

## RÈGLEMENT LONG RANGE

**CREEDMORE 200M: ARMES SINGLE SHOOT À CARTOUCHES MÉTALLIQUE CHARGÉES EXCLUSIVEMENT À LA POWDRE NOIRE ET OGIVES PLOMB, DIOPTRÉ AUTORISÉS, LUNETTES INTERDITES.**

**3 TIRS D'ESSAIS PUIS RÉSULTAT. LES MEILLEURS TIRS POURRONT ÊTRE CONSERVÉS POUR LE MATCH. SI AUCUN COUP EN CIBLE, LE MATCH S'ARRÊTE POUR LE TIREUR, PUIS TIR POUR COMPLÉTER LES 10 COUPS QUI SERONT PRIS POUR LE RÉSULTAT. TIR ASSIS SUR APPUI AVEC CROSS STICK FOURNIS**

**200M PRÉCISION: IDEM CREEDMORE, MAIS OUVERT AUX POWDRES MODERNES, OGIVES PLOMB OU BLINDÉES, ARMES SINGLE SHOOT OU À RÉPÉTITION D'AVANT 1899, LUNETTES AUTORISÉES**

**35M QUIGLEY: UNIQUEMENT CARABINE DE MAIN MATCH ET CARTOUCHES DE MAIN MATCH CAS. 5 COUPS DANS UN SCEAU LE PLUS RAPIDEMENT POSSIBLE. LE CLASSEMENT SE FAIT D'ABORD SUR LE NOMBRE D'IMPACT PUIS SUR LE TEMPS SE TIR EN MÊME TEMPS QUE LE BISON COURANT**

**35M BISON COURANT LEVIER ACTION: TOUTES CARABINES À LEVIER DE SOUS GARDE ET TOUTS CALIBRES. 2 PASSAGES EN PETITE VITESSE ET 2 PASSAGES EN GRANDE VITESSE. 2 CARTOUCHES TIRÉES À CHAQUE PASSAGE, SOIT 8 COUPS AU TOTAL**

**50M MUZZLE LOADING: 13 COUPS ASSIS SUR APPUI, LES 10 MEILLEURS COMPTABILISÉS**

## LONG-RANGE SETTLEMENT

**CREEDMORE 200M: SINGLE SHOT WEAPONS WITH METAL CARTRIDGES LOADED EXCLUSIVELY WITH BLACK POWDER AND LEAD WARHEADS. DIOPTERS ALLOWED, GLASSES PROHIBITED.**

**3 PRACTICE SHOTS THEN RESULT. THE BEST SHOTS CAN BE KEPT FOR THE GAME. IF NO TARGET SHOT, THE GAME STOPS FOR THE SHOOTER, THEN SHOT TO COMPLETE THE 10 SHOTS THAT WILL BE TAKEN FOR THE RESULT. SITTING SHOT ON SUPPORT WITH CROSS STICK PROVIDED**

**200M PRECISION: IDEM CREEDMORE, BUT OPEN TO MODERN POWDERS, LEAD OR ARMORED WARHEADS, SINGLE SHOT OR REPEATING WEAPONS FROM BEFORE 1899, AUTHORIZED GLASSES**

**35M QUIGLEY: ONLY HAND RIFLE MATCH AND HAND CARTRIDGES MATCH CAS. 5 MOVES IN A SEAL AS QUICKLY AS POSSIBLE, THE RANKING IS DONE FIRST ON THE NUMBER OF IMPACT AND THEN ON THE TIME FIRE AT THE SAME TIME AS THE RUNNING BISON**

**35M BISON CURRENT LEVER ACTION: ALL RIFLES WITH LEVER UNDER GUARD AND ALL CALIBRES. 2 PASSAGES IN LOW SPEED AND 2 PASSAGES IN HIGH SPEED, 2 ROUNDS FIRED EACH TIME, FOR A TOTAL OF 8 ROUNDS**

**50M MUZZLE LOADING: 13 MOVES SITTING ON SUPPORT, THE 10 BEST SCORED**