

# REGLEMENT HUNTER LOISIR

(élaboré par C. PENICHON)

*Le but de cette discipline (non officielle) est de permettre aux athlètes de s'initier au tir avec appui (type Bench Rest) avec des armes simples, peu onéreuses, facile à se procurer, équipées d'une lunette à grossissement moyen. Le support avant est libre, mais indépendant de la table de tir et de l'arme (sauf le 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'alimentation. Crosse sport telle que fournie à l'origine par le fabricant, sans ajout ni modification. Crosse avec passage de pouce interdite.

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

**Poids maximum de l'arme avec son optique = 3,500 kg.** (le bipied n'est pas compté dans ce poids)

Poids de détente libre mais pas électronique.

Système de visée libre.

**Lunette de tir à grossissement maximum de x 15** (lunette à grossissement variable bloquée sur x 15).

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

Support avant libre (bipied, sac de sable, trépied lourd, cric) mais pas fixé à la table ou à l'arme (sauf bipied).

Support arrière artificiel interdit. L'arme peut reposer sur l'avant bras de l'athlète et sa main.

Indicateurs de vent personnels (girouettes) interdits.

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

## CARACTERISTIQUES DES CIBLES ET DE L'EPREUVE ;

**Cible (A3)** avec 3 blasons de réglage à gauche et 9 blasons de match répartis sur 3 lignes de 3 blasons chacune.

**Distance 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 un blason au choix.

**Temps 20 minutes**, essais et match compris. Ce temps **peut être porté à 30 minutes** par les organisateurs.

L'épreuve se tire sur 1 ou 2 cartons (selon l'organisateur).

**Les mouches ne servent qu'en cas d'égalité de score.** 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

**Bonjour.**

**Début des 10 minutes d'installation.**

Vous pouvez sortir vos armes et les mettre en sécurité. Vous pouvez garnir vos chargeurs.

**Fin du temps d'installation.**

Enlevez les drapeaux de sécurité, engagez les verrous de culasse.

**Tireurs êtes vous prêts ?**

**Chargez.**

**Commencez le tir.**

Il vous reste 10 minutes ..... 1 minute .....

**Stop. Tir terminé.**

Enlevez les verrous de culasse, insérez les drapeaux de sécurité. Contrôle avant rangement.