



Règlement du concours

Prince of 22lr in Caylus - 2022 Epreuve ELR 22lr – World Distance Record

1/ C'est une épreuve d'Extrême Long Range 22 LR

Elle est organisée par la section **Groupe Mike** du CSA Caylus, sur le domaine du Camp Militaire de Caylus, en parallèle de l'épreuve Gros Calibre **King of 1 Mile**.

2/ Date

Les 8, 9 et 10 juillet 2022.

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

Les équipes se composent de **deux** personnes : 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 deux tireurs par ailleurs concurrents, chacun des deux membres devra changer de rôle, le tireur se servant exclusivement de son arme. Un tireur seul est accepté.

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 **Prince of 22lr**.
- 10h30 : Finale du **King of 1 Mile**.
- 14h00 : Proclamation des résultats et remise de prix au VVF 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, avec un minimum de 10 équipes pour la finale.

5/ Distances de tir

Tirs de qualification :

Entre 200 mètres et 350 mètres, environ, sur 4 cibles métalliques de dimensions 30 x 30 cm.

Chaque « passage » de tireur devant être effectué dans le délai chronométré de 9 minutes maximum.

Finale :

Entre 350 mètres et 500 mètres, sur 3 cibles métalliques de taille 30 x 30 cm.

Chaque « passage » de tireur devant être effectué dans le délai chronométré de 10 minutes maximum.

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/ Classements

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.

8/ Caractéristiques des armes

Le seul calibre autorisé sera le .22 LR percussion annulaire, munitions **MANUFACTURÉES ET SANS TRANSFORMATION DU PROJECTILE OU DE LA POUDRE.**

Il n'y a aucune restriction sur l'optique ou les instruments de visée.

Il n'y a pas de limite sur la carabine employée, il suffit que l'arme ne soit pas fixée sur un support ou sur une plateforme de tir et qu'il n'y ait pas de liaison mécanique entre le support arrière et le support avant. Les bipieds pointus seront interdits par respect de la moquette du poste de tir. Il faut que le tireur seul puisse apporter tout son matériel (carabine, etc.) en une fois, sur le pas de tir.

Chaque arme doit être présentée à un arbitre pour marquage, au Village Vacances, le vendredi matin à partir de 8h00.

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.

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.

Le nombre exact de munitions (14+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.

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 apporter son tapis de tir. Un support non métallique sera à disposition pour poser son bipied.

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.

12/ Indicateurs de vent

Il n'y aura pas de fanions indicateurs de vent. Les équipes ne peuvent pas disposer d'instruments ou de drapeaux en avant du poste de tir. Les accessoires avec liaison Bluetooth sont interdits.

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 du gros calibre afin qu'il n'y ait pas confusion entre le pas de tir gros calibre et celui d'ELR 22, à côté. En cas de cible ratée, aucun signal ne retentit.

L'observateur 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.

Chaque équipe sur le pas de tir est contrôlée par deux arbitres minimum, munis de moyens optiques et vidéo.

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.

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 affichage, avec la distance des cibles, 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 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 a 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 et désigné 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 tirer dessus jusqu'à la toucher. S'il y arrive, il passera à la cible suivante et pourra marquer des points dans les 3 tirs impartis pour cette cible. Il devra obligatoirement tirer 3 coups dessus et la toucher pour pouvoir passer à la cible suivante. Le tout en 14+1 coups maximums.**

- Première cible : 5 tirs
- Deuxième cible : 3 tirs
- Troisième cible : 3 tirs
- Quatrième et dernière cible : 3 tirs = 14 coups + 1 coup cold bore

À l'issue des qualifications, un comptage des points est effectué pour chaque équipe afin d'établir un classement. En cas d'ex-aequo, le temps restant qui sera noté, sera utilisé pour départager en favorisant le tireur le plus rapide.

Seules les 10 meilleures équipes sont qualifiées pour la finale.

À l'issue des tirs de qualification du Po22lr, quels que soient les résultats du concurrent, les tireurs qui le désirent pourront tenter de battre le **World Distance Record**, détenu actuellement (Février 2022) par un Américain à 453 mètres. Ils tireront 3 coups en 3 minutes sur la cible World Record (30x30 cm), qui sera posée au moins 10 mètres au-delà du record en vigueur le jour de l'épreuve. En cas de 3 touchers sur les 3 tirs, le World Record sera établi à cette valeur et le gong sera reculé d'au moins 10 mètres pour les tentatives suivantes. Le gong du World Record sera peint d'une couleur différente des autres gongs du **Po22lr**. Si le tireur qui tente le WR rate la cible au premier ou au deuxième tir, il s'arrête et laisse la place au tireur suivant (mort subite).

Le tireur qui décide de tirer le WR, doit le signaler à l'arbitre **AVANT** de tirer le Po22lr et ce dernier déclenchera un second chronomètre, réglé sur 3 minutes, dès la fin des tirs du Po22lr, quel que soit le résultat.

L'organisation fera en sorte que le record soit homologué par **ELR Central** qui gère les records.

18/ La finale

La finale se tire sur 10 minutes en 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 (30 x 30 cm) : 5 tirs
- 2^e cible (30 x 30 cm) : 5 tirs
- 3^e cible (30 x 30 cm) : 5 tirs

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 finale est de 15.

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

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 par après, 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 la 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.