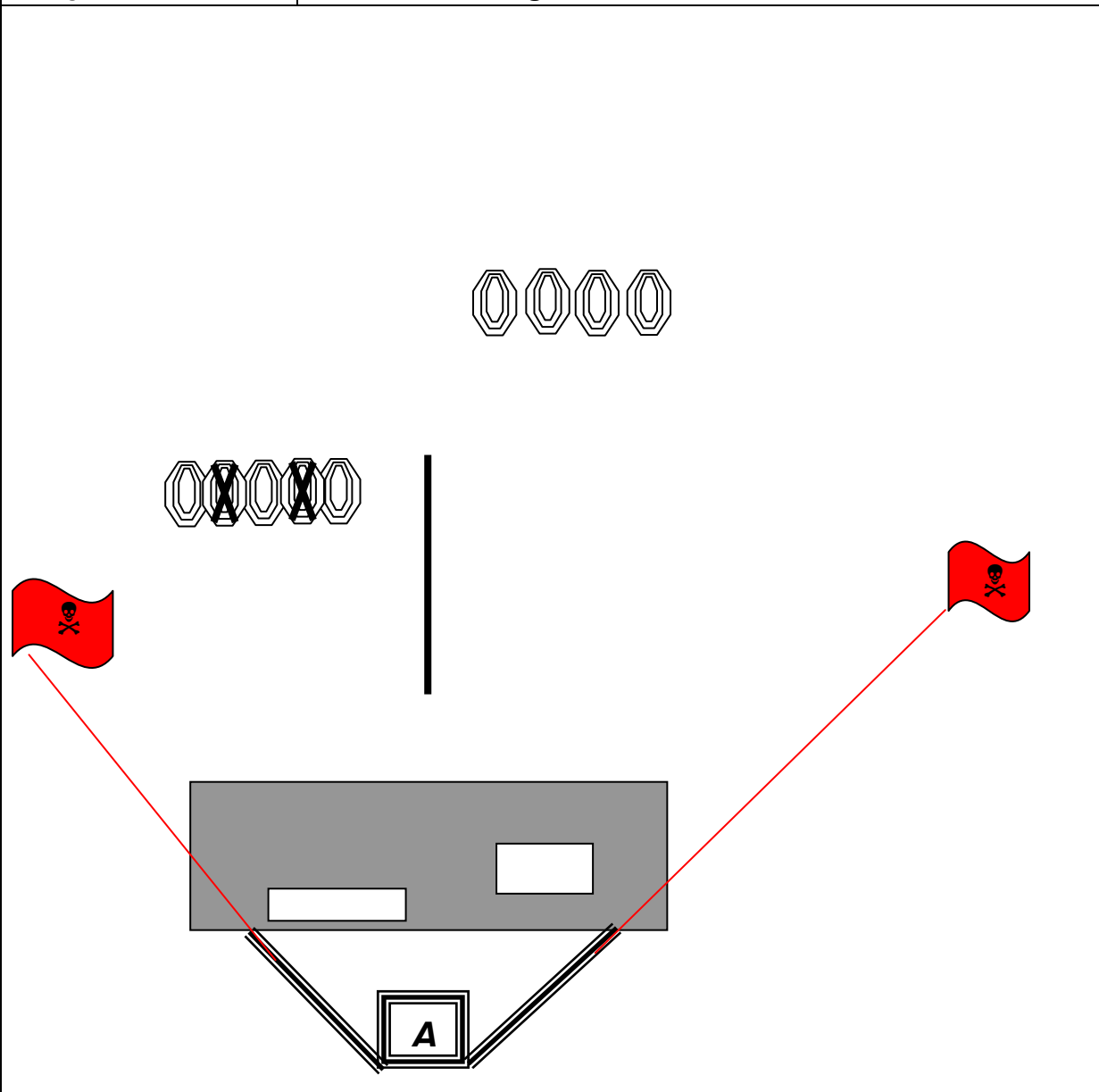


STAGE No 1

Nazwa	Get cover
Autor	
Lokalizacja	Oś 25 m
Punktacja	Comstock
Min. strzałów	14
Max. punktów	70
Ilość celów	7
Tarcze papierowe	7
Pepper popper'y	0
Płytki metalowe	0
Penalty Targets	2

Przebieg: Broń załadowana i zabezpieczona (CONDITION 1); Start z boksu A. Wszystkie cele papierowe muszą być ostrzelane przez otwory w przesłonie w dowolnej kolejności. Minimalna ilość strzałów do każdego celu papierowego = 2. Kąty bezpieczeństwa +/- 60 stopni od osi strzelnicy (wg. markerów).

Uwagi: **AMUNICJA - Sługi**

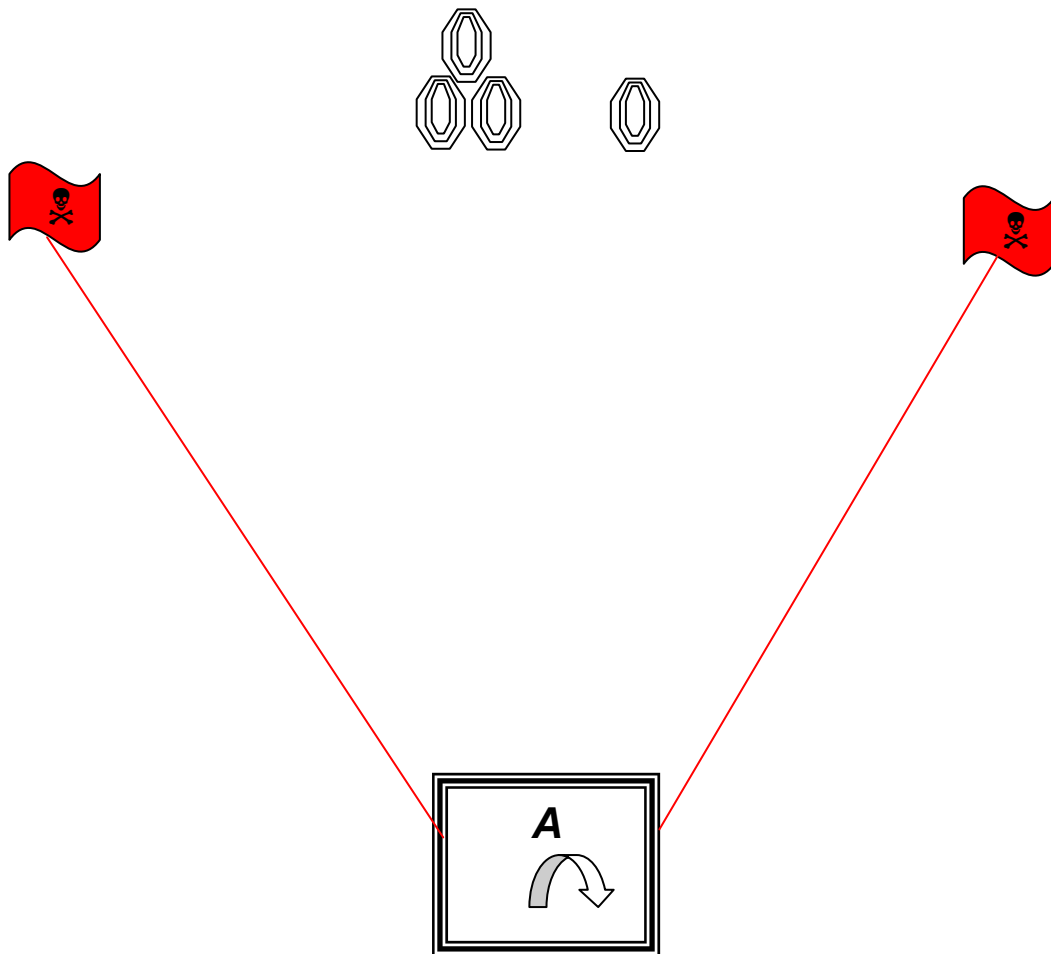


STAGE No 2

Nazwa	The boat
Autor	
Lokalizacja	Oś 25 m
Punktacja	Comstock
Min. strzałów	8
Max. punktów	40
Ilość celów	4
Tarcze papierowe	4
Pepper popper'y	0
Płytki metalowe	0
Penalty Targets	0

Przebieg Broń nieprzeładowana, zamek zamknięty, naboje mogą znajdować się w podpiętych magazynkach lub zasobnikach, (CONDITION 2). Start z wahlowego boksu A. Należy ostrzelać wszystkie cele papierowe. Kolejność i styl dowolny. Minimalna ilość strzałów do każdego celu papierowego = 2. Kąty bezpieczeństwa +/- 45 stopni od osi strzelnicy (wg. markerów).

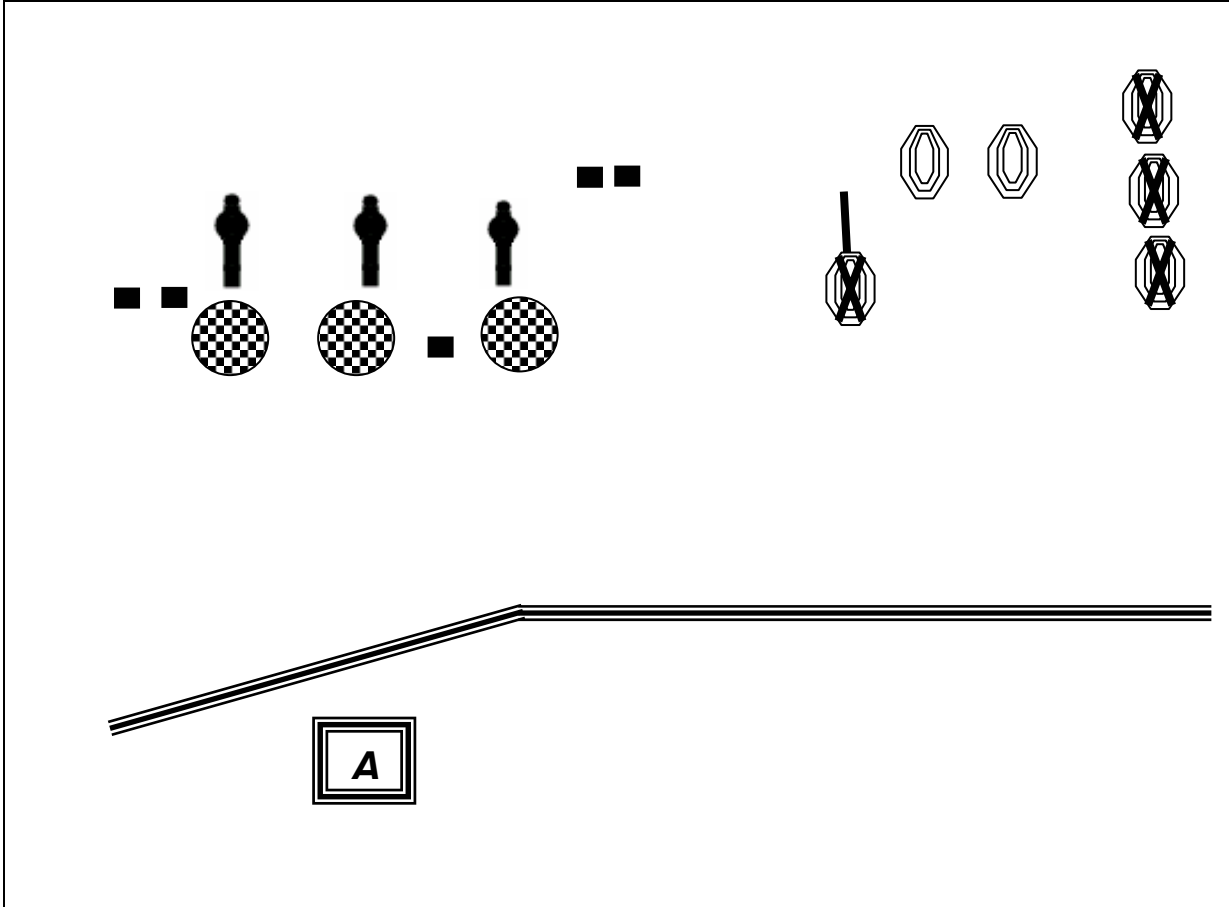
Uwagi: **AMUNICJA - Sługi**



STAGE No 3

Nazwa	Paper & Steel
Autor	
Lokalizacja	Zajac
Punktacja	Comstock
Min. strzałów	10
Max. punktów	60
Ilość celów	10
Tarcze papierowe	2
Pepper popper'y	3
Płytki metalowe	5
Penalty Targets	4
Przebieg: Broń załadowana i zabezpieczona (CONDITION 1); Start z boksu A. Styl dowolny, kolejność dowolna. Cele metalowe muszą się przewrócić. Na tarczach papierowych punktowane są po dwie przestrzeliny.	

Uwagi: AMUNICJA - Loftki

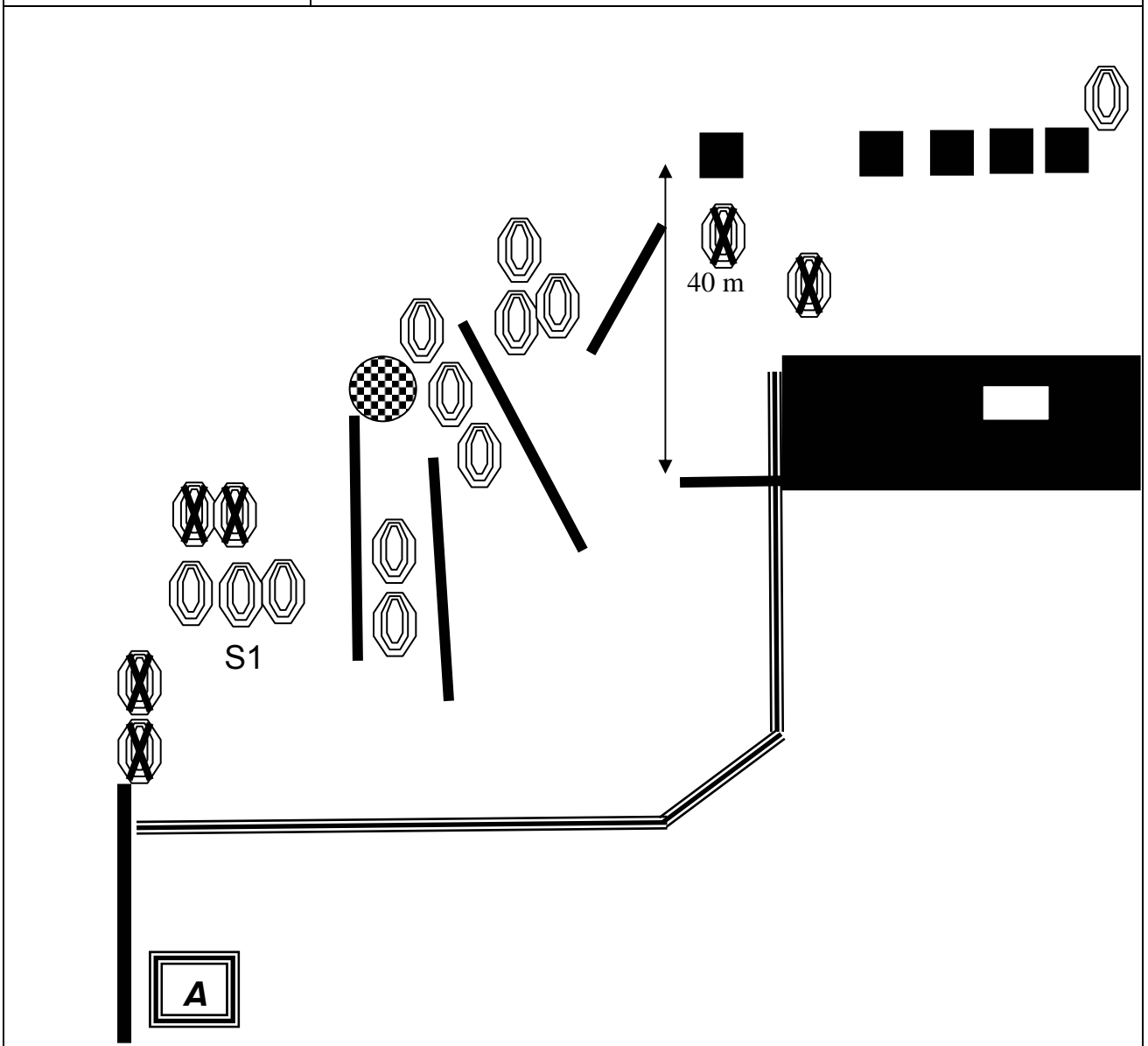


STAGE No 5

Nazwa	Deadly trap
Autor	
Lokalizacja	Rogacz
Punktacja	Comstock
Min. strzałów	29
Max. punktów	145
Ilość celów	17
Tarcze papierowe	12
Pepper popper'y	0
Płytki metalowe	5
Rzutki - ruchome	0
Penalty Targets	6

Przebieg: Broń załadowana i zabezpieczona (CONDITION 1);. Start z boksu A Z boksu "A" ostrzelać tarcze papierowe grupy S1. Pozostałe cele w dowolnym stylu i dowolnej kolejności. Minimalna ilość strzałów do każdego celu papierowego = 2. Płytki muszą się przewrócić..

Uwagi: AMUNICJA - Slugi

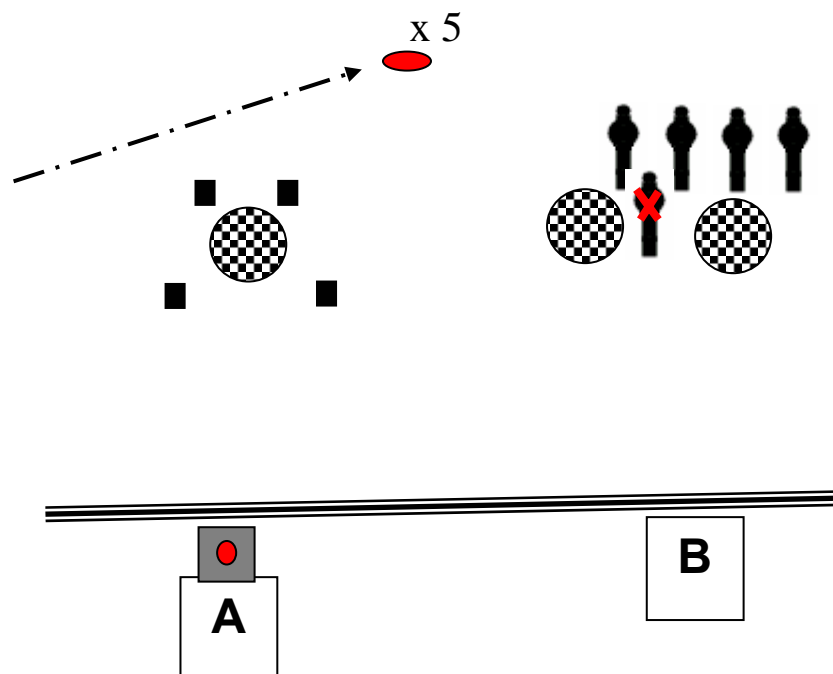


STAGE No 6

Nazwa	Ducks & Gorillas
Autor	
Lokalizacja	Skeet,
Punktacja	Comstock
Min. strzałów	13
Max. punktów	65
Ilość celów	13
Penalty Targets	1
Pepper popper'y	4
Płytki metalowe	4
Rzutki	5

Przebieg: Start z boksu A; Bron rozładowana leży na stoliku, amunicja może być w magazynkach i szybkoładowaczach - (CONDITION 3). Po sygnale startu, Zawodnik ładuje broń i wciska przycisk powodujący wyrzucenie 5 rzutek w odstępach ok 2 sekundowych. Rzutki należy ostrzeliwać z boksu A. Boks można opuścić dopiero po wystrzeleniu piątego rzutka. Przy wcześniejszym opuszczeniu za każdy rzutek wystrzelony bez obecności zawodnika w boksie naliczana jest kara proceduralna. Za rzutki nietrafione nie są naliczane "missy" ani procedury za ich nieostrzelanie. Rzutek **w czasie lotu** musi zostać rozbity lub mieć wyraźny odprysk widoczny dla sędziego (tak jak przy konkurencji skeet czy trap). Po wystrzeleniu 5go rzutka należy przemieścić się do boksu B i z niego ostrzelać poppery i płytki. Poppery i płytki muszą się przewrócić

Uwagi: **AMUNICJA - ŚRUT max. 3.5 mm**



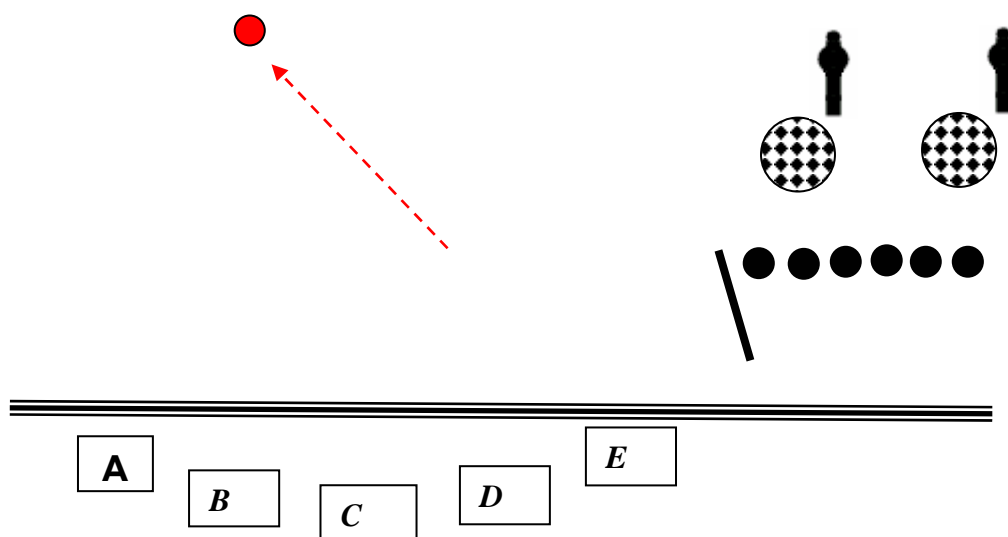
UWAGA !!!! Ze względów bezpieczeństwa załadunek broni łofką lub slugiem na tym stage'u karane będzie **DYSKWALIFIKACJĄ** (podstawa - niebezpieczne obchodzenie się z bronią)

STAGE No 7

Nazwa	Vanishing Clays
Autor	
Lokalizacja	Trap
Punktacja	Comstock
Min. strzałów	13
Max. punktów	65
Ilość celów	13
Tarcze papierowe	0
Pepper popper'y	2
Płytki metalowe	6
Rzutki	5

Przebieg Broń załadowana i zabezpieczona (CONDITION 1);. Start z boku A. Zawodnik trzyma w ręce włącznik aktywujący rzutki i z każdego boku (A, B, C, D i E) wyrzuca po jednym rzutku. Rzutek **w czasie lotu** musi zostać rozbity lub mieć wyraźny odprysk widoczny dla sędziego (tak jak przy konkurencji skeet czy trap). Za brak trafienia nie są naliczane missy ani procedury. Procedura naliczana jest za nie wystrzelenie rzutka. Pozostałe cele metalowe należy ostrzelać w dowolnej kolejności. Za rzutki nietrafione nie są naliczane "missy" ani procedury za ich nieostrzelenie. Poppery i płytki ostrzeliwane są z dowolnej pozycji przed linią ognia. Poppery i płytki muszą się przewrócić..

AMUNICJA - ŚRUT max. 3.5 mm



UWAGA !!!! Ze względów bezpieczeństwa załadowanie broni loftką lub slugiem na tym stage'u karane będzie **DYSKWALIFIKACJA** (podstawa - niebezpieczne obchodzenie się z bronią)

STAGE No 8

Nazwa	Long stage
Lokalizacja	90m
Punktacja	Comstock
Min. strzałów	31
Max. punktów	155
Ilość celów	31
Tarcze papierowe	0
Pepper popper'y	9
Płytki metalowe	22
Penalty Targets	0

Przebieg Broń załadowana i zabezpieczona (CONDITION 1); Start z boksu A. Przez okna ostrzelać grupy płytek P1 i P2. Pozostałe cele ostrzelać w dowolnej kolejności i w dowolnym stylu. Płytki i poppery muszą się przewrócić. Przyjmuje się, że ściany wyznaczone taśmą rozciągają się od podłoża do wysokości uniemożliwiającej strzelanie. Strzelać można tylko w lukach nad oponami i przez okna. Za strącenie tunelu Coopera kary proceduralne. Kąty bezpieczeństwa +/- 90°

Uwagi: AMUNICJA - Śrut max. 3.5 mm

