Règlement Precision Rifle IPRF

Edition française

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. ÉPREUVE DE TIR 5
1.3.7. CONSTRUCTION DES ÉPREUVES 5
2. ÉPREUVE DE TIR 6
2.1. PRISES DE VISÉES, TIR A SEC ET RECONNAISSANCE DE L'ÉPREUVE 6
2.2. RÉAMÉNAGEMENT DE L'ÉQUIPEMENT OU DE LA SURFACE DU CHAMP DE TIR 6
2.3. CONDITIONS DE PRÉPARATION DE L'ARME 7
2.4. CONDITIONS DE PRÉPARATION DES CONCURRENTS 7
2.5. CHARGEMENT, RECHARGEMENT OU DÉCHARGEMENT PENDANT UNE ÉPREUVE DE TIR 8
2.6. MOUVEMENT 8
2.7. ASSISTANCE LORS D'UNE ÉPREUVE DE TIR 8
2.8. INTERFÉRENCE PENDANT UNE ÉPREUVE DE TIR 9
2.9. RESHOOT 9
2.10. COMMUNICATION SUR LE PAS DE TIR ET PENDANT LES ATELIERS 9
3. COMPTAGE DES POINTS POUR LE PRECISION RIFLE 12
3.1. MÉTHODE DE NOTATION POUR LES ATELIERS CHRONOMÉTRÉS 12
3.2. DÉPARTAGE EN PRECISION RIFLE 12
3.3. VALEUR DES CIBLES ET DES PÉNALITÉS 12
4. DIVISIONS DE PRECISION RIFLE IPRF 13
4.1. DIVISIONS EN PERCUSSION CENTRALE 13
4.1.2. DIVISIONS OPEN 13
4.1.2.1. DIVISION OPEN 13
4.1.2.2. DIVISION OPEN FEMMES 13
4.1.2.3. DIVISION OPEN JUNIOR 13
4.1.2.4. DIVISION OPEN SENIOR 13
4.1.2.5. DIVISION MIL / LEO 13
4.1.3. DIVISION LIMITED 14
4.1.9. DIVISION FACTORY 14
4.1.19.DIVISION FIELD 15
4.2. DIVISIONS EN PERCUSSION ANNULAIRE 16
4.1.9. DIVISIONS OPEN 16
4.1.9.1. DIVISION OPEN 16
4.1.9.2. DIVISION OPEN FEMMES 16
4.1.9.3. DIVISION OPEN JUNIOR 16
4.1.9.4. DIVISION OPEN SENIOR 16

4.2.2. DIVISION FACTORY 16
4.3. OPTIQUES 17
5. MATCHS PAR ÉQUIPE 18
5.3. DIVISIONS 18
5.3.4. DIVISION OPEN 18
5.3.5. DIVISION LIMITED 18
5.4. ÉPREUVE DE TIR 18
5.5. COMPTAGE DES POINTS 19
6. NIVEAUX DES MATCHS 20
7. ÉQUIPES INTER-RÉGIONALES 22
7.1. GÉNÉRALITÉS 22
7.2. RÉGIONS 22
7.4. COMPOSITION DE L'ÉQUIPE 22
7.5. INTENTION DE CONCOURIR 22
7.6. NOMINATION DES ÉQUIPES 23
7.7. REMPLACEMENT AU SEIN D'UNE ÉQUIPE 23
7.8. SCORES PAR ÉQUIPE 23
8. CHAMPIONNATS DU MONDE 24
8.1.9. QUALIFICATIONS 25
8.1.10. TROPHÉES 25
8.1.11. MÉDAILLES 25

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 Precision Rifle 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 d'ateliers et d'épreuves de tir, au cours desquels les concurrents engagent des cibles à des distances moyennes ou longues depuis diverses positions de tir, souvent inconfortables, afin de tester leurs compétences 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. équilibrées 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. conçues 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 atelier 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. ÉPREUVE DE TIR

1.3.1. Chaque épreuve 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 épreuves 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 d'atelier.

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

1.3.4.1. Épreuves de tir pratique - 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 épreuves de tir. Les matchs uniquement pratiques comprennent souvent une phase de randonnée entre les ateliers.

1.3.4.2. Épreuves 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 épreuves de tir spéciales comprennent :

1.3.5.1. Épreuves de tir Shoot-Off - Deux (ou plus) concurrents engagent simultanément des épreuves de tir identiques et adjacentes dans un but d'élimination. Ce peut être utilisé pour départager les ex-aequo à la fin d'un match, ou comme un match à élimination directe 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 ÉPREUVES

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 officiels du match. 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 officiels du match 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. doivent raisonnablement permettre des variations de taille et de constitution physique des concurrents et doivent être construits de manière à assurer une sécurité raisonnable pour tous les concurrents, les officiels du match 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. ÉPREUVE DE TIR

2.1. PRISES DE VISÉES, TIR A SEC ET RECONNAISSANCE DE L'ÉPREUVE

2.1.1. Sauf si cela est spécifié dans le briefing de l'atelier, 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 de l'atelier.

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, un monoculaire, un télémètre ou une lunette d'observation pour trouver et évaluer les distances des cibles sur une épreuve. 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 arbitre 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 officiels du match 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 en situation de départ 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, l'arbitre 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. Certaines épreuves peuvent exiger des conditions différentes de celles indiquées ci-dessus. Dans ce cas, l'état requis de l'arme en situation de départ 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 d'atelier.

2.4. CONDITIONS DE PRÉPARATION DES CONCURRENTS

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

2.4.1. La carabine est préparée, et tenue ou placée comme spécifié dans le briefing de l'atelier.

2.4.2. A moins que cela ne soit spécifié dans le briefing de l'atelier, la position de départ de l'épreuve doit être "High Ready" ; debout et droit, avec l'arme prête, 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 arbitre de recommencer l'épreuve.

2.4.2.3. Différents ateliers peuvent exiger que la position de départ soit couchée, à genoux, assise ou autre comme indiquée dans le briefing. Cependant, la position de départ précisée ici et dans le cadre général prévaudront.

2.4.3. Le concurrent doit commencer l'épreuve avec tout l'équipement requis sur lui et sans contact avec le sol. 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'atelier avec le même équipement que celui utilisé lors de la première tentative.

2.5. CHARGEMENT, RECHARGEMENT OU DÉCHARGEMENT PENDANT UNE ÉPREUVE DE TIR

2.5.1. Lors du chargement, du rechargement ou du déchargement pendant une épreuve, 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 l'arbitre.

2.6. MOUVEMENT

2.6.1. Sauf lorsque le concurrent est en train de viser ou de tirer réellement 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'une carabine semi-automatique, la sécurité externe doit être engagée. L'arme à feu 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 de la carabine sur une barricade, un étai ou un obstacle naturel.

2.7. ASSISTANCE LORS D'UNE ÉPREUVE DE TIR

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

2.7.1.1. L'assistance avant et/ou après un atelier 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 l'arbitre. Ces avertissements ne constitueront pas un motif pour que le concurrent se voit 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 d'atelier 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 UNE ÉPREUVE 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 atelier, c'est le score de la deuxième tentative qui est pris en compte.

2.10. COMMUNICATION SUR LE PAS DE TIR ET PENDANT LES ATELIERS

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 de l'arbitre, le concurrent doit faire face aux cibles, ou dans une direction sûre spécifiée par l'arbitre, mettre ses protections oculaires et auditives si ce n'est pas déjà fait, et préparer l'arme conformément au briefing écrit de l'atelier. Le concurrent doit ensuite prendre la position de départ requise. A ce stade là, l'arbitre va continuer sa procédure.

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, de l'arbitre. 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 Signal" ("Signal de départ") - Le signal pour que le concurrent commence sa tentative d'épreuve. 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 par inadvertance ("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 cet atelier.

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 officiels de l'atelier, les spectateurs ou les autres concurrents, pendant qu'un concurrent tire l'épreuve, 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" ("Stop" ou "Cessez le feu") - Tout arbitre assigné à l'atelier 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 sécurité de chambre pour garantir qu'elle est vide. La culasse peut rester ouverte ou être partiellement fermée.

2.10.9.2. Si l'arme s'avère ne pas être vidée, 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 concurrents 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 l'arbitre. Une fois la déclaration faite, les officiels et les concurrents peuvent avancer pour compter les points, remettre en place les accessoires et les barricades, ramasser les étuis vides, 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 destinés à être utilisés 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 conformément à ses instructions.

3. COMPTAGE DES POINTS POUR LE PRECISION RIFLE

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

3.1. MÉTHODE DE NOTATION POUR LES ATELIERS CHRONOMÉTRÉS

3.1.1. Dans les ateliers chronométrés, 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 ateliers chronométrés doit être enregistré à 2 décimales près.

3.2. DÉPARTAGE EN PRECISION RIFLE

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

3.2.1.1. Dans le cas où il y a plusieurs ateliers chronométrés, leurs scores et leurs temps sont cumulés pour donner un seul score et un seul temps global pour l'atelier chronométré, qui sera utilisé pour départager les ex-aequo.

3.2.2. Le meilleur score, puis le temps le plus court du ou des ateliers 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 obtient le meilleur score.

3.2.2.2. Si deux tireurs parmi les 10 premiers sont toujours à égalité, alors un des ateliers chronométrés du match, déterminé par le directeur de match, sera tiré à nouveau jusqu'à les départager.

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.

3.3. VALEUR DES CIBLES ET DES 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

3.3.1.3. Dans le cas de cibles no-shoot ;

3.3.1.3.1. Un point soustrait par impact sur une cible.

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 de la 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 carabines pour le sport Precision Rifle et dans les équipements et accessoires auxiliaires.

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 20 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 ou agent des forces de l'ordre actif, à temps plein ou temps partiel, est éligible pour 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 où les compétitions de longue distance de style militaire ont contribué à définir le sport actuel de Precision Rifle.

4.1.4. Les carabines de la division Limited sont limitées 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).~~ Le projectile ne peut pas dépasser 179 grains et 2800 fps.

4.1.7. Aucune cartouche Wildcat modifiée, 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 carabines grand public et oppose les produits des fabricants sur un même 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 une carabine standard non personnalisée, fabriquée/assemblée par un seul fabricant grand public, dans une configuration telle que disponible chez ce fabricant au moment de la production.

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

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

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 de l'épreuve de tir.

4.1.14. Modifications autorisées :

4.1.14.1. Le canon peut être remplacé, tant que le canon de remplacement a le même profil, calibre et longueur que le modèle d'origine du fabricant.

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.

4.1.14.4 Si la carabine n'est pas fournie avec des options pour le montage d'un bipied, un rail picatinny fixe à 5 slots ou un goujon d'élingue peut être ajouté à l'avant de la carabine.

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 la carabine.

4.1.17.2. Aucune pièce supplémentaire ne peut être ajoutée ou échangée sur la carabine.

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 carabines 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 principaux facteurs de l'équipement pour la division Field sont : l'état de préparation du fusil, le poids du fusil, le transport en toute sécurité et la capacité de fournir une balistique terminale de chasse.~~

~~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 carabines pour le sport Precision Rifle et dans les équipements et accessoires auxiliaires.

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 12 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 carabines grand public et oppose les produits des fabricants sur un même 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 une carabine standard non personnalisée, fabriquée/assemblée par un seul fabricant grand public, dans une configuration telle que disponible chez ce fabricant au moment de la production.

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

4.2.4. Le chargeur ne peut contenir plus de 10 cartouches au de départ d'un atelier.

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

4.2.6. Un trépied ne peut être fixé à la carabine qu'après le départ de l'épreuve de tir.

4.2.7. Modifications autorisées :

4.2.7.1. Le canon peut être remplacé, tant que le canon de remplacement a le même profil, calibre et longueur que le modèle d'origine du fabricant.

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.

4.2.7.4. Si la carabine n'est pas fournie avec des options pour le montage d'un bipied, un rail picatinny fixe à 5 slots ou un goujon d'élingue peut être ajouté à l'avant de la carabine.

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 la carabine.

4.2.10.2. Aucune pièce supplémentaire ne peut être ajoutée ou échangée sur la carabine.

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 Limited semi-automatique, soit :

5.3.5.1.2.1. 5.56 OTAN/.223 Remington, ou

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. ÉPREUVE DE TIR

5.4.1. Sauf si cela est spécifié dans le briefing écrit de l'atelier;

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 écrit de l'atelier, un seul membre de l'équipe peut se trouver en visée. L'autre membre doit soit porter sa carabine en toute sécurité, soit la poser d'une manière sûre et contrôlée 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 l'épreuve de tir.

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 atelier.

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

FPRA
FRENCH PRECISION RIFLE ASSOCIATION

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.

		CLUB / LOCAL	PROVINCE / ETAT	NATIONAL / RÉGIONAL	INTERNATIONAL / CONTINENTAL	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 approuvé 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 Chef d'arbitre par zone				O	O
9	Un arbitre permanent par atelier			O	O	O
10	Encadrement complet par atelier				O	O
11	Responsable des résultats			R	O	O
12	Épreuves approuvées localement		O			
13	Épreuves approuvées par la FRPRA			O	O	O
14	Épreuves approuvées par le Comité Exécutif 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 d'atelier minimum	3	8	16	20	20
23	Durée d'atelier maximum suggérée (secondes) [2]	120 - 180	105 - 150	90-120	90-120	90-120
24	Nombre de cibles engagées suggéré par atelier [2]	6-10	6-10	8-12	8-12	8-12
25	Nombre de tireurs requis pour que le Match soit validé	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 du directeur de match de l'IPRF pour plus d'informations.

FRPRA
FRENCH PRECISION RIFLE ASSOCIATION

7. ÉQUIPES 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 inter-régionale ayant les scores individuels cumulés les plus élevés à la fin du match est déclarée vainqueur inter-régionale par équipes.

7.2. RÉGIONS

7.3. 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

7.4. COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

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

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

7.4.2.1. Matches individuels ; les équipes inter-régionales doivent comprendre 3 concurrents ou plus.

7.4.2.2. Matchs par équipes ; les équipes inter-régionales doivent comprendre 2 équipes ou plus (soit des équipes de 2 personnes).

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

7.5. INTENTION DE CONCOURIR

7.5.1. 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.

7.5.1.1. 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. Chaque région ne peut inscrire qu'une (1) équipe par division.

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

7.6. NOMINATION DES ÉQUIPES

7.6.1. Les Régions doivent soumettre les détails définitifs de leur(s) équipe(s), par écrit, à l'organisateur de l'événement, au plus tard sept(7) jours avant le premier jour de compétition.

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

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

7.6.3. 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.

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

7.7. REMPLACEMENT AU SEIN D'UNE ÉQUIPE

7.7.1. 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.

7.7.2. La notification de cette substitution doit être faite par écrit à l'organisateur du match au moins 24 heures avant l'heure de démarrage du premier jour de la compétition régionale concernée et doit être accompagnée du certificat médical approprié si nécessaire.

7.8. SCORES PAR ÉQUIPE

7.8.1. Matchs individuels :

7.8.1.1. À la fin de la compétition, les trois (3) meilleurs scores des concurrents de chaque équipe régionale seront additionnés pour former le score des équipes régionales.

7.8.2. Matchs par équipes :

7.8.2.1. À la fin de la compétition, les deux (2) meilleurs scores d'équipes de chaque équipe régionale seront additionnés pour former le score des équipes régionales.

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

7.8.3.1. Disqualifié, alors aucun (0) point ne sera attribué à ce membre dans la compétition par équipe.

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

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

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

7.8.5.1. Si l'égalité persiste, les temps de la ou des ateliers chronométrés seront combinés et l'équipe ayant le meilleur temps sera mieux classée.

7.8.5.2. Si une égalité devait subsister, les équipes ex aequo désigneront un concurrent au sein de cette équipe pour refaire un atelier chronométré, déterminé par le directeur de match. Le gagnant de cet atelier chronométré 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 du tableau.

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 (9) mois à l'avance, des dates du championnat.

8.1.6.2. six (6) mois à l'avance, du lieu du championnat.

8.1.7. L'organisateur du match concerné doit au moins

8.1.7.1. quatre (4) 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 (2) mois avant le début de l'événement, 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.