Règlement du concours Fun du 08/11/2026

Ce concours est avant tout une rencontre amicale dont le premier objectif est de se divertir en pratiquant notre sport de façon ludique.

Tir à 25 M : Armes de poing, tous les calibres autorisés, tir à 2 mains autorisé. (visée ouverte uniquement, point rouge, lunette, etc. INTERDITS)
Tir à 50 M : Carabines 22 LR uniquement, tir assis, lunette X16 max, bipied autorisés (supports 3 points, bancs bench-rest, monopodes, sacs de tir pour crosse, etc. INTERDITS).
Tir à 100 M : Carabines tous calibres, tir assis, lunette et bipied autorisés (supports 3 points, bancs bench-rest, monopodes, sacs de tir pour crosse, etc. INTERDITS).

LA LICENCE FFTir 2026-2027 DOIT ETRE PRESENTÉE A L'INSCRIPTION
Le paiement des tirs doit être effectué à l'inscription. Un reçu peut être délivré.
Les lots seront remis aux présents ou représentés en fin de journée.

Les points sont comptés en fonction du centre de l'impact (pistolet) et cordon (carabine) pour les cibles papier. En cas de doute, le bénéfice va au tireur.

Le temps de chaque session de 10 balles est d'environ 5 minutes… mais laissé à l'appréciation de l'arbitre.

25m :

Cibles pyramides – 100 points maximum

Ballons – 100 points maximum

Cartes magiques retournées – 100 points maximum

50m :

Cibles pyramides – 100 points maximum

Cibles tournantes – 100 points maximum

Schtroumphroues – 100 points maximum

100m :

Cartes magiques retournées – 100 points maximum

Cibles fléchettes – 100 points maximum

Cercles RB – 100 points maximum



Cibles pyramides (25m et 50m) - *100 points maximum*

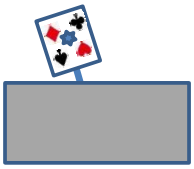
Pistolet : 10 balles par grande pyramide. (les petites pyramides inversées ne rapportent aucun point !)

Carabine : 2 balles par pyramide. Si plus de 2 balles dans une pyramide, seules les 2 plus mauvaises sont comptées



Ballons (25m) - *100 points maximum*

10 points par ballon éclaté. Un tir sur le cadre qui fait tomber des ballons est éliminatoire (0 point) ainsi que couper un fil de fer d'accrochage des ballons, quel que soit le nombre de ballons éclatés. Attention au gros calibre 25m !



Cibles tournantes (50m) - *100 points maximum*

10 points par figure touchée par 1 ou plusieurs balles.



Les Schtroumphroues (50m) - *100 points maximum*

1 balle par zone bleue = 10 points. Plusieurs balles dans la même zone bleue = 0.



Cartes magiques retournées (25 et 100m) - *100 points maximum*

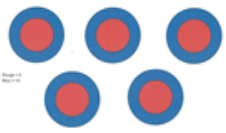
2 balles par figure, 10 points par balle.

Si plus de 2 balles sur une figure, celles-ci ne comptent que pour 20 points.



Cibles fléchettes (100m) - *100 points maximum*

10 balles par cibles fléchettes. Si une balle est sur 2 zones, c'est la zone avec le moins de points qui est retenue.



Cercles RB (100m) - *100 points maximum*

2 balles par figures, 10 points par balle dans le Bleu sans toucher le Rouge.

Plus 2 balles dans une figure =0.

Résultats :

Classement unique toutes catégories d'âge : 1 pour 25m tous calibres, 1 pour le 50m et 1 pour le 100m.

Le score final est obtenu par addition des points des 3 épreuves : maximum 300 points.

En cas d'égalité, les ex æquo sont départagés sur le score de la 1ère cible puis de la 2ème puis de la 3ème .

Bons tirs et bonne chance à tous