



CHALLENGE DE TIR DE L'AHRCGG

Association Haut Rhinoise des Chasseurs de Grand Gibier

RÈGLEMENT

Article 1 – Article préliminaire

Le présent règlement s'applique à toutes les personnes inscrites et participant au Challenge de tir de l'AHRCGG. En procédant à leur inscription, elles reconnaissent avoir pris connaissance du présent règlement et l'acceptent dans son intégralité.

Article 2 – Conditions d'inscription

Seuls pourront s'inscrire et participer au Challenge de tir de l'AHRCGG les titulaires d'un permis de chasser validé pour la saison 2025/2026, accompagné de l'attestation d'assurance couvrant la même période, ou les détenteurs d'une licence de tir validée (FFT ou FFBT) pour la saison en cours (2025/2026).

Chaque inscrit devra présenter son permis de chasser, sa validation et son attestation d'assurance, ou sa licence de tir, pour la saison en cours, au plus tard à son arrivée au Challenge de tir, et ce, avant toute participation aux épreuves. En cas de défaut, l'inscrit se verra refuser l'accès au Challenge de tir et les sommes versées à l'inscription ne seront pas remboursées.

Le Challenge de tir est limité à 60 personnes. Seuls les 60 premiers inscrits pourront participer. Sont considérées comme inscrites, les 60 premières personnes qui auront retourné leur bulletin d'inscription complété, accompagné du règlement, et avant la date de fin des inscriptions.

Toute inscription est définitive et ne donnera lieu à aucun remboursement.

Les professionnels du métier des armes peuvent participer mais ne seront pas classés.

Article 3 – Armes, optiques et munitions autorisées

Chaque participant devra venir équipé de sa propre arme à canon rayé et de ses munitions.

Les fusils à canon lisse sont interdits, sauf pour l'épreuve de Ball-trap.

Des fusils de Ball-trap et des cartouches calibre 12 pourront être prêtés pour l'épreuve correspondante pour les candidats qui n'en seraient pas équipés.

Pour le tir à l'arme rayée sont autorisés :

- Toutes les lunettes et tous les systèmes de visée.
- Tous les calibres développant une énergie cinétique supérieure ou égale à 1500 joules à 100 mètres (ex. min 243 winchester). Calibre maximum autorisé 9.3 x 62.

Ne sont pas autorisés :

- Les carabines de type Match Compétition.
- Les trépieds / bipieds, béquilles et toute aide au maintien de la carabine de chasse.
- Les éléments permettant l'évaluation des distances.

Pour le tir sur plateaux sont autorisés :

- Les fusils à canon lisse allant du calibre 410 au calibre 12. En cas d'utilisation d'un fusil semi-automatique seules deux cartouches pourront être introduites.
- Les numéros de plomb autorisés sont du n°7,5 au n°9 pour une charge de 28 grammes maximum.

Pour le tir à l'arc, sont autorisés :

- Les arcs de chasse conformes à la législation.
- Les flèches munies exclusivement de pointes d'entraînement.
- Les arcs personnels sont autorisés. Des arcs pourront être fournis par l'AHRCGG pour ceux qui n'en seraient pas équipés.

Article 4 – Catégories

Quatre catégories sont ouvertes :

- Une catégorie jeune mixte (de 16 à 23 ans révolus).
- Une catégorie femme (24 ans et plus).
- Une catégorie homme (24 ans et plus).
- Équipe de 2 personnes.

Article 5 – Typologie des épreuves

- A) Sanglier courant : 1 épreuve sur cible ANCGG au sanglier 35m (6 passages).
- B) Sanglier courant : 1 épreuve sur cible sanglier classique au sanglier 50m (6 passages).
- C) Tir à bras franc dans la travée : 4 cartouches sur cible électronique chevreuil à 30m et 4 cartouches sur cible électronique sanglier ANCGG à 75m.
- D) Parcours de chasse : 6 plateaux (exemple 1 chandelle, 1 parabole, 2 traversants et 1 doublé).
- E) Tir à l'arc : 5 flèches à 15m + quiz ou appréciation des distances.
- F) QCM brevet grand gibier + UNUCR 40 questions.

Article 6 – Calcul des points

Cet article détaille le déroulement de chaque épreuve et le nombre maximum de points pouvant être obtenus. Toutes les épreuves de tir seront strictement limitées à 4 minutes par participant.

Sanglier courant sur cible ANCGG distance 35m

- Tir de 6 cartouches pour un nombre maximum de 30 points.
- Les points sont comptés en fonction de la zone atteinte (points positifs ou négatifs).
- En cas de tir sur la corde les points les moins défavorables seront comptabilisés.

Sanglier courant sur cible sanglier classique distance 50m

- Tir de 6 cartouches pour un nombre maximum de 60 points.
- Les points sont comptés en fonction de la zone atteinte.
- En cas de tir sur la corde les points les moins défavorables seront comptabilisés.

Tir à bras franc dans la travée

- Tir à bras franc à 30m sur cible électronique chevreuil. Tir de 4 cartouches pour un nombre maximum de 40 points.
- Tir à bras franc à 75m sur cible électronique sanglier ANCGG. Tir de 4 cartouches pour un nombre maximum 40 points.
- En cas de tir raté (donc si la cible électronique ne passe pas au vert), un score de 0 sera attribué par tir manqué.

Ball-trap

- Tir de 6 plateaux : 4 simples et un doublé.
- 10 cartouches maximum tirées pour un maximum de 60 points.
- Les points seront comptés de la façon suivante :
 - Plateau simple :
 - * Touché au 1^{er} coup = 10 points.
 - * Touché au 2^{ème} coup = 5 points.
 - * Raté = 0 point.
 - Doublé :
 - * 2 plateaux cassés = 20 points.
 - * 1 plateau cassé = 10 points.
 - * 2 plateaux ratés = 0 point.

Tir à l'arc

- Tir de 5 flèches sur cible ANCGG à 15m pour un maximum de 25 points.
- Quiz chasse à l'arc ou appréciation des distances pour un maximum de 25 points.
- En cas de tir sur la corde les points les moins défavorables seront comptabilisés.

QCM Brevet Grand Gibier + UNUCR 40 questions

40 questions sur les différents thèmes du Brevet Grand Gibier, sur la recherche du gibier blessé et sur la Forêt (reconnaissance des espèces) pour un nombre maximum de 40 points.

Épreuve complémentaire spéciale (en cas d'égalité)

En cas d'égalité une épreuve supplémentaire surprise départagera les candidats.

Article 7 – Résultats

Les résultats seront proclamés à l'issue de la journée, une fois les épreuves terminées.

Article 8 – Loterie

Un tirage au sort, parmi les tireurs inscrits au Challenge de tir, sera effectué à l'issue de la journée pour remporter un lot spécial. Si le participant dont le numéro a été tiré au sort est absent, le lot sera remis en jeu et un nouveau tirage sera effectué immédiatement.

Article 9 – Responsabilité

Il est rappelé à chaque participant qu'il devra manier les armes selon les règles de sécurité usuelles et qu'il demeure responsable personnellement et individuellement de son tir lors de cette journée du Challenge de tir.

Tous les déplacements doivent se faire avec une arme déchargée, culasse ouverte et rangée dans l'étui. Le chargement de l'arme se fait uniquement au pas de tir sur instruction du commissaire de l'épreuve. Les arcs traditionnels devront être transportés débandés et les arcs à mécanisme sous étui.

En cas de manquement aux règles de sécurité ou comportement dangereux le participant sera exclu immédiatement et définitivement du Challenge de tir sur décision d'un moniteur de tir et/ou du Président de l'AHRCGG. Cette exclusion ne donnera lieu à aucun remboursement.

Article 10 – Limitation des gagnants par catégorie

Un gagnant « 1^e place par catégorie » ne pourra pas être gagnant plus de 2 années successives. En cas de victoire, pour une troisième année successive c'est le participant classé 2^e qui sera désigné vainqueur du Challenge de tir dans sa catégorie. Ceci dans le but de maintenir la motivation des participants.

Article 11 – Alcool

La consommation d'alcool sera strictement interdite pendant la durée du Challenge de tir. Aucune boisson alcoolisée ne sera servie et aucun participant ou accompagnant n'est autorisé à amener et ou consommer de l'alcool au club de tir pendant la durée du Challenge de tir, y compris lors de la pause déjeuner. Les boissons alcoolisées ne seront servies que lors du vin d'honneur, une fois le Challenge terminé et les résultats annoncés. Tout manquement fera l'objet d'une exclusion immédiate et sans appel et aucun remboursement ne sera effectué.