



Règlement du concours

KING of 1 MILE in Caylus - 2022

1 / C'est une épreuve d'Extrême Long Range

Elle est organisée par la section **Groupe Mike** du CSA Caylus, sur le domaine du Camp Militaire de Caylus, en parallèle de l'épreuve petit calibre **Prince of 22lr**.

2 / Date

Les **8, 9, 10 juillet 2022**

3 / Il s'agit d'une compétition par équipe

Les équipes se composent de **deux** personnes au maximum : un tireur et un observateur, chaque équipe devant rester la même tout au long de l'épreuve.

Un tireur ne peut utiliser qu'une seule arme et une arme n'est utilisée que par un tireur. Ainsi, si une équipe est composée de 2 tireurs par ailleurs concurrents, chacun des 2 membres devra changer de rôle, le tireur se servant exclusivement de son arme. Un tireur seul est accepté.

Un observateur ne peut spotter qu'un seul et même tireur.

Aucune substitution ou remplacement ne pourra avoir lieu.

4 / Déroulement et chronologie de l'épreuve

Le vendredi : Enregistrement et administration au Village Vacances de Caylus

- 08h00 : Contrôle, enregistrement et marquage des armes. Distribution des badges d'accès ;
- 12h00 : **Briefing** et affichage de l'ordre de passage des tireurs. Un talon sera donné à chaque tireur avec son numéro de tireur et son poste de tir.
- 14h00 : Début des tirs de qualifications.
- 20h00 : Fin des tirs.

Le samedi : Qualifications

- 07h30 : Début des tirs.
- 20h00 : Fin des tirs.

Le dimanche : Qualifications et finales

- 07h30 : Finale du **Po22lr**.
- 10h00 : Finale du **Ko1M**.
- 14h00 : Remise des prix au Village Vacances de Caylus.

Le nombre d'équipes finalistes est limité à 10% du total des équipes inscrites, selon le classement établi en fonction des points obtenus lors des épreuves de qualification, 10% pour le **Ko1M**, et 10% pour le **Po22lr** avec un minimum de 10 équipes pour la finale.

5 / Distances de tir

Tirs de qualification :

Entre environ 700 mètres et 1350 mètres, sur 4 cibles métalliques de dimensions adaptées (1.4 x 1.8 Moa ± 0.1Moa).

Chaque « passage » de tireur devant être effectué dans le délai chronométré, un maximum de 9 minutes est alloué. Le temps résiduel ne sera pas utilisé pour bonifier le pointage. Il ne sera utilisé que pour départager les équipes ex æquo.

Finale :

Entre 1400 mètres et 1600 mètres, sur 3 cibles métalliques de tailles adaptées.

Chaque « passage » de tireur devant être effectué dans le délai chronométré, un maximum de 10 minutes est alloué. Le temps résiduel ne sera pas utilisé pour bonifier le pointage. Il ne sera utilisé que pour départager les équipes ex æquo.

6 / Cibles

Ce sont des gongs métalliques suspendus. La validation du tir se fait par l'observation de l'impact sur la cible par deux arbitres, équipés de télescopes et d'écrans de caméras vidéo. Seul le corps arbitral peut utiliser le flux vidéo et indiquer par un son si le gong a été touché ou non.

Les décisions du corps arbitral ne donnent droit à aucune contestation.

7 / Classement

Il est fait un classement en fonction des résultats des tirs. Le classement donne lieu à une remise de prix. Les 3 premières équipes (au minimum) sont récompensées.

NOTE : Dans l'éventualité où des équipes seraient ex æquo, le temps de tir résiduel sera utilisé pour départager le classement des équipes concernées.

8 / Caractéristiques des armes

Le calibre maximum autorisé sera le calibre 338, toutes variantes confondues. Le poids maximum du fusil autorisé pour cette compétition est de **11.34 kilos (25 livres)** en ordre de tir, lunette, béquille et bipied compris. Chaque fusil est pesé et marqué par un arbitre le vendredi matin lors de l'enregistrement des équipes, au Village Vacances.

Lors des tirs, les fusils sont posés sur un bipied à l'avant, bipied obligatoirement de construction manufacturée, les bipieds de construction artisanale ne sont pas autorisés. L'arrière est posé sur un sac de sable, sur une béquille ou encore maintenu par le tireur. La béquille doit être fixée à l'arme. Le sac arrière ne doit pas reposer sur un dispositif réglable.

Le bipied ne peut être fixé au fusil qu'en un seul point, mais il est permis de le fixer à un rail RRS/ARCA ou à un système BipodExT (dans chaque cas, monté parallèlement au canon). Les pieds du bipied doivent pouvoir se replier parallèlement au canon. En position repliée, le bipied, et tout ce qui se trouve sur le fusil ne peut pas dépasser une largeur de 8 pouces (20,3 cm).

Le seul réglage mécanique de l'élévation de la partie avant de la carabine et du système bipied doit provenir du mouvement indépendant de chacun des pieds du bipied (remarque : cela ne limite pas l'utilisation d'un monopode situé à l'arrière de la carabine). La jambe ne peut être fixée au reste du bipied (à l'exception des ressorts conçus pour un déploiement rapide comme sur le Harris) qu'en un seul point.

Les parties pliantes ou extensibles des jambes ne nécessitent pas d'outils pour se déployer/opérer et si on lui demande de faire une démonstration, le tireur doit être capable de déployer le bipied de la position complètement pliée et repliée à la position de tir en moins de 10 secondes.

Le bipied ne peut avoir que deux points de contact avec le sol. Le pied de la jambe qui entre en contact avec le sol ne doit pas dépasser 4 pouces (10 cm) de largeur ou de longueur. Le fusil et le bipied doivent rester rigides lors du tir, il ne peut y avoir aucun amortissement du recul ou mouvement du fusil par rapport au bipied de quelque manière que ce soit dans le but d'amortir/réduire le recul. Rien ne peut être placé sur le dessus du bipied/fusil pour ajouter un poids ou un support supplémentaire. Les sacs de sable et les piquets en sont des exemples courants. Aucun bipied pointu et tranchant, qui pourrait endommager la toile du pas de tir, n'est autorisé. Comme pour toutes les règles, toute équipe qui tentera de contourner la règle des bipieds sera disqualifiée.

9 / Lors du tir

Au signal, le tireur doit effectuer seul tous les réglages et manipulations. L'observateur peut communiquer avec le tireur, mais il ne doit pas l'aider, ni toucher l'arme, ni les munitions.

Le nombre exact de munitions (12+1) en qualification et 15 en finale, doit être à la vue de l'arbitre lors de la mise en place, afin de contrôler le nombre de munitions autorisées, vous ne commencerez à approvisionner le ou les chargeurs pour les armes qui en sont dotées, que lorsque l'arbitre donnera le top départ de la séquence de tirs et du chronomètre.

En cas d'incident de fonctionnement de l'arme, le tireur doit lever la main pour avertir l'arbitre. L'arbitre peut seul décider de l'arrêt du tir et prononcer, ou non, l'élimination du concurrent sans réclamation possible. Dans le cas où le tir continue, le chrono n'est pas arrêté durant l'incident.

10 / Emplacement des postes de tir

Une moquette est disposée au sol à l'emplacement de chaque poste de tir. Chaque tireur est autorisé à amener son tapis de tir. Un support non métallique sera à disposition pour poser son bipied, le tireur peut apporter son propre support s'il le souhaite.

11 / Systèmes optiques

Tous les systèmes optiques de tir et d'observation sont autorisés, à l'exclusion de tout autre moyen. Aucune communication radio entre le tireur et l'observateur n'est autorisée. Exception pour les casques antibruit électroniques. Aucun instrument utilisant une connexion active ne sera autorisé (Filaire Bluetooth, Wifi ou autre).

12 / Indicateurs de vent

Il n'y aura pas de fanion indicateur de vent. Les équipes ne peuvent pas disposer d'instruments ou de drapeaux en avant du poste de tir.

13 / Communication avec les spectateurs

Les spectateurs ne sont pas autorisés à communiquer avec l'équipe qui tire, ni avec l'équipe arbitrale, sous peine de disqualification de l'équipe.

14 / Signalement de coup au but

Les cibles touchées sont signalées par un signal sonore, audible de tous, donné par l'équipe arbitrale. Le signal sonore est différent pour l'épreuve Gros Calibre et l'ELR 22 qui se tire à côté, afin qu'il n'y ait pas de confusion. En cas de cible ratée, aucun signal ne retentit.

Les observateurs et le tireur ne sont pas autorisés à influencer les arbitres d'aucune façon que ce soit, que la cible ait été touchée ou non.

Une cible est comptée touchée, quand elle est frappée par le projectile en tir direct, si un rebond ou ricochet est constaté par les arbitres, la cible est considérée non touchée et le point n'est pas accordé.

15 / Sécurité sur le pas de tir

Chaque tireur est responsable de son armement et de la bonne conduite de ses tirs, selon les lois et règlements en vigueur en France, au sein de la FFTir, du présent règlement et notamment en ce qui concerne le transport et la détention d'armes ainsi que le comportement durant toute la compétition.

Avant et à l'issue de la séquence de tir, l'arme doit disposer **d'un drapeau de sécurité** avant d'être retirée du pas de tir, puis rangée dans sa valise/housse. Après le tir, le tireur quitte le pas de tir.

Tout transport constaté d'une arme sans **drapeau de sécurité** entraîne la disqualification immédiate de l'équipe, ainsi que tout manquement aux divers règlements en vigueur dans le cadre non exhaustif de ce qui précède.

16 / Distances de tir

Les distances de tir sont communiquées à l'équipe sous forme d'un document annoté des cibles à engager, avec leurs distances mesurées au télémètre laser. Chaque équipe est autorisée à mesurer par elle-même les distances des « cibles ». Néanmoins l'organisation ne saurait être tenue responsable d'une différence de mesure des distances, ce facteur restant de la responsabilité de l'équipe du tireur.

17 / Phase de qualifications

Chaque équipe a, devant elle, 4+1 cibles métalliques peintes en blanc et 9 minutes pour effectuer la totalité de ses tirs.

A côté, deux arbitres munis de télescopes et d'écrans vidéo, sont chargés de valider les touchers. Pendant qu'une équipe tire, la suivante à 3 minutes pour se préparer, de l'autre côté des arbitres, sur l'autre pas de tir.

Un coup doit être tiré sur le gong « canon froid » avant d'engager la première cible, dans le temps des 9 minutes. Il n'y a pas de tirs d'essais en dehors du tir sur gong « canon froid » et exclusivement sur ce dernier qui sera spécifiquement placé à cet effet. Tout tireur prétextant un tir sur le gong « canon froid » et qui engage la zone du premier gong de match sera éliminé.

Le tireur doit atteindre la première cible pour pouvoir passer à la suivante et ainsi de suite de cible en cible. **Si une cible n'est pas atteinte dans le nombre de tirs impartis, le tireur ne marquera pas de point pour cette cible, mais pourra continuer à lui tirer dessus. S'il finit par la toucher, il passera à la cible suivante et pourra marquer des points s'il la touche dans le nombre de tirs impartis pour cette cible. Il devra obligatoirement tirer 5 et 3 coups dessus pour passer à la suivante, s'il la touche.**

- 1^{re} cible : 3 tirs
- 2^e cible : 3 tirs
- 3^e cible : 3 tirs
- 4^e cible : 3 tirs

Qualifications = **12 coups + 1 coup** sur la cible « canon froid ».

A l'issue des qualifications, un comptage des points est effectué pour chaque équipe afin d'établir un classement. Seules 10% des meilleures équipes en pointage sont qualifiées pour la finale.

18 / La finale

La finale se tire en 10 minutes sur 15 coups. Les équipes finalistes tirent les unes après les autres. Pendant qu'une équipe tire, la suivante est autorisée à se préparer sur le pas de tir d'à côté pendant 3 minutes.

Les tirs se font dans l'ordre du classement des tirs de qualifications.

- 1^{re} cible : 5 tirs

- 2^e cible : 5 tirs

- 3^e cible : 5 tirs

Finale = 15 coups – Pas de « canon froid ».

Pour pouvoir marquer des points et passer à la cible suivante, le tireur doit toucher la première cible et ce dans le nombre de coups impartis. S'il n'y arrive pas, le tireur peut continuer à tirer sur la même cible mais il ne marquera pas de points s'il touche la cible concernée. Par contre, s'il touche la cible, il pourra passer à la suivante pour marquer des points tant qu'il est dans le nombre de coups impartis pour ladite cible. Le tireur devra obligatoirement et au minimum tirer 5 coups par cible. Le nombre maximum de cartouches du match en final est de 15.

A l'issue des tirs, un classement par points est établi. Les 3 équipes les mieux classées (au minimum) sont récompensées.

Majoration des points : Lors de la qualification, comme de la finale, et uniquement dans l'éventualité où des équipes seraient ex æquo, le temps de tir résiduel sera utilisé pour départager le classement des équipes concernées.

19 / Modalités pratiques

Le montant des engagements tireur/spotter est de 190€ pour une équipe. Pour ceux qui désirent concourir aux deux épreuves, Ko1M et Po22lr, le montant de l'engagement est de 380€.

Une fiche de pré-inscription sera publiée prochainement, les documents ci-dessous seront à fournir obligatoirement avec cette fiche de pré-inscription **pour le tireur et pour l'observateur** :

1. La photocopie **RECTO/VERSO** de la carte d'identité/passeport du tireur et du spotter.

2. La photocopie de votre licence de tir à la FFT 2022 du tireur et du spotter.

3. Copie Licence CSA/FCD du tireur et du spotter.

4. Passeport d'arme européen (*facultatif*)

** Toutes ces pièces justificatives devront être valides au moment de la compétition*

Si l'observateur tire à son tour, il devra remplir, lui aussi, une fiche de pré-inscription de tireur/spotter et fournir les documents demandés pour son équipe.

Les inscriptions seront prises dans l'ordre d'arrivée des dossiers complets et lisibles, et ce **uniquement** par voie numérique, sur le mail de l'épreuve.

Si votre inscription est acceptée, **vous serez avisé par mail pour effectuer le paiement de votre inscription.**

Toutes les équipes qui n'auront pas eu la chance de s'inscrire seront placées sur une liste d'attente, et seront averties dès qu'une place se libèrera.

Seuls les dossiers de préinscriptions complets et lisibles seront acceptés.