



Precision Rifle 22lr

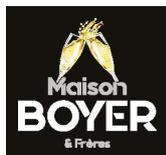
Circuit National 2024

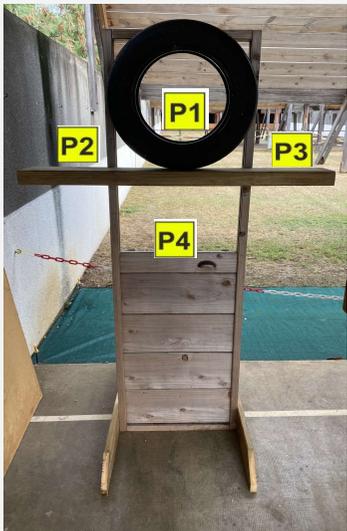
Match book

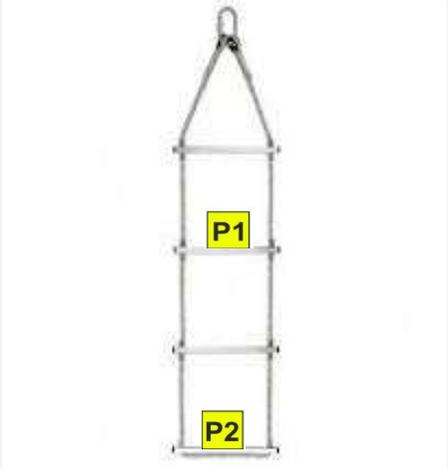
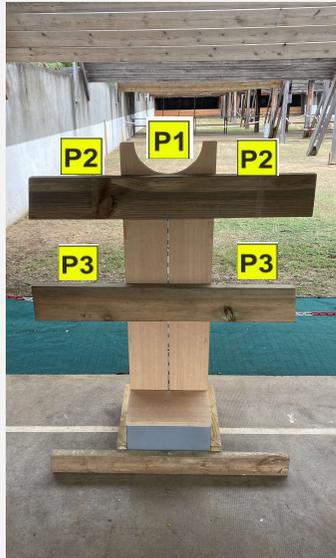
CTPN Réunion



samedi 6 juillet 2024



ATELIER 1					ATELIER 2					ATELIER 3					ATELIER 4				
Points MAX : 12					Points MAX : 9					Points MAX : 8					Points MAX : 8				
Positions : 4					Positions : 3					Positions : 4					Positions : 4				
Cibles : 3					Cibles : 3					Cibles : 2					Cibles : 2				
Temps (sec) : 90					Temps (sec) : 90					Temps (sec) : 90					Temps (sec) : 90				
Cible	Distance mètres	Taille cm	MOA		Cible	Distance mètres	Taille cm	MOA		Cible	Distance mètres	Taille cm	MOA		Cible	Distance mètres	Taille cm	MOA	
A	25	4	5,5		D	35	2,5	2,5		G	35	4	3,9		I	25	2,5	3,4	
B	25	4	5,5		E	35	4	3,9		G bis	35	4	3,9		J	25	2,5	3,4	
C	25	2,5	3,4		F	50	4	2,8		H	50	6	4,1						
										H bis	50	6	4,1						
Départ 3 mètres					Départ 3 mètres					Départ 3 mètres Tirer					Départ 3 mètres				
Tirer 1 fois A,B et C depuis chaque position					Tirer 1 fois D, E et F depuis chaque position.					G et G bis en P1 (35 m) - H et H bis en P2 (50 m) G et G bis en P3 (35 m) - H et H bis en P4 (50 m) 2 chargeurs de 4 coups.					Tirer 1 fois I et J depuis chaque position				
																			

ATELIER 5					ATELIER 6					ATELIER 7					ATELIER 8									
Points MAX : 12					Points MAX : 8					Points MAX : 9					Points MAX : 10					Max J1 : 76				
Positions :		4			Positions :		2			Positions :		3			Positions :		1							
Cibles :		3			Cibles :		4			Cibles :		3			Cibles :		10							
Temps (sec) :		90			Temps (sec) :		90			Temps (sec) :		90			Temps (sec) :		90							
Cible	Distance mètres	Taille cm	MOA		Cible	Distance mètres	Taille cm	MOA		Cible	Distance mètres	Taille cm	MOA		Cible	Distance mètres	Taille cm	MOA						
K	50	6	4,1		N	35	4,5	4,4		R	50	4	2,8		K	25	2	2,8						
L	50	4	2,8		O	35	2,5	2,5		S	35	2,5	2,5		Y	25	1,5	2,1						
M	50	2,5	1,7		P	50	4,5	3,1		U	25	1,2	1,7		L	25	1,2	1,7						
					Q	50	2,5	1,7								25	0,8	1,1						
																25	0,6	0,8						
															K	50	IDEM	#####						
															Y									
															L									
Départ 3 mètres					Départ 3 mètres					Départ 3 mètres					Départ 3 mètres									
Tirer chaque cible, K, L,M depuis chaque position					Tirer chaque cible, N, O, P et Q depuis chaque position.					Depuis P1, tirer 3 x R Depuis P2, tirer 3 x S Depuis P3, tirer 3 x U					Tirer à la suite les 2 KYL du plus grd au plus petit de gauche à droite 25 m puis 50 m									
															10 coups maxi									
															<p style="text-align: center;">PRONE POSITION</p> 									

BRIEFING GENERAL DE LA COMPETITION



- Les compétiteurs doivent :
 - **partir de la position de départ** indiquée derrière la ligne de tir,
 - **chargeur en place,**
 - **verrou ouvert,**
 - **face aux cibles,**
 - **prêts à tirer,**
 - **munis de tout l'équipement requis**
 - **avec les deux mains sur la carabine.**

Un briefing spécifique sur un STAGE devient prioritaire sur les consignes ci-dessus.

Si vous avez oublié quelque chose pendant que vous êtes sur le plateau, vous ne pouvez PAS le récupérer.

- Au signal de départ, le compétiteur doit se mettre en position de tir et commencer l'épreuve de tir.
- Aucune assistance ne peut être apportée aux concurrents pendant l'épreuve de tir.
- Lorsqu'une cible a été "touchée", elle est neutralisée et vous devez passer à une autre cible, sauf indication contraire dans le briefing de la scène.
- Les accessoires, le terrain ou la position de tir ne doivent pas être déplacés ou modifiés de quelque façon que ce soit.
- Aucun équipement (à l'exception des jumelles, des télémètres et des lunettes de visée) ne sera autorisé sur la scène pendant le briefing ou le passage de la scène.
- Aucun équipement ne sera autorisé à être pré-stagé sur les scènes ou les barricades.
- Les distances des cibles ont été fournies à partir de cartes Google Earth ainsi que par télémètre laser, mais nous suggérons qu'elles soient confirmées par des télémètres à chaque étape, car les distances peuvent différer en raison des conditions de vent prévues.

COMPTAGE DES POINTS DE LA COMPETITION

- Comptage des points : 1 point par coup /
- Après chaque épreuve, le tireur devra parapher la feuille de score de l'épreuve (digitale ou papier). Les tireurs doivent le faire immédiatement après avoir terminé leur épreuve. Chaque tireur doit reconnaître son score en paraphant la feuille de score.
- Tout grief doit être abordé pendant la période d'arbitrage de 30 minutes à la fin du match. Si aucun problème n'est soulevé pendant cette période, alors tant pis.
- Egalité : En cas d'égalité dans les 10 premiers de chaque division, le gagnant sera désigné par la prise en compte des temps. Si le Directeur de Match souhaite organiser une tir de barrage il le peut.
- Pointage et repérage des cibles en acier : Les cibles en acier seront notées comme étant touchées ou manquées. Si vous avez une question sur une décision prise par l'observateur, adressez-vous à un arbitre. Ne discutez PAS de la décision avec l'observateur. Ceci étant dit, nous sommes tous humains. Dans le cas où une erreur est commise ou qu'un observateur ne capte pas un coup, nous ferons de notre mieux pour comprendre le problème et le corriger si possible. Cependant, nos observateurs, les OS/RO et le directeur du match ont le dernier mot.



RÈGLES GÉNÉRALES



Le match se déroule selon les règles de l'IPRF, avec les ajouts suivants :

1. Les tireurs et les observateurs doivent assister au briefing.

Assurez-vous que vous êtes inscrit dans la bonne division AVANT le premier tir du match.

2. Aucune arme à feu chargée ne doit quitter la ligne de tir à aucun moment.

3. Les protections auditives sont obligatoires. Les protections oculaires sont préconisées.

4. Les fusils doivent être portés avec la bouche en haut.

Les chargeurs (même vides) doivent être RETIRÉS de la carabine lorsqu'ils ne sont pas utilisés.

Aucune munition ne doit être présente sur l'arme en dehors du Stage (Match Saver vides en dehors du Stage).

La bouche du canon ne doit pointer aucune partie de votre corps ou du corps d'une autre personne.

Le système de pénalités en cascade de l'IPRF sera appliqué à cet égard, même en dehors de la scène.

(Avertissement verbal. Stage DQ - votre stage précédent sera mis à zéro. Match DQ.)

5. Les drapeaux indicateurs de chambre vide DOIVENT être insérés correctement lorsque vous n'êtes pas sur la ligne de tir. Laissez-les dans votre fusil jusqu'à ce que l'arbitre vous demande de les retirer, et réinsérez-les une fois que vous avez fini de tirer et AVANT de quitter la ligne de tir. Même lorsque l'arme est stockée dans un sac ou tout autre moyen de stockage.

6. Restrictions d'équipement :

- Il n'y a pas de restrictions concernant le matériel (trépieds, sacs à dos, coussins de soutien, etc.) et celui-ci peut être ajusté avant le Stage (c'est-à-dire en dehors du temps chronométré).

- Il est interdit d'utiliser du matériel non standard (boîtes réfrigérantes, pinces, table de tir, etc.). Si vous vous sentez "inspiré", veuillez consulter le directeur du match avant de vous engager sur un Stage.

7. Personne ne doit consommer ou être sous l'influence de l'alcool ou de drogues pendant le match. Toute personne dont les facultés sont affaiblies et qui n'est pas en sécurité en raison de la consommation de drogues ou d'alcool sera priée d'arrêter de tirer et sera immédiatement expulsée du champ de tir.

8. Les Observateurs (SO) et les Arbitres (RO) du Stage sont raisonnables et justes, leur parole est définitive.

9. SOYEZ PRÊT À TIRER. Les SOs/ROs feront de leur mieux pour donner l'ordre de tir, mais ils seront également occupés à diriger les Stages. Veuillez connaître votre numéro de tireur et être prêt à tirer.

Si vous n'êtes pas prêt, vous pouvez renoncer à l'étape et obtenir Zéro point.

10. NE TOUCHEZ PAS CE QUI N'EST PAS À VOUS. Personne ne doit toucher la carabine ou l'équipement d'un autre concurrent sans sa permission. Si une personne est surprise en train de toucher à l'équipement d'un autre, elle sera disqualifiée de la compétition et priée de quitter les lieux immédiatement.

Lorsque des râteliers sont mis à disposition par les organisateurs, ils doivent être utilisés lorsque vous n'êtes pas sur un Stage.



RÈGLES GÉNÉRALES - suite

11. PAS DE COACHING DES TIREURS. Il est absolument interdit de coacher un compétiteur pendant qu'il tire. Les discussions concernant le Stage (COF) entre les compétiteurs peuvent se faire avant ou après le tir.
12. NE TRAFIQUEZ PAS LES SCORES. S'il peut être prouvé qu'une personne a falsifié les scores, elle sera disqualifiée de la compétition et priée de quitter les lieux immédiatement.
13. NE MODIFIEZ PAS LE CHAMP DE TIR OU LES STAGES. Si vous modifiez le champ de tir, en déplaçant des accessoires, en aplatissant des plantes, en délogeant des pierres, etc., vous recevrez un DQ de l'étape et un 0 pour le Stage.
14. NE PAS DISTRAIRE/ARGUMENTER LES OBSERVATEURS, LES MARQUEURS OU LES ARBITRES. Si vous avez une question concernant un verdict, adressez-vous à l'arbitre du Stage ou au directeur du match.
15. NE FERMEZ PAS VOTRE CULASSE AVANT D'ÊTRE SUR LA CIBLE ET AVEC L'OEIL DERRIÈRE LA LUNETTE. Toutes les transitions pendant le Stage doivent être effectuées avec la culasse ouverte et en arrière pour les armes à verrou. Les avertissements de l'IPRF s'appliquent.
16. PAS DE TRICHERIE, NI DE PLEURNICHERIE. La violation de l'une de ces règles peut entraîner un 0 pour l'étape ou le retrait de la compétition. Ceci est à la discrétion du directeur de match. Ces comportements sont nuisibles pour l'ambiance des compétitions et l'état d'esprit des équipes.
17. Les compétiteurs sont censés alterner l'ordre de tir au sein de leur équipe d'une étape à l'autre afin que tous les compétiteurs aient des chances égales.
18. Suivez la règle de Wheaton... si vous ne la connaissez pas, cherchez-la.

OBSERVATIONS

REDUCTEUR DE SON OBLIGATOIRE EN FONCTION DES CONSIGNES DU MATCH DIRECTOR

Dans le cas de 2 cibles portant le même identifiant, toujours commencer par la plus grande.

Les tireurs participent à l'arbitrage en qualité d'observateurs. Un système de rotation est mis en place durant tout le match.

Le Stage débute UNIQUEMENT lorsque que 2 observateurs minimum sont en place.

Munissez vous de jumelles ou spotting scope.

