

LA DETENTE GISORSIENNE
REGLEMENT RIMFIRE LOISIR 2026

Discipline (non officielle) permettant aux compétiteurs de s'entraîner et de concourir au tir sur appui à 50mètres avec des carabines 22LR de type « carabine de jardin ».

1) CARACTERISTIQUES DES ARMES ET DES SUPPORTS

Tout type de carabine de loisir de calibre 22 annulaire (22 magnum, hornet interdits), tout type d'alimentation.

Crosse telle que fournie à l'origine par le fabricant, sans ajout. Crosse avec passage de pouce interdite.

Canon tel que fourni à l'origine par le fabricant, sans ajout, sauf RDS. (Canon lourd et varmint interdits).

Poids maximum de l'arme avec son optique = 3,500 kg.

Poids de détente libre. Détente mécanique uniquement.

Système de visée libre. Excepté lunettes électroniques et systèmes de visée laser.

Optique à grossissement maximum de x 16.

Les lunettes à grossissement variable seront bloquées sur x 16 maximum.

Fût avant tel que fourni à l'origine par le fabricant, sans ajout (les anneaux grenadière peuvent être enlevés un rail pour bipied est autorisé).

Le support avant est constitué d'un ou de plusieurs sacs de sable (sauf bipied). Un système de réglage en hauteur est autorisé. Le support n'est ni fixé à l'arme (sauf bipied) ni fixé à la table.

Le support arrière est constitué d'un ou de plusieurs sacs de sable. Le support n'est fixé ni à l'arme ni à la table.

Tout dispositif destiné à guider le retour de l'arme à la position de tir sans nécessité de reprendre optiquement la visée est interdit.

Le compétiteur doit tenir son arme.

Les indicateurs de vent personnels sont autorisés.

Pendant le temps d'installation, les culasses sont ouvertes et les drapeaux de sécurité engagés.

Munitions du commerce à la discrétion du compétiteur.

2) CARACTERISTIQUES CIBLES ET COMMANDEMENTS

Cible avec 3 blasons de réglage à gauche et 9 blasons de match situés sur 3 lignes de 3 blasons.

Distance de tir 50 mètres. Le diamètre des blasons est de 75mm.

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 le dernier blason.

Temps : 5 minutes d'installation 5 minutes d'essais et 20 minutes de match (ce temps peut être porté à 30 minutes par l'organisation).

L'épreuve se tire sur 1, 2 ou 3 cartons de 25 coups de match selon l'organisation.

Les mouches ne servent qu'en cas d'égalité (le total maxi par carton est donc de 250 points).

Les chargeurs peuvent être préparés pendant le temps d'installation mais pas engagés.

Après le commandement « Commencez le tir » les athlètes peuvent tirer dans les buttes pour chauffer les canons.

3) COMMANDEMENTS

-Mesdames messieurs, bonjour. Début du temps d'installation

-Vous pouvez sortir vos armes. Vous disposez de 5 minutes pour vous installer. Les culasses sont ouvertes, 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. Tireurs êtes-vous prêt pour un tir d'essai de 5 minutes ?

-Commencez le tir.

-Fin des essais.

-Pour un tir sur 9 blasons de match en 20 minutes (ou 30 minutes), enlevez les drapeaux de sécurité. Tireurs êtes-vous prêts ?

(5 secondes)

-Chargez

(5 secondes)

-Commencez le tir.

-Il vous reste 10 minutes 1 minute

-Stop ! Tir terminé.

-Ouvrez les verrous de culasse, mettez vos armes en sécurité.

APRES CONTROLE DE L'ARBITRE

-Vous pouvez ranger vos armes et libérer rapidement votre poste. Merci.