

REGLEMENT BENCH REST 50

1. Législation

- 1.1. Les armes utilisées doivent être détenues légalement, une autorisation modèle 9 ou 4 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 édictées dans le présent règlement se réfèrent aux lignes directrices des fédérations suivantes : Royal Belgian Shooting Sport Federation (RBSSF), World Benchrest Shooting Federation (WBSF), Rimfire Bench Rest Association (RBA), European Rimfire & Air Rifle Benchrest Shooting Federation (ERABSF) et United Kingdom Association of Rimfire Benchrest Shooting (UKBR22).

3. Matchs 50 m

- 3.1. Un match peut rassembler jusque 5 catégories différentes :

- Sporter
- 10 ½ lb
- Standard
- Open
- Heavy Fighter

- 3.2. Un compétiteur peut participer à une ou plusieurs catégories mais ne peut jamais tirer deux fois la même.

- 3.3. Il doit y avoir un minimum de 2 compétiteurs par catégorie.

- 3.4. Une série peut comporter des catégories différentes.

- 3.5. Les matchs se déroulent à la distance de 50 m et peuvent se tirer soit dans un stand intérieur ou extérieur. Un stand dont une partie est à l'air libre est considéré comme stand extérieur.

4. Equipement

- 4.1. Table ou bench

- 4.1.1 L'organisateur de la compétition doit fournir à chaque tireur, sur sa ligne de tir, une table et un tabouret ou à défaut, une chaise.

- 4.1.2. La table de tir doit être solide, stable et pouvoir être utilisée aussi bien par un tireur droitier que gaucher.
- 4.1.3. Toutes les tables et tabourets ou chaises seront, dans la mesure du possible, identiques.
- 4.1.4. Si une chaise est employée, le dossier ne peut être placé vers l'avant ni servir d'appui. Il doit rester libre au moment du tir.

4.2. Drapeaux

- 4.2.1. Les drapeaux indicateurs de vent seront installés par l'organisateur.
Si ce n'est pas le cas, les drapeaux personnels sont autorisés.
- 4.2.2. Les drapeaux doivent être placés avant le début du match.
Si un ou plusieurs drapeaux gênent un concurrent, il(s) sera(ont) déplacé(s) ou retiré(s) avant le début de la compétition.
- 4.2.3. Les drapeaux de types manche à air, longs fils de laine... sont interdits. Par contre, les systèmes typiques BR ressemblant à des girouettes sont autorisés.

4.3. Carabines

Elles doivent être chambrées pour le calibre .22 percussion annulaire en long rifle.

Les armes à répétition avec magasin ou chargeur, ne pourront être chargées que de 5 cartouches maximum.

La bretelle et/ou le crochet de crosse sont interdits.

Les systèmes de détente doivent garantir l'absence de départ intempestif d'un coup de feu et seront toujours actionnés directement par le doigt du tireur sur la queue de détente, celui-ci devant être en position assise au départ du coup.

4.4. Munitions

Les munitions 22 LR (5,56 mm Long Rifle) commercialisées par un fabricant ou un armurier sont les seules autorisées.

Les projectiles doivent être en plomb exclusivement.

4.5. Supports

Les sacs de sable peuvent être utilisés comme soutiens pour la carabine aussi bien à l'avant qu'à l'arrière.

Ils ne peuvent d'aucune manière être reliés entre eux ni être fixés à la carabine ou à la table.

Ils ne peuvent d'aucune façon être construits ou pensés pour amortir le choc du recul.

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 additifs.

Ils doivent être, verticalement, sur la largeur entière de l'avant du fût, d'au moins ½" (12,7 mm) d'épaisseur.

- 4.5.1. A l'avant : le support avant doit être un sac de sable souple. Il peut reposer sur un appui qui peut être réglable horizontalement et verticalement. La partie avant (fût) ne peut être en contact qu'avec

le sac de sable, et doit être en contact sur toute sa largeur. Il ne peut rien y avoir à l'avant du sac de sable excepté une butée verticale qui ne peut être en contact qu'avec la face avant du fût.

4.5.2. A l'arrière : le support arrière doit être un sac de sable 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.

4.5.3. Fixation de la carabine : il est interdit de placer l'arme dans l'un ou l'autre support de telle manière que l'on ne puisse soulever l'arme sans que le support ne se soulève. Aucun système qui remet ou permet de remettre en batterie l'arme ne peut être utilisé.

4.6. Vêtements

Les vestes de tir du type ISSF ainsi que les tenues militaires complètes ou les tenues de camouflage sont interdites. Une veste de tir en coton léger est autorisée.

5. Catégories

5.1. Sporter

5.1.1. Carabine standard avec mécanisme de mise à feu manuel et mécanique sûr et dont le poids ne peut excéder 3,402 kg (7 ½ lb), instruments de visée compris.

5.1.2. Elle doit comporter le logo du fabricant et avoir été fabriquée en 1000 exemplaires minimum.

5.1.3. La crosse et le mécanisme à répétition sont strictement d'origine.

5.1.4. La crosse et le fût sont convexes. La crosse doit être en bois, en lamellé collé ou dans un matériau synthétique commercialisé par le fabricant de l'arme et conçue pour que l'arme soit utilisée à l'épaule. Elle doit mesurer au plus 5,72 cm (2¼ inch) à son endroit le plus large.

5.1.5. La longueur minimale entre la queue de détente et la partie arrière de la crosse, à l'exclusion du sabot de crosse, doit mesurer 31,75 cm (12 ½ inch).

5.1.6. Le mécanisme peut être préparé sur la crosse avec bedding mais en aucun cas, le mécanisme ni le canon ne seront collés.

5.1.7. Il ne peut y avoir de frein de bouche, de tuner ni de contrepoids entourant le canon. Le canon ne peut être ni flûté ni cannelé.

5.1.8. Un nouveau canon peut être installé à condition de respecter les dimensions du fabricant. Si toutefois, la bouche du canon devait être refaite, il ne pourrait pas perdre plus de 1,27 cm (½ inch).

5.1.9. La puissance maximale de la lunette sera de 6,5x; si toutefois une lunette variable est utilisée, elle sera réglée sur cette puissance maximale autorisée.

5.2. 10 ½ lb

- 5.2.1. Carabine avec mécanisme de mise à feu manuel et mécanique sûr et dont le poids ne peut excéder 4,7627 kg (10 ½ lb), instruments de visée, freins de bouche, tuners, contrepoids et toutes adaptations compris.
- 5.2.2. La crosse peut être d'origine ou modifiée.
- 5.2.3. La partie du fût en contact avec le support peut être convexe ou plate mais avec une largeur maximum de 7,62 cm (3 inch). Elle peut être partie intégrante d'une crosse spéciale ou être une plaque de matière quelconque attachée en dessous du fût.
- 5.2.4. Toutes les modifications et adaptations sont permises.
- 5.2.5. Il n'y a pas de limitation de puissance de la lunette.

5.3. Standard

- 5.3.1. Carabine avec mécanisme de mise à feu manuel et mécanique sûr et dont le poids ne peut excéder 6,3503 kg (14 lb), instruments de visée, freins de bouche, tuners, contrepoids et toutes adaptations compris.
- 5.3.2. La crosse peut être d'origine ou modifiée.
- 5.3.3. La partie du fût en contact avec le support peut être convexe ou plate mais avec une largeur maximum de 7,62 cm (3 inch). Elle peut être partie intégrante d'une crosse spéciale ou être une plaque de matière quelconque attachée en dessous du fût.
- 5.3.4. Toutes les modifications et adaptations sont permises.
- 5.3.5. Le grossissement maximal de la lunette est limité à 12x. Une lunette à grossissement variable est autorisée si le grossissement est réglé à 12x et scellé comme le prévoit l'arbitrage. Une lunette qui n'indique pas le grossissement de 12x sera réglée sur un grossissement inférieur.

5.4. Open

- 5.4.1. Identique à la catégorie Standard (5.3.) mais avec un grossissement de la lunette supérieur à 12x.

5.5. Heavy Fighter

- 5.5.1. Carabine avec mécanisme de mise à feu manuel et mécanique sûr et dont le poids ne peut excéder 8,1647 kg (18 lb), instruments de visée, freins de bouche, tuners, contrepoids et toutes adaptations compris.
- 5.5.2. La crosse peut être d'origine ou modifiée.
- 5.5.3. La partie du fût en contact avec le support peut être convexe ou plate mais avec une largeur maximum de 7,62 cm (3 inch). Elle peut être partie intégrante d'une crosse spéciale ou être une plaque de matière quelconque attachée en dessous du fût.
- 5.5.4. Toutes les modifications et adaptations sont permises.
- 5.5.5. Il n'y a pas de limitation de puissance de la lunette.

6. Les cibles

- 6.1. La cible officielle 50 mètres mesure 297 mm par 420 mm et est constituée par un ensemble de cibles de 256 mm par 256 mm, partagée en cinq

rangées de chacune cinq cibles de match et du côté gauche de celles-ci se trouvent deux cibles d'essais, marquées par un triangle noir dans le coin supérieur droit. La cible a les anneaux 5 et 6 en noir, toutes les autres zones sont blanches avec des lignes noires. La zone centrale X a un diamètre de 1,27 mm, pour obtenir le X, elle doit avoir totalement disparu.

Dimensions d'une cible 50 mètres							
Anneaux	10X	10	9	8	7	6	5
En millimètres	1,27	6,35	12,70	19,05	25,35	31,70	38,05

6.2. Précisions

La tolérance est de $\pm 0,1$ mm.

L'épaisseur des anneaux est de 0,2 mm.

La couleur d'impression est le noir.

7. Pesage des armes

7.1. Il est effectué avant le début du match par l'arbitre. L'arme sera donc automatiquement versée dans une catégorie : Sporter, 10 ½ lb, Standard, Open ou Heavy Fighter.

7.2. Un tireur peut participer dans une catégorie supérieure à celle correspondant à son arme. Il doit le signaler avant le début du match.

7.3. Si l'arme comprend un chargeur amovible, il doit être installé dans son compartiment pour le pesage de l'arme.

8. Sécurité

8.1. L'organisateur est responsable de la sécurité et est habilité à prendre toutes les mesures jugées indispensables pour la sécurité.

Les règles spécifiques du club sont toujours d'application.

8.2. Les tireurs doivent rester assis, à leur poste de tir, jusqu'au commandement « **Cessez le feu, déchargez, enlevez le verrou, contrôle !** »

9. Déroulement du match

9.1. Le temps de tir est de 30 minutes.

9.2. Le nombre des essais est illimité.

9.3. 25 coups de match; tous les coups tirés dans la partie de droite (cibles numérotées) sont enregistrés comme des coups de match.

10. Commandements

10.1. L'arbitre appelle les compétiteurs sur la ligne de tir 10 minutes avant le début du match.

10.2. Il rappelle les règles de sécurité spécifiques du 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 et un temps additionnel de 3 minutes est ajouté lorsque le tir reprend.

- 10.3. Quand les 10 minutes de préparation sont écoulées, l'arbitre annonce "**Fin du temps de préparation**" et dans la minute qui suit, il annonce "**Attention, pour une série de match de 25 coups en 30 minutes, commencez !**".
- 10.4. L'arbitre annonce les dernières minutes : "**Attention, 5 minutes**", "**Attention, 1 minute**".
- 10.5. 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 et le chargeur de l'arme sont retirés.

11. Comptage des points

- 11.1. Le comptage des points est réalisé par l'arbitre responsable du match.
- 11.2. Une jauge .22 est utilisée afin d'accorder ou pas le point. Seule la partie cylindrique (impact) créée par le passage du projectile sert au jaugeage, les déchirures du papier ne doivent pas entrer en ligne de compte.
- 11.3. Si l'impact touche la zone supérieure, le point supérieur est attribué.
- 11.4. Tout impact qui élimine totalement la zone X est noté comme une mouche ou 10X dans le comptage des points.
- 11.5. Si un impact touche la surface, sans que l'on puisse attribuer un point, l'impact est comptabilisé comme zéro.
- 11.6. Tous les impacts qui touchent la ligne du cadre intérieur ou extérieur des cibles de match sont comptabilisés comme zéro.
- 11.7. Un tireur qui tire son premier coup d'essai dans la zone des cibles de match, doit le signaler immédiatement au commissaire de ligne, avant de tirer un autre coup. Après que celui-ci se soit assuré qu'aucun autre coup n'a été tiré, ce coup sera annulé.
- 11.8. S'il y a deux ou plus d'impacts dans la même cible, le point le plus bas est attribué et une pénalité d'1 point est déduite.
- 11.9. Si un tireur tire un coup de compétition entre deux cibles, il sera noté comme raté sur la cible la plus proche.
- 11.10. Le score parfait est de 250 avec 25 X.

12. Tirs croisés

- 12.1. Pour un tir croisé confirmé, et quand il est constaté quel coup a été tiré comme croisé, ce coup sera reporté sur la cible du tireur qui a tiré ce coup de croisement. Il sera sanctionné pour chaque coup semblable d'un retrait de cinq (5) points de son score total.
- 12.2. Quand pour un tir croisé confirmé, on ne peut pas déterminer quel coup a été tiré comme tir croisé, le coup de la valeur la plus élevée sera attribué au tireur ayant reçu ce tir croisé.

13. Classification et départage des ex æquo

- 13.1. Si un ou plusieurs tireurs sont ex æquo, le départage se fera sur le nombre de 10X.

Ensuite, si l'égalité persiste, elle sera levée par le nombre le plus important de 10, puis si nécessaire, de 9, 8, 7, etc...

- 13.2. Si après ce décompte, l'égalité n'est toujours pas départagée pour les 3 premières places, une (01) série de 5 coups sur 5 cibles sera tirée dans le temps de six (06) minutes. Un nombre illimité de coups d'essai sont compris dans le temps impartis. Cette procédure sera répétée tant que l'égalité ne sera pas levée. Pour les places suivantes, le classement sera réalisé sur base de l'ordre alphabétique des noms de famille des compétiteurs.

14. Disqualification

- 14.1. La disqualification est automatique lorsque le tireur :
- 14.1.1. commet une erreur de sécurité;
 - 14.1.2. modifie sciemment le grossissement de la lunette en fonction des règles spécifiques de sa catégorie;
 - 14.1.3. 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, ...;
 - 14.1.4. est identifié comme avoir été l'auteur d'un tir croisé sans en avertir l'arbitre.
- 14.2. Il sera noté dans le classement : DSQ