



INTERNATIONAL PRACTICAL SHOOTING CONFEDERATION

RÈGLES DES COMPÉTITIONS SHOTGUN ÉDITION JANVIER 2017

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

Tel: +1 289 689 4772
Email: rules@ipsc.org

Fax: +1 208 978 2898
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).

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).

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.....	1
1.2.1 General Courses of Fire.....	1
1.2.2 Special Courses of Fire.....	3
1.3 IPSC Sanctioning	3
CHAPTER 2: Range and Course Construction	5
2.1 General Regulations	5
2.1.1 Physical Construction	5
2.1.2 Safe Angles of Fire	5
2.1.3 Minimum Distances.....	5
2.1.4 Target Locations	5
2.1.5 Range Surface.....	5
2.1.6 Obstacles.....	5
2.1.7 Common Firing Lines.....	7
2.1.8 Target Placement	7
2.1.9 Berms.....	7
2.1.10 Detachable Wads	7
2.1.11 Birdshot Ammunition with Paper Targets.....	7
2.1.12 Permitted Ammunition	7
2.2 Course Construction Criteria.....	7
2.2.1 Fault Lines	7
2.2.2 Obstacles.....	7
2.2.3 Barriers	7
2.2.4 Tunnels	7
2.2.5 "Cooper" Tunnels	9
2.2.6 Stage Props	9
2.2.7 Windows and Ports.....	9
2.3 Modifications to Course Construction	9
2.4 Safety Areas	9
2.5 Test Firing / Sighting-In Bay.....	11
2.6 Vendor Areas.....	11
2.7 Hygiene Areas	11
CHAPTER 3: Course Information.....	13
3.1 General Regulations	13
3.1.1 Published Courses of Fire.....	13
3.1.2 Non-Published Courses of Fire.....	13
3.2 Written Stage Briefings.....	13
3.3 Local, Regional and National Rules.....	13
CHAPTER 4: Range Equipment.....	15
4.1 Targets – General Principles	15
4.2 IPSC Approved Targets – Paper	15
4.3 IPSC Approved Targets – Metal	17
4.4 Frangible and Synthetic Targets.....	17
4.5 Rearrangement of Range Equipment or Surface.....	19
4.6 Range Equipment Failure and Other Issues	19

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	2
1.2.1 Parcours de tir généraux	2
1.2.2 Parcours de tir spéciaux	4
1.3 Reconnaissance par l'IPSC	4
CHAPTER 2: Structure des parcours et Modifications.....	6
2.1 Normes Générales	6
2.1.1 Construction Physique.....	6
2.1.2 Angles de tir sécurisés.....	6
2.1.3 Distances minimales.....	6
2.1.4 Emplacement des cibles	6
2.1.5 Surface du champs de tir	6
2.1.6 Obstacles	6
2.1.7 Lignes de tir communes	8
2.1.8 Positionnement de cibles	8
2.1.9 Buttes.....	8
2.1.10 Bourres perdues.....	8
2.1.11 Munitions à grenailles et cibles cartonnées.....	8
2.1.12 Munitions autorisées.....	8
2.2 Critères de construction des parcours	8
2.2.1 Lignes de faute	8
2.2.2 Obstacles	8
2.2.3 Barrières	8
2.2.4 Tunnels.....	8
2.2.5 Tunnels « COOPER »	10
2.2.6 Accessoires des Stages.....	10
2.2.7 Fenêtres et ouvertures.....	10
2.3 Modification de structure d'un parcours	10
2.4 Zones de sécurité.....	10
2.5 Alvéole d'essai de tir/de visée	12
2.6 Aire de vendeurs	12
2.7 Blocs sanitaires	12
CHAPTER 3: Information sur le Parcours.....	14
3.1 Normes Générales	14
3.1.1 Parcours de tir publiés	14
3.1.2 Parcours de tir non-publiés.....	14
3.2 Briefing écrits de stages	14
3.3 Règles Locales, Régionales et Nationales.....	14
CHAPTER 4: Équipement du champs de tir	16
4.1 Cibles - Principes généraux.....	16
4.2 Cibles cartonnées agréées par l'IPSC	16
4.3 Cibles métalliques agréées par l'IPSC.....	18
4.4 Cibles fragibles et cibles synthétiques	18
4.5 Réarrangement des équipements du champs de tir ou de sa surface	20
4.6 Défaillances des équipements du champs de tir et autres cas	20

CHAPTER 5:	Competitor Equipment	21
5.1	Firearms	21
5.2	Holster, Carry and Storage and Competitor Equipment	23
5.3	Appropriate Dress	23
5.4	Eye and Ear Protection	25
5.5	Ammunition and Related Equipment	25
5.6	Chronograph and Power Factors	27
5.7	Malfunctions – Competitor’s Equipment	29
5.8	Official Match Ammunition	31
CHAPTER 6:	Match Structure	33
6.1	General Principles	33
6.1.1	Course Of Fire	33
6.1.2	Stage	33
6.1.3	Match	33
6.1.4	Tournament	33
6.1.5	Grand Tournament	33
6.1.6	League	33
6.1.7	Match Sovereignty	33
6.2	Match Divisions	33
6.3	Match Categories	35
6.4	Regional Teams	35
6.5	Competitor Status and Credentials	37
6.6	Competitor Scheduling and Squadding	37
6.7	International Classification System ("ICS")	37
CHAPTER 7:	Match Management	39
7.1	Match Officials	39
7.1.1	Range Officer ("RO")	39
7.1.2	Chief Range Officer ("CRO")	39
7.1.3	Stats Officer ("SO")	39
7.1.4	Quartermaster ("QM")	39
7.1.5	Range Master ("RM")	39
7.1.6	Match Director ("MD")	39
7.2	Discipline of Match Officials	39
7.3	Appointment of Officials	41
CHAPTER 8:	The Course of Fire	43
8.1	Firearm Ready Conditions	43
8.2	Competitor Ready Condition	43
8.3	Range Communication	45
8.3.1	"Load And Make Ready"	45
8.3.2	"Are You Ready?"	45
8.3.3	"Standby"	45
8.3.4	"Start Signal"	45
8.3.5	"Stop"	45
8.3.6	"If You Are Finished, Unload And Show Clear"	45
8.3.7	"If Clear, Hammer Down, Open Action"	45
8.3.8	"Range Is Clear"	47
8.3.9	Visual and/or Physical Signals	47
8.3.10	Chronograph Station and Equipment Compliance Check	47
8.4	Loading, Reloading or Unloading During a Course of Fire	47
8.5	Movement	47
8.6	Assistance or Interference	47
8.7	Sight Pictures, Dry Firing and Course Inspection	49

CHAPTER 5:	Équipement des compétiteurs	22
5.1	Armes	22
5.2	Holsters et autres équipements du compétiteur	24
5.3	Vêtements appropriés	24
5.4	Protections oculaires et auditives	26
5.5	Munitions et équipements afférents	26
5.6	Chronographe et facteur de puissance	28
5.7	Dysfonctionnement - Équipement du Compétiteur	30
5.8	Munitions officielles de match	32
CHAPTER 6:	Structure du match	34
6.1	Principes Généraux	34
6.1.1	Parcours de tir	34
6.1.2	Stage	34
6.1.3	Match	34
6.1.4	Tournoi	34
6.1.5	Grand Tournoi	34
6.1.6	Ligue	34
6.1.7	Souveraineté de Match	34
6.2	Divisions en Match	34
6.3	Catégories en Match	36
6.4	Équipes régionales	36
6.5	Statut et accréditation des compétiteurs	38
6.6	Programmation et groupes de passage des compétiteurs	38
6.7	Système de Classification Internationale (« ICS »)	38
CHAPTER 7:	Gestion du Match	40
7.1	Officiels du Match	40
7.1.1	Arbitre - Range Officer (« RO »)	40
7.1.2	Arbitre en chef - Chief Range Officer (« CRO »)	40
7.1.3	Responsable des Statistique - Stats Officer (« SO »)	40
7.1.4	Logisticien - Quatermaster (« QM »)	40
7.1.5	Directeur de tir - Range Master (« RM »)	40
7.1.6	Directeur de Match - Match Director (« MD »)	40
7.2	Discipline des Officiels du Match	40
7.3	Agrément des Officiels	42
CHAPTER 8:	Le Parcours de Tir	44
8.1	Condition de départ de l'arme	44
8.2	Condition de départ du compétiteur	44
8.3	Communication sur le champ de tir	46
8.3.1	Chargez et Tenez-vous Prêt	46
8.3.2	Êtes-vous Prêt ?	46
8.3.3	Attention	46
8.3.4	Signal de Départ	46
8.3.5	Stop	46
8.3.6	Si vous avez terminé, Déchargez et Montrez que l'Arme est Vide.	46
8.3.7	Si l'arme est Vide, Marteau à l'Abattu, Open Action	46
8.3.8	Le stand est clair	48
8.3.9	Signaux visuels et/ou physiques	48
8.3.10	Poste de chronographe et contrôle de conformité de l'équipement	48
8.4	Chargement, Rechargement et Déchargement lors d'un parcours	48
8.5	Déplacement	48
8.6	Aide ou interférence	48
8.7	Prise de visée, tir à sec et inspection du parcours	50

CHAPTER 9: Scoring	51
9.1 General Regulations	51
9.1.1 Approaching Targets	51
9.1.2 Touching Targets	51
9.1.3 Prematurely Patched Targets	51
9.1.4 Unrestored Targets.....	51
9.1.5 Impenetrable	51
9.1.6 Hard Cover.....	51
9.1.7 Target Sticks	53
9.1.8 Birdshot Hits on Paper Targets.....	53
9.2 Scoring Method	53
9.3 Scoring Ties.....	53
9.4 Target Scoring and Penalty Values	53
9.5 Target Scoring Policy	55
9.6 Score Verification and Challenge.....	57
9.7 Score Sheets	57
9.8 Scoring Responsibility	59
9.9 Scoring of Disappearing Targets.....	59
9.10 Official Time	61
9.11 Scoring Programs	61
CHAPTER 10: Penalties & Disqualifications	63
10.1 Procedural Penalties – General Regulations	63
10.2 Procedural Penalties – Specific Examples	63
10.3 Disqualification – General Regulations	65
10.4 Disqualification – Accidental Discharge.....	65
10.5 Disqualification – Unsafe Gun Handling	67
10.6 Disqualification – Unsportsmanlike Conduct	69
10.7 Disqualification – Prohibited Substances.....	69
CHAPTER 11: Arbitration and Interpretation of Rules	71
11.1 General Principles	71
11.1.1 Administration	71
11.1.2 Access.....	71
11.1.3 Appeals	71
11.1.4 Appeal to Committee	71
11.1.5 Retain Evidence	71
11.1.6 Preparing the Appeal	71
11.1.7 Match Official’s Duty.....	71
11.1.8 Match Director’s Duty.....	71
11.1.9 Arbitration Committee’s Duty.....	71
11.2 Composition of Committee	71
11.2.1 Level III or Higher Matches	71
11.2.2 Level I and II Matches.....	71
11.3 Time Limits and Sequences	73
11.3.1 Time Limit for Appeal to Arbitration.....	73
11.3.2 Decision Time Limit.....	73
11.4 Fees.....	73
11.4.1 Amount	73
11.4.2 Disbursement	73
11.5 Rules of Procedure	73
11.5.1 Committee’s Duty and Procedure.....	73
11.5.2 Submissions	73
11.5.3 Hearing	73
11.5.4 Witnesses	73
11.5.5 Questions	73
11.5.6 Opinions.....	73

CHAPTER 9:	Relevé des points	52
9.1	Normes générales.....	52
9.1.1	Proximité des cibles.....	52
9.1.2	Toucher les cibles.....	52
9.1.3	Cibles rebouchées prématurément.....	52
9.1.4	Cibles non restaurées.....	52
9.1.5	Impénétrables.....	52
9.1.6	Occultant lourd.....	52
9.1.7	Tasseaux supports de cible.....	54
9.1.8	Impacts de grenaille sur les cibles cartonnées.....	54
9.2	Méthode de comptage de points.....	54
9.3	Egalité de résultats.....	54
9.4	Relevé des points et des pénalités sur les cibles.....	54
9.5	Règles de comptage des points sur les cibles.....	56
9.6	Vérification du résultat et contestation.....	58
9.7	Feuille de résultat.....	58
9.8	Responsabilité du relevé des points.....	60
9.9	Relevé des points des cibles disparaissantes.....	60
9.10	Temps officiel.....	62
9.11	Programme de comptage des points.....	62
CHAPTER 10:	Pénalités et Disqualification	64
10.1	Pénalités de procédure - Normes Générales.....	64
10.2	Pénalités de procédure - Exemples spécifiques.....	64
10.3	Disqualification - Normes Générales.....	66
10.4	Disqualification - Décharge Accidentelle.....	66
10.5	Disqualification - Manipulation dangereuse d'arme.....	68
10.6	Disqualification - Conduite anti-sportive.....	70
10.7	Disqualification - Substances prohibées.....	70
CHAPTER 11:	Arbitrage et Interprétation des Règles.....	72
11.1	Principes Généraux.....	72
11.1.1	Administration.....	72
11.1.2	Accès.....	72
11.1.3	Appels.....	72
11.1.4	Appel devant le Comité.....	72
11.1.5	Conservation des preuves.....	72
11.1.6	Préparation de l'appel.....	72
11.1.7	Responsabilité des Officiels du Match.....	72
11.1.8	Responsabilité du Directeur de Match.....	72
11.1.9	Responsabilité du Comité d'arbitrage.....	72
11.2	Composition du Comité.....	72
11.2.1	Match Level III ou de niveau supérieur.....	72
11.2.2	Match Level I ou II.....	72
11.3	Délai et déroulement.....	74
11.3.1	Délai pour appeler en arbitrage.....	74
11.3.2	Délai imparti pour la décision.....	74
11.4	Frais.....	74
11.4.1	Montant.....	74
11.4.2	Remboursement.....	74
11.5	Règles de Procédure.....	74
11.5.1	Rôle du Comité et Procédure.....	74
11.5.2	Soumission.....	74
11.5.3	Audition.....	74
11.5.4	Témoins.....	74
11.5.5	Questions.....	74
11.5.6	Opinions.....	74

11.5.7	Inspect Area	73
11.5.8	Undue Influence.....	73
11.5.9	Deliberation	73
11.6	Verdict and Subsequent Action	73
11.6.1	Committee Decision	73
11.6.2	Implement Decision.....	73
11.6.3	Decision is Final	73
11.6.4	Minutes	73
11.7	Third Party Appeals.....	75
11.8	Interpretation of Rules.....	75
CHAPTER 12: Miscellaneous Matters.....		77
12.1	Appendices	77
12.2	Language	77
12.3	Disclaimers.....	77
12.4	Gender	77
12.5	Glossary.....	77
12.6	Measurements.....	81

List of Appendix

APPENDIX A1	IPSC Match Levels	83
APPENDIX A2	IPSC Recognition.....	85
APPENDIX A3	Shoot-Off Elimination Table.....	87
APPENDIX A4	Approved Stage Ratios.....	89
APPENDIX B1	Target Presentation.....	91
APPENDIX B2	IPSC Target.....	93
APPENDIX B3	IPSC Mini Target	95
APPENDIX B4	IPSC Universal Target	97
APPENDIX B5	IPSC A4/A Target	99
APPENDIX B6	IPSC A3/B Target	101
APPENDIX C1	Target Calibration and Testing.....	103
APPENDIX C2	IPSC Poppers	107
APPENDIX C3	IPSC Metal Plates	109
	IPSC Separating Metal Plates	111
APPENDIX C4	Daily Chronograph Report Form	113
APPENDIX D	Shotgun Divisions	115
APPENDIX E1	Ammunition/Cartridge Types	119
APPENDIX F1	Scoring Hand Signals	123
INDEX	

11.5.7	Inspection de zone	74
11.5.8	Influence indue	74
11.5.9	Délibération	74
11.6	Verdict et action consécutive	74
11.6.1	Décision du Comité	74
11.6.2	Mise en œuvre de la décision	74
11.6.3	Décision en dernier ressort	74
11.6.4	Archives.....	74
11.7	Appel d'un tiers	76
11.8	Interprétation des Règles.....	76
CHAPTER 12: Problèmes divers.....		78
12.1	Annexes.....	78
12.2	Langue.....	78
12.3	Avertissements	78
12.4	Genre.....	78
12.5	Glossaire.....	78
12.6	Mesures	82

Liste des Annexes

ANNEXE A1	Niveaux des matchs IPSC	84
ANNEXE A2	Reconnaissance de l'IPSC	86
ANNEXE A3	Table d'élimination des barrages.....	88
ANNEXE A4	Ratios approuvés de stades	90
ANNEXE B1	Présentation de cible	92
ANNEXE B2	Cible IPSC	94
ANNEXE B3	Mini Cible IPSC.....	96
ANNEXE B4	Cible universelle IPSC.....	98
ANNEXE B5	Cible IPSC A4/A	100
ANNEXE B6	Cible IPSC A3/B.....	102
ANNEXE C1	Calibrage des cibles et test.....	104
ANNEXE C2	Poppers IPSC	108
ANNEXE C3	Cibles métalliques IPSC	110
	Cibles métalliques détachables IPSC.....	112
ANNEXE C4	Formulaire de rapport journalier du chronographe.....	114
ANNEXE D	Divisions Shotgun.....	116
ANNEXE E1	Types de munitions/cartouches.....	120
ANNEXE F1	Signaux manuels de comptage des points.....	124
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 Short Courses and Classifiers may specify that only the weak shoulder is to be used when shooting.
 - 1.1.5.4 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.

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 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 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.

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 Les parcours courts et les Classifications peuvent spécifier que seule l'épaule faible est utilisable pour tirer.
 - 1.1.5.4 Si un briefing écrit de Stage spécifie qu'un compétiteur doit 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 matchs IPSC présentent des degrés variés de difficulté. Aucun défi de tir ne peut faire l'objet d'un appel au titre qu'il est prohibitif. Ceci ne s'applique pas aux enjeux hors-tir, qui doivent raisonnablement prendre en compte les différences dans la constitution physique et dans la taille des compétiteurs.
- 1.1.7. Enjeu Sportif - Les matchs IPSC reconnaissent les enjeux de l'emploi d'armes de gros calibres en tir dynamique et doivent toujours employer un facteur de puissance minimal, que tous les compétiteurs doivent atteindre pour refléter ces enjeux.

1.2 Types de parcours

Les matchs IPSC peuvent contenir les types de parcours suivants:

- 1.2.1. Parcours de tir généraux:
 - 1.2.1.1. Parcours courts - Les parcours courts ne doivent pas requérir plus de 8 cartouches pour être réalisés et sont limités à un maximum de 12 impacts comptant pour les points.
 - 1.2.1.2. 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 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).

1.2.2 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 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.

- 1.2.1.3 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).
- 1.2.2 Parcours de tir spéciaux:**
- 1.2.2.1 Classifications – parcours autorisés par un Directeur de Région et/ou l'IPSC, qui sont en vigueur pour les compétiteurs recherchant une classification régionale ou internationale. Les classifications doivent être préparées en accord avec les présentes règles et doivent être conduites dans le strict respect de notes et diagrammes les accompagnant. Les résultats doivent être soumis à l'entité d'autorisation dans le format requis (avec les frais afférents au besoin), pour pouvoir être reconnus..
 - 1.2.2.2 Barrages – Événement conduit séparément d'un match. Deux compétiteurs éligibles engagent simultanément deux positionnements de cibles identiques et adjacents dans un processus d'élimination (voir l'Annexe A3). Chaque positionnement de cible ne doit pas dépasser 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 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 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 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.
- 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.

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 Distances minimales - A partir du moment où 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 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 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 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 peut 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 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 Static targets (i.e. those which are not activated) 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 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 Birdshot Ammunition with Paper Targets – A competitor must never be required to engage paper targets using birdshot ammunition.
- 2.1.12 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:

- 2.2.1 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 Not applicable.
- 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 Not applicable.

- 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 portecibles avant le commencement du match afin d'assurer qu'une cible tirable n'est pas interchangeable avec une « *No-shoot* » (non-tirable) après le début du match.
- 2.1.8.2 Quand des cibles cartonnées et des cibles métalliques sont utilisées à proximité immédiate dans un parcours, l'attention doit être portée à minimiser le risque de retour d'éclat provenant des cibles métalliques.
- 2.1.8.3 Quand des poppers IPSC sont utilisés dans un parcours, l'attention doit être portée sur la solidité de leurs emplacements en vue d'assurer leur fonctionnement pendant toute la durée du match.
- 2.1.8.4 Les cibles statiques (littéralement celles qui ne sont pas activées) ne doivent pas être disposées à un angle supérieur à 90° par rapport à la verticale.
- 2.1.9 Buttes - Toutes les buttes sont « hors limites » à toute personne en tout temps, excepté lorsque leur accès est expressément autorisé par un Range Officer (voir la section 10.6).
- 2.1.10 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 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 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 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 créées 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 Non applicable.
- 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 Non applicable.

- 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.

2.3 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.

- 2.2.5 Tunnels « COOPER » - Ce sont des tunnels composés ou bordés en surplomb par des matériaux amovibles (par exemple des lattes de bois) qui peuvent tomber lorsque bousculés par inadvertance par le compétiteur (voir règle 10.2.5). Ces tunnels peuvent être construits de n'importe quelle hauteur, mais les matériaux en surplomb ne doivent pas être d'un poids risquant de causer des blessures s'ils tombent. Voir également Règle 10.5.4.
- 2.2.6 Accessoires des stages - Lorsque de tels éléments doivent soutenir le compétiteur en mouvement ou pendant qu'il tire des cibles, ils doivent être construits avec comme priorité la sécurité des compétiteurs et officiels du match. Les précautions doivent être prises pour permettre aux officiels de suivre et contrôler en permanence l'action du compétiteur en sécurité. Les accessoires doivent être suffisamment solides pour résister à l'utilisation par tous les compétiteurs.
- 2.2.7 Fenêtres et ouvertures – doivent être placées à une hauteur accessible par la plupart des compétiteurs, avec une plate-forme robuste disponible pour les autres, sur leur demande, sans pénalité.

2.3 Modification de structure d'un parcours

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

2.4 Zone de sécurité

- 2.4.1 L'organisation hôte est responsable de la construction et du placement d'un nombre suffisant de zones de sécurité pour le match. Elle devraient être convenablement placées et aisément identifiables avec des signalétiques.
- 2.4.2 Les zones de sécurité doivent inclure une table avec la direction non-dangereuse de la bouche du canon et des limites clairement identifiées. Si une butte et/ou des murs latéraux en font partie, ils doivent être construits en matériaux capables d'absorber des balles tirées. Les zones de sécurité des tournois et des matchs aux armes longues doivent inclure suffisamment de râteliers adjacents, mais non inclus dans l'aire de sécurité, en vu du stockage sécurisé canons vers le haut des fusils semi-automatiques et fusils de chasse.

- 2.4.3 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).
- 2.5 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.
- 2.7 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.

- 2.4.3 Les compétiteurs sont autorisés à utiliser sans surveillance les zones de sécurité pour les activités visées ci-après étant entendu qu'ils se tiennent dans les limites de la zone de sécurité et que l'arme à feu est dirigée dans une direction sûre. Les infractions peuvent encourir la disqualification (voir règles 10.5.1).
- 2.4.3.1 Mise en mallette, sortie de la mallette et mise au holster d'armes non chargées.
 - 2.4.3.2 S'entraîner à la prise de visée, au dégainé, au tir à sec et à la remise au holster d'armes non chargées.
 - 2.4.3.3 S'entraîner à l'introduction et à l'éjection de chargeurs vides et/ou au cycle de fonctionnement d'une arme.
 - 2.4.3.4 Réaliser des inspections, le démontage, le nettoyage, la réparation et la maintenance des armes à feu, de leurs éléments et autres accessoires.
- 2.4.4 Les munitions inertes et les munitions réelles, qu'elles soient perdues, emballées ou contenues dans des chargeurs ou dispositifs de rechargement rapide ne doivent pas être manipulées en zone de sécurité, sous aucun prétexte que ce soit (voir règle 10.5.12).

2.5 Alvéole de test de tir/de visée

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

2.6 Aire de vendeurs

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

2.7 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:

- Targets (type & number);
- Minimum number of rounds (stated for guidance only);
- Number of scoring hits for paper targets;
- Ammunition type;
- The firearm ready condition;
- Start position;
- Time starts: audible or visual signal;
- 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 Section 2.3).
- 3.1.2 Parcours de tir non-publié - Même chose que la Règle 3.1.1. excepté que les détails ne sont pas publiés par avance. Les instructions du parcours de tir sont délivrées dans le briefing écrit.

3.2 Briefings écrits de Stages

- 3.2.1 Un briefing de Stage écrit en cohérence avec les présentes règles approuvé par le Range Master doit être placé sur chaque parcours de tir avant le commencement du match. Ce briefing prendra le pas sur toute information antérieurement publiée ou communiquée aux compétiteurs, et doit délivrer les informations minimales suivantes:
 - Cibles (type & nombre);
 - Nombre minimum de cartouches (fixé pour information uniquement);
 - Nombre d'impact par cible cartonnée;
 - Type de munition;
 - Condition de départ de l'arme;
 - Position de départ;
 - Lancement du décompte du temps: signal audible ou visuel;
 - [Procédure.
- 3.2.2 L'Officiel du Match en charge d'un parcours doit lire le briefing écrit du Stage textuellement à chaque squad (groupe). L'Officiel du Match peut démontrer visuellement la position de départ acceptable et la condition de départ de l'arme.
- 3.2.3 Le Range Master peut modifier un briefing écrit de Stage à tout moment pour des raisons de clarté, de cohérence ou de sécurité (voir Section 2.3).
- 3.2.4 Après que le briefing écrit du stage a été lu aux compétiteurs, et que les questions qui sont apparues ont obtenues leurs réponses, les compétiteurs doivent être autorisés à réaliser une inspection ordonnée (« reconnaissance ») du parcours. La durée pour cette inspection doit être stipulée par le Range Officer, et doit être la même pour tous les compétiteurs. Si le parcours de tir inclut des cibles mouvantes ou autres éléments similaires, ceux-ci doivent être montrés à tous les compétiteurs pendant la même durée et avec la même fréquence.

3.3 Règles Locales, Régionales et Nationales

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

Chapter 4: Range Equipment

4.1 Targets – General Principles

- 4.1.1 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 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 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.
- 4.1.5 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.

4.2 IPSC Approved Targets – Paper

- 4.2.1 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 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 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.

Chapitre 4: Équipement du Stand de Tir

4.1 Cibles – Principes généraux

- 4.1.1 Seules les cibles approuvées par l'assemblée de l'IPSC et qui respectent entièrement les spécifications des Annexes B et C, 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 matches organisés au même endroit, ou pour tout usage ultérieur de ces cibles dans un autre match.
- 4.1.2 Les cibles tirables utilisées dans un match IPSC doivent être d'une seule couleur, comme suit:
- 4.1.2.1 La zone de points des cibles et mini-cibles IPSC doit être de couleur brune, excepté lorsque le Range Master juge que le manque de contraste avec les environs ou le fond de tableau nécessite l'usage d'une autre couleur.
- 4.1.2.2 La face avant complète des cibles métalliques tirables 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 être jaunes durant le match ou le tournoi).
- 4.1.4 Les cibles utilisées dans un parcours peuvent être masquées partiellement ou entièrement par l'usage de cache impénétrable, 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.
- 4.1.5 Édicter qu'une seule et même cible, intacte, représentera deux cibles ou plus en utilisant du scotch, de la peinture ou tout autre artifice et/ou lier une mini-cible à une cible IPSC de taille normale est prohibé.
- 4.1.6 Seuls des cibles IPSC, et des dispositifs mécaniques ou électriques, peuvent être utilisés pour activer des cibles mobiles.

4.2 Cibles cartonnées approuvées pour l'IPSC

- 4.2.1 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 incluses 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 La cible universelle, les cibles A4/A et A3/B peuvent être incluses ensemble avec d'autres cibles cartonnées dans un parcours de tir.
- 4.2.2 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 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.
 - 4.3.1.4 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 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 Not applicable
 - 4.3.3.3 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.
- 4.3.4 No-Shoots
- 4.3.4.1 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.
- 4.4 Frangible and Synthetic Targets**
- 4.4.1 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 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.

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

4.3.3 Gongs IPSC

- 4.3.3.1 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 Non applicable
- 4.3.3.3 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.

4.3.4 *No-Shoots*

- 4.3.4.1 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 Cibles frangibles et cibles synthétiques

- 4.4.1 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 encourageant des pénalités.
- 4.4.2 Les cibles synthétiques (par exemple les cibles résorbables etc.) utilisées parfois pour les stands fermés, ne doivent pas être utilisées pour des matchs de niveau III ou supérieur. Toutefois, sous l'autorité de l'accord écrit préalable d'un Directeur Régional, les cibles synthétiques peuvent être utilisées dans les matchs de niveau I et II organisés dans sa région.

4.5 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).

4.5 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 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 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 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 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.
- 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 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 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).
- 5.1.12 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.

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 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 dispositifs de visée montés sur une arme à feu qui n'utilisent pas de circuit électronique ni/ou de lentilles. Les inserts de fibre optique sont réputés ne pas être des lentilles.
- 5.1.3.2 Les « organes de visée optique/électronique » sont des dispositifs de visée (incluant les lampes) montés sur une arme à feu qui utilisent des circuits électroniques et/ou des lentilles.
- 5.1.3.3 Le Range Master est l'autorité finale à l'égard du respect de la classification de tout organe de visée utilisé en match IPSC et/ou de leur conformité avec ces règles, incluant les Divisions de l'Annexe D.
- 5.1.4 Sauf exigence d'une Division (voir Annexe D), il n'y a pas de restriction sur le poids de détente d'une arme à feu, mais le mécanisme de mise de feu doit, en toute circonstance, fonctionner de manière sûre.
- 5.1.5 Les détentes et/ou sabots de détente qui dépassent la largeur du pontet sont expressément prohibés. 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 utilisables et sûres. Les Range Officers peuvent demander l'examen de l'arme d'un compétiteur ou des équipements afférents, à tout instant, pour vérifier qu'ils fonctionnent de manière sûre. Si quelque élément que ce soit est déclaré inutilisable ou dangereux par un Range Officer, il doit être retiré du match jusqu'à ce que l'article soit réparé à l'appréciation du Range Master (voir également la Règle 5.7.5).
- 5.1.7 Les concurrents doivent utiliser la même arme, 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 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 Le concurrent qui substitue ou modifie significativement une arme à feu et/ou des organes de visée pendant le match sans l'approbation préalable du Range Master sera soumis aux dispositions de la Règle 10.6.1.
- 5.1.9 Un compétiteur ne doit jamais utiliser ou porter sur lui plus d'une arme à feu lors d'un parcours de tir (voir Règle 10.5.7).
- 5.1.10 Le Rifle ou le Shotgun doit être équipé d'une crosse permettant le tir épaulé (voir Règle 10.5.).
- 5.1.11 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).
- 5.1.12 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, Carry and Storage and Competitor Equipment

- 5.2.1 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.
- 5.2.2 Not applicable.
- 5.2.3 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.
- 5.2.3.1 Not applicable.
- 5.2.3.2 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 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 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.
- 5.2.5 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 The measurement is to be taken while the competitor is standing naturally upright.
- 5.2.5.2 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 Not applicable.
- 5.2.7 Not applicable.
- 5.2.8 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.

5.3 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.

5.2 Holster et équipement autre du Compétiteur

- 5.2.1 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.
- 5.2.2 Non applicable.
- 5.2.3 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'export 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 Non applicable.
- 5.2.3.2 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 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 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.
- 5.2.5 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 exemptes de cette règle.
- 5.2.5.1 Cette mesure doit être prise alors que le compétiteur se tient naturellement debout.
- 5.2.5.2 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 Non applicable.
- 5.2.7 Non applicable.
- 5.2.8 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.

5.3 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 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.

5.5 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 Metal piercing, incendiary and/or tracer ammunition is prohibited at IPSC matches (see Rule 10.5.15).
- 5.5.5 Not applicable.
- 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 Slugs that protrude beyond the external limits of the cartridge casing are deemed unsafe (see Rule 10.5.15).
- 5.5.6.2 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 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 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 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 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.

5.4 Protections oculaires et auditives

- 5.4.1 Toutes les personnes sont averties que l'usage correct de protections oculaires et auditives est de leur propre intérêt et de l'importance primordiale de prévenir les troubles visuels et auditifs. Il est fermement recommandé que les protections oculaires et auditives soient portées en permanence par toute personne présente dans l'enceinte du stand de tir.
- 5.4.2 L'organisation hôte peut exiger l'utilisation de telles protections par toutes les personnes, comme condition à leur fréquentation et pendant toute leur présence sur les lieux. Dans cette éventualité, les Officiels du Match doivent produire tous les efforts raisonnables pour assurer que chacun porte les protections adéquates.
- 5.4.3 Si un Officiel du Match constate que l'un des concurrents a perdu ou mal placé sa protection oculaire ou auditive pendant un parcours, ou qu'il a commencé un parcours sans elles, l'Officiel du Match doit immédiatement arrêter le compétiteur qui se verra ordonné un Reshoot après avoir mis ses dispositifs de protection.
- 5.4.4 Un compétiteur qui perd par inadvertance sa protection auditive ou oculaire pendant un parcours de tir, ou qui commence un parcours sans elles, est autorisé à s'arrêter, pointer son arme dans une direction non dangereuse et indiquer le problème à l'Officiel du Match, auquel cas les dispositions de la règle précédente s'appliqueront.
- 5.4.5 Toute tentative d'obtenir un Reshoot ou un avantage en ôtant sa protection oculaire et/ou auditive pendant un parcours de tir sera considérée comme une conduite antisportive (voir Règle 10.6.2).
- 5.4.6 Si un Range Officer juge qu'un compétiteur qui va débiter sa tentative sur un parcours porte une protection oculaire ou auditive inadéquate, il peut ordonner au concurrent de rectifier cette situation avant de l'autoriser à continuer. Le Range Master est l'autorité finale pour ce problème.

5.5 Munitions et équipements afférents

- 5.5.1 Les compétiteurs d'un match IPSC sont seuls et personnellement responsables de la sécurité de toute munition qu'ils prennent sur un match. Ni l'IPSC ni aucun des agents de l'IPSC, ni aucune organisation affiliée à l'IPSC, ni aucun des agents de toute organisation affiliée à l'IPSC n'accepte quelque responsabilité que ce soit à cet égard, non plus qu'à l'égard de tout dommage, perte, accident, blessure ou décès subi par toute personne ou entité en résultat d'une utilisation légale ou non d'une telle munition.
- 5.5.2 Toutes les munitions et chargeurs et Speed loaders respectifs des compétiteurs doivent se conformer aux 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 Les projectiles perforants, incendiaire et/ou les munitions traçantes sont prohibés en matchs IPSC (voir Règle 10.5.15).
- 5.5.5 Non applicable.
- 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 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 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 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 Les cartouches à grenaille acier ou tungstène sont réputées dangereuses pour le tir de cibles métalliques (voir Règle 10.5.15).
- 5.5.7 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 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 Chronograph and Power Factors

- 5.6.1 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.
- 5.6.1.1 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 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 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 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 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 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 Chronographe et facteurs de puissance

- 5.6.1 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 officiels de match peut être utilisé pour aider à déterminer 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 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 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 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 dysfonctionnement.
- 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 calibre officielles du match avec l'arme de calibre, et la vitesse moyenne des 3 cartouches sera enregistrée.
- 5.6.2.2 Sur chacun des jours suivants du match, le processus sera répété en utilisant les mêmes armes et munitions fournies (idéalement issues du même lot de munitions manufacturées).
- 5.6.2.3 Le chronographe sera jugé dans la tolérance si la vitesse moyenne du jour est dans les +/- 5% de la vitesse moyenne obtenue selon la Règle 5.6.2.1.
- 5.6.2.4 Si une variation journalière excède la tolérance admissible indiquée supra, le Range Master prendra toute disposition qu'il jugera nécessaire pour rectifier la situation. Un exemple de formulaire utilisable pour le relevé journalier est disponible en Annexe C4.
- 5.6.2.5 La (les) balance(s) officielle(s) de pesée de balle du match doit(vent) être correctement étalonnée(s) selon les recommandations du fabricant quand le premier squad de chaque jour se présente et à nouveau immédiatement avant que chaque squad ne soit testé (voir Règle 5.6.3.3).
- 5.6.3 Procédure de test des munitions du compétiteur
- 5.6.3.1 Les munitions doivent être testées en utilisant l'arme du compétiteur.
- 5.6.3.2 Un échantillon initial de 8 cartouches destiné au test du chronographe sera pris à chaque compétiteur au lieu et à l'instant déterminé par les officiels du match, qui peuvent exiger un test supplémentaire de munitions d'un concurrent à tout moment pendant le match.
- 5.6.3.3 Des 8 cartouches prises à titre d'échantillon par les officiels du match, 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 où 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 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:
- $$\text{Facteur de Puissance} = \frac{\text{poids de balle (grains)} \times \text{vitesse moyenne (pieds/sec)}}{1000}$$
- Le résultat final ignorera les décimales (Par exemple pour l'IPSC, un résultat de 479,9999 n'est pas 480).

- 5.6.3.6 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 If the power factor is still insufficient, the competitor may elect to have his final round:
 - (a) 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) 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 Not applicable.
- 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 Not applicable.
- 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 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).

- 5.6.3.6 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 Si le facteur de puissance est toujours insuffisant, le compétiteur peut choisir que sa dernière cartouche soit:
- (a) 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) 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 Non applicable.
- 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 compteront pour la reconnaissance du match et les récompenses.
- 5.6.3.10 Non applicable.
- 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 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 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.

5.8 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 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.

- 5.7.6 Dans l'éventualité où un Range Officer met fin à un parcours de tir en raison d'une suspicion d'arme ou de munition dangereuse utilisée par un compétiteur (par exemple une cartouche faible (« Squib load »)), le Range Officer prendra toute disposition qu'il juge nécessaire pour remettre le concurrent et le stand de tir en condition sûre. Le Range Officer inspectera alors l'arme ou la munition et procédera comme suit:
- 5.7.6.1 Si le Range Officer trouve la preuve confirmant le problème suspecté, le compétiteur ne se verra pas autorisé un Reshoot, mais se verra ordonner la correction du problème. Sur la feuille de résultat du concurrent, le temps sera enregistré à hauteur du dernier coup tiré, et les points du parcours seront relevés tels que tiré, incluant toutes les Misses et pénalités applicables (Voir Règle 9.5.6.).
 - 5.7.6.2 Si le Range Officer découvre que le problème de sécurité suspecté n'existe pas, le concurrent se verra ordonné un Reshoot du stage.
 - 5.7.6.3 Un compétiteur qui s'arrête de lui-même en raison d'une suspicion ou d'un problème réel de cartouche faible (« Squib load ») n'est pas autorisé à un Reshoot.

5.8 Munitions Officielles du Match

- 5.8.1 Quand les organisateurs rendent possible l'achat par les compétiteurs d'une munition officielle de match, le Directeur de Match doit, à la fois à l'avance dans les documents officiels du match (et/ou sur le site internet officiel du match), et par affichage d'une signalétique certifiée par ses soins et placée à un endroit bien en vue du point de vente, identifier clairement quels fabricant/marque, descriptions des cartouches et rechargements spécifiques sont jugés comme étant au niveau, par Division, aussi bien du facteur Mineur que Majeur, selon le cas. Les cartouches en question seront habituellement exemptées de la vérification par le chronographe prévue à la règle 5.6.3, sous réserve des conditions suivantes:
- 5.8.1.1 Le compétiteur doit obtenir, et conserver pour la durée du match, un reçu officiel des organisateurs du match (ou de leur vendeur attitré) lors de celui-ci, stipulant avec détail les quantité et description des munitions achetées sur le match, et le dit reçu doit être produit à réquisition de tout officiel du match, dans le cas contraire les dispositions de la règle 5.8.1 ne s'appliqueront pas. Les munitions non achetées aux organisateurs du match (ou à leur vendeur attitré), ne bénéficieront pas des dispositions de la règle 5.8.1., sans tenir compte du fait qu'elles semblent ou non, en quelque manière que ce soit, identiques aux munitions officielles du match.
 - 5.8.1.2 Les munitions officielles de match achetées par les compétiteurs sont réputées être un équipement du compétiteur (voir Section 5.7), ainsi les dysfonctionnements ne seront pas des motifs de Reshoot et/ou d'appel en arbitrage.
 - 5.8.1.3 Les munitions officielles du match ne doivent pas être limitées à la seule vente, et/ou à la seule utilisation par les compétiteurs représentant le pays hôte et/ou le vendeur.
 - 5.8.1.4 Les munitions officielles de match doivent être approuvées par le Directeur Régional de la Région dans laquelle le match se tiendra (et par le Président de l'IPSC s'agissant des matches 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 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 calibre 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 are 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 déterminer 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'examineur une preuve acceptable à l'appui de sa réclamation. En l'absence ou après rejet d'une telle preuve, la décision initiale perdurera, susceptible d'appel uniquement devant le Range Master, dont le jugement sera définitive.
 - 6.2.3.2 L'arme à feu du compétiteur et tous les équipements afférents à sa portée pendant un parcours de tir sont susceptibles d'un test de conformité, à la demande d'un Officiel du Match.
- 6.2.4 Sous réserve de l'accord préalable du Match Director, un compétiteur peut participer à un match dans plus d'une Division. Toutefois, le concurrent ne peut concourir pour les points que dans une seule Division, et celle-ci doit être la première tentée dans tous les cas. Aucune des tentatives ultérieures dans d'autres Divisions ne sera intégrée aux résultats du match ni ne comptera pour la reconnaissance du match et les récompenses.

- 6.2.5 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 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.
- 6.4.4 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.

- 6.2.5 Lorsqu'une Division n'est pas ouverte ou est annulée, ou lorsqu'un compétiteur échoue à déclarer une Division spécifique avant le commencement d'un match, le concurrent sera placé dans la Division qui, dans l'opinion du Range Master, s'apparente au plus près à l'équipement du compétiteur. Si, d'après l'avis du Range Master, aucune Division appropriée n'est valable, le compétiteur tirera le match hors-classement.
- 6.2.5.1 Un compétiteur qui échoue à se conformer à l'équipement ou à toute autre obligation de la Division déclarée après le signal de départ, sera placé en Division Open, si elle est ouverte, sinon les scores du compétiteur ne seront pas intégrés aux résultats du match. Les compétiteurs déjà enregistrés en Division Open qui ne respectent pas les exigences de la Division Open après le signal de départ ne verront pas leurs scores intégrés aux résultats du match.
- 6.2.5.2 Un compétiteur qui est classé ou reclassé comme supra doit en être averti aussi vite que possible. La décision du Range master sur ces problèmes est définitive.
- 6.2.5.3 Un compétiteur reclassé en Division Open sous l'empire de la Règle 6.2.5.1 sera dès lors soumis seulement aux dispositions de 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 Si le membre d'une équipe se retire du match pour quelque raison que ce soit avant d'avoir réalisé tous les stages, les résultats obtenus par ce concurrent continueront d'entrer dans le score de l'équipe. Toutefois l'équipe en question n'est pas autorisée à remplacer l'équipier retiré.
- 6.4.5 Un membre d'une équipe qui est incapable de débiter un match peut être remplacé avant le commencement par un autre compétiteur, sous réserve de l'approbation du Match Director.

6.4.6 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.

6.7 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.

- 6.4.6 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 résultat du concurrent pour ce stage sera zéro.
- 6.6.2 Seuls les Officiels du Match (approuvés par le Range Master), les sponsors, les dirigeants et les dignitaires du match (approuvés par le Range Master), qui sont membres en règle de leur Région de résidence, et les Officiers de l'IPSC (comme défini dans la Section 6.1 des statuts de l'IPSC) peuvent concourir dans un « pré-match ». Les résultats obtenus dans le pré-match seront inclus dans le résultat global du match, du moment que les dates du pré-match sont publiées à l'avance dans la programmation officielle du match. Les compétiteurs du match principal ne doivent pas être empêchés de voir le « pré-match ».
- 6.6.3 Un match, tournoi ou une ligue seront jugés avoir débuté au premier jour où les compétiteurs (incluant ceux spécifiés supra) tirent pour le résultat et seront jugé clos lorsque les résultats auront été déclarés définitivement par le Match Director.
- 6.7 Système de Classification internationale (« ICS »)**
- 6.7.1 Le Conseil Exécutif de l'IPSC peut coordonner et publier des règles et procédures dédiées pour gérer et administrer un Système de Classification Internationale.
- 6.7.2 Les compétiteurs qui recherchent une classification internationale doivent utiliser les parcours de tir approuvés et disponibles à partir du site internet de l'IPSC.

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 maintient en condition tous les équipements du stand (par exemple les cibles, les gommettes, la peinture, les mécanismes, etc.), les autres besoins divers du stand (par exemple les chronomètres, les piles, les agrafeuses, les agrafes, les tablettes, etc.) et approvisionne en rafraîchissements les Range Officers (sous l'autorité directe du Range Master).
- 7.1.5 Directeur de tir / Range Master (« RM ») - A l'autorité globale sur toutes les personnes et activités dans le stand complet, incluant la sécurité du stand, le déroulement de tous les parcours de tir et l'application des présentes règles. Toutes les disqualifications et tous les appels à arbitrage doivent être portés à son attention. Le Range Master est d'habitude désigné par et travaille avec le Match Director. Toutefois à l'égard des matchs homologués par l'IPSC de niveau IV et supérieur, la désignation du Range Master est sujette à l'approbation écrite préalable du Conseil Exécutif de l'IPSC.
 - 7.1.5.1 Au sein de ce Règlement la référence au terme « Range Master » signifie à la personne exerçant les fonctions de Range Master au cours d'un match (ou son délégué autorisé pour une ou plusieurs fonctions spécifiques), sans tenir compte d'un quelconque grade international ou régional.
- 7.1.6 Directeur de match / Match Director (« MD ») - S'occupe de l'administration globale du match incluant la formation des groupes de tireurs (squads), la programmation horaire, la construction du stand, la coordination de toute l'équipe logistique et la définition des postes de travail. Son autorité et ses décisions prévaudront en tout domaine excepté à l'égard des points des présentes règles qui ressortent du domaine du Range Master. Le Match Director est désigné par l'organisation hôte et travaille avec le Range Master.

7.2 Discipline des Officiels du Match

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

7.3 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 Shotguns:

8.1.1.1 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 Loaded (Option 2): magazine filled and fitted (if applicable), chamber(s) empty and the action closed.

8.1.1.3 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 Not applicable

8.1.3 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).

8.1.4 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 Not applicable.

8.1.6 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 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 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 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 An alternative starting position as stated in the written stage briefing.

8.2.2.4 Unless otherwise stated in the written stage briefing holding the gun upside down is prohibited.

8.2.2.5 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.

8.2.2.6 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 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).

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 Fusil de Chasse:

8.1.1.1 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 Chargé (option 2): chargeur garni et en place (si concerné), chambre(s) vide(s) et culasse fermée.

8.1.1.3 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 Non applicable

8.1.3 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 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 Non applicable.

8.1.6 Pour le chargement initial préalablement au signal de départ le Range Master peut exiger que toutes les cartouches soient en premier lieu placées dans une boîte 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 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 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 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 Une position de départ alternative tel qu'indiqué dans le briefing écrit de Stage.

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

8.2.2.5 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 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 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).

8.3 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.
- 8.3.5.1 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 "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 "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 Close the action, pull the trigger to release the hammer and then open the action again.
- 8.3.7.2 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 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 Full compliance with Rules 8.3.7.1 and 8.3.7.2 signifies the end of the course of fire.

8.3 Communication sur le champ de tir

Les commandements de tir et leur ordre sont comme suit:

- 8.3.1 « Load And Make Ready » (chargez et tenez-vous prêt) - (ou « Make Ready » (tenez-vous prêt) pour les départs avec une arme vide). Cet ordre signifie le début du « parcours de tir ». Sous la supervision directe du Range Officer le compétiteur doit faire face au fond de stand, ou dans une direction sûre comme spécifié par le Range Officer, ajuste ses protections oculaire et auditive, et prépare le pistolet en accord avec le briefing écrit du stage. Le compétiteur doit alors adopter la position de départ. A ce moment là, le Range Officer procédera.
- 8.3.1.1 Une fois que l'ordre approprié a été donné, le compétiteur ne doit pas bouger hors de l'emplacement de départ avant le signal de départ sans l'approbation préalable, et sous la supervision directe, du Range Officer. Les infractions résulteront en un Warning pour la première occurrence et pourront résulter en l'application de la Règle 10.6.1 pour une réitération pendant le match.
- 8.3.2 « Are You Ready? » (Êtes-vous prêt?) - L'absence de toute réponse négative de la part du compétiteur indique qu'il a entièrement compris les exigences du parcours de tir et est prêt à agir. Si le compétiteur n'est pas prêt à ce commandement, il doit dire: « Not ready » (non-prêt). Lorsqu'il est prêt il doit prendre la position de départ requise pour indiquer qu'il est prêt au Range Officer.
- 8.3.3 « Standby » (Attention) - Ce commandement doit être suivi de 1 à 4 secondes du signal de départ (voir également Règle 10.2.6).
- 8.3.4 « Start signal » (Signal de départ) - C'est le signal indiquant au compétiteur de démarrer sa tentative du parcours de tir. Si un compétiteur échoue à réagir au signal de départ, pour quelque raison que ce soit, le Range Officer confirmera que le concurrent est prêt à tenter le parcours de tir, puis redonnera les commandements de tir à compter de « Are You Ready? ».
- 8.3.4.1 Dans l'éventualité où un compétiteur commence à tirer prématurément par inadvertance (« faux départ »), le Range Officer l'arrêtera aussi vite que possible, et fera redémarrer le compétiteur après que le parcours aura été restauré.
- 8.3.4.2 Un compétiteur qui réagit au signal de départ mais qui, pour quelque raison que ce soit, ne poursuit pas sa tentative sur un parcours de tir et ne parvient pas à obtenir un temps relevé officiellement sur le chronomètre utilisé par le Range Officer recevra un temps de zéro et un score de zéro pour le dit parcours.
- 8.3.5 « Stop » - Tout Range Officer assigné à un stage peut délivrer ce commandement à tout moment pendant le parcours de tir. Le compétiteur doit immédiatement cesser le feu, arrêter de bouger et attendre de plus amples instructions de la part du range Officer.
- 8.3.5.1 Lorsque deux parcours ou plus partagent la même alvéole ou aire, les Officiels du Match peuvent délivrer des commandements intermédiaires après achèvement du COF, (Course Of Fire, parcours de tir) dans le but de préparer le compétiteur pour le second et suivant COF (par exemple « Reload if required » (recharger si nécessaire)). Tout commandement intermédiaire de ce type doit être clairement établi dans le briefing écrit du stage.
- 8.3.6 « If You Are Finished, Unload and Show Clear » (Si vous avez terminé, déchargez et montrez que l'arme est claire) - Si le compétiteur a fini de tirer, il doit 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 « 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 Fermer la culasse, tirer sur la détente pour abattre le marteau et ouvrir à nouveau la culasse.
- 8.3.7.2 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 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 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" - 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.
- 8.3.10 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.).
- 8.6 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.

- 8.3.8 « Range is Clear » (le stand est clair) - Les compétiteurs ou les intervenants du Match ne doivent pas dépasser ou quitter le pas de tir ou le dernier emplacement de tir avant que cette déclaration ne soit formulée par le Range Officer. Une fois la déclaration formulée, les Officiels et les compétiteurs peuvent avancer pour relever les points, boucher et réinitialiser les cibles, etc.
- 8.3.9 Un compétiteur atteint d'une déficience auditive sévère peut, sous réserve de l'approbation préalable du Range Master, avoir le droit que la délivrance des commandements de tir oraux soient remplacés par des signaux visuels et/ou physiques.
- 8.3.9.1 Les signaux physiques recommandés sont des tapes sur le coude du côté faible utilisant un protocole dégressif, à savoir 3 tapes pour « Are You Ready ? », 2 tapes pour « Standby », 1 tape coïncidant avec le signal de départ.
- 8.3.9.2 Les compétiteurs souhaitant au contraire utiliser leur propre dispositif électronique ou autre doivent d'abord le soumettre pour examen, test et approbation par le Range Master avant qu'il ne puisse être utilisé.
- 8.3.10 Il n'y a pas de commandements de stand établis pour être utilisés au poste du chronographe ou lors d'un contrôle de conformité d'équipement (qui peut être réalisé en un lieu différent du stand de tir. Les compétiteurs ne doivent pas manipuler leurs armes de poing, ou retirer le drapeau de sécurité de leurs armes longues, suivant le cas, avant que le contrôleur ne leur demande de se présenter à lui, selon ses instructions. Les infractions sont soumises à la Règle 10.5.1.

8.4 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 debout à à genoux, d'assis à debout, etc.)

8.6 Aide ou interférence

- 8.6.1 Aucune assistance d'aucune sorte ne peut être fournie à un compétiteur pendant un parcours de tir, excepté que tout Range Officer assigné à un Stage peut donner à tout moment des avertissements de sécurité à un concurrent. De tels avertissements ne compteront pas pour que le compétiteur se voit accordé un Reshoot.
- 8.6.1.1 Les compétiteurs 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 s'appliquer, à la discrétion du Range Master.
- 8.6.2 Toute personne fournissant assistance au compétiteur pendant un parcours de tir sans l'approbation préalable d'un Range Officer (et le compétiteur recevant une telle assistance) peut, à la discrétion d'un Range Officer, encourir une pénalité de procédure pour ce Stage et/ou être soumis à la Section 10.6.
- 8.6.3 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 Sight Pictures, Dry Firing and Course Inspection

- 8.7.1 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.
- 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 Prise de visée, tir à sec et inspection du parcours

- 8.7.1 Les compétiteurs ont l'interdiction de prendre une visée et/ou de tirer à sec avec une arme avant le signal de départ. Les infractions résulteront en un avertissement (Warning) à la première occurrence et en une pénalité de procédure pour toute occurrence suivante dans le même match. Les compétiteurs peuvent, en pointant leur arme à feu directement vers le sol devant eux, ajuster leurs organes de visée électroniques.
- 8.7.2 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 occurrence 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 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 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.
 - 9.1.5.3 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 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 Hard Cover – All props, walls, barriers, vision screens and other obstacles are deemed to be impenetrable "hard cover". If a:
- 9.1.6.1 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 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 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.

Chapitre 9: Relevé des Points

9.1 Normes générales

- 9.1.1 Proximité des cibles - Lorsque le comptage des points est en cours, les concurrents ou leurs délégués ne doivent pas s'approcher près d'une cible à moins d'un mètre sans y être autorisé par le Range Officer. Le non respect entraînera un avertissement pour la première infraction mais le concurrent ou son représentant peut, à l'appréciation du Range Officer encourir une pénalité de procédure pour la réitération dans le même match.
- 9.1.2 Toucher les cibles - Lorsque le relevé des points est en cours, les concurrents ou leurs délégués ne doivent pas toucher, jauger ou interférer d'une quelconque manière sur une cible sans l'autorisation du Range Officer. Si le Range Officer juge que le concurrent ou son délégué a influencé ou affecté le comptage des points par une telle intervention, il peut :
- 9.1.2.1 Relever les points de la cible affectée comme une cible manquée ; ou
- 9.1.2.2 Imposer des pénalités pour toute cible non-tirable affectée
- 9.1.3 Cibles rebouchées prématurément. - Si une cible est prématurément rebouchée ou scotchée avant la détermination du score effectif, l'arbitre doit ordonner au concurrent de tirer à nouveau le parcours de tir.
- 9.1.4 Cibles non restaurées. - Si suite à l'achèvement du parcours d'un concurrent précédent, une ou plusieurs cibles n'ont pas été correctement rebouchées ou scotchées pour le concurrent dont le résultat est relevé, le Range Officer doit juger si un score exact peut être déterminé ou non. S'il y a un surnombre d'impacts ou des impacts susceptibles de pénalité, et qu'il n'est pas évident de déterminer si ces impacts ont été faits par le concurrent en train d'être évalué, le compétiteur affecté doit se voir ordonné de tirer à nouveau le parcours.
- 9.1.4.1 Dans l'éventualité où les gommettes ou l'autocollant appliqués pour restaurer la cible cartonnée sont accidentellement soufflés par le vent, par le souffle de la bouche du canon ou une autre raison, et qu'il n'est pas évident pour le Range Officer de dire si les impacts sont ceux du concurrent en cours d'évaluation, le compétiteur sera requis de tirer à nouveau le parcours de tir.
- 9.1.4.2 Un compétiteur qui hésite ou s'arrête de lui-même durant sa tentative sur un parcours de tir, parce qu'il croit qu'une ou plusieurs cibles n'ont pas été rebouchées ou réinitialisées, n'a pas droit à un Reshoot.
- 9.1.5 Impénétrables - La surface de points de toutes les Cibles IPSC tirables et des non-tirables (*No-shoot*) est réputée impénétrable. Si une :
- 9.1.5.1 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 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 It is recommended that disappearing metal and frangible targets be scored 10 points per target.
- 9.4.1.2 Metal and frangible targets that require a difficult shot may score 10 points per target.
- 9.4.1.3 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.
- 9.4.1.4 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 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).

- 9.1.6.4 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 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 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 Les impacts comptant pour le score sur les cibles IPSC seront comptés en accord avec les valeurs approuvées par l'assemblée IPSC (Voir Annexes B et C et ci-dessous). Les cibles frangibles vaudront généralement 5 points.
- 9.4.1.1 Il est recommandé que les cibles métalliques et les cibles frangibles disparaissantes soient valorisées 10 points chaque.
- 9.4.1.2 Les cibles métalliques et les cibles frangibles qui réclament un tir fin peuvent être valorisée 10 points chaque.
- 9.4.1.3 Pour les munitions Slugs uniquement : dans le cas des cibles papiers disparaissantes, 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 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 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 Target Scoring Policy

- 9.5.1 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 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 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 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.
- 9.5.4.1 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 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 Frangible targets must be fully penetrated or break with a piece separated from the original target to be counted for score.
- 9.5.9 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 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 If a competitor uses ammunition contrary to the type specified for a course of fire the following will apply:
- 9.5.11.1 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 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 Metal targets and metal no-shoots will be scored normally but the competitor will be subject to procedural penalties (see Rule 10.2.12).

9.5 Règle de comptage des points sur les cibles

- 9.5.1 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 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 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 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 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 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 Les cibles fragibles 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 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 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 Si un compétiteur utilise une munition contraire au type spécifié pour un parcours de tir les suivantes s'appliqueront :
- 9.5.11.1 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 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 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 Score Verification and Challenge

- 9.6.1 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.
- 9.6.5 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.

9.6 Vérification du résultat et contestation

- 9.6.1 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 sera pas acceptée.
- 9.6.5 Dans le cas où le Range Officer confirme le score ou la pénalité du départ et que le concurrent n'est pas satisfait, il peut faire appel auprès du Chief Range Officer puis au Range Master pour décision.
- 9.6.6 La décision du Range Master à l'égard du score des impacts sur les cibles et les No-shoot est définitive. Aucun appel ultérieur n'est permis concernant de telles décisions de comptage de points.
- 9.6.7 Pendant la réclamation relative aux points, la (les) cible(s) concernée(s) ne doit(vent) pas être rebouchée(s), scotchée(s) ou autre jusqu'à ce que le problème ne soit réglé, dans le cas contraire la Règle 9.1.3 s'applique. Le Range Officer peut enlever la cible cartonnée contestée pour plus ample examen et éviter tout retard dans le match. Le concurrent et le Range Officer doivent tous deux signer la cible et indiquer clairement quel(s) impact(s) fait(font) l'objet de la réclamation.
- 9.6.8 Les jauges approuvées par le Range Master doivent être utilisées exclusivement, lorsque et comme requis, pour vérifier et/ou déterminer la zone de point applicable aux impacts sur les cibles cartonnées.
- 9.6.9 Les informations de relevé de points peuvent être délivrées par le biais de signes manuels (voir l'Annexe F1). Si un point est contesté, les cibles en question ne doivent pas être restaurées jusqu'à ce qu'elles aient été vérifiées par le compétiteur ou son délégué, selon toutes modalités approuvées par avance par le Range Master (voir également la Règle 9.1.3).

9.7 Feuille de Résultats

- 9.7.1 Le Range Officer doit entrer toutes les informations (en incluant les avertissements donnés) sur la feuille de score de chaque concurrent avant de la signer. Après que le Range Officer a signé la feuille de score, le concurrent ajoute sa signature à l'endroit prévu. La signature électronique des feuilles sera acceptable si elle est approuvée par le Directeur Régional. Des nombres entiers doivent être utilisés pour enregistrer tous les scores et les pénalités. Le temps écoulé pris par le concurrent pour finir le parcours de tir doit être enregistré avec deux décimales à l'endroit approprié.
- 9.7.2 Si des corrections sur la feuille de score sont nécessaires, celles-ci seront clairement inscrites sur l'originale et les autres duplicatas du concurrent. Le compétiteur et le Range Officer doivent parapher toute correction.
- 9.7.3 Si un concurrent refuse de signer ou de parapher une feuille de score, pour quelque raison, le Range Master doit en être avisé. Si le Range Master est satisfait de la course qui vient d'être faite et que les points sont comptés correctement, la feuille de score non signée est incluse normalement aux résultats du match.
- 9.7.4 Une feuille de score signée par le compétiteur et le Range Officer constitue la preuve concluante que le parcours est terminé, et que le temps, le score et les pénalités enregistrées sur la feuille, sont précis et incontestés. La feuille de score signée est considérée comme définitive et, à l'exception du consentement mutuel du concurrent et du Range Officer signataire, ou en raison d'une décision arbitrale, la feuille de score peut être modifiée seulement pour corriger une erreur arithmétique ou pour ajouter une pénalité conformément à la règle 8.6.2.
- 9.7.5 Si une feuille de score est identifiée comme contenant trop peu ou trop de données, ou si le temps n'est pas noté sur la feuille, il doit en être rendu compte promptement au Range Master qui requerra normalement le concurrent de tirer à nouveau le parcours de tir.

- 9.7.6 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.
- 9.7.8 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.

- 9.7.6 Dans le cas où un Reshoot est impossible pour une raison quelconque, les actions suivantes prévaudront:
- 9.7.6.1 Si le temps n'est pas inscrit, le compétiteur recevra un score de zéro pour le Stage.
 - 9.7.6.2 Si un nombre insuffisant d'impacts ou de Miss a été repris sur la feuille de score, ceux qui ont été notés seront réputés complets et concluants.
 - 9.7.6.3 Si des impacts ou des Miss ont été enregistrés en surnombre sur la feuille de score, les impacts des valeurs les plus élevées seront utilisés.
 - 9.7.6.4 Les pénalités de procédure enregistrées sur la feuille de score seront réputées complètes et concluantes, sauf s'il y a application de la règle 8.6.2.
 - 9.7.6.5 Si l'identité du compétiteur n'est pas inscrite sur une feuille de score, le Range Master doit en être avisé, qui prendra toutes les mesures qu'il estimera nécessaires pour rectifier la situation.
- 9.7.7 Dans le cas où l'original de la feuille de score est perdu ou inutilisable, le duplicata du concurrent, ou toute copie écrite ou électronique acceptable pour le Range Master sera utilisé. Si le duplicata du concurrent, ou l'enregistrement écrit ou électronique, n'est pas disponible, ou s'il est considéré par le Range Master comme insuffisamment légitime le concurrent sera requis de tirer à nouveau le parcours de tir. Si le Range Master juge que le Reshoot n'est pas possible pour une quelconque raison, le compétiteur recevra un temps de zéro et un score de zéro pour le Stage en question.
- 9.7.8 Nul autre qu'un Officiel du Match autorisé n'est autorisé à manipuler une feuille de résultat retenue sur un Stage, ou en un quelconque autre lieu, après qu'elle a été signée par un compétiteur et un Range Officer, sans l'approbation préalable du Range Officer ou d'un personnel directement impliqué dans les statistiques. Les infractions résulteront en un Warning pour la première occurrence, mais peuvent être soumises à la Section 10.6 pour les répétitions 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 compétiteurs si un Match Director a décidé de ne publier les résultats qu'électroniquement.

9.9 Relevé des points des cibles disparaissantes

- 9.9.1 Les cibles mouvantes qui présentent au repos au moins une portion de la zone A (que ce soit avant ou après l'activation initiale), ou qui apparaissent et disparaissent continuellement pendant la durée de la tentative d'un compétiteur sur un COF, ne sont pas disparaissantes et 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 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.

9.10 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.

- 9.9.3 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 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.
- 10.2.8 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.
- 10.2.9 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.

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 sont visibles recevra 1 pénalité de procédure pour chaque coup de feu tiré en faute, jusqu'à un maximum de 4 pénalités de procédures, sans égard au nombre de coups effectivement tirés.
- 10.2.4 Un compétiteur qui échoue à se conformer à un rechargement imposé encourra 1 pénalité de procédure pour tout coup de feu tiré après le moment où le rechargement était requis jusqu'à ce qu'un rechargement soit effectué.
- 10.2.5 Dans un tunnel Cooper, un compétiteur qui déplace une ou plusieurs pièces du matériau couvrant recevra 1 pénalité de procédure pour chaque pièce qui tombe. Lorsque la chute du matériau couvrant résulte du choc du concurrent dans les montants ou de son tir dans ceux-ci, ou des gaz issus de la bouche de l'arme ou du recul de la culasse, elle ne sera pas pénalisée.
- 10.2.6 Un compétiteur qui anticipe (par exemple bouger les mains vers l'arme, un dispositif de rechargement ou les munitions) ou qui bouge physiquement vers un emplacement de tir ou une posture plus avantageuse, après le commandement de tir « Standby » et avant la délivrance du signal de départ, encourra 1 pénalité de procédure. Si un Range Officer peut arrêter le compétiteur à temps, un Warning est adressé à la première infraction et le compétiteur redémarre.
- 10.2.7 Un compétiteur qui échoue à engager toute cible tirable avec au moins une cartouche encourra une pénalité de procédure par cible, plus le nombre de Miss applicable, excepté lorsque les dispositions de la Règle 9.9.2. s'appliquent.
- 10.2.8 Si un parcours de tir 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.
- 10.2.9 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 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 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.

10.4 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 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 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.

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

10.4 Disqualification – Décharge Accidentelle

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

- 10.4.1 Un tir, qui part en direction d'une butte de fond de stand (backstop), latéralement ou dans toute autre direction spécifiée dans le briefing écrit du Stage comme étant non-sûre. Noter qu'un compétiteur qui tire légitimement un coup de feu sur une cible, lequel part alors dans une direction non-sûre, ne sera pas disqualifié, mais les dispositions de la Section 2.3 peuvent s'appliquer.
- 10.4.2 Un tir qui touche le sol dans la zone des trois mètres autour du compétiteur, excepté lorsque le tir a lieu sur une cible cartonnée 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 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 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 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 A shot fired using buckshot ammunition during a course of fire that has been specifically nominated as requiring birdshot ammunition for safety reasons.

10.5 Disqualification – Unsafe Gun Handling

Examples of unsafe gun handling include, but are not limited to:

- 10.5.1 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 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 Not applicable.
- 10.5.5 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 Not applicable.
- 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 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.

- 10.4.7 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 mètres 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 Un coup tiré en utilisant une munition Slug à moins que ce type de munition ait été spécifiquement désigné comme acceptable pour le parcours de tir.
- 10.4.10 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 – Manipulation Dangereuse d'Arme

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

- 10.5.1 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 lors du transport des Rifles ou des Shotguins lorsque la Règle 5.2.1 s'applique. Les violations de la Règle 5.2.1 peuvent impliquer une disqualification.
- 10.5.2 Laisser la bouche du canon pointer vers l'arrière du stand, ou dépasser l'angle de sécurité par défaut ou spécifique, pendant le parcours de tir. 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 Non applicable.
- 10.5.5 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 Non applicable.
- 10.5.7 Porter ou utiliser plus d'une arme à feu pendant un parcours de tir.
- 10.5.8 Échec à conserver le doigt en dehors du pontet lors de la résolution d'un incident de tir lorsque le compétiteur arrête clairement de pointer son arme en direction des cibles.
- 10.5.9 Échec à conserver le doigt en dehors du pontet lors du chargement, du rechargement ou du déchargement. 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 Not applicable.
- 10.5.12 Handling live or dummy ammunition in a Safety Area, contrary to Rule 2.4.4.
 - 10.5.12.1 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 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 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.

10.7 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).

- 10.5.10 Échec à conserver le doigt en dehors du pontet lors d'un déplacement en conformité avec la Règle 8.5.1
- 10.5.11 Non applicable.
- 10.5.12 Manipuler des munitions réelles ou inertes dans une Safety Area, en infraction à la Règle 2.4.4.
- 10.5.12.1 Le mot « manipuler » n'empêche pas les compétiteurs d'entrer dans une Safety Area avec des 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 boîte 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 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 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 aux directives raisonnables d'un Officiel du Match, interférer avec les opérations d'un parcours de tir et/ou d'une tentative d'un compétiteur sur un parcours, et tout autre comportement susceptible de jeter le discrédit sur la discipline.

10.7 Disqualification – Substances Interdites

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

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 Organismes du Match, mais ne doit pas excéder \$100 USD ou l'équivalent en monnaie locale. Un appel interjeté par le Range Master à l'égard d'un problème du match ne générera pas de Droit exigible.
- 11.4.2 Remboursement - Si la décision du Comité est de donner raison à l'appel, le Droit payé sera remboursé. Si la décision du Comité est de rejeter l'appel, le Droit payé et la décision doivent être transmis à l'Institut Régional ou National des Officiels (RROI ou NROI) dans le cas des matchs Level I et II, et à l'Association Internationale des Range Officers (IROA) dans le cas des matchs Level III ou supérieurs.

11.5 Règles de Procédure

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

11.6 Verdict et action consécutive

- 11.6.1 Décision du Comité - Lorsqu'une décision est prise par le Comité, celui-ci somme l'appelant, l'Officiel et le Range Master d'être présents à son énoncé.
- 11.6.2 Mise en œuvre de la décision - Il est de la responsabilité du Range Master de mettre en œuvre la décision du Comité. Le Range Master affichera la décision en un lieu visible de tous les compétiteurs. La décision n'est pas rétroactive et n'impactera aucun 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: Miscellaneous 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.
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	Types of ammunition cartridges used in a shotgun which contain multiple pellets (see Appendix E1).
Cartridge	A casing containing propellant and shot or a slug; a round of ammunition. Cartridge case
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	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	An act of firing a gun; to fire (a gun).
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.
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	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).

Chapitre 12: Questions Diverses

12.1 Annexes

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

12.2 Langue

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

12.3 Avertissements

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

12.4 Genre

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

12.5 Glossaire

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

Adaptable	Élément 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.
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	Types de munitions utilisés dans un fusil de chasse qui contiennent de multiples projectiles (voir Annexe E1).
Cartouche	Un emballage contenant la charge propulsive et les plombs ou la Slug. Un corps de munition
Drapeau de sécurité de chambre	Dispositif de couleur vive, dont nulle partie ne ressemble à une cartouche ou quelque chose du genre. Le drapeau ne doit pas pouvoir être inséré dans une arme à feu qui a une cartouche chamberée et doit, lorsque mis en place, empêcher qu'une cartouche ne puisse être chamberée. Le drapeau de sécurité doit comporter un onglet ou un ruban faisant clairement saillie de l'arme.
Compensateur	Dispositif monté sur la bouche du canon pour contrer le relèvement (habituellement en dispersant les gaz).
Détonation	Mise à feu de l'amorce, 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	Action de faire feu avec une arme ; tirer (avec l'arme).
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.
Tir à sec	Activation de la queue de détente et/ou cycle d'une arme totalement vide de munitions.
Munition inerte	Inclut les cartouches de manipulation ou d'entraînement, à blanc, les douilles amortissantes et les étuis vides.
Engager	Tirer un coup de feu vers une cible. Tirer en direction d'une cible mais la manquer n'est pas un défaut d'engagement. Le dysfonctionnement d'une arme à feu ou d'une cartouche qui empêche qu'un coup de feu soit tiré est réputé être un défaut d'engagement.
Face à l'entrée de stand	Le visage, la poitrine et les orteils du tireur font tous face à l'entrée de stand.
Faux départ	Début d'une tentative d'un COF préalablement au « Signal de Départ » (voir Règle 8.3.4).
Grain	Unité de mesure utilisée pour calculer le facteur de puissance (437,5 grains par once, 15,432 grains par gramme, 1 grain = 0,0648 grammes).

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	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	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	A cartridge of ammunition containing shot or a slug.
Shell	(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	(1) The pellets found or used in shotgun cartridges or shells. (2) An act of firing a gun. (3) To have fired, the past tense of shoot.
Should	Optional but highly recommended.
Sight picture	Aiming at a target without actually shooting at it.
Slug	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	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).
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.
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	Removal of ammunition from a firearm.
Uprange	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.).

Chargée	Arme à feu contenant une cartouche réelle ou inerte dans la chambre ou le barillet, ou contenant une cartouche réelle ou inerte dans un chargeur inséré ou dans le magasin.
Chargement	Insertion d'une munition dans une arme.
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.
<i>No-shoot(s)</i>	Cible qui inflige des pénalités lorsque touchée.
Non applicable	La Règle ou l'obligation ne s'applique pas à la discipline spécifique, à la Division ou au Level du match.
OFM	Manufacturier Originel d'Arme à feu.
Amorce	Élément d'une cartouche qui déclenche la détonation ou le coup de feu.
Accessoires	Éléments, autres que des cibles ou des lignes de faute, utilisés dans la création, la mise en œuvre et la décoration d'un 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	[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	Munition contenant des plombs ou une Slug.
Douille	(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	(1) Les plombs trouvés ou utilisés dans les cartouches ou douilles de fusil de chasse. (2) Acte de tirer avec une arme. (3) Avoir tiré, verbe tirer au passé.
Devrait	Optionnel mais fortement recommandé.
Prise de visée	Viser une cible sans tirer effectivement dessus.
Slug	Projectile unique d'une cartouche ou douille de fusil de chasse destinée à atteindre une cible.
Cartouche d'entraînement	(Aussi dénommée <i>Spring cap</i>) Type de munition inerte.
Cartouche faible	Cartouche défailante 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 <i>COF</i> préalablement au signal de départ.
Signal de départ	(voir Règle 8.3.4).
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'un drapeau de sécurité de chambre n'est pas inséré (voir la Règle 10.5.5).
Cible (s)	Terme qui inclut à la fois les cibles tirables et les <i>No-shoot</i> à moins qu'une Règle (par exemple 4.1.3) ne les différencie.
Groupe de cibles	Collection de cibles qui ne peut être vu que d'un seul emplacement ou une seule vue.
Déchargée	Arme à feu totalement vide de toute munition réelle ou inerte dans sa chambre et/ou dans un chargeur inséré ou dans le magasin.
Déchargement	Enlever les munitions d'une arme.
Pas de tir	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.).

Wad	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)	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)	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.

Bourre	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)	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)	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 Matches 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 résidence (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 matches 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 matches 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 matches 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 pendant 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) LadyCompétiteurs du genre féminin.
- (b) JuniorCompétiteurs âgés de moins de 21 ans au premier jour du match.
- (c) SeniorCompétiteurs âgés de plus de 50 ans au premier jour du match.
- (d) Super SeniorCompétiteurs 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:

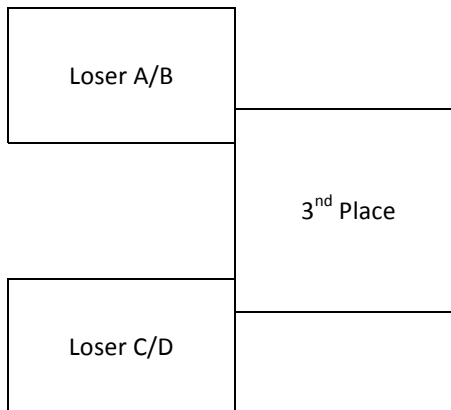
- (a) Équipes Régionales par Division
- (b) Équipes Régionales par Division pour la Catégorie Lady
- (c) Équipes Régionales par Division pour la Catégorie Junior
- (d) Équipes Régionales par Division pour la Catégorie Senior
- (e) Équipes Régionales par Division pour la Catégorie Super Senior
- (f) Équipes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

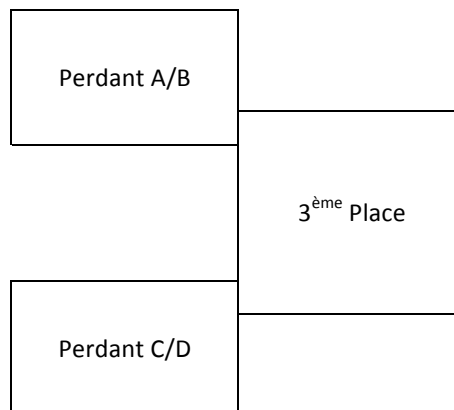
1	Winner	Winner A	Winner	CHAMPION & 2 nd Place
15				
9	Winner			
7				
5	Winner	Winner B		
13				
11				
3	Winner	Winner C		
4				
12				
14	Winner	Winner D	Winner	
6				
8				
10	Winner	Winner D		
16				
2				



ANNEXE A3: Table d'élimination lors des barrages

Top 16	Quart de Final	Demi-Final	Finale	Récompenses
(Elimination simple)			(Meilleur 1 sur 3)	

1	Vainqueur	Vainqueur A	Vainqueur	CHAMPION & 2 ^{ème} Place
15				
9	Vainqueur			
7				
5	Vainqueur	Vainqueur B		
13				
11	Vainqueur			
3				
4	Vainqueur	Vainqueur C	Vainqueur	
12				
14	Vainqueur			
6				
8	Vainqueur	Vainqueur D		
10				
16	Vainqueur			
2				



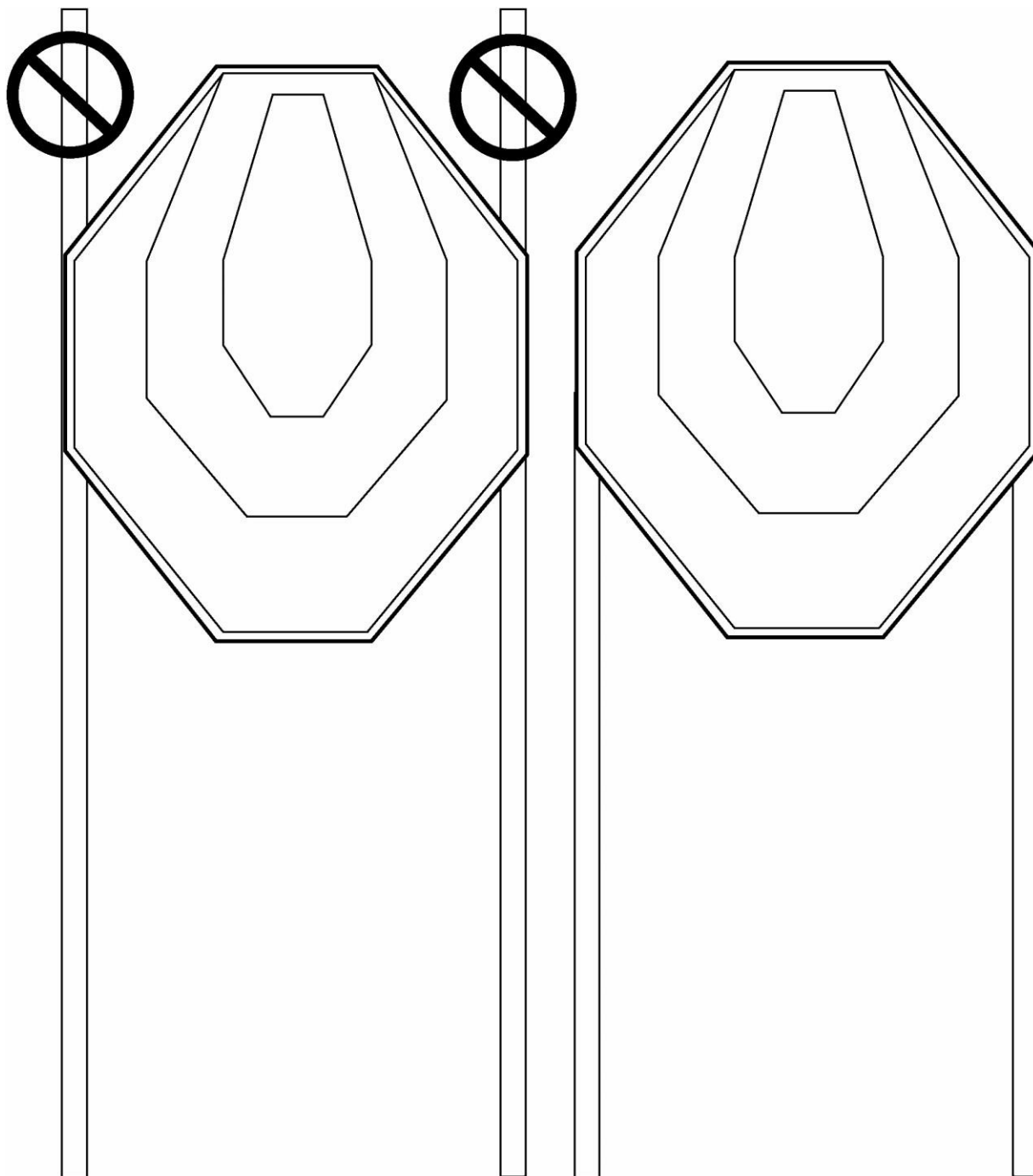
APPENDIX A4: Approved Stage Ratios

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

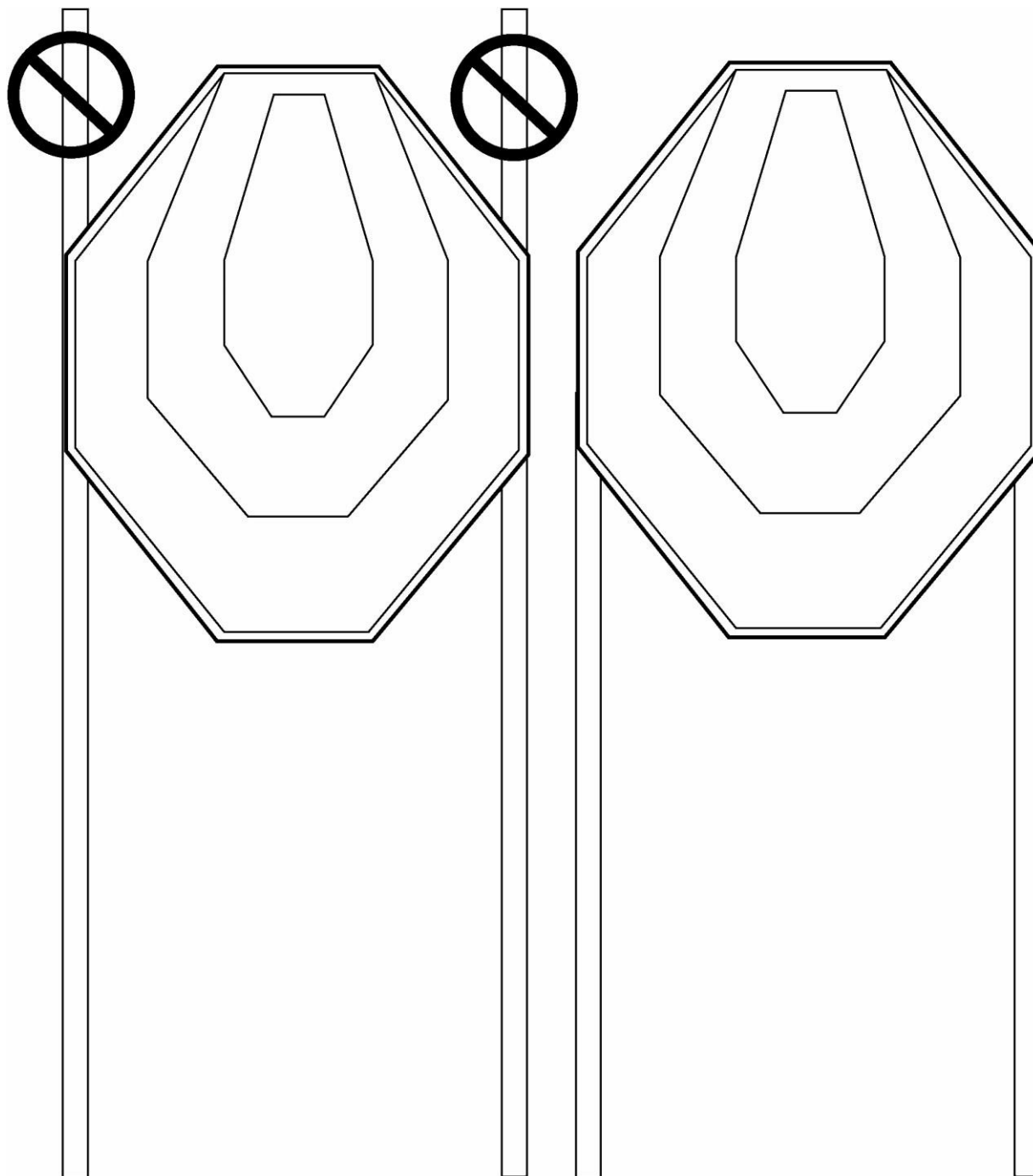
Stages	Short	Medium	Long
12	6	4	2
13	7	4	2
13	6	5	2
14	7	5	2
14	8	4	2
14	6	6	2
15	8	5	2
15	7	6	2
16	8	6	2
16	9	5	2
17	9	6	2
18	9	6	3
19	10	6	3
19	9	7	3
20	10	7	3
20	11	6	3
20	9	8	3
21	11	7	3
21	10	8	3
22	11	8	3
22	12	7	3
23	12	8	3
24	12	8	4
25	13	8	4
25	12	9	4
26	13	9	4
26	14	8	4
26	12	10	4
27	14	9	4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

APPENDIX B1: Target Presentation



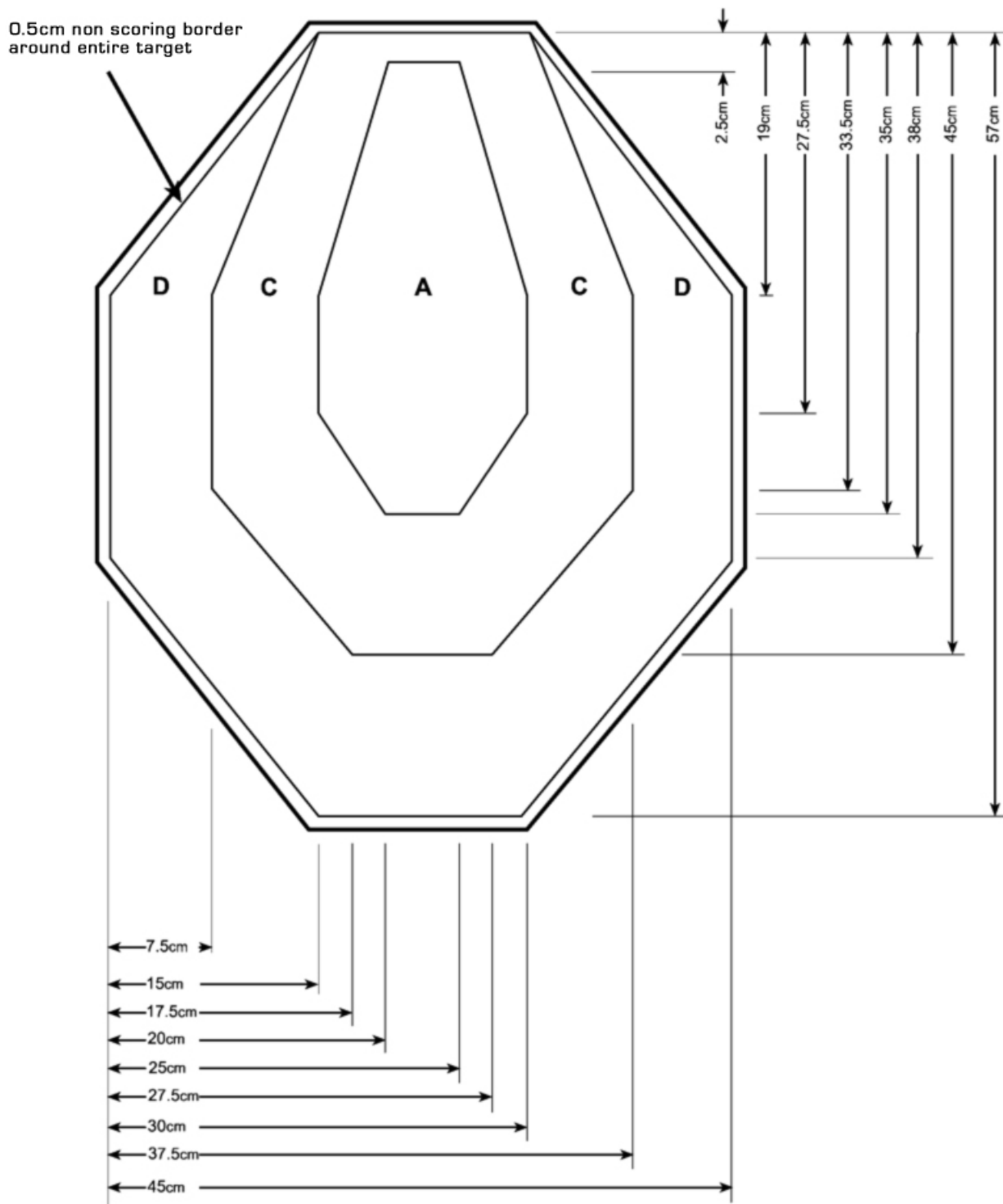
Cutting the tops off the sticks provides an improved visual appearance.

ANNEXE B1: Présentation de cible



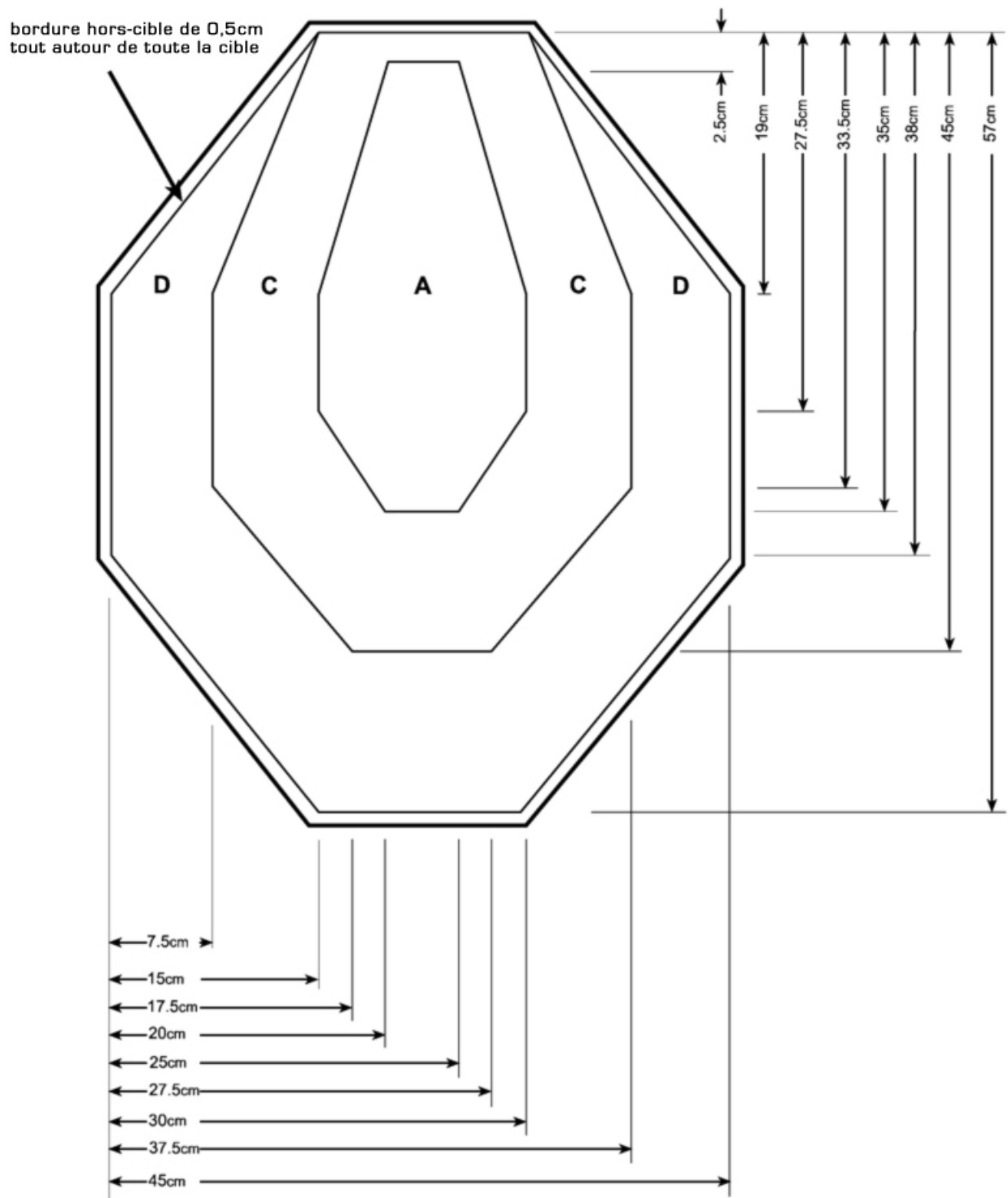
La découpe du haut des tasseaux donne une meilleure apparence visuelle.

APPENDIX B2: IPSC Target



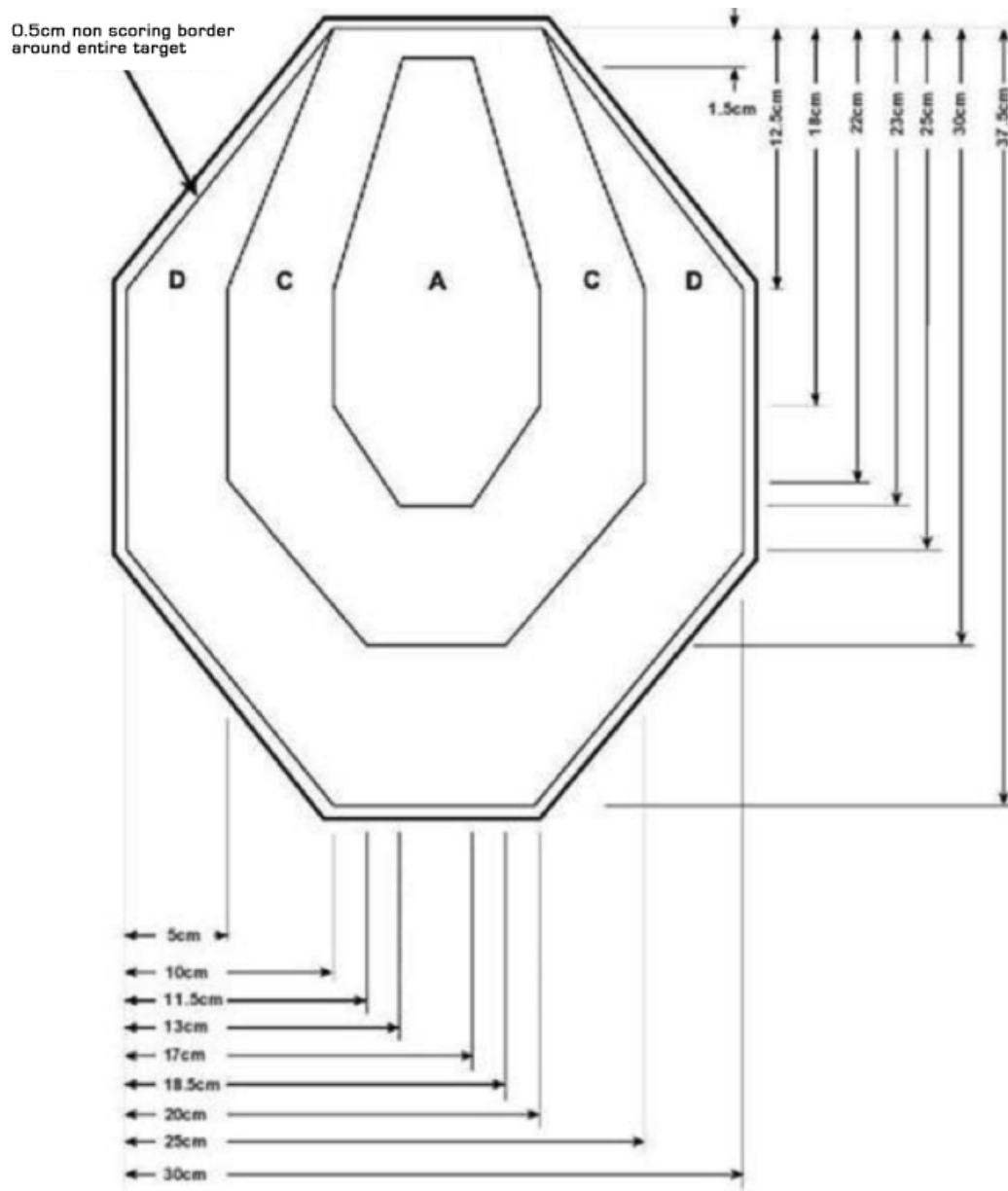
Scoring		
Major	Zone	Minor
5	A	5
4	C	3
2	D	1

ANNEXE B2: Cible IPSC



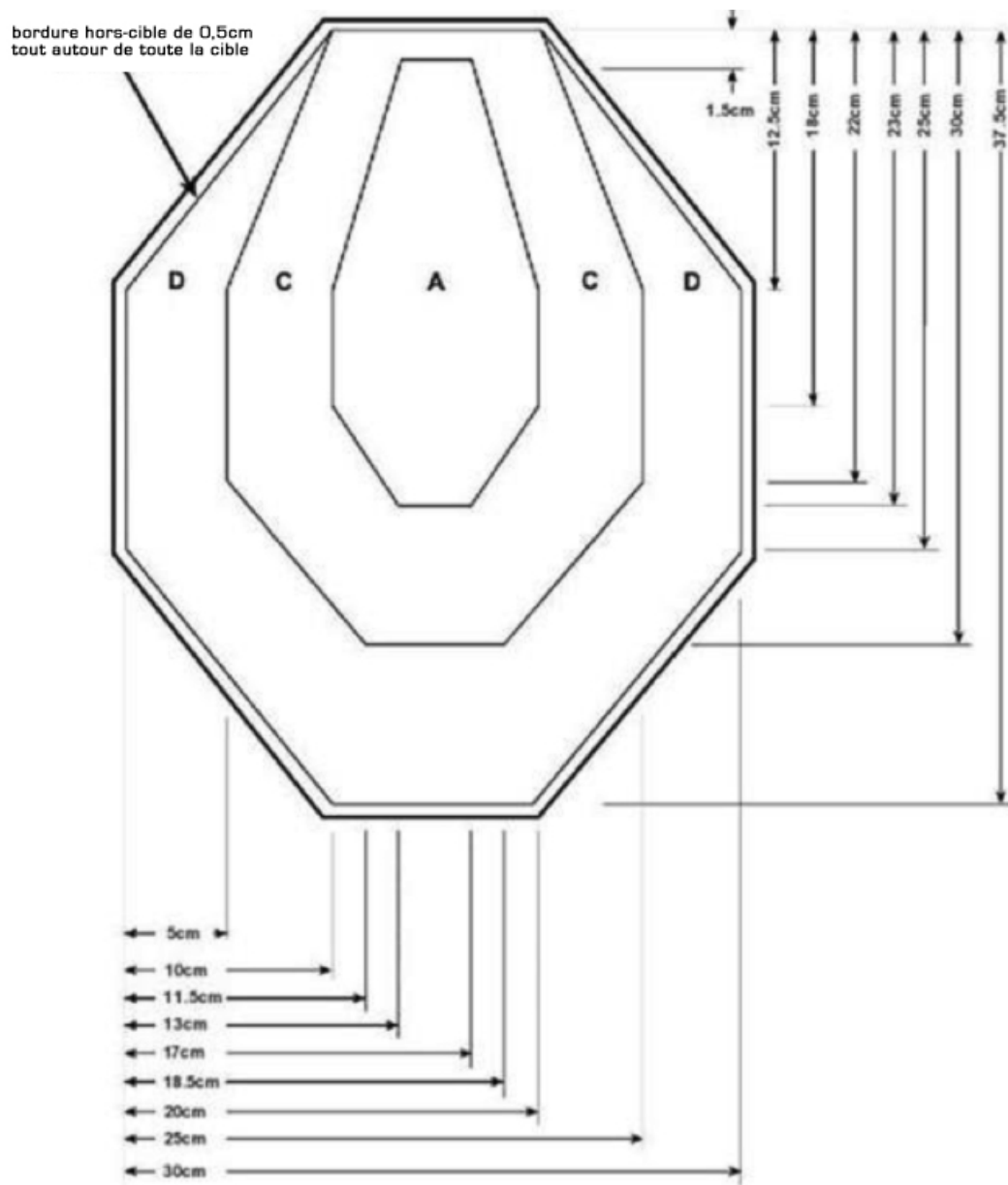
Points		
Majeur	Zone	Mineur
5	A	5
4	C	3
2	D	1

APPENDIX B3: IPSC Mini Target



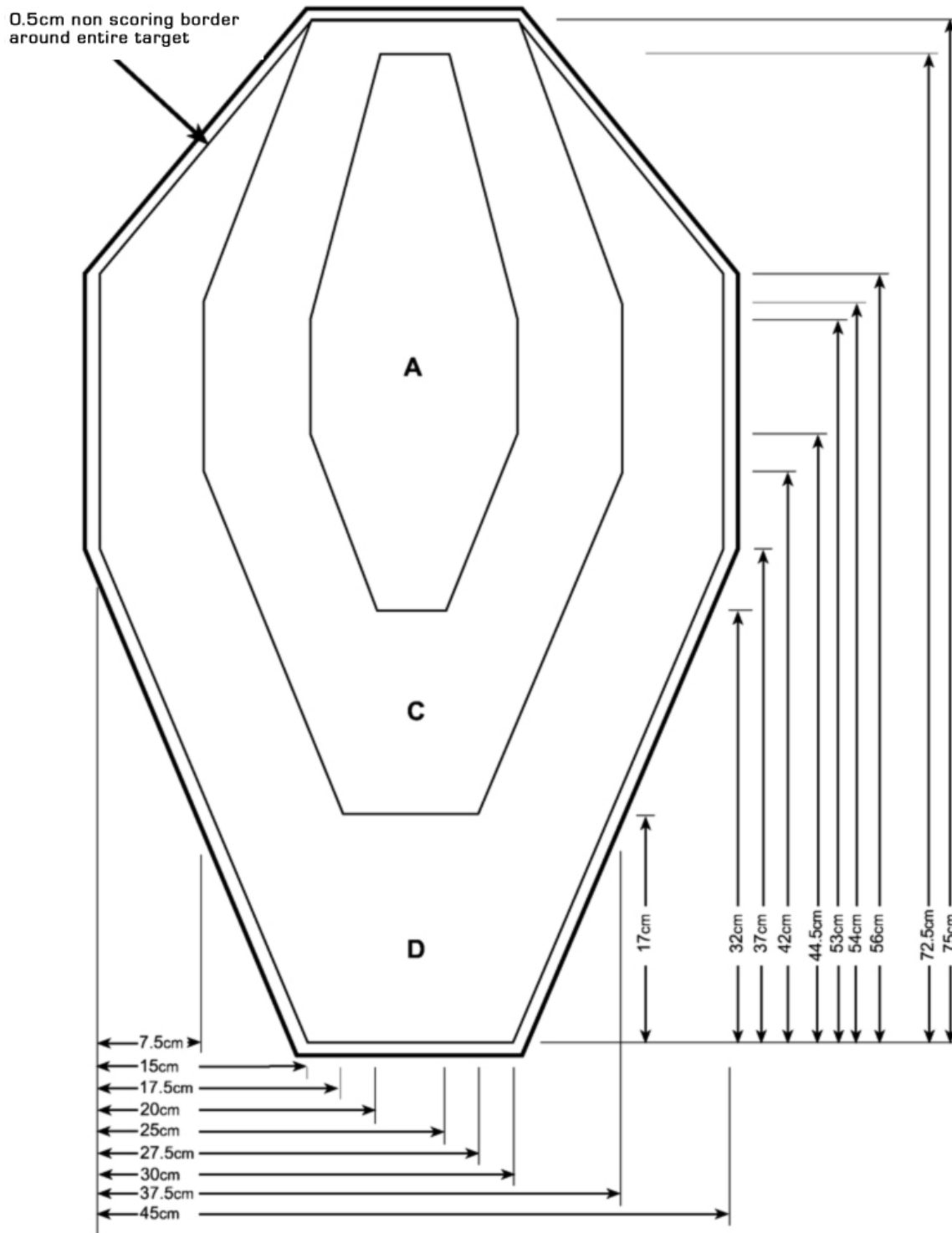
Scoring		
Major	Zone	Minor
5	A	5
4	C	3
2	D	1

ANNEXE B3: Mini Cible IPSC



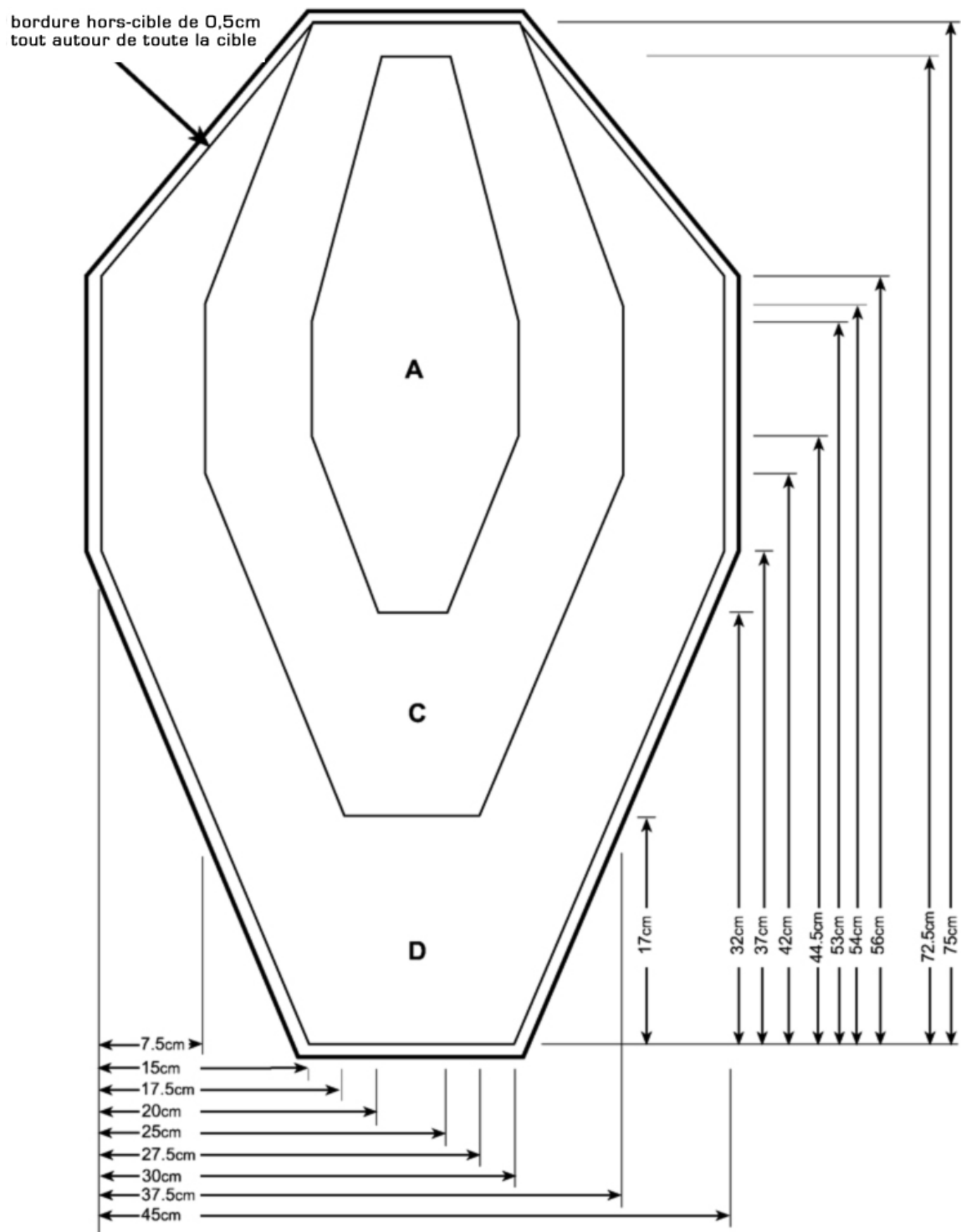
Scoring		
Major	Zone	Minor
5	A	5
4	C	3
2	D	1

APPENDIX B4: IPSC Universal Target



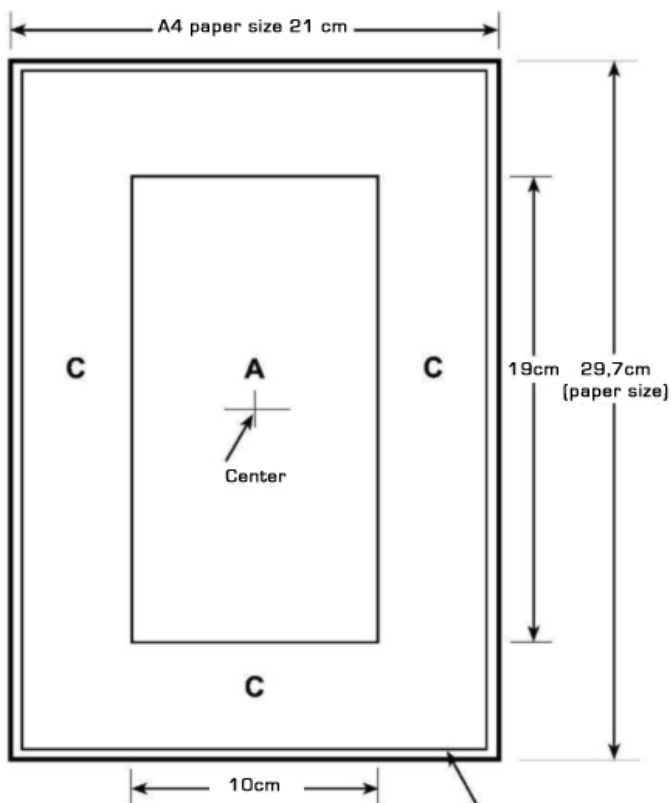
Scoring		
[R-S] Major	Zone	[R] Minor
5	A	5
4	C	3
2	D	1

ANNEXE B4: Cible Universelle IPSC

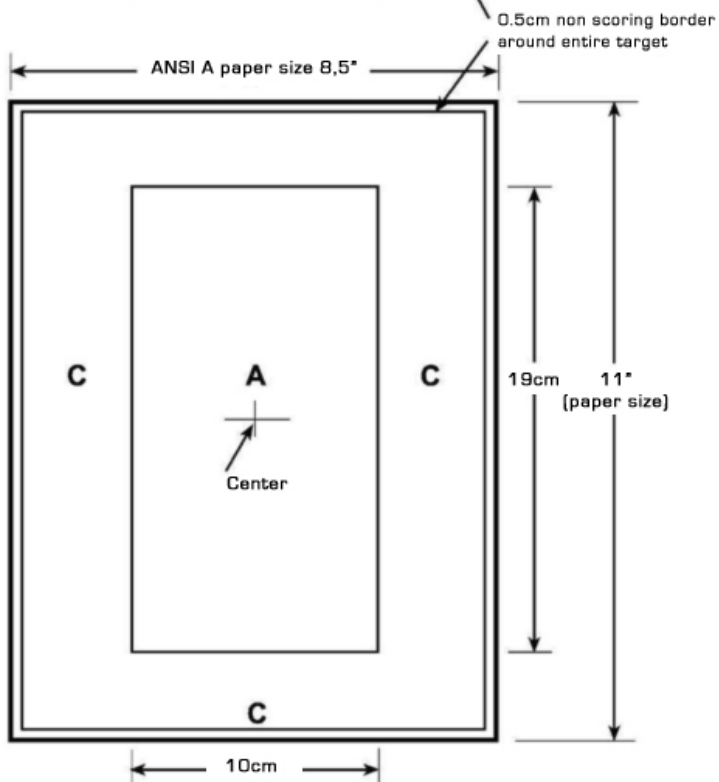


Points		
[R-S] Majeur	Zone	[R] Mineur
5	A	5
4	C	3
2	D	1

APPENDIX B5: IPSC A4/A Target

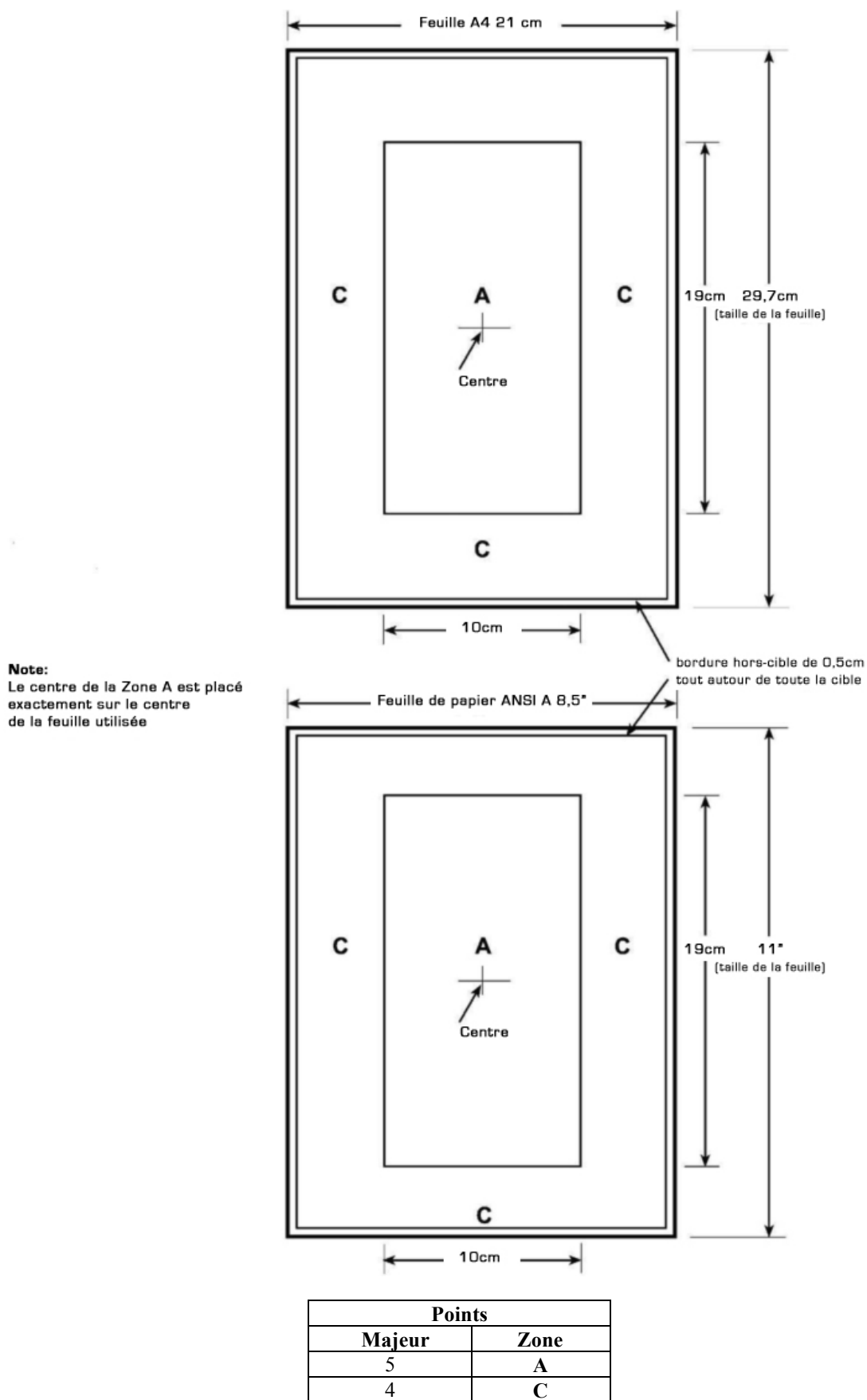


Note:
The center of the A Zone is positioned exactly over the center of the paper being used

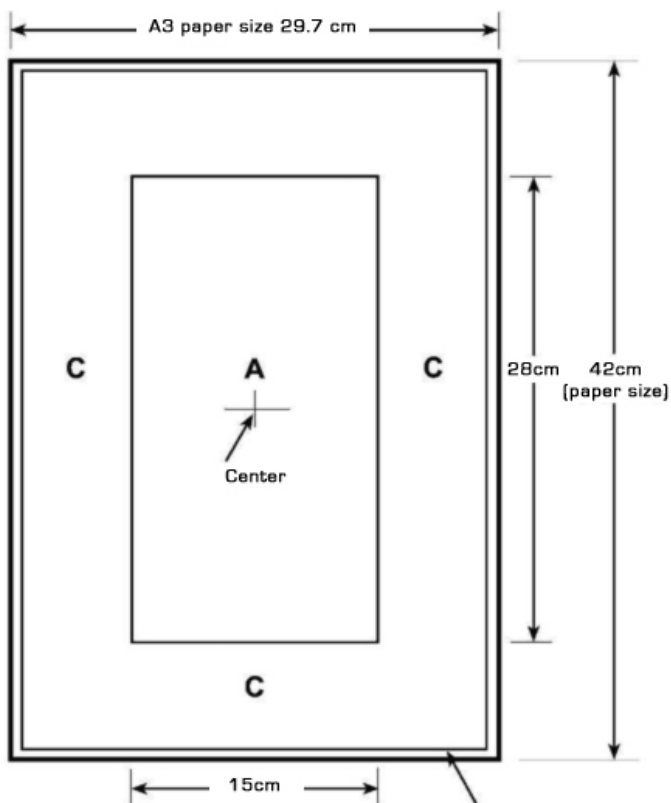


Scoring	
Major	Zone
5	A
4	C

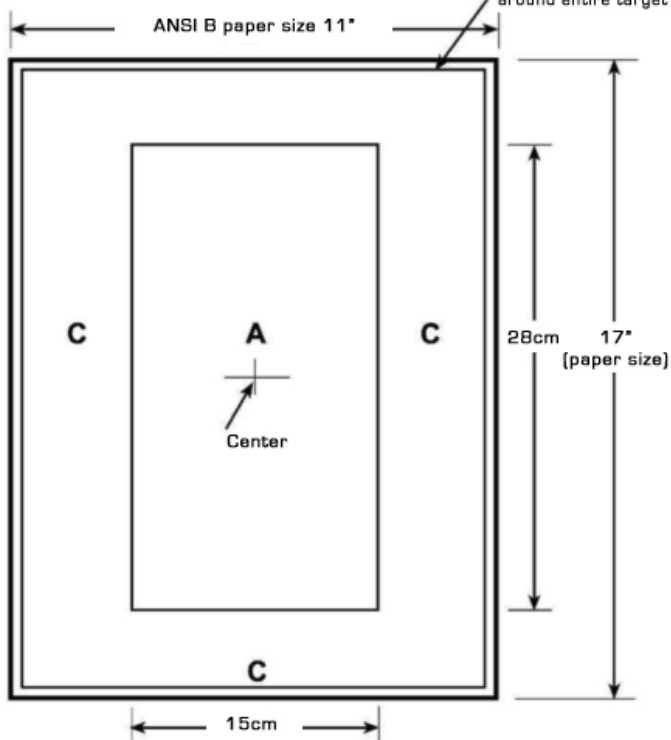
ANNEXE B5: Cible IPSC A4/A



APPENDIX B6: IPSC A3/B Target

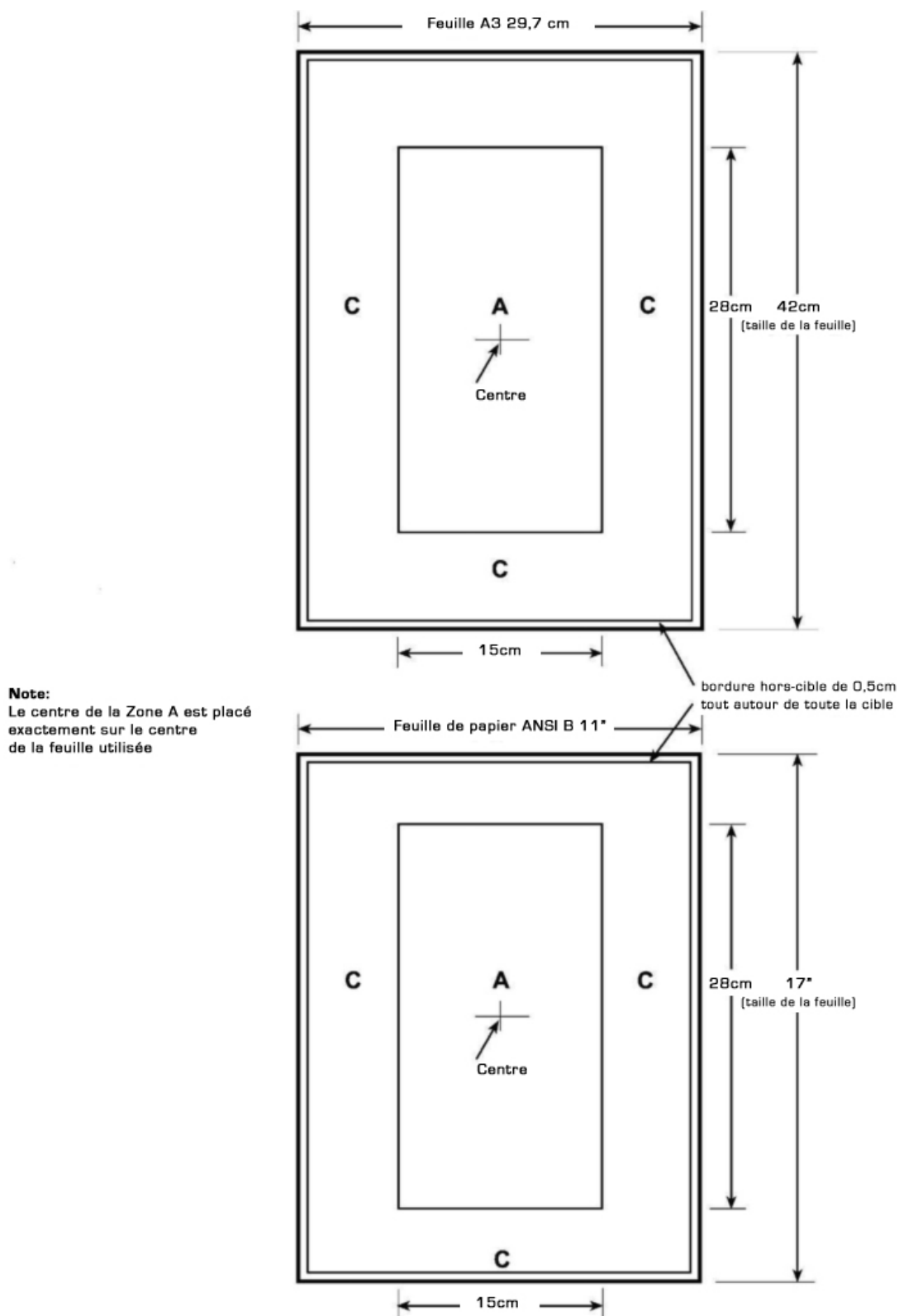


Note:
The center of the A Zone is positioned exactly over the center of the paper being used



Scoring	
Major	Zone
5	A
4	C

ANNEXE B6: Cible IPSC A3/B



Points	
Majeur	Zone
5	A
4	C

APPENDIX C1: Target Calibration and Testing

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

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 défailante 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 défailant 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 :

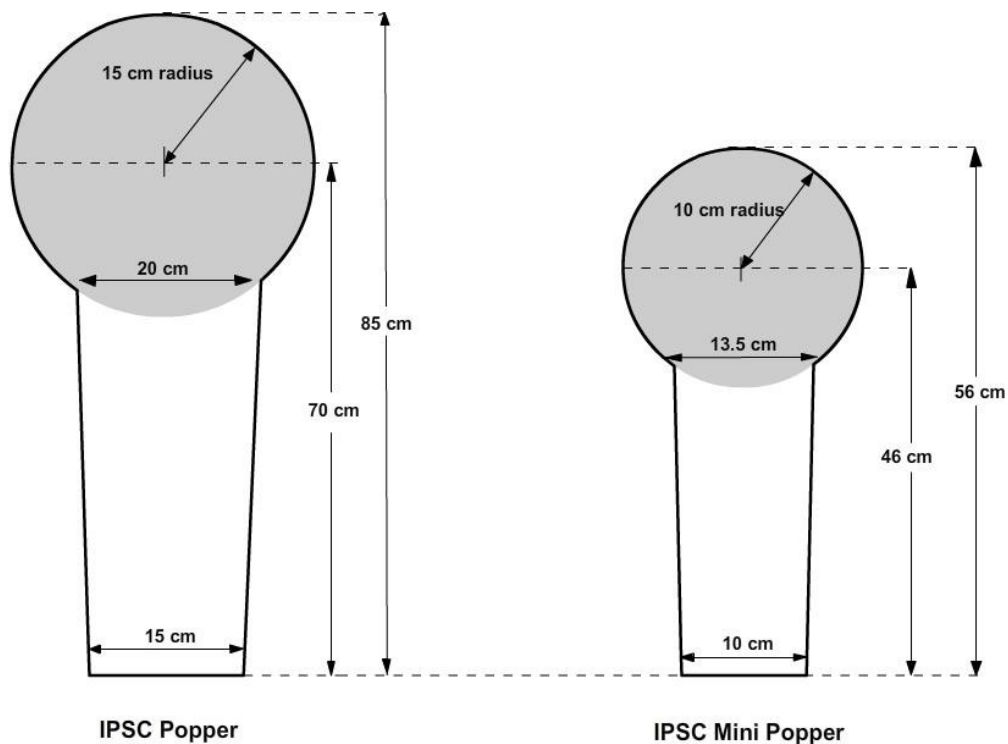
Poids maximum de slug : 28,3 grammes (1 once)

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.



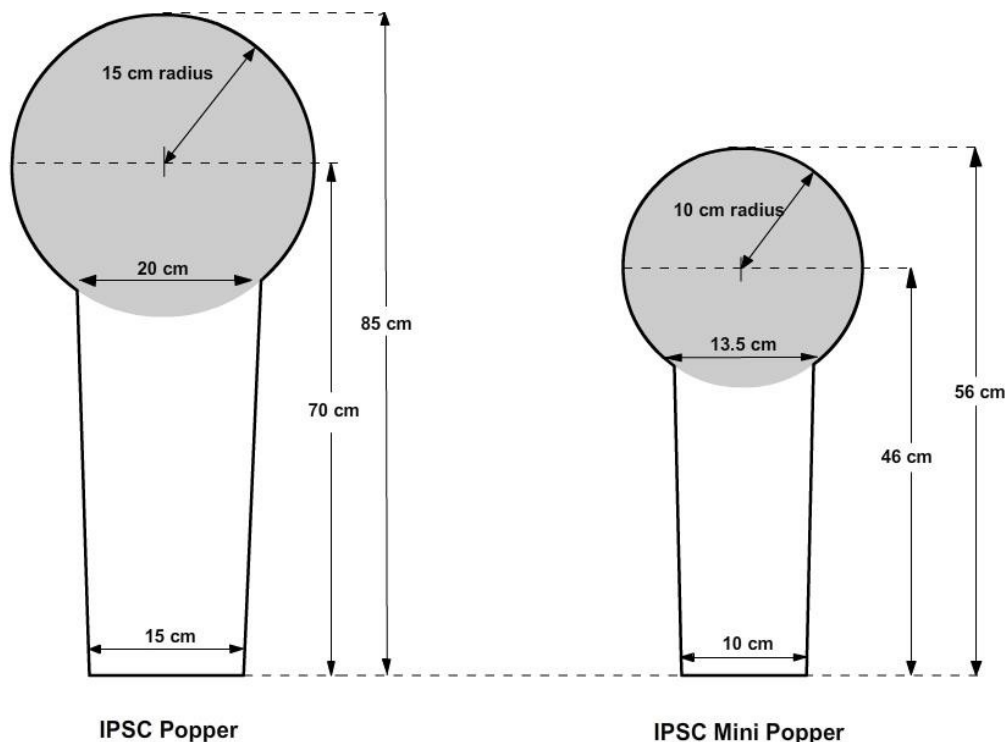
Tolerance +/- 0.5 cm

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.



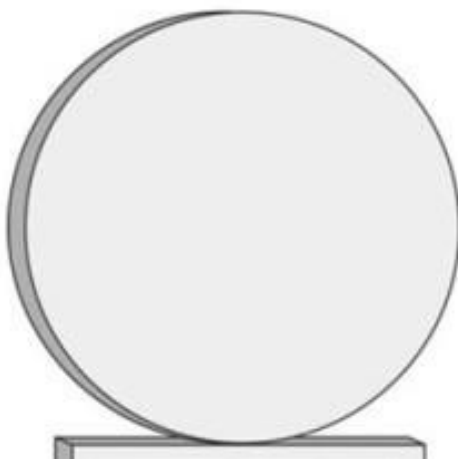
Tolérance +/- 0.5 cm

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			5 or 10 points (Rules 9.4.1.1 & 9.4.1.2)	
Minus 10 points			Minus 10 points	
			Scoring Minor / Major Penalty Miss / No-Shoot	
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

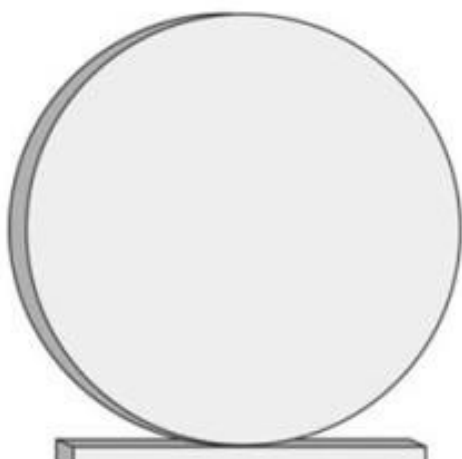
Metal plates which can accidentally turn edge-on or sideways when hit are expressly prohibited. Using them may result in the withdrawal of IPSC sanction (see Rule 4.3.1.1).

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		



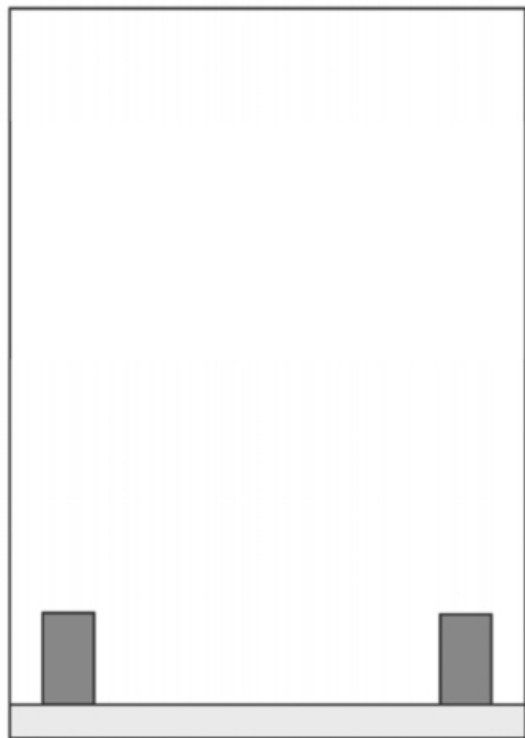
Notes Importantes de Construction

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).

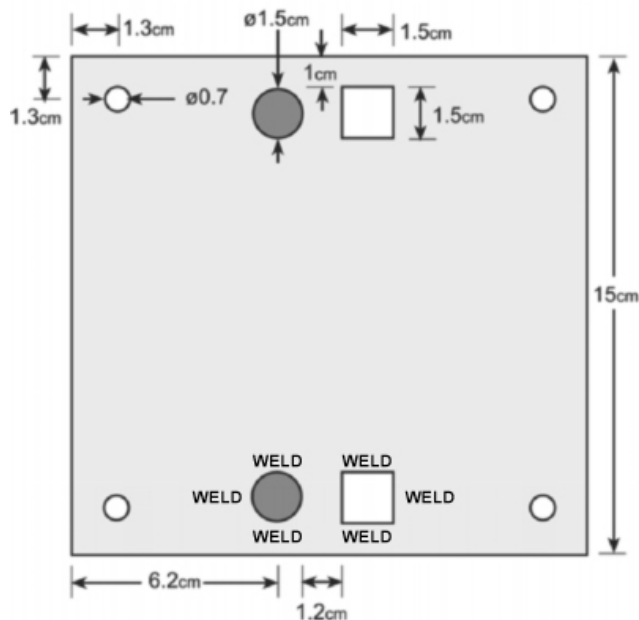
Pour les matches à l'arme de poing les gongs devraient être placés sur du Hard cover ou sur un support métallique à au moins 1 m de hauteur.

APPENDIX C3: IPSC Separating Metal Plates

**Target complete
Front elevation**

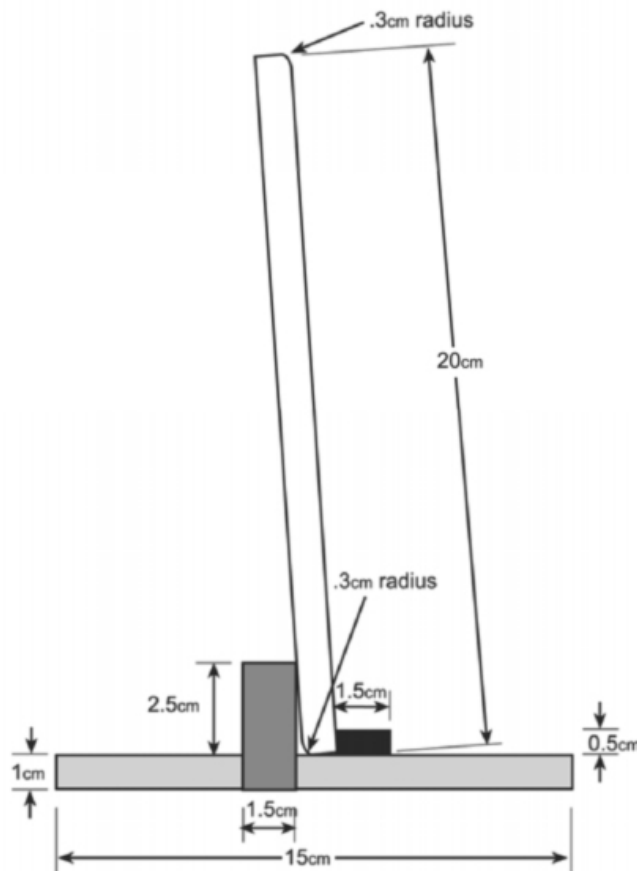


15cm



**Target Base
(plan view)**

**Target complete
Side elevation**



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 horizontally.

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 steel or fixed to timber spikes to allow them to be set into the ground.

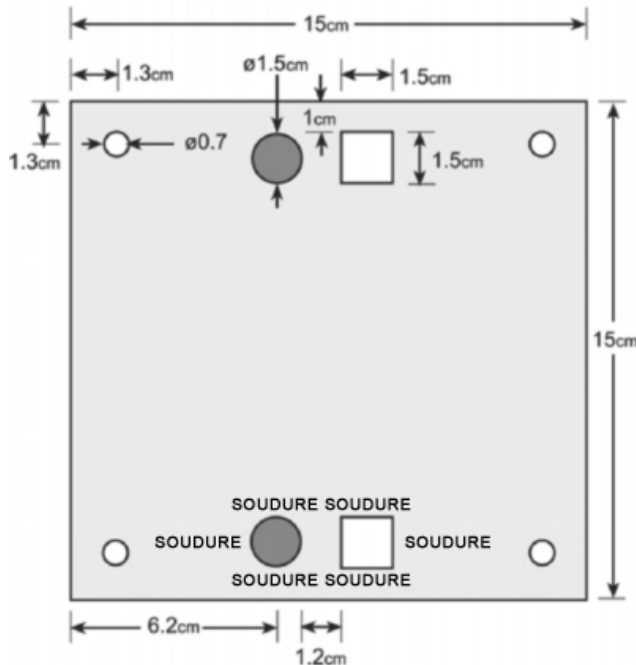
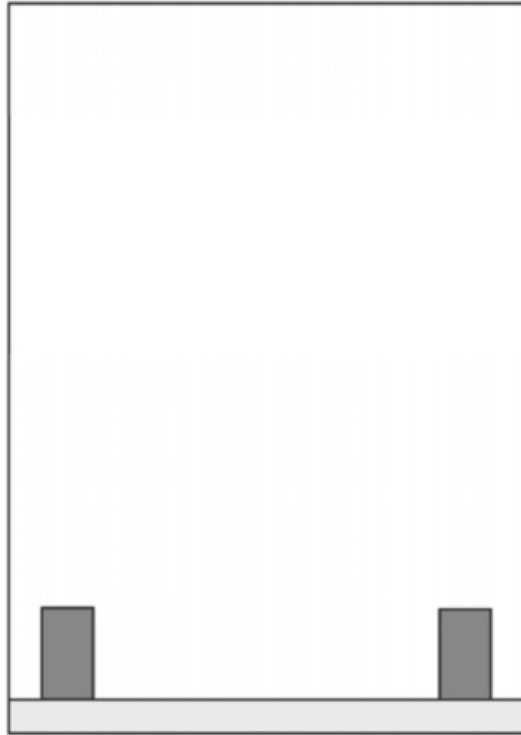
The target can be made from a thicker material but 1cm is recommended as the minimum. The heavier the plate the less distance it will travel when hit.

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.

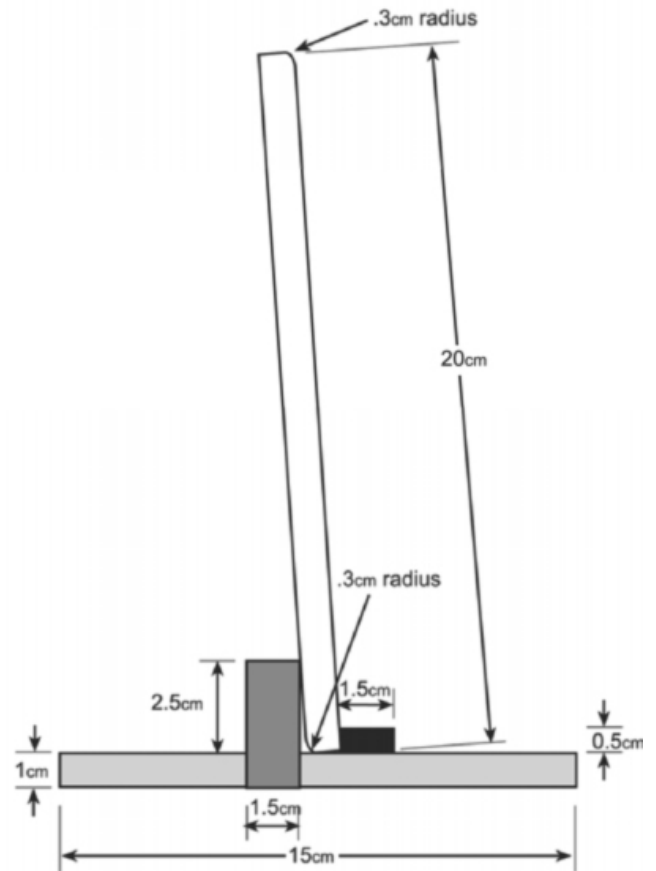
ANNEXE C3: Gongs Métalliques détachables IPSC

**Cible complete
Vue de face**



**Embase de la cible
(vue de dessus)**

**Cible complete
Vue de côté**



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 au 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 MOYENNE	FACTEUR PUISSANCE	% VARIATION	INITIALES	
1	2	3	3	CRO	RM
			N/A		

APPENDIX D: Shotgun Division

		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 D: Division Shotgun

		SG Open	SG Modified	SG Standard	SG Standard Modified
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 boîte rectangulaire (ouverte sur une de ses longueurs). La longueur intérieure de la boîte 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/élevatrices, 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: Ammunition/Cartridge Types

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

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, fragibles et synthétiques
9.	Chargement acier	Autorisé uniquement pour les cibles cartonnées, fragibles 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.

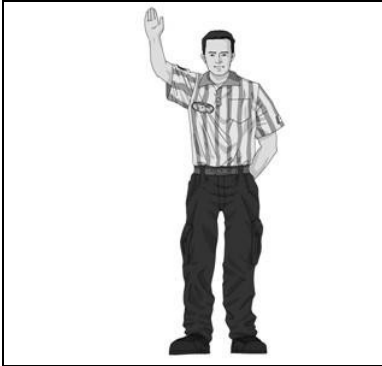
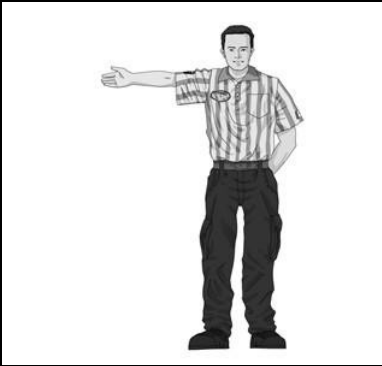
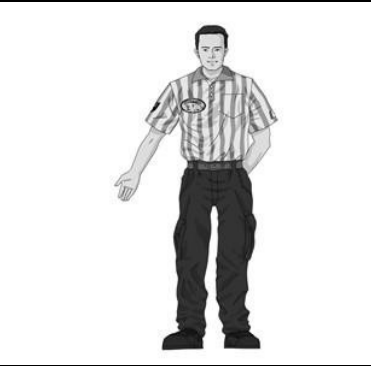


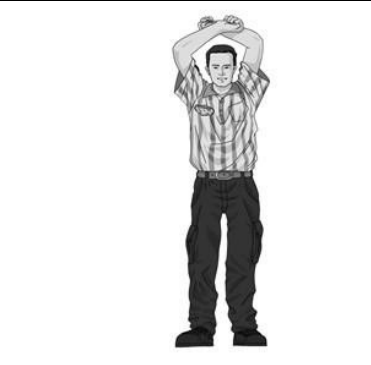
Chevrotine**Tailles acceptables de chevrotine (mais voir les notes ci-dessus)**

Americaine	Britannique	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

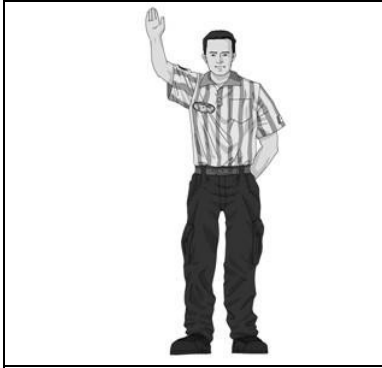
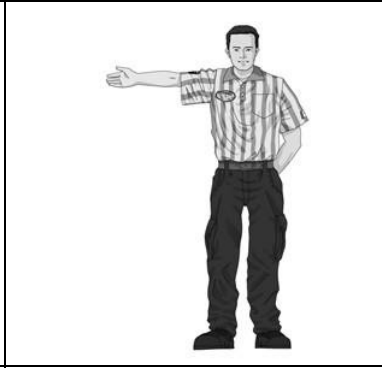
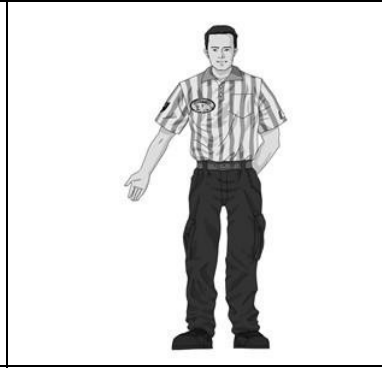


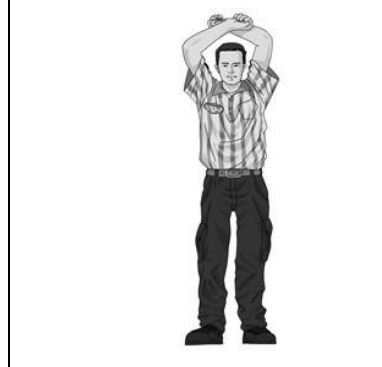
Tout type de slug qui ne contrevient à aucune règle de ce règlement est acceptable. Toutefois, ceci est soumis à toute restriction légale locale.

APPENDIX 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 tirés 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
Spare.....	5.5.3	
Types.....		Appendix E1
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	
Barriers	2.2.3	
Belt		
Divisions and Regulations	5.2.3	Appendix D
Berms, off Limits.....	2.1.9	
Birdshot		Appendix E1
Broken Firearm.....	5.7	
Buckshot		Appendix E1
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	
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	

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
Spare	5.5.3	
Types		Annexe E1
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	
Barriers	2.2.3	
Belt		
Divisions and Regulations	5.2.3	Annexe D
Berms, off Limits	2.1.9	
Birdshot		Annexe E1
Broken Firearm	5.7	
Buckshot		Annexe E1
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	
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	
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	
Diversity	1.1.4	
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
Dropped Firearm	10.5.3 / 10.5.14	
Dropped Magazines, Speed Loaders or Ammunition	5.5.3	
Drugs	10.7	
DVC	1.1.3	
Ear Protection	5.4	
Equipment		
Competitor	5.2	Appendix D
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	
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	
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
Lady Teams		Appendix A2
League	6.1.6	
Loaded Firearm	10.5.13	
Loading "Options"	8.1.1	
Long Courses	1.2.1.3	

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	
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	
Diversity.....	1.1.4	
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
Dropped Firearm	10.5.3 / 10.5.14	
Dropped Magazines, Speed Loaders or Ammunition	5.5.3	
Drugs	10.7	
DVC	1.1.3	
Ear Protection.....	5.4	
Equipment		
Competitor	5.2	Annexe D
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	
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	
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
Lady 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		Appendix D
Dropped	5.5.3	
Spare	5.5.3	
Malfunctions		
Competitor's Equipment	5.7	
Range Equipment	4.6	
Management, Match	7	
Match		
Categories	6.3	Appendix A2
Definition	6.1.3	
Director	7.1.6	
Divisions	6.2	Appendix D
General Principles	6.1	
Levels		Appendix A1
Officials	7.1	
Pre-Match	6.6.2	
Maximum Points	9.2	
Medium Courses	1.2.1.2	
Membership and Affiliation	6.5	
Metal Targets		
Authorized	4.3	
Types	4.3	
Versions	4.3	
Minimum Distance		
Metal Targets	2.1.3	
Minimum Score	9.5.5	
Mixed Ammunition Courses of Fire	2.1.1.2	
Modified Division		Appendix D
Movement	8.5	
Moving Targets		
Penalties	9.9	
Scoring	9.9	
Muzzle Direction	10.5.2	
No-shoots		
Hits	9.4.2 / 9.4.3	
Obstacles	2.1.6	
Official Times	9.10	
Open Division		Appendix D
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	
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	

Loops, Cartridge	5.2	
Magazines		
Division		Annexe D
Dropped	5.5.3	
Spare	5.5.3	
Malfunctions		
Competitor's Equipment	5.7	
Range Equipment	4.6	
Management, Match	7	
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	
Mixed Ammunition Courses of Fire	2.1.12	
Modified Division		Annexe D
Movement	8.5	
Moving Targets		
Penalties	9.9	
Scoring	9.9	
Muzzle Direction	10.5.2	
No-shoots		
Hits	9.4.2 / 9.4.3	
Obstacles	2.1.6	
Official Times	9.10	
Open Division		Annexe D
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	
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
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
Rounds Loaded	8.1.4
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
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
Shotgun	
Auto or Burst	5.1.11
Modification	5.1.8
More Than One	5.1.9
Ready Condition	8.1
Ready Position	8.2.1
Replacement	5.1.7
Serviceable and safe	5.1.6
Shoulder Stocks	5.1.10
Trigger Pull	5.1.4
Shoulder Stocks	5.1.10
Sights	5.1.3
Slug(s)	Appendix E1
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 D
Standard Manual Division	Appendix D
Standby	8.3.3
Stats Officer	7.1.3
Super Senior Category	Appendix A2
Super Senior Teams	Appendix A2
Sweeping	10.5.5
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

Recognition of Divisions, Categories and Teams		Annexe A2
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	
Rounds Loaded	8.1.4	
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		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	
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	
Shotgun		
Auto or Burst	5.1.11	
Modification	5.1.8	
More Than One	5.1.9	
Ready Condition	8.1	
Ready Position	8.2.1	
Replacement	5.1.7	
Serviceable and safe	5.1.6	
Shoulder Stocks	5.1.10	
Trigger Pull	5.1.4	
Shoulder Stocks	5.1.10	
Sights	5.1.3	
Slug(s)		Annexe E1
Speed	1.1.3	
Speed loaders	5.5.2	Annexe D
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 D
Standard Manual Division		Annexe D
Standby	8.3.3	
Stats Officer	7.1.3	
Super Senior Category		Annexe A2
Super Senior Teams		Annexe A2
Sweeping	10.5.5	
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
Timing Devices.....	9.10	
Tournament.....	6.1.4	
Trigger		
Pull.....	5.1.4	
Shoes.....	5.1.5	
Universal Target.....		Appendix 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 Shoulder.....	1.1.5.3	
Penalties for Failure to use.....	10.2.8	
Winter Triggers/Guards.....	5.1.5	

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		Annexe C1
Test Firing/Sighting-In	2.5	
Test Gun Specification.....		Annexe C1
Timing Devices.....	9.10	
Tournament	6.1.4	
Trigger		
Pull	5.1.4	
Shoes.....	5.1.5	
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 Shoulder.....	1.1.5.3	
Penalties for Failure to use	10.2.8	
Winter Triggers/Guards	5.1.5	