

BENCH REST

COMMANDEMENTS

Epreuve 100/200 légère ou lourde
Match N°??? Série N°????
Pour un tir de 5 balles en 7 ou 10 mn
Tireurs, préparez-vous, vérifiez vos N°
de cibles et signalez vos tirs croisés
Tireurs êtes-vous prêts 5 s ?
Engagez les verrous de culasse 5 s
Chargez 5 s
Commencez le tir
Il vous reste 2 mn
il vous reste 1 mn
Il vous reste 30 s
Cessez le tir, enlevez les verrous de
culasse et quittez vos tables

NOTA

Si pas de warm up 1 relais 10 mn
Si warm up 1 relais 7 mn

SECURITE

Si durant le match apparait une
situation necessitant un arrêt de tir
d'une urgence telle qu'il ne sera pas
possible de décharger les carabines
en tirant, le commandement sera:

URGENCE CESSEZ LE TIR ET DEVEROUILLEZ LES CULASSES

pour permettre d'assurer les armes.

Dans le cas un arrêt temporaire du tir
le commandement sera :

**ARRETER LE TIR DECHARGER EN TIRANT OU EN
RETIRANT LA CULASSE**

Tout temps perdu en raison d'une
interruption de tir sera compensé par
un temps de 2 mn ajouté au temps restant

ARMES

Bench rest legere 4,763 kg
Bench rest lourde 6,124 kg
Balance (tolérance) 14,175 g
Bench rest largeur maxi du fût 7,62 cm

1^{er} ESSAI DANS CIBLE DE MATCH

Si le premier coup touche la cible de
de match le tireur doit aviser l'arbitre
avant de tirer un autre coup.
Celui-ci après avoir vérifié qu'aucun autre
coup n a été tiré et avisera le mesureur
que cette cible ne doit pas être
pénalisé et que le coup ne doit pas
être compté

TIRS CROISES

Tout tireur conscient d'avoir croisé un tir
pourra tirer les tirs restants sur sa cible
mais devra signaler le tir croisé à
l'arbitre à la fin de la série
Chaque tir croisé sera reporté sur sa cible
et mesuré comme s'il avait tiré à cet
cet endroit sur sa cible.
Il sera ajouté une pénalité :
de 27,77 mm à 100 m et de 55,5 mm à 200 m

NOMBRE DE COUPS REQUIS

Touts cibles ayant un nombre d'impacts
inferieur au total requis ou ayant un
impact exterieur sans toucher la ligne de
bordure de la cible sera pénalisé:
de 27,77 mn à 100 m ou de 55,5 mm à 200 m
pour chaque coup manquant ou
exterieur à la ligne.
Un impact au dessus de la ligne
superieure de la cible d'essai sera
enregistré comme coup de match sauf s'il
s'agit du premier coup essai dans cible de match.

CIBLES EGAREES

Si une cible est égarée par faute de
l'organisation, le résultat de cette cible
sera la moyenne de la meilleure et de la
plus mauvaise des 4 cibles restantes

PENALITES (BENCH REST)

A 100 mètres 27,77mm
A 200 mètres 55,5 mm

le 10/05/2009 WJ

HUNTER

COMMANDEMENTS

Epreuve 100/200 m
Match N°??? Série N°????
Pour un tir de 5 balles en 7 ou 10 mn
Tireurs, préparez-vous, vérifiez vos N°
de cibles et signalez vos tirs croisés
Tireurs êtes-vous prêts 5 s ?
Engagez les verrous de culasse 5 s
Chargez 5 s
Commencez le tir
Il vous reste 2mn
il vous reste 1mn
Il vous reste 30 s
Cessez le tir enlevez les verrous de
culasse et quittez vos tables

NOTA

Si pas de warm up 1 relais 10 mn
Si warm up 1 relais 7 mn

SECURITE

Si durant le match apparait une
situation necessitant un arrêt de tir
d'une urgence telle qu'il ne sera pas
possible de décharger les carabines
en tirant, le commandement sera:

URGENCE CESSEZ LE TIR ET DEVEROUILLEZ LES CULASSES

pour permettre d'assurer les armes
Dans le cas un arrêt temporaire du tir
le commandement sera :

**ARRETER LE TIR DECHARGER EN TIRANT OU EN
RETIRANT LA CULASSE**

Tout temps perdu en raison une
interruption de tir sera compensé par
un temps de 2 mn ajouté au temps restant

ARMES

Hunter 4,536 kg(lunette x 6 fois)
Hunter largeur maxi du fût 5,71 cm
Balance (tolérance) 14,175 g

1^{er} ESSAI DANS CIBLE DE MATCH

Si le premier coup touche la cible de
de match le tireur doit aviser l'arbitre
avant de tirer un autre coup.
Celui-ci après avoir vérifié qu'aucun autre
coup n a été tiré et avisera le mesureur
que cette cible ne doit pas être
pénalisé et que le coup ne doit pas
être compté

TIRS CROISES

Quand un tir croisé est reconnu sur la cible
du concurrent (s'il peut être identifié)
il sera transféré sur la cible du fautif avec
une pénalité de 1 point. S'il recommence
il lui sera compte 0 pour le tir croisé.
Un concurrent qui croise son tir ne doit
pas tirer sur le visuel concerné car il sera
disqualifié pour avoir dissimulé son tir.