

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