



Règlements applicables aux disciplines

Carabine sport 22 LR (règlement CPN)

- ❑ Précision
- ❑ Standard

BR 25m et 50m (règlement URSTBF)

- ❑ Sporter
- ❑ 10 ½
- ❑ Unlimited

Règlement RBSSF d'application
lors des CNK disc. Standard et
Open, règlement régional
d'application pour le reste.

BR 100m Hunter (règlement CPN)

- ❑ 22 LR
- ❑ Arme « Sharpshooter »
- ❑ Arme de match
- ❑ Arme militaire (jusque 1950)

Silhouette Métallique 50m et 100m (règlement CPN)

- ❑ Légère (équivalent Sporter)
- ❑ Silhouette (équivalent 10 ½)
- ❑ cibles SM 50m disposées sur A4 paysage correspondant aux distances prévues (poulet 20m, cochon 30m, dindon 38m et mouflon 50m).

Lever Action (règlement CPN)

- ❑ Calibre .30-.32
- ❑ Autres calibres

Pistolet/Revolver d'ordonnance (règlement CPN)

- ❑ Pistolet militaire 32 ACP et 380 ACP
- ❑ Pistolet militaire
- ❑ Revolver militaire

Fusil d'ordonnance

- ❑ Arme à verrou
 - ❑ Semi-automatique < 1950
 - ❑ Semi-automatique > 1950
 - ❑ Arme modifiée
 - ❑ Armes militaires d'entraînement 22 LR
 - ❑ Armes de match 22 LR <= 1950
- } règlement RBSSF d'application
- } voir liste des armes 22 LR autorisées (règlement CPN)

Pin Bowling

- ❑ pistolet/revolver standard
 - ❑ pistolet/revolver open
- } règlement RBSSF d'application



Règlement Carabine Sport 22 LR Précision et Standard

1. Législation

- 1.1. Les armes utilisées doivent être détenues légalement, une autorisation modèle 4, ou modèle 9 (Moniteur Belge du 09/06/2006).

2. Sécurité

- 2.1. Chaque tireur est responsable de son matériel: armes et munitions ne pourront être abandonnées sur le pas de tir sans surveillance.
- 2.2. Avant le début du match, les arbitres rappellent les règles de sécurité, de conduite du match, le déroulement général de la compétition.
- 2.3. Si un long feu devait se produire, maintenir l'arme dans la direction des cibles pendant une minute, enlever la munition défectueuse et poursuivre le tir. Toutes les personnes devront se trouver à au moins 5 mètres, en arrière, des compétiteurs et du commissaire de tir; aucune autre présence ne sera tolérée en dehors des organisateurs et arbitres.

3. Armes

- 3.1. Ne sont admises que les armes 22 LR du type chasse, sport, arme de dotation militaire ou copie ; à verrou, à pompe, à levier de sous-garde ou semi-automatique.
- 3.2. Les armes semi-automatiques devront fonctionner comme telles, dès lors le chargement type «répétition» est interdit.
- 3.3. Il ne pourra être chargé plus de 5 coups dans le chargeur, le magasin.
- 3.4. le poids de détente est libre, mais ne peut en aucun permettre un déclenchement intempestif du coup au verrouillage, à la fermeture de la pièce mobile, au moindre choc...



4. Visée

- 4.1. Ne seront autorisées que les appareils de visée d'origine de l'arme en question, quasi exclusivement des guidon et/ou cran de mire fixes.
- 4.2. Les appareils de visée optique, les guidon et/ou hausse soulignés au tritium ou autre matériau luminescent (pas la peinture blanche !) sont strictement interdits.
- 4.3. Si la possibilité existe, le tireur peut modifier en cours de tir le réglage de la hausse.

AUTORISE

Ou toute hausse similaire à condition que la visée soit matérialisée par un cran de mire, la hausse peut être dérivable (en élévation et/ou en azimut).



INTERDIT





5. Calibres

- 5.1. Les armes devront être chambrées dans les calibres 22 Short, 22 Long, 22 LR ou 22 Magnum ; toutefois, il sera autorisé qu'une arme fonctionne avec une autre munition dont le projectile est identique au calibre nominal, ex. du 22 Long dans une 22 LR.
- 5.2. Les munitions d'usine distribuées, vendues par un armurier seront les seules autorisées. Les projectiles 22 LR traçants, type de chasse pointe creuse et les munitions dont la vitesse est supérieure à 365 m/sec (1200 ft/sec) sont interdits.

6. Equipement

- 6.1. Il est interdit à un tireur de se présenter en tenue militaire complète, sans distinction de pays.
- 6.2. L'habillement type match (veste, pantalon, gant, soulier) est interdit, à l'exception des verres correcteurs, des lunettes appropriées du type Knoblok, Champion... avec iris intégré sur le support.

7. Contrôle et compétition

- 7.1. Il s'agit d'un tir de précision sur cible fixe en position debout, sans appui : la main qui supporte le fût (avant), l'épaule en contact avec la crosse et l'autre main qui permet la tenue et le déclenchement du coup.
- 7.2. Le contrôle des cibles se fera en rapport avec les règles ISSF en vigueur, tous les impacts seront jaugés au calibre .22
- 7.3. La cible utilisée sera la C50 réduction GEF (26 x 26) à 25 mètres.

7.4. La discipline s'articule autour de :

7.4.1. Carabine Sport 22 LR Précision :

- 7.4.1.1. 1 série de 5 coups d'essai en 5 minutes
- 7.4.1.2. 3 séries de 10 coups en 10 minutes, aucun enrayage n'est autorisé.
- 7.4.1.3. Le(s) coup(s) non tiré(s), dans la série, est (sont) comptabilisé(s) comme « Zéro ».



- 7.4.1.4. Les commandements de tir sont :
- 7.4.1.4.1. **Chargez** pour une série d'essai, de 5 coups en 5 minutes... 1 minute après, **Commencez**
 - 7.4.1.4.2. **Chargez** pour une série de match, de 10 coups en 10 minutes... 1 minute après, **Commencez**
 - 7.4.1.4.3. Le temps est écoulé... **Déchargez**, enlevez les chargeurs, ouvrir le verrou ou maintenir les pièces mobiles en arrière
- 7.4.1.5. Après chaque série de 10 coups les cibles sont changées et corrigées par l'arbitre responsable du classement.

7.4.2. Carabine Sport 22 LR Tir Standard :

- 7.4.2.1. 1 série de 5 coups d'essai en 150 secondes
- 7.4.2.2. 3 séries de :
- 7.4.2.2.1. 2 x 5 coups en 150 secondes
 - 7.4.2.2.2. 2 x 5 coups en 20 secondes
 - 7.4.2.2.3. 2 x 5 coups en 10 secondes.
- 7.4.2.3. Un seul enrayage est autorisé sur le match, la série sera répétée dans le même temps et les 5 plus mauvais impacts seront comptabilisés.
- 7.4.2.4. Le(s) coup(s) non tiré(s), dans la série, est (sont) comptabilisé(s) comme « Zéro ».
- 7.4.2.5. Les commandements de tir sont :
- 7.4.2.5.1. **Chargez** pour une série d'essai, de 5 coups en 150 secondes... 1 minute après, **Commencez**
 - 7.4.2.5.2. **Chargez** pour une série de match, de 5 coups en 150, 20 ou 10 secondes... 1 minute après, **Commencez**
 - 7.4.2.5.3. Le temps est écoulé... **Déchargez**, enlevez les chargeurs, ouvrir le verrou ou maintenir les pièces mobiles en arrière
- 7.4.2.6. Après chaque série de 5 coups les points sont comptabilisés, et les cibles calepinées ; bouchées tous les 10 coups, elles sont changées.

7.5. La fin du match est annoncé dès le tir terminé ; les arbitres contrôlent les armes et font ranger le matériel.

7.6. Les lunettes d'observation des impacts sont autorisées.



7.7. Les médailles seront attribuées, par type de match, par classe d'âge (JD, D1, D2, D3, S1...) comme les autres championnats. Le départage des ex aequo se fait sur la (les) dernière(s) série(s) ; ensuite au nombre de « 10 ».

8. Litige(s) et sanction(s)

8.1. En cas de litige(s), seul l'organisateur (DT et/ou O&A de la fédération ou son représentant, club organisateur) est compétent.

8.2. Les sanctions sont infligées immédiatement par l'organisateur, et peuvent être énumérées comme :

8.2.1. Avertissement :

dédution de 2 points dans la dernière série pour tous les manquements aux règles de tir, par exemple chargement du magasin, du chargeur, du clip avec moins ou plus de coups que prévu, arme incorrectement tenue (s'appuie contre la table de tir...). Le tireur poursuit le tir après avoir corrigé, remédié sur base des injonctions de l'organisateur. L'enregistrement de la déduction est conforme aux prescriptions ISSF en matière de classement.

8.2.2. Disqualification :

tous les incidents de sécurité (manipulation de l'arme sans commandement, chargement avant le commandement, tir avant le commandement, arme verrouillée sans contrôle, départ intempestif – non contrôlé lors du verrouillage de l'arme... entraînent la disqualification. Elle est automatiquement prononcée lorsque le tireur reçoit un second avertissement. L'enregistrement de la disqualification (DSQ) est conforme aux prescriptions ISSF en matière de classement.

REGLEMENT BENCHREST RIMFIRE

1. Législation

- 1.1. Les armes utilisées doivent être détenues légalement suivant la législation en vigueur.
Avant le début de l'activité, le tireur devra en fournir la preuve.
- 1.2. Les matchs ne peuvent se tirer que dans les installations reconnues et dûment agréementées par les autorités administratives et sportives.

2. Information générale

- 2.1. Les informations édictées dans le présent règlement se réfèrent aux lignes directrices de la Royal Belgian Shooting Sport Federation (RBSSF), de la World Benchrest Shooting Federation (WBSF) et de l' European Rimfire & Air Rifle Benchrest Shooting Federation (ERABSF).
- 2.2. Pour toutes les règles qui ne sont pas reprises ci-après (ex. : sponsoring, dopage, sécurité, réclamations, etc ...), la dernière version des Règlements Nationaux de la RBSSF est de stricte application.

3. Matches 50 m

- 3.1. Un match peut rassembler jusque 5 catégories différentes :
 - Sporter
 - Light Varmint
 - 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, avoir une hauteur d'environ 32" (812 mm) 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.
- 4.1.5. La ligne de tir doit de préférence coïncider avec le bord avant de la table. Sinon, la ligne de tir doit être clairement indiquée sur la table. La carabine doit être placée de telle manière que la culasse toute entière se trouve derrière la ligne de 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 et placés par le participant sous la trajectoire de tir sans dépasser le niveau de la table et du bas de la cible.
- 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

Toutes les carabines doivent être chambrées en calibre .22 LR sans restriction de poids de détente. A l'exception de la classe Sporter, tous les systèmes de détente sont autorisés et doivent garantir l'absence de départ intempestif d'un coup de feu. La queue de détente doit être actionnée manuellement et en toute sécurité par le tireur, celui-ci devant être en position assise au départ du coup.

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

Les bretelles et crochets de crosse sont interdits.

4.4. Munitions

La munition doit comporter un projectile en plomb exclusivement et être de calibre .22 LR d'usine distribuée et commercialisée par un fabricant ou un armurier.

4.5. Supports

Le support avant doit supporter seulement la partie antérieure de la carabine. Le support arrière doit supporter seulement la partie postérieure de la carabine.

Ils ne peuvent pas être reliés entre eux ni être fixés à la carabine, à la table ou à quoi que ce soit d'autre.

Les sacs de sable avant et arrière doivent contenir du sable uniquement et avoir une épaisseur d'au moins 1/2" (12,7 mm) sur toute la surface. Ils doivent pouvoir être comprimés de 6,4 mm avec la pression du doigt en tout point autre que la base.

Ils ne peuvent d'aucune façon être construits ou pensés pour amortir le choc du recul ou pour guider l'arme (comme expliqué au point 4.5.3.)

- 4.5.1. Support avant : il doit incorporer un sac souple rempli de sable. La partie avant (fût) ne peut être en contact avec aucune partie du support (autre qu'une butée à l'avant du support qui ne peut être utilisée que pour localiser la distance de la carabine vers la cible) autre qu'avec le sac rempli de sable. Le bas de l'extrémité avant du fût doit former un contact de 100% avec le haut du sac de sable. Le support avant peut être réglable horizontalement et verticalement.
- 4.5.2. Support arrière : il 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 contenus. 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. Tout dispositif, accessoire, contour ou dimension sur un fusil, destiné à interagir avec tout équipement pour guider son retour à la position de tir, sans la nécessité de rediriger le fusil optiquement pour chaque tir doit être considéré comme illégal.

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 mécanique sûr et dont le poids ne peut excéder 3,8555 kg (8 ½ lb), tous composants et accessoires inclus.
- 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. Light Varmint

- 5.2.1. Carabine dont le poids ne peut excéder 4,7627 kg (10 ½ lb), tous composants et accessoires inclus.
- 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 76,2 mm (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. Identique à la catégorie Light Varmint mais dont le poids ne peut excéder 6,3503 kg (14 lb), tous composants et accessoires inclus.
- 5.3.2. De plus, 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. Identique à la catégorie Open mais dont le poids ne peut excéder 8,1647 kg (18 lb), tous composants et accessoires inclus.

6. Les cibles

- 6.1. Une cible pour Benchrest Rimfire 50 mètres mesure environ 297 mm par 420 mm et est constituée par un ensemble de cibles de match de 256 mm par 256 mm, partagée en cinq rangées de chacune cinq cibles et du côté gauche ou des côtés gauche et droit de celles-ci se trouvent au minimum

deux cibles d'essais, marquées ou non par un triangle noir dans le coin supérieur droit.

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.

Les 10 intérieurs (10X) sont indiqués par un cercle de diamètre de 1,27 mm.

Les anneaux 5 et 6 sont noirs. 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, Light Varmint, 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. L'arme est présentée au pesage en sécurité : verrou et chargeur ôtés.

Tous les composants de l'arme sont déposés sur la balance : arme avec sa lunette et accessoire(s), verrou et chargeur vide si l'arme en est pourvue.

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 « **Stop, déchargez, enlevez le verrou, contrôle !** »

9. Déroulement du match

9.1. Le temps de tir est de 30 minutes, essais et coups de compétition compris.

9.2. Le nombre des essais est illimité.

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

10. Commandements

10.1. Un temps de préparation de 10 minutes devra être accordé au tireur avant la compétition, afin qu'il puisse effectuer ses derniers préparatifs. Le commissaire de ligne principal devra autoriser les tireurs à apporter leur équipement vers leur poste de tir, avant leur temps de préparation, pour autant que la passe précédente soit terminée. Le commissaire de ligne principal annoncera la fin de la passe précédente. Les vérifications

effectuées par le jury et les commissaires de lignes doivent être effectuées avant le début du temps de préparation.

- 10.2. Après, l'ordre "**Le temps de préparation commence maintenant**" sera donné. Pendant le temps de préparation, les tireurs pourront sur la ligne de tir, manipuler leur arme, tirer à sec, effectuer des visées et faire des exercices de position, pour autant que personne ne se trouve devant la ligne de tir.
- 10.3. Aucun coup ne pourra être tiré avant le début de la compétition. Quand les 10 minutes de préparation sont écoulées, le commissaire de ligne principal annonce "**Fin du temps de préparation**" et dans la minute qui suit, il annonce "**Attention, pour une série de compétition de 25 coups en 30 minutes, START !**". La compétition est considérée comme commencée dès que le commissaire de ligne principal a donné l'ordre "**START**".
- 10.4. Pour le temps restant, le commissaire de ligne informera les tireurs respectivement à 15 minutes, annoncé comme HALFTIME, 2 minutes, 1 minute, 30 secondes et 5 secondes avant l'expiration du temps de compétition.
- 10.5. La compétition doit se terminer avec l'ordre "**STOP**" ou avec le signal approprié. 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 le bord de l'anneau supérieur suivant, le point supérieur est attribué.
- 11.4. Tout impact qui touche le 10 intérieur est noté 10X dans le comptage des points.
- 11.5. Si un impact touche la zone de la cible mais en manquant le plus grand anneau, l'impact est comptabilisé comme zéro.
- 11.6. Tous les impacts qui ne rentrent pas ou ne touchent pas les zones des cibles de match sont comptabilisés comme zéro.
- 11.7. Un tireur qui tire son premier coup d'essai dans sa cible de score, 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. Si un tireur tire deux ou plus de coups dans la même cible, le coup de la valeur la plus basse sera noté comme score; de plus, il sera sanctionné du retrait d'1 point de son score pour chaque coup supplémentaire.
- 11.9. Si un tireur tire un coup de compétition entre deux zones de cibles, il sera attaché et évalué sur la cible où apparaît la majorité du trou d'impact.
- 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 à 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. En cas d'égalité, celle-ci sera départagée par le plus grand nombre de dix intérieurs. Si l'égalité persiste pour les 3 premières places, elle sera levée par le nombre le plus important de 10, puis si nécessaire, de 9, 8, 7, etc... Si après ce décompte, l'égalité n'est toujours pas départagée, 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 imparti. Cette procédure sera répétée tant que l'égalité ne sera pas levée.
- 13.2. 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.
 - 14.1.5. tire un ou plusieurs coups avant l'ordre "START" ou après l'ordre "STOP".
- 14.2. Il sera noté dans le classement : DSQ

Chers amies et amis sportifs,

Suite à la dernière version du règlement Benchrest Rimfire de la WBSF, nous avons donc adapté le nôtre.

La plupart des corrections ne sont en fait que des précisions et des traductions de phrases venant de l'anglais.

Voici les points qui ont été modifiés :

- 4.1.2. la hauteur moyenne de la table est indiquée
- 4.2.1. place des drapeaux personnels
- 4.5. les sacs de sable doivent contenir du sable uniquement
 - 4.5.1. le support avant doit incorporer un sac de sable
 - 4.5.2. le support arrière doit être un sac de sable
 - 4.5.3. explication du terme "guider l'arme"
- 6.1. les cibles peuvent avoir plus que deux cibles d'essai
- 9.3. précision par rapport au 6.1.
- 11.3. précision d'impact
- 11.4. il suffit maintenant de toucher le 10 intérieur pour avoir une mouche (10X)
- 11.5. précision de zone
- 11.6. précision de zone
- 11.8. précision de pénalité
- 11.9. précision de zone
- 11.11. supprimé car remplacé par le 14.1.5.

Les points qui ont été ajoutés sont :

- 4.1.5. précision de la ligne de tir
- 14.1.5. précision de disqualification

Comme vous le constatez, toutes ces modifications tendent de plus en plus à préciser et uniformiser cette discipline tout en offrant à un maximum d'entre vous de pouvoir la pratiquer, à l'entraînement et jusqu'à la compétition pour certains, sur les mêmes bases, quels que soient les stands dans lesquels vous vous rendez.

Je vous souhaite beaucoup de plaisir et de satisfaction.

Pol Dandois

Sportif pratiquant



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^{er} coup d'essai touche une cible de match, l'arbitre annulera le coup à la condition qu'un 2^e 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 sauf si la configuration de l'arme d'origine était pourvu d'un autre grossissement (1903A4 avec Urntel 8x, K98 Zielacht...) et dans tous les cas le système d'arme antérieur ou égal à 1950.
- 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.
- 14/09/2013 correction de l'orthographe
- 18/09/2013 adaptation grossissement « armes militaires » en fonction des armes originales.

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	





Règlement Silhouette Métallique 22LR

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 de la fédération internationale de silhouette métallique (IMSSU).

3. Match

- 3.1. Un match en général rassemble 2 classes différentes :
 - 3.1.1. carabine légère (arme identique au BR50 Sporter)
 - carabine standard dont le poids ne peut excéder 7 ½ lb (3,500 kg), instrument de visée compris
 - elle doit comporter le logo du fabricant et avoir été fabriquée en 1000 exemplaires minimum
 - la crosse, le mécanisme à répétition sont strictement d'origine, la crosse et le fût sont convexes
 - le mécanisme peut être préparé sur la crosse avec bedding, mais en aucun cas le mécanisme, ni le canon ne sera collé
 - il ne peut y avoir de frein de bouche, de tuners, de contrepoids entourant le canon, le canon ne peut être flûté ou cannelé
 - un nouveau canon peut être installé à la condition de respecter les dimensions du fabricant. Si toutefois, la bouche du canon devait être refaite, il ne pourrait pas perdre plus de ½ inch (1,27 cm).
 - la puissance maximale de la lunette n'est pas limitée
 - 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 2 ¼ inch (5,72 cm) à son endroit le plus large.
 - aucune matière autocollante ne peut recouvrir la crosse



Commission Provinciale Namur

sous le patronage de l'Union Royale des Sociétés de Tir de Belgique – Aile Francophone
<http://www.fstn.be>

3.1.2. carabine silhouette (arme identique au BR50 10 ½).

- carabine dont le poids ne peut excéder 10 ½ lb (4,763 kg), instrument de visée, contrepoids ou système de tuners compris.
- la crosse peut être d'origine (bois, lamellé collé) ou modifiée (matériau synthétique) et conçue pour que l'arme soit utilisée à l'épaule
- aucune matière autocollante ne peut recouvrir la crosse
- il n'y a pas de limitation de puissance de la lunette

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

4. Spécifications du match jusque 50m ou 100m

- 4.1. Il doit y avoir un minimum de 2 compétiteurs.
- 4.2. Le club doit posséder au minimum une installation à 50m.
- 4.3. Tous les tireurs d'une même série tirent dans la même classe.
- 4.4. Les matchs se déroulant à la distance de 50m ou 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.

5. Les stands et postes de tir

- 5.1. Un stand silhouette est constitué de quatre différentes lignes de cibles représentant un oiseau ou un animal particulier. Les cibles sont disposées par séries de cinq. La distance recommandée entre les cibles est la largeur des cibles concernées. Le stand peut être très simple. Un stand carabine gros calibre peut être utilisé. Si l'on veut, on peut l'installer dans une dépression naturelle comme un ravin, un creux de vallée. Il n'est pas obligatoire de retirer arbres et broussailles et des variations de niveau vers le haut ou le bas par rapport au pas de tir sont admises.
- 5.2. Sauf si la sécurité l'exige, il n'est pas obligatoire de mettre des buttes derrière les cibles.
- 5.3. La taille des postes de tir ne doit pas être inférieure à 1,50 m de large sur 2,50 m de profondeur (tireur et observateur). Chaque série de cibles doit être repérée par un nombre ou une couleur correspondant au nombre ou à la couleur du poste de tir concerné. Ces nombres ou couleurs doivent être clairement visibles durant toute la compétition.



Commission Provinciale Namur

sous le patronage de l'Union Royale des Sociétés de Tir de Belgique – Aile Francophone
<http://www.fstn.be>

6. La position debout

- 6.1. Toute position debout garantissant la sécurité, sans support artificiel. La carabine sera supportée par les mains et une seule épaule. Une des mains doit être positionnée en avant de la poignée pistolet. Soit la joue est en contact avec le flanc de la crosse, soit le menton repose sur le sommet du busc de la crosse.

7. L'observateur

- 7.1. Tout tireur peut bénéficier de l'aide d'un et d'un seul observateur qui l'accompagne sur le poste de tir et peut lui indiquer l'emplacement des impacts, l'écoulement du temps, et le conseiller. Le dit observateur ne peut manipuler l'arme du compétiteur ni l'assister physiquement une fois que le commandement "Chargez" a été donné.

8. Equipement

8.1. Armes

- 8.1.1. Les armes devront être chambrées dans le calibre 22 LR, 22 L ou 22 Short avec des projectiles en plomb exclusivement. Les munitions commercialisées par un fabricant ou un armurier seront les seules autorisées. La vitesse maximum du projectile sera de 1100 fts/sec (335 m/sec). Si l'arme possède un chargeur, il doit être garni avec 5 coups.
- 8.1.2. Tous les types de visée sont autorisés (ouverts ou optiques). Tout dispositif de visée programmé pour déclencher le départ du coup est interdit.
- 8.1.3. Il est obligatoire d'équiper la carabine d'un pontet, il doit être de type conventionnel interdisant tout support additionnel du pouce ou de la paume. Il ne doit pas dépasser de plus de 33,3 mm en dessous de la partie basse du fût.
- 8.1.4. Le fût, y compris le support de pontet et ses vis, ne peut excéder 57 mm de large et 57 mm de haut, cette dernière mesure étant prise depuis l'axe du canon. Le fût doit dépasser d'au moins 203 mm (8 pouces) en avant de la tranche avant du boîtier de culasse.



Commission Provinciale Namur

sous le patronage de l'Union Royale des Sociétés de Tir de Belgique – Aile Francophone
<http://www.fstn.be>

8.1.5. Le busc ne peut dépasser l'axe du canon mais la courbure du Monte-Carlo, quand elle penche du côté extérieur (à droite pour un droitier et à gauche pour un gaucher), peut de couche ou le sabot anti-recul, ne peut être à plus de 178 mm (7 pouces) sous l'axe du canon. La plaque de couche ou le sabot anti-recul ne peuvent dépasser de la partie la plus basse de la crosse.

8.1.6. Les accessoires, démontables ou non, sont autorisés à condition qu'ils n'alourdissent pas l'arme au delà du poids maximum indiqué, que les parties de l'arme sur lesquelles ils se trouvent restent en conformité avec les dimensions maximum spécifiées et qu'ils ne dépassent pas de l'extrémité du canon.

8.1.7. Les anneaux grenadière et la bretelle peuvent être montés sur l'arme mais la bretelle ne peut être utilisée comme support pendant le tir.

8.2. Indicateurs de vent

8.2.1. Les drapeaux indicateurs de vent sont installés par l'organisateur dans le stand. Si l'organisateur installe des drapeaux indicateurs, les drapeaux personnels sont interdits. Les drapeaux doivent être placés avant que le match ne commence.

8.2.2. Si un ou plusieurs drapeaux gênent un concurrent, il(s) sera(ont) retiré(s) avant le début de la compétition.

8.3. Vêtement(s) : pas de veste de tir du type ISSF.

9. Les cibles

9.1. En papier

9.1.1. Les cibles « papier » auront les mêmes dimensions que les cibles métalliques et respecteront la règle du 1/5 d'inch. Dès lors, lorsque l'infrastructure est de 50m la réduction du carré sera de 1/10 inch (2,54 mm). Les modèles de cibles (gabarit) se trouvent en annexe.

9.2. **En acier** (règles IMSSU) → applicable uniquement si la sécurité du stand le permet : ricochets, déchets de projectiles...

9.2.1. Les cibles destinées au stand 100m sont des silhouettes à l'échelle 1/5 selon les gabarits officiels IMSSU. Les gabarits officiels des silhouettes petit calibre sont dessinées sur un quadrillage dont les carrés font 5,08 mm (1/5 de pouce) de côté.

9.2.2. Pour le mouflon, le trou de la corne est optionnel.



Commission Provinciale Namur

sous le patronage de l'Union Royale des Sociétés de Tir de Belgique – Aile Francophone
<http://www.fstn.be>

9.2.3. Epaisseur de l'acier: 6mm (1/4 pouce), toutes les semelles font 25 mm (1 pouce) de large sur 50 mm (2 pouces) de long.

9.2.4. La semelle du bélier peut être constitué d'une seule pièce de métal mesurant 25 mm X 125 mm (1 pouce X 5 pouces).

9.2.5. Le matériau des semelles doit être identique à celui de la silhouette.

Note: les dimensions indiquées pour l'épaisseur de l'acier et la taille des semelles sont des recommandations. Des variations sont acceptables si les conditions locales ou les matériaux disponibles le nécessitent. Une variation de 10% en plus ou moins est permise pour les dimensions des semelles.

Note : la société Girocible commercialise des systèmes IMSSU dans un bac transportable pour chacune des distances dans les disciplines 22LR (uniquement 40-60-77 et 100m).

10. Déroulement du match

- 10.1. Aux matchs de championnats, les compétiteurs ont droit à cinq coups d'essai pour chaque épreuve dans laquelle ils concourent. Les cinq coups d'essai doivent être tirés dans les temps d'une passe normale de tir. Les tireurs peuvent engager les cibles d'essai de leur choix.
- 10.2. Le match consiste en 2 séries de 5 coups sur chaque distance (4), le total est donc de 40 points.
- 10.3. Les cibles sont tirées en séquence (2 min. 30 sec.), de gauche à droite, une balle par cible.
- 10.4. Lors des tirs de matchs, les cibles les plus proches sont engagées en premier et ainsi de suite.
- 10.5. Le temps de chargement est de 30 secondes. Le temps de tir est de 2 minutes 30 secondes par série de 5 cibles. Une tolérance de plus une seconde est admise pour ces périodes de temps. Ainsi, le temps de chargement doit être compris entre 30" et 31" et le temps de tir doit être compris entre 2' 30" et 2' 31".
- 10.6. Pour les incidents de tir, le temps de chargement est de 30 secondes et le temps de tir est de 30 secondes par cartouche à tirer avec la même tolérance.



Commission Provinciale Namur

sous le patronage de l'Union Royale des Sociétés de Tir de Belgique – Aile Francophone
<http://www.fstn.be>

10.7. Position des cibles 22LR dans un stand 50m

- 10.7.1. Les béliers à 50 mètres
- 10.7.2. les dindons à 38 mètres
- 10.7.3. les cochons à 30 mètres
- 10.7.4. les poulets à 20 mètres.

10.8. Position des cibles 22LR dans un stand 100m

- 10.8.1. Les béliers à 100 mètres
- 10.8.2. les dindons à 77 mètres
- 10.8.3. les cochons à 60 mètres
- 10.8.4. les poulets à 40 mètres.

10.9. Une tolérance de plus ou moins 1% sur la distance est permise, mesurée depuis la ligne de tir jusqu'aux séries d'une même silhouette. Les silhouettes doivent être séparées d'au moins une largeur et d'au plus 3,5 largeurs, la mesure se prenant entre les extrémités latérales, de la tête à la queue.

10.10. Si les « bêtes » sont dans un format papier, les règles à respecter seront spécifiques au stand dans lequel la compétition se déroule, respect des hauteurs de cibles par exemple afin que les points d'impacts puissent être dans les récupérateurs.

11. Sécurité

- 11.1. L'organisateur 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.
- 11.2. Le poids de détente est libre si la sécurité est garantie (pas de départ intempestif du coup). Les détentes fonctionnant au relâchement sont interdites. En cas de départ intempestif du coup, l'arbitrage demandera un réglage correct de la platine ou le remplacement de l'arme.

12. Commandements

- 12.1. Charger (30 sec.)
- 12.2. Commencer (2 min. 30 sec.) ou temps impartis suite à un incident
- 12.3. Stop
- 12.4. Décharger, mise en sécurité des armes si le personnel de contrôle se rend aux cibles (feux rouges, ouvertures des verrous...).



Commission Provinciale Namur

sous le patronage de l'Union Royale des Sociétés de Tir de Belgique – Aile Francophone
<http://www.fstn.be>

13. Pesage des armes

- 13.1. Il doit être effectué avant le début du match par l'arbitre, l'arme sera donc automatiquement versée dans une catégorie : légère ou silhouette.

14. Comptage des points

- 14.1. **Pour les cibles « papier »**, la zone « noire » doit être touchées (règle de la jauge et du coup tangent). Le comptage se fera après récupération des cibles par l'arbitre de stand ou à l'annonce verbale par l'arbitre.

14.2. Cibles « acier » ou type Girocible

14.2.1. Les fiches de match sont remplies comme suit (étant entendu que le compétiteur ait tiré la bonne cible): un "X" est inscrit dans la case ad-hoc si le coup fait tomber la cible ou la chasse hors de son support.

14.2.2. Un "O" est inscrit dans la case ad-hoc si la cible est toujours debout sur son support après le coup.

14.2.3. Si une cible n'est pas abattue dans l'ordre, elle est comptée "O" ainsi que la cible qui aurait dû être tirée. Par exemple, la troisième balle d'un tireur fait tomber la cinquième cible de sa série. Ce coup comptera pour "O" ainsi que la cible 5.

14.2.4. Faire pivoter une cible sur son support sans la faire tomber du support compte pour "O".

14.2.5. Un ricochet faisant tomber la bonne cible compte pour "X".

14.2.6. Si le vent est suffisamment fort pour justifier le blocage des cibles, tous les touchés sont comptés "X" si le tir s'effectue dans le bon ordre.

14.2.7. Si un des pieds d'un cochon ou d'un mouflon est totalement hors du support mais repose sur le sol (ou tout autre obstacle) en empêchant la silhouette de tomber, le coup est compté "X", même si la cible est encore debout avec l'autre pied sur le support.

14.2.8. Autrement et excepté le cas où les silhouettes sont bloquées à cause du vent, aucune silhouette touchée ne sera comptée "X" à moins que le tir du compétiteur l'ayant engagée ait eu pour conséquence de la faire tomber ou de la chasser de son support.



Commission Provinciale Namur

sous le patronage de l'Union Royale des Sociétés de Tir de Belgique – Aile Francophone
<http://www.fstn.be>

14.2.9. Si une cible est abattue (par un autre tireur ou le vent) avant d'être tirée par un compétiteur, les cibles restantes sont tirées en séquence. S'il reste au compétiteur une ou plusieurs de ses 5 cartouches après avoir tiré les cibles disponibles, ces cartouches seront tirées comme incidents de tir.

14.2.10. Tout problème de décompte de points doit être résolu immédiatement, avant que le tireur ou le marqueur quitte le pas de tir, avant le relevage des silhouettes et avant que ne commence une autre passe de tir

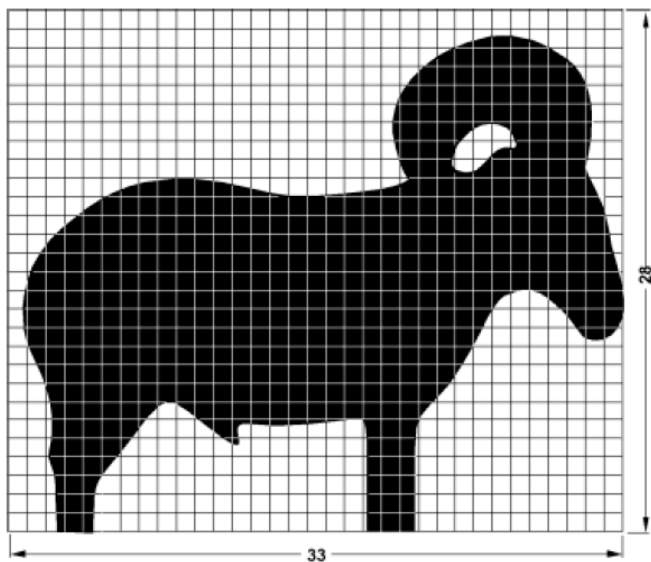
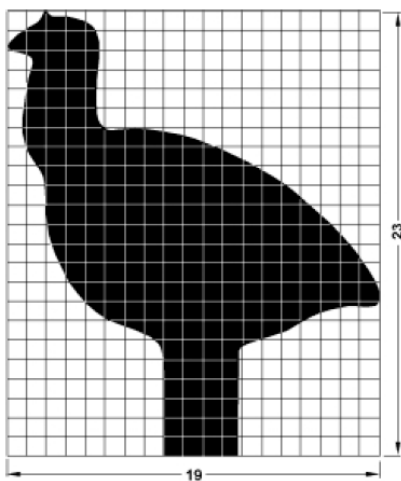
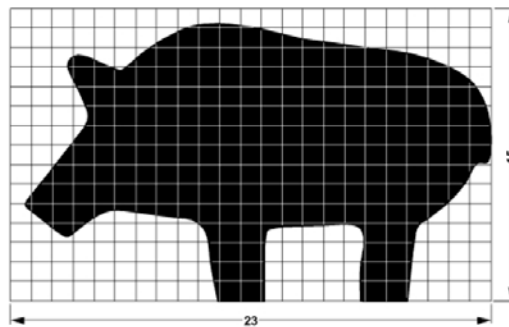
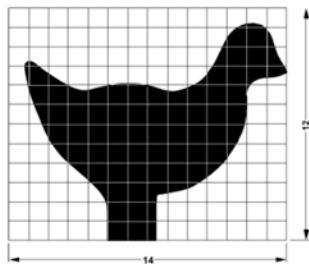
15. **Disqualification**

- 15.1. Un compétiteur doit être stoppé durant la phase de chargement ou de tir si son attitude représente une menace patente à sa sécurité ou à celle de toute autre personne.
- 15.2. Si la gâchette décroche, l'arme ne sera pas autorisée en compétition.
- 15.3. Dans le cas d'infraction ouverte au règlement, un avertissement sera donné de manière à ce que le tireur puisse avoir la possibilité de corriger la faute. Si le tireur ne corrige pas la faute, il sera disqualifié.
- 15.4. Si un tireur gêne un concurrent de manière anti-sportive lorsque ce dernier est en train de tirer, la disqualification sera immédiate.
- 15.5. Aucun compétiteur ne peut, durant le match, être sous l'influence de l'alcool ou de drogues illégales (au sens du règlement ISSF). Tout tireur transgressant cette règle est sujet à disqualification immédiate et à une possible subséquente action disciplinaire.



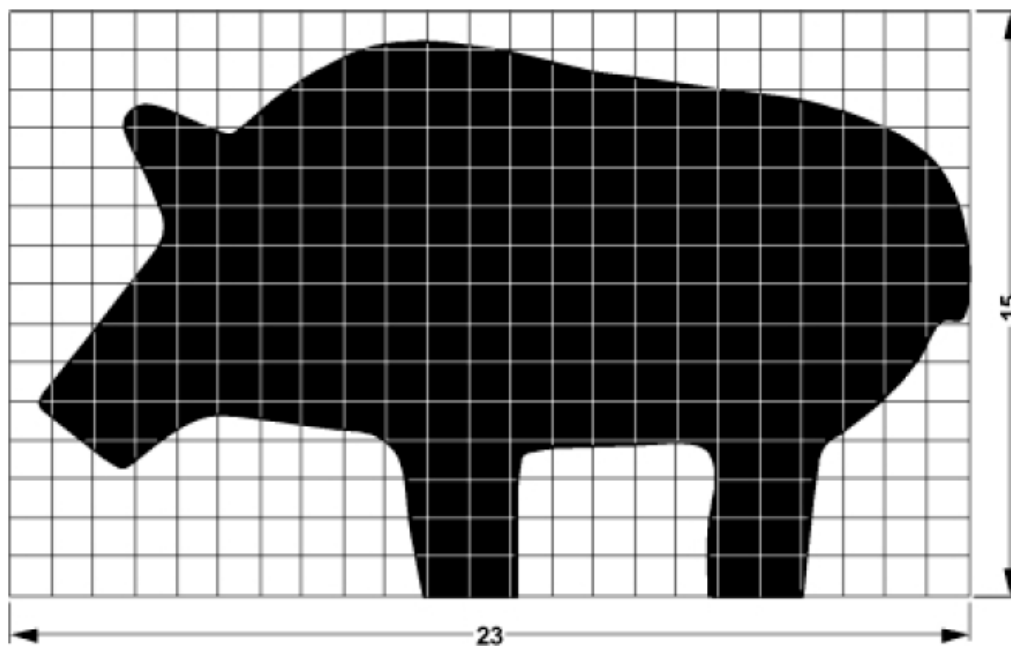
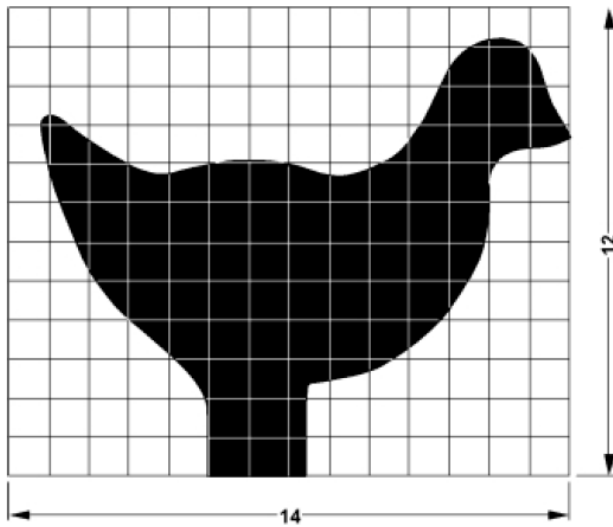
16. Annexes

16.1. Cibles dont la valeur du carré est de 1/10 inch (réduction pour stand 50m)





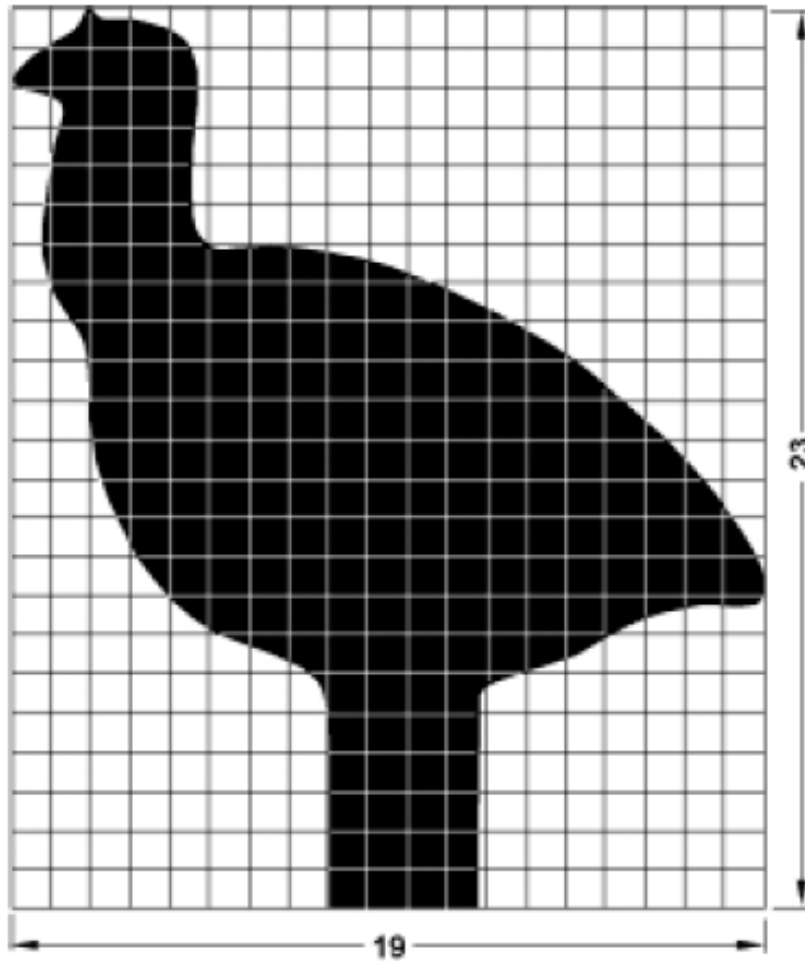
16.2. Cibles dont la valeur du carré est de 1/5 inch (pour stand 100m)





Commission Provinciale Namur

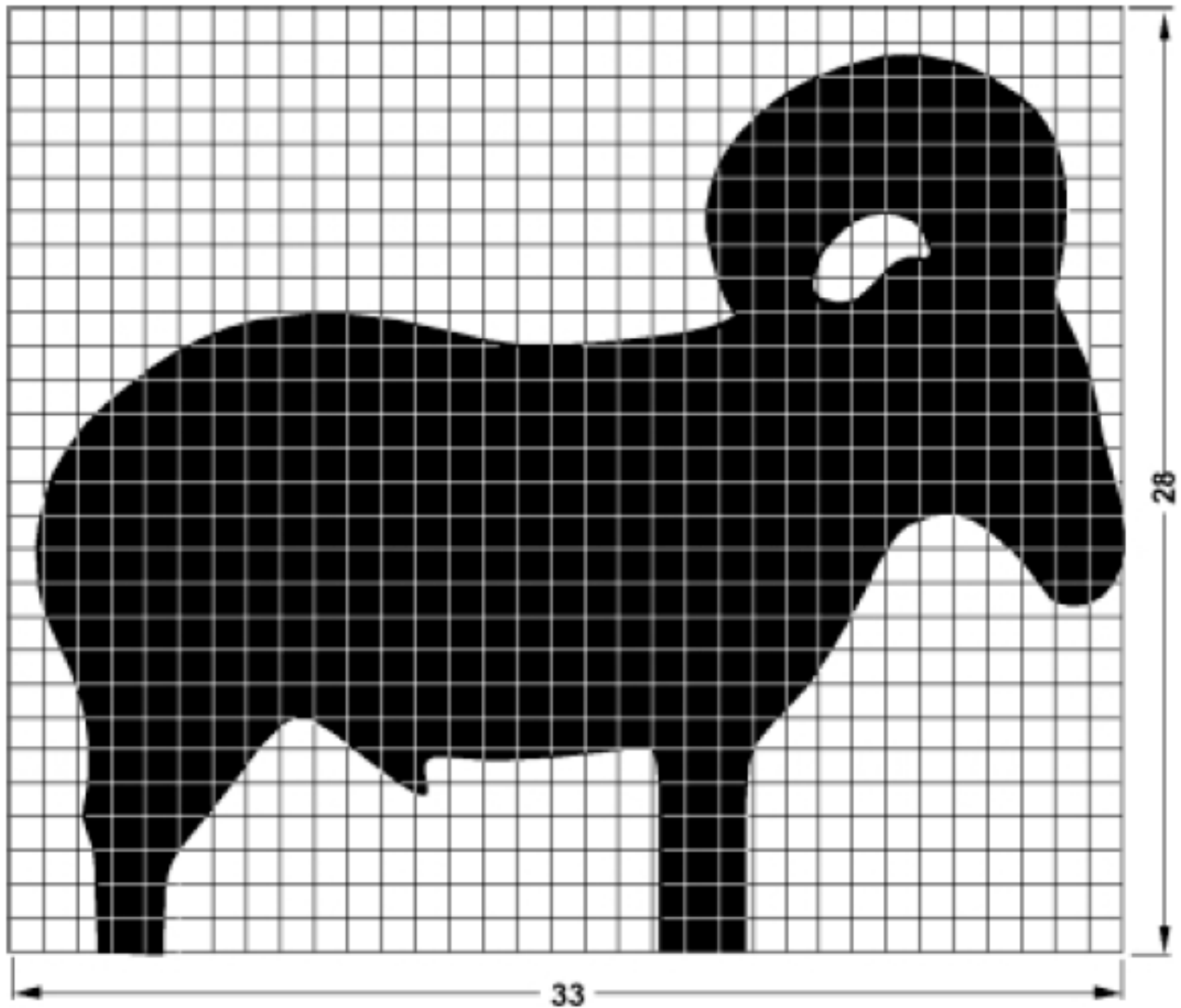
sous le patronage de l'Union Royale des Sociétés de Tir de Belgique – Aile Francophone
<http://www.fstn.be>





Commission Provinciale Namur

sous le patronage de l'Union Royale des Sociétés de Tir de Belgique – Aile Francophone
<http://www.fstn.be>



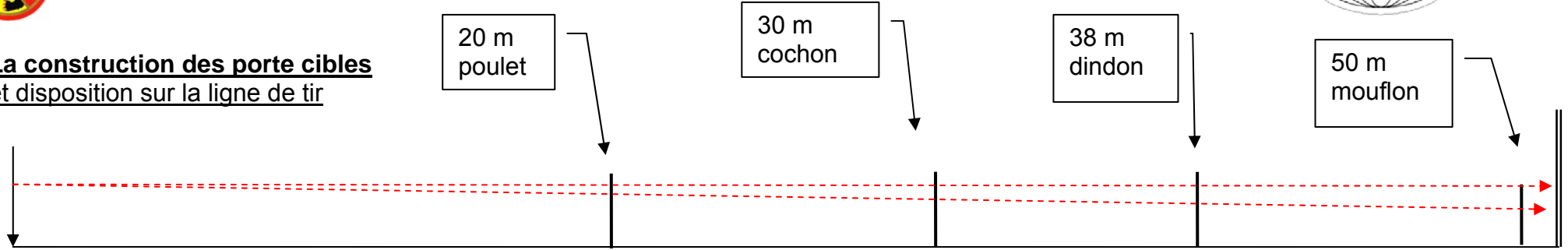


Commission Provinciale Namur

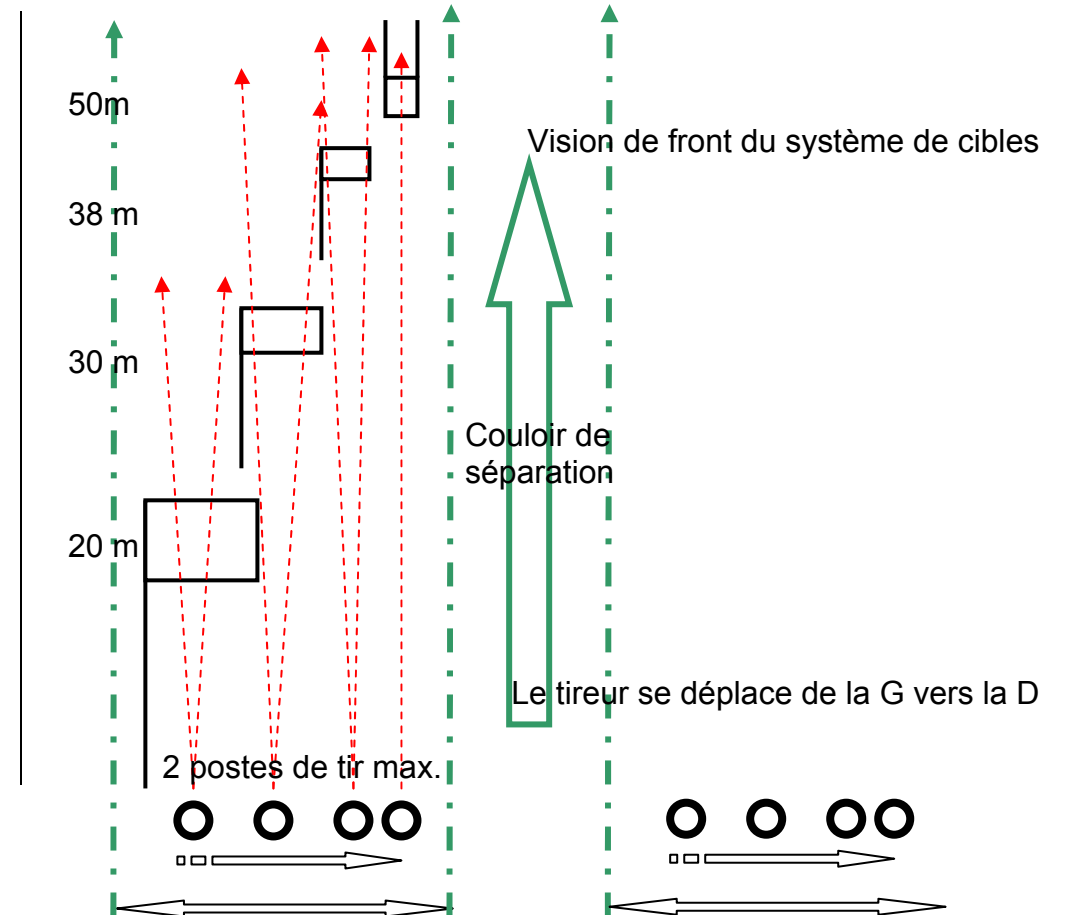
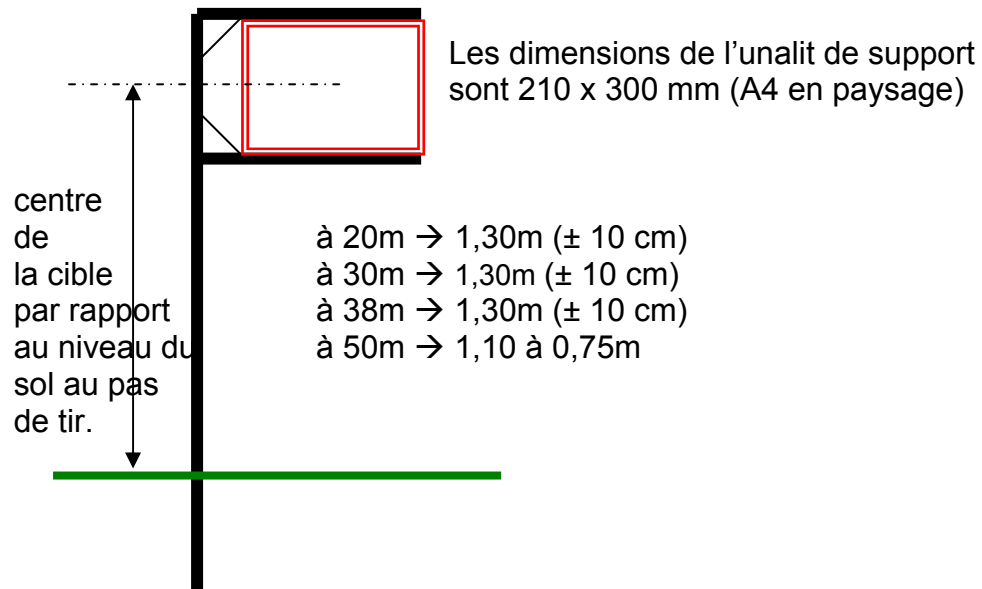
sous le patronage de l'Union Royale des Sociétés de Tir de Belgique – Aile Francophone
<http://www.fstn.be>



La construction des porte cibles et disposition sur la ligne de tir



Les supports de cibles 20, 30 et 38 m





Règlement Lever Action

1. Législation

- 1.1. Les armes utilisées doivent être détenues légalement, une autorisation modèle 4 ou ce qui en tient lieu en fonction de la législation en vigueur (Moniteur Belge du 09/06/2006).

2. Sécurité

- 2.1. Chaque tireur est responsable de son matériel: armes et munitions ne pourront être abandonnées sur le pas de tir sans surveillance.
- 2.2. Avant le début du match, les arbitres rappellent les règles de sécurité, de conduite du match, le déroulement général de la compétition.
- 2.3. Si un long feu devait se produire, maintenir l'arme dans la direction des cibles pendant une minute, enlever la munition défectueuse et poursuivre le tir. Toutes les personnes devront se trouver à au moins 3 mètres, en arrière, des compétiteurs et du commissaire de tir; aucune autre présence ne sera tolérée en dehors des organisateurs et arbitres.

3. Armes

- 3.1. Les armes autorisées sont du type à « Levier de sous-garde » exclusivement.
- 3.2. Elles peuvent être des armes d'époque ou des répliques, mais dans tous les cas, ces armes auront été éprouvées par un Banc d'Épreuves reconnu CIP ou équivalent.
- 3.3. Il ne pourra être chargé plus de 5 coups dans le chargeur ou le magasin tubulaire. Les projectiles seront obligatoirement adaptés au type de magasin de l'arme (Flat Point, ou similaire).
- 3.4. Le dispositif de sécurité du levier de sous-garde ou d'un dispositif similaire devra être actif.
- 3.5. La longueur du canon peut être comprise entre 16 et 30 inches.
- 3.6. La même arme sera utilisée durant toute la compétition, dans la catégorie, qu'il s'agisse des phases de précision ou de tir rapide.



4. Visée

- 4.1. Les visées ouvertes sont seules autorisées, il ne peut donc y avoir d'usage du dioptre ou de système similaire.
- 4.2. Les appareils de visée optique, les guidon et/ou hausse soulignés au tritium ou autre matériau luminescent sont strictement interdits.
- 4.3. Toutefois, si un dispositif du type « Tang Sight » est installé sur l'arme ; il ne pourra servir pour prendre la visée. L'arme pourra néanmoins être utilisée à la seule condition que le dispositif soit en position basse, rabattue.
- 4.4. Voici quelques exemples ou type de hausses et guidons autorisés ou interdits

AUTORISE



INTERDIT





5. Calibres

- 5.1. Les armes seront dans le calibre prévu par le Banc d'Epreuves.
- 5.2. Il est toutefois possible qu'une réplique ou une arme d'origine en calibre 357 Magnum, puisse utiliser du 38 Spl ; 44 Magnum/44 Spl ; 45-70/45-90...
- 5.3. Les projectiles seront soit en plomb, du type FMJ ou équivalent, mais à bout plat (Flat Point). Il est envisageable que pour des raisons d'infrastructures, il ne soit pas possible d'utiliser dans certains stands les calibres 405 Winch, 45/90, 45/110, 50/90, 444 Marlin... Le chargement des munitions doit être à poudre vive, les armes utilisant la poudre noire sont utilisables dans la discipline #10 « Albini ».
- 5.4. Les projectiles perforants, traçants, incendiaires, explosifs,... sont strictement interdits.

6. Détente

- 6.1. Le poids de détente sera celui d'origine, mais ne pourra en aucun cas être inférieur à 1,500 kg.

7. Equipement

- 7.1. Il est interdit à un tireur de se présenter en tenue militaire complète, sans distinction de pays. L'habillement type match (veste, pantalon, gant, soulier) est interdit, à l'exception des verres correcteurs, des lunettes appropriées du type Knoblok, Champion... avec iris intégré sur le support.

8. Contrôle et classements

- 8.1. Tous les tireurs devront présenter lors de l'inscription leur(s) arme(s) et munitions pour approbation auprès de l'organisateur, l'arbitre ou le commissaire de tir. L'arme présentée devra être classée dans la catégorie qu'est la sienne:
 - 8.1.1. carabine à levier dont le **calibre est de .30 à .32** (30/30 – 30 WCF, 30/03, 30/06, 303 British, 30/40 Krag, 32 Winch Special, 32-40)
 - 8.1.2. **carabine à levier dont le calibre est autre**, à l'exception du 22 LR
 - 8.1.2.1. <.30 (25-20 et 32-20) – petit calibre
 - 8.1.2.2. >.32 (38, 40, 44, 45...) – gros calibre.
- 8.2. Le contrôle des cibles se fera sur base de la jauge 8mm pour les ≤ .30 et .32 ; la jauge en calibre .45 sera d'application pour tous les calibre ≥ .33.



Commission Provinciale Namur

sous le patronage de l'Union Royale des Sociétés de Tir de Belgique – Aile Francophone
<http://www.fstn.be>



8.3. La cible utilisée pour la précision sera la C50 (précision pistolet) à 50 mètres, ou la réduction pour la distance de 25 m.

8.4. La cible utilisée pour le tir rapide à 25 mètres sera le centre C50 dont les dimensions sont 23x23 ou 26x26.

8.5. La discipline s'articule autour de :

8.5.1. pour le tir de précision 25 m ou 50 m

8.5.1.1. voir tableau

8.5.1.2. temps de tir des coups de match : 15 minutes

8.5.1.3. la position de tir est debout, sans appui (pas de veste de tir type match !)

8.5.1.4. **Ordres de tir :**

8.5.1.4.1. Chargez (Load) pour 1 série de 15 coups en précision, 1 minute après, Commencez (Start)

8.5.1.4.2. Arrêtez le tir (Stop), Déchargez (Unload) : lorsque le temps est écoulé OU qu'un incident de sécurité nécessitant l'arrêt du match est relevé

8.5.1.5. la cible de match sera enlevée pour les opérations de comptage suivant les règles classiques ISSF, ligne touchée (tangeante) = point supérieur

8.5.2. pour le tir rapide à 25 m

8.5.2.1. stage TR5

8.5.2.2. temps de tir 20 sec pour tirer 5 coups, sur 5 cibles différentes (centre C50) ; si plus d'un coup touche le visuel (zone noire), la valeur la plus basse est comptabilisée et l'autre impact est enregistré « zéro ».

8.5.2.3. la position de départ pour chaque coup ou série de coups est toujours : arme désépaulée et canon de la carabine à 45°, (pas de veste de tir type match !)

8.5.2.4. **Ordres de tir :**

8.5.2.4.1. Pour une série de 5 coups en 20 sec Chargez (for the first rapid fire serie load), 1 minute

8.5.2.4.2. Attention... 3 sec, Commencez (Start) : appuyer sur le chrono ou déclenchez le Pro Timer

8.5.2.4.3. A la fin du temps réglementaire, Cessez le feu (Stop), Déchargez (Unload)

8.5.2.4.4. A la fin du tir rapide... en plus Contrôle des armes (Show clear) : ouvrir la pièce mobile, montrer la chambre vide, le magasin vide, rabattre le chien (Hammer down), ranger l'arme (Housse de transport)

8.5.2.5. les points de match seront annoncés, et la cible calepinée après chaque série de 5 coups



Commission Provinciale Namur

sous le patronage de l'Union Royale des Sociétés de Tir de Belgique – Aile Francophone
<http://www.fstn.be>



8.5.2.6. tir trop tard, ou après le temps réglementaire, dans la phase du tir standard (chrono ou protimer), le ou les coups tirés après le temps réglementaire sont marqués comme « zéro ».

8.6. Les enrayages seront traités comme suit :

8.6.1. durant la phase de précision, pas d'enrayage possible, le tireur doit remédier dans le temps imparti pour le match

8.6.2. durant la phase de tir rapide, 1 enrayage valable est autorisé, la série sera répétée (standard 20 sec), dans ce cas les 5 valeurs les plus basses seront enregistrées

8.6.3. si un enrayage non valable est constaté, le(s) coup(s) non tiré(s) est (sont) comptabilisé(s) comme « zéro ».

8.7. Les lunettes d'observation des impacts sont autorisées.

8.8. Les médailles seront attribuées par catégorie d'armes, et non par classe d'âge comme les autres championnats. En cas d'égalité, le total de la phase de tir rapide servira de base au départage, ensuite le nombre de « 10, 9, 8... » dans cette même phase ou tout décomptage similaire.

9. Litige(s) et sanction(s)

9.1. En cas de litige(s), seul l'organisateur (DT et/ou O&A de la fédération ou son représentant, club organisateur) est compétent.

9.2. Les sanctions sont infligées immédiatement par l'organisateur, et peuvent être énumérées comme :

9.2.1. Avertissement :

déduction de 2 points dans la dernière série pour tous les manquements aux règles de tir, par exemple chargement du magasin, du chargeur, du clip avec moins ou plus de coups que prévu, arme incorrectement tenue (épaulé en tir rapide...). Le tireur poursuit le tir après avoir corrigé, remédié sur base des injonctions de l'organisateur. L'enregistrement de la déduction est conforme aux prescriptions ISSF en matière de classement.

9.2.2. Disqualification :

tous les incidents de sécurité (manipulation de l'arme sans commandement, chargement avant le commandement, tir avant le commandement, arme verrouillée sans contrôle...) entraînent la disqualification. Elle est automatiquement prononcée lorsque le tireur reçoit un second avertissement. L'enregistrement de la disqualification (DSQ) est conforme aux prescriptions ISSF en matière de classement.



Commission Provinciale Namur

sous le patronage de l'Union Royale des Sociétés de Tir de Belgique – Aile Francophone

<http://www.fstn.be>



Tableau des « Stage » possibles

Nom du « Stage »	Distance	Nombre de coups	Temps	Enrayage autorisé	C50 réduction (GEF)	C50 - centre C50 (Précision)	Commentaire(s)
P1	50 m	5 essais 15 coups (1 cible)	5 minutes 15 minutes	0		X	comptage classique, tenue de l'arme et position debout sans appui
P1 (si pas de stand 50m)	25 m	5 essais 3 x 5 coups (3 cibles)	5 minutes 15 minutes	0	X		comptage classique, tenue de l'arme et position debout sans appui
TR5	25 m	pas d'essai, 3 x 5 coups (5 cibles)	20 sec	1		X centre C50	comptage classique des points mais uniquement les impacts dans la zone du centre noir C50 (diamètre 20 cm – du 10 au 7), mesure du temps au chrono ou Pro Timer, arme désépaulée, canon à 45°



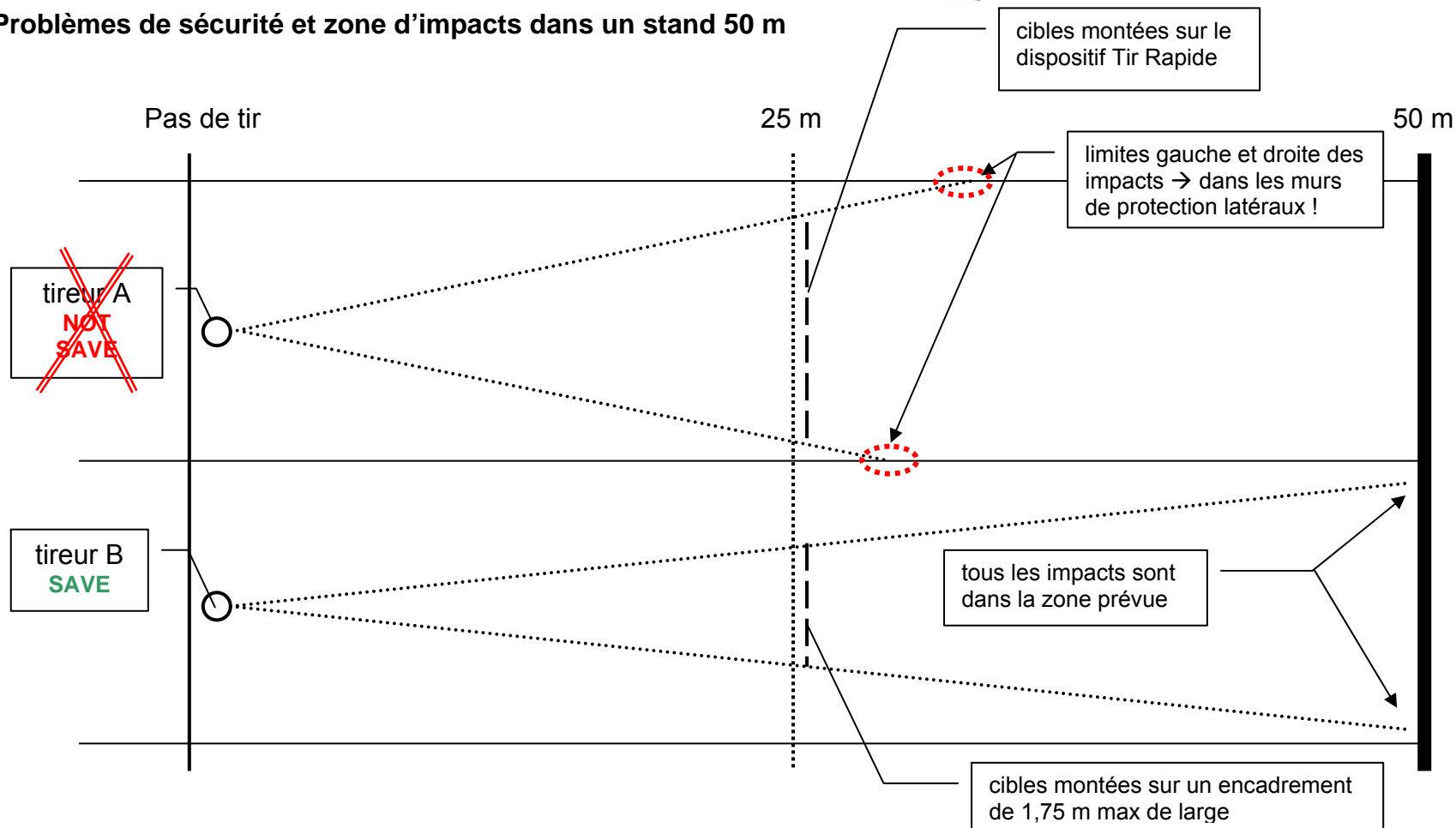
Commission Provinciale Namur

sous le patronage de l'Union Royale des Sociétés de Tir de Belgique – Aile Francophone

<http://www.fstn.be>



Problèmes de sécurité et zone d'impacts dans un stand 50 m





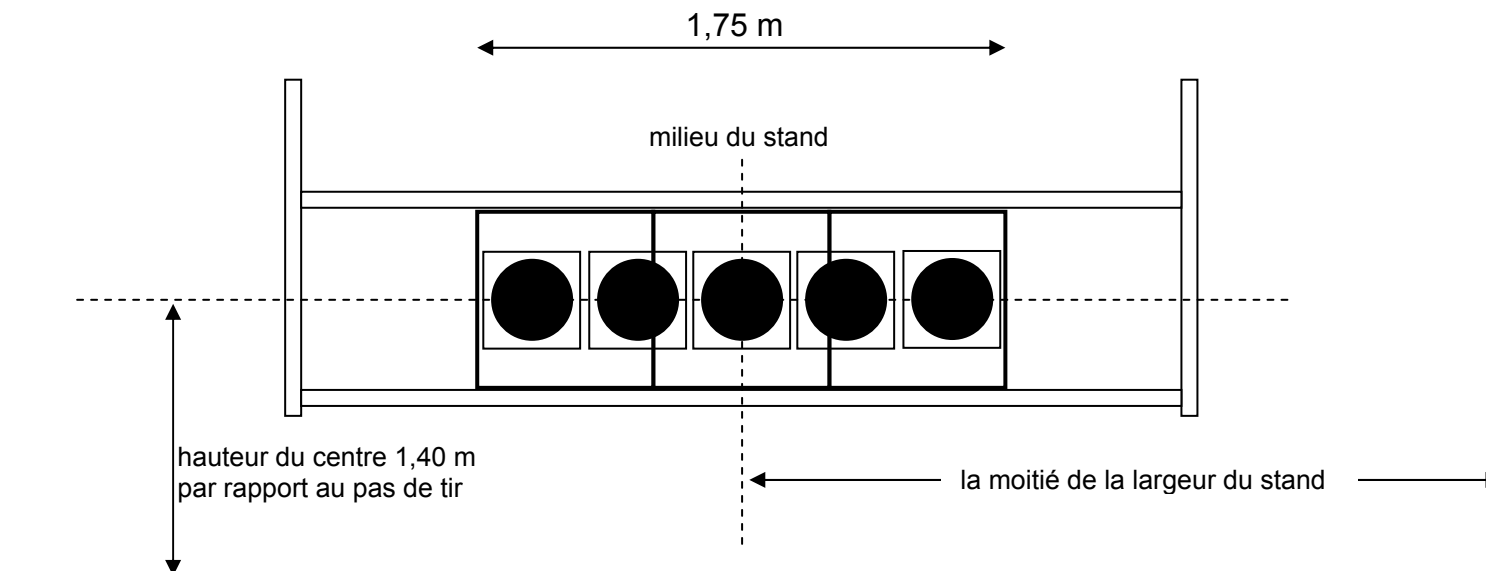
Commission Provinciale Namur

sous le patronage de l'Union Royale des Sociétés de Tir de Belgique – Aile Francophone

<http://www.fstn.be>



Encadrement type pour les « Stage » TR5



L'idée générale de la ciblerie est qu'il ne faut pas dépasser 1,75 m de largeur totale afin de garantir les angles de sécurité lors du tir dans un stand 50m. C'est pour cette raison que des centres C50 ou cible réduite C50 seront utilisées. Les 3 encadrements dont les traits sont plus prononcés sont la matérialisation de 3 cibles C50 normales, elles servent de support, de fond aux 5 centres.



Commission Provinciale Namur

sous le patronage de l'Union Royale des Sociétés de Tir de Belgique – Aile Francophone
<http://www.fstn.be>



Règlement Pistolet/Revolver d'ordonnance

1. Législation

- 1.1. Les armes utilisées doivent être détenues légalement, une autorisation modèle 4 est requise (Moniteur Belge du 09/02/2006).

2. Sécurité

- 2.1. Chaque tireur est responsable de son matériel: armes et munitions ne pourront être abandonnées sur le pas de tir sans surveillance.
- 2.2. Avant le début du match, les arbitres rappellent les règles de sécurité, de conduite du match, le déroulement général de la compétition.
- 2.3. Si un long feu devait se produire, maintenir l'arme dans la direction des cibles pendant une minute, enlever la munition défectueuse et poursuivre le tir. Toutes les personnes devront se trouver à au moins 5 mètres, en arrière, des compétiteurs et du commissaire de tir; aucune autre présence ne sera tolérée en dehors des organisateurs et arbitres.

3. Armes

- 3.1. Ne sont admises que les armes ayant servi à l'armement des armées ou des troupes régulières, sans distinction d'époque. L'arme doit être dans son état originel, par exemple : plaquettes de crosse, queue de détente, chien, sûreté, arrêtoir de glissière...
- 3.2. Sont aussi admises les copies « conformes » de ces mêmes armes (par ex. copie Stoeger du P08, copie Norinco du 1911A1, copie Colt 1991A1, copie Uberti du Shofield en 45 Colt, copie Colt du SAA 1873...).
- 3.3. Les armes semi-automatiques devront fonctionner comme telles. Le chargement type « répétition » est interdit, à l'exception du revolver.
- 3.4. Il ne pourra être chargé plus de 5 coups dans le chargeur, le magasin ou le barillet.



Commission Provinciale Namur

sous le patronage de l'Union Royale des Sociétés de Tir de Belgique – Aile Francophone
<http://www.fstn.be>



4. Visée

- 4.1. Ne seront autorisées que les appareils de visée d'origine de l'arme en question, quasi exclusivement des guidon et/ou cran de mire fixes.
- 4.2. Les appareils de visée optique, les guidon et/ou hausse soulignés au tritium ou autre matériau luminescent sont strictement interdits.
- 4.3. Si la possibilité existe, le tireur peut modifier en cours de tir le réglage de la hausse.

5. Calibres

- 5.1. Les armes devront être dans leur calibre originel, toutefois, il sera autorisé qu'une arme fonctionne avec une autre munition dont le projectile est identique au calibre nominal.
- 5.2. Exemple: un revolver S&W en 32 SW Long peut tirer du 32 S&W Short ; une arme militaire chamberée en 357 Mag pourra tirer des 38 Sp.
- 5.3. Les armes recanonnées sont autorisées.
- 5.4. Les projectiles seront soit en plomb, soit du type FMJ ou équivalent.
- 5.5. Les projectiles perforants, traçants, incendiaires, explosifs,... sont strictement interdits.

6. Détente

- 6.1. Le poids de détente sera celui d'origine, mais ne pourra en aucun cas être inférieur à 1,360 kg.

7. Equipement

- 7.1. Il est interdit à un tireur de se présenter en tenue militaire complète, sans distinction de pays.



Commission Provinciale Namur

sous le patronage de l'Union Royale des Sociétés de Tir de Belgique – Aile Francophone
<http://www.fstn.be>



8. Contrôle et compétition

8.1. Tous les tireurs devront présenter lors de l'inscription leurs armes et munitions pour approbation auprès de l'organisateur, l'arbitre ou le commissaire de tir. L'arme présentée devra être classée dans la catégorie qu'est la sienne:

- 8.1.1. pistolet militaire calibres 32 ACP et 380 ACP
- 8.1.2. pistolet militaire autres calibres (38 S&W, 38 Sp, 44 Rus ; 45 ACP...)
- 8.1.3. revolver militaire

8.2. Le contrôle des cibles se fera en rapport avec les règles ISSF en vigueur, tous les impacts seront jaugés pour au calibre .45

8.3. La cible utilisée sera la C50 (52 x 52) à 15 mètres.

8.4. La cible utilisée à 25 mètres sera la cible de tir rapide (VO/Duel).

8.5. La discipline s'articule autour de :

- 8.5.1. pour le tir de précision à 15 m – 1 main
 - 8.5.1.1. 1 série d'essai de 5 coups en 3 minutes
 - 8.5.1.2. annonce des résultats et bouchage de la cible
 - 8.5.1.3. 3 séries de 5 coups en 3 minutes chacune, dans la même cible
 - 8.5.1.4. la cible de match sera enlevée pour les opérations de comptage
- 8.5.2. pour le tir rapide à 25 m – 1 ou 2 mains
 - 8.5.2.1. 1 série d'essai de 5 coups en tir rapide (3 sec/7 sec)
 - 8.5.2.2. annonce des résultats et bouchage de la cible
 - 8.5.2.3. 3 séries de 5 coups en tir rapide dans la même cible
 - 8.5.2.4. les points de match seront annoncés, et la cible calepinée.

8.6. Les enrayages seront traités comme suit :

- 8.6.1. durant la phase de précision, 1 enrayage valable est autorisé ; la série sera complétée dans le temps de 30 secondes par coup ;
- 8.6.2. durant la phase de tir rapide, 1 enrayage valable est autorisé, la série sera complétée dès la série de compétition suivante ; de sorte qu'il ne pourrait y avoir qu'une seule série supplémentaire après le match
- 8.6.3. si un enrayage non valable est constaté, le(s) coup(s) non tiré(s) est (sont) comptabilisé(s) comme « zéro ».



Commission Provinciale Namur

sous le patronage de l'Union Royale des Sociétés de Tir de Belgique – Aile Francophone
<http://www.fstn.be>



8.7. La fin du match est annoncé dès le tir rapide terminé et éventuellement la série d'enrayage ; avant l'annonce des résultats, les arbitres contrôlent les armes et font ranger le matériel.

8.8. Les lunettes d'observation des impacts sont autorisées.

8.9. Les médailles seront attribuées par catégorie d'armes, et non par classe d'âge comme les autres championnats. En cas d'égalité le total de la phase de tir rapide servira de base au départage, ensuite le nombre de « 10, 9, 8... » dans cette même phase.

9. Litige(s) et sanction(s)

9.1. En cas de litige(s), seul l'organisateur (DT et/ou O&A de la fédération ou son représentant, club organisateur) est compétent.

9.2. Les sanctions sont infligées immédiatement par l'organisateur, et peuvent être énumérées comme :

9.2.1. Avertissement :

déduction de 2 points dans la dernière série pour tous les manquements aux règles de tir, par exemple chargement du magasin, du chargeur, du clip avec moins ou plus de coups que prévu, arme incorrectement tenue (2 mains à 15m...). Le tireur poursuit le tir après avoir corrigé, remédié sur base des injonctions de l'organisateur. L'enregistrement de la déduction est conforme aux prescriptions ISSF en matière de classement.

9.2.2. Disqualification :

tous les incidents de sécurité (manipulation de l'arme sans commandement, chargement avant le commandement, tir avant le commandement, arme verrouillée sans contrôle... entraînent la disqualification. Elle est automatiquement prononcée lorsque le tireur reçoit un second avertissement. L'enregistrement de la disqualification (DSQ) est conforme aux prescriptions ISSF en matière de classement.



Règlement Fusil d'ordonnance

1. Législation

- 1.1. Les armes utilisées doivent être détenues légalement, une autorisation modèle n° 9 (LTS) ou modèle n° 4 (Loi du 09/06/06).

2. Sécurité

- 2.1. Chaque tireur est responsable de son matériel: armes et munitions ne pourront être abandonnées sur le pas de tir sans surveillance.
- 2.2. Si un long feu devait se produire, maintenir l'arme dans la direction des cibles pendant une minute, enlever la munition défectueuse et poursuivre le tir. Toutes les personnes devront se trouver à au moins 5 mètres, en arrière, des compétiteurs et du commissaire de tir; aucune autre présence ne sera tolérée en dehors des organisateurs et arbitres.

3. Armes

- 3.1. Ne sont admises que les armes ayant servi à l'armement des armées ou des troupes régulières, à l'entraînement de ces dernières, ainsi que les armes de match dont la fabrication est comprise entre 1900 et 1950.
- 3.2. Lorsque la baïonnette et/ou le bipied sont intégrés à l'arme, de façon inamovible, leurs présences seront acceptées, afin d'éviter l'altération de l'arme en question.
- 3.3. Les armes semi-automatiques devront fonctionner comme telles. Le chargement type « répétition » est interdit; le système d'emprunt des gaz devra être opérationnel.
- 3.4. Pour tous les types d'armes : le chargeur, le magasin ou le clip devra être approvisionné avec un minimum de 5 coups et un maximum de 10. A l'exception du USM1 Garand qui pourrait avoir une répartition clip 8 coups et clip 2 coups ou 2 x 5 coups.

4. Visée

- 4.1. Ne seront autorisées que les appareils de visée d'origine de l'arme en question (catégories 10.2.1, 10.2.2, 10.2.3, 10.2.4, 10.2.5 et 10.2.6), les lunettes sont interdites dans toutes les catégories.
- 4.2. Les appareils de visée tels que le dioptré, tunnel et guidon à trou sont strictement interdits sauf pour la sous-discipline 10.2.6. Si tel est le cas pour les autres 10.2.1, 10.2.2 et 10.2.3, l'arme sera automatiquement classée en catégorie 10.2.4.



- 4.3. Si la possibilité existe, le tireur peut modifier en cours de tir le réglage de la hausse.

5. Calibres

- 5.1. Les armes devront être dans leur calibre originel, toutefois, il sera autorisé qu'une arme fonctionne avec une autre munition dont le projectile est identique au calibre nominal.

Exemple: un FAL en 7,62 NATO pourrait utiliser un nouveau canon dont le calibre .30 serait du 300 Savage, du 307 Winchester par exemple; un Mauser en 8 x 57 JS, recanonné en 8 x 57 JRS ou en 8 x 60 S. Donc, les calibres de chasse en tant que telle sont automatiquement classés en catégorie 10.2.4; par exemple: 243 Winchester, 7 - 08, 270 Winchester...

- 5.2. Les armes recanonnées sont autorisées, à condition que les nouveaux canons ne soient pas du type « Heavy Barrel » ou « Match », sauf pour la catégorie 10.2.6.
- 5.3. Les projectiles devront être du type FMJ ou équivalent, Si les munitions pour une arme ne sont pas ou plus commercialisées, il sera autorisé à tirer des projectiles en plomb.
- 5.4. Les projectiles perforants, traçants, incendiaires, explosifs... sont strictement interdits.

6. Détente

- 6.1. Le poids de détente sera celui d'origine, mais ne pourra en aucun cas être inférieur à 1,5 kg, sauf pour les catégories 10.2.5 et 10.2.6.

7. Bretelle

- 7.1. Seules les bretelles de transport d'origine sont admises, ou leurs copies.
- 7.2. A chaque arme sa bretelle, il est interdit d'utiliser les bretelles «Double Loop» sur toutes les armes, à l'exception de celles qui en étaient pourvues (US Krag Jörgensen, Springfield 1903, Garand...).
- 7.3. Les bretelles ne seront fixées qu'en deux points de l'arme et en aucun au bras du tireur; elle devra coulisser dans l'anneau de grenadière, à l'exception de la boucle, sauf pour la catégorie 10.2.6 qui généralement a un système spécifique

8. Equipement

- 8.1. Il est interdit à un tireur de se présenter en tenue militaire complète sans restriction de pays, voir point 2.



Commission Provincial Namur

sous le patronage de l'Union Royale des Sociétés de Tir de Belgique – Aile Francophone

<http://www.fstn.be>



- 8.2. Les vestes de tir utilisées dans les championnats (règles ISSF) sont interdites, seules les vestes en tissu léger (coton, lin...) avec renforcement aux coudes et/ou épaules seront autorisés, la «Smoke Vest» type ABL est autorisée.
- 8.3. Le gant de tir (règles ISSF) est interdit.
- 8.4. Le tapis de sol est autorisé.
- 8.5. Le tir sur appui est interdit (sac de sable, bipied par exemple).

9. Position “Couché”

- 9.1. Le tireur peut s'étendre sur le sol nu du poste de tir ou sur le tapis de tir mis à sa disposition ou le sien si rien n'est fourni par l'organisation. Il peut également utiliser le tapis pour y reposer ses coudes (rubrique 8.).
- 9.2. La carabine doit être soutenue par les deux mains et une épaule seulement. Pendant la visée, la joue peut être placée contre la crosse de la carabine.
- 9.3. La carabine peut être maintenue par la bretelle (voir rubrique 7), mais le fût ne doit pas être en contact avec le vêtement derrière la main gauche (pour un droitier).
- 9.4. Aucune partie de la carabine ne doit être en contact avec la bretelle ou ses attaches. La carabine ne doit toucher ou reposer contre aucun autre point ou objet (chargeur, magasin, tapis de tir, le sol...).
- 9.5. Les deux avant-bras ainsi que les manches de la veste de tir ou du vêtement en avant des coudes doivent être visiblement détachés du sol. L'axe de l'avant-bras du tireur côté bretelle (pour un droitier le bras gauche) doit être au moins à 30° au dessus de l'horizontale.

10. Contrôle et compétition

- 10.1. Lors de l'inscription, tous les tireurs devront remplir une « fiche d'inscription ».
- 10.2. Tous les tireurs devront présenter lors de l'inscription leurs armes et munitions pour approbation auprès de l'organisateur, l'arbitre ou le commissaire de tir. L'arme présentée devra être classée dans la catégorie qu'est la sienne:
 - 10.2.1. fusil à verrou, 1 coup, ou à répétition
 - 10.2.2. fusil semi-automatique fabriqué avant 1950
 - 10.2.3. fusil semi-automatique fabriqué après 1950
 - 10.2.4. fusil des catégories 10.2.1, 10.2.2 ou 10.2.3 ne pouvant être classé dans aucune catégorie (avec dioptré, calibre originel modifié)
 - 10.2.5. carabine en calibre 22 LR ayant servi à l'entraînement de la troupe ou les copies conformes d'armes militaires en 22 LR
 - 10.2.6. carabine de match en calibre 22 LR dont la fabrication est comprise entre 1900 et 1950.



- 10.3. Tous les tireurs devront lire le présent règlement s'y conformer dans « la bonne humeur et le fair-play ».
- 10.4. Le contrôle des cibles se fera en rapport avec les règles ISSF en vigueur, jauge 8mm pour les catégories 10.2.1, 10.2.2, 10.2.3 et 10.2.4, jauge 22LR pour les autres.
- 10.5. La cible utilisée sera la C50 (52 x 52) à 100 mètres, si la compétition se déroule à 50 mètres la cible utilisée sera la réduction 1:2 de la C50 (26 x 26).
- 10.6. Le temps de tir est de 30 minutes essais compris, 5 à 10 coups d'essai (maximum), et 20 coups de match.
- 10.7. Les lunettes d'observation des impacts sont autorisées.
- 10.8. Afin de faciliter vos changements de cibles, l'accompagnant «marqueur» est autorisé à effectuer le marquage et les tâches annexes.
- 10.9. Les médailles seront attribuées par catégorie d'armes, et non par classe d'âge comme les autres championnats.

11. Litige(s) et sanction(s)

- 11.1. En cas de litige(s), seul l'organisateur (DT et/ou O&A de la fédération ou son représentant, club organisateur) est compétent.
- 11.2. Les sanctions sont infligées immédiatement par l'organisateur, et peuvent être énumérées comme :
- 11.3. Avertissement :
déduction de 2 points dans la dernière série pour tous les manquements aux règles de tir, par exemple chargement du magasin, du chargeur, du clip avec moins ou plus de coups que prévu, arme incorrectement tenue (bretelle, chargeur posé sur l'avant-bras...). Le tireur poursuit le tir après avoir corrigé, remédié sur base des injonctions de l'organisateur. L'enregistrement de la déduction est conforme aux prescriptions ISSF en matière de classement.
- 11.4. Disqualification :
tous les incidents de sécurité (manipulation de l'arme sans commandement, chargement avant le commandement, tir avant le commandement, arme verrouillée sans contrôle... entraînent la disqualification. Elle est automatiquement prononcée lorsque le tireur reçoit un second avertissement. L'enregistrement de la disqualification (DSQ) est conforme aux prescriptions ISSF en matière de classement.

12. Erratum

01/12/2011 7.1

Marque	Modèle	Sous-Catégorie
BRNO	n° 2	<= 1950
BRNO	n° 3	<= 1950
BSA	Centurion	<= 1950
BSA	Martini Int'l Match	<= 1950
BSA	Match 12/15	<= 1950
BSA	Match rifle	<= 1950
BSA	Mk I, Mk II, Mk III... --> INTERDIT	<= 1950
BSA	n° 12 et tous modèles antérieurs 1950	<= 1950
BSA	n° 13	<= 1950
BSA	n° 15	<= 1950
Hämmerli	45	<= 1950
Hämmerli	54	<= 1950
Hämmerli	503	<= 1950
Mauser	EL320	<= 1950
Mauser	EN310	<= 1950
Mauser	ES340B	<= 1950
Mauser	ES350B	<= 1950
Mauser	M410	<= 1950
Mauser	M420	<= 1950
Mauser	MM410BN	<= 1950
Mauser	MS350B	<= 1950
Mauser	MS420B	<= 1950
Mauser	MS420B	<= 1950
Mossberg	34	<= 1950
Mossberg	43	<= 1950
Mossberg	44	<= 1950
Mossberg	45	<= 1950
Mossberg	144	<= 1950
Mossberg	26B	<= 1950
Mossberg	26C	<= 1950
Mossberg	26M	<= 1950
Mossberg	35A	<= 1950
Mossberg	45A	<= 1950
Remington	37	<= 1950
Remington	513S	<= 1950
Remington	513T	<= 1950
Remington	521T	<= 1950
Remington	521TL	<= 1950
Savage	19	<= 1950
Schultz & Larsen	1936 Johnson	<= 1950
Schultz & Larsen	M61	<= 1950
Schultz & Larsen	M62	<= 1950
Schultz & Larsen	n° 47 Match	<= 1950
Stevens	417 1/2	<= 1950
Stevens	n° 12 Marksman	<= 1950
Stevens	n° 417 Walnut Hill	<= 1950
Vickers	Empire Model	<= 1950
Vickers	Jubilee Target Rifle	<= 1950

Marque	Modèle	Sous-Catégorie
Walther	DSM34	<= 1950
Walther	KKM Int'l Match	<= 1950
Walther	V Champion	<= 1950
Winchester	52 Sporter	<= 1950
Winchester	52 Target	<= 1950
Winchester	52A Heavy Barrel	<= 1950
Winchester	52B Heavy Barrel	<= 1950
Winchester	52B Target	<= 1950
Winchester	52C Bull Target	<= 1950
Winchester	52C Heavy barrel	<= 1950
Winchester	52C Standard	<= 1950
Anschutz	KKW	22 LR Mil
BSA	War Office 1902	22 LR Mil
Erma	KKW	22 LR Mil
Erma	tube réducteur K98	22 LR Mil
Falke	modèle 36	22 LR Mil
FN	1950 ABL	22 LR Mil
FN	1950 Israël	22 LR Mil
Geco	KKW	22 LR Mil
Harrington & Richardson	65 Military	22 LR Mil
Heym	KKW	22 LR Mil
Jäger	copie armes militaires	22 LR Mil
Lampagyar/Femaru	entraînement	22 LR Mil
Lee Enfield	n° 2 Mk IV	22 LR Mil
Lee Enfield	n° 7	22 LR Mil
Lee Enfield	n° 8 Mk I	22 LR Mil
Lee Enfield	n° 9 Mk I	22 LR Mil
Mas	36	22 LR Mil
Mas	57	22 LR Mil
Mauser	KKW	22 LR Mil
Mauser	MAS45	22 LR Mil
Menz	KKW	22 LR Mil
Mosin Nagant	entraînement	22 LR Mil
Mossberg	42MB	22 LR Mil
Mossberg	42MB a	22 LR Mil
Mossberg	42MB b	22 LR Mil
Mossberg	42MB c	22 LR Mil
Mossberg	42MB d	22 LR Mil
Mossberg	44US	22 LR Mil
Radom	entraînement	22 LR Mil
Ross	1912	22 LR Mil
Savage	19 NRA	22 LR Mil
Simson	W625, W625B, W625C	22 LR Mil
Springfield	1922	22 LR Mil
Springfield	1922M1	22 LR Mil
Springfield	1922M2	22 LR Mil
Springfield	Krag gallery	22 LR Mil
Stevens	M416US	22 LR Mil
Steyr	entraînement	22 LR Mil

Marque	Modèle	Sous-Catégorie
Swiss	G11	22 LR Mil
Swiss	K11	22 LR Mil
Swiss	K31	22 LR Mil
Voere	tube réducteur K98	22 LR Mil
Walther	KKW	22 LR Mil
Weihrauch	KKW	22 LR Mil



Règlement tir sur quilles « Pin Bowling ou Pin's »

1. Sécurité

- 1.1. Les armes sont sous clé (sac ou cadenas de pontet), dans le sac de transport dans la zone d'attente, elles ne pourront être déballées, sur la table de tir que sur ordre de l'arbitre.
- 1.2. Dès qu'une arme est déposée sur la table de tir, la pièce mobile est en position ouverte (arrière), un seul chargeur vide. Pour le revolver, le barillet est ouvert, pas de speed loader garni sur la table.
- 1.3. Les munitions doivent être en boîte et distinctement séparées de l'arme et des accessoires.
- 1.4. A tout moment l'arbitre vérifie aussi bien la zone de tir (avant), que les mouvements sur le pas de tir. Le second arbitre gère la zone arrière et appelle les tireurs dès qu'une série est terminée.

2. L'installation des quilles

2.1 Pour la sécurité seul le système à quilles basculantes peut être utilisé (ex : type Triebel). Les silhouettes de quilles doivent être constituées d'un matériau permettant le passage de la balle au travers sans ricochet.

Les quilles doivent être blanches ou d'une autre couleur claire.

L'inclinaison des quilles ne peut dépasser 1cm.

L'appareillage doit être installé de manière à ce que la quille, touchée en son centre par un projectile développant 100 joules, tombe.

L'appareillage des 6 quilles doit bénéficier d'un éclairage de 2 spots de 500 watts, au minimum.

- 2.1. La quille doit satisfaire aux dimensions suivantes :

	Références	Mesures	Tolérances
A	hauteur totale	380 mm	± 10 mm
B	diamètre de l'assise	55 mm	± 5 mm
C	plus grand diamètre du corps	125 mm	± 10 mm
D	diamètre du cou	45 mm	± 5 mm
E	diamètre du haut	65 mm	± 5 mm
	poids	1570 g	± 50 g



3. Stand pour tir sur quilles

- 3.1. L'appareillage est placé sur une table ou planche de 2 x 0,30 m d'une hauteur de 1,20 m (tolérance $\pm 0,05$ m) et un espace entre elles de 30 cm.
- 3.2. Les quilles doivent être placées de sorte à ce que tous les projectiles tirés soient récupérés par les pièges à balles.
- 3.3. La ligne de tir se trouve à 15 m des quilles (tolérance de $\pm 0,05$ m).
- 3.4. La table de tir doit se trouver juste devant la ligne de tir.
- 3.5. La table (ou similaire) doit avoir une hauteur entre 0,70 et 0,80 m.

4. Règles de tir

Une compétition est composée de 4 passes de 6 cartouches en

12 secondes chacune pour la discipline « standard » pistolet ou revolver

09 secondes chacune pour la disciplines « open » pistolet ou revolver

Pas de série d'essai.

L'arbitre de stand appelle le tireur afin qu'il se place à son poste de tir. Le tireur de la passe suivante est également appelé. Avant le temps de préparation et entre les 4 passes de son prédécesseur celui-ci relèvera les quilles sur la table.

L'arbitre ayant donné le commandement « *Début de préparation* », le tireur peut maintenant réaliser du tir à sec et faire des exercices de visée

A la fin du temps de préparation, l'arbitre de stand donne le commandement « *Chargez* ». Le tireur prend position pour un tir à une ou deux mains, et charge son arme avec 6 cartouches.

Après une minute, l'arbitre de stand donne le commandement « Attention 3, 2, 1 Start ». A ce moment il actionne le chronomètre ; ou a déclenché le Timer électronique qui donnera le départ de la séquence.

Le bras du tireur doit se positionner à 45° dès que le commandement « attention » est prononcé. Le (les) bras doi(ven)t rester immobile(s) jusqu'au « Start » ou sifflement de départ du Timer. L'ouverture du feu se fait au « *Start* » ou sifflement de départ du Timer.

Le dernier coup de feu stoppe le temps de tir écoulé.

Le nombre d'impact(s) valable(s) ainsi que le temps écoulé seront notés. Sont considéré(s) comme impact(s) valable(s) toute(s) quille(s) basculée(s) avec un système type Triebel.

S'il y avait un dépassement de temps, soit plus de 12 sec en « standard » et 9 sec en « open », le temps maximum ainsi qu'un point par quille tombée endéans le temps alloué seront inscrits.



5. Incidents (mauvais fonctionnement)

Un seul enrayage sera admis par match, la passe sera tirée à nouveau sans pénalité .

6. Totalisation des scores et départage des ex-æquo

La somme des quilles tombées lors des 4 passes donne le total pour la compétition (classement décroissant).

Au nombre de quilles tombées ex aequo sont départagées par le temps en ordre croissant. Les médailles sont attribuées par catégorie STANDARD & OPEN.

Lors d'égalité du score total, il est pris en considération le temps total des 4 passes. Le classement sur le temps est croissant.

S'il y a toujours égalité, un tir de barrage de 6 quilles sera réalisé. Le barrage continue jusqu'à ce qu'un vainqueur émerge.

7. La discipline en résumé

Désignation	Standard	Open
calibres autorisés	de 7,65 (.32) à 11,43 (.45)	de 7,65 (.32) à 11,43 (.45)
canon compensé ou compensateur	interdit	autorisé
classement pistolet	oui	oui
classement revolver	oui	oui
comptage des points	1 point = 1 quille tombée	1 point = 1 quille tombée
distance entre les organes de visée	libre	libre
distance de tir	15 m	15 m
longueur du canon	6 ½ inches max.	libre
nombre de coups max. par série	6	6
nombre de coups d'essai	0	0
nombre de passes	4	4
poids de détente	<i>Out of the box</i>	<i>libre</i>
poignée anatomique	interdit	interdit
temps maximum	12 secondes	9 secondes
visée optique	interdit	autorisé
général	arme « out of the box »	arme modifiée



8. Litige(s) et sanction(s)

- 8.1. En cas de litige(s), seul l'organisateur (DT et/ou O&A de la fédération ou son représentant, club organisateur) est compétent.
- 8.2. Les sanctions sont infligées immédiatement par l'organisateur, et peuvent être énumérées comme :
- 8.3. Avertissement :
déduction de 2 points dans la dernière série pour tous les manquements aux règles de tir, par exemple chargement du magasin, du chargeur, du clip avec moins ou plus de coups que prévu, arme incorrectement tenue . Le tireur poursuit le tir après avoir corrigé, remédié sur base des injonctions de l'organisateur. L'enregistrement de la déduction est conforme aux prescriptions ISSF en matière de classement.
- 8.4. Disqualification :
tous les incidents de sécurité (manipulation de l'arme sans commandement, chargement avant le commandement, tir avant le commandement, arme verrouillée sans contrôle... entraînent la disqualification. Elle est automatiquement prononcée lorsque le tireur reçoit un second avertissement. L'enregistrement de la disqualification (DSQ) est conforme aux prescriptions ISSF en matière de classement.