

# Réglement 22 HUNTER V12

Mise en application au 01/09/2010

## 1 - DISTANCE de TIR

1 - 50 mètres.

## 2 – CIBLE

1 - Format A3.

2 - 8 cibles d'essais.

3 - 1 cible (blason) zonée de 3 à 10, les trois premières zones sont noires (3, 4 5), les autres sont blanches.

4 - 25 cibles de match numérotées de 1 à 25.

5 - Diamètre de la cible de match : 48 mm.

6 - Diamètre entre les zones : 6 mm.

7 – **Diamètre du dix : 6 mm**

8 - Diamètre de la mouche : 1 mm.

## 3 – TYPE de TIR et POSITION

1 - Tir avec appui sur table.

2 - Le tireur doit être assis.

## 4 – GIROUETTES

1 - La position et la hauteur de celle-ci sont libres tant qu'elles ne gênent pas les tireurs voisins.

## 5 – ARMES

1 - Toutes carabines chambrées en 22 Lr avec tout type d'alimentation.

2 - Poids maximum de 6,350 kg (14 livres).

3 - Détente libre à l'exception des détentes électriques.

4 - Visée optique grossissement libre.

5 - **Forme de crosses libres avec fût avant ne dépassant pas 76,2 mm de large (3 pouces).**

6 - Appuis avant et /ou arrière (trépieds, sacs, etc.) faisant partie à demeure de la crosse interdits.

La carabine et /ou les appuis ne doivent pas être fixée à la table.

Bipieds autorisés.

## 6 – APPUIS

1 – Règlement WBSF : Les appuis seront conformes aux règles WBSF (type Bench-Rest).

## 7 – MATCH

1 - Open.

2 - Vingt minutes (20) pour les essais et les vingt cinq (25) cibles de match.

3 - Un coup par cible de match.

4 - Un match (2 ou 3 cartons) doit se dérouler au cours d'une même journée. **Un club peut organiser exceptionnellement une série la veille réservée aux débutants. Les tireurs figurant habituellement dans les 50 premiers du classement général ne pourront pas concourir dans cette série spéciale.**

5 - Les cartons du match doivent être tirés avec au moins une série d'intervalle.

6 – Le tirage au sort des lignes de tir avant la pose des girouettes est vivement conseillé.

7 – **Seuls les résultats des matchs utilisant des cibles réglementaires seront pris en compte pour le classement général du Circuit National.**

## 8 - ORDRES de TIR

- Pour un tir de 25 blasons en 20 minutes, tireur préparez vous.
- Vérifiez que vos numéros de table et de cible coïncident, signalez vos tirs croisés.
- Tireurs êtes vous prêts ?
- Engagez les verrous de culasse...chargez...commencez le tir.
- Il vous reste 10 minutes.....
- Il vous reste 5 minutes.....
- Il vous reste 2 minutes.....
- 1 minute.....
- 30 secondes.....
- 10 secondes.....
- 5, 4, 3, 2, 1.
- Tir terminé.
- Enlever les verrous de culasse, dégagez vos tables.

## 9 – SECURITE

A l'initiative du directeur de tir, qui précise ses règles avant le match.  
Les verrous de culasse sont retirés des carabines en dehors des temps de match.

## 10 - DECOMPTE DES POINTS

Le décompte des points se fait sur les vingt-cinq (25) cibles de match, soit deux cent cinquante points (250), les mouches viennent en supplément.

Un carton vaut donc 275 points maximum (25 cibles à 10 points + 25 mouches à 1 point)

Un match de deux (2) cartons se fait donc sur cinq cent cinquante (550) points.

Un match de trois (3) cartons se fait donc sur huit cent vingt-cinq (825) points.

- 1 - La valeur des points correspond à la zone touchée.
- 2 - Les cordons seront comptés positifs.
- 3 - Tout impact hors de la cible zonée mais contenue dans le cadre de celle ci compte zéro (0) point.
- 4 - Toute mouche donne un (1) point supplémentaire.
- 5 - En cas d'absence d'impact, la cible est comptée zéro (0) point.
- 6 - Pour attribuer un impact dans un cadre, il suffit qu'il soit à plus de cinquante pour cent (50%) dans le cadre, (dans le doute, avantage au tireur).
- 7 - En cas d'égalité de points l'avantage sera donné au plus grand nombre de mouches.
- 8 - Si l'égalité persiste, les concurrents seront départagés au plus grand nombre de dix (10), puis de neuf (9), puis de huit (8), etc.
- 9 - Si l'égalité persiste encore, les tireurs sont déclarés égaux.
- 10 – Lorsque le 1<sup>er</sup> coup de match est tiré « accidentellement » dans un blason de match, le responsable du pas de tir devra être averti avant le second coup et en prendre note. Aucune pénalité ne sera appliquée.
- 11 – Si plusieurs impacts apparaissent sur un blason sans que ce soit un tir croisé, seul le plus faible impact comptera et il sera appliqué un point de pénalité par blason.
- 12 – Tir croisé :
  - Un tireur effectuant ou recevant un tir croisé doit le signaler immédiatement au responsable du pas de tir.
  - Le tireur effectuant un tir croisé complètera le nombre de coups restant dans sa cible. Le tir croisé signalé sera transféré sur la bonne cible et inclus dans le score du match.
  - Une pénalité de 2 points sera appliquée pour chaque tir croisé.
  - Pour le tireur « receveur », si l'impact croisé ne peut-être identifié, le score le plus élevé sera pris en compte.
  - Aucun temps additionnel ne sera accordé à un tireur ayant effectué un tir croisé.
  - Un tireur dissimulant volontairement un tir croisé sera disqualifié sur le carton en cours.

## 11 – AFFICHAGE DES RESULTATS

Les cartons de match sont remis aux tireurs immédiatement après le comptage de chaque série.

Un classement **unique** est établi mais faisant apparaître clairement :

- La catégorie Junior (jusqu'à 20 ans inclus).
- La catégorie Dame.

Chaque club organisateur pourra doter de récompenses, à discrétion, des catégories qu'il aura décidé et annoncé de récompenser en plus du classement Open.

Les résultats de match seront affichés sous la forme suivante :

22 HUNTER Circuit National														
Général	Lieu Date													
				Carton 1			Carton 2			Carton 3			MAJ	
	NOMS	PRENOMS	CLUB	Point	M	Total	Point	M	Total	Point	M	Total	Point	M
1	ARIAL 12 MAJ	Arial 12 Min	Arial 12											

Les résultats du match seront envoyés dans les meilleurs délais, sous fichier Excel (non verrouillé), au Directeur du Circuit National.

**Mise à jour : 28/08/2010**