

REGLEMENT 22 HUNTER (V14.1)

Distance de tir

50 mètres
Porte cible fixe

Cibles

GEF officielle WBSF 22 HUNTER
Format A3
8 cibles d'essais
1 cible de décompte zonée de 3 à 10
25 cibles de match

Lieu et position de tir

Tir en plein air
Tir avec appui sur table rigide
La carabine ne doit pas être fixée sur la table
Trépieds, sacs avant et arrières ne doivent pas être fixés à l'arme
Le tireur doit être assis

Girouettes

L'usage des girouettes est autorisé

Armes

Toutes carabines chambrées en .22Lr avec tout type d'alimentation sauf semi - automatique (chargeurs garnis à 5 coups maximum)
Détente libre à l'exception des détonations électriques
Organes de visée libre (visée optique grossissement et poids libre, visées fermées à dioptre et lentilles grossissantes permises)
Forme de crosses libre avec fût ne dépassant pas 76.2 mm de large
Pieds et appuis arrière faisant partie intégrante de la crosse interdits
La carabine et/ou les appuis ne doivent pas être fixés à la table
Bipieds autorisé

Classement

Des classements séparés seront établis pour 2 types d'armes

Catégorie 1 : Armes UIT, Varmint, tir de précision, dotées d'un canon lourd, poids maximum 6.350 kg

Catégorie 2 : Armes de série de type loisir sans aucune modification, avec canon aminci au profil chasse, poids maximum 3.5 kg (avec organes de visée)

Match

Open

30 minutes pour les essais et tirer les 25 cibles de match

1 coup par cible de match

1 match (1 carton)

Ordres de tir

« Pour un tir de 25 blasons en 30 minutes, tireurs préparez vous »

« Tireurs êtes vous prêts ? »

« Engagez les verrous de culasses...chargez...commencez le tir »

Décompte du temps restant : - 15minutes, - 2 minutes, - 1 minute, ...etc.

« Tir terminé, enlevez les verrous de culasse (mise d'un drapeau) »

« Dégagez les tables »

Sécurité

A l'initiative du directeur de tir, qui précise ses règles avant le match

Les verrous de culasse sont retirés des carabines en dehors du temps de match

Décompte des points

La valeur des points correspond à la zone touchée (les cordons sont comptés positifs)

Tout impact hors de la cible zonée compte 0 points

Si plusieurs impacts apparaissent sur un blason sans que ce soit un tir croisé, seul le plus faible impact comptera et il sera appliqué 1 point de pénalité par blason

En cas d'absence d'impact, la cible est comptée 0 points

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

En cas d'égalité de mouches, un barrage sera organisé (10 cibles en 10 coups en 5 minutes, sans essais

Tirs croisés

Un tireur effectuant ou recevant un tir croisé doit le signaler immédiatement au directeur de tir

Une pénalité de 5 points sera appliquée pour chaque tir croisé

Pour le tireur receveur, si l'impact 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