

SOCIETE DE TIR BALLENS



Règlement des tirs et challenges de sociétés

Armes de sport (cat. S)

Challenge TIR D'OUVERTURE

Cible à tirer lors des deux premiers mercredis de la saison ou des deux samedis de tirs de clôture. **Seules les passes tirées les deux premiers mercredis comptent pour le challenge.**

Cible à tirer en premier, avant toute autre passe

Passe unique

Cible : A 100

Essai : 3 coups, coups par coups, marqués après chaque coup

Passe : 15 coups en série marqués à la fin

Rachat : aucun

Prix : frs 15.- sans munition

Distinction : aucune

Classement : Addition des points

Egalité départagée au coup profond, puis par l'âge le plus élevé

Attribution définitive du challenge au tireur l'ayant gagné trois fois en cinq ans.

Le challenge ne sera attribué que si un minimum de cinq tireurs sont classés.

Challenge CARABINIERS

Cible: A10

Passe: 5 coups, coup par coup, marqués après chaque coup
5 coups en série, marqués à la fin

Essais: Libre

Rachats: Illimité, ne comptent pas pour le Roi du Tir

Prix: 10.- / munition non comprise

Distinction: Aucune

Classement: A l'addition des points.

Egalité départagées par les 10, 9, 8, etc..., puis par l'âge le plus élevé.

Attribution définitive du challenge au tireur l'ayant gagné trois fois en cinq ans.

Le challenge ne sera attribué que si un minimum de cinq tireurs sont classés.

Gobelet du PRESIDENT

Cible: A10

Passe: 3 coups, coup par coup, marqués après chaque coup,
3 coups, feu de série, marqués à la fin.

Essais: Libre

Rachats: Illimités, ne comptent pas pour le Roi du Tir

Prix: 9.- / munition non comprise

Rachat : 5.-

Distinction: 54 pts et plus.

Classement: Addition des points.

Egalité départagée au meilleur coup A100 de la série, puis par l'âge le plus élevé.

Attribution définitive du gobelet.

Le gobelet ne sera attribué que si un minimum de cinq tireurs sont classés.

Passe BIOLEY

Cible: A10

Passe: 10 coups, coup par coup, marqués après chaque coup.

Essais: Aucun

Rachat: Aucun

Prix: 10.- / munition non comprise

Distinction: Aucune

Classement: Addition des points

Egalités départagées au coup profond, puis par l'âge le plus élevé.

Pas de challenge.

Challenge SEPEY (anciennement Pfister)

Cible: A100

Passé: 5 coups, coup par coup, marqués après chaque coup.

Essais: Libre

Rachats: Illimité, ne comptent pas pour le Roi du Tir

Prix: 8.- / munition non comprise

Distinction: Aucune

Classement : Addition des points suivants:

- passe Sépey 10%

- passe Carabiniers 100%

Egalité départagée par la passe carabiniers, puis par la passe Sépey, et ensuite par l'âge le plus élevé.

Attribution définitive du challenge au tireur l'ayant gagné 3 fois en 5 ans.

Le challenge ne sera attribué que si un minimum de cinq tireurs sont classés.

Challenge ABBAYE

Cible: A100

Passes: 5 coups, coup par coup, marqués après chaque coup.

Essais: Libre

Rachats: Illimités, ne comptent pas pour le Roi du Tir

Prix: 10.- / munition non comprise

Rachat 8.-

Distinction: Aucune

Classement: Addition des points.

Egalité départagée au coup profond, puis par l'âge le plus élevé.

Attribution définitive du challenge au tireur l'ayant gagné trois fois en cinq ans.

Le challenge ne sera attribué que si un minimum de cinq tireurs sont classés.

Challenge MAÎTRISE

Cible: A10

Passes: 2 passes de 10 coups, coup par coup, à genoux, une passe commencée ne peut être interrompue.

Essais: Libre

Rachat: Aucun

Prix: 14.- les deux passes / munition non comprise

Distinction: 260 pts au total des trois passes déterminant le classement.

Classement: Addition de la passe Carabiniers et des 20 coups à genoux.

Egalité départagée par la passe Maîtrise puis par l'âge le plus élevé.

Attribution définitive du challenge au tireur l'ayant gagné trois fois en cinq ans.

Le challenge ne sera attribué que si un minimum de cinq tireurs sont classés.

Ne compte pas pour l'addition du Roi du TIR

Challenge du MILLESIME

Cible: A10

Armes : ordonnance et fusil standard

Passe: 4 coups, coup par coup, marqués après chaque coup.

Essais: Aucun

Rachats: Aucun

Prix: 10.- / munition non comprise

Distinction: Aucune

Dispositions particulières:

Il s'agit de composer son année de naissance en 4 coups. Après chaque coup, le tireur devra placer lui-même la valeur numérique des points qu'il a obtenu. Il pourra la placer où elle conviendra le mieux, l'ordre exact n'étant pas obligatoire.

Si il obtient un 10, il pourra le remplacer par un 0 (zéro), un 1, un 2 ou un 3 uniquement. Le 0 (zéro) hors cible éliminera automatiquement le tireur, par contre le 0 (zéro) en cible est valable.

Si l'année exacte n'est pas obtenue, le vainqueur sera celui dont la différence avec son année de naissance est la plus petite. En cas d'égalité, le vainqueur sera le tireur qui aura obtenu le plus petit résultat au tir militaire. Le challenge sera attribué définitivement au tireur qui l'aura gagné 3 fois en cinq ans. Le challenge ne sera attribué que si un minimum de cinq tireurs sont classés.

Ne compte pas pour l'addition du Roi du Tir.

Médaille ROI DU TIR

L'attribution de la médaille pour le classement du Roi du Tir armes de sport se fera à l'addition des passes suivantes :

- Passe Carabiniers	100%	max. 100 points
- Gobelet du Président	100%	max. 60 points
- Passe Bioley	100%	max. 100 points
- Passe Pfister	10%	max. 50 points
- Passe Abbaye	10%	max. 50 points

Seule la 1^{ère} passe tirée compte pour le classement Roi du Tir.

Le total maximum est de 360 points.

Egalités départagées par l'âge le plus élevé.