Règlement amical CPMT Rimfire sur la base WBSF

-Position tir : assis

-Matériel :

Carabine : chambrée en 22lr poids maximal de 6,35kg avec tous ses accessoires, sans restriction sur le poids de détente ou de grossissement de lunette, la crosse ne devra pas excéder 7,62 cm de large, un tuner de canon peut être utilisé mais ne peut pas être réglé durant le tir sur une cible.

-Note : l'utilisation du chargeur est autorisée-Note : l'utilisation d'un dé-résonateur est autorisée.

-Appui avant : doit incorporer un sac souple ou un ensemble de sacs contenant du sable minéral. Une butée située à l'avant est autorisée. L'appui peut incorporer des ajusteurs verticaux et horizontaux. Note : l'ajustement du support avant est autorisé pendant le tir. - Note : L'utilisation du bipied est autorisée.

-Appui arrière : doit consister en sac ou une série de sacs du sable minéral. Entretoise verticale autorisée mais pas d'ajusteurs horizontaux ou verticaux.

-Note : Monopod ou support arrière réglable interdit.

Déroulement du Match

Le match consiste en un tir de deux cartons consécutifs en 40 minutes sans changement de table (au lieu de 3 cartons de 20 minutes chacun).

-Début des inscription a partir de 8h00 (règlement engagement).

-Accès au pas tir a partir de 8h15.

-Contrôle des armes de 8h15 a 8h30 rimfire.

- 8h30 : 25 minutes de préparation matériels girouettes...

- 8h55 :15 minutes : sortie des armes mise en place de la cible .

- 9h10: Série 1 un carton 25 coups en 20 minutes.

-Repos de 5 minutes entre les séries.

-Série 2 un carton 25 coups en 20 minutes.

-une balle par blason de match. Total des points :500 (250x2)

-En cas d'égalité : départage au nombre de mouche puis de 10.

-Arrêt du chrono en cas d'incident tir ou autres.

-Si c'est un tir croisé : meilleur blason du tireur en faute à 0. Pour le tireur non fautif, meilleur score des deux impacts. Pas de points supplémentaires de pénalité, cette compétition se veut amicale et fairplay.

Commandements standard

Pour la série de tir :

Note :une fois les 15 minutes de préparation faite les rameurs resterons fixe.

1-Tireurs, êtes -vous prêts.

2-Tir:1 vous- avez 20 minutes pour compléter votre premier carton.

3-Approvisionnez, charger (retrait du témoin).

4-Commencez le tir (début du match et du chrono)

5- fin du premier match 5 minutes de repos.

6-Tir: 2 idem que le tir 1

7-Annonces des minutes restantes deux minutes ,1 minute 30 secondes …

8- Coup sifflet (Cessez le tir, match terminer)

9- Déchargez, armes en sécurité, témoin chambre en place.

En cas d'incident, sur ordre de l'arbitre :

1-coup sifflet. Cessez le tir, incident

2-Décharger, armes en sécurité mise en place du témoin de chambre vide, arrêt du chrono et résolution de l'incident.

3-Approvisionnez, chargez (retrait du témoin)

4-Commencez le tir reprise du chrono.

Résultats

Le classement général sera établi sur les deux séries (500).