

## TIR À LA CARABINE, FUNMATCH – Daniel Roy

### PERCUSSION CENTRALE

**Samedi 6 mai 2023 à 8h45**

La Section Carabine organise une compétition amicale de Tir pour les armes à PERCUSSION CENTRALE (Center Fire) pour les membres **et non membres** du Club Maska. C'est une compétition, sans prétentions, pour s'amuser et échanger sur notre passion commune.

Le nombre de places est limité à 20 tireurs, réservez la vôtre en envoyant votre nom, numéro de membre, votre type d'arme (classe), calibre et important à mentionner si votre carabine est équipée d'un frein de bouche (Muzzle break) lors de votre inscription à l'adresse : **funmatchmaska@ccpmaska.club**

Le coût est de **20\$** payable le matin.

Le Fun match comprend un match de type « SCORE » et un autre de type « GROUPE ». Les cibles pour **les deux matchs seront à 100 verges.**

### 2 Classes d'armes :

#### **La classe 1: BENCHREST - Règles Benchrest Québec - IBS**

- Carabine avec télescope (pas de limite de force du télescope)
- Carabine a verrou
- Tout calibre à percussion centrale sauf calibre magnum (ex 300W, 338 Lapua, .50, etc)
- Aucun frein de bouche (Muzzle Break)
- Poids maximum de l'arme 13.5 livres

#### **La classe 2 : HUNTER - INVITATION**

- Carabine non modifiée d'un manufacturier avec télescope, (maximum 6x de grossissement et possédant un magasin détachable ou interne). Une fois les lunettes réglées à 6x un marqueur sera apposé sur celle-ci pour la durée du match.
- Tout type de carabine (verrou, levier, semi...)
  - Tout calibre à percussion centrale sauf calibre magnum (ex 300W, 338 Lapua, .50 etc) et pas de calibre de fusil (ex calibre 12)
  - Carabine d'un poids de 13.5 livres et moins
  - Aucun frein de bouche (Muzzle Break)

### **Déroulement du Fun Match et directives spéciales:**

1. Lieu : Champ de tir numéro 1
2. Début du Fun Match: 9:00hrs (instructions à 8h50)
3. Inscription prioritaire garantie par Email
4. Inscription le matin, selon le nombre de places restantes, à partir de 8:30hrs
5. Position : assise aux tables
6. Les règles de gestion de ligne de tir « Benchrest » s'appliquent
7. Drapeau de chambre OBLIGATOIRE pour action semi-automatique
8. Tout support de tir permis, sauf le type « traîneau » Distanciation
9. Match Score (classe 1 et 2) : Cinq (5) rondes de 5 balles sur cible de type BRS100
10. Temps limite par ronde : 10 minutes
11. Le total maximum possible pour le match est de 250 avec 25X.
12. Match Groupe (classe 1 et 2) : Une ronde de 5 balles sur cible de type BRG100
13. Temps limite pour le match: 10 minutes
14. Le but est d'avoir le plus petit groupe possible.

Si la température est propice, il y aura un BBQ sur place. Des hotdogs et de la liqueur seront offerts.

Si vous avez des préférences alimentaires autres, apportez votre repas.

Au plaisir de vous retrouver !

Section Carabine.