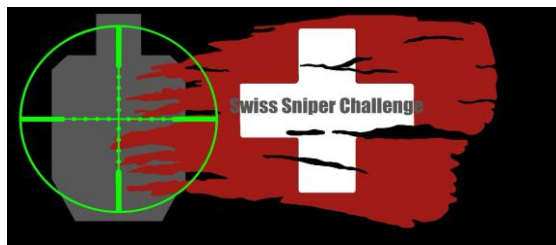


Règlement

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.

Tous les participants sont joueurs ET arbitres. Il est de la responsabilité de tous d'appliquer ET de faire appliquer le règlement. En cas de contestation, il est indispensable de le faire sur le champ. Les contestations à posteriori ne sont pas acceptables. De même, en cas d'accord de tous les participants d'une session.

Le but du golf est de faire cohabiter fun et compétition en bonne entente, et cela repose sur les épaules de tous.



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^{ème} 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 C_n, le joueur J_n tire le premier, le joueur J_{n+1} tire le second, [...] et le joueur J_{n-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.*

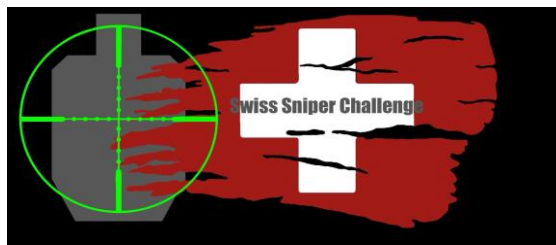
3. Positionnement de la cible et du pas de tir

Le joueur J_n décide de l'emplacement de la cible C_n 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 J_n 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 P_n. Le joueur J_n marque automatiquement 0 zéro points, car c'est lui qui définit le par. Toutefois, si le joueur J_n 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 J_n 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 : $\text{score} = T - Pn$. 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).

Pour les cibles lointaines/très difficiles/déterminantes, il est vivement recommandé de mettre un joueur en arbitre auprès de la cible pour valider les impacts (le bruit de l'impact peut être difficilement audible depuis la position de tir).

6. Abandon de cible

Il n'est pas possible d'abandonner une cible avant d'avoir tiré au minimum à 5 reprises. 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.

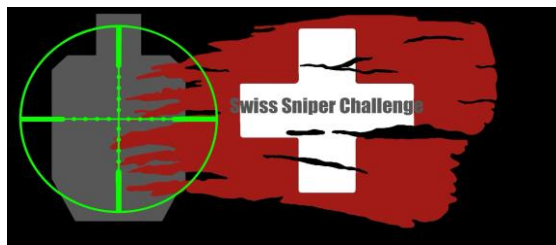
8. Cibles : taille et visuel

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). Afin de mieux entendre les impacts, il est vivement conseillé de ne pas incliner les cibles de plus de 45°.

Il est obligatoire que la cible soit au minimum partiellement visible (équivalent de la tête, en 1 ou plusieurs parties) depuis le pas de tir, et ce, à hauteur d'épaule du plus petit joueur du groupe. Il est par contre possible d'imposer une position de tir via un obstacle présent sur la trajectoire de tir.

8.1) Cibles mobiles :

Les cibles doivent être obligatoirement fixe. Les cibles oscillantes et/ou en rotation sont interdites.



8.2) Opposition à une cible

Il est possible de faire opposition à une cible dans les deux cas suivants :

- En cas de cible « lob » (tir en chandelle passant par-dessus un obstacle et retombant sur la cible), si une majorité relative des joueurs pose un veto (poseur de cible exclu, soit 2 joueurs sur 4 dans le cas d'un groupe de 5), le poseur de cible doit reposer la cible différemment.

- En cas de cible « chance » (surface visible extrêmement faible, très grande quantité d'obstacles sur la trajectoire : branche/feuilles/grillage/etc...), si la majorité absolue des joueurs (poseur de cible exclu, soit 3 joueurs sur 4 dans le cas d'un groupe de 5) s'opposent à la cible, le poseur de cible doit reposer la cible différemment.

8.3) Distance des cibles

Dans un groupe uniforme (tous les joueurs dans la même catégorie de puissance, se rapporter à la règle 10), il n'y a pas de limite à la distance des cibles. Cependant, en cas de groupes « mixtes », il est possible de placer un veto pour les cas suivants :

- Un joueur en catégorie FR peut poser un veto si une cible est placée à plus de 60m
- Un joueur en catégorie CH peut poser un veto si une cible est placée à plus de 80m

En cas de veto, la distance doit être contrôlée par télémètre laser.

9. Accessoires de tirs

L'utilisation de bipied, trépied, canne de tir, sac de tir, télémètre, lunette de visée, niveau à bulle, abaques de tir, etc... sont autorisés. L'utilisation des accessoires de jeu ne doit cependant pas ralentir outre mesure le déroulement de la compétition.

Les accessoires de visée déportés ne sont pas autorisés : il est interdit de prendre la visée à travers une caméra et un écran, seul les dispositifs purement optiques (lunettes & prismes) et mécaniques (mire et guidon traditionnels) sont autorisés. La détente doit être pressé au doigt, il est interdit de presser la détente « à distance », avec de la ficelle par exemple.

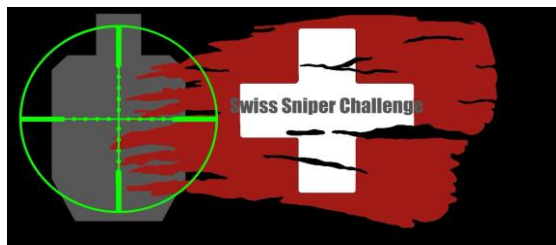
Une fois le par établis, il est interdit de déplacer des éléments du terrain pour y grimper dessus. Tout accessoire type tabouret/chaise/harnais/cordage/nacelle élévatrice/etc... pour faciliter la position de tir est interdit.

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 définira 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 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 : Alummyx, Golf Sniperland