

## RÈGLEMENT DISCIPLINE 22 HUNTER LOISIR DE L'A.C.S

- >Le but de cette discipline (non officielle de la FFTir) est de permettre à tous les tireurs de s'initier au tir sur appui (genre Bench rest) avec des arme 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 si 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 de la visée et du tir l'arme doit être tenue par le tireur via son épaule et ses mains.
- >Ceci en opposition au 22 Hunter officiel qui demande pour être pratiqué correctement des matériels proches des équipements de Bench Rest, donc par principe onéreux.

### RÈGLEMENT DES ARMES

- > Armes de production telle que livré par le fabricant, à verrou de culasse, chargement et fonctionnement semi automatique, interdit,
- >Tout type de carabine de loisir de calibre 22 LR (sauf 22 magnum),
- > Canon d'origine fourni par le fabricant démontable ou fixe.
- > Crosse forme libre accepté, mais crosse avec passage de pouce interdit.
- > Deux catégories , d'armes :
  - > 1° / Carabine de jardin (canon fin)
  - > 2°/ Carabine canon type Varmint (canon semi – lourd, ou lourd type Match dans la limite du poids total de l'arme à respecter.
  - > Carabine mono coup et répétition manuelle aussi a canon basculant, autorisé.
  - > Le classement se fera dans deux catégories : catégorie canon « Jardin » et « Varmint» en même temps.
  - > Poids maximum de l'arme « Jardin » avec son optique et tout accessoires inclus = 4,0 kg ( 9 livres)
  - > Poids maximum de l'arme « Varmint » avec son optique et tout accessoires inclus = 5,0 kg (11 livres)
  - > Poids de détente libre mais uniquement mécanique (électronique interdit)
  - > Système de visée libre
  - > Optique à grossissement maximum de X 15, les lunettes à grossissement supérieur seront bloquées sur X 15, si le chiffre donné n'existe pas, se caler sur le chiffre le plus proche en dessous de X15.
  - > Support avant libre( bipied, sac de sable, trépied lourd, cric, mais non fixé à la table ou à l'arme ( sauf bipied).
  - > Le poids du bipied à utiliser est limité à 1,5 kg maximum, poids non inclus dans le poids total des armes indiqué précédemment.
  - > Silencieux autorisés, frein de bouche interdit
  - > Indicateurs de vent personnel autorisés et même recommandé.
  - >Girouettes interdites.

### P1

- Les chargeurs peuvent être préparés pendant l'installation, mais non engagés.

- Pendant le temps d'installation, les culasses sont enlevées et les drapeaux de sécurité engagés et surtout visibles au premier coup d'œil, le drapeau de sécurité doit rester en permanence jusqu'au démarrage de la séance de tir.

### CARACTÉRISTIQUES DES CIBLES ET DE L'ÉPREUVE

- Cibles format A3 comprenant 3 blasons de réglages à gauche et 9 blasons de match répartis sur 3 lignes de 3 blasons chacune.

- Distance de tir 50 m uniquement.

- Essais illimités sur les blasons de réglage à tous moments du match.

- 25 Coups de match à raison de 3 coups sur 8 blasons pour obtenir 24 impacts et 1 seul coup sur un blason au choix pour obtenir les 25 coups de match au total.

- Temps = 20 minutes, essais et match compris pour 25 coups de matches score maximum compté sur 250 points.

- L'Épreuve se tire sur 1 ou 2 ou 3 cartons de 25 coups de match, temps de match pour 25 coups 25 minutes, donc score sur 250 points ou 500 points ou 750 points selon les décisions du club organisateur.

- Les mouches ne servent qu'en cas d'égalité de score, exemple : 1<sup>er</sup> 248 Pts / 10 M – 2<sup>eme</sup> 248 Pts / 9 M – 3<sup>eme</sup> 247 Pts / 2 M - 4<sup>eme</sup> 247 Pts/ 0 M, etc...

- Les coups de flambage pour chauffer le canon ne peuvent se faire que durant la séance de tir.

### COMMANDEMENTS DE TIR

- **Série n° X** : Tireurs installez vous, vous avez 15 minutes d'installation y compris pour les indicateurs de vent, qui doivent rester dans le couloir de tir de chaque tireur.

- **Vérifiez** que vos numéros de poste et de cibles correspondent.

- Pour un tir de 9 blasons de match en 25 minutes, ou 18 blasons en 50 minutes, ou 27 blasons en 75 minutes tireurs préparez-vous.

- Temps d'installation terminé, Tireurs êtes vous prêts ( 5 s ) Si pas prêts laissez ( 10 ou 15 s ) de plus, puis commandement suivant :

- Engagez les chargeurs ou approvisionnez les munitions et engagez les verrous de culasse. ( 5 s )

- Attention ( 3 s ) **COMMENCEZ LE TIR.**

- **Il vous reste 15 mn.....10 mn.....5 mn.....30 s ..... STOP TIR TERMINE**, Enlevez les verrous de culasse, enlevez les chargeurs, assurez vos armes.

- Contrôle par le Directeur de tir et rangez vos armes., Libérez les postes de tir.

- **RESULTATS.**

**P2**

### **DÉCOMPTE DES POINTS ET INCIDENTS**

- La séance de tir se fera indépendamment dans les deux catégories : Catégorie **canon** « **Varmint** » et **canon** « **Jardin** » en même temps, mais chaque catégorie aura son classement séparé, mais il peut y avoir un classement pour les tireurs pratiquant les deux catégories
- Le décompte des points se fait sur les 9 blasons de match soit 250 points . Les mouches ne servent que pour départager les égalités.
- Le match sur 2 cartons se fait donc sur 500 points, donc le match sur 3 cartons se fait sur 750 points.
- En cas d'égalité, application du comptage inversé, soit 1°/ nbre de mouches, 2°/ nb de 10, 3°/ nb de 9 ect...
- La valeur des points correspond à la zone touchée, les cordons sont comptés positifs, mais pour attribuer 1 impact dans un cadre, il doit être à plus de 50 % dans le cadre.
- Si plus de 3 impacts dans un cadre, le meilleur score sera annulé et pénalité de 1point sur le score total du blason.
- Tirs croisés : Le tireur effectuant ou recevant un tir croisé doit le signaler immédiatement au Directeur de tir.
- Le tireur effectuant un tir croisé complétera le nombre restant de coups dans sa cible, le tir croisé signalé sera transféré sur la bonne cible et inclus dans le score du match, avec une pénalité de 2 points appliquée pour chaque tir croisé.
- Pour le tireur « receveur », si l'impact croisé ne peut être identifié, l'impact le plus faible sera annulé.
- 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 de match.
- Mis à jour le 18/09/2023