

Règlement 22LR GAMES.

V20201004

Déroulement :

Cette compétition est réservée aux carabines de loisirs.

Elle a lieu en même temps que le concours RIMFIRE virtuel, à date fixée d'avance, environ tous les 2 mois

Distance de tir : 50 mètres

Les tirs sont effectués sur deux cartons de 20 cartouches en 20mn chacun (Total de 2 x 200 points)

Chaque blason est tiré 4 fois.

Équipements :

Tout type de carabine 22LR, tout type d'approvisionnement.

Canon d'origine fourni par le fabricant.

Équipée d'une lunette à grossissement bloqué à 24 fois maximum.

Poids maximum de l'arme prête à tirer sans munition = 5 Kg.

Poids de détente libre.

Le support avant doit être un bipied ou un sac de sable, trépied type bench rest interdit.

Utilisation de support arrière, sac ou monopod interdits.

Silencieux et frein de bouche autorisés.

Caractéristiques de la cible :

Cible hunter production 100 mètres D0410.

Tir illimité sur le blason de réglage noté E.

Comptage des points :

Le comptage se fait tel que noté dans le blason d'essai.

Les cordons sont comptés positifs.

En cas de blason tiré plus de 4 fois, seul les 4 points inférieurs comptent.

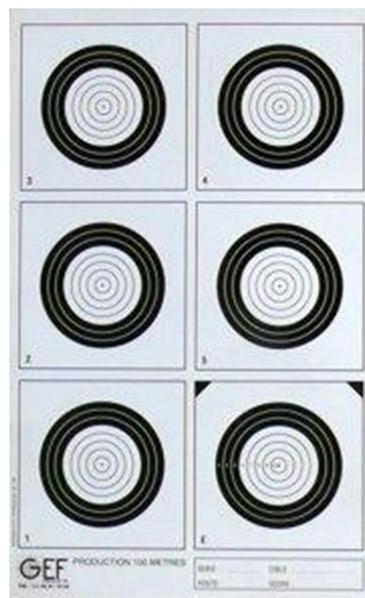
Les mouches sont comptées et ne servent qu'en cas d'égalité à départager les tireurs.

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

Résultats :

Pas d'inscriptions, les résultats sont transmis après votre match avec le formulaire en ligne disponible sur facebook (22lr Games), ou par mail à 22lrgames@gmail.com.

Les résultats seront diffusés par tous les moyens : email, forum, facebook ...



Rejoignez-nous sur Facebook : 22lr Games

Aide au comptage de points du 22Lr Games

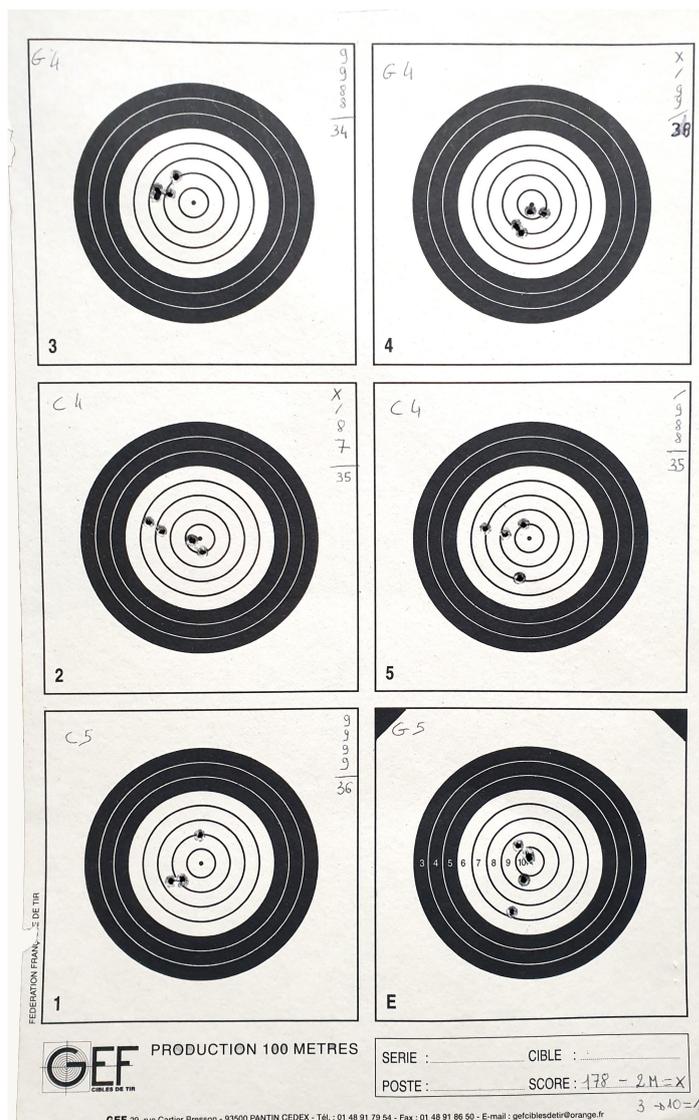
On trouve sur le carton :

- 6 blasons (le mot blason désigne une des 6 cibles imprimé sur le carton).
- 1 blason d'essai marqué E sur lequel on peut s'entraîner à tirer autant que l'on veut que ce soit avant, pendant ou après avoir tiré sur les blasons de match.
- 5 blasons de match numéroté de 1 à 5 qui ne doivent contenir que 4 impacts.
- 1 encart pour inscrire le nombre de points etc....

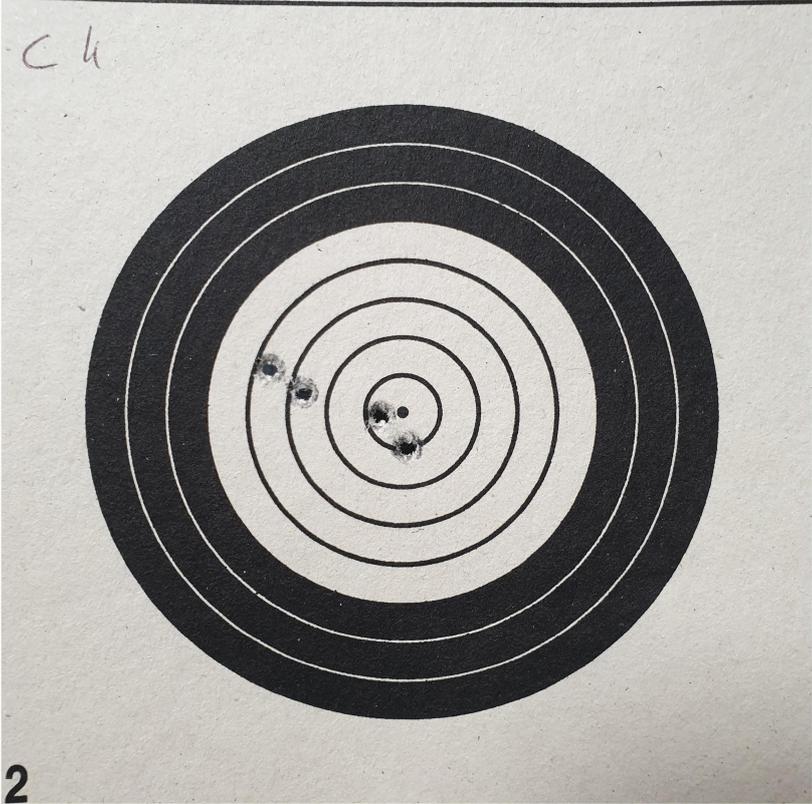
Simplifiez-vous la vie et adoptez la façon de compter les points des arbitres de Rimfire.

Piger un impact c'est insérer un outil pour reproduire la taille réel du projectile

Exemples :

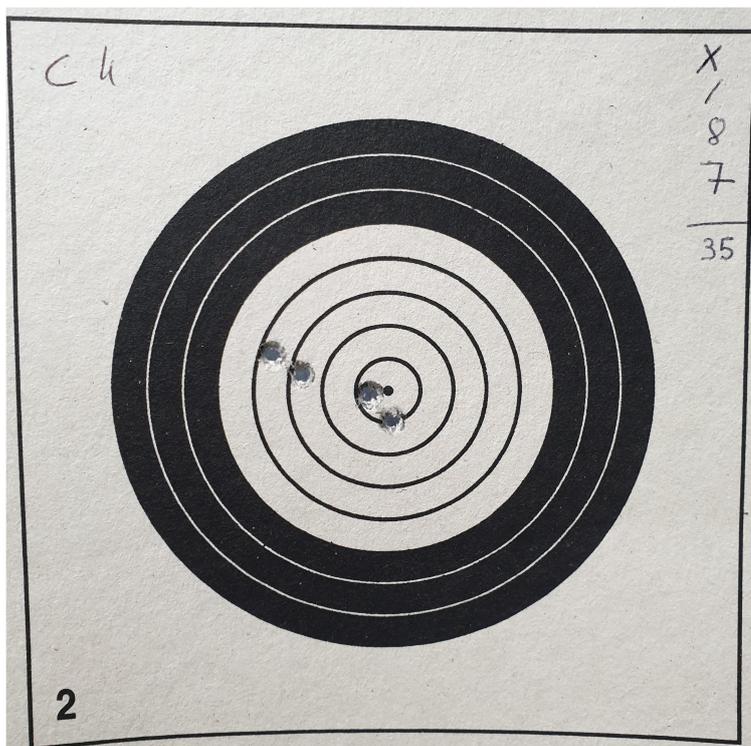


Sur le blason 2 on a un doute sur l'impact
le plus prêt de la mouche.



Si on contrôle cet impact avec la pige, un projectile ou une douille on voit que la mouche a été mordue, donc on compte une mouche.

Si vraiment on a un doute on demande au voisin, et si le voisin a lui aussi un doute on donne l'avantage au tireur et on compte le point supérieur (ici une mouche).



- On symbolise la mouche avec un **X** ou **M**

- On symbolise le 10 avec un **/**

- On marque chaque point restant

- On compte tous les blasons :

X ou M = **10**

/ = **10**

8 = **8**

7 = **7**

Total pour ce blason = **35**

On reporte le résultat total dans le cadre, le nombre de mouches (X ou M) et le nombre de 10(/) :

| | |
|---------------|-----------------|
| SERIE : | CIBLE : |
| POSTE : | SCORE : 178 X 2 |
| | 13 |

79 54 - Fax : 01 48 91 86 50 - E-mail : gefciblesdetir@orange.fr

Ensuite vous n'aurez plus qu'à saisir les résultats avec le lien qui est renouvelé chaque mois sur les forum, facebook (22lr Games) ou sur demande par mail (22lrgames@gmail.com) .

Rubrique 2 sur 4

Résultat CARTON 1

Description (facultative)

Nombre de points *

Réponse courte

Nombre de Mouches *

Réponse courte

Nombre de 10 *

Réponse courte

Après la section 2 Accéder à la page 3 (Résultats CARTON 2) ▼