

REGLEMENT

CHALLENGE DE TLD700 EN 22LR

SAMEDI 26 OCTOBRE 2024

MONTAGNOL



Sommaire

Page 3 Conditions d'inscription et de participation

Page 4 Lieu et planning du challenge

Page 5 Match book

Page 7 Déroulé du challenge et accès au pas de tir

Page 8 Règlement sur le matériel

Conditions d'inscription et de participation

L'inscription et la participation au Challenge Amical de TLD700 en 22 LR du 26/10/ 2024 implique :

- ✓ **L'acceptation totale et le respect** du présent règlement.
- ✓ La cession totale du droit à l'image à TLD700 le jour de l'évènement. Les images et vidéos de l'évènement seront exclusivement réservés aux supports de communications de TLD700.

Ouverture des inscriptions :

- ✓ Du **15/08/24 au 17/10/24**.
- ✓ Aux **30 premiers inscrits** possédant une licence FFTir 2024/2025 en cours de la validité.

Conditions d'inscriptions et de participation

1. Remplir le formulaire d'inscription tireur/spotter disponible sur le site tirlonguedistance.fr en indiquant :
 - **Pour le tireur** : Nom/Prénom, Date de naissance, E-Mail, Numéro de licence FFT 2024/2025 en cours de validité, Marque et numéro de série de l'arme utilisée (voir CERFA).
 - **Pour le spotter** : Nom/Prénom, Date de naissance, E-mail.
2. Accepter le présent règlement général.
3. Acquitter le montant des frais d'inscription : 65 € (inscription de l'équipe et repas tireur), prévoir 15€ pour le repas du spotter. Lors de l'inscription, vous avez la possibilité de réserver et de régler les repas des accompagnants non spotters, 15€/pers.

A noter : Tous les participants devront être à même de présenter avant le début de la compétition ces mêmes documents en format papier ou numérique. (Licence, numéro SIA, document d'identité.)

Composition de l'équipe et cas particulier :

Il s'agit d'un challenge par équipe mais la présence du spotter reste facultative. Chaque équipe est composée de 2 personnes, un tireur et un observateur dit *spotter* et doit rester la même tout au long de la compétition.

Un tireur inscrit peut-être également spotter pendant la compétition. Un spotter peut spotter plusieurs tireurs.

Un changement de spotter doit être signaler à l'organisation jusqu'à 1 heure avant le début de l'évènement ; sous réserve que le nouveau spotter respecte les conditions de participation.

Une même carabine pourra être utilisée par plusieurs tireurs. Toutefois, deux tireurs utilisant une même carabine pourront voir leur ordre de passage adaptée à la situation.

En cas d'annulation totale de l'évènement, les participants seront totalement remboursés des frais de participation et/ou de repas déjà acquittés.

Toute tentative de fraude aux exigences du présent règlement engendrera l'élimination immédiate de l'équipe. À tout moment, le directeur de tir peut disqualifier une équipe qui tenterait d'obtenir un avantage injuste en contournant les règles ou en jouant avec le règlement.

Lieu et planning du challenge

Organisateurs

L'association Tir Longue Distance TLD700

Association Loi 1901

contact : tirlonguedistance.fr , par mail à L.villeminot@orange.fr ou par tel : 0675468777

Lieu :

Pas de Tir de TLD 700 à Montagnol 12360

Col de Notre Dame GPS 42° 47' 17" N, 2° 06' 49" E



Date :

Samedi 26 octobre 2024

Déroulé :

- ✓ 8H30 ouverture des portes / accueil et café de bienvenue
- ✓ 9H00 Briefing du directeur du Match, identification des cibles et télémétrage possible.
- ✓ 9H30 Début des tirs
- ✓ 12h00 14H00 pause déjeuner
- ✓ 17H30 Résultats & Podium

Podium :

Sous réserve de 3 participants minimum, les différentes catégories récompensées sont :

- ✓ Classement général
- ✓ Classement Féminin
- ✓ Classement Sénior
- ✓ Classement junior

Match book

A noter : Pas de zone de zérotage et aucun tir possible en dehors de la séquence de tir le jour du Challenge.

Tir sur table sur conditions pour ceux souffrant d'une déficience physique.

Match book

Une semaine avant l'évènement, soit au plus tard le samedi 19/10/24, chaque participant recevra par mail :

- ✓ Le match book du challenge de TLD700 en 22LR
- ✓ Un rappel du déroulé du challenge ainsi que l'heure et le point GPS de rendez-vous.

L'emplacement, les distances et les tailles des cibles, ainsi que les séquences et angles de tir, indiqués dans le présent règlement, sont donnés à titre informatif et sont susceptibles d'être modifiés.

Ces données émanent d'un télémètre laser. Les compétiteurs seront autorisés à utiliser leurs propres équipements de télémétrie le jour du challenge.

En cas de forces majeures (conditions climatiques par exemple...), le directeur de match se réserve le droit de modifier ces éléments jusqu'à une heure maximum, avant le début de l'évènement.

Séquences de tir

Il est prévu 2 Séquences de tirs couchés par équipe. L'une le matin, l'autre l'après-midi.

La moitié des équipes débutera le matin par la séquence 1 , pendant que l'autre moitié fera la séquence 2. Et inversement l'après-midi.

Séquence 1 : sur la terrasse avec un total de 30 coups et un temps de tir de 10 min. Après avoir tiré un coup unique sur la cible « canon froid », l'équipe doit engager les cibles de la plus grande à la plus petite, dans l'ordre croissant des distances. Distances : 200m 250m 300m 380m .

Séquence 2 : sur la restanque avec un total de 10 coups et un temps de tir de 5 min. Tirer de gauche à droite un KYLE de 5 cibles du plus grand au plus petit. Séquence à faire 2 fois. Distance prévue : 100m.

Ordre et Procédure de passage

L'ordre de passage des tireurs sera déterminé par un générateur de nombres aléatoires.

Le Matin : Les équipes numéro 1 à numéro 15 commenceront par la séquence 1 sur la terrasse. Les équipes numéro 16 à numéro 30 commenceront par la séquence 2 sur la restanque.

L'après-midi : Les équipes numéro 1 à numéro 15 commenceront par la séquence 2 sur la restanque. Les équipes numéro 16 à numéro 30 commenceront par la séquence 1 sur la terrasse.

Les équipes doivent connaître leur créneau de tir et se présenter 15 min avant l'heure de passage à la table de vérification. Le fait de ne pas se présenter à l'heure peut entraîner une disqualification.

Procédures d'arbitrage

Personne en dehors de l'équipe d'arbitrage n'est autorisée à regarder la copie vidéo des cibles dans la zone d'arbitrage.

Aucun entraînement n'est autorisé sur le parcours du 22 durant la compétition. Toute équipe surprise en train de tirer sur le champ de tir en dehors de son créneau de passage sera disqualifiée.

L'équipe est autonome pour observer et ajuster ses tirs.

L'équipe ne sera pas renseignée par les arbitres observant les cibles.

Les impacts sur cible seront indiqués par un signal sonore, rien ne sera dit pour les tirs ayant raté la cible.

L'annonce d'un impact sur cible par le tireur et /ou le spotter ne constitue pas jugement officiel.

L'équipe d'arbitrage du challenge 22 LR TLD700 est seule responsable de la décision officielle et elle actionnera un signal sonore clair et concis lorsque la cible est touchée.

Définition d'une cible touchée : Une cible est considérée comme touchée lorsqu'elle est la première chose à être percutée par la balle après qu'elle ait quitté la bouche du canon. Même s'ils font bouger la cible, les impacts sur le support de la cible, sur les sangles reliant la cible au support et sur le sol, sont considérés comme des tirs ratés.

La décision de l'équipe d'arbitrage est définitive.

Les réclamations concernant les impacts ou le comptage des points doivent être soumises immédiatement à la fin de la séance de tir. Le directeur de tir décidera de la procédure à suivre et sa décision sera définitive.

Comptage des points et cas d'égalité

Le système de comptage des points sera indiqué dans le match book que chaque participant recevra par mail, une semaine avant l'évènement, soit au plus tard le samedi 19/10/24.

En cas d'égalité, une épreuve « bonus » sera organisée pour départager pour les places de podium.

Déroulé du challenge et accès au pas de tir

A noter : Le port de **protections auditives** et le port de **lunettes de protection balistique** sont conseillés à toutes personnes présentes au pas de tir, le jour de l'évènement.

L'accès au pas de tir est **exclusivement** réservé aux arbitres / directeurs de tirs / tireurs et spotters.

Les **spectateurs / accompagnants** non spotter n'auront pas accès à la plateforme de tir et devront rester dans les zones déterminées par l'organisation. Ils ne sont pas autorisés à communiquer d'une quelconque manière avec l'équipe engagée sur la séquence de tir.

Transport du matériel sur le pas de tir

Tout transport d'arme doit s'effectuer dans une housse ou boîte jusqu'à la table de vérification.

Après vérification de la conformité de l'arme et dans l'attente de l'accès à la position de tir, l'arme sera positionnée sur un râtelier.

A l'exception des munitions, du tapis de tir, de la planche élévatrice pour bipied ..., le tireur doit être capable de transporter l'intégralité de son équipement en un seul voyage.

Accès à la position de tir

L'équipe devra attendre le GO de l'organisateur pour se rendre sur la position de tir qui lui aura été désignée, depuis la table de vérification.

Les équipes hors de la position de tir ne sont pas autorisées à manipuler l'arme, excepté pour la présenter sur la table de vérification ou la mettre sur le râtelier, obligatoirement munie d'un drapeau de chambre.

La position de tir sera exclusivement couchée. Cependant, avec l'accord du directeur de match, le tir sur table sera possible et réservé à ceux souffrant d'une déficience physique.

Le tireur n'est pas autorisé à tirer à sec pendant la préparation.

Seul le spotter est autorisé à communiquer des informations au tireur.

Dès la fin de sa séquence de tir, l'équipe devra rapidement retirer son matériel pour permettre à l'équipe suivante de s'installer et se préparer. Lors des transitions, les armes doivent être déchargées et munies d'un drapeau de chambre ou de tout autre dispositif visuel indiquant que la chambre est vide.

Dysfonctionnements

Le chronomètre ne s'arrête pas en cas de dysfonctionnement lié à l'arme ou aux équipements. Le tireur, seul, doit résoudre le problème dans le temps imparti. Dans certains cas, liés à la sécurité, le directeur de tir peut autoriser une assistance extérieure pour résoudre le problème.

Selon la gravité du dysfonctionnement ou au-delà du 3^{ème} dysfonctionnement, l'équipe est disqualifiée et la carabine doit être retirée du pas de tir.

Si le directeur de tir juge une arme ou une équipe dangereuse, il peut la disqualifier à tout moment.

En cas d'erreur d'organisation ou d'arbitrage (par exemple : erreur sur les indications, défaillance d'une caméra ou cible cassée...) le directeur de tir décidera de la procédure à suivre et sa décision sera définitive.

Règlement sur le matériel

A noter : Durant le challenge, il est interdit pour les équipes d'utiliser des instruments permettant l'enregistrement de données environnementales au-delà du pas de tir.

Sont autorisés jusqu'à la ligne de tir et non obligatoire :

- ✓ Armes de catégorie C
- ✓ Calibre autorisé : 22 LR
- ✓ Réducteur de Son RDS
- ✓ Tous les bipieds de conception conventionnelle
- ✓ Support non-métallique, planche ou plaque élévatrice pour faire reposer le bipied sur le sol ou le tapis de tir.
- ✓ Sac de tir avant
- ✓ Boîte à munition avec régulation de la température
- ✓ Timer
- ✓ Télémètres, jumelles, longue-vue d'observation sur pieds
- ✓ Tapis de tir
- ✓ Connexion sans fil anémomètre ou autre dispositif météorologique
- ✓ Drapeau, fanion, ou autre indicateur de vent
- ✓ Chronographe balistique jusqu'à la ligne de tir la ligne de tir.
- ✓ Casque
- ✓ Lunette de protection
- ✓ Lunette balistique

Ne sont pas autorisés :

- × Monopod et sac arrière
- × Tripod et chevalets
- × Tout appareil type FCU (firing Control Unit)
- × Liaison entre l'appui avant et l'appui arrière, autre que sol.
- × L'accumulation de supports.
- × Le positionnement d'appareil en avant de la ligne de tir.