

Ce règlement concerne 4 épreuves :

- Le 22 HUNTER LOISIR : s'initier au tir sur appui, avec un matériel accessible pour un grand nombre de tireurs.
- Le 22 HUNTER LIBRE : permettre aux tireurs disposant d'un matériel dépassant les caractéristiques du HUNTER loisir, de participer.
- Le 22 HUNTER MATCH : tirer dans les conditions du RIMFIRE sans être une compétition officielle reconnue par la FFTIR
- Le RIMFIRE : compétition officielle, règlement WBSF/FFTIR (référence fin de document)

## 22 HUNTER LOISIR et LIBRE

### Caractéristiques générales des armes

- Tout type de carabine de calibre 22 Long Rifle, tout type d'approvisionnement.
- Les munitions doivent être de type .22LR, avec une ogive en plomb, produites commercialement et disponibles dans les points de vente habituels.
- Les chargeurs contiendront 5 cartouches maximum.
- Détente mécanique, actionnée manuellement, poids de détente libre.
- Système de visée libre.
- Silencieux autorisé non inclus dans le poids de l'arme, si non intégrés à la structure de l'arme.

### Caractéristiques générales des supports

- Support avant libre (bipied, sac de sable, trépied lourd, cric). Le support n'est fixé ni à la table, ni sur l'arme, sauf bipied. Seul le tiers avant du fût peut être en contact avec le support. L'arme ne peut être en équilibre sur ce support. Le support ne doit pas empêcher le recul de l'arme ou former un moyen de guidage.
- Support arrière artificiel interdit, l'arme ne peut reposer que sur l'avant-bras ou la main libre de l'athlète
- Au moment du tir, l'arme doit toucher l'épaule et donc être tenue par le tireur.
- Indicateurs de vent personnels interdits.

## 22 HUNTER LOISIR

### Caractéristiques particulières des armes

- Tout type de carabine, calibre 22LR, dans la version d'origine fournie par le fabriquant.
- Crosse d'origine.
- Mécanisme de détente d'origine.
- Poids maxi de l'arme avec l'optique = 3,855kg +28g de tolérance
- Optique à grossissement maximum de x 16.
- Les lunettes à grossissement variable sont bloquées sur x 16 maxi.
- Tuners et autres accessoires de canon interdits.

### Caractéristiques particulières des cibles

- Cible (A3) avec 3 blasons de réglage à gauche et 9 blasons de match en 3 lignes de 3 blasons.
- Distance 50m
- 25 coups de match à raison de 3 coups sur 8 blasons et 1 seul coup sur 1 blason au choix.
- Tirs d'essai illimités sur les blasons de réglage à tout moment du match.

## 22 HUNTER LIBRE

### Caractéristiques particulières des armes

- Carabine pouvant être adaptée par le tireur, calibre 22LR (22 magnum interdit).
- Tout type de canon.
- Mécanisme de détente modifiable
- Poids maxi de l'arme 6,350kg (optique comprise) + 15g de tolérance
- Optique à grossissement maxi de x 24.
- Les lunettes à grossissement variable sont bloquées sur x 24 maxi.
- Tuner autorisé inclus dans le poids de l'arme

### Caractéristiques particulières des cibles

- Identique à la cible officielle de 22 HUNTER MATCH, avec 5 blasons de réglage à gauche et à droite et au milieu 25 blasons de match en 5 lignes de 5 blasons.
- Distance 50m
- 25 coups de match à raison de 1 seul coup par blason.
- Tirs d'essai illimités sur les blasons de réglage à tout moment du match.

## 22 HUNTER MATCH

Cette épreuve se distingue du Libre essentiellement par l'utilisation d'un support arrière.

Bien qu'elle soit une épreuve de challenge, toutes les règles officielles de la WBSF (référence fin de document) sont applicables, hormis le nombre de cible par match qui est de 2.

Ci-dessous, un résumé des règles WBSF.

### Caractéristiques particulières des armes

- Tout type de carabine de calibre 22 Long Rifle, tout type d'approvisionnement.
- Les munitions doivent être de type .22LR, avec une ogive en plomb, produites commercialement et disponibles dans les points de vente habituels.
- Les chargeurs contiendront 5 cartouches maximum.
- Mécanisme de détente modifiable.
- Détente mécanique, actionnée manuellement, poids de détente libre.
- Optique à grossissement libre.
- La crosse ne dépassera pas 7,62 cm de largeur à son extrémité et de conception classique
- Tuner autorisé inclus dans le poids de l'arme
- Silencieux autorisés non inclus dans le poids de l'arme si non intégrés à la structure de l'arme

### Caractéristiques particulières des supports

- Le support avant constitué d'un ou plusieurs sacs, bipied ou trépied, n'est fixé ni à la table, ni sur l'arme, sauf bipied. Seul le tiers avant du fût peut être en contact avec le support. L'arme ne peut être en équilibre sur ce support. Le support ne doit pas empêcher le recul de l'arme ou former un moyen de guidage.
- Support arrière sac de sable soutenant la carabine entre l'arrière de la poignée pistolet et le bec de la crosse. La carabine avec tous ses accessoires doit pouvoir être soulevée verticalement sans contrainte.
- Tout moyen de guidage interdit
- Indicateurs de vent personnels autorisés sauf les indicateurs de vent électroniques

### Caractéristiques particulières des cibles

- Identique à la cible officiel RIMFIRE WBSF, avec 5 blasons de réglage à gauche et à droite et au milieu 25 blasons de match en 5 lignes de 5 blasons.
- Distance 50m.

- 25 coups de match à raison de 1 seul coup par blason.
- Tirs d'essai illimités sur les blasons de réglage à tout moment du match.

## RIMFIRE

- Mêmes caractéristiques que le HUNTER MATCH.
- Match sur 3 cartons.
- Utilisation d'une contre-cible à 1m derrière la cible.
- Voir le règlement WBSF (référence fin de document)

## REGLES GENERALES DU TOUR 22 HUNTER

### Organisation du tir

- Distance de tir 50 mètres. Position assise.
- Temps 20 minutes pour une cible (série), essais et match compris.
- Possibilité de tirer sur 1 ou 2 cibles de 25 coups de match. Selon les capacités d'accueil, les organisateurs peuvent autoriser les tireurs à tirer plus de 2 cibles.
- Pour être classé, dans les épreuves Loisir, Libre et Match, chaque compétiteur devra tirer 2 cibles. Seules les 2 premières cibles compteront pour le classement.
- Pour le RIMFIRE 3 cibles devront être tirées.
- Un intervalle de 30mn minimum doit être respecté, entre la fin d'un tir et le début du carton suivant pour chaque compétiteur : c'est-à-dire le temps d'une série et d'un changement de poste.
- La rotation des postes est obligatoire. Chaque série ne peut être tirée qu'une seule fois sur la même table.
- Pendant le temps d'installation, les culasses sont enlevées et les drapeaux de sécurité engagés.
- Pendant le temps d'installation, armes en sécurité, culasse enlevée, les chargeurs peuvent être préparés (5 cartouches maxi), mais pas engagés.

### Organisation du Tour

Le Tour 22 Hunter Aquitaine est organisé sur 5 étapes, une dans chaque département de la Ligue.

- Il faut participer à, au moins, 3 étapes pour être dans le classement Régional.
- Dans le cas d'une participation supérieure à 3 étapes, les trois meilleurs résultats seront pris en compte.
- Dans le cas des épreuves Loisir, Libre et Match, un résultat correspond à la somme des totaux des 2 premiers cartons tirés.
- Dans le cas du Rimfire, un résultat correspond à la somme des totaux des 3 premiers cartons tirés.
- Lors de la création du calendrier de Gestion Sportive de la saison à venir, une des 5 étapes est déclarée par le Responsable Compétition Ligue comme Echelon Qualificatif Départemental Rimfire. Une autre des cinq étapes est déclarée comme Echelon Qualificatif Régional Rimfire. Le Départemental et le Régional Rimfire sont, à ce titre, déclarés dans IsisWeb comme championnats officiels.
- Les clubs qui organisent les échelons qualificatifs Rimfire, doivent fournir toutes les garanties de la mise à disposition d'un matériel à la hauteur de l'enjeu.
- Comme pour tous les autres championnats de la Ligue, les arbitres sont nommés et sont sous la responsabilité du Responsable Régional Arbitrage.

## COMPTAGE DES CIBLES

- Impacts dans la zone de match :  
Seuls les impacts situés dans la zone de match seront pris en compte.
- Meilleur cordon :  
Le résultat le plus élevé sera attribué si l'impact touche le cordon de la plus haute valeur.  
Un impact touchant la mouche sera compté « mouche » et le nombre total de mouche sera écrit dans la case prévue.  
Un tir dans un blason, mais extérieur au cordon du plus grand diamètre, sera compté zéro (0) point.

- Blason vide :  
Tout blason ne comportant aucun impact sera compté zéro (0).
- Erreur de comptage :  
Lorsqu'un compétiteur considère qu'une erreur évidente a été commise, il peut demander verbalement aux arbitres responsables du comptage des points de vérifier la cible et de résoudre le problème. En cas de doute, le compétiteur peut soumettre une réclamation formelle conformément aux procédures de réclamation.
- Jauge de mesure :  
Tous les coups qui ne peuvent pas être comptés visuellement, seront vérifiés avec une jauge (ou pige) homologuée de .22" et un « P » sera inscrit sur la cible pour l'indiquer. Dans le cas où le blason contient plusieurs impacts, une flèche indiquera quel impact a été jaugé.  
Un impact jaugé ne peut pas être jaugé à nouveau dans le cadre d'une demande ou d'une réclamation.
- Tirs croisés :  
Tir croisé notifié sera inclus dans la bonne cible avec une Pénalité de 2 points  
Le concurrent qui aura reçu le tir croisé sur sa cible doit en informer l'arbitre, le meilleur impact lui sera attribué si le tir croisé ne peut être identifié.
- Blasons comportant trop d'impact :  
S'il y a plus d'impacts qu'attendus sur un blason, seul le ou les impacts de plus basse valeur seront retenus et une pénalité de 1 point par impact supplémentaire sera appliquée.
- Tirs entre les blasons :  
Si un impact se situe entre deux blasons, il sera jaugé et évalué pour déterminer à quel blason il appartient. Le blason ayant la plus grande surface de l'impact sera enregistré comme ayant été tiré.
- Erreur sur le premier tir :  
Si le premier tir sur la cible touche accidentellement un blason, le directeur du pas de tir doit en être informé avant que le deuxième tir soit effectué. L'arbitre de stand doit vérifier visuellement la cible et le noter sur celle-ci quand elle est récupérée. Aucune pénalité ne sera comptée.
- Méthode de comptage des égalités sur une cible :  
Le nombre de mouches sera la principale méthode de départage des égalités. Si deux ou plusieurs tireurs ont encore des scores égaux, une égalité sera enregistrée.
- Égalité au grand agrégat :
- Réclamation  
En cas de réclamation dans les 20mn qui suivent l'affichage des résultats, une caution de 50€ sera demandée. Remboursée si la réclamation est justifiée.  
Les décisions de la commission de réclamation sont définitives, pas de possibilité de faire appel.

## COMMANDEMENTS (en italique)

*Mesdames messieurs, bonjour.  
Vous pouvez rejoindre votre poste de tir.*

### Rappel de sécurité

*Durant le match si vous entendez le coup de sifflet suivi du commandement CESSEZ LE TIR, vous devrez cesser de tirer immédiatement, mettre votre arme en sécurité et reculer de la table de tir. Le chronomètre sera arrêté au commandement  
Rappel Arme en sécurité : drapeau engagé, verrou de culasse et chargeur désengagés.  
Le retour à la table de tir se fera sur commandement de l'arbitre.  
Le tir et le chronomètre reprendront au commandement REPRENEZ LE TIR.*

### Début du temps d'installation

*Vous pouvez sortir vos armes. Vous disposez de 15 minutes pour vous installer. Les culasses sont enlevées, les drapeaux de sécurité engagés. Vous pouvez garnir vos chargeurs avec 5 cartouches maximum. Vérifiez que vos numéros de poste et de cible correspondent.  
Attention, ne chargez pas l'arme avant le commandement « Commencez le tir »*

### Fin du temps d'installation

*Fin du temps d'installation  
Tireurs êtes-vous prêts ?*

### Début du tir

*Pour un tir de 25 cartouches de match en 20 minutes  
Enlevez les drapeaux de sécurité, engagez les verrous de culasse.  
(5 secondes)*

*Commencez le tir* Début Chrono

*Il vous reste 2 minutes... 1mn...  
Il vous reste 30 secondes*

*Coup de sifflet Tir terminé* Arrêt chrono

*Enlevez les verrous de culasse, mettez vos armes en sécurité.  
Reculez des tables de tir.*

*Enlèvement/Remplacement des cibles*

### Fin de l'épreuve

Après retour de l'équipe cible

*Vous pouvez ranger vos armes et libérer rapidement votre poste.  
Merci.*

**Tout tir effectué avant la consigne « commencez le tir » ou après le « Coup de sifflet » pour cesser le feu, entrainera une disqualification du tireur et sa non participation au reste de la journée de tir.**

# CIBLES

## La cible 22 HUNTER LOISIR

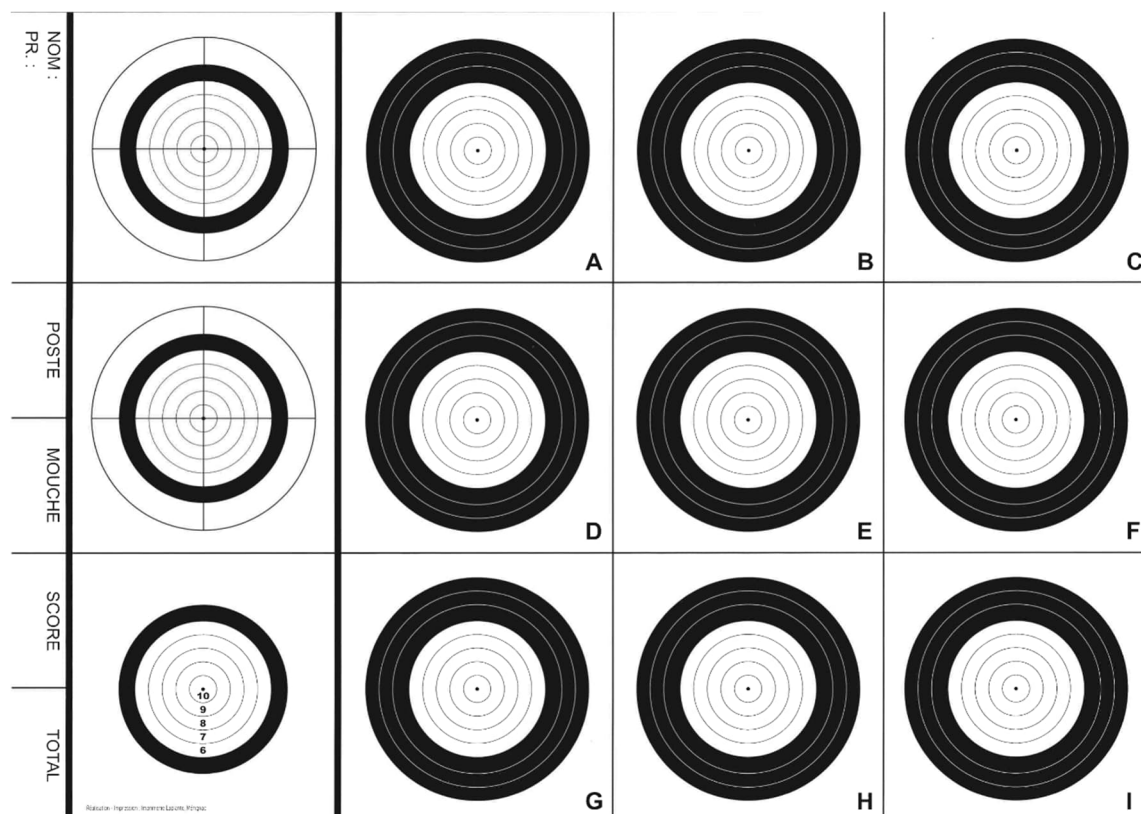
La cible 22 HUNTER LOISIR comporte 9 blasons de match et 3 blasons d'essais et réglages.

Le tir de 25 coups se fait à raison de 3 coups sur 8 blasons et 1 coup sur un blason au choix

La cible permet, sur les zones réservées à cet effet, de noter le nom ou le numéro d'identification du tireur, la date du concours, l'identification de la cible dans le concours ainsi que les résultats du comptage de point.

Les valeurs de la zone de la cible sont seulement indiquées sur le troisième blason d'entraînement ou d'essais, en bas à gauche.

Voici un exemple de représentation de la cible loisir, cible qui représentera la Ligue avec son Logo ainsi que le logo du créateur



(Logos à rajouter)

### Les détails du blason



Le blason Loisir est égal à 1,7 fois le blason Rimfire

Chaque cercle a un diamètre à l'axe du trait de :

- 1,7 mm pour la mouche,
- 10,2 mm pour le 10,
- 20,4 mm pour le 9,
- 30,6 mm pour le 8,
- 40,8 mm pour le 7,
- 51 mm pour le 6,
- 61,2 mm pour le 5,
- 71,4 mm pour le 4,
- 81,6 mm pour le 3.

## La cible WBSF

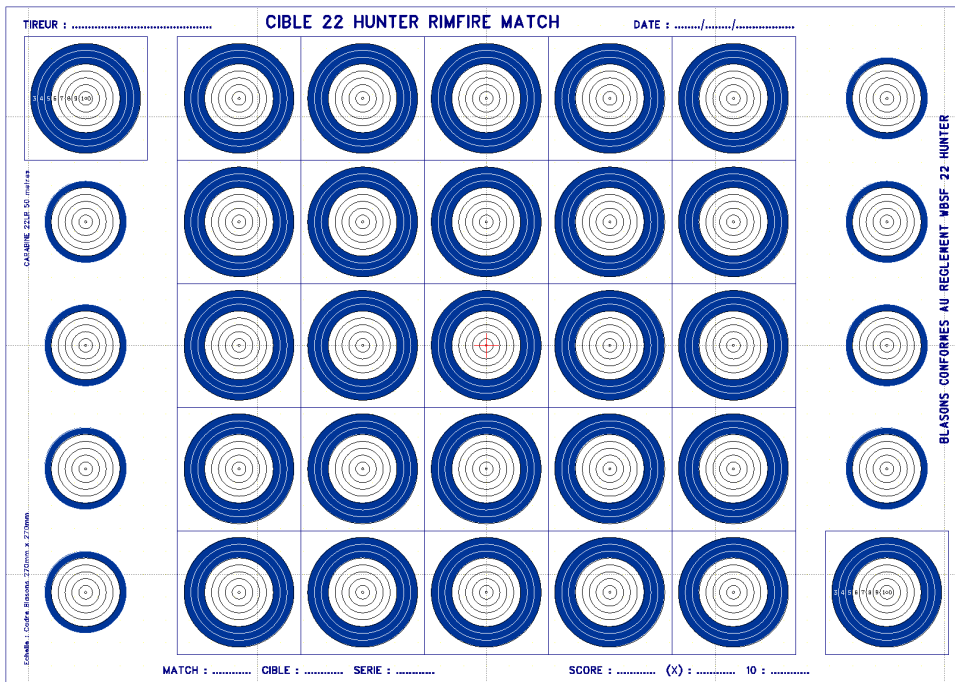
La cible utilisée dans les épreuves Libre, Match et Rimfire est la cible officielle WBSF. Elle comporte 25 blasons de match et 6 blasons d'essais et réglages.

Le tir de 25 coups se fait à raison de 1 coups sur chaque blason.

La cible permet, sur les zones réservées à cet effet, de noter le nom ou le numéro d'identification du tireur, la date du concours, l'identification de la cible dans le concours ainsi que les résultats du comptage de point.

La cible est imprimée sur carton au format A3.

Les valeurs de la zone de la cible sont seulement indiquées en haut à gauche et en bas à droite sur les blasons d'entraînement ou d'essais.

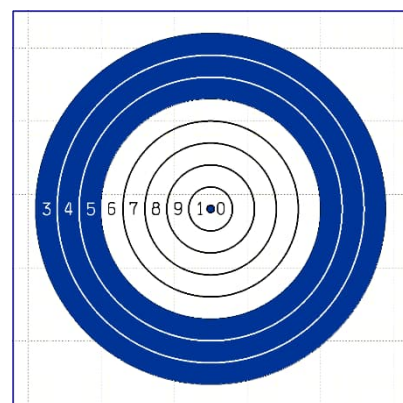


### Les détails du blason

Un blason de match est défini comme étant un diagramme constitué de 5 zones blanches, 3 zones bleues et entourés d'un carré bleu

Chaque cercle a un diamètre à l'axe des zones de :

- 1mm pour la mouche,
- 6 mm pour le 10,
- 12 mm pour le 9,
- 18 mm pour le 8,
- 24 mm pour le 7,
- 30 mm pour le 6,
- 36 mm pour le 5,
- 42 mm pour le 4,
- 48 mm pour le 3.



Chaque cercle qui délimite la mouche ou une zone a une épaisseur de 0,2 mm.

Règlement Rimfire WBSF applicable : <https://www.fftir.org/reglements-sportifs/>