CONCOURS HUNTER LOISIR CPMT

RÈGLEMENT DES ARMES

Tout type de carabine de calibre 22 Long Rifle et carabine air comprimer . (Sauf Magnum)

- Témoin de chambre vide hors tir obligatoire .
- Tout type de visée (ouverte, point rouge, lunette, …) les lunettes à grossissement supérieur seront limitées sur X 24.
- Support avant libre (bipied, sac de tirs) Interdiction des crics, trépieds.
- support à l 'arrière interdit (y compris monopod).
- Longue vue ou télescope autorisé.
- Silencieux autorisés.

CARACTÉRISTIQUES DES CIBLES, DISTANCE ET TEMPS DE L'ÉPREUVE

- Cibles :

-Deux cibles comprenant 3 blasons de réglages à gauche et 9 blasons de match répartis sur 3 lignes de 3 blasons (Rond Bleu). 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. Le Score pouvant être atteint est de 250 points soit un totale de 500.
Chaque cible à un point de 1mm au centre que l'on appelle une « Mouches ».

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

-Accès au pas tir a partir de 8h15.

-Contrôle des armes de 8h15 a 8h30

-installation des armes et mise en sécurité témoin chambre.
- 8h55 : 15 Minutes pour les coups essais de flambage et zérotage des éléments de visée. - 9h10 : Premier tir de 20 Minutes pour les 25 coups de match

Pose de 5 minutes

-Puis deuxième tir idem que le premier tir.

DEROULEMENT DE L'EPREUVE

- Le déroulement de l'épreuve et les ordres de passage ainsi que les séries seront indiqué par le directeur de tir en début de journée, toutes questions fera l'objet d'une réponse.
- Chaque tireurs devra respecter les consignes données par le directeur de tir pendant le déroulement du concourt, les tireurs ne respectant pas ces consignes seront exclus.

DÉCOMPTE DES POINTS ET INCIDENTS

- Le décompte des points se fait sur les 9 blasons de match soit 250 points.

- La valeur des points se compte du centre vers l'extérieur (10 points pour le centre, 9 points avec le premier cordon et ainsi de suite…). Le cordon coupé comptera pour le point supérieur (Ex : cordon coupé entre le 9 et le 8, le 9 sera comptabilisé. Un cordon est compté comme couper lorsqu'il n'est plus visible.

- Les mouches ne servent que pour départager les égalités. Une mouche est comptabilisée que lorsqu'elle n'est plus visible. 1 mouches par blason sera comptabilisée même si vous effectuez 3 tirs dans le centre.

- En cas d'égalité, application du comptage inversé, soit 1°! nbre de mouches, 2°! nb de 10, 3°! nb de 9 ect...

PENALITES

- Si plus de 3 impacts dans un blason, le meilleur point sera annulé et pénalité de 2 points sur le score total du blason sera appliquée.

- Le Blason sera annulé si plus de 5 impacts est comptés.

- 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.

