

# Règlement BA 60

## 1. Législation

1.1. Les armes utilisées doivent être détenues légalement, une autorisation modèle 9, 4 ou ce qui en tient lieu est requise (Loi 09/06/2006).

1.2. Les matchs ne peuvent se tirer que dans les installations reconnues et dûment agréées par les autorités administratives et sportives.

## 2. Disciplines

2.1. Les disciplines 4A/5A sont proposées en alternative aux disciplines 4/5 pour promouvoir le tir à la carabine 50M. Pour les rendre accessibles au plus grand nombre, elles comprennent 3 catégories : Standard, KK50 et Open. Ces catégories sont détaillées au point 13.

2.2. Un tireur peut participer à une ou plusieurs catégories, mais ne peut jamais tirer deux fois la même.

## 3. Spécifications du match 50m

3.1. Chaque ligne de tir sera équipée d'une table de tir.

3.2. Les séries sont composées, dans la mesure du possible, des tireurs d'une même catégorie.

3.3. Les matchs se déroulant à la distance de 50m 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. La table

4.1. Une table de tir est construite solidement, une chaise ou un tabouret sera fourni par l'organisateur, convenant aussi bien au tireur gaucher que droitier. Toutes les tables et chaises seront identiques. Les tabourets personnels sont autorisés.

## 5. Equipement

5.1. 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.

5.2. Seuls les drapeaux indicateurs de vent selon les règles ISSF (6.4.4) seront utilisés.

5.3. Les supports et vêtements

5.3.1. Pour la carabine BA60, les sacs de sable peuvent être utilisés comme soutien pour la carabine mais uniquement à l'avant.

Les soutiens ne peuvent 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 compressibles d'au moins 6,4 mm avec les doigts.

5.3.2. Le support doit être un sac souple rempli de sable. A l'exception d'une butée il ne peut rien y avoir à l'avant du sac. L'appui peut être réglable horizontalement et verticalement. L'arme doit pouvoir « coulisser » librement de l'avant vers l'arrière sur le support.

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

## 6. Préparation et tirs d'essais

6.1. Il sera prévu une période de 15mn pour la préparation et les essais avant le début du match.

## 7. Déroulement du match

7.1. 60 coups de match en 50 minutes.

## 8. Sécurité

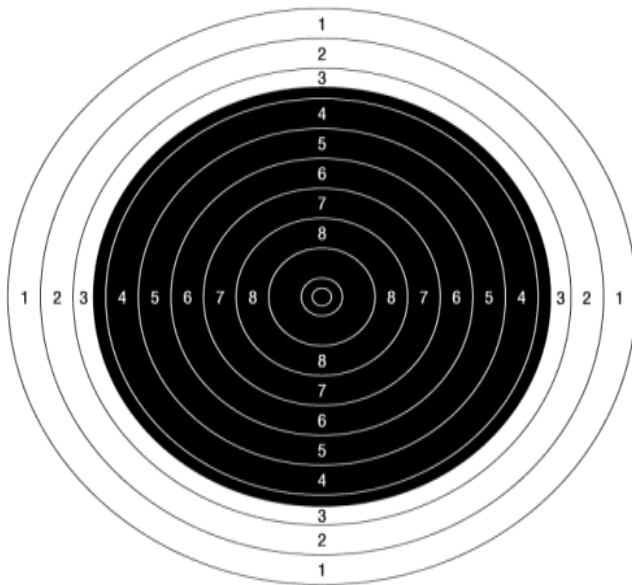
8.1. L'organisateur est responsable de la sécurité et est habilité à prendre toutes les mesures jugées indispensables pour la sécurité. Les règles spécifiques applicables au club d'accueil seront présentées aux compétiteurs.

## 9. La cible 50m

Zone 10	10,4 mm	(±0,1 mm)	Zone 5	90,4 mm	(±0,5 mm)
Zone 9	26,4 mm	(±0,1 mm)	Zone 4	106,4 mm	(±0,5 mm)
Zone 8	42,4 mm	(±0,2 mm)	Zone 3	122,4 mm	(±0,5 mm)
Zone 7	58,4 mm	(±0,5 mm)	Zone 2	138,4 mm	(±0,5 mm)
Zone 6	74,4 mm	(±0,5 mm)	Zone 1	154,4 mm	(±0,5 mm)

Mouche = 5 mm (±0,1 mm).

Visuel : Noir, de la zone 3 à la zone 10 = 112,4 mm (+/-0,5mm).



9.1. Les cibles utilisées seront des cibles électroniques.

Les valeurs des impacts sur les cibles électroniques doivent être données en valeurs décimales. Les zones décimales sont obtenues par division d'une zone de valeur entière en dix zones égales repérées par des valeurs décimales commençant par zéro (par exemple : 10.0, 9.0, etc.) et se terminant par neuf (par exemple : 10.9, 9.9, etc.).

## **10. Règles et Commandements**

10.1.1. Les tireurs disposent de 15 minutes avant le début du match pour leur préparation finale et tirer des essais en nombre illimité.

10.1.2. Le temps de préparation et d'essais doit être programmé pour se terminer environ 30 secondes avant l'heure officielle de début du match.

10.1.3. Les cibles d'essai doivent être visibles au moins 15 minutes avant le début du temps de préparation et d'essais.

10.1.4. Les tireurs attendront appel et autorisation de l'arbitre pour rejoindre les postes de tir et installer leurs armes et équipements.

10.1.5. L'arbitre doit appeler les tireurs à rejoindre leurs postes de tir au moins 15 mn avant le début du temps de préparation et d'essais.

10.1.6. Après l'appel de l'arbitre à rejoindre les postes de tir, les tireurs pourront manier leurs armes, faire du tir à sec (les drapeaux de sécurité peuvent être retirés pour le tir à sec), effectuer des exercices de tenue et de visée sur la ligne de tir avant le début du temps de Préparation et Essais.

10.1.7. Le Jury et les arbitres devront terminer les vérifications d'avant compétition pendant les 15 minutes précédant le début du temps de Préparation et Essais.

10.1.8. Le temps de préparation et d'essais débutera au commandement : « DÉBUT DE LA PRÉPARATION ET ESSAIS...COMMENCEZ ». Aucun tir n'est permis avant « COMMENCEZ ».

10.1.9. Un tireur qui tire un ou plusieurs coups avant le début de la période de Préparation et Essais doit être disqualifié si la sécurité est en jeu. Dans le cas contraire (6.2.3.5), le premier coup de compétition doit être compté comme un manqué (zéro).

10.1.10. 30 secondes avant la fin du temps de Préparation et Essais, l'arbitre doit annoncer « 30 SECONDES ».

10.1.11. À la fin du temps de Préparation et Essais, l'arbitre commandera : « FIN DE LA PREPARATION ET ESSAIS...STOP ». Une brève pause d'environ 30 secondes doit être respectée de façon à ce que les cibles soient réinitialisées sur MATCH.

10.1.12. Si un tireur tire après le commandement « FIN DE LA PRÉPARATION ET ESSAIS...STOP » et avant le commandement suivant « TIR DE MATCH...TIR », le coup ne doit pas être compté comme un coup de match et une pénalité de 2 points sera appliquée au premier coup de match.

### **10.2. Début du match**

10.2.1 Quand toutes les cibles sont réinitialisées sur MATCH et l'enregistrement des coups, l'arbitre commandera : « TIR DE MATCH...TIR ». Le début des tirs de match coïncide avec le commandement « TIR ».

10.2.2. Chaque coup tiré après « TIR » est considéré comme un coup de match, cependant le tir à sec reste permis.

10.2.3. L'arbitre doit informer les tireurs du temps restant à dix (10) et cinq (5) minutes de l'heure de fin de la compétition.

10.2.4. Un, ou des coups, qui ne sont pas tirés pendant le temps du match doivent être comptés comme des manqués sur la ou les dernières cibles de match, sauf si l'arbitre responsable de pas de tir ou un membre du Jury a accordé un temps supplémentaire.

10.2.5. Le match se termine au commandement « STOP »

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

11.1. Si un ou plusieurs tireurs sont ex æquo, le départage se fera sur le nombre de « 10 X ».

11.2. Si après ce décompte, les tireurs ne sont toujours pas départagés, ils seront classés comme ex æquo.

## 12. Tirs croisés

12.1. Les tirs croisés de compétition seront comptés comme des coups manqués.

12.2. Un tireur qui tire un coup d'essai dans la cible d'essai d'un autre tireur ne sera pas pénalisé.

12.3. Un tireur qui tire un coup d'essai dans la cible de match d'un autre tireur, doit être pénalisé d'une déduction de 2 points dans sa 1ère série.

12.4. Si un tireur reçoit sur sa cible un tir croisé confirmé et qu'il est impossible de déterminer quel impact est le sien, il doit être crédité de la valeur du meilleur impact indéterminé.

12.5. Si, sur la cible de match d'un tireur, il existe plus d'impacts que prévu et s'il est impossible de confirmer que ces impacts proviennent d'autres tireurs, les meilleurs de ces impacts seront comptés zéro (0).

12.6. Un tireur qui désire contester un impact sur sa cible doit en avertir immédiatement l'arbitre.

12.7. Si l'arbitre admet cette contestation, il doit en faire figurer la déclaration sur le Rapport d'incident et le registre de stand et le coup doit être annulé.

12.8. Dans le cas contraire, au-delà d'un doute raisonnable, ce coup sera compté au tireur.

## 13. Les catégories

13.1. catégorie standard : appareil de visée dioptre

13.1.2 Les appareils de visée peuvent intégrer des verres clairs ou teintés ou un filtre polarisant, mais pas un système de lentilles.

13.1.3. Le montage sur la carabine d'un amplificateur de lumière, d'un système optique, d'un viseur optique ou d'un télescope n'est pas autorisé.

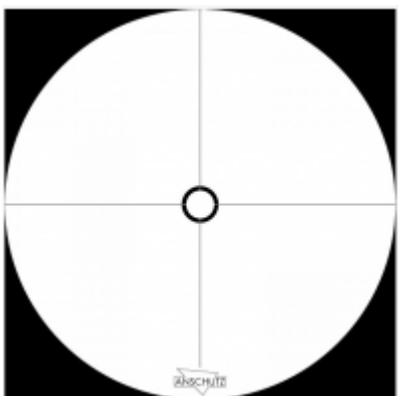
13.1.4. Une seule lentille corrective peut être fixée sur la hausse, ou le tireur peut porter des verres correcteurs ou teintés.

13.1.5. Tout dispositif de visée programmé pour activer le mécanisme de détente est INTERDIT.

13.1.6. Un cache-œil peut être fixé sur la carabine ou la hausse. Il ne pourra avoir plus de 30mm de hauteur, ni s'étendre au-delà de 100 mm du centre de l'ocilleton du côté de l'œil qui ne vise pas. Un écran du côté de l'œil de visée est interdit. Un prisme ou un miroir (n'incluant pas de lentilles grossissantes) ne peut être utilisé que par un droitier visant avec l'œil gauche ou un gaucher visant avec l'œil droit.

13.2. catégorie KK50 : lunette de tir

13.2.1. La puissance maximale de la lunette sera de 12x et obligatoirement de type KK50 (voir exemple ci-dessous).



13.3. Catégorie Open : lunette de tir

13.3.1. Il n'y a pas de limitation de puissance de la lunette ;

13.3.2. Toutes les modifications et adaptations sont permises ;

#### **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 dans la catégorie KK50 ;

14.1.3. Modifie durant le match l'arme initialement classée dans une autre catégorie : ajouter du tape sur la crosse, respect des types d'appui... ;

14.1.4. Est identifié comme avoir été auteur d'un tir croisé, sans en avertir l'arbitre ;

14.2. Il sera noté dans le classement : DSQ