



## Règlement BR-100 « Hunter »

### 1. Législation

- 1.1. Les armes utilisées doivent être détenues légalement, une autorisation modèle 4 ou un modèle 9 accompagné d'une LTS est requise (Loi 09/06/2006).
- 1.2. Les matchs ne peuvent se tirer que dans les installations reconnues et dûment agrémentées par les autorités administratives et sportives.

### 2. Information générale

- 2.1. Les informations, règles édictées dans le présent règlement provincial se réfèrent aux lignes directrices (pas aux règlements) de la fédération internationale de Bench Rest, section BR Hunter, l'on parle donc de l'esprit et non de la lettre !

### 3. Match

- 3.1. Un match en général rassemble 4 classes différentes :
  - 3.1.1. Armes 22 LR
  - 3.1.2. Armes « Sharpshooter »
  - 3.1.3. Armes de match
  - 3.1.4. Armes militaires
- 3.2. Un compétiteur peut participer à une ou plusieurs classes, mais ne peut jamais tirer deux fois la même.

### 4. Spécifications du match 100m

- 4.1. Il doit y avoir un minimum de 2 compétiteurs.
- 4.2. Les classes seront tirées dans l'ordre déterminé par le tireur, les numéros de référence sont :
  - 4.2.1. Armes 22 LR
  - 4.2.2. Armes « Sharpshooter »
  - 4.2.3. Armes de match
  - 4.2.4. Armes militaires
- 4.3. Les matchs se déroulant à la distance de 100m peuvent se tirer soit dans un stand intérieur ou extérieur. Un stand, dont une partie est à l'air libre, n'est pas considéré comme un stand couvert.
- 4.4. Les supports de cibles ou porte-cibles seront identifiés par le numéro de la ligne suivant le principe des couleurs inversées pour les lignes paires et impaires. Le numéro 1 commence toujours à gauche !  
① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ et ainsi de suite...

## 5. La table ou bench

- 5.1. Une table de tir est construite solidement, une chaise ou un tabouret sera fourni par l'organisateur, elle pourra être utilisée aussi bien par un tireur gaucher que droitier. Toutes les tables et chaises seront identiques.
- 5.2. Dans certains stands la position assise est peu conseillée, voire impossible, il sera donc permis d'adopter la position couchée.
- 5.3. Il n'est pas permis de choisir la position assise (table) ou couchée (sol) dans une même compétition. L'organisateur détermine ce paramètre pour tous les compétiteurs.
- 5.4. Exception faite de la catégorie « Sharpshooter » qui se tire obligatoirement en position couchée.

## 6. Equipement

- 6.1. Les armes sont obligatoirement à répétition manuelle, elles sont dans tous les cas chargées un coup à la fois. Sauf les armes « Sharpshooter », militaires à répétition ou semi-automatiques qui pourront avoir un magasin ou un chargeur garni avec 5 coups maximum.
- 6.2. Les drapeaux indicateurs de vent peuvent être utilisés individuellement, chacun le sien ou les siens, ou installés par l'organisateur dans le stand (règle ISSF). Si l'organisateur installe des drapeaux indicateurs, les drapeaux personnels sont interdits. Les drapeaux doivent être placés avant que le match ne commence.
- 6.3. Si un ou plusieurs drapeaux gênent un concurrent, il(s) sera(ont) retiré(s) avant le début de la compétition.
- 6.4. Les drapeaux indicateurs de vent du type manche à air, longs fils de laine... sont interdits, par contre les systèmes typiques BR ressemblant à des girouettes sont autorisés.
- 6.5. Restriction potentielle : l'installation des drapeaux pourrait être interdite, certaines règles locales sont prioritaires cfr les stands militaires.
- 6.6. Les supports utilisables seront :
  - 6.6.1. **Pour la carabine Benchrest**, les sacs de sable peuvent être utilisés comme soutien pour la carabine aussi bien à l'avant qu'à l'arrière. Les soutiens ne peuvent pas être reliés entre eux et encore moins être fixés à la carabine ou à la table. Ils ne peuvent en aucune façon être construits ou pensés pour amortir le choc du recul ou pour guider l'arme. Ils doivent être fabriqués avec un matériau compressible de 6,4 mm avec les doigts.

Le contenu ne peut uniquement être qu'un matériau sec, non ferreux, fin, comme du sable de fond de mer ou autres grains, sans additif. Ils doivent être, verticalement, sur la largeur entière de l'avant du fût, d'au moins ½" (12,7 mm) d'épaisseur.

6.6.2. **Le support avant** doit être un sac souple rempli de sable. La partie avant (fût) ne peut être en contact qu'avec le sac rempli de sable, et doit être en contact sur toute sa largeur. A l'exception d'une butée il ne peut rien avoir à l'avant du sac de sable. L'appui avant peut être réglable horizontalement et verticalement. Les « sand bags / rabbit hear » doivent être construits en cuir ou tissus, et rempli de sable ou d'un matériau similaire. Ils ne peuvent être attachés entre eux, ni fixés à l'arme et/ou la table de tir, **l'arme doit pouvoir « glisser » librement sur le support.** Le support du type trépied BR avant pourra être adaptable en hauteur et azimut. Le bipied type « Harris » sera solidaire de l'arme !

6.6.3. **Le support arrière** doit être un sac ou une série de sacs de sable. Le support peut avoir des pattes latérales (rabbit ear) pour autant qu'elles ne soient réglables dans aucune direction. Les pattes ne peuvent disposer d'aucun système de fixation sur la table de tir ou sur le sac de sable. Le sac ou les sacs ne peuvent d'aucune façon être assemblés. L'arme doit être positionnée sur le support arrière entre le pontet et l'extrémité arrière de la crosse.

6.6.4. **La fixation de la carabine** : il est interdit de placer l'arme dans l'un ou l'autre support de telle manière qu'elle soit fixée, l'arme doit au minimum coulisser sur le support.

6.6.5. Les **béquilles de crosse ou dispositifs équivalents** sont interdits dans tous les cas.

6.7. Vêtement(s) : pas de veste de tir du type ISSF, éventuellement un vêtement en coton avec renfort aux coudes et épaules.

## 7. Déroulement du match

7.1. des coups d'essais, en quantité illimitée, sur la cible inférieure droite du carton (marquée par une bande transversale en coin) dans le temps imparti au match,

7.2. 5 séries de 5 coups de match, en 30 minutes, coups d'essai inclus.

## 8. Sécurité

- 8.1. L'organisateur (son représentant ou l'arbitre en charge du match) est responsable de la sécurité et est habilité à prendre toutes les mesures jugées indispensables pour la sécurité. Les règles spécifiques applicables au club d'accueil seront présentées aux compétiteurs.
- 8.2. Restriction(s) locale(s) : sont appliquées généralement dans les infrastructures militaires ou en fonction des agréments délivrés par le Gouverneur compétent.

## 9. Les cibles 100m

- 9.1. La cible officielle 100m consiste en 1 cible d'essai (partie inférieure droite) et 5 cibles de match. Un encadrement sépare les essais et les coups de match. Les modèles utilisés sont publiés par la fédération internationale de BR, dans la sous-classification « Hunter ».
- 9.2. Tous les coups qui sont tirés dans les zones de match doivent être enregistrés comme des coups de matches. Toutefois, si le 1<sup>er</sup> coup d'essai touche une cible de match, l'arbitre annulera le coup à la condition qu'un 2<sup>e</sup> coup ne soit pas tiré.
- 9.3. Si le tireur demande l'autorisation à l'arbitre de stand, il peut tirer un ou plusieurs de coups de réglage (problème optique) dans la zone latérale blanche du support de cible, dans le temps imparti aux essais. Il devra néanmoins désigner les coups tirés, auprès de l'arbitre, avant de commencer son match.
- 9.4. La cible BR Hunter 100m a les anneaux des zones 3, 4 et 5 en noir, toutes les autres zones sont blanches avec des lignes noires. La zone centrale « 10 » a un diamètre de 12,7 mm, pour obtenir le « X » il faut que la zone « mouche » ait totalement disparu, diamètre de 1,9 mm pour les catégories 4.2.2, 4.2.3 et 4.2.4 (center fire).
- 9.5. Les cibles 100 m utilisées seront exclusivement le modèle présenté dans le règlement (annexe), fabrication GEF ou similaire.
- 9.6. Pour les détails de la cible voir le point 17.1.

## 10. Commandements

- 10.1. L'arbitre appelle les compétiteurs sur la ligne de tir 5 minutes avant le début du match. Les compétiteurs installent leur matériel : supports, carabine, drapeaux... « **Attention, 5 minutes de préparation** ».
- 10.2. Il rappelle les règles de sécurité spécifiques au club, et énonce clairement le commandement d'arrêt d'urgence des tirs : « **Cessez le feu** ». Si une

interruption du tir est ordonnée, le chronomètre est arrêté, un temps additionnel de 3 minutes est ajouté lorsque le tir reprend.

- 10.3. Les 5 minutes de préparation se sont écoulées, l'arbitre annonce « **Fin du temps de préparation** », dans la minute qui suit, il annonce « **Attention, pour une série d'essai, de match de 5 x 5 coups en 30 minutes, commencez !** ».
- 10.4. L'arbitre annonce la dernière minute : « **Attention 1 minute** ».
- 10.5. Les tireurs annoncent à l'arbitre de stand la fin de leur tir de match.
- 10.6. Le match est terminé ; « **Cessez le feu, déchargez, enlevez le verrou, contrôle !** ». Les armes sont contrôlées par l'arbitre avant qu'elles ne soient rangées dans la housse ou emportées vers un espace de stockage. Dans tous les cas, le verrou (sauf semi-auto !) ou le chargeur de l'arme sont retirés.
- 10.7. Le tireur ne peut pas quitter son poste de tir durant le match, sauf avis de l'arbitre de stand.

## 11. **Pesage des armes et puissance des optiques**

- 11.1. Il doit être effectué avant le début du match par l'arbitre, l'arme sera donc automatiquement versée dans une catégorie.
- 11.2. La puissance sera contrôlée et éventuellement « figé » en fonction de la catégorie, suggestion de mettre sur la bague de réglage un collant type carrosserie ou autre système fixant temporairement le grossissement.

## 12. **Comptage des points**

- 12.1. Le comptage des points est réalisé par l'arbitre correcteur du match, une jauge représentative du calibre sera utilisée (avec loupe ou pas) afin d'accorder ou pas le point, ou par un autre moyen du type « calque », dispositif qui permet de déterminer le coup tangent, les doublés, triplés.
- 12.2. Seule la partie circulaire (impact) créée par le passage du projectile servira au jaugeage, les déchirures du papier ne doivent pas entrer en ligne de compte.
- 12.3. Si l'impact touche la zone supérieure, le point supérieur sera attribué :
  - 12.3.1. pour la catégorie 4.2.1. 22LR, le « 10 comptabilisé » est matérialisé par les zones « cible 10 et 9 réunies », le « 9 » dans la zone « cible 8 »... le « 10X » ou mouche sera tout impact à l'intérieur de la « cible 10 ».
  - 12.3.2. pour les catégories 4.2.2., 4.2.3. et 4.2.4. (center fire), les zones de points sont telles que notées sur le carton, tout impact qui élimine la zone « 10X » sera à noter comme une mouche ou « 10 X » dans le comptage des points, diamètre de 1,9 mm.

- 12.4. Si un impact touche la surface, sans que l'on puisse attribuer un point, l'impact est comptabilisé comme un « Zéro ».
- 12.5. Tous les impacts qui touchent la ligne du cadre intérieur ou extérieur des cibles de match seront comptabilisés comme « Zéro ».
- 12.6. S'il y a plus d'impact(s) dans la zone, le point le plus bas sera attribué et une pénalité de 2 points sera déduite. L'autre ou les autres impacts seront comptabilisés comme « Zéro ».
- 12.7. Le score parfait est de 250/250 avec 25X.

### 13. **Classification et départage des ex aequo**

- 13.1. Si un ou plusieurs tireurs sont ex æquo, le départage se fera sur le nombre de « 10 X ».
- 13.2. Si après ce décompte, les tireurs sont toujours en égalité, ils seront classés sur base de la dernière série, en remontant jusqu'au départage. Au terme de cette vérification, ils seront classés comme ex æquo.

### 14. **Tir(s) croisé(s)**

- 14.1. Si un tireur tire dans la cible de son voisin, et qu'il signale immédiatement son erreur ou ses erreurs, le(s) coup(s) lui sera(ont) attribué(s) avec une pénalité de 2 points par coup. L'arbitre annulera le(s) coup(s) de match de l'autre compétiteur.
- 14.2. S'il n'est pas possible de déterminer sur la cible l'impact du tir croisé, la plus petite valeur sera attribuée au fautif et une pénalité de 2 points sera déduite. La valeur la plus haute des 2 impacts sera attribuée à l'autre tireur.

### 15. **Les classes et catégories**

- 15.1. catégorie « Armes 22 LR » :
  - 15.1.1. une carabine 22LR à répétition manuelle,
  - 15.1.2. elle doit comporter le logo du fabricant et avoir été fabriquée en 1000 exemplaires minimum,
  - 15.1.3. la puissance maximale de la lunette est libre,
  - 15.1.4. les systèmes de remise en batterie ne sont pas permis,
  - 15.1.5. la crosse doit être en bois, en lamellé collé ou dans un matériau synthétique ou métallique commercialisé par le fabricant de l'arme,
  - 15.1.6. aucune matière autocollante ne peut recouvrir la crosse, les parties du fût et de la crosse qui sont en contact avec les supports (sand bags, trépied...),
  - 15.1.7. le poids de la détente est libre,
  - 15.1.8. pour les supports se référer au paragraphe 6.6.

## 15.2. catégorie « Sharpshooter » :

- 15.2.1. il n'y a pas de limite de poids
- 15.2.2. le calibre minimum sera .224, le calibre maximum sera de 8mm (.323),
- 15.2.3. il n'y a pas de limitation sur les dimensions de l'arme,
- 15.2.4. la puissance de la lunette est illimitée,
- 15.2.5. les systèmes de remise en batterie ne sont pas permis,
- 15.2.6. le poids de la détente est libre, sauf les armes semi-auto (1,5 kg),
- 15.2.7. le support avant sera un bipied et le support arrière la main du tireur et le cas échéant un petit sac de sable,
- 15.2.8. à l'opposé de toutes les autres disciplines, la position de tir couchée est obligatoire,
- 15.2.9. le magasin ou le chargeur sera garni avec un maximum de 5 coups,
- 15.2.10. la compétition sera organisée de telle sorte que la catégorie « Sharpshooter » se tirera en fin de matinée ou fin d'après-midi. Cela évitera les modifications de la disposition du pas de tir à chaque série.

## 15.3. catégorie « Armes de match »

- 15.3.1. il n'y a pas de limite de poids pour cette catégorie,
- 15.3.2. le calibre minimum sera .224, le calibre maximum sera de 8mm (.323),
- 15.3.3. toutes les modifications et adaptations sont permises,
- 15.3.4. il n'y a pas de limitation de puissance de la lunette,
- 15.3.5. les systèmes de remise en batterie ne sont pas permis,
- 15.3.6. la partie du fût en contact avec le support (sand bag) peut être convexe ou plate, mais avec un maximum de 3 inches (7,62 cm) pour le fût,
- 15.3.7. le poids de la détente est libre, sauf les armes semi-auto (1,5 kg),
- 15.3.8. pour les supports se référer au paragraphe 6.6.

## 15.4. catégorie « Armes militaires »

- 15.4.1. toutes les armes militaires à verrou ou semi-automatique, dans leur calibre d'origine, avec un montage de lunette original ou une copie,
- 15.4.2. la lunette aura un grossissement maximum de 6x,
- 15.4.3. le poids de la détente est fixé à 1,5 kg
- 15.4.4. les supports prévus au paragraphe 6.6 sont d'application,
- 15.4.5. le magasin ou le chargeur sera garni avec un maximum de 5 coups.

## 16. **Disqualification**

### 16.1. La disqualification est automatique lorsque le tireur :

- 16.1.1. commet une erreur de sécurité
- 16.1.2. modifie sciemment le grossissement de la lunette en fonction de la règle applicable à la catégorie dans laquelle le compétiteur participe, modifie durant le match, l'arme initialement classée dans une autre

catégorie : alourdir l'arme, ajouter du tape sur la crosse, respect des types d'appui...

16.1.3. est identifié comme avoir été auteur d'un tir croisé, sans en avertir l'arbitre de stand.

16.2. Il sera noté dans le classement : DSQ

## 17. Erratum

01/12/2011 article 6.6.1. et suivants jusque 6.6.6., supports avant, arrière...  
 26/07/2012 article 6.6.2, 6.6.4 le support avant... précisions  
 11/09/2013 suppression de la catégorie « Chasse » au profit de « Sharpshooter », tous les articles en rapport ont été adaptés.  
 44/09/2013 correction de l'orthographe

## 18. Annexe(s)

18.1. La cible BR-100 sera du type « Hunter », les zones sont définies comme :

ZONE	M	10	9	8	7	6	5	4	3
∅ pouces (inch)	0,075	0,50	1,00	1,50	2,00	2,50	3,00	3,50	4,00
∅ cm	0,19	1,27	2,54	3,81	5,08	6,35	7,62	8,89	10,16

