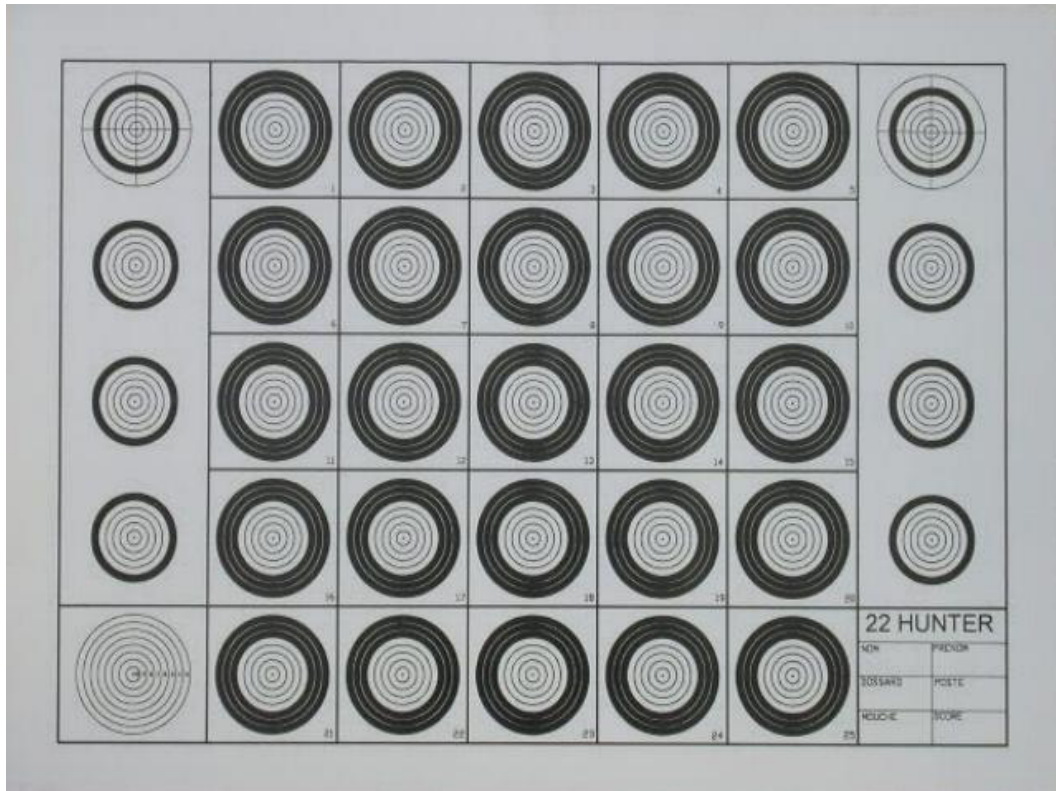


REGLEMENT 22 HUNTER

DISTANCE DE TIR

50 mètres.

CIBLES



Format A3

8 cibles d'essais.

1 cible de décompte zonée de 2 à 10.

25 cibles de math numérotées de 1 à 25.

Diamètre de la cible de match : 48 mm.

diamètre entre les zones : 6 mm.

Diamètre de la mouche : 1 mm.

LIEU ET POSITION DE TIR

Tir en plein air.

Tir avec appui sur table.

La carabine ne doit pas être fixée à la table.

Bipieds, trépieds, sacs avant et arrière ne doivent pas être fixés à l'arme.

Le tireur doit être assis.

GIROUETTES

Usage des girouettes permises.

La position et la hauteur de celles-ci sont libres tant qu'elles ne gênent pas le tireur voisin.

ARMES

Toutes carabines chambrées en 22Lr avec tout type d'alimentation sauf semi-automatique.

Détente libre à l'exception des détonnes électriques.

Organes de visée libre (visée optique grossissement et poids libre, visées fermées à dioptre et lentilles grossissantes permises).

Forme de crosses libres.

Pieds et appuis arrière faisant partie intégrante de la crosse interdits.

Poids libre jusqu'à huit (8) kg.

CLASSEMENT

Des classements séparés seront établis pour deux types d'armes:

Catégorie 1 : Armes UIT, varmint, tir de précision, tir Bench Rest, armes dotées d'un canon lourd et d'une détente à moins de cinq cent (500 g) grammes.

Catégorie 2 : Armes de série de type loisir sans aucune modification, avec canon aminci au profil chasse, détente à plus de cinq cent (500 g) grammes et d'un poids total avec organes de visée de trois kilos et demis (3,5 kg) maximum.

MATCH

Open.

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

Un coup par cible de match.

Deux cartons de match doivent être tirés à au moins une série d'intervalle en fonction du nombre de participants.

Deux alternatives sont permises à l'organisateur du match soit :

Le match se tirera sur deux (2), trois (3) ou quatre (4) cartons

Le match se tirera sur plusieurs séries de deux (2) cartons à condition

d'annoncer au préalable au responsable du match ceux qui seront comptés comme cartons de match.

DECOMPTE DES POINTS

La valeur des points correspond à la zone touchée.

Les cordons seront comptés positifs.

Tout impact hors de la cible zonée mais contenue dans le cadre de celle ci compte zéro (0) point.

Toute mouche donne un (1) point supplémentaire.

Un cas de plusieurs impacts par cible seul le plus mauvais compte.

En cas d'absence d'impact, la cible est comptée zéro (0) point.

En cas de hors cible dans le cadre contenant les vingt cinq (25) cible de match, chaque impact excédentaire sera zéro (0), un nombre égal d'impact situé dans la zone la plus proche sera soustrait.

En cas d'égalité de points l'avantage sera donné au plus grand nombre de mouches.

En cas d'égalité de mouche, un barrage sera organisé et sera tiré sur dix (10) cibles en dix (10) coups en cinq (5) minutes, sans essais.

En cas d'égalité à l'issu des barrages la différence se fera à la mouche, si l'égalité se maintient un deuxième barrage sera organisé du type mort-subite sur cinq (5) cibles en trente (30) seconde par cibles sans essais.