

Règlement 2018 du Tournoi 1Vs1 "FUNSTEEL "

Inscription :

- 40 participants maximum (dans l'ordre de réception des inscriptions ET de leurs règlements)
- Inscription + règlement par chèque à envoyer par courrier (ou à déposer au stand)
- Licence FFTIR 2017/2018, validée par le médecin, **OBLIGATOIRE**

Déroulement de la compétition :

Samedi 23 juin 2018 (Duels sur Arbre à Gongs 25m + Duels sur Gongs T.A.R. 25m)

8h30/9h30 : Accueil des participants
9h30 : Début du Tournoi sur Arbre à Gongs

**Soit un total de 40 places
maximum pour 96 matchs**

9h30/10h30 ==> 12 passages
10h30/11h30 ==> 12 passages
11h30/12h30 ==> 12 passages
12h30/13h30 ==> 12 passages
13h30/14h30 ==> pause déjeuner / épreuve annexe : 20 matchs
possibles
14h30/15h30 ==> 12 passages
15h30/16h30 ==> 12 passages
16h30/17h30 ==> 12 passages
17h30/18h30 ==> 12 passages
18h30/19h30 ==> épreuve annexe : 20 matchs possibles

Matériel

- Arme de poing (pas de holster)
- 2 chargeurs de 7 coups
- Prévoir 150 coups
- Calibre : du 7,65 au .45 ACP (pistolet ou revolver) balle plomb (LRN), électro-cuivrée (CP), ou partiellement/totalement chemisée métal (FMJ, JHP, JSP, TMJ...).
- Prévoir munitions pour concours annexe (chargeurs/coups illimités, tous calibres armes de poing)

Sécurité

- Protection auditive **OBLIGATOIRE**
- Protection oculaire **OBLIGATOIRE**
- Couvre-chef conseillé
- Chaussures fermées
- Interdiction de manipuler une arme et/ou des munitions en dehors des zones prévues à cet effet

- Toute personne ne respectant pas ces règles se verra disqualifiée sur ordre des organisateurs

Restauration

Une petite restauration sera proposée sur place : sandwiches, boissons soft, café/thé...

Tarifs indiquée sur place.

Alcool **STRICTEMENT INTERDIT**

Remise des Prix

19h00 (Tournoi)

19h30 (Epreuve annexe)

Déroulement du Tournoi 1Vs1 "FUNSTEEL "

L'ordre de passage des tireurs ainsi que les résultats seront affichés en direct sur un écran. L'ordre de passage est défini à l'inscription et communiqué avant l'événement.

Les 2 meilleurs tireurs de chaque Poule intégreront les phases finales. Le premier de sa poule rencontrera le second d'une autre poule lors des 1/8 de Finale

Les ¼ de Finale verront s'affronter les vainqueurs des 1/8^{ème} de Finale.

Les ½ Finale verront s'affronter les vainqueurs des ¼ de Finale.

Les tireurs se disputeront les 1^{ère}, 2^{nde}, 3^{ème} et 4^{ème} place au cours de la Finale et de la petite finale.

En cas d'égalité dans une Poule, le nombre de Gongs (« GongAverage ») éliminés sera comptabilisé : un Gong en moins = 1 point

Les trophées restent exposés au Shooting Club de Marchiennes, tant qu'ils n'ont pas été remportés définitivement.

Pour être remporté définitivement un trophée doit être gagné 3 années en suivant.

Consignes

Avant de se rendre sur le pas de tir, afin de gagner du temps, il faudra passer par deux zones :

- une zone « Préparation » : dans cette zone, vous déballerez vos affaires afin de mettre votre arme, vos chargeurs et vos munitions en sécurité, dans une caisse en plastique : chargeur vide et arme avec culasse ouverte
- une zone « Approvisionnement » : dans cette zone située juste avant le pas de tir, vous alimenterez vos 2 chargeurs de 7 cartouches chacun le temps que le duel précédent se termine
- le Pas de Tir : vous pourrez sortir l'arme, toujours culasse ouverte, afin de le poser sur la table de tir, avec les chargeurs approvisionnés

Le duel terminé, les mêmes opérations seront à effectuer en ordre inverse.

Déroulement d'un duel

Les 2 tireurs se tiendront chacun sur l'emplacement désigné par l'arbitre lors de leur arrivée sur le pas de tir.

Ils se tiendront debout face à la cible, mains dans le dos, arme de poing culasse et chargeurs posées devant eux.

Un Bip sonore signalera le départ du duel. Les tireurs ont alors 20 secondes et 2x7 cartouches pour se débarrasser de tous les Gongs se trouvant de leur côté.

A la fin de ces 20 secondes, le tireur qui aura le moins de Gongs de son côté sera déclaré VAINQUEUR du duel.

Si un tireur se retrouve sans Gong avant la fin des 20 secondes, il sera déclaré vainqueur avec un point supplémentaire de « Bonus temps ».

Attribution des Points

Duel gagné → 3 points

Duel égalité → 1 point

Duel perdu → 0 point

Bonus Temps → 1 point supplémentaire

Déroulement de l'épreuve annexe "FUNSTEEL" : Tir de Vitesse sur Gongs TAR 25m

Vous aurez durant la pause déjeuner et en fin de journée l'occasion de participer à une épreuve annexe.

Matériel

- Toutes armes de poing → **CLASSEMENT 1**
- Toutes armes d'épaule ou armes de poing avec crosse → **CLASSEMENT 2**
- **UNIQUEMENT** calibres armes de poing dans tous les cas

Sécurité

- Protection auditive **OBLIGATOIRE**
- Protection oculaire **OBLIGATOIRE**
- Couvre-chef conseillé
- Chaussures fermées
- Interdiction de manipuler une arme et/ou des munitions en dehors des zones prévues à cet effet

- Toute personne ne respectant pas ces règles se verra disqualifiée sur ordre des organisateurs

Déroulement de l'épreuve

- 10 Gongs de type T.A.R. (20cmx20xm) à 25m
- Cartouches illimitées
- Chargeurs illimités
- Temps illimité
- Nombre de passages illimités (1€ par passage)

Le meilleur temps gagne l'épreuve.

Le départ de l'épreuve se fait exactement comme pour l'épreuve principale.

Le temps qui sera retenu sera celui du dernier coup tiré.

Le timer de l'arbitre fait foi pour le chrono-enregistrement du dernier coup tiré.