

REGLEMENT HUNTER LOISIR 2017

Le but de cette discipline (non officielle) est de permettre aux athlètes de s'initier au tir sur appui (type Bench Rest) avec une arme simple, peu onéreuse, facile à se procurer, équipée d'une optique à grossissement moyen.

Le support avant est libre, mais indépendant de la table et de l'arme (sauf bipied) et seul le tiers avant du fût peut être en contact avec le support. L'arme ne peut être en équilibre sur ce support.

Il n'y a pas de support arrière artificiel.

En position de tir, la carabine doit demeurer indépendante du support (sauf bipied).

Au moment du tir, l'arme doit être tenue par l'athlète.

CARACTERISTIQUES DES ARMES ET DU SUPPORT

Tout type de carabine de loisir de calibre 22 annulaire (22 magnum interdit), tout type d'approvisionnement.

Crosse sport telle que fournie à l'origine par le fabricant, sans ajout. Crosse avec passage de pouce interdite.

Canon de type sport **aminci** tel que fourni à l'origine par le fabricant, sans ajout (canon lourd et varmint interdit).

Poids maximum de l'arme avec son optique = 3,500 kg.

Poids de détente libre mais pas électronique.

Système de visée libre.

Optique à grossissement maximum de x 15.

Les lunettes à grossissement variable sont bloquées sur x 15 maximum.

Fût avant tel que fourni à l'origine par le fabricant, sans ajout (anneaux grenadière peuvent être enlevés).

Support avant libre. Support arrière artificiel interdit. Le support n'est fixé ni à la table, ni sur l'arme, sauf bipied.

Indicateurs de vent personnels interdits.

Pendant le temps d'installation, les culasses sont enlevées et les drapeaux de sécurité engagés.

CARACTERISTIQUES CIBLES ET COMMANDEMENTS

Cible avec 3 blasons de réglage à gauche et 9 blasons de match situés sur 3 lignes de 3 blasons.

Distance de tir 50 mètres.

Essais illimités sur les blasons de réglage à tout moment du match.

25 coups de match à raison de 3 coups sur 8 blasons et 1 seul coup sur 1 blason (au choix).

Temps 20 minutes, essais et match compris (ce temps peut-être porté à 30 minutes par l'organisation).

L'épreuve se tire sur 1 ou 2 cartons de 25 coups de match selon l'organisation.

Les mouches ne servent qu'en cas d'égalité (le total maxi par carton est donc de 250 points).

Les chargeurs peuvent être préparés pendant le temps d'installation mais pas engagés.

Après le commandement « **Commencez le tir** » les athlètes peuvent tirer dans les buttes pour chauffer les canons.

COMMANDEMENTS

Mesdames messieurs, bonjour.

Début du temps d'installation

Vous pouvez sortir vos armes. Vous disposez de 10 minutes pour vous installer. Les culasses sont enlevées, les drapeaux de sécurité engagés. Vous pouvez garnir vos chargeur. Vérifiez que vos numéros de poste et de cible correspondent.

Fin du temps d'installation.

Pour un tir de 9 blasons de match en 20 minutes (ou 30 minutes), enlevez les drapeaux de sécurité, engagez les verrous de culasse.

Tireurs êtes-vous prêts ?

(5 secondes)

Chargez

(5 secondes)

Commencez le tir.

Il vous reste 10 minutes 1 minute

Stop

Tir terminé

Enlevez les verrous de culasse, mettez vos armes en sécurité.

Après contrôle par l'arbitre

Vous pouvez ranger vos armes et libérer rapidement votre poste.

Merci.

