

## 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<sup>er</sup> 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<sup>er</sup> 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.