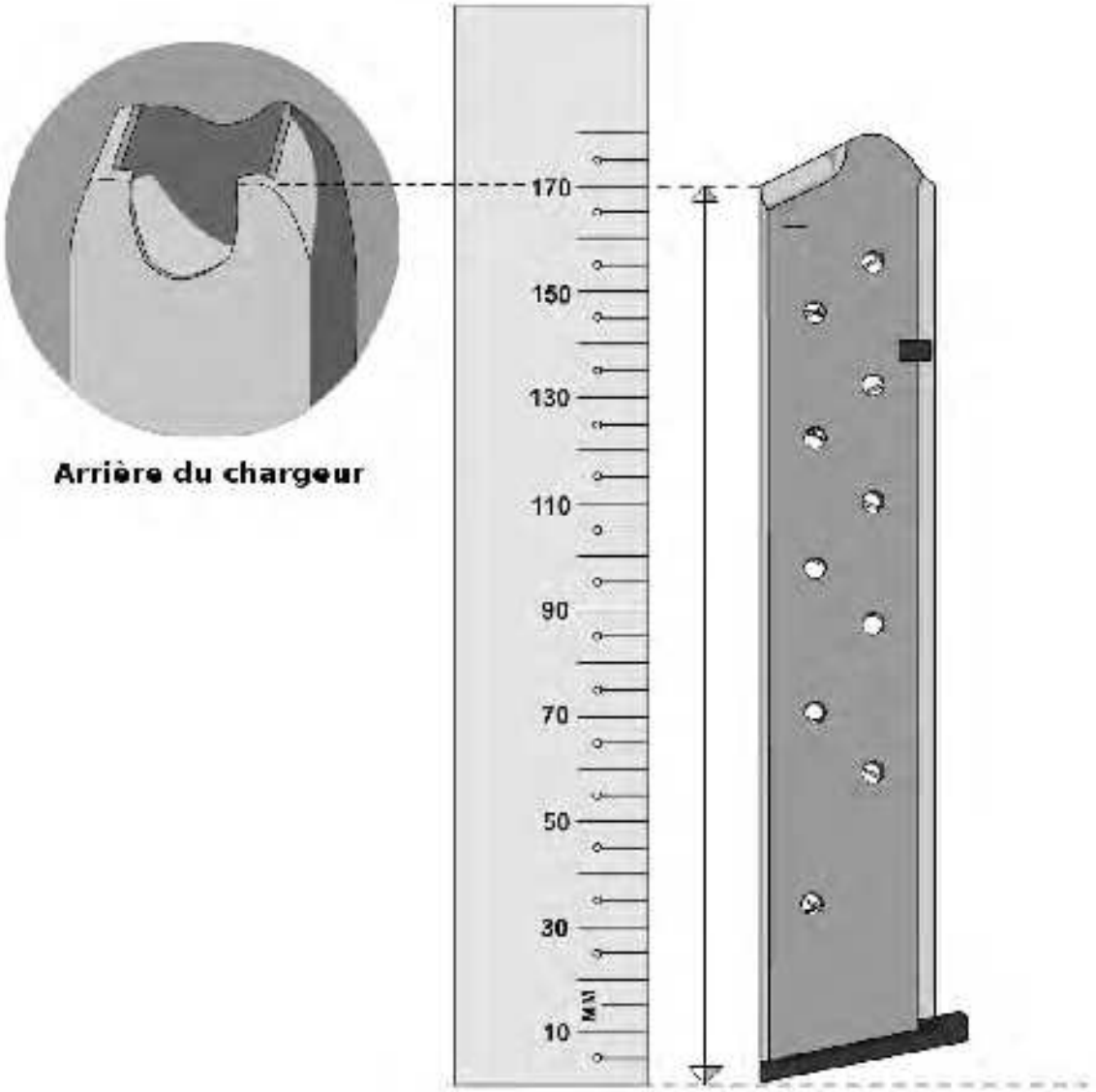
23. Dans le cas de *Shotgun* double-canon parallèles, qui ont une capacité de chargement permanente de deux coups, les dispositifs qui aident à charger deux cartouches en une fois sont réputés ne pas être des *Speed loaders*.

APPENDIX E1: Magazine Measurement Procedure [H]



The magazine is placed vertically upright on a flat surface, with the measurement taken from the flat surface upwards to the rear of the feed-lips, as illustrated. Only straight, rigid magazines are permitted (i.e. flexible, drum, "J", "L", "T" or similar shape magazines are prohibited).

ANNEXE E1: Procedure de Mesure des Chargeurs [H]



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).

APPENDIX E1: Ammunition/Cartridge Types [S]

General:

1.	Minimum Power Factor	480
2.	Minimum shot weight	No
3.	Minimum caliber	20 gauge / 20 bore
4.	Length	No restrictions
5.	Factory produced ammunition only	No, Home loads are acceptable
6.	Lead shot	Permitted subject to local environmental restrictions
7.	Bismuth shot	Permitted
8.	Tungsten Based shot	Permitted for paper, frangible and synthetic targets only
9.	Steel shot	Permitted for paper, frangible and synthetic targets only
10.	Metal piercing	Prohibited
11.	Incendiary	Prohibited
12.	Tracer	Prohibited
13.	Wad	It will be permissible for a match organizer to require the use of fiber wads only for environmental reasons but such requirement must be notified in advance of the match dates

14. Birdshot, buckshot or slug ammunition may be nominated by match organizers as a requirement to be used in certain courses of fire (e.g. when shooting at paper/card targets, or specific slug only courses of fire).

15. The use of all ammunition types will be subject to the Regions/local legalities and the use of solid slug ammunition should be treated with particular care.

16. For any course of fire incorporating one or more paper targets and requiring the use of buckshot ammunition match organizers are permitted to set a limit on the maximum number of pellets per cartridge and this limit will apply for the entire course of fire.

    - For 12 gauge the recommended maximum number of pellets is 9 per cartridge.

    - For 20 gauge and 16 gauge it is extremely difficult to acquire ammunition other than 1 Buck, 2 Buck or 3 Buck and these are supplied with between 12-20 pellets. An appropriate number of pellets should be nominated to suit readily available ammunition.

    - It is permissible to apply different criteria for 12 gauge, 16 gauge and 20 gauge in regard to the maximum number of pellets per cartridge.

17. The Match Director and/or the Range Master may restrict the ammunition to be used to certain maximum shot sizes or certain types for reasons of safety. Any such requirement is to be advised prior to the match dates.

18. There is no requirement for all cartridge types to feature in a single match.

19. "Birdshot" and "Buckshot" are ammunition types where the shot contained therein easily separates. Any compound or substance, such as glue or resin, that binds the shot together is deemed to be in contravention of the IPSC rulebook definition of these ammunition types. In addition such treatment may render these cartridge types subject to the provisions of Rules 5.5.6 and 10.5.15. This stipulation does not refer to regular loose-compound buffering material, which may improve pattern performance but that does not bind (stick) the pellets together.

20. At Level III matches and above the maximum required number of rounds for buckshot and slug ammunition (combined) is restricted to 80 rounds.

ANNEXE E1: Types de Munitions/Cartouches [S]

Généralités:

1.	Facteur de Puissance minimal	480
2.	Poids minimal du coups	Non
3.	Calibre minimal	Calibre 20
4.	Longueur	Pas de restrictions
5.	Munitions manufactures uniquement	Non, rechargement personnel accepté
6.	Chargement de plomb	Autorisé sous réserve des restrictions environnementale locales
7.	Chargement de Bismuth	Autorisé
8.	Chargement à base de Tungstène	Autorisé uniquement pour les cibles cartonnées, frangibles et synthétiques
9.	Chargement acier	Autorisé uniquement pour les cibles cartonnées, frangibles et synthétiques
10.	Perforante	Prohibée
11.	Incendiaire	Prohibée
12.	Traçante	Prohibée
13.	Bourre	Il est permis à l'organisateur de match d'exiger l'utilisation de bourre en fibre uniquement pour des raisons environnementales mais de telles exigences doivent être notifiées en amont des dates du match.

14. L'utilisation de munitions à grenaille, à chevrotine ou Slugs peut être imposée par les organisateurs de match pour certains parcours de tir (e.g. lors de tir sur des cibles papier/carte, pour des parcours à la seule Slug).

15. L'utilisation de tous types de munitions sera soumise à la réglementation nationale/locale et l'utilisation de Slug solide devrait être considérée avec une attention particulière.

16. Pour tout parcours de tir comprenant une ou plusieurs cibles cartonnées et exigeant l'utilisation de munitions à chevrotine les organisateurs sont autorisés à fixer un nombre limite de plombs par cartouche et cette limite s'appliquera pour tout le parcours de tir :

- Pour le calibre 12 le nombre maximum recommandé de plomb est de 9 par cartouche
- Pour les calibres 20 et 16 il est extrêmement difficile d'acquérir des munitions autres que Chevrotine 1, 2 ou 3 et celles-ci sont fabriquées avec entre 12 et 20 plombs. Un nombre approprié de plombs devrait être fixé pour assurer la disponibilité aisée des munitions.
- Il est permis d'appliquer des critères différents pour les calibres 12, 16 et 20 quant au nombre maximum de plombs par cartouche.

17. Le Match Director et/ou le Range Master peuvent restreindre la munition à utiliser à certaines tailles maximales de tir ou à certains types pour des raisons de sécurité. Toute exigence de ce type doit être publiée préalablement aux dates du match.

18. Il n'y a aucune exigence à ce que tous les types de cartouches figurent dans un match.

19. Les munitions « Grenaille » et « Chevrotine » sont du type où le contenu se sépare facilement. Tout composant ou substance, comme la glue ou la résine, qui lie les plombs ensemble est réputé contrevenir à la définition du règlement IPSC de ces types de munitions. De plus de tels traitement peuvent soumettre ces types de cartouches aux dispositions des Règles 5.5.6. et 10.5.15. Cette disposition ne s'applique pas au tampon perdu normalement, qui peut augmenter les performances mais ne lie (colle) pas les plombs entre eux.

20. Dans les matches de Level III et supérieur le nombre maximum de coups de munitions chevrotine et Slugs (combiné) est limité à 80.

Birdshot

Hits from birdshot on a paper target will not count for score.

Acceptable Birdshot Sizes

Shot diameters of 3.5 mm to 2.0 mm (.138 inches to .08 inches) are all acceptable.
Taking USA shot sizes as a nominal guide then birdshot sizes of 3 to 9 are all acceptable.
Local equivalents to this are acceptable also e.g. for the UK shot sizes 2 to 9 are acceptable.

Buckshot

Acceptable Buckshot Sizes (but see note above)

American	UK	Inches	Metric	Typical Pellets Per Cartridge 12 ga. nominal
000 Buck	LG	.36 ins	9.1 mm	6-8
00 Buck	SG	.33 ins	8.4 mm	9-12
0 Buck		.32 ins	8.1 mm	12
1 Buck	Spec. SG	.30 ins	7.6 mm	12-16
2 Buck		.27 ins	6.9 mm	18
3 Buck		.25 ins	6.4 mm	20
4 Buck	SSG	.24 ins	6.1 mm	27

Slug

Any type of slug is acceptable that is not in contravention of any rule in this rule book. However, this is subject to any local legal restrictions.

Grenaille

Les impacts de grenaille sur une cible cartonnée ne compteront pas pour le score.

Tailles acceptables de grenailles

Les impacts de 3,5 mm à 2,0 mm (0,138 pouces à 0,08 pouces) de diamètre sont tous acceptables.
Considérant les tailles américaines d'impact comme référence nominale, les grenailles de taille 3 à 9 sont toutes acceptables.
Les équivalents locaux sont également acceptables, par exemple pour le Royaume-Uni les tailles de 2 à 9.

Chevrotine

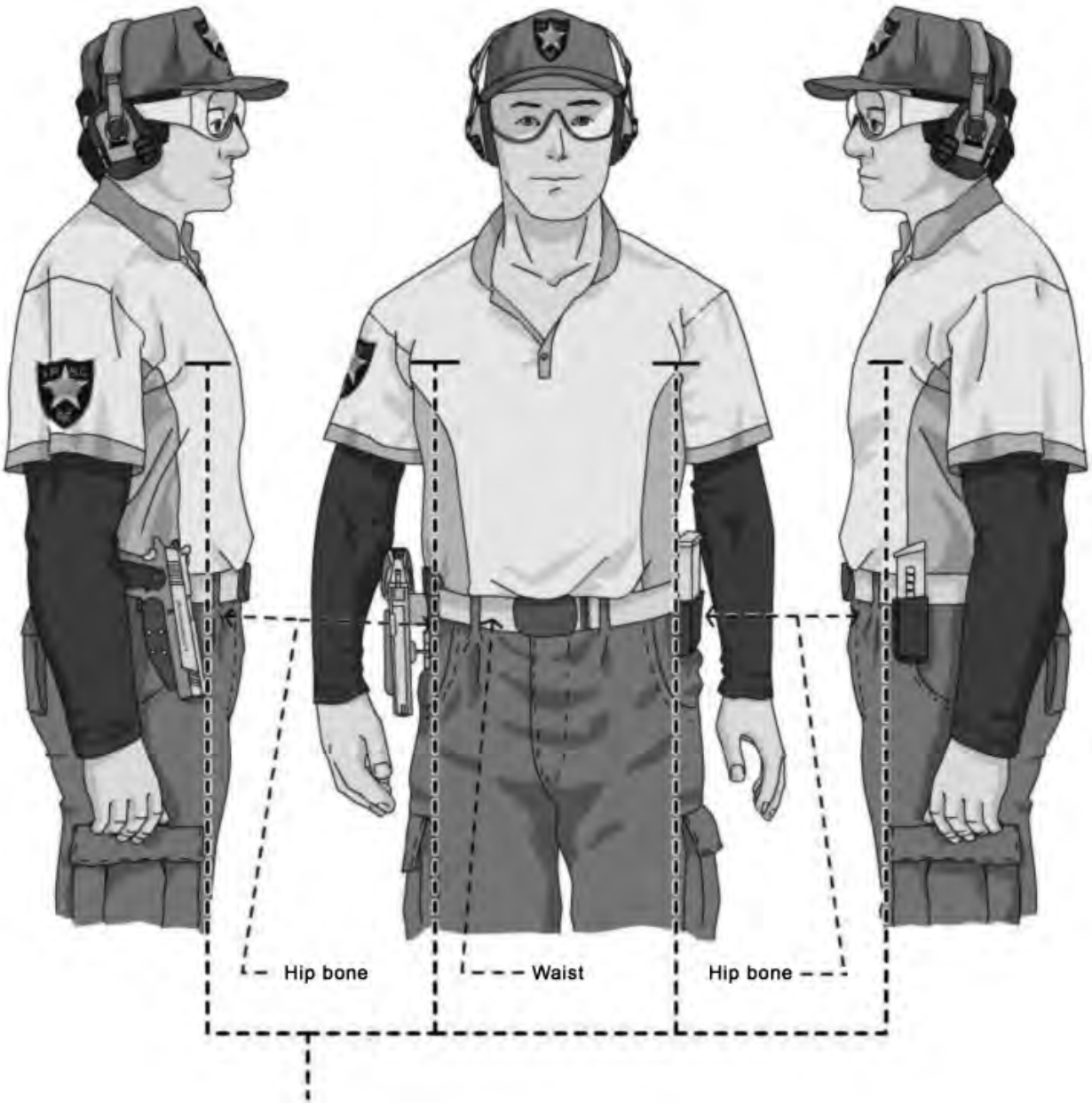
Tailles acceptables de chevrotine (mais voir les notes ci-dessus)

Americaine	Britanique	Pouces	Métrique	Nombre nominal type de plombs par cartouches de calibre 12
Chevrotine 000	LG	.36 pouces	9.1 mm	6-8
Chevrotine 00	SG	.33 pouces	8.4 mm	9-12
Chevrotine 0		.32 pouces	8.1 mm	12
Chevrotine 1	Spec. SG	.30 pouces	7.6 mm	12-16
Chevrotine 2		.27 pouces	6.9 mm	18
Chevrotine 3		.25 pouces	6.4 mm	20
Chevrotine 4	SSG	.24 pouces	6.1 mm	27

Slug

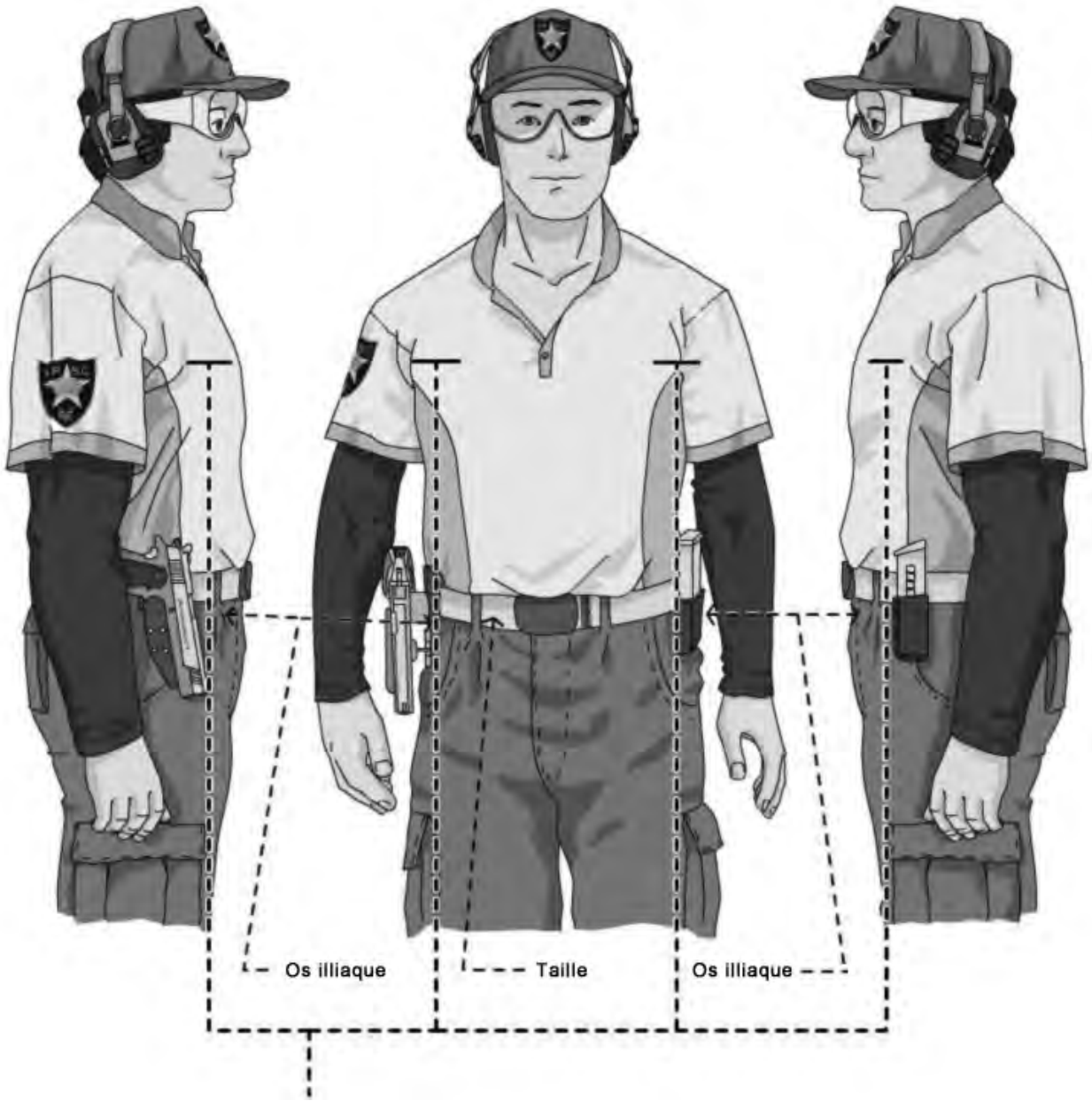
Tout type de slug qui ne contrevient à aucune règle de ce règlement est acceptable. Toutefois, ceci est soumis à toute restriction légale locale.

APPENDIX E2: Diagram of Equipment Position [H]



Foremost limit for gun, holster and allied equipment behind the hip bone at the Start Signal. The diagram also displays arms “hanging naturally” (see Rule 8.2.2).

ANNEXE E2: Figuratif de Positionnement de l'Équipement [H]



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

APPENDIX E3a: Production Division – Boundaries of Tape on Grips [H]

The maximum external surface area to which tape can be applied in a single layer (unavoidable minor overlapping up to 2 cm permitted), is illustrated in the diagrams below:

Tape can only be applied within areas indicated by the dotted lines, which includes the front and rear sections of the grip. However, tape cannot be used to disable a grip safety, nor can tape be applied to any part of the slide, trigger, trigger guard, or on any lever or button.

APPENDIX E3b: All Divisions – Heel of Butt of Handgun [H]

The heel of the butt of the handgun in the above image is not in compliance with Rule 5.2.7.2

ANNEXE E3a: Division Production – Limites d'autocollant sur la poignée [H]

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 suivante:

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 [H]

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

APPENDIX E4a: Trigger Pull Testing Procedure [H]

When a minimum trigger pull is required by a Division, handguns will be tested as follows:

1. The unloaded handgun will be prepared as if the handgun is ready to fire a double action shot;

2. The trigger weight or scale will be attached as closely as possible to the center of the trigger face;

3. The trigger of the handgun must either:

   (a) Raise and hold a 2.27 kg (5 lbs.) weight when the muzzle of the handgun is pointed vertically skywards and the handgun is gently raised; or

   (b) Register not less than 2.27 kg (5 lbs.) on a scale using the procedure specified by the Range Master;

4. One of the above tests will be conducted a maximum of 3 times;

5. If the hammer or striker does not fall on any 1 of the 3 attempts in 3(a) above, or if the scale registers not less than 2.27 kg (5 lbs.) in 3(b) above, the handgun has passed the test;

6. If the hammer or striker falls on all three (3) attempts in 3(a) above, or if the scale registers less than 2.27 kg (5 lbs) in 3(b) above, the handgun has failed the test and Rule 6.2.5.1 will apply.

APPENDIX E4b: Barrel Length Measurement Protocol [H]

A fully assembled and unloaded handgun is pointed vertically skywards, then a dowel with a 127 mm marker is inserted into the muzzle end of the barrel until the dowel rests on the breech face. If the 127 mm marker is at or above the muzzle end of the barrel crown, the handgun is compliant.

For revolvers, measure from the muzzle end of the barrel to the face of the forcing cone where the barrel ends. If the length is 127 mm or less, the revolver is compliant.

ANNEXE E4a: Procédure de Test de Poids de la Détente [H]

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 E4b: Protocole de mesure de la longueur du canon [H]

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.

APPENDIX E5: Sample Equipment Check Sheet [H]

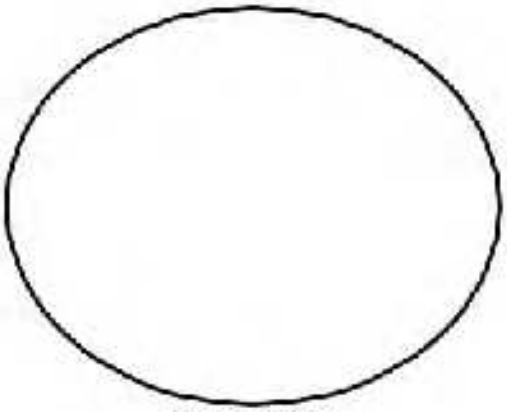
Competitor Name:

Competitor #: **Squad #:**

Division: Open / Standard / Classic / Production / Revolver **Category: L / J / S / SS**

Gun Make: **Model:** **Serial #:**

Calibre: **Declared PF: Major / Minor**



Front of Belt

(Legend: **H**=Holster, **P**=Pouch, **M**=Magnet)

Stage	Verified	Stage	Verified	Stage	Verified
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 E5: Spécimen de feuille de contrôle d'équipement [H]

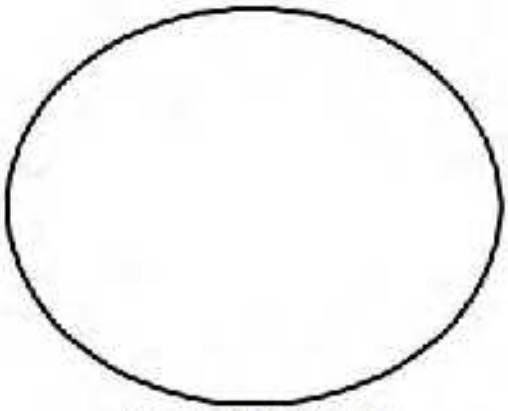
Nom du Compétiteur: _____

N° Compétiteur: _____ **N° Squad:** _____

Division: Open / Standard / Classic / Production / Revolver **Categorie: L / J / S / SS**

Marque:_____**Modèle:**_____**N° de Série:** _____

Calibre: **Facteur de Puissance déclaré: Major / Minor**



Avant de la Ceinture

(Légende: H=Holster, P=Chargeur, M=Magnet)

Stage	Verifié	Stage	Verifié	Stage	Verifié
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	

APPENDIX F1: Scoring Hand Signals

Alpha	**Charlie**	**Delta**

Miss	**No-Shoot**	**Re-Score**

When two shots per target are used, both arms are employed.

ANNEXE F1: Signaux visuels de comptage des points

Alpha	**Charlie**	**Delta**

Miss	**No-Shoot**	**Re-Score**

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

Index List

Subject	Rule	Section
A3/B Target	4.2.1	Appendix B6
A4/A Target	4.2.1	Appendix B5
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	
Shot Sizes		Appendix E1 [S]
Spare	5.5.3	
Types		Appendix E1 [S]
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		Appendix E4b [H]
Barrels (more than one)	5.1.12	
Barriers	2.2.3	
Belt		
Attachment	5.2.3	
Divisions and Regulations	5.2.3	Appendix D
Female	5.2.3.1	
Berms, off Limits	2.1.9	
Birdshot		Appendix E1 [S]
Broken Firearm	5.7	
Buckshot		Appendix E1 [S]
Butt of Handgun		Appendix E3b [H]
Caliber		
Divisions		Appendix D
Minimum	5.1.2	
Calibration		Appendix C1
Carry and Storage	5.2	
Failure to Comply	10.5.1	
Category	6.3	Appendix A2
Challenge	1.1.7	
Chamber Safety Flags	5.2.1 / 8.3.7	
Changes to Ranges or Equipment	2.3	
Chief Range Officer	7.1.2	
Chronograph		
Ammunition to be Tested	5.6.3.2	
Ammunition Type to be Tested	5.6.1.1	
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	
Clips, Cartridge	5.2	
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	

Liste des Index

Sujet	Règle	Paragraphe
A3/B Target	4.2.1	Annexe B6
A4/A Target	4.2.1	Annexe B5
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	
Shot Sizes		Annexe E1 [S]
Spare	5.5.3	
Types		Annexe E1 [S]
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		Annexe E4b [H]
Barrels (more than one)	5.1.12	
Barriers	2.2.3	
Belt		
Attachment	5.2.3	
Divisions and Regulations	5.2.3	Annexe D
Female	5.2.3.1	
Berms, off Limits	2.1.9	
Birdshot		Annexe E1 [S]
Broken Firearm	5.7	
Buckshot		Annexe E1 [S]
Butt of Handgun		Annexe E3b [H]
Caliber		
Divisions		Annexe D
Minimum	5.1.2	
Calibration		Annexe C1
Carry and Storage	5.2	
Failure to Comply	10.5.1	
Category	6.3	Annexe A2
Challenge	1.1.7	
Chamber Safety Flags	5.2.1 / 8.3.7	
Changes to Ranges or Equipment	2.3	
Chief Range Officer	7.1.2	
Chronograph		
Ammunition to be Tested	5.6.3.2	
Ammunition Type to be Tested	5.6.1.1	
Availability	5.6.1	
Power Factor	5.6.1	
Procedure, Competitor	5.6.3	
Verification	5.6.2	
Classic Division		Annexe D3
Classification/Classifiers	1.2.2.1	
Climbing Obstacles	2.2.2	
Clips, Cartridge	5.2	
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 / 1.2.1.5
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, Speed Loaders or Ammunition 5.5.3
Drugs 10.7
Duty Rigs 5.2.8
DVC 1.1.3
Ear Protection 5.4
Empty Chamber 1.2.1.5
Equipment
Competitor ..... 5.2 ..... Appendix D
Equipment Check Sheet ..... Appendix E5 [H]
Eye Protection 5.4
Failure to Engage 9.5.6
Disappearing/Moving Targets 9.9
Penalty 10.2.7
False Start 8.3.4.1
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
Firearm
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

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 / 1.2.1.5
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 ..... Annexe 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, Speed Loaders or Ammunition 5.5.3
Drugs 10.7
Duty Rigs 5.2.8
DVC 1.1.3
Ear Protection 5.4
Empty Chamber 1.2.1.5
Equipment
Competitor ..... 5.2 ..... Annexe D
Equipment Check Sheet ..... Annexe E5 [H]
Eye Protection 5.4
Failure to Engage 9.5.6
Disappearing/Moving Targets 9.9
Penalty 10.2.7
False Start 8.3.4.1
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
Firearm
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 [H]
Firearms ..... 5.1 ..... Appendix D
Firing Line 2.1.7
Firing Positions ..... 1.1.5 / 2.1.7
Freestyle 1.1.5
Grand Tournament 6.1.5
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
Loading "Options" 8.1.1
Long Courses 1.2.1.3
Loops, Cartridge 5.2
Magazines
Division ..... Appendix D
Dropped 5.5.3
Spare 5.5.3
Major 5.6.1.2
Malfunctions
Competitor’s Equipment 5.7
Range Equipment 4.6
Management, Match 7
Manual Action Divisions ..... Appendix D6
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
Mixed Ammunition Courses of Fire 2.1.12
Modified Division ..... Appendix D7
Movement 8.5
Moving Targets
Penalties 9.9
Scoring 9.9
Muzzle
Angle When Holstered 5.2.7.3
Direction 10.5.2

Trigger Pull ..... 5.1.4 ..... Annexe E4a [H]
Firearms ..... 5.1 ..... Annexe D
Firing Line 2.1.7
Firing Positions ..... 1.1.5 / 2.1.7
Freestyle 1.1.5
Grand Tournament 6.1.5
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 ..... Annexe 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 ..... Annexe B3
IPSC Target ..... Annexe B2
Junior Category ..... Annexe A2
Junior Teams ..... Annexe A2
Lady Category ..... Annexe A2
Ladies Teams ..... Annexe A2
League 6.1.6
Loaded Firearm 10.5.13
Loading "Options" 8.1.1
Long Courses 1.2.1.3
Loops, Cartridge 5.2
Magazines
Division ..... Annexe D
Dropped 5.5.3
Spare 5.5.3
Major 5.6.1.2
Malfunctions
Competitor’s Equipment 5.7
Range Equipment 4.6
Management, Match 7
Manual Action Divisions ..... Annexe D6
Match
Categories ..... 6.3 ..... Annexe A2
Definition 6.1.3
Director 7.1.6
Divisions ..... 6.2 ..... Annexe D
General Principles 6.1
Levels ..... Annexe 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
Mixed Ammunition Courses of Fire 2.1.12
Modified Division ..... Annexe D7
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 Divisions ..... Appendix D1, D6 & D7
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
Maximum 5.5.6.3
Procedural Penalty ..... 10.1 / 10.2
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
Racks ..... 2.4.2 / 5.2.1
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 Firearm 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 8.1.4
Rounds To Be Scored 3.2.1
Safety
Course Design 1.1.1
Firearms 5.1.6
Glasses 5.4
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

No-shoots
Hits ..... 9.4.2 / 9.4.3
Obstacles 2.1.6
Official Times 9.10
Open Divisions ..... Annexe D1, D6 & D7
Penalties 10
Penalty in Lieu of Requirement 10.2.10
Plates ..... 4.3 ..... Annexe C3
Poppers
Configuration ..... Annexe C2
Dimensions ..... Annexe C2
Operation & Calibration ..... Annexe C1
Scoring ..... Annexe C2
Targets 4.3
Power 1.1.3
Power Factor 5.6
Maximum 5.5.6.3
Procedural Penalty ..... 10.1 / 10.2
Assistance/Interference 8.6
Targets – Approaching/Touching ..... 9.1.1 / 9.1.2
Production Division ..... Annexe D4
Prohibited Substance 10.7
Props 2.2.6
Published Courses 3.1.1
Quality 1.1.2
Quartermaster 7.1.4
Racks ..... 2.4.2 / 5.2.1
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 ..... Annexe 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 Firearm 5.1.7
Representation 6.5.2
Reshoot Refusal by Competitor 2.3.3.3
Revolver
Division ..... Annexe D5
Following Course of Fire 8.3.7
Ready Condition 8.1.1
Rounds Loaded 8.1.4
Rounds To Be Scored 3.2.1
Safety
Course Design 1.1.1
Firearms 5.1.6
Glasses 5.4
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
Double Value Hits 9.4.1
Hand Signals ..... Appendix F1
Method 9.2
Misses 9.4.4
No-shoots ..... 9.4.2 / 9.4.3
Penalties ..... 10.1 / 10.2
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
Semi Auto Divisions ..... Appendix D6
Senior Category ..... Appendix A2
Senior Teams ..... Appendix A2
Separating Metal Plates ..... Appendix C3
Shoot-Off 1.2.2.2
Short Courses 1.2.1.1
Shoulder Stocks 5.1.10
Single Action ..... 8.1.2.1 / 8.1.5.1
Sights 5.1.3
Slug(s) ..... Appendix E1 [S]
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 Divisions ..... Appendix D2, D6 & D7
Standard Manual Division ..... Appendix D7
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 [H]
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
Disappearing 9.9.6
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 Cartridge Specification ..... Appendix C1
Test Firing/Sighting-In 2.5
Test Gun Specification ..... Appendix C1
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 [H]
Shoes 5.1.5
Tunnels 2.2.4
Universal Target ..... Appendix B4

Scoring
Double Value Hits 9.4.1
Hand Signals .... Annexe F1
Method 9.2
Misses 9.4.4
No-shoots .... 9.4.2 / 9.4.3
Penalties .... 10.1 / 10.2
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
Semi Auto Divisions ....Annexe D6
Senior Category ....Annexe A2
Senior Teams ....Annexe A2
Separating Metal Plates ....Annexe C3
Shoot-Off 1.2.2.2
Short Courses 1.2.1.1
Shoulder Stocks 5.1.10
Single Action .... 8.1.2.1 / 8.1.5.1
Sights 5.1.3
Slug(s) .... Annexe E1 [S]
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 ....Annexe A4
Standard Divisions ....Annexe D2, D6 & D7
Standard Manual Division ....Annexe D7
Standby 8.3.3
Stats Officer 7.1.3
Strong Hand .... 1.1.5.3 / 1.1.5.4
Super Senior Category ....Annexe A2
Super Senior Teams ....Annexe A2
Sweeping 10.5.5
Tape on Grips ....Annexe E3a [H]
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 .... Annexe B & C
Disappearing/Moving 9.9
Failure To Comply With Specifications 4.1.1.1
Frangible 4.4
Disappearing 9.9.6
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 Cartridge Specification ....Appendix C1
Test Firing/Sighting-In 2.5
Test Gun Specification ....Appendix C1
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 ....Annexe E4a [H]
Shoes 5.1.5
Tunnels 2.2.4
Universal Target ....Annexe B4

Unsafe Gun Handling 10.5
Unsportsmanlike Conduct 10.6
Vendor Areas 2.6
Wads
    Detachable 2.1.10
    Chronograph 5.6.3.3
    Scoring Procedure ..... 9.5.9 / 9.5.10
Weak Hand ..... 1.1.5.3 / 1.1.5.4
    Draw 8.2.4
Weak Shoulder 1.1.5.3
    Penalties for Failure to Use 10.2.8
Winter Triggers/Guards 5.1.5

Unsafe Gun Handling 10.5
Unsportsmanlike Conduct 10.6
Vendor Areas 2.6
Wads
Detachable 2.1.10
Chronograph 5.6.3.3
Scoring Procedure..... 9.5.9 / 9.5.10
Weak Hand..... 1.1.5.3 / 1.1.5.4
Draw.....8.2.4
Weak Shoulder.....1.1.5.3
Penalties for Failure to Use 10.2.8
Winter Triggers/Guards 5.1.5