



# RÈGLEMENT

LE SWISS SNIPER CHALLENGE EST UNE COMPÉTITION DE TIR SUR CIBLE EN EXTÉRIEUR. LES PARTICIPANTS DOIVENT UTILISER DES RÉPLIQUES D'AIRSOFT À RECHARGEMENT MANUEL, ET LES CIBLES À ATTEINDRE SONT DES CIBLES AU STANDARD IPSC TAILLE 1. UN SCORE EST ATTRIBUÉ À CHAQUE JOUEUR POUR CHAQUE CIBLE. PLUS LE SCORE EST BAS, MEILLEUR EST LE JOUEUR. LE JOUEUR AVEC LE PLUS PETIT SCORE FINAL REMPORTE LA COMPÉTITION.



## 1. ORDRE DE PASSAGE DES TIREURS

EN DÉBUT DE PARTIE, UN TIRAGE AU SORT DÉSIGNERA LE NUMÉRO DE CHAQUE JOUEUR, DE 1 À J, J ÉTANT LE NOMBRE DE JOUEUR. LE JOUEUR J1 SERA LE PREMIER TIREUR, ET LE JOUEUR JJ SERA DONC LE DERNIER. LORS DE LA 2<sup>ÈME</sup> CIBLE, LE JOUEUR J2 SERA LE PREMIER TIREUR, LE JOUEUR JJ SERA L'AVANT DERNIER, ET LE JOUEUR J1 SERA DONC LE DERNIER.

*EN BREF : POUR LA CIBLE CN, LE JOUEUR JN TIRE LE PREMIER, LE JOUEUR JN+1 TIRE LE SECOND, [...] ET LE JOUEUR JN-1 TIRE LE DERNIER. (SI N-1=0, REMPLACEZ N-1 PAR J. SI N+1 =J+1, REMPLACEZ N+1 PAR 1.)*

## 2. NOMBRE DE CIBLES

LE NOMBRE DE CIBLES EST ÉGALE AU NOMBRE DE JOUEURS MULTIPLIÉS PAR LE NOMBRE DE TOURS. ON A AU MINIMUM 1 TOUR, MAIS IL PEUT IL Y EN AVOIR PLUS EN FONCTION DU NOMBRE DE JOUEURS (MOINS IL Y AURA DE JOUEURS, PLUS L'ORGANISATEUR POURRA AUGMENTER LE NOMBRE DE TOURS DE MANIÈRES À RALLONGER LA COMPÉTITION).

*EN BREF : NOMBRE DE CIBLE TOTAL = NOMBRE DE JOUEUR \* NOMBRE DE TOURS.*

## 3. POSITIONNEMENT DE LA CIBLE ET DU PAS DE TIR

LE JOUEUR JN DÉCIDE DE L'EMPLACEMENT DE LA CIBLE CN ET DU PAS DE TIR CORRESPONDANT. LE PAS DE TIR SERA DÉLIMITÉ PAR UNE CORDE AU SOL. TOUS LES TIREURS DEVRONT POSER AU MINIMUM UN PIED DERRIÈRE LA CORDE LORS DU TIR. SI LE TERRAIN DE JEU LE PERMET, IL EST RECOMMANDÉ D'ARTICULER LA PARTIE AUTOUR D'UNE PETITE RANDONNÉE DE MANIÈRE À DIVERSIFIER AUTANT QUE POSSIBLE LES PAS DE TIRS.

## 4. MISE EN PLACE DU PAR

LORSQUE LE JOUEUR JN A CHOISI L'EMPLACEMENT DE LA CIBLE ET DU PAS DE TIR, IL DOIT ATTEINDRE LA CIBLE EN UN MINIMUM DE COUPS. CE NOMBRE DE COUPS DÉFINIT LE « PAR » DE LA CIBLE N QUE L'ON NOMME PN. LE JOUEUR JN MARQUE AUTOMATIQUÉMENT 0 ZÉRO POINTS, CAR C'EST LUI QUI DÉFINIT LE PAR. TOUTEFOIS, SI LE JOUEUR JN MANQUE LA CIBLE 10 FOIS, IL REÇOIT UNE PÉNALITÉ DE 10 POINTS (SON SCORE EST AUGMENTÉ DE 10 POINTS), ET IL DOIT REPLACER LA CIBLE ET LE PAS DE TIR AVANT DE RETENTER DE TOUCHER LA CIBLE (LE « COMPTEUR DE PAR » EST ALORS REMIS À ZÉRO). SI LE JOUEUR JN MANQUE À NOUVEAU SA CIBLE 10 FOIS, IL EST DISQUALIFIÉ.

*EN BREF : CETTE RÈGLE ENCADRE DONC LA VALEUR DU PAR QUI SERA FORCÉMENT COMPRIS EN 1 ET 10, ET LIMITE À 20 LE NOMBRE DE TIRS DU JOUEUR QUI PLACE LA CIBLE.*



## 5. SCORE / CIBLE / JOUEUR

LA RÈGLE 4 DÉFINIT LE PAR PN DE LA CIBLE CN CORRESPONDANT. LE SCORE DE CHAQUE JOUEUR EST DÉFINI PAR LE NOMBRE DE TIRS T DU JOUEUR SUIVANT LA FORMULE SUIVANTE :  $SCORE = T - PN$ . EN CLAIR : SI VOUS TOUCHEZ LA CIBLE EN N TIR(S) DE MOINS QUE LE PAR, VOTRE SCORE EST ABAISSÉ DE N POINT(S), SI VOUS TOUCHEZ LA CIBLE EN AUTANT DE TIR(S) QUE LE PAR, VOUS NE MARQUEZ PAS DE POINT, ET SI VOUS TOUCHEZ LA CIBLE EN N TIR(S) DE PLUS QUE LE PAR, VOTRE SCORE SERA AUGMENTÉ DE N POINT(S).

## 6. ABANDON DE CIBLE

IL N'EST PAS POSSIBLE D'ABANDONNER UNE CIBLE AVANT D'AVOIR TIRÉ AU MINIMUM À 5 REPRISSES. SI UN JOUEUR ESTIME QU'IL N'EST PAS CAPABLE DE TOUCHER LA CIBLE APRÈS 5 TENTATIVES OU PLUS, IL PEUT ABANDONNER LA CIBLE : IL SERA ALORS PÉNALISÉ DE SON NOMBRE DE TIRS ADDITIONNÉ À LA VALEUR DU PAR.

*PAR EXEMPLE : LE PAR EST À 8, JE JOUEUR ABANDONNE APRÈS SON 6ÈME TIR, IL EST DONC PÉNALISÉ DE  $6+8=14$  POINTS.*

## 7. TIRS DE RÉGLAGE

IL EST POSSIBLE DE RÉALISER DES TIRS DE RÉGLAGE LORS DE LA COMPÉTITION, À DEUX LIMITATIONS PRÈS : IL EST INTERDIT DE FAIRE UN TIR DE RÉGLAGE EN DIRECTION DE LA CIBLE ; IL EST INTERDIT DE FAIRE UN TIR DE RÉGLAGE ENTRE LE PREMIER TIR OFFICIEL ET LE TIR QUI VALIDE LE SCORE DE LA CIBLE EN QUESTION.

## 8. TAILLE DE LA CIBLE ET VISUEL SUR LA CIBLE.

LA CIBLE EST UNE CIBLE « SILHOUETTE HUMAINE IPSC TAILLE 1 » (DE 75CM DE HAUT ET PAR 45CM DE LARGE). LA CIBLE SERA IDÉALEMENT MÉTALLIQUE (DE MANIÈRE À POUVOIR VALIDER AUDITIVEMENT LES TOUCHES) ET DE COULEUR VIVE (POUR ÊTRE FACILEMENT IDENTIFIABLE VISUELLEMENT). IL EST OBLIGATOIRE QUE LA CIBLE SOIT AU MINIMUM PARTIALEMENT VISIBLE DEPUIS LE PAS DE TIRE, ET CE, QUELQUE SOIT LA TAILLE DU JOUEUR. IL EST PAR CONTRE POSSIBLE D'IMPOSER UNE POSITION DE TIR VIA UN OBSTACLE PRÉSENT SUR LA TRAJECTOIRE DE TIR.

## 9. ACCESSOIRES DE TIRS

L'UTILISATION DE BIPIED, CANNE DE TIR, SACE DE TIR, TÉLÉMÈTRE, LUNETTE DE VISÉE, NIVEAU À BULLE, ABAQUES DE TIR, ETC... SONT AUTORISÉES.



## 10. CATÉGORIES

AVANT QUE LA COMPÉTITION NE DÉBUTE, UN PASSAGE AU CHRONY SERA RÉALISÉ À LA BILLE DE JEU, SUR UNE MOYENNE DE 3 TIRS. CE PASSAGE AU CHRONY DÉFINIR DES CATÉGORIES DE PUISSANCES À LA DISCRÉTION DE L'ORGANISATEUR. IL EST CEPENDANT RECOMMANDÉ DE DÉFINIR AU MINIMUM 3 CATÉGORIES DE PUISSANCES TEL QUE :

- CATÉGORIE FRANCE (FR) : DE 0 À 2.00 JOULES INCLUS
- CATÉGORIE SUISSE (SW) : DE 2.01 JOULES À 3 JOULES INCLUS
- CATÉGORIE OPEN (OP) : DE 3,01 JOULES À 4,5 JOULES INCLUS

DE MÊME, IL EST POSSIBLE DE METTRE EN PLACE DES CATÉGORIES PAR TYPE DE PROPULSION : SPRING, GAZ, HPA, ETC...

## 11. CLASSEMENT FINAL

LES JOUEURS SONT CLASSÉ PAR ORDRE CROISSANT EN FONCTION DE LEUR SCORE : LE JOUEUR AVEC LE PLUS PETIT SCORE REMPORTE DONC LA PARTIE. EN PLUS DU CLASSEMENT GÉNÉRAL, DES CLASSEMENTS PAR CATÉGORIES PEUVENT ÊTRE ÉTABLIS. AU BESOIN, LES EX-AEQUO PEUVENT DE DÉPARTAGER PAR MORT-SUBITE.

## 12. RÈGLE « FAITES PAS CHIER ! »

LA RÈGLE « FAITES PAS CHIER » EST LÀ POUR ÉVITER LES DÉRAPAGES DE TOUS GENRES. L'ORGANISATEUR SE RÉSERVE DONC LE DROIT DE METTRE SON VETO À TOUTES LES PRATIQUES QU'IL CONSIDÉRERA COMME ÉTANT EN DEHORS DU CADRE DU FAIRPLAY QUI CARACTÉRISE NOTRE LOISIR (CHANGEMENT DE PUISSANCE EN COURS DE LA PARTIE, TENTATIVE DE DÉCONCENTRATION DES JOUEURS, ETC...) AU BESOIN L'ORGANISATEUR PEUT PÉNALISER UN JOUEUR, VOIR L'EXCLURE S'IL LE DÉSIRE.



**SOURCE : ALUMYX, GOLF SNIPERLAND II LE 24.04.2018**

**AVEC LE SOUTIEN DU BLOWBACKSHOP**

