

1 - DISTANCE de TIR

1 - 50 mètres.

2 – CIBLES

- 1 - Format A3.
- 2 - 8 cibles d'essais.
- 3 - 1 cible de décompte zonée de 2 à 10.
- 4 - 25 cibles de match numérotées de 1 à 25.
- 5 - Diamètre de la cible de match : 48 mm.
- 6 - Diamètre entre les zones : 6 mm.
- 7 - Diamètre de la mouche : 1 mm.

3 – TYPE de TIR et POSITION

- 1 - Tir sur appui sur table.
- 2 - Le tireur doit être assis.

4 – GIROUETTES

1 - La position et la hauteur de celle ci sont libres tant qu'elles ne gênent pas les tireurs voisins.

5 – ARMES

- 1 - Toutes **carabines chambrées en 22 Lr** avec tout type d'alimentation.
- 2 - **Poids** maximum de **6,350 kg** (14 livres).
- 3 - **Détente** libre à l'exception des détentes électriques.
- 4 - **Visée optique** grossissement libre.
- 5 - Forme de **crosses** libres avec fût avant ne dépassant pas **76,4 mm** de large (3 pouces).
- 6 - **Appuis avant** et / ou **arrière** (trépieds, sacs, etc.) faisant partie à demeure de la crosse interdits.
La carabine et /ou les appuis ne doivent pas être fixée à la table.
Bipieds autorisés.

6 – CATEGORIES**1 - Deux (2) Catégories :**

- 2 - Libre : Appuis libres.
- 3 - WBSF : Appuis selon les règles WBSF.

7 – MATCH

- 1 - Open.
- 2 - Vingt minutes (20) pour les essais et traiter les vingt cinq (25) cibles de match.
- 3 - Un coup par cible de match.
- 4 - Un match (au moins deux (2) cartons) doit se dérouler au cours d'une même journée.
- 5 - Les cartons du match doivent être tirés avec au moins une série d'intervalle.

8 - ORDRES de TIR

- Pour un tir de 25 blasons en 20 minutes, tireur préparez vous.
- Vérifiez que vos numéros de table et de cible coïncident, signalez vos tirs croisés.
- Tireurs êtes vous prêts ?
- Engagez la culasse...chargez...commencez le tir.
-
- Il vous reste 10 minutes.....
- Il vous reste 5 minutes.....
- Il vous reste 2 minutes.....
-
- Tir terminé.
- Enlever les verrous, dégagez vos tables.

9 – SECURITE

A l'initiative du directeur de tir, qui précise ses règles avant le match.
Les verrous sont retirés des carabines en dehors des temps de match.

10 - DECOMPTE des POINTS

Le décompte des points se fait sur les vingt (25) cibles de match, soit deux cent cinquante points (250), les mouches viennent en supplément.

Un carton vaut donc 275 points maximums (25 cibles à 10 points + 25 mouches à 1 point)
Un match (deux (2) cartons) se fait donc sur cinq cent cinquante (550) points.

- 1 - La valeur des points correspond à la zone touchée.
- 2 - Les cordons seront comptés positifs.
- 3 - Tout impact hors de la cible zonée mais contenue dans le cadre de celle ci compte zéro (0) point.
- 4 - Toute mouche donne un (1) point supplémentaire.
- 5 - En cas de plusieurs impacts par cible seul le plus mauvais impact compte.
- 6 - En cas d'absence d'impact, la cible est comptée zéro (0) point.
- 7 - Pour attribuer un impact dans un cadre, il suffit qu'il soit à plus cinquante pour cent (50%) dans le cadre, (dans le doute avantage au tireur).
- 8 - En cas d'égalité de points l'avantage sera donné au plus grand nombre de mouches.
- 9 - Si l'égalité persiste, les concurrents seront départagés au plus grand nombre de dix (10), puis de neuf (9), puis de huit (8), etc.
- 10 - Si l'égalité persiste encore, les tireurs sont déclarés égaux.

9 – AFFICHAGE DES RESULTATS

Les cartons de match sont remis aux tireurs immédiatement après le comptage de chaque série.

Un classement **unique** est établi faisant apparaître **clairement** :

- La catégorie WBSF
- La catégorie LIBRE
- La catégorie Junior (jusqu'à 20 ans inclus).

Les résultats de match seront affichés sous la forme suivante :

				Carton 1			Carton 2			TOTAL		
Nom	Prénom	Club	etc ...	points	mouches	total	points	mouches	total	points	mouches	MATCH
				242	10	252	239	5	244	486	15	496