

# REGLEMENT HUNTER LOISIR

**Le but de cette discipline est de permettre au tireur de s'initier au tir sur appui avec une arme simple, peu onéreuse, facile à se procurer, équipée d'une lunette à grossissement moyen.**

**Le support avant doit être des plus simples (sac de sable ou bipied simple).**

**En position de tir, la carabine doit demeurer indépendante des supports (sauf bipieds).**

## Armes :

- => Tout type de carabine de loisir de calibre 22 LR
- => Tout type d'approvisionnement.
- => Crosse type sport telle que fournie à l'origine par le fabricant.
- => Canon de type sport tel que fourni à l'origine par le fabricant.
- => Poids maximum de la carabine = 4,000 kg avec son optique hors bipied le cas échéant.
- => Poids de la détente libre mais pas de stetcher.
- => Optique grossissement maximum x15 (dioptre autorisé).
- => Fût avant ne dépassant pas 57 mm de large.
- => Support avant assuré par sac de sable (ou autre matériau de remplissage), bipied simple ou trépied de moins de 2kgs (pas de trépied de bench) Supports indépendants de la table.
- => Support arrière : sac de sable, coude ou main du tireur (pas de monopode).

## Cibles et déroulement de l'épreuve :

- => Cible avec 3 blasons d'essais sur le côté gauche, et 9 blasons de match (3 lignes de 3 blasons).
- => Distance = 50 m.
- => Essais illimités sur les blasons d'essais à tout moment du match.
- => **25 coups de match** soit : **3 coups sur les 8 premiers blasons (A à H)** de match et **1 coup sur le 9ème (I)**.
- => Temps : **20 minutes** pour les 25 coups de match + les essais.
- => L'épreuve se tire sur 3 cartons de 25 coups de match. (au moins 1 série entre chaque carton).
- => Les chargeurs peuvent être préparés pendant l'installation, mais pas engagés.

## Commandements de tir :

- Série n° : tireurs installez-vous. Vous avez 5 mn.
- Vérifiez que vos numéros de poste et de cible correspondent.
- Pour un tir de 9 blasons de match en 20 mn, tireurs préparez-vous.
- Tireurs êtes-vous prêts ?
- Engagez les verrous de culasse. (ou les chargeurs).
- **CHARGEZ (5s).**
- **COMMENCEZ LE TIR.**
- Annonce « Il reste 5 minutes ».
- Annoncer « 1 minute ».
- **STOP, TIR TERMINE**, enlevez les verrous de culasse (les chargeurs), assurez vos armes.
- Contrôle par l'arbitre et rangement des armes et libération des postes de tir.

## Décompte des points et incidents .

*Le décompte des points se fait sur les 9 blasons de match soit 250 points, les mouches ne servant que pour départager les égalités. Le match de 3 cartons se fait donc sur 750 points.*

*En cas d'égalité, application du comptage inversé ( mouches...10...9...8...)*

*La valeur des points correspond à la zone touchée. Les cordons sont comptés positifs.*

*Si plus de 3 impacts dans un cadre, le(s) meilleurs(s) annulé(s), et pénalité de 1 point sur le score du blason.*

*Tir croisé : le tireur effectuant ou recevant un tir croisé doit le signaler immédiatement ;*

*Le tireur effectuant un tir croisé complètera 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. Une pénalité de 2 points sera 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*