Règles du Precision Rifle IPRF

Edition française

Mise à jour : 20 août 2021
Version 1.0

Table des matières

1. Généralités et informations sur les matchs 4
1.1. Principes généraux 4
1.2. Types de matchs Precision Rifle 4
1.2.1. Matchs individuels 4
1.2.2. Matchs par équipes 4
1.3. Parcours de tir 5
1.3.7. Construction des parcours 5
2. Parcours de tir 6
2.1. Prises de visées, tir à sec et reconnaissance des parcours 6
2.2. Réaménagement de l'équipement ou de la surface du champ de tir 6
2.3. Conditions de préparation de l'arme 6
2.4. Conditions de préparation des concurrents 7
2.5. Chargement, rechargement ou déchargement pendant un parcours 7
2.6. Mouvement 7
2.7. Assistance lors d'un parcours de tir 7
2.8. Interférence pendant un parcours de tir 8
2.9. Reshoot 8
2.10. Communication sur le pas de tir et pendant les stages 8
3. Comptage des points 11
3.10. Notation des stages chronométrés 11
3.11. Départage 11
3.12. Valeur des cibles et pénalités 11
4. Divisions de Precision Rifle IPRF 12
4.1. Divisions en percussion centrale 12
4.1.2. Divisions Open 12
4.1.2.1. Division Open 12
4.1.2.2. Division Open femmes 12
4.1.2.3. Division Open junior 12
4.1.2.4. Division Open senior 12
4.1.2.5. Division Mil / LEO 12
4.1.3. Division Limited 12
4.1.9. Division Factory 13
4.1.19. Division Field 13
4.2. Divisions en percussion annulaire 14
4.1.9. Divisions Open 14

4.1.9.1. Division Open 14
4.1.9.2. Division Open femmes 14
4.1.9.3. Division Open junior 14
4.1.9.4. Division Open senior 14
4.2.2. Division Factory 14
4.3. Optiques 15
5. Matches par équipe 16
5.3. Divisions 16
5.3.4. Division Open 16
5.3.5. Division Limited 16
5.4. Parcours de tir 16
5.5. Comptage des points 16
6. Niveaux des matches 17
7. Équipes inter-régionales 18
7.1. Généralités 18
7.2. Régions 18
7.3. Composition de l'équipe 18
7.4. Intention de concourir 18
7.5. Nomination des équipes 18
7.6. Remplacement au sein d'une équipe 19
7.7. Scores par équipe 19
8. Championnats du monde 20
8.1.9. Qualifications 20
8.1.10. Trophées 20
8.1.11. Médailles 21

Les règles suivantes pour le Precision Rifle IPRF, en conjonction avec les règles générales de l'IPRF, constituent les règles et le cadre des compétitions de carabine de précision dans le monde entier.

1. Généralités et informations sur les matchs

Les matchs de Precision Rifle sont des compétitions de tir dynamiques comprenant un certain nombre de stages et d'épreuves de tir, au cours desquels les concurrents tirent sur des cibles à des distances moyennes ou longues depuis diverses positions de tir, afin de tester les compétences des concurrents en matière de tir à longue distance.

1.1. Principes généraux

1.1.1. Étant donné la nature dynamique des matchs de Precision Rifle, quel que soit le niveau de compétition, toutes les épreuves doivent être conçues, construites et réalisées en tenant compte de la sécurité à tout moment.

1.1.2. Le succès d'un match est déterminé par la qualité et la diversité des défis présentés par chacune des épreuves.

1.1.3. Les épreuves de Precision Rifle doivent être ;

1.1.3.1. équilibrée en termes de taille des cibles, de distance des cibles, de positions de tir, de contraintes de temps maximum et, si possible, de facteurs environnementaux.

1.1.3.2. conçu principalement pour tester les aptitudes au tir d'un concurrent, et pas nécessairement ses capacités physiques.

1.1.3.3. d'un degré de difficulté adapté au niveau de compétition visé.

1.2. Types de matchs Precision Rifle

Les matchs de Precision Rifle sont divisés en deux types de matchs : les matchs individuels et les matchs par équipe.

1.2.1. Matchs individuels

1.2.1.1. Les concurrents concourent individuellement.

1.2.1.2. Le concurrent ayant le score le plus élevé à la fin du match est déclaré vainqueur.

1.2.2. Matchs par équipes

1.2.2.1. Les concurrents d'un match par équipe concourent ensemble en tant qu'équipe sur chaque stage dans une limite de temps commune.

1.2.2.1.1. Les concurrents n'accumulent pas de score individuel, mais leurs scores individuels sont combinés pour former un score d'équipe.

1.2.2.2. L'équipe ayant le score le plus élevé à la fin du match est déclarée gagnante.

1.3. Parcours de tir

1.3.1. Chaque parcours de tir lors d'un événement de Precision Rifle portera sur différents aspects du tir à longue distance.

1.3.2. Les concurrents doivent pouvoir résoudre les défis présentés dans toute épreuve de tir à leur manière, et les épreuves ne doivent pas imposer trop de contraintes.

1.3.3. Les parcours de tir sont de nature variée et les directeurs de match sont encouragés à faire preuve de créativité en proposant leur propre vision de l'organisation du parcours.

1.3.4. En général, les parcours de tir sont une combinaison des éléments suivants :

1.3.4.1. Parcours pratiques - la plupart simulent des terrains naturels, en utilisant des obstacles naturels et des situations que l'on trouve dans des scénarios de type chasse ou militaire. Les cibles multiples (nombre, emplacement et distance) jouent souvent un rôle plus important dans ces parcours. Les matchs uniquement pratiques comprennent souvent une phase de randonnée entre les stages.

1.3.4.2. Parcours de tir tactique - la plupart comprennent des scénarios de type plus urbain ou artificiel, et sont plus typiques des champs de tir traditionnels. Ces parcours sont traditionnellement composés de nombreux accessoires, barricades et obstacles, avec généralement moins de cibles, et souvent à des distances légèrement plus courtes.

1.3.5. Les parcours de tir spéciaux comprennent :

1.3.5.1. Parcours de tir Shoot-Off - Deux (ou plus) concurrents engagent simultanément des parcours de tir identiques et adjacents dans un but d'élimination. Cette épreuve peut être utilisée pour départager les ex-aequo à la fin d'un match, ou comme un match à part entière.

1.3.6. Les épreuves de tir doivent avoir une limite de temps maximale adaptée au niveau de la compétition.

1.3.7. Construction des parcours

1.3.7.1. Lorsque des obstacles (barricades) sont destinés à soutenir un concurrent, ils doivent être construits en donnant la priorité à la sécurité du concurrent et des cadres. Les étais doivent être suffisamment solides pour résister à l'utilisation par tous les concurrents.

1.3.7.1.1. Un espace suffisant doit être disponible pour permettre aux cadres de surveiller et de contrôler les concurrents en toute sécurité à tout moment.

1.3.7.2. Les obstacles naturels ou créés, les ouvertures, etc. devraient permettre des variations de taille et de constitution physique des concurrents et devraient être construits de manière à assurer une sécurité raisonnable pour tous les concurrents, les cadres et les spectateurs.

1.3.7.2.1. Dans le cas où cela n'est pas possible, une plate-forme robuste doit être mise à la disposition des concurrents, sur demande, sans entraîner de pénalités.

2. Parcours de tir

2.1. Prises de visées, tir à sec et reconnaissance des parcours

2.1.1. Sauf si cela est spécifié dans le briefing du stage, il est interdit aux concurrents de faire des prises de visée avec une arme chargée avant le signal de départ.

2.1.1.1. Si les organisateurs du match interdisent également de faire des prises de visée avec une arme non chargée avant le signal de départ, les concurrents doivent en être informés dans le briefing du stage.

2.1.1.2. Lorsqu'ils en ont la permission, les concurrents qui font des prises de visée avec une arme non chargée avant le signal de départ ne doivent le faire que sur une seule cible, afin de vérifier que leurs optiques (parallaxe, mise au point, etc.) sont réglées correctement. Les concurrents ne peuvent pas tester une séquence de tir ou une position de tir pendant qu'ils prennent une visée.

2.1.2. Les concurrents ne peuvent utiliser qu'une paire de jumelles, une monoculaire, un télémètre ou une lunette d'observation pour trouver et évaluer les distances des cibles sur un parcours. Ces optiques peuvent être montées sur un trépied ou tout autre dispositif approprié. Les lunettes de visée ne peuvent pas être utilisées.

2.1.3. Il est interdit aux concurrents d'utiliser tout équipement ou toute partie d'une arme, y compris ses accessoires, etc., à l'exception de leurs propres mains, pendant qu'ils effectuent leur reconnaissance ("walkthrough") d'une épreuve.

2.1.4. Aucune personne n'est autorisée à entrer ou à se déplacer sur le lieu d'une épreuve sans l'approbation préalable d'un Range Officer assigné à cette épreuve, ou du directeur de match.

2.1.5. Toute violation des dispositions ci-dessus est considérée comme une forme de triche et toute sanction pertinente peut être appliquée.

2.2. Réaménagement de l'équipement ou de la surface du champ de tir

2.2.1. Le concurrent ne doit à aucun moment interférer avec la surface du champ de tir, la végétation, les constructions, les barricades ou tout autre équipement du champ de tir (y compris les cibles, les supports de cible et les activateurs de cible).

2.2.2. Le concurrent peut demander que les cadres prennent des mesures correctives pour assurer la cohérence en ce qui concerne la surface du champ de tir, l'état des barricades ou des obstacles, la présentation des cibles et/ou toute autre question.

2.2.2.1. Le directeur de match aura l'autorité finale concernant toutes ces demandes.

2.2.3. Toute violation des dispositions ci-dessus est considérée comme une forme de triche et toute sanction pertinente peut être appliquée.

2.3. Conditions de préparation de l'arme

2.3.1. La chambre doit être vide et la culasse ouverte au début de chaque épreuve de tir.

2.3.1.1. Aucune exception ne sera faite.

2.3.2. L'arme doit être soit :

2.3.2.1. Chargeur engagé : chargeur rempli et mis en place (le cas échéant)

2.3.2.1.1. Dans le cas où un concurrent ne parvient pas à insérer le chargeur lorsqu'il y est autorisé, que ce soit par inadvertance ou intentionnellement, le Range Officer ne doit prendre aucune mesure, car le compétiteur est toujours responsable de la manipulation de son arme.

2.3.2.2. Chargeur retiré : les chargeurs fixe doivent être vides, les chargeurs détachables remplis mais retirés.

2.3.3. Certains parcours peuvent exiger des conditions différentes de celles indiquées ci-dessus. Dans ce cas, l'état de l'arme requis doit être clairement indiqué dans le briefing.

2.3.3.1. Lorsqu'un briefing exige que l'arme d'un concurrent et/ou l'équipement connexe soient placés sur une table ou une autre surface avant le départ, ils doivent être placés comme stipulé dans le briefing.

2.4. Conditions de préparation des concurrents

Cela désigne le moment où, sous le commandement direct d'un Range Officer :

2.4.1. Le fusil est préparé, et tenu ou placé comme spécifié dans le briefing du stage.

2.4.2. A moins que cela ne soit spécifié dans le briefing, la position de départ doit être "High Ready" ; debout et droit, avec l'arme prête au tir, tenue à deux mains, la crosse touchant le concurrent au niveau des hanches, le canon dans le gabarit de tir, avec le doigt hors du pontet.

2.4.2.1. Sauf indication contraire dans le briefing, il n'est pas autorisé de tenir l'arme à l'envers.

2.4.2.2. Un concurrent qui tente ou termine une épreuve lors de laquelle une position de départ incorrecte a été utilisée peut se voir demander par un Range Officer de recommencer l'épreuve.

2.4.2.3. Différentes épreuves peuvent exiger que la position de départ soit couchée, à genoux, assise ou autre comme indiquée dans le briefing. Autrement, la position de départ précisée ici prévaudra dans le cadre général.

2.4.3. Le concurrent doit commencer le parcours avec tout l'équipement requis sur lui. Tout équipement perdu après le signal de départ restera hors-jeu pendant toute la durée de l'épreuve.

2.4.3.1. Si un "Reshoot" est nécessaire, le concurrent recommencera l'épreuve avec le même équipement que celui utilisé sur l'épreuve lors de la première tentative.

2.5. Chargement, rechargement ou déchargement pendant un parcours

2.5.1. Lors du chargement, du rechargement ou du déchargement pendant un parcours, les doigts du concurrent doivent être ostensiblement à l'extérieur du pontet, et l'arme doit être pointée en direction des cibles ou dans une autre direction sûre autorisée par le Range Officer.

2.6. Mouvement

2.6.1. Sauf lorsque le concurrent est en train de viser ou de tirer sur des cibles, tous les mouvements doivent être accomplis avec les doigts ostensiblement à l'extérieur du pontet et la culasse ouverte, ou dans le cas d'un fusil semi-automatique, la sûreté doit être engagée. L'arme doit être pointée dans une direction sûre. Le "mouvement" est défini comme étant, sans s'y limiter, l'une des actions ci-dessous :

2.6.1.1. Transition vers une cible.

2.6.1.2. Changement de position de tir (par exemple, de la position debout à la position à genoux, de la position assise à la position debout, etc.)

2.6.1.3. Changement de l'emplacement du fusil sur une barricade, un étai ou un obstacle naturel.

2.7. Assistance lors d'un parcours de tir

2.7.1. Les parcours de Precision Rifle sont des épreuves conçues pour tester l'habileté et les compétences d'un tireur, par conséquent, il est interdit de coacher un concurrent pendant qu'il réalise un parcours.

2.7.1.1. L'assistance avant et/ou après un stage est non seulement autorisée mais même encouragée, surtout pour les nouveaux tireurs.

2.7.2. Aucune assistance de quelque nature que ce soit ne peut être apportée à un concurrent pendant une épreuve, à l'exception des avertissements émis par le Range Officer. Ces avertissements ne constitueront pas un motif pour que le concurrent se voie accorder un Reshoot.

2.7.2.1. Les concurrents ayant besoin d'une assistance pour leur handicap peuvent bénéficier d'une dérogation spéciale du directeur de match en ce qui concerne l'assistance à la mobilité.

2.7.3. Toute personne fournissant de l'aide à un concurrent pendant une épreuve sans l'approbation préalable d'un arbitre (et du concurrent recevant cette aide) peut, à la discrétion d'un arbitre, faire l'objet d'un avertissement verbal.

2.7.3.1. En cas d'infractions répétées, le directeur de match peut, à sa discrétion, prononcer une disqualification de stage ou de match.

2.7.4. Un organisme national peut, à sa discrétion, assouplir la règle "Assistance pendant une épreuve de tir" pour les niveaux de compétition inférieurs aux matches nationaux.

2.8. Interférence pendant un parcours de tir

2.8.1. Toute personne interférant verbalement ou autrement avec un concurrent pendant sa tentative peut être disqualifiée pour comportement antisportif. Si l'arbitre pense que l'interférence a affecté le concurrent de manière significative, il doit rapporter l'incident au directeur de match, qui peut, à sa discrétion, offrir au concurrent affecté un Reshoot.

2.8.2. Dans le cas où un contact inopiné avec l'arbitre ou une autre influence externe a interféré avec le compétiteur pendant une épreuve, l'arbitre peut proposer au concurrent une nouvelle tentative de l'épreuve. Le concurrent doit accepter ou refuser l'offre avant de voir le score ou le temps (si applicable) de la tentative initiale. Cependant, toute infraction à la sécurité commise, par le concurrent, pendant une telle interférence sera toujours pénalisée.

2.9. Reshoot

2.9.1. Un concurrent peut demander un Reshoot s'il pense qu'il est justifié. Le concurrent aura une période de deux minutes pour expliquer son grief à l'arbitre, qui peut prendre la décision d'autoriser le Reshoot. Si le concurrent reçoit une décision défavorable, ou si l'arbitre est incapable de prendre une décision, alors le concurrent peut faire appel auprès du directeur de match.

2.9.1.1. Le concurrent disposera de quinze minutes pour expliquer son grief au directeur de match, qui prendra alors une décision.

2.9.2. Il existe deux types de Reshoot :

2.9.2.1. Un Reshoot complet signifie que le concurrent va refaire l'épreuve dans son intégralité, du début à la fin.

2.9.2.2. Un Reshoot partiel signifie que le concurrent est placé exactement dans la même position qu'au moment de l'arrêt et qu'il aura le même temps restant au moment de l'arrêt. Si la position ou le temps restant ne peuvent être déterminés, le concurrent doit effectuer un Reshoot complet.

2.9.3. Lorsqu'un concurrent refait un stage, c'est le score de la deuxième tentative qui est pris en compte.

2.10. Communication sur le pas de tir et pendant les stages

Les commandements approuvés et leur séquencement sur le pas de tir sont les suivantes :

2.10.1. "Do you understand the course of fire" / "Comprenez-vous l'épreuve de tir ? " - L'absence de réponse négative de la part du concurrent indique qu'il comprend parfaitement les exigences de l'épreuve et qu'il est prêt à continuer. Si le concurrent indique qu'il a besoin de clarifications concernant l'épreuve, alors l'arbitre peut répondre à toutes les questions avant de continuer.

2.10.2. "Make Ready" ou "Load and Make Ready" / "Préparez-vous" ou "Chargez et préparez-vous" - Ce commandement signifie le début de l'épreuve. Sous la supervision directe du Range Officer, le concurrent doit faire face aux cibles, ou dans une direction sûre spécifiée par le Range Officer, mettre ses protections oculaires et auditives si ce n'est pas déjà fait, et préparer l'arme conformément au briefing. Le concurrent doit ensuite prendre la position de départ requise.

2.10.2.1. Une fois que le commandement ci-dessus a été donné, le concurrent ne doit pas s'éloigner du lieu de départ avant l'émission du signal de départ sans l'approbation préalable, et sous la supervision directe, du Range Officer. Toute violation sera considérée comme une manipulation dangereuse de l'arme.

2.10.3. "Are you ready" / "Êtes-vous prêt ?" - Le concurrent indiquera qu'il est prêt, ou l'absence de réponse négative de sa part indique qu'il est prêt à continuer. Si le concurrent n'est pas prêt, il doit déclarer "Not ready" / "Pas prêt". Lorsque le compétiteur est prêt, il doit prendre la position de départ requise pour indiquer à l'arbitre qu'il est prêt.

2.10.4. "Standby" / "Attention" – Ce commandement doit être suivi du signal de départ dans un délai de 1 à 4 secondes.

2.10.5. "Start" / "Départ" - Le signal pour que le concurrent commence sa tentative. Si un concurrent ne réagit pas à un signal de départ, pour quelque raison que ce soit, l'arbitre confirmera que le concurrent est prêt à tenter l'épreuve, et reprendra les commandements à partir de "Are You Ready ?

2.10.5.1. Dans le cas où un concurrent commence à tirer prématurément ("faux départ"), l'arbitre, dès que possible, arrêtera et redémarrera le concurrent une fois que le parcours de tir aura été réinitialisé.

2.10.5.2. Un concurrent qui réagit à un signal de départ mais qui, pour n'importe quelle raison, ne continue pas sa tentative et qui se retrouve hors temps, recevra un score et un temps nul (si applicable) pour ce stage.

2.10.6. Pendant l'épreuve, l'arbitre ou les observateurs annonceront "Impact" pour faire savoir à un concurrent que la cible qu'il a engagée a été touchée et que le point lui a été attribué. Toute autre annonce indiquant un impact doit être évitée, car elle peut entraîner une confusion.

2.10.7. Aucune autre information ne peut être fournie au concurrent, que ce soit par les cadres du stage, les spectateurs ou les autres concurrents, pendant qu'un concurrent tire, à moins que cette information ne soit fournie pour des raisons de sécurité.

2.10.7.1. L'assistance verbale ou extérieure pendant l'épreuve n'est pas autorisée.

2.10.8. "Stop" ou "Cease Fire" / "Cessez le feu" - Tout Range Officer peut donner ce commandement à tout moment pendant l'épreuve. Le concurrent doit immédiatement cesser de tirer, arrêter de bouger et attendre d'autres instructions de l'arbitre.

2.10.9. "If you are finished, unload and show clear" / "Si vous avez terminé, déchargez et montrez que votre arme est vide" - Si le concurrent a fini de tirer, il doit abaisser son arme et la présenter pour inspection par l'arbitre avec le canon en direction des cibles, le chargeur fixe vide ou le chargeur amovible retiré et la chambre vide, la culasse maintenue ou verrouillée ouverte.

2.10.9.1. "Insert chamber flag" / "Insérer le drapeau de chambre" - Si l'arme s'avère être vide, le concurrent ou l'arbitre doit alors installer un indicateur de chambre vide. La culasse peut rester ouverte ou être partiellement fermée.

2.10.9.2. Si l'arme s'avère ne pas être claire, l'arbitre reprendra les ordres à partir de "Unload And Show Clear" / "Déchargez et montrez que votre arme est vide".

2.10.9.3. Le respect total de ce qui précède signifie la fin de l'épreuve. Le concurrent doit alors quitter le stand en toute sécurité.

2.10.10. "Range is clear" ou "Range is safe" / "Le champ de tir est dégagé" ou "Le champ de tir est sécurisé" - Les concurrent ou le personnel du match ne doivent pas s'éloigner de la ligne de tir ou du dernier emplacement de tir, ni ramasser les étuis, ni s'approcher du concurrent avant que cette déclaration ne soit faite par le Range Officer. Une fois la déclaration faite, les cadres et les concurrents peuvent avancer pour compter les points, remettre en place les accessoires et les barricades, ramasser les étuis, etc.

2.10.11. Un concurrent souffrant d'une grave déficience auditive peut, sous réserve de l'approbation préalable du directeur de match, avoir le droit de recevoir les commandements ci-dessus complétées par des signaux visuels et/ou physiques.

2.10.11.1. Les signaux physiques recommandés sont des tapes sur l'épaule du côté faible du concurrent en utilisant un protocole de compte à rebours, à savoir 3 tapes pour "Are You Ready", 2 tapes pour "Standby" et 1 tape pour coïncider avec le signal de départ.

2.10.12. Il n'existe pas de commandements fixes destinées à être utilisées au poste de chronographe ou lors d'un contrôle de conformité de l'équipement (qui peut être effectué dans un lieu autre que le stand de tir). Les concurrents ne doivent pas manipuler leurs armes, ni retirer les drapeaux de sécurité de la chambre, selon le cas, avant que l'examinateur ne demande qu'elles lui soient remises.

3. Comptage des points

En plus des règles et règlements généraux de notation, les points suivants s'appliquent aux compétitions de Precision Rifle.

3.10. Notation des stages chronométrés

3.1.1. Dans les phases chronométrées, en plus du score, le temps est enregistré dans le seul but de départager les égalités si elles se produisent à la fin du match.

3.1.2. Le temps écoulé par le concurrent pour accomplir les stages chronométrés doit être enregistré à 2 décimales près.

3.11. Départage

3.2.1. Chaque match national ou international comportera au moins un stage chronométré.

3.2.1.1. Dans le cas où il y aurait plusieurs stages chronométrés, les scores et les temps sont cumulés, ce qui donne un seul score et un seul temps global pour le stage chronométré, qui sera utilisé pour départager les ex-aequo.

3.2.2. Le meilleur score, puis le temps le plus court du ou des stages déterminera lequel des tireurs ex aequo recevra le meilleur classement.

3.2.2.1. Si des tireurs ex aequo obtiennent le même score, le temps au centième de seconde près sera utilisé pour déterminer quel tireur a obtenu le meilleur score.

3.2.2.2. Si deux tireurs parmi les 10 premiers sont toujours à égalité, un des stages chronométrés du match, déterminé par le directeur de match, sera tiré à nouveau jusqu'à ce que les deux tireurs soient départagés.

3.2.2.3. Les tireurs ex aequo en dehors des 10 premiers seront considérés comme ex aequo et tous les tireurs ex aequo pour cette position recevront le même classement.

3.2.3. Le résultat d'un départage ne sera utilisé que pour déterminer le classement final des concurrents concernés, et leurs scores originaux resteront inchangés.

3.12. Valeur des cibles et pénalités

3.3.1. La notation du match doit respecter les valeurs suivantes :

3.3.1.1. Un point attribué par impact sur une cible, ou

3.3.1.2. Deux points attribués pour un impact à la première cartouche, et un point attribué au-delà de la première cartouche pour la même cible.

3.3.1.3. Dans le cas de cibles no-shoot ;

3.3.1.3.1. Un point soustrait par impact.

3.3.2. Les cibles qui ont été touchées dans la limite de 0,25 secondes après le temps maximum autorisé pour l'épreuve compteront pour le score.

4. Divisions de Precision Rifle IPRF

Tous les concurrents doivent déclarer la division dans laquelle ils vont concourir lors de leur inscription. Les tireurs sont autorisés à tirer dans plusieurs divisions au cours d'une même saison. Ils doivent cependant s'inscrire dans toutes les divisions dans lesquelles ils choisissent de concourir. Il est impératif pour les tireurs de s'assurer qu'ils sont inscrits dans la bonne division pour tous les matchs s'ils prévoient de concourir dans plusieurs divisions. Il est de la responsabilité du tireur de s'assurer qu'il est noté dans la bonne division.

4.1. Divisions en percussion centrale

4.1.1. Toutes les armes ne doivent pas dépasser le calibre .30 ou une vitesse de 3 200 fps./ 975 m/s

Les règles suivantes régissent chacune des divisions :

4.1.2. Divisions Open

L'objectif de la division Open est de pouvoir utiliser tous les avantages possibles en matière d'équipement afin de gagner. Il n'y a pas de règles supplémentaires en matière d'équipement dans la division Open, et par conséquent, cette division stimule l'innovation dans le domaine des fusils de précision de sport et dans les équipements et accessoires assimilés.

4.1.2.1. Division Open

4.1.2.1.1. Cette division est ouverte à tous les concurrents sans distinction de sexe ou d'âge.

4.1.2.2. Division Open femmes

4.1.2.2.1. Toutes les tireuses sont éligibles pour tirer en division Open Dames.

4.1.2.3. Division Open junior

4.1.2.3.1. Toute personne âgée de 14 à 18 ans au début de l'année civile est éligible pour tirer en division Open junior.

4.1.2.4. Division Open senior

4.1.2.4.1. Toute personne âgée de plus de 55 ans peut tirer en division Open senior.

4.1.2.5. Division Mil / LEO

4.1.2.5.1. Tout militaire actif ou agent des forces de l'ordre est admissible à tirer dans la division Open Mil / LEO (Military / Law Enforcement Organization).

4.1.3. Division Limited

La division Limited (également connue sous le nom de division Tactical) fait référence aux calibres militaires traditionnels utilisés avant 2000, lorsque le Precision Rifle en était à ses débuts et que les compétitions de longue distance de style militaire ont contribué à définir le sport actuel.
Avec l'apparition de nouveaux calibres à longue portée plus efficaces, les calibres .308 W / 7.62x51 OTAN et .223Rem / 5.56x45 OTAN sont devenus moins courants, car les pourcentages de réussite avec ces calibres sont beaucoup plus faibles que ceux des calibres plus récents, en raison de leur dispersion au vent et de leur recul plus élevés.
La division Limited reste à l'origine de la compétition Precision Rifle et, compte tenu du handicap important en termes de calibre, elle s'adresse aux plus coriaces des coriaces. Un tireur compétent dans la division Limited a vraiment atteint une maîtrise totale de son équipement et de la balistique.

4.1.4. Les fusils de la division Limited sont limités aux calibres 7.62x51 OTAN / .308 Winchester et 5.56 OTAN/.223 Remington uniquement.

4.1.5. 5.56 OTAN/.223 Remington.

4.1.5.1. L'énergie à la bouche du projectile ne peut dépasser 1785 joules (1315 ft/lbs).

4.1.6. 7.62 OTAN/.308 Winchester.

4.1.6.1. L'énergie à la bouche du projectile ne peut dépasser 3840 joules (2830 ft/lbs).

4.1.7. Aucune cartouche Wildcat modifiée, telle que la .223 Ackley Improved, n'est autorisée dans la division Limited. Toute personne découverte en train de violer cette règle sera automatiquement disqualifiée du match.

4.1.8. Seules les munitions manufacturées doivent être utilisées.

4.1.8.1. Si des munitions sont fournies par un sponsor lors du match, ces munitions doivent être utilisées par tous les concurrents.

4.1.8.1.1. Un minimum de 200 cartouches doit être fourni pour chaque concurrent.

4.1.9. Division Factory

La division Factory a été conçue pour les fabricants de fusils standards et met les produits des fabricants sur un pied d'égalité.
Les concurrents doivent concourir avec l'arme telle qu'elle sort de l'usine, avec peu ou pas de modifications.

4.1.10. Une arme de division Factory est un fusil non personnalisé, entièrement d'origine, fabriqué/assemblé par un seul fabricant grand public, dans une configuration telle que disponible au moment de la production.

4.1.10.1. L'action, le châssis/la crosse et la détente doivent être fabriqués par le fabricant, être proposés par ce fabricant ou être une pièce générique.

4.1.11. Le chargeur ne peut contenir plus de 10 cartouches au départ d'un stage.

4.1.12. Un bipied peut être fixé à l'arme.

4.1.13. Un trépied ne peut être fixé à la carabine qu'après le départ du parcours.

4.1.14. Modifications autorisées :

4.1.14.1. Le canon peut être remplacé, à condition que le canon de remplacement ait le même profil, calibre et longueur que le modèle d'origine.

4.1.14.2. Le canon peut être chanfreiné et / ou fileté.

4.1.14.3. L'action peut bénéficier d'un bedding dans le châssis ou la crosse ; cependant, le châssis ou la crosse ne peuvent être modifiés pour un meilleur ajustement.

4.1.15. Un réducteur de son, un frein de bouche ou un tuner peut être monté.

4.1.16. Des détails mineurs sont autorisés, notamment :

4.1.16.1. Suppression des bavures d'usine,

4.1.16.2. Polissage,

4.1.16.3. Peinture,

4.1.16.4. Ajout d'un grip ou d'une bande de protection.

4.1.17. Modifications interdites :

4.1.17.1. Aucune modification permanente ne peut être apportée à l'arme.

4.1.17.2. Aucune pièce supplémentaire ne peut être ajoutée ou échangée sur l'arme.

4.1.17.3. Aucune autre modification d'armurier ou de rodage n'est autorisée.

4.1.18. Si des pièces ou des composants cassent, ils doivent être remplacés par les mêmes pièces ou composants d'origine.

4.1.19.Division Field

La division Field a été créée autour des fusils et équipements de chasse et de leurs limitations. Cela permet aux tireurs d'être compétitifs avec le fusil qu'ils utilisent pour chasser, ce qui présente un double avantage : un tireur n'a besoin que d'un seul fusil et cela lui permet d'améliorer ses compétences en tir de chasse dans un environnement compétitif avec son fusil de chasse.
Les facteurs clés de l'équipement pour la division Field sont : La disponibilité et le poids du fusil, la sécurité du port et la capacité à fournir une énergie terminale importante.

4.1.20. Poids maximal de l'arme (sans bipied ni chargeur) : 12 lbs / 5,44 kgs.

4.1.21. Poids de détente minimum de 2 livres / 900 g.

4.1.22. Énergie minimale à la bouche : 3100 joules (2285 ft/lbs).

4.1.23. Équipements supplémentaires autorisés :

4.1.23.1. 1 sangle
4.1.23.2. 1 bipieds
4.1.23.3. 1 trépieds
4.1.23.4. 1 sac de soutien (arrière, stabilité ou autre).

Remarque : La division Field ne sera pas représentée aux Championnats du monde en 2022, et les exigences de la division peuvent être modifiées au fur et à mesure de sa maturation.

4.2. Divisions en percussion annulaire

4.1.9. Divisions Open

L'objectif de la division Open est de pouvoir utiliser tous les avantages possibles en matière d'équipement afin de gagner. Il n'y a pas de règles supplémentaires en matière d'équipement dans la division Open, et par conséquent, cette division stimule l'innovation dans le domaine des fusils de précision de sport et dans les équipements et accessoires assimilés.

4.1.9.1. Division Open

4.1.9.1.1. Cette division est ouverte à tous les concurrents sans distinction de sexe ou d'âge.

4.1.9.2. Division Open femmes

4.1.9.2.1. Toutes les tireuses sont éligibles pour tirer en division Open Dames.

4.1.9.3. Division Open junior

4.1.9.3.1. Toute personne âgée de 14 à 18 ans au début de l'année civile est éligible pour tirer en division Open junior.

4.1.9.4. Division Open senior

4.1.9.4.1. Toute personne âgée de plus de 55 ans peut tirer en division Open senior.

4.2.2. Division Factory

La division Factory a été conçue pour les fabricants de fusils standards et met les produits des fabricants sur un pied d'égalité.
Les concurrents doivent concourir avec l'arme telle qu'elle sort de l'usine, avec peu ou pas de modifications.

4.2.3. Une arme de division Factory est un fusil non personnalisé, entièrement d'origine, fabriqué/assemblé par un seul fabricant grand public, dans une configuration telle que disponible au moment de la production.
4.2.3.1. L'action, le châssis/la crosse et la détente doivent être fabriqués par le fabricant, être proposés par ce fabricant ou être une pièce générique.
4.2.4. Le chargeur ne peut contenir plus de 10 cartouches au de départ d'un stage.
4.2.5. Un bipied peut être fixé à l'arme.
4.2.6. Un trépied ne peut être fixé à l'arme qu'après le départ du parcours.
4.2.7. Modifications autorisées :
4.2.7.1. Le canon peut être remplacé, à condition que le canon de remplacement ait le même profil, calibre et longueur que le modèle d'origine.
4.2.7.2. Le canon peut être chanfreiné et / ou fileté.
4.2.7.3. L'action peut bénéficier d'un bedding dans le châssis ou la crosse ; cependant, le châssis ou la crosse ne peuvent être modifiés pour un meilleur ajustement.
4.2.8. Un réducteur de son, un frein de bouche ou un tuner peut être monté.
4.2.9. Des détails mineurs sont autorisés, notamment :
4.2.9.1. Suppression des bavures d'usine,
4.2.9.2. Polissage,
4.2.9.3. Peinture,

4.2.9.4. Ajout d'un grip ou d'une bande de protection.

4.2.10. Modifications interdites :

4.2.10.1. Aucune modification permanente ne peut être apportée à l’arme.

4.2.10.2. Aucune pièce supplémentaire ne peut être ajoutée ou échangée sur l’arme.

4.2.10.3. Aucune autre modification d'armurier ou de rodage n'est autorisée.

4.2.11. Si des pièces ou des composants cassent, ils doivent être remplacés par les mêmes pièces ou composants d’origine.

4.3. Optiques

Il n'y a aucune restriction concernant les optiques dans les divisions de l'IPRF.

5. Matchs par équipe

Les matchs par équipe suivent le format des matchs individuels, mais diffèrent comme suit.

5.1. Les matchs par équipe se déroulent comme des matchs séparés et ne doivent pas se dérouler en même temps que les matchs individuels.

5.2. Les équipes sont composées de 2 concurrents.

5.3. Divisions

5.3.1. Les équipes sont ouvertes à tous les concurrents sans distinction de sexe ou d'âge.

5.3.2. Les armes ne doivent pas dépasser le calibre .30 ou une vitesse de 3 200 fps (975 m/s).

5.3.3. Les concurrents doivent utiliser la même arme pendant toute la durée du match.

5.3.4. Division Open

5.3.4.1. Aucune autre restriction.

5.3.5. Division Limited

5.3.5.1. L'équipe doit être composée des éléments suivants :

5.3.5.1.1. Un concurrent avec une arme à verrou, et

5.3.5.1.2. Un concurrent avec une arme semi-automatique, soit :

5.3.5.1.2.1. 5.56 OTAN/.223 Remington

5.3.5.1.2.1.1. L'énergie à la bouche ne peut dépasser 1785 joules (1315 ft/lbs).

5.3.5.1.2.2. 7.62 OTAN/.308 Winchester.

5.3.5.1.2.2.1. L'énergie à la bouche ne peut dépasser 3840 joules (2830 ft/lbs).

5.3.5.1.2.3. Aucune cartouche wildcat, telle que la .223 Ackley Improved, n'est autorisée dans la division Limited. Toute personne découverte en train de violer cette règle sera automatiquement disqualifiée du match.

5.4. Parcours de tir

5.4.1. Sauf si cela est spécifié dans le briefing ;

5.4.1.1. Les deux membres de l'équipe doivent suivre la position de départ standard, et il faut veiller à ce que la direction du canon soit sûre à tout moment.

5.4.1.2. Les membres de l'équipe peuvent choisir quel membre tire en premier.

5.4.2. Sauf indication contraire dans le briefing, un seul membre de l'équipe peut se trouver prêt au tir. L'autre membre doit soit porter son fusil en toute sécurité, soit le poser d'une manière sûre avec la culasse ouverte.

5.4.3. Lorsque les deux membres de l'équipe doivent engager les cibles de manière alternée ;

5.4.3.1. Les membres de l'équipe ne peuvent pas engager des cibles simultanément, et tout engagement simultané sera noté zéro, qu'il y ait impact ou non.

5.4.4. Les membres de l'équipe peuvent s'entraider au besoin pendant le parcours.

5.5. Comptage des points

5.5.1. La notation suit les procédures de notation individuelle, mais les scores des deux membres de l'équipe sont additionnés pour obtenir un seul score d'équipe par stage.

5.5.2. Dans le cas des stages chronométrés, le temps pris lorsque le dernier membre de l'équipe engage sa dernière cible sera le temps enregistré pour ce stage.

6. Niveaux des matchs

Sauf indication contraire, les recommandations et les limites ci-dessous s'appliquent à tous les matchs de Precision Rifle IPRF pour tous les niveaux de compétition.

		LOCAL	PROVINCE/ÉTAT	NATION/RÉGION	INTERNATIONAL	MONDIAL
1	Sanctionné IPRF			**O**	**O**	**O**
2	Sanctionné FRPRA	**O**	**O**	**O**	**O**	**O**
3	Doit respecter le dernier règlement IPRF	**O**	**O**	**O**	**O**	**O**
4	Les concurrents doivent être membres de leur Association IPRF nationale [1]	**O**	**O**	**O**	**O**	**O**
5	Directeur de Match localement	**O**	**O**	**O**		
6	Directeur de Match approuvé par la FRPRA		**O**	**O**	**O**	**O**
7	Directeur de Match approuvé par le conseil IPRF				**O**	**O**
8	Un Chief Range Officer par zone				**O**	**O**
9	Un Range Officer permanent par stage			**O**	**O**	**O**
10	Encadrement complet par stage				**O**	**O**
11	Un Stats Officer			**R**	**O**	**O**
12	Parcours approuvés localement		**O**			
13	Parcours approuvés par la FRPRA			**O**	**O**	**O**
14	Parcours approuvés par l'IPRF				**O**	**O**
15	Chronographe et contrôle des armes			**R**	**O**	**O**
16	Enregistrement auprès de l'IPRF 3 mois à l'avance				**O**	**O**
17	Inscrit au calendrier IPRF				**O**	**O**
18	Compte-rendu post match à la FRPRA			**O**	**O**	**O**
19	Compte-rendu post match à l'IPRF				**O**	**O**
20	Nombre de jours de compétitions	1	1	2	2	2
21	Nombre de coups minimum	30	60	130	180	180
22	Nombre de stages minimum	3	8	16	20	20
23	Durée de stage maximum suggérée (secondes) [2]	120-180	105-150	90-120	90-120	90-120
24	Nombre de cibles engagées suggéré par stage [2]	6-10	6-10	8-12	8-12	8-12
25	Nombre de tireurs requis pour que le Match soit sanctionné	5	15	20	40	100
26	Nombre de tireurs par division pour reconnaître la division	-	3	6	12	40
	Légende : R = Recommandé, O = Obligatoire					

Notes :

[1] Les concurrents doivent être inscrits, mais pas nécessairement membres.

[2] Veuillez consulter les directives des directeurs de match de l'IPRF pour plus d'informations.

7. Equipes inter-régionales

Un match inter-régional par équipe se déroule dans le cadre d'une compétition individuelle ou par équipe normale, dans laquelle les concurrents s'affrontent individuellement, ainsi qu'avec leur équipe régionale.

7.1. Généralités

7.1.1. Les concurrents concourent individuellement et leurs scores comptent pour leur score individuel ainsi que pour le score cumulé de leur équipe inter-régionale.

7.1.2. Le concurrent ayant le score le plus élevé à la fin du match est déclaré vainqueur individuel, et l'équipe interrégionale ayant les scores individuels cumulés les plus élevés à la fin du match est déclarée vainqueur par équipes.

7.2. Régions

7.2.1. Les régions peuvent être n'importe quelle région choisissant de concourir contre n'importe quelle autre région dans une compétition de type match par équipe inter-régionale. Les exemples de matchs d'équipes inter-régionales comprennent :

NIVEAU DE COMPÉTITION	ÉQUIPES RÉGIONALES
DISTRICT / COMTÉ	Équipes de clubs
PROVINCE / ÉTAT	Équipes de district / comté
NATIONAL	Équipes provinciales / d'état
INTERNATIONAL	Équipes nationales

7.3. Composition de l'équipe

7.3.1. Les membres de chaque équipe inter-régionale doivent concourir dans la même division.

7.3.2. Les équipes inter-régionales sont composées des membres suivants :

7.3.2.1. Matches individuels ; les équipes interrégionales doivent comprendre 3 concurrents ou plus.

7.3.2.2. Matchs par équipes ; les équipes interrégionales doivent comprendre 2 équipes ou plus (soit des équipes de 2 personnes).

7.3.2.3. Les organisateurs du match peuvent fixer le nombre maximum de concurrents dans un match inter-régional par équipes.

7.4. Intention de concourir

7.4.1. Toute région souhaitant participer à un match inter-régional par équipes doit informer par écrit l'organisateur du match de son intention de participer au moins un mois avant le début de l'événement.

7.4.1.1. L'IPRF / les organismes nationaux peuvent exiger une notification plus en avance pour les matches interrégionaux nationaux, provinciaux/étatiques ou de district.

7.4.2. Chaque région ne peut inscrire qu'une équipe par division.

7.4.3. Les membres des équipes doivent être sélectionnés conformément aux politiques de sélection régionales publiées.

7.5. Nomination des équipes

7.5.1. Les Régions doivent soumettre les détails définitifs de leur(s) équipe(s), par écrit, à l'organisateur de l'événement, au plus tard sept jours avant le premier jour de compétition.

7.5.1.1. L'IPRF / les organismes nationaux peuvent exiger une notification plus en avance pour les matches inter-régionaux nationaux, provinciaux/étatiques ou de district.

7.5.2. Le nom et le prénom des concurrents doivent être indiqués.

7.5.3. Les régions doivent informer l'organisateur du match du nom de leur responsable et de leur capitaine d'équipe avant que les nominations d'équipe puissent être acceptées.

7.5.3.1. A défaut d'un responsable dédié, le capitaine de l'équipe sera de fait le responsable.

7.6. Remplacement au sein d'une équipe

7.6.1. Si un concurrent inclus dans une équipe régionale est incapable de participer à la compétition pour cause de blessure, de maladie ou de décès, et sur justification d'un certificat médical, le chef d'équipe peut substituer un autre concurrent à sa place.

7.6.2. La notification de cette substitution doit être faite par écrit à l'organisateur du match au moins 24 heures avant le début de la compétition concernée et doit être accompagnée du certificat médical approprié si nécessaire.

7.7. Scores par équipe

7.7.1. Matchs individuels :

7.7.1.1. À la fin de la compétition, les trois meilleurs scores des concurrents de chaque équipe régionale seront additionnés pour former le score des équipes régionales.

7.7.2. Matchs par équipes :

7.7.2.1. À la fin de la compétition, les deux meilleurs scores d'équipes de chaque équipe régionale seront additionnés pour former le score des équipes régionales.

7.7.3. Si un membre individuel ou d'équipe est ;

7.7.3.1. Disqualifié, alors aucun point ne sera attribué à ce membre dans la compétition par équipe.

7.7.3.2. Forcé de se retirer pour une raison quelconque, les points qu'il a accumulés jusqu'à ce moment-là sont conservés.

7.7.4. L'équipe régionale ayant obtenu le score le plus élevé sera la gagnante.

7.7.5. En cas d'égalité entre des équipes régionales, les scores de tous les stages chronométrés seront combinés et l'équipe ayant obtenu le score le plus élevé sera mieux classée.

7.7.5.1. Si l'égalité persiste, les temps de la ou des étapes chronométrées seront combinés et l'équipe ayant le meilleur temps sera mieux classée.

7.7.5.2. Si une égalité devait subsister, les équipes ex aequo désigneront un concurrent au sein de cette équipe pour refaire un stage chronométré, déterminé par le directeur de match. Le gagnant de ce stage désignera l'équipe gagnante.

8. Championnats du monde

8.1.1. Les championnats du monde IPRF se déroulent toutes les deux années civiles.

8.1.1.1. 2022, 2024, 2026, etc. - Championnat du monde individuel de Precision Rifle.

8.1.1.2. 2023, 2025, 2027, etc. - Championnat du monde de Precision Rifle PR22.

8.1.1.3. 2023, 2025, 2027, etc. - Championnats du monde par équipes de Precision Rifle.

8.1.2. Les championnats du monde IPRF se dérouleront comme un championnat régional par équipe composé d'équipes nationales.

8.1.3. Les Championnats du Monde, dans la mesure du possible, seront attribués à chaque organisme national de l'IPRF à tour de rôle et un tableau détaillant cette attribution sera approuvé lors de l'Assemblée Générale de l'IPRF.

8.1.4. Si, pour quelque raison que ce soit, une fédération nationale n'est pas en mesure d'organiser le championnat du monde qu'elle a accepté d'accueillir, ce championnat sera alors proposé à la fédération nationale suivante, qui, selon la liste, doit organiser le championnat l'année suivante.

8.1.4.1. La fédération nationale qui renonce au championnat sera alors déplacée à la fin de la liste.

8.1.5. Une fédération nationale qui s'est vu attribuer un championnat du monde est chargée de recommander au Conseil de l'IPRF les dates auxquelles il doit être organisé.

8.1.5.1. Un Championnat du monde ne peut être annoncé ou organisé avant que l'organisateur de match de l'évènement dans lequel il doit se dérouler n'ait reçu l'autorisation écrite du conseil de l'IPRF.

8.1.6. La fédération nationale dans la zone de juridiction de laquelle un championnat du monde doit être organisé, doit en informer toutes les autres fédérations nationales au moins ;

8.1.6.1. neuf mois à l'avance, des dates du championnat.

8.1.6.2. six mois à l'avance, du lieu du championnat.

8.1.7. L'organisateur du match concerné doit au moins

8.1.7.1. quatre mois à l'avance, envoyer des copies de l'inscription au match à tous les organismes nationaux, y compris la date de clôture des inscriptions.

8.1.7.2. deux mois avant le début de l'épreuve, les inscriptions sont closes.

8.1.8. Le formulaire d'inscription au match doit être approuvé par le Conseil de l'IPRF et doit indiquer clairement ;

8.1.8.1. Les divisions qui seront disponibles, et

8.1.8.2. Toute règle spécifique au match, et

8.1.8.3. Que le championnat est organisé avec la permission de l'IPRF.

8.1.9. Qualifications

8.1.9.1. Les concurrents doivent avoir résidé dans leur nation pendant une période de douze mois consécutifs ou plus, immédiatement avant la date du championnat, et doivent être membres de la fédération nationale qu'ils représentent à la date de clôture des inscriptions.

8.1.9.2. Chaque fédération nationale est responsable de l'établissement de ses propres exigences de qualification pour ses membres.

8.1.10. Trophées

8.1.10.1. Tous les trophées du championnat restent la propriété de l'IPRF.

8.1.10.2. Les organismes nationaux des gagnants de trophées de championnats individuels ou d'équipes sont responsables de la livraison des trophées aux championnats suivants avant la remise des prix.

8.1.11. Médailles

8.1.11.1. Les médailles d'or, d'argent et de bronze seront fournies par l'IPRF / les fédérations régionales et seront attribuées aux :

8.1.11.2. Gagnants des premier, deuxième et troisième prix dans toutes les divisions et catégories du championnat individuel.

8.1.11.3. Membres concurrents des équipes gagnantes, deuxième et troisième des divisions et catégories du championnat par équipes.