

Sniperland Golf

Le sport des gentlemen de la bille de 6.

Le Sniperland Golf est une compétition de tir sur cible en extérieur. Les participants doivent utiliser des répliques d'airsoft à rechargement manuel, et les cibles à atteindre sont des cibles au standard IPSC taille 1 (se reporter à l'annexe pour les dimensions de la cible). Moins un joueur tire de billes pour toucher une cible, meilleur est son classement.

Règlement 2024 : (les évolutions du règlement 2023 sont surlignées en jaune).

Introduction :

Tous les participants sont joueurs ET arbitres. Il est de la responsabilité de tous d'appliquer ET de faire appliquer le règlement. En cas de contestation, il est indispensable de le faire sur le champ. Les contestations à posteriori ne sont pas acceptables.

De même, en cas d'accord de tous les participants d'une session, les cibles normalement interdites par le règlement sont autorisées. Le but du golf est de faire cohabiter fun et compétition en bonne entente, et cela repose sur les épaules de tous.

1) Organisation des Groupes/Sessions

Afin d'assurer un déroulement fluide de la compétition, les joueurs seront divisés en groupe de 5 joueurs. Quand chaque groupe a terminé sa session, une nouvelle session peut être organisée en mélangeant les groupes de manière à ce que chaque joueur rencontre un maximum de compétiteurs différents. Dans le cas idéal, tous les joueurs se rencontrent une seule et unique fois.

2) Nombre de cibles par Session

Il y a autant de cibles que de joueurs par groupe : 5.

3) Ordre de passage des tireurs

L'ordre de passage des joueurs d'un groupe est déterminé par l'organisateur de manière à rendre le jeu aussi fairplay que possible. L'ordre de passage est décalé d'un à chaque cible, de la manière suivante :

- 1^{ère} cible, ordre de passage : P1-P2-P3-P4-P5
- 2^{ème} cible, ordre de passage : P2-P3-P4-P5-P1
- 3^{ème} cible, ordre de passage : P3-P4-P5-P1-P2
- 4^{ème} cible, ordre de passage : P4-P5-P1-P2-P3
- 5^{ème} cible, ordre de passage : P5-P1-P2-P3-P4

4) Positionnement de la cible et du pas de tir

Pour une cible donnée, le premier tireur décide de l'emplacement de cette même cible et du pas de tir correspondant. Un cercle de corde posé au sol détermine l'emplacement du tireur.

4.1) position de tir

Par défaut, la position de tir est libre, et un pied au minimum doit se situer dans le cercle. Cependant, le poseur de cible peut imposer 3 positions :

- Debout avec deux pieds dans le cercle.
- Agenouillé avec un ou deux genoux dans le cercle.
- Allongé avec une ou deux hanches au contact du sol et dans le cercle.

Il est interdit d'imposer une position « non conventionnelle », mais si tous les joueurs du groupe l'acceptent, rien ne l'interdit.

4.2) Distance des cibles

Dans un groupe uniforme (tous les joueurs dans la même catégorie de puissance, se rapporter à la règle 11), il n'y a pas de limite à la distance des cibles. Cependant, en cas de groupes « mixtes », il est possible de placer un veto pour les cas suivants :

- Un joueur en catégorie FR peut poser un veto si une cible est placée à plus de 60 m par un joueur de catégorie CH ou OP.
- Un joueur en catégorie CH peut poser un veto si une cible est placée à plus de 80 m par un joueur de catégorie OP.

En cas de veto, la distance doit être contrôlée par télémètre laser.

5) Détermination du par

Lorsque le poseur de cible a choisi l'emplacement de la cible et du pas de tir, il doit atteindre la cible en un minimum de coups. Ce nombre de coups définit le « par » de la cible. Le poseur de cible marque automatiquement zéro point, car c'est lui qui définit le par. Toutefois, si le poseur de cible manque la cible 10 fois, il reçoit une pénalité de 10 points (son score est augmenté de 10 points), et il doit replacer la cible et le pas de tir avant de retenter de toucher la cible (le « compteur de par » est alors remis à zéro). Si le poseur de cible échoue à nouveau à toucher la cible en 10 coups maximum, il est éliminé de la session. Cette règle encadre donc la valeur du par qui sera forcément compris entre 1 et 10.

Un joueur éliminé qui joue hors compétition ne peut pas placer de cible.

6) Score / cible / joueur

Les tireurs qui passent après le poseur de cible doivent toucher la cible en un minimum de coups. Le score qu'ils obtiendront est égal au nombre de tirs réalisés pour toucher la cible moins le par de la cible. Si le par est supérieur à 1, il est donc possible d'obtenir un score négatif.

Pour les cibles lointaines/très difficiles/déterminantes, il est vivement recommandé de mettre un joueur en arbitre auprès de la cible pour valider les impacts (le bruit de l'impact peut être difficilement audible depuis la position de tir).

7) Abandon de cible

Il n'est pas possible d'abandonner une cible avant d'avoir tiré au minimum à 5 reprises. Si un joueur estime qu'il n'est pas capable de toucher la cible après 5 tentatives ou plus, il peut abandonner la cible : il sera alors pénalisé de son nombre de tirs additionné à la valeur du par.

8) Tirs de réglage

Il est possible de réaliser des tirs de réglage lors de la compétition, à deux limitations près : il est interdit de faire un tir de réglage en direction de la cible et il est interdit de faire un tir de réglage entre le premier tir officiel et le tir qui valide le score de la cible en question.

9) Cibles

La cible est de type « silhouette humaine IPSC taille 1 » (75 cm de haut par 45 cm de large, se référer à l'annexe). La cible sera idéalement métallique de manière à pouvoir valider auditivement les touches, et de couleur vive, de manière à être facilement visible. Il est obligatoire que la cible soit au minimum partialement visible depuis le pas de tir, et ce, à hauteur d'épaule du plus petit joueur du groupe.

Afin de mieux entendre les impacts, il est vivement conseillé de ne pas incliner les cibles de plus de 45°.

9.1) Cibles mobiles :

Les cibles doivent être obligatoirement fixe. Les cibles oscillantes et/ou en rotation sont interdites.

9.2) Opposition à une cible.

Il est possible de faire opposition à une cible dans les deux cas suivants :

- En cas de cible « lob » (tir en chandelle passant par-dessus un obstacle et retombant sur la cible), si une majorité relative des joueurs pose un veto (poseur de cible exclu, soit 2 joueurs sur 4 dans le cas d'un groupe de 5), le poseur de cible doit reposer la cible différemment.
- En cas de cible « chance » (surface visible extrêmement faible, très grande quantité d'obstacles sur la trajectoire : branche/feuilles/grillage/etc...), si la majorité absolue des joueurs (poseur de cible exclu, soit 3 joueurs sur 4 dans le cas d'un groupe de 5) s'opposent à la cible, le poseur de cible doit reposer la cible différemment.

10) Accessoires de tirs

L'utilisation de bipied, trépied, canne de tir, sac de tir, télémètre, lunette de visée, niveau à bulle, abaquages de tir, etc... sont autorisés. L'utilisation des accessoires de jeu ne doit cependant pas ralentir outre mesure le déroulement de la compétition.

Les accessoires de visée déportés ne sont pas autorisés : il est interdit de prendre la visée à travers une caméra et un écran, seul les dispositifs purement optiques (lunettes & prismes) et mécaniques (mire et guidon traditionnels) sont autorisés. La détente doit être pressé au doigt, il est interdit de presser la détente « à distance », avec de la ficelle par exemple.

Une fois le par établis, il est interdit de déplacer des éléments du terrain pour y grimper dessus. Tout accessoire type tabouret/chaise/harnais/cordage/nacelle élévatrice/etc... pour faciliter la position de tir est interdit.

La longueur maximale de la réplique, accessoires inclus, est de 2 m.

11) Catégories

Avant que la compétition ne débute, un passage au chrony sera réalisé à la bille de jeu, hopup réglé. Ce passage au chrony définira des catégories de puissances comme suit :

- Moins de 2 Joules : catégorie France (FR)
- Entre 2 et sous 3 Joules : catégorie Suisse (CH)
- Entre 3 et 4.5 Joules : catégorie Open (OP)

De même, il est possible de mettre en place des catégories officieuses par type de propulsion : spring, gaz, HPA, etc...

12) Système de points

Un système de points par poule déterminera le classement final : pour chaque session/groupe, on attribue les points suivants :

- 1^{er} : 5 points
- 2nd : 3 points
- 3^{ème} : 2 points
- 4^{ème} : 1 point
- 5^{ème} : 0 point

En cas d'égalité dans un groupe, les joueurs ex-æquo obtiendront le même nombre de points, et le joueur suivant obtiendra le nombre de points de son rang : par exemple, en cas d'égalité en tête de groupe, on aura :

- 1^{er} ex-æquo : 5 points
- 1^{er} ex-æquo : 5 points
- 3^{ème} : 2 points
- 4^{ème} : 1 point
- 5^{ème} : 0 point

On note donc qu'il n'y a pas de second dans ce groupe.

A la fin de la compétition, le total de points de chaque joueur détermine son classement. Lors d'une compétition en 6 sessions, le score maximum est donc de 30 points.

13) règle du « faites pas chier ! »

La règle du « faites pas chier » est là pour éviter les dérapages de tous genres. L'organisateur se réserve donc le droit de mettre son veto à toutes les pratiques qu'il considérera comme étant en dehors du cadre du fairplay qui caractérise notre loisir (changement de puissance en cours de la partie, tentative de déconcentration des joueurs, etc...). Au besoin, l'organisateur peut pénaliser un joueur, voir l'exclure s'il le désire.

Lorsque la règle du « faites pas chier s'applique », le règlement est mis à jour pour l'année suivante.

Denis Rabaud, le 3 mai 2016. Mis à jour le 4 Mai 2024.

