

REGLEMENT

ANSA CHALLENGE



1. OBJECTIFS

ANSA Challenge (AC ci-après) a pour objectif de promouvoir l'airsoft dans la région d'influence de l'Association Neuchâteloise d'airsoft (ANSA ci-après).

Pour l'ANSA, promouvoir l'airsoft signifie :

- Faire découvrir les activités d'airsoft à un large public ;
- Organiser des événements attrayants ;
- Donner l'occasion de participer à une compétition sans frais excessifs ;
- Inciter tous les participants à s'intéresser par la suite aux activités de l'ANSA.

2. PARTICIPATION

La participation à l'ANSA Challenge est ouvert :

- Aux personnes de plus de 18 ans ;
- Aux Jeunes Joueurs (jeunes âgés de 14 à 18 ans).

Les jeunes joueurs doivent obligatoirement être accompagné d'un représentant légal. Ils doivent aussi présenter le formulaire de prêt d'armes dûment rempli et signé en passant la partie administrative.

Sans ces deux documents, la participation leur sera refusée.

3. CATEGORIE

Il existe une catégorie.

Assaut :

- L'ANSA accepte uniquement les répliques de soft air vendues comme telles avec minimum 2 magasins de moyenne ou faible capacité (midcap ou lowcap) ;
- Une réplique de poing est aussi nécessaire avec un minimum de 25 coups répartis dans un nombre minimum de deux magasins.

4. GENRE DE COMPETITION

Le genre de compétition est défini par la catégorie :

- **Assaut** : 4 épreuves de tir sur cible dont 2 à la réplique longue, une au pistolet et une combinée

Parcours assaut

Objectif : Toucher les 20 cibles au fusil dans un minimum de temps en respectant le parcours, les positions et les lignes de tir avec un maximum de 2 tirs par cible.

Déroulement : Une reconnaissance est faite avant l'épreuve. Un seul essai pourra être fait.

Classement : L'épreuve est chronométrée, l'ordre d'arrivée donne un premier classement et un nombre de point est attribué. Un second classement est fait en fonction du nombre de touchés.

Les points sont attribués de la manière suivante pour les deux classements :

1 ^e Rang 100 points	11 ^e Rang 24 Points
2 ^e Rang 80 points	12 ^e Rang 22 Points
3 ^e Rang 60 Points	13 ^e Rang 20 Points
4 ^e Rang 50 Points	14 ^e Rang 18 Points
5 ^e Rang 45 Points	15 ^e Rang 16 Points
6 ^e Rang 40 Points	16 ^e Rang 15 Points
7 ^e Rang 36 Points	17 ^e Rang 14 Points
8 ^e Rang 32 Points	18 ^e Rang 13 Points
9 ^e Rang 29 Points	19 ^e Rang 12 Points
10 ^e Rang 26 Points	20 ^e Rang 11 Points

En cas d'égalité, les participants ex-aequo, reçoivent les mêmes points dû à leur rang.

Pénalités : Le non-respect des points suivants entraînent des pénalités.

Oubli d'une cible ou d'un poste	- 20 points
Non-respect de la position de tir	- 10 points
Non-respect de la distance de tir	- 10 points
Pénalité par tir supplémentaire	- 5 points

Poste 5X5 assaut

Objectif : Toucher les 25 cibles au fusil en un minimum de temps en respectant les différentes lignes de tir et l'ordre de tir sur les cibles avec un maximum de 2 tirs par cible.

Déroulement : Une reconnaissance est faite avant l'épreuve. Un seul essai pourra être fait.

Classement : L'épreuve est chronométrée, l'ordre d'arrivée donne un premier classement et un nombre de point est attribué. Un second classement est fait en fonction du nombre de touchés.

Les points sont attribués de la manière suivante pour les deux classements :

1 ^e Rang 100 points	11 ^e Rang 24 Points
2 ^e Rang 80 points	12 ^e Rang 22 Points
3 ^e Rang 60 Points	13 ^e Rang 20 Points
4 ^e Rang 50 Points	14 ^e Rang 18 Points
5 ^e Rang 45 Points	15 ^e Rang 16 Points
6 ^e Rang 40 Points	16 ^e Rang 15 Points
7 ^e Rang 36 Points	17 ^e Rang 14 Points
8 ^e Rang 32 Points	18 ^e Rang 13 Points
9 ^e Rang 29 Points	19 ^e Rang 12 Points
10 ^e Rang 26 Points	20 ^e Rang 11 Points

En cas d'égalité, les participants ex-aequo, reçoivent les mêmes points dû à leur rang.

Pénalités : Le non-respect des points suivants entraînent des pénalités.

Oubli d'une cible	- 20 points
Non-respect de la position de tir	- 10 points
Non-respect de la distance de tir	- 10 points
Pénalité par tir supplémentaire	- 5 points
Tir sur la mauvaise couleur	- 5 points
Oubli de tir par ligne	- 20 points

Parcours mixte

Objectif : Toucher les 15 cibles au fusil et les 5 cibles au pistolet dans un minimum de temps en respectant le parcours les positions et les lignes de tir avec un maximum de 2 tirs par cible.

Déroulement : Une reconnaissance est faite avant l'épreuve. Un seul essai pourra être fait.

Classement : L'épreuve est chronométrée, l'ordre d'arrivée donne un premier classement et un nombre de point est attribué. Un second classement est fait en fonction du nombre de touchés.

Les points sont attribués de la manière suivante pour les deux classements :

1 ^e Rang 100 points	11 ^e Rang 24 Points
2 ^e Rang 80 points	12 ^e Rang 22 Points
3 ^e Rang 60 Points	13 ^e Rang 20 Points
4 ^e Rang 50 Points	14 ^e Rang 18 Points
5 ^e Rang 45 Points	15 ^e Rang 16 Points
6 ^e Rang 40 Points	16 ^e Rang 15 Points
7 ^e Rang 36 Points	17 ^e Rang 14 Points
8 ^e Rang 32 Points	18 ^e Rang 13 Points
9 ^e Rang 29 Points	19 ^e Rang 12 Points
10 ^e Rang 26 Points	20 ^e Rang 11 Points

En cas d'égalité, les participants ex-aequo, reçoivent les mêmes points dû à leur rang.

Pénalités : Le non-respect des points suivants entraînent des pénalités.

Oubli d'une cible ou d'un poste	- 20 points
Non-respect de la position de tir	- 10 points
Non-respect de la distance de tir	- 10 points
Pénalité par tir supplémentaire	- 5 points
Tir avec la mauvaise réplique	- 10 points

Poste 5X5 PA

Objectif : 20 cibles à toucher (sur 25) ; deux coups maximum par cible ; Départ : réplique prête à tirer dans le holster + mains sur les empreintes ; un changement de magasin obligatoire (libre) ; parcours chronométré ; un parcours une ciblerie ; position de tir imposés.

Déroulement : Une reconnaissance est faite avant l'épreuve. Un seul essai pourra être fait.

Classement : L'épreuve est chronométrée, l'ordre d'arrivée donne un premier classement et un nombre de point est attribué. Un second classement est fait en fonction du nombre de touchés.

Les points sont attribués de la manière suivante pour les deux classements :

1 ^e Rang 100 points	11 ^e Rang 24 Points
2 ^e Rang 80 points	12 ^e Rang 22 Points
3 ^e Rang 60 Points	13 ^e Rang 20 Points
4 ^e Rang 50 Points	14 ^e Rang 18 Points
5 ^e Rang 45 Points	15 ^e Rang 16 Points
6 ^e Rang 40 Points	16 ^e Rang 15 Points
7 ^e Rang 36 Points	17 ^e Rang 14 Points
8 ^e Rang 32 Points	18 ^e Rang 13 Points
9 ^e Rang 29 Points	19 ^e Rang 12 Points
10 ^e Rang 26 Points	20 ^e Rang 11 Points

En cas d'égalité, les participants ex-aequo, reçoivent les mêmes points dû à leur rang.

Pénalités : Le non-respect des points suivants entraînent des pénalités.

Oubli d'une cible au pause	- 20 points
Non-respect de la position de tir	- 10 points
Non-respect de la distance de tir	- 10 points
Position de départ non respectée	-25 points
Pénalité par tir supplémentaire	- 5 points
Tir sur la mauvaise cible	- 10 points
Oubli du changement de magasin	- 20 points

Poste 270°

Objectif : Toucher au pistolet 18 cibles désignées par laser dans un délai de 30 secondes en respectant la séquence imposée.

Déroulement : Départ face aux cibles, yeux fermés. Désignation de la première cible et départ du chronomètre. Avancer, poser un pied sur la plaque, dégainer et tirer sur la cible désignée par le contrôleur. La cible est validée seulement si elle est touchée. Sinon, continuer à tirer sur la même. Le contrôleur désigne la cible suivante selon la séquence préétablie. Continuer sur le même principe jusqu'à la fin du chronomètre. Décompte du nombre de cibles touchées durant le temps imparti.

Classement : L'épreuve n'est pas chronométrée. Un nombre de points est attribué en fonction du nombre de cibles touchées.

18 touchés 100 points	9 touchés 22 Points
17 touchés 80 points	8 touchés 19 Points
16 touchés 60 Points	7 touchés 16 Points
15 touchés 50 Points	6 touchés 13 Points
14 touchés 45 Points	5 touchés 11 Points
13 touchés 40 Points	4 touchés 9 Points
12 touchés 35 Points	3 touchés 7 Points
11 touchés 30 Points	2 touchés 5 Points
10 touchés 25 Points	1 touchée 3 Points

Pénalités : Le non-respect des points suivants entraîne des pénalités.

Tir sur la mauvaise cible.

Tir après la fin du temps

Non-respect de la zone safe. (90°)

Fin de l'épreuve, comptage des cibles touchées.

Une cible déduite par tir en trop.

Élimination de l'épreuve, 0 point.

5.Modifications

En cas de besoin, les modifications suivantes peuvent être envisagées :

- Modifications des épreuves ;
- Changement du programme.

Les modifications incombent au Comité ANSA.

6. CLASSEMENT GENERAL

En cas d'égalité, l'ANSA Challenge est attribuée à celui qui a obtenu le plus de victoires, puis le plus de secondes places, le plus de troisièmes places, etc.

La coupe est remise en jeu chaque année, à moins de gagner 3 fois le challenge.