



# Règlement BR-50

## 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. Information générale

- 2.1. Les informations édictées dans le présent règlement se réfèrent aux lignes directrices de la fédération internationale de Bench Rest, plus précisément à la branche WBSF ainsi qu'aux règlements sportifs gérés par l'URSTB.

## 3. Match

- 3.1. Un match en général rassemble 3 classes différentes :
  - 3.1.1. International Sporter
  - 3.1.2. Light Varmint
  - 3.1.3. Heavy Varmint
- 3.2. Un compétiteur peut participer à une ou plusieurs classes, mais ne peut jamais tirer deux fois la même.

## 4. Spécifications du match 50m

- 4.1. Le club doit posséder au minimum une table de tir ;
- 4.2. Les séries sont composées, dans la mesure du possible, des tireurs d'une même classe ;
- 4.3. 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.

## 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. Les tabourets personnels sont autorisés.



## 6. Equipement

- 6.1. 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.
- 6.2. Les drapeaux indicateurs de vent peuvent être utilisés individuellement, chacun le sien ou les siens. 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. Les supports utilisables seront :
  - 6.5.1. **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 additifs.  
Ils doivent être, verticalement, sur la largeur entière de l'avant du fût, d'au moins 1/2" (12,7 mm) d'épaisseur.

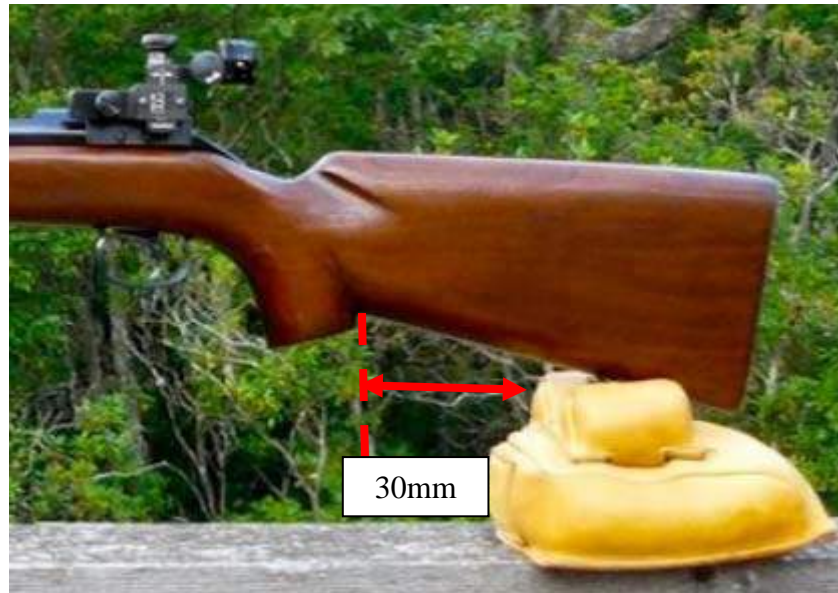
- 6.5.2. **Le support avant** doit être un sac souple rempli de sable. La partie avant (fût) ne peut être en contact qu'avec le sac rempli de sable, et doit être en contact sur toute sa largeur. A l'exception d'une butée il ne peut rien à avoir à l'avant du sac de sable. L'appui avant peut être réglable 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 « coulisser » librement de l'avant vers l'arrière sur le support.**



- 6.5.3. **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 en laissant un espace d'au moins 30mm entre l'arrière de la poignée pistolet et le sac.



**6.5.4. 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 de l'avant vers l'arrière sur le support.

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

## 7. Déroulement du match

7.1. 25 coups de match, avec un nombre illimité d'essais dans le temps de 30 minutes

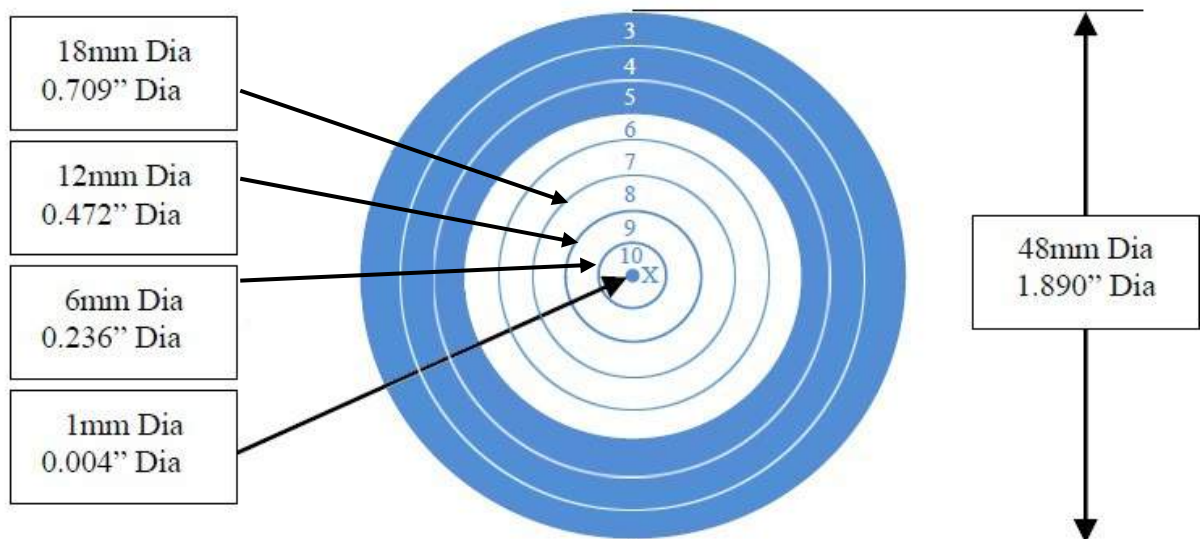
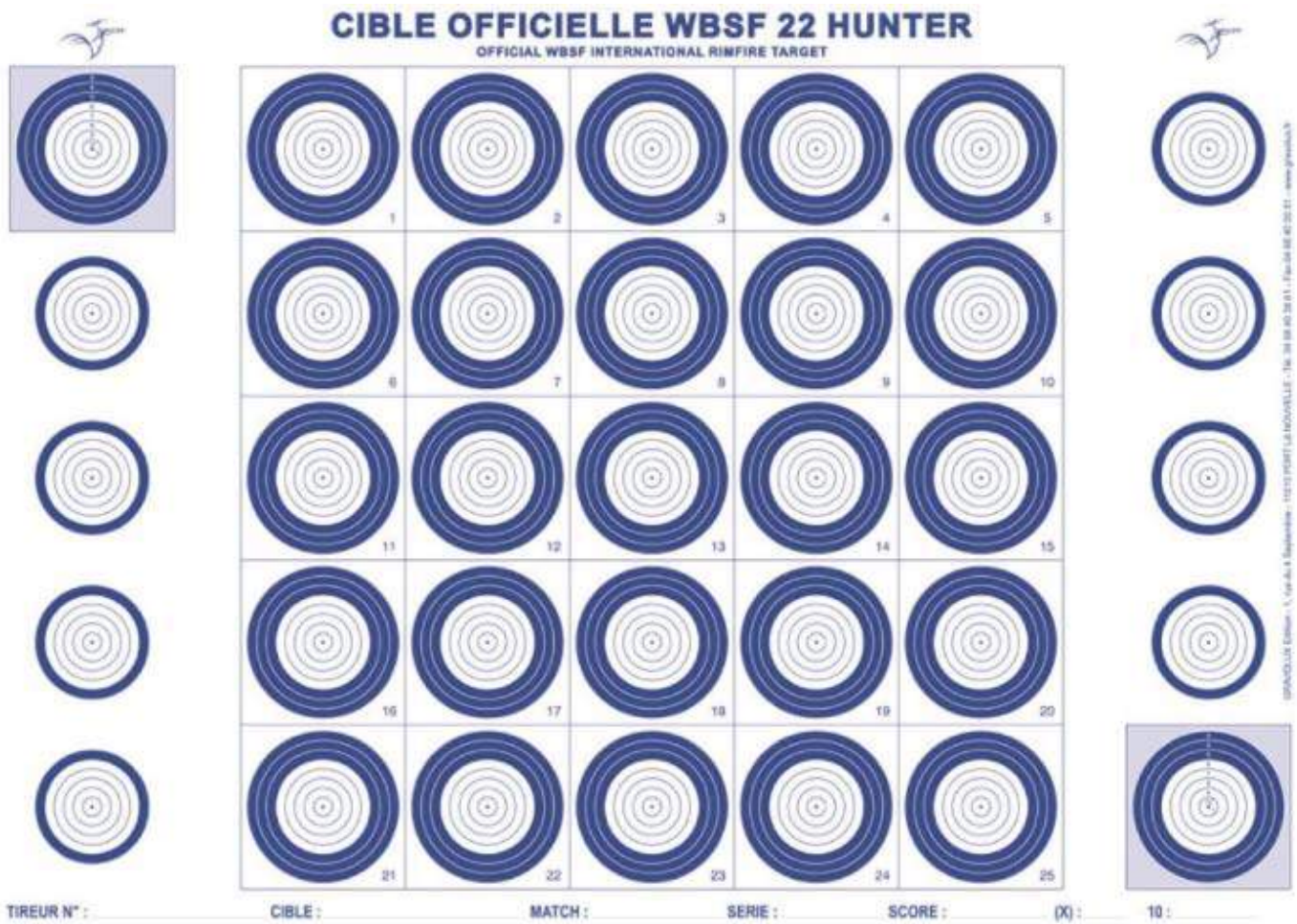
## 8. Sécurité

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

9.1. La cible officielle 50m consiste en 5 cibles d'essai de part et d'autre et 25 cibles de match.







- 9.2. Tous les coups qui sont tirés dans la partie centrale doivent être enregistrés comme des coups de matchs. Toutefois, si le 1<sup>er</sup> coup d'essai touche la cible de match, l'arbitre annulera le coup à la condition qu'un 2<sup>e</sup> coup ne soit pas tiré.
- 9.3. La cible 50m a les zones 3, 4 et 5 en bleu (ou noir), toutes les autres zones sont blanches avec des lignes bleues (ou noires). La zone centrale « X » a un diamètre de 1mm, pour obtenir le « X », il faut que le coup soit tangent.

## 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 de match de 25 coups en 30 minutes, commencez !** ».
- 10.4. L'arbitre annonce les dernières minutes : « **Attention 5 minutes** », « **Attention 1 minute** ».
- 10.5. 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 et le chargeur de l'arme sont retirés.

## 11. Pesage des armes

- 11.1. Il doit être effectué avant le début du match par l'arbitre, l'arme sera donc automatiquement versée dans une catégorie : International Sporter, Light Varmint ou Heavy Varmint.

## 12. Comptage des points

- 12.1. Le comptage des points est réalisé par l'arbitre responsable du match, une jauge 22 LR (avec loupe ou pas) sera utilisée afin d'accorder ou pas le point.
- 12.2. Seule la partie cylindrique (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.



- 12.4. Tout impact qui touche la zone « X » sera à noter comme une mouche ou « 10 X » dans le comptage des points.
- 12.5. Si un impact touche la surface, sans que l'on puisse attribuer un point, l'impact est comptabilisé comme un « Zéro ».
- 12.6. Tous les impacts qui touchent la ligne du cadre intérieur ou extérieur des cibles de match seront comptabilisés comme « Zéro ».
- 12.7. S'il y a plus d'impact(s) dans la zone, le point le plus bas sera attribué et une pénalité d'un point sera déduite. L'autre ou les autres impacts seront comptabilisés comme « Zéro ».
- 12.8. 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 deux ou plusieurs tireurs ont le même nombre de points ainsi que de « 10 X » alors ils seront départagés sur base de la 1<sup>re</sup> erreur commise. Pour un score de 249, le tireur ayant le 1<sup>er</sup> « 9 » est classé second, pour un score de 250, le tireur ayant le 1<sup>er</sup> « 10 » sera classé second.
- 13.3. Si après ce décompte, les tireurs ne sont toujours pas départagés, 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, le coup lui sera attribué avec une pénalité de 10 points. L'arbitre annulera le coup sur la cible 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 10 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 International Sporter :

- 15.1.1. carabine standard dont le poids ne peut excéder 8 ½ lb (3,855 kg), avec une tolérance de 1 oz (28 g) instrument de visée compris ;
- 15.1.2. la crosse, le mécanisme à répétition sont strictement d'origine, la crosse et le fût sont convexes ;
- 15.1.3. le mécanisme peut être préparé sur la crosse avec bedding, mais en aucun cas le mécanisme, ni le canon ne sera collé ;
- 15.1.4. il ne peut y avoir de frein de bouche, de tuners, de contrepoids entourant le canon, le canon ne peut être flûté ou cannelé ;
- 15.1.5. 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) ;
- 15.1.6. 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 ;
- 15.1.7. les systèmes de remise en batterie ne sont pas permis ;
- 15.1.8. 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.

### 15.2. catégorie Light Varmint :

- 15.2.1. carabine dont le poids ne peut excéder 10 ½ lb (4,762 kg) avec une tolérance de 1 oz (28 g), instrument de visée, contrepoids ou système de tuners compris ;
- 15.2.2. cette carabine peut disposer d'un système de mise à feu mécanique ou manuel, dont la sécurité est garantie ;
- 15.2.3. la crosse peut être d'origine (bois, lamellé collé) ou modifiée (matériau synthétique) ;
- 15.2.4. il n'y a pas de limitation de puissance de la lunette ;
- 15.2.5. la partie du fût en contact avec le support (sand bag) peut être convexe ou plate, mais avec un maximum de 3 inch (7,5 cm) pour le fût.

### 15.3. catégorie Heavy Varmint

- 15.3.1. carabine a un poids limite de 14 livres (6,350 kg) avec une tolérance de 1 oz (28 g) ;
- 15.3.2. cette carabine peut disposer d'un système de mise à feu mécanique ou manuel, dont la sécurité est garantie ;
- 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. la partie du fût en contact avec le support (sand bag) peut être convexe ou plate, mais avec un maximum de 3 inch (7,5 cm) pour le fût.



## 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 dans la catégorie International Sporter ;

16.1.3. 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... ;

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

16.1.5. l'arbitre constate qu'une matière autocollante ou similaire freine, limite le coulissement de l'arme.

16.2. Il sera noté dans le classement : DSQ

## 17. Erratum

01/04/2019 Mise en conformité avec le Règlement National RBSSF

25/06/2019 Retouche dessin de la cible p. 4