
RÈGLEMENT 22 HUNTER LOISIR ET LIBRE 2025

Le **22 HUNTER LOISIR** est une discipline (non officielle) dont l'objectif est de permettre aux tireurs, particulièrement aux débutants, de pratiquer le tir sur appui avec une arme simple, peu onéreuse, d'un modèle répandu, équipée ou non d'une optique.

Le **22 HUNTER LIBRE** a pour but, dans un souci de progression, de permettre à des tireurs plus aguerris de pratiquer une discipline en utilisant un matériel techniquement plus abouti.

La pratique de ces disciplines, outre lors des séances d'entraînement dans chaque club, feront l'objet de l'organisation de challenges amicaux intra-club et interclub, qui pourront être proposés à un grand nombre de tireurs. Les objectifs principaux de ces rencontres seront l'échange sur la discipline entre tireurs, le positionnement individuel en termes de résultat le tout dans un but de progression et surtout la convivialité.

CARACTERISTIQUES DES ARMES

- Tout type de carabine de calibre 22 Long Rifle, tout type d'alimentation.
- Les chargeurs contiendront 5 cartouches maximum.
- Détente mécanique, poids de détente libre.
- Système de visée libre.
- Silencieux autorisé.
- Tuner interdit.

22 Hunter Loisir :

- Carabine de loisir telle que fournie à l'origine par le fabricant.
- Canon de type léger, aminci.
- Optique à grossissement maximum de x 16.
- Les lunettes à grossissement variable sont bloquées sur x 16 maximum.

22 Hunter Libre :

- Carabine pouvant être adaptée par le tireur.
- Tout type de canon.
- Optique à grossissement maximum de x 24.
- Les lunettes à grossissement variable sont bloquées sur x 24 maximum.

CARACTERISTIQUES DES SUPPORTS

- Support avant libre. Le support n'est fixé ni à la table, ni sur l'arme, sauf bipied. Seul le tiers avant du fût peut être en contact avec le support. L'arme ne peut être en équilibre sur ce support. Le support ne doit pas empêcher le recul de l'arme ou former un moyen de guidage.
- Support arrière artificiel interdit.
- Au moment du tir, l'arme doit être épaulée et donc tenue par le tireur.
- Indicateurs de vent personnels interdits.

CARACTERISTIQUES DES CIBLES

22 HUNTER LOISIR :

- Cible avec 3 blasons de réglage à gauche et 9 blasons de match en 3 lignes de 3 blasons.
- 25 coups de match à raison de 3 coups sur 8 blasons et 1 seul coup sur 1 blason (au choix).
- Tirs d'essai illimités sur les blasons de réglage à tout moment du match.

22 HUNTER LIBRE :

- Identique à la cible officielle de 22 HUNTER MATCH avec 5 blasons de réglage à gauche et à droite et au milieu 25 blasons de match en 5 lignes de 5 blasons.
- 25 coups de match à raison de 1 seul coup par blason.
- Tirs d'essai illimités sur les blasons de réglage à tout moment du match.

REGLES GENERALES

- Distance de tir 50 mètres. Position assise.
- Temps 30 minutes pour une cible (*série*), essais et match compris.
- L'épreuve se tire sur 1 ou 2 cibles de 25 coups de match selon l'organisation de la rencontre.
- Les mouches ne servent qu'en cas d'égalité (*le total maxi par carton est donc de 250 points*).
- **Sécurité** : pendant le temps d'installation, les culasses sont enlevées et les drapeaux de sécurité engagés. Les chargeurs peuvent être préparés pendant le temps d'installation mais pas engagés.

COMPTAGE DES CIBLES

Impacts dans la zone de match :

Seuls les impacts situés dans la zone de match seront pris en compte.

Meilleur cordon :

Le meilleur résultat sera utilisé dans tous les matchs. Si l'impact touche le cordon de la plus haute valeur suivante, sans aucun espace, le résultat le plus élevé sera attribué.

Un impact touchant la mouche sera compté « *mouche* » et le nombre total de mouche sera écrit dans la case prévue.

Un tir dans un blason, mais extérieur au cordon du plus grand diamètre, sera compté zéro (0) point.

Blason vide :

Tout blason ne comportant aucun impact sera compté zéro (0).

Jauge de mesure :

Tous les coups qui ne peuvent pas être comptés visuellement, seront vérifiés avec une jauge (*ou pige*) homologuée de .22" et un « P » sera inscrit sur la cible pour l'indiquer. Dans le cas où le blason contient plusieurs impacts, une flèche indiquera quel impact a été jaugé.

Un blason jaugé ne peut pas être jaugé à nouveau dans le cadre d'une demande ou d'une réclamation.

Blasons comportant trop d'impact :

S'il y a plus d'impacts qu'attendus sur un blason, seul le ou les impacts de plus basse valeur seront retenus et une pénalité de 1 point par impact supplémentaire sera appliquée.

Tirs entre les blasons :

Si un impact se situe entre deux blasons, il sera jaugé et évalué pour déterminer à quel blason il appartient. Le blason ayant la plus grande surface de l'impact sera enregistré comme ayant été tiré.

Erreur sur le premier tir :

Si le premier tir sur la cible touche accidentellement un blason, le directeur du pas de tir doit en être informé avant que le deuxième tir soit effectué. L'arbitre de stand doit vérifier visuellement la cible et le noter sur celle-ci quand elle est récupérée. Aucune pénalité ne sera comptée.

Méthode de comptage des égalités :

Le nombre de mouches sera la principale méthode de départage des égalités.

Si deux ou plusieurs tireurs ont encore des scores égaux, une égalité sera enregistrée.

COMMANDEMENTS

Mesdames Messieurs, bonjour.

Début du temps d'installation

Vous pouvez sortir vos armes. Vous disposez de 10 minutes pour vous installer. Les culasses sont enlevées, les drapeaux de sécurité engagés. Vous pouvez garnir vos chargeurs. Vérifiez que vos numéros de poste et de cible correspondent.

Fin du temps d'installation

Début du tir

Pour un tir de 25 cartouches de match en 30 minutes, enlevez les drapeaux de sécurité, engagez les verrous de culasse.

Tireurs êtes-vous prêts ?

(5 secondes)

Chargez

(5 secondes)

Commencez le tir.

Il vous reste 10 minutes.

Il vous reste 1 minute

Fin du tir

Stop

Tir terminé

Enlevez les verrous de culasse, mettez vos armes en sécurité.

Fin de l'épreuve

A la fin de l'épreuve et après contrôle par l'arbitre

Vous pouvez ranger vos armes et libérer rapidement votre poste.

Merci.

CIBLES

La cible 22 HUNTER LOISIR

La cible 22 Hunter Loisir comporte 9 blasons de match et 3 blasons d'essais et réglages.

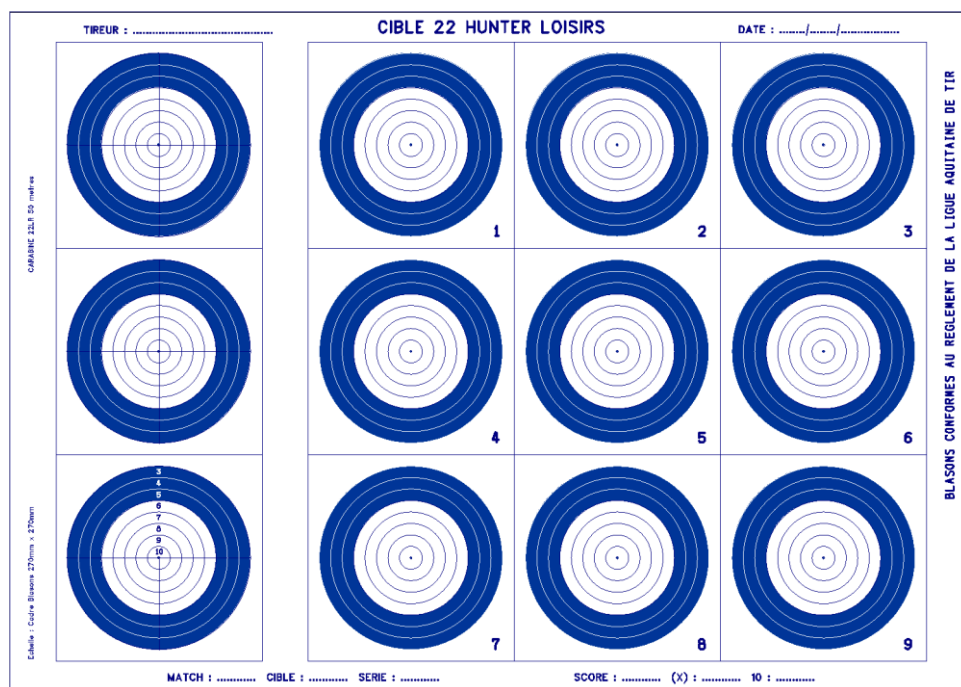
Le tir de 25 coups se fait à raison de 3 coups sur les blasons 1 à 8, et 1 coup sur le blason 9.

La cible permet, sur les zones réservées à cet effet, de noter le nom ou le numéro d'identification du tireur, la date du concours, l'identification de la cible dans le concours ainsi que les résultats du comptage de point.

La cible est imprimée sur carton au format A3.

Les valeurs de la zone de la cible sont seulement indiquées sur le troisième blason d'entraînement ou d'essais, en bas à gauche.

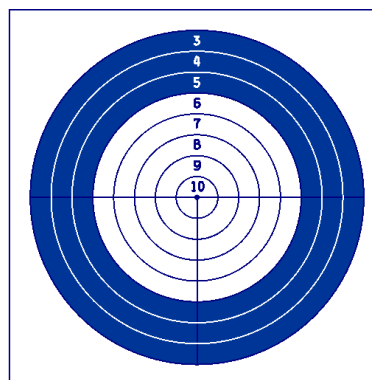
Exemple :



Les détails du blason

Chaque cercle a un diamètre à l'axe du trait de :

- 1mm pour la mouche,
- 10 mm pour le 10,
- 20 mm pour le 9,
- 30 mm pour le 8,
- 40 mm pour le 7,
- 50 mm pour le 6,
- 60 mm pour le 5,
- 70 mm pour le 4,
- 80 mm pour le 3.



Chaque cercle qui délimite la mouche ou une zone a une épaisseur de 0,35 mm.

Seules les zones 3, 4 et 5 sont colorées en bleu, code pantone 287, code HEX #003598.

La cible 22 HUNTER LIBRE

La cible utilisée en 22 *Hunter Libre* est la cible 22 *Hunter WBSF*. Elle comporte 25 blasons de match et 6 blasons d'essais et réglages.

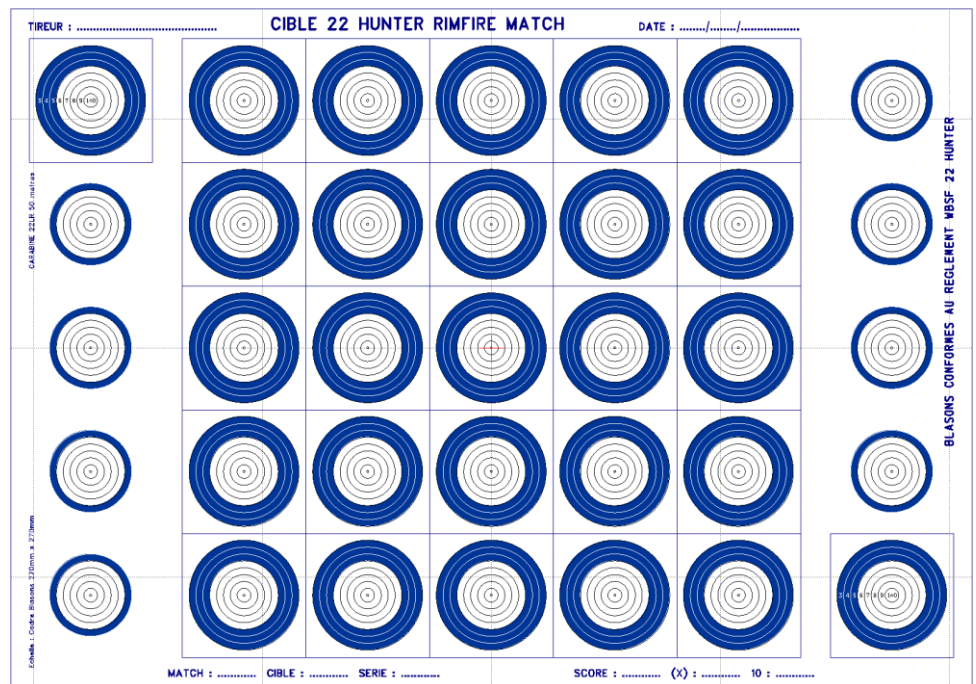
Le tir de 25 coups se fait à raison de 1 coups sur chaque blason.

La cible permet, sur les zones réservées à cet effet, de noter le nom ou le numéro d'identification du tireur, la date du concours, l'identification de la cible dans le concours ainsi que les résultats du comptage de point.

La cible est imprimée sur carton au format A3.

Les valeurs de la zone de la cible sont seulement indiquées en haut à gauche et en bas à droite sur les blasons d'entraînement ou d'essais.

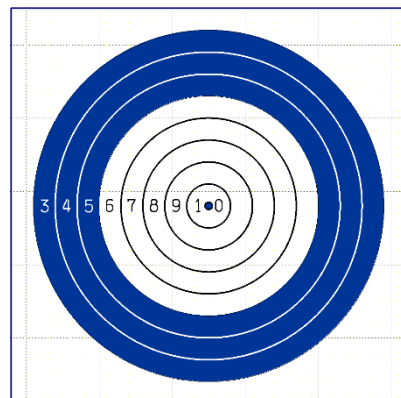
Exemple :



Les détails du blason

Chaque cercle a un diamètre à l'axe du trait de :

- 1mm pour la mouche,
- 6 mm pour le 10,
- 12 mm pour le 9,
- 18 mm pour le 8,
- 24 mm pour le 7,
- 30 mm pour le 6,
- 36 mm pour le 5,
- 42 mm pour le 4,
- 48 mm pour le 3.



Chaque cercle qui délimite la mouche ou une zone a une épaisseur de 0,2 mm.

Seules les zones 3, 4 et 5 sont colorées en bleu, code pantone 287, code HEX #003598.