

CHALLENGE ALAIN DANJOUX

HUNTER LOISIR 50

du 04 Juillet 2026



Contact pour le concours : P. Mouroux 07.61.45.47.77

PROGRAMME DE LA JOURNÉE

8h15 – Accueil des participants

Inscription - 10€ (2 cartons)

8h50 – Installation des tireurs série n°1

9h – Début des tirs

17h – Remise des récompenses

RÉCOMPENSES

Paniers garnis aux 5 premiers

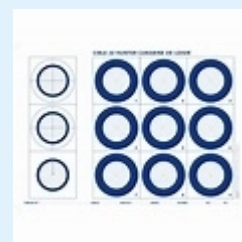
Verre de l'amitié

SUR PLACE

Buvette

Restauration sur place (Réservation obligatoire)

Tombola



REGLEMENT HUNTER Loisir – 2017 additif 2026

Caractéristiques des Armes et du Support

- Tout type de carabine de loisir de calibre 22 annulaire (22 Magnum interdit), tout type d'approvisionnement (chargeur limité à 10 cartouches).
- Crosse sport telle que fournie à l'origine par le fabricant, sans ajout (crosse avec passage de pouce interdite).
- Poids de détente libre, mais pas électronique.
- Silencieux autorisés.
- Système de visée libre.
- **Optique à grossissement maximum de X 24.**
- Fût avant tel que fourni à l'origine par le fabricant, sans ajout.
- **Support avant libre** (sac de sable, avant-bras du tireur, bipied).
- **Support arrière artificiel interdit.**
- Le support n'est fixé ni à la table, ni sur l'arme, sauf bipied.
- Pendant le temps d'installation les culasses sont enlevées et les drapeaux de sécurité engagés.

AGE MINIMUM : Minimes

RESERVATION DES SERIES OBLIGATOIRE SUR LE SITE DU CLUB

Compétition ouverte aux para-tir, mêmes cibles, classement para-tir

Caractéristiques des cibles et de l'épreuve

- Cible carton format A3 avec 9 blasons de match situés sur 3 lignes, plus 3 blasons de réglage à gauche.
- Distance de Tir 50 m.
- Temps 20 mn, essais et match compris.
- Essais illimités sur les blasons de réglage à tout moment du match.
- 25 coups de match à raison de 3 coups sur 8 blasons et 1 seul coup sur un blason au choix (soit 250 pts max).
- L'épreuve se tire sur 2 cartons soit 500 points maximum.
- Le tireur ne tire pas ses 2 séries à la suite, il doit laisser au minimum 1 série entre ses 2 tirs ET PAS A LA MÊME PLACE.
- Les mouches ne servent qu'en cas d'égalité de score.
- Les chargeurs peuvent être préparés pendant le temps d'installation (10 mn), mais pas engagés.

COMMANDEMENTS DE TIR – Série N° X :

Tireurs installez-vous, vous avez 10 mn d'installation. Vérifiez que vos numéros de poste et de cibles correspondent. Pour un tir de 9 blasons de match en 20 mn, tireurs préparez-vous. Temps d'installation terminé.

Tireurs êtes-vous prêts ?

Engagez les chargeurs ou approvisionnez les munitions et engagez les verrous de culasse.

Attention... Commencez le Tir. Il vous reste 10 mn, 5 mn, 1 mn. STOP Tir terminé.

Enlevez les verrous de culasse, les chargeurs.

Assurez vos armes

Contrôle par le directeur de tir.

Rangez vos armes.

Libérez rapidement vos postes de tir.

Résultats.

- En cas d'égalité, application du comptage inversé soit 1°/ Nombre de mouches, 2°/ Nombre de 10, 3°/ Nombre de 9, Etc.
- La valeur des points correspond à la zone touchée, les cordons sont comptés positifs.
- Si plus de 3 impacts dans un blason, le meilleur score sera annulé et pénalité de 1 pt sur le score total du carton.
- Tirs croisés : Le tireur effectuant ou recevant un tir croisé doit le signaler immédiatement au directeur de tir.
- Le tireur effectuant un tir croisé complètera le nombre restant de coups dans sa cible. Le tir croisé sera transféré sur la bonne cible et inclus dans le score du match, avec une pénalité de 2 points.
- Pour le tireur « receveur », si l'impact croisé ne peut pas être identifié, l'impact le plus faible sera annulé.
- Aucun temps additionnel ne sera accordé à un tireur ayant effectué un tir croisé.
- Un tireur dissimulant volontairement un tir croisé sera disqualifié.