



WOLF
CONSULT
PRECISION RIFLE

SECTION 1 : NRL HUNTER

A. Présentation

Les compétitions NRL HUNTER sont un mélange de Précision rifle et de chasse le tout dans un environnement sportif, le but étant de mettre le tireur dans une situation de recherche permanente et d'adaptation pour lui permettre de toucher sa cible dans le temps imparti (gongs en forme d'animaux ou gongs de forme standard carré/rond/losange).

Chaque tireur devra porter son matériel dans un sac à dos. Le fusil sera tenu à la main ou rangé dans le sac le canon en direction non dangereuse, le drapeau de chambre inséré et apparent si tenu à la main. (Exemple de matériel : Trépied, Jumelle, télémètre, Bag, etc.)

Durant son parcours le tireur aura un nombre d'atelier à effectuer, une fois le BIP du timer, il aura alors 4 min en Solo et 6 min en Team pour détecter, télémétrer et engager ses cibles dans l'ordre spécifié par l'arbitre.

SECTION 2 : SÉCURITÉ DES TIREURS

Ce qui suit s'ajoute au fait que le fusil reste déchargé jusqu'à ce que le tireur soit dans la zone de tir et soit prêt à engager la première cible (il s'agit d'une mesure de sécurité visant à réduire la négligence, les départs de coups ou déchargement accidentel)

A. Sécurité générale des fusils et des participants

1. Une arme est toujours considérée comme chargée.
2. Ne jamais pointer ou laisser pointer le fusil sur quelqu'un ou quelque chose que l'on ne souhaite pas toucher.
3. Garder l'index hors du pontet tant que le réticule n'est pas aligné sur la cible.
4. Toujours être sûr de son objectif et de son environnement.
5. Le port de protection oculaire est vivement conseillé.
6. Le port de protection auditive est obligatoire pendant toute la durée de l'atelier, il peut être retiré sur le déplacement mais doit être remis immédiatement arrivé dans la zone d'attente de l'atelier suivant.
7. L'alcool est strictement interdit sur toute la durée de l'épreuve.

B. Sécurité des fusils lors d'un match NRL Hunter

1. Sur les compétitions NRL HUNTER lors de la progression le fusils doit être déchargé, le chargeur non engagé et la culasse ouverte à l'arrière. Le drapeau de sécurité doit toujours être inséré dans la chambre afin que quiconque puisse identifier que le fusil n'est pas chargé.

Aux commandement de l'arbitre, le fusil pourra être chargé et le drapeau de sécurité retiré. Une fois l'étape terminée, le fusil est remis en sécurité avant qu'il ne soit retiré de la ligne de tir.

2. Lorsque vous vous déplacez vers un autre atelier, assurez-vous toujours que le fusil soit pointé vers une direction sûre.



WOLF
CONSULT
PRECISION RIFLE

3. Pendant le déplacement si le fusil est rangé dans le sac canon vers le haut ou vers le bas, le drapeau de chambre ne sera plus visible, nous vous demanderons de retirer votre culasse et de la ranger dans une autre poche de votre sac à dos.

C. Sécurité du fusil pendant votre atelier

1. Tout mouvement ou transition doit être effectué avec la culasse à l'arrière et la chambre vide.
2. Pendant le mouvement, la règle des 180° doit toujours être respectée. Cette règle fait référence au fait de pointer uniquement le fusil à moins de 90 degrés de part et d'autre du point centrale de la zone de tir. Il peut y avoir des étapes où un arbitre réduit encore plus la règle des 180. Suivez toujours les instructions et soyez conscient de l'endroit où vous pointez votre fusil.

D. Infractions à la sécurité et sanctions

1. Chaque fautes de sécurité, sera sanctionnée:
 - 1ere faute du match = un avertissement de l'arbitre
 - 2ème faute du match = 2ème avertissement + disqualification de l'atelier
 - 3ème avertissement du match = Disqualification immédiate du match
2. Exemple de faute de sécurité: Transition sur une autre position culasse fermée, verrouillage de la culasse sans avoir la cible dans le champ de vision de sa lunette, comportement anti-sportif, manipulation dangereuse, tir involontaire, triche ou tentative de triche, etc...
3. Le rôle de l'arbitre est tout aussi éducatif que répressif, il est donc présent pour accompagner le tireur dans sa réussite tout en étant en mesure de contrôler la sécurité immédiate des tireurs présents.

E. Briefing sur la sécurité des matchs

Ce qui suit doit être su avant le début de la compétition.

Briefing sur la sécurité :

1. Rappel des règles de sécurité générale.
2. En cas d'urgence sur l'atelier, l'arbitre doit immédiatement déclarer un cessez-le-feu. L'arbitre doit ensuite évaluer la situation et la transmettre au directeur de match.
3. En cas d'urgence entre les ateliers, contacter via téléphone portable le directeur de match en communiquant position GPS et un résumé de la situation.
4. Y a-t-il des questions?

SECTION 3 : NRL HUNTER FORMAT DE MATCH

A. Responsabilités des tireurs

1. Les tireurs doivent respecter les règles de leur division.
2. Les tireurs doivent comprendre les communications appropriées sur l'atelier, telles que décrites dans la section 3 sous partie D - Responsabilités des arbitres.
3. Les tireurs doivent comprendre les règles spécifiques de la compétition, telles que décrites à la section 3. F - Règles spécifiques de la compétition. Il est de la responsabilité des tireurs de connaître les règles et règlements avant une compétition.

4. Les tireurs doivent toujours traiter les directeurs de match et les arbitres avec respect. De temps en temps, des désaccords surgissent entre les tireurs et les arbitres. C'est évidemment toléré, tant que le respect est présent et que la communication reste calme. La décision des directeurs de match est toujours définitive.
5. Tous les participants aux matchs de NRL Hunter sont considérés comme des personnes responsables et a même de pouvoir contrôler la sécurité. Chaque tireurs témoin d'un acte dangereux doit appeler à un cessez-le-feu et mettre fin à l'acte dangereux. Le tireur doit ensuite informer l'arbitre le plus proche.
6. Les tireurs doivent participer activement à tout briefing d'atelier pour éviter les erreurs ou incompréhension pendant l'atelier.
7. Les tireurs doivent comprendre qu'au début de l'atelier, lorsque l'arbitre leur demande : «Shooter, do you understand the course of fire?» S'ils donnent une réponse affirmative, ils ne pourront plus obtenir d'éclaircissements sur l'atelier. A l'issue de l'atelier, les arguments selon lesquels ils n'ont rien compris à l'atelier ou aux cibles à tirer ne seront pas recevable.
8. Une fois qu'un tireur a terminé une étape, mis son fusil en sécurité et approuvé le score, la priorité est de nettoyer la zone de tir de manière efficace pour faciliter le déroulement des matchs. L'équipement doit être rassemblé et le tireur doit immédiatement quitter la zone de tir, l'organisation et le chargement des chargeurs seront effectués dans la zone d'attente de la prochaine étape. Rester dans la zone de tir empêche le bon déroulement de l'organisation de la compétition. En aucun cas, le tireur ne restera en arrière pour regarder, commenter ou distraire les tireurs suivants sur leur épreuve.
9. Les tireurs qui sont en Team, parleront à voix basse lorsqu'ils donneront des indications de vent, des emplacements de cibles et des corrections. Toute « communication » destinée à aider les tireurs dans la zone d'attente entraînera une notification voir des pénalités du directeur du match.

C. Responsabilités des administrateurs

Le directeur de match est responsable de la direction générale de la compétition et de son bon déroulement.

D. Responsabilités des arbitres

1. Les arbitres sont les personnes qui aident le directeur de match au déroulement d'une compétition. Il peut s'agir de la personne qui dirige un atelier, d'un observateur, ou de toute personne que le directeur du match a reconnue, comme travaillant sur le match.
2. Les arbitres doivent comprendre toutes les règles et tous les règlements avant le début de la compétition afin d'assurer la sécurité de tous les participants. Tout arbitres témoin d'actes dangereux doit appeler au cessez-le-feu et les corriger dès que possible.
3. Les arbitres qui dirigent un atelier doivent avoir une connaissance complète de l'atelier dont ils sont responsables. Une fois l'atelier commencé, le directeur de match doit s'assurer que les arbitres utilisent les commandements officiels suivants.
«Shooter do you understand the course of fire?»- «Shooter load and make ready»- «Shooter are you ready?»- «Stand by!»- «Shooter unload and show clear»- «The range is clear»
4. Les arbitres qui servent d'observateurs sont chargés de valider les tirs avec les termes **«IMPACT!»** ou **«RÉENGAGE»** si la 1ère cartouche est loupée. Ils doivent parler d'une voix forte et claire.
5. Chaque fois qu'un arbitre n'est pas en mesure de régler une contestation d'un tireur, il doit demander au spotter de rendre le jugement final. Chaque contestation réglée par un arbitre, doit faire l'objet d'un avis au directeur du match.
6. Le rôle d'arbitre est essentiel pour la compétition.

E. Communications

1. Parfois, les tireurs peuvent vouloir poser des questions pour clarifier l'atelier, telles que:

Ma première cible est-elle le gong X?

Ma ou mes cibles sont-elles de telle forme ?

La cible 3 est-elle un chevreuil dont la tête pointe vers la gauche?

Ces types de questions qui engendrent une réponse fermée (oui/non) sont acceptables.

2. Les questions auxquelles il n'est pas possible de répondre par oui ou par non, ou les questions qui créent d'autres questions, ne sont pas acceptables.
3. Les questions destinées à « jouer » avec l'atelier ne doivent pas non plus recevoir de réponse, par exemple :

Toutes les cibles sont-elles situées au fond de la vallée?

Cette question ne sert qu'à réduire la zone de recherche du tireur et y répondre est un avantage que d'autres tireurs n'auraient pas. L'intention de la compétition est que l'ensemble des tireurs trouvent les cibles et ne soient pas guidés vers les cibles.

F. Règles spécifiques

1. Une compétition NRL Hunter peut comporter X ateliers individuels ou en Team et se dérouler sur une période d'au moins deux jours. Anticiper la période du match est conseillé et avoir au moins quelques cibles à courte distance est encouragé en raison de facteurs environnementaux. Si la météo ou des catastrophes naturelles modifient la compétition, les scores de la compétition seront validés si l'intention des tireurs est en adéquation avec cette décision.

2. Le score sera de 2-1 pour les impacts sur la cible. Un impact à la 1ère cartouche vaut 2 points, Si louper à la 1ère, le 2e impact vaut 1 point.

8 points possible par ateliers en solo et 16 points (8*2) en Team.

3. Une fois la cible atteinte, elle est neutralisée, il faut donc soit passer à la position suivante ou changer d'objectif.

Par exemple: Un tireur impact la première cible avec son 1er tir, il obtiendra 2 points et passera à la cible ou à la position suivante. Le tireur rate le 1^{er} tir mais touche à la 2ème tentative, il obtient 1 point et passe à la cible ou à la position suivante. Si le tireur manque à la fois le 1er et le 2e tir, il passera à la cible ou à la position suivante sans point.

4. Dans un atelier à positions multiples, le tireur peut choisir l'ordre dans lesquelles il adopte les positions.

5. En cas d'égalité, le facteur de puissance des tireurs recueilli lors de l'inscription départagera les égalités. (Pour savoir à quoi correspond le Facteur de puissance, cf la partie divisions en fin de règlement)

6. Les tireurs devront transporter tous les équipements tout au long du parcours.

7. Le match sera composé d'Ateliers Inconnus

a. cela signifie qu'aucune distance ni indication sur les cibles ne sera fournie avant l'arrivée sur l'atelier.

b. Les tireurs devront trouver, repérer et engager toutes les cibles en solo ou en Team.

8. Les tireurs commenceront le premier atelier, avec tout l'équipement rangé et emballé dans le sac à dos, fusil à la main drapeau de sécurité inséré et canon en direction non dangereuse.

- a. Les jumelles / dispositif de télémétrie peuvent être portés à la main ou dans un équipement type porte jumelle.
- b. Le bipied, s'il est utilisé par le tireur, doit être sur le fusil en position repliée.
- c. Le trépied, s'il est utilisé par le tireur, doit être rangé et en position repliée.

9. Délais: Les tireurs individuels auront 4 minutes et les tireurs en Team auront 6 minutes de temps pour compléter chaque ateliers.

- b. Lorsque la fin du temps imparti est signifié par le bip sonore, les tireurs mettent leurs fusils en sécurité.

10. Zones et positions de tir

Chaque zone de tir sera suffisamment grande pour permettre les positions de tir appropriées à la distance de la cible.

- a. Toute position peut être sélectionnée dans la zone de tir désignée, mais pas avant le marquage de désignation de la zone de tir. Une nouvelle position peut être couchée, assise, agenouillée ou debout en utilisant n'importe quel obstacle naturel du terrain ou tout équipement du tireur. **Toute nouvelle position, si celle-ci n'est pas indiquée, doit être distante d'au moins un bras de la position précédente.**
- b. Attendez-vous à une utilisation réaliste du terrain, des arbres, des rochers, etc.

11. Cibles

Le nombre de cible sera indiqué au briefing par l'arbitre ainsi que l'ordre dans lequel il faudra les tirer. Une aide avec des limites latérales gauche et droite sera mise en place et aidera à guider le tireur sur le bon azimut de tir.

- b. Les cibles seront tirées de « gauche à droite » ou « du plus prêt au plus loin », cet ordre sera rappelé par l'arbitre avant le début de l'atelier.
- c. Les cibles seront soit de type animal ou de type standard (forme géométrique carré, rond, losange)

12. Distances

Attendez-vous à ce que la majorité des cibles se situent entre 200 et 700 mètres, avec des distances pouvant atteindre 1000 mètres lors de certains ateliers.

- b. Les cibles ne doivent pas être cachées ou trop difficiles à trouver. Certaines compétences d'observation seront requises.

13. Arbitrage

Si un ou plusieurs tireurs ont un problème avec leur score ou la façon dont une étape a été dirigée par l'arbitre, le ou les tireurs doivent immédiatement résoudre le problème avant de passer à l'étape suivante de manière professionnelle. Si un problème ne peut être résolu, le directeur du match devra être appelé pour résoudre le problème.

14. Re Shoots

Aucun re-shoot ne sera possible sur un atelier.

15. Récompenses

Open Light division, Open Heavy division : les 3 premiers du classement.

1^{er} Team, 2^{ème} et 3^{ème}

1^{er} Skills

1^{er} Lady

SECTION 4 : DIVISIONS

A. Divisions

Les divisions sont déterminées par la configuration et le poids du fusil avec tout l'équipement dédié attaché.

1. L'Open Light Division permet toute configuration ou modification du fusil et des équipements jusqu'à un maximum de 5,5kg, ne dépasse pas le calibre .30 ou 3275fps.

a. Le facteur de puissance minimum (FP) est de 380 000. Le poids de la balle en (grains) multiplié par la vitesse initiale en (fps). Par exemple, 143 gr X 2670 fps = 381 810 et fait le minimum. Avec une vitesse initiale maximale autorisé de 3275 fps un 6mm avec une balle de 115gr ne sera pas en mesure de faire le FP minimum.

b. L'utilisation de munitions manufacturées cal .264 (6,5 mm) et 130gr ou plus, n'est pas soumise au respect de l'exigence FP en vertu de cet article, mais le FP sera utilisé dans le cas d'une égalité.

2. L'Open Heavy Division permet toute configuration ou modification du fusil et des équipement et le poids doit être compris entre 5,5kg et 8kg maximum, ne dépasse pas le calibre .30 ou 3275fps.

a. Le facteur de puissance minimum (FP) est de 380 000. Le poids de la balle en (grains) multiplié par la vitesse initiale en (fps). Par exemple, 143 gr X 2670 fps = 381 810 et fait le minimum. Avec une vitesse initiale maximale autorisé de 3275 fps un 6mm avec une balle de 115gr ne sera pas en mesure de faire le FP minimum.

b. L'utilisation de munitions manufacturées cal .264 (6,5 mm) et 130gr ou plus, n'est pas soumise au respect de l'exigence FP en vertu de cet article, mais le FP sera utilisé dans le cas d'une égalité.

3. La Team Division une équipes composées de 2 personnes. Les scores correspondent à la somme des scores des deux membres de l'équipe (16 points possibles par équipe et par atelier). Les équipes disposent d'un maximum de 6 minutes par atelier, au lieu des 4 minutes pour ceux en individuel. Si un membre de l'équipe est disqualifié de la compétition, le deuxième membre de l'équipe peut continuer à concourir, mais pas pour le score. Le membre de l'équipe #1 doit terminer l'atelier, «Unload and show clear» avant que le membre de l'équipe #2 puisse charger et commencer à tirer. Une fois que le membre de l'équipe #2 commence l'atelier, le membre de l'équipe #1 ne peut plus charger son arme, il peut évidemment la bouger si jamais elle gêne durant l'atelier si la culasse est à l'arrière et le drapeau de chambre bien mit.

Pendant qu'un membre de l'équipe tir, le deuxième membre peut librement communiquer avec lui et lui donner les corrections nécessaires pour le diriger vers les cibles à tirer.

Chaque membre de l'équipe doit porter son propre fusil. Le reste de l'équipement ou les munitions peuvent être répartis entre les deux équipiers.

b. Chaque membre de l'équipe peut concourir avec une carabine répondant aux exigences de l'Open Heavy Division (8kg) ou moins.

d. Les équipes doivent garder la communication privée lorsqu'elles se trouvent dans une zone de l'atelier pour discuter des distances, des emplacements ou des cibles de manière évidente. Il s'agit d'empêcher les tireurs dans la zone d'attente d'obtenir un avantage concurrentiel.

e. Les équipes peuvent utiliser leur fusil comme outil d'observation, mais un seul membre de l'équipe peut avoir un fusil chargé à la fois.

4. Skills Division est destiné à toute personne qui souhaite participer à un match NRL HUNTER et qui n'a pas le fusil et/ou l'équipement pour participer à la compétition principale ou qui souhaite recevoir un soutien et un coaching lors du match.

Les tireurs de la division des compétences utilisent, s'il y a lieu, n'importe quel calibre de son choix qui ne dépasse pas le calibre .30 ou 3275fps.

Les tireurs de la division Skills n'ont pas besoin de s'aligner au facteur de puissance (PF) minimum. Cependant, le facteur de puissance sera mesuré au début du match pour départager une égalité avec un autre tireur Skills.

Tous les tireurs Skills ne voudront pas être coaché, cependant, pour ceux qui souhaite l'être, il est important que le Directeur du match le sache avant le match afin que des dispositions puissent être prises. S'il ne sont pas coaché, l'arbitre du stage est en mesure d'aider le tireur Skills et peut répondre à toutes les questions du tireur, il peut par exemple indiquer au tireur où il est si il manque la cible mais ne doit pas donner de correction, ou encore orienter le tireur vers la cible s'il ne l'a trouve pas.

Il est de la responsabilité du tireur Skills d'identifier qui le coachera et communiquera avec lui au Directeur de Match. Un entraîneur ne doit être qu'un autre compétiteur lors du match.

Le Directeur de Match assurez-vous que l'entraîneur tire chaque étape immédiatement avant le tireur Skills.

Toutes les autres règles s'appliquent au tireur Skills

B. Classifications

1. La classification des femmes est destinée à un tireur qui est une femme adulte/majeure. Elles doivent respecter les règles de la division Open Light ou Open Heavy. Cette classification est facultative, elle peut déclarer au directeur de match lors de l'inscription du match qu'elle choisit de participer aux trophées / récompenses des divisions Open Heavy, Open Light.

C. Poids de l'équipement

1. La division est déterminée par le poids du fusil avec tout l'équipement qui lui est attaché. Les sangles ne sont plus incluses dans le poids du fusil s'il y en a une.
2. Les munitions et les chargeurs amovibles (s'ils en sont équipés) ne sont pas inclus dans le poids.

D. Score des matchs

1. S'il existe égalité entre les tireurs, le tireur avec le FP le plus élevé remportera l'égalité. Le FP le plus élevé dans la division Team sera utilisé pour résoudre les égalités en cas d'égalité entre les équipes.

E. Tenue

1. La tenue du tireur (veste, pantalon, tshirt, ect..) ne doit pas comporter d'éléments ou motifs de camouflage militaire (porté par des unités ou qui permette d'identifier le pays d'appartenance) pendant la compétition, le camouflage type chasse est autorisé.
2. Les accessoires permettant de transporter le matériel (sac à dos, porte jumelle, rain cover, drag bag) quant à eux peuvent comporter des éléments de camouflage. (ex: Un drag bag de couleur multicam est toléré, cela évite au participant de racheter un drag bag spécifiquement pour la compétition)

