REGLEMENT
ANSA CHALLENGE

1.OBJECTIFS

ANSA Challenge (AC ci-après) a pour objectif de promouvoir l'airsoft dans la région d'influence de l'Association Neuchâteloise d'airsoft (ANSA ci-après).

Pour l'ANSA, promouvoir l'airsoft signifie :

- Faire découvrir les activités d'airsoft à un large public ;
- Organiser des événements attrayants ;
- Donner l'occasion de participer à une compétition sans frais excessifs ;
- Inciter tous les participants à s'intéresser par la suite aux activités de l'ANSA.

2. PARTICIPATION

La participation à l'ANSA Challenge est ouvert :

- Aux personnes de plus de 18 ans ;

- Aux Jeunes Joueurs (jeunes âgés de 14 à 18 ans).

Les jeunes joueurs doivent obligatoirement faire signer la fiche d'inscription par leur représentant légal et l'amener au concours.
Ils doivent aussi présenter le formulaire de prêt d'armes dûment rempli et signé en passant la partie administrative.
Sans ces deux documents, la participation leur sera refusée.

3. CATEGORIES

Il existe deux catégories.

Sniper :

- L'ANSA accepte uniquement les répliques sur lesquelles un mouvement de charge doit être opéré entre chaque tir (l'emport de magasin est illimité pour celles-ci) ;

- Une réplique de poing est aussi nécessaire avec un minimum de 25 coups répartis dans un nombre minimum de deux magasins.

Assaut :

- L'ANSA accepte uniquement les répliques de soft air vendues comme telles avec minimum 2 magasins de moyenne ou faible capacité (midcap ou lowcap) ;

- Une réplique de poing est aussi nécessaire avec un minimum de 25 coups répartis dans un nombre minimum de deux magasins.

4. GENRE DE COMPETITION

Le genre de compétition est défini par les catégories :

- **Assaut :** 4 épreuves dont 2 à la réplique longue, une au pistolet et une combinée ;
- **Sniper :** 3 épreuves dont 2 à la réplique longue et une au pistolet.

Poste assaut 1

Objectif : Toucher les 20 cibles au fusil sur le parcours dans un minimum de temps en respectant les positions et les lignes de tir avec un maximum de 2 tirs par cible.

Déroulement : Une reconnaissance est faite avant l'épreuve. Un seul essai pourra être fait.

Classement : L'épreuve est chronométrée, l'ordre d'arrivée donne un premier classement et un nombre de point est attribué. Un second classement est fait en fonction du nombre de touchés.

Les points sont attribués de la manière suivante pour les deux classements :

1e Rang 100 points	11e Rang 24 Points
2e Rang 80 points	12e Rang 22 Points
3e Rang 60 Points	13e Rang 20 Points
4e Rang 50 Points	14e Rang 18 Points
5e Rang 45 Points	15e Rang 16 Points
6e Rang 40 Points	16e Rang 15 Points
7e Rang 36 Points	17e Rang 14 Points
8e Rang 32 Points	18e Rang 13 Points
9e Rang 29 Points	19e Rang 12 Points
10e Rang 26 Points	20e Rang 11 Points

En cas d'égalité, les participants ex-aequo, reçoivent les mêmes points dû à leur rang.

Pénalités : Le non-respect des points suivants entraînent des pénalités.

Oubli d'une cible	- 20 points
Non-respect de la position de tir	- 10 points
Non-respect de la distance de tir	- 10 points
Pénalité par tir supplémentaire	- 5 points

Poste assaut 2

Objectif : Toucher les 25 cibles au fusil en un minimum de temps en respectant les différentes lignes de tir et l'ordre de tir sur les cibles avec un maximum de 2 tirs par cible.

Déroulement : Une reconnaissance est faite avant l'épreuve. Un seul essai pourra être fait.

Classement : L'épreuve est chronométrée, l'ordre d'arrivée donne un premier classement et un nombre de point est attribué. Un second classement est fait en fonction du nombre de touchés.

Les points sont attribués de la manière suivante pour les deux classements :

1e Rang 100 points	11e Rang 24 Points
2e Rang 80 points	12e Rang 22 Points
3e Rang 60 Points	13e Rang 20 Points
4e Rang 50 Points	14e Rang 18 Points
5e Rang 45 Points	15e Rang 16 Points
6e Rang 40 Points	16e Rang 15 Points
7e Rang 36 Points	17e Rang 14 Points
8e Rang 32 Points	18e Rang 13 Points
9e Rang 29 Points	19e Rang 12 Points
10e Rang 26 Points	20e Rang 11 Points

En cas d'égalité, les participants ex-aequo, reçoivent les mêmes points dû à leur rang.

Pénalités : Le non-respect des points suivants entraînent des pénalités.

Oubli d'une cible	- 20 points
Non-respect de la position de tir	- 10 points
Non-respect de la distance de tir	- 10 points
Pénalité par tir supplémentaire	- 5 points
Tir sur la mauvaise couleur	- 5 points
Oubli de tir par ligne	- 20 points

Poste assaut 3

Objectif : Toucher les 15 cibles au fusil et les 5 cibles au pistolet sur le parcours dans un minimum de temps en respectant les positions et les lignes de tir avec un maximum de 2 tirs par cible.

Déroulement : Une reconnaissance est faite avant l'épreuve. Un seul essai pourra être fait.

Classement : L'épreuve est chronométrée, l'ordre d'arrivée donne un premier classement et un nombre de point est attribué. Un second classement est fait en fonction du nombre de touchés.

Les points sont attribués de la manière suivante pour les deux classements :

1e Rang 100 points	11e Rang 24 Points
2e Rang 80 points	12e Rang 22 Points
3e Rang 60 Points	13e Rang 20 Points
4e Rang 50 Points	14e Rang 18 Points
5e Rang 45 Points	15e Rang 16 Points
6e Rang 40 Points	16e Rang 15 Points
7e Rang 36 Points	17e Rang 14 Points
8e Rang 32 Points	18e Rang 13 Points
9e Rang 29 Points	19e Rang 12 Points
10e Rang 26 Points	20e Rang 11 Points

En cas d'égalité, les participants ex-aequo, reçoivent les mêmes points dû à leur rang.

Pénalités : Le non-respect des points suivants entraînent des pénalités.

Oubli d'une cible	- 20 points
Non-respect de la position de tir	- 10 points
Non-respect de la distance de tir	- 10 points
Pénalité par tir supplémentaire	- 5 points
Tir avec la mauvaise réplique	- 10 points

Poste assaut 4

Objectif : Toucher les 25 cibles au pistolet en un minimum de temps en respectant les différentes lignes de tir et l'ordre de tir sur les cibles avec un maximum de 2 tirs par cible.

Déroulement : Une reconnaissance est faite avant l'épreuve. Un seul essai pourra être fait.

Classement : L'épreuve est chronométrée, l'ordre d'arrivée donne un premier classement et un nombre de point est attribué. Un second classement est fait en fonction du nombre de touchés.

Les points sont attribués de la manière suivante pour les deux classements :

1e Rang 100 points	11e Rang 24 Points
2e Rang 80 points	12e Rang 22 Points
3e Rang 60 Points	13e Rang 20 Points
4e Rang 50 Points	14e Rang 18 Points
5e Rang 45 Points	15e Rang 16 Points
6e Rang 40 Points	16e Rang 15 Points
7e Rang 36 Points	17e Rang 14 Points
8e Rang 32 Points	18e Rang 13 Points
9e Rang 29 Points	19e Rang 12 Points
10e Rang 26 Points	20e Rang 11 Points

En cas d'égalité, les participants ex-aequo, reçoivent les mêmes points dû à leur rang.

Pénalités : Le non-respect des points suivants entraînent des pénalités.

Oubli d'une cible	- 20 points
Non-respect de la position de tir	- 10 points
Non-respect de la distance de tir	- 10 points
Pénalité par tir supplémentaire	- 5 points
Tir sur la mauvaise couleur	- 5 points
Oubli de tir par ligne	- 20 points

Poste sniper 1 cible 1

Objectif : Le sniper a pour but de prendre une position de tir camouflé en un temps maximum de 20 minutes puis d'engager la cible sans se faire repérer.

Déroulement : Le sniper a 20 minutes pour se mettre en place. Les 5 minutes suivante le spotter qui n'a pas vu la mise en place commence la recherche après avoir annoncé à voix très haute. Après ces 5 minutes le sniper à 5 minutes pour engager la cible. Une fois la cible touchée le tireur doit rester 1 minute sur place.

Fonctionnement du spotter et de son aide : Le spotter observe depuis les alentours de la cible et guide son aide pas à pas en direction de la position supposée du sniper par radio. L'aide ne donne pas d'information sur ce qu'il voit, et répond juste par oui ou non lorsque le spotter lui demande : « le sniper est-il juste devant toi ? »

Classement : L'épreuve est chronométrée, l'ordre de détection donne le classement et un nombre de point est attribué.

Les points sont attribués de la manière suivante pour les deux classements :

1e Rang 100 points	6e Rang 40 Points
2e Rang 80 points	7e Rang 36 Points
3e Rang 60 Points	8e Rang 32 Points
4e Rang 50 Points	9e Rang 29 Points
5e Rang 45 Points	10e Rang 26 Points

En cas d'égalité, les participants ex-aequo, reçoivent les mêmes points dû à leur rang.

Bonus : Les points suivants entraînent les bonus suivants

Toucher la cible	+ 20 points
Ne pas se faire détecter	+ 20 points

Pénalités : Le non-respect des points suivants entraînent des pénalités.

Non-respect du couloir de tir	- 40 points
Non-respect des temps	- 40 points

Poste sniper 1 cible 2

Objectif : Le sniper a pour but de trouver la cible et de tirer sur la cible dans un temps maximum de 30 minutes sans se faire repérer.

Déroulement : Le sniper a 30 minutes pour faire son approche, se mettre en place et tirer sur la cible. Une fois la cible touchée le tireur doit rester 1 minute sur place.

Fonctionnement du spotter et de son aide : Le spotter observe depuis les alentours de la cible et guide son aide pas à pas en direction de la position supposée du sniper par radio. L'aide ne donne pas d'information sur ce qu'il voit, et répond juste par oui ou non lorsque le spotter lui demande : « le sniper est-il juste devant toi ? »

Classement : L'épreuve est chronométrée, l'ordre de détection donne le classement et un nombre de point est attribué.

Les points sont attribués de la manière suivante pour les deux classements :

1e Rang 100 points	6e Rang 40 Points
2e Rang 80 points	7e Rang 36 Points
3e Rang 60 Points	8e Rang 32 Points
4e Rang 50 Points	9e Rang 29 Points
5e Rang 45 Points	10e Rang 26 Points

En cas d'égalité, les participants ex-aequo, reçoivent les mêmes points dû à leur rang.

Bonus : Les points suivants entraînent les bonus suivants

Toucher la cible	+ 20 points
Ne pas se faire détecter	+ 20 points

Pénalités : Le non-respect des points suivants entraînent des pénalités.

Non-respect du couloir de tir	- 40 points
Non-respect des temps	- 40 points

Poste sniper 2

Objectif : Le sniper a pour but d'effectuer le parcours de tir en touchant les cibles en un minimum de temps.

Déroulement : Le sniper doit effectuer le parcours de tir en touchant les 7 objectifs en un maximum de trois tirs par cible. Il n'y aura pas de reconnaissance avant l'épreuve. Un seul essai pourra être fait.

Classement : L'épreuve est chronométrée, l'ordre d'arrivée donne le premier classement et un nombre de point est attribué. Un second classement est fait en fonction du nombre de touchés.

Les points sont attribués de la manière suivante pour les deux classements

1e Rang 100 points	6e Rang 40 Points
2e Rang 80 points	7e Rang 36 Points
3e Rang 60 Points	8e Rang 32 Points
4e Rang 50 Points	9e Rang 29 Points
5e Rang 45 Points	10e Rang 26 Points

En cas d'égalité, les participants ex-aequo, reçoivent les mêmes points dû à leur rang.

Pénalités : Le non-respect des points suivants entraînent des pénalités.

Oubli d'une cible	- 20 points
Non-respect de la position de tir	- 10 points
Non-respect de la distance de tir	- 10 points
Pénalité par tir supplémentaire	- 5 points

5.Modifications

En cas de besoin, les modifications suivantes peuvent être envisagées :

- Modifications des épreuves ;
- Changement du programme.

Les modifications incombent au Comité ANSA.

6. **CLASSEMENT GENERAL**

En cas d’égalité, l’ANSA Challenge est attribuée à celui qui a obtenu le plus de victoires, puis le plus de secondes places, le plus de troisièmes places, etc.

La coupe est remise en jeu chaque année, à moins de gagner 3 fois le challenge.