

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 agrémentées par les autorités administratives et sportives.

2. Match

2.1. Un match en général rassemble 3 classes différentes :

2.1.1. Standard

2.1.2. KK50

2.1.3. Open

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

3. Spécifications du match 50m

3.1. Le club doit posséder au minimum une table de tir ;

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

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, elle pourra être utilisée aussi bien par un 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) peuvent être utilisés.

5.3. Les supports utilisables seront :

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

Les soutiens ne peuvent pas être fixés à la table.

5.3.2. L'axe du canon doit être à une hauteur minimum de 15 cm (au-dessus de la table de tir)

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 (1 heure sur papier).

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).

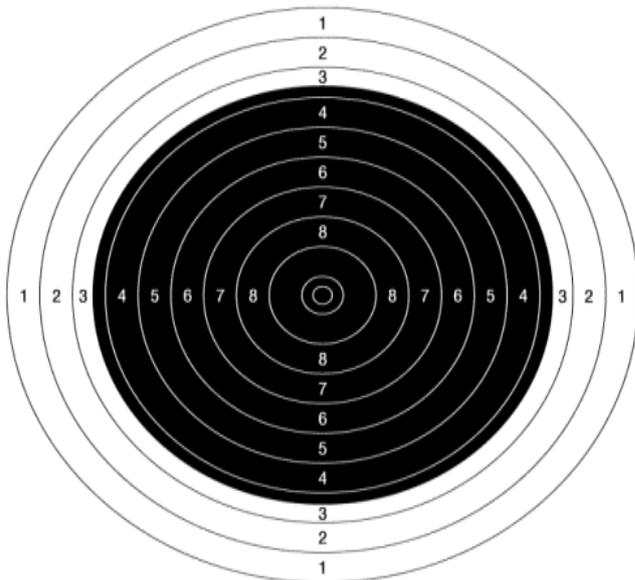
Largeur des cordons : 0,2 mm à 0,3 mm

Dimensions minimales visibles du carton : 250 x 250 mm

Les valeurs des zones 1 à 8 sont imprimées dans les zones sur deux lignes, verticale et horizontale, perpendiculaires entre elles.

Les zones 9 et 10 ne portent pas de numéro.

Des inserts de 200 mm x 200 mm peuvent être utilisés.



9.1. Les cibles utilisées peuvent être des cibles électroniques.

Les valeurs des impacts sur les cibles carabine peuvent être données en valeurs entières ou, si des cibles électroniques sont utilisées, 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 athlètes doivent avoir 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 athlètes ne pourront pas installer leurs armes et équipements à leurs postes de tir avant que le Chef de pas de tir les ait appelés à leurs postes de tir.

10.1.5. Le Chef de pas de tir doit appeler les athlètes 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 du Chef de pas de tir à rejoindre les postes de tir, les athlètes 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 athlète 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. Après 14 minutes et 30 secondes du temps de Préparation et Essais, le Chef de pas de tir doit annoncer « 30 SECONDES ».

10.1.11. À la fin du temps de Préparation et Essais, le Chef de pas de tir 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 athlète 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 doit être 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, le Chef de pas de tir 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. Le Chef de pas de tir doit informer les athlètes 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 le chef de pas de tir ou un membre du Jury a accordé un temps supplémentaire.

10.2.5. Commandement « STOP » La compétition doit cesser 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 doivent être comptés comme des coups manqués.

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

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

12.4. Si un athlète 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 athlète, il existe plus d'impacts qu'il n'en est prévu et s'il est impossible de confirmer que ces coups proviennent d'autres athlètes, les meilleurs de ces impacts seront comptés zéro (0).

12.6. Un athlète qui désire contester un impact sur sa cible doit avertir immédiatement l'arbitre du pas de tir.

12.7. Si l'arbitre confirme que l'athlète n'a pas tiré le coup contesté, 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. Si l'arbitre ne peut confirmer, au-delà d'un doute raisonnable, que l'athlète n'a pas tiré le coup contesté, ce coup doit être compté à l'athlète.

13. Les classes et catégories

13.1. catégorie standard :

Appareils de visée : dioptre

13.1.2 Les appareils de visée peuvent intégrer des verres clairs ou teintés ou un filtre polarisant, mais ils ne peuvent pas intégrer 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 l'athlète 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. Cet écran ne doit pas avoir plus de 30mm de hauteur, ni s'étendre au-delà de 100 mm du centre de l'œil du côté de l'œil qui ne vise pas. Un écran du côté de l'œil de visée ne peut pas être utilisé. Un prisme ou un miroir (n'incluant pas de lentilles grossissantes) peut être utilisé dans le cas d'un athlète droitier tirant avec l'œil gauche. Dans le cas d'un athlète droitier visant avec l'œil droit, ce système ne doit pas être utilisé.

13.2. catégorie KK50 :

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 :

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

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