

RÉGLEMENT TIR SUR GONGS

Objectif : Faire tomber les 12 gongs blancs le plus vite possible.

Nombre de cartouches maximum : 18 cartouches.

Chargeurs, magasins et barilletts approvisionnés à 10 cartouches maximum.

Armes concernées :

- Pistolets percussion centrale (plusieurs chargeurs autorisés),
- Révolvers percussion centrale (speed reloaders autorisés),
- Pistolets et révolvers 22LR confondus (plusieurs chargeurs et speed reloaders autorisés).

Chaque gong blanc tombé compte 1 point.

Chaque gong rouge tombé entraîne une pénalité (- 2 points).

Les cartouches non tirées quand les 12 gongs sont tombés donnent droit à 1pt de bonus par cartouche restante.

Le temps est compté en secondes, dizaines et centièmes dès l'ordre « TIR » à la chute du 12^{ème} gong et/ou au tir de la 18^{ème} cartouche.

Le barème final comptant pour le classement se fait ainsi : nombre de points multiplié par 100, divisé par le temps en secondes et centièmes de seconde.

Il y a 3 classements séparés : pistolets à percussion centrale ; révolvers à percussion centrale ; pistolets et révolvers 22 LR.

Il ne sera pas tenu compte des incidents de tir. Autrement dit, vous vous débrouillez pour le régler pendant le tir.

NOTA : Les armes doivent **toujours** être dirigées vers les **cibles**.