Règlement du Fun Shoot

Équipement et Sécurité

- Lunettes et casque obligatoires (y compris pour les accompagnateurs).
- Interdiction de franchir les délimitations (rubalise ou barrière).
- Manipulation des armes interdite en dehors des zones "SAFETY".
- Ne jamais pointer une arme à l'extérieur des marquages d'angles.
- Interdiction de pointer le canon au-dessus des buttes de tir.
- Angle d'engagement : 90° à gauche et 90° à droite.

Options de Départ

- **Option 1** : Arme approvisionnée et chambrée, sécurité mise, arme à 45° bras tendus.
- **Option 2** : Arme approvisionnée non chambrée, pas de sécurité, arme à 45° ou posée à plat sur support.
- **Option 3** : Arme totalement vide, placée selon le briefing.
- Toute manipulation se fera après le signal sonore de départ.
- Respect des commandements de l'arbitre : en cas d'arrêt, restez figé et attendez ses instructions (pour la sécurité de tous).
- Le timing est sous votre responsabilité : soyez prêt avant votre passage. L'ordre de passage vous sera régulièrement rappelé.
- Un briefing sera donné avant la reconnaissance du stage.

Commandements

1. Appel du tireur

Le tireur se présente à l'arbitre avec :

- Son arme dans une housse fermée.
- Un témoin de chambre vide installé.
- Ses chargeurs séparés.

2. Préparez-vous

Le tireur, accompagné de l'arbitre :

- Installe son arme selon l’option demandée.
- Place ses chargeurs comme indiqué lors du briefing.
- Se met en position de départ.

3. Êtes-vous prêt ?

- Répondez "oui" ou "non".

4. Attention

- Le signal sonore sera donné dans un délai de 3 à 7 secondes.

5. STOP !

Si l'arbitre annonce "STOP" :

- Arrêtez-vous immédiatement.
- Retirez votre doigt du pontet.
- Attendez les instructions de l'arbitre.

Procédure de Fin de Tir

Si vous avez terminé :

1. **Retirez le chargeur et videz la chambre**
    - Retirez votre doigt du pontet.
    - Appuyez sur le bouton pour enlever le chargeur.
    - Raquez (armez) pour éjecter la cartouche de la chambre.
    - Faites constater par l'arbitre que la chambre est vide.
2. **Si votre arme est vide, percutez**
    - Appuyez sur la queue de détente pour percuter.
3. **Insérez le témoin de chambre vide et rangez votre arme**
    - Raquez et présentez la chambre à l'arbitre.
    - L'arbitre insérera le témoin de chambre vide.
    - Rangez votre arme et récupérez vos chargeurs.

Ce règlement est essentiel pour assurer la sécurité et le bon déroulement du Fun Shoot.
Respectez-le rigoureusement !