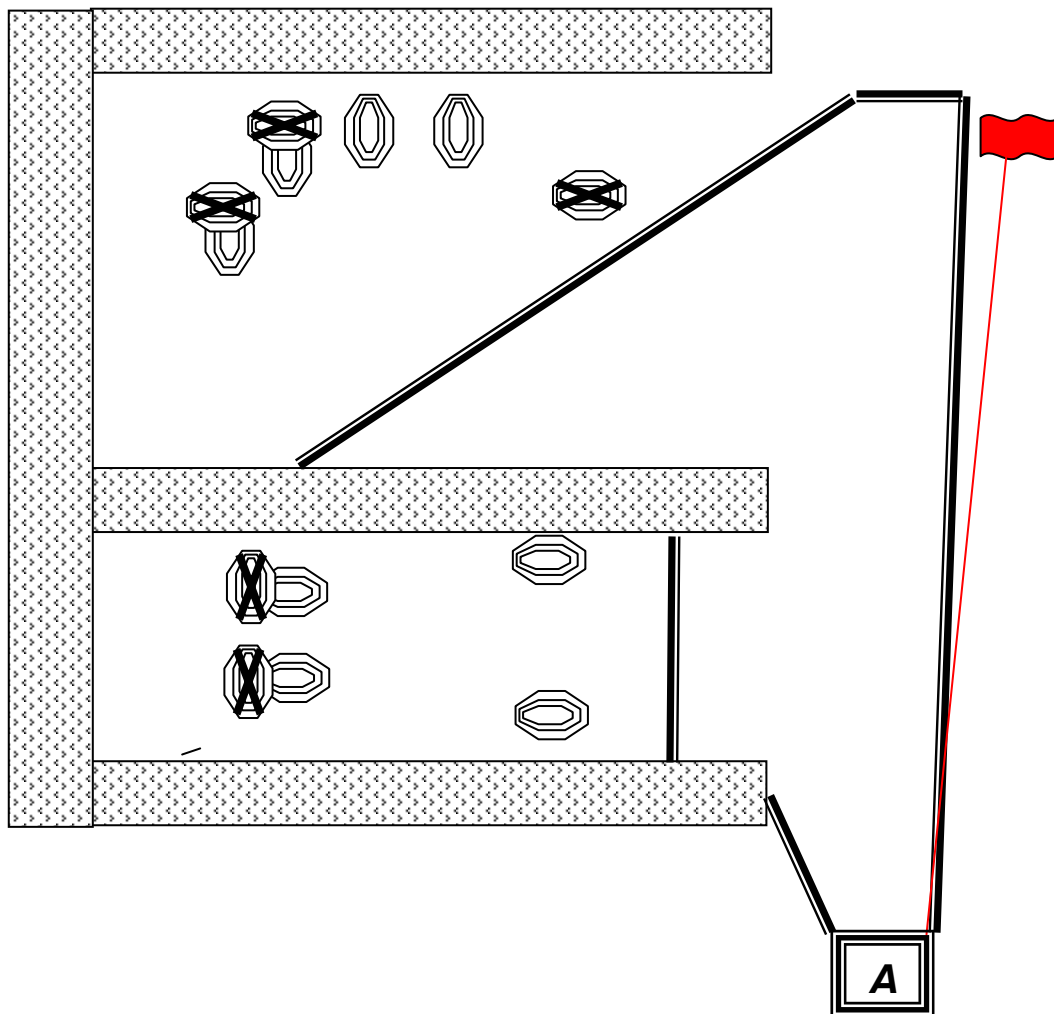


STAGE No 1

Nazwa	Lets go
Autor	Juryś
Lokalizacja	Oś 100 m A
Punktacja	Comstock
Min. strzałów	16
Max. punktów	80
Ilość celów	8
Tarcze papierowe	8
Pepper popper'y	0
Płytki metalowe	0
Penalty Targets	5

Przebieg: Broń załadowana i zabezpieczona (CONDITION 1); Start z boksu A. Przemierzając się po wyznaczonym obszarze ostrzelać wszystkie cele. Minimalna ilość strzałów do każdego celu papierowego = 2. Styl dowolny, kolejność dowolna. Kąty bezpieczeństwa w prawo wg znacznika, w lewo nie więcej niż 90°.

Uwagi: **AMUNICJA - Slugi**

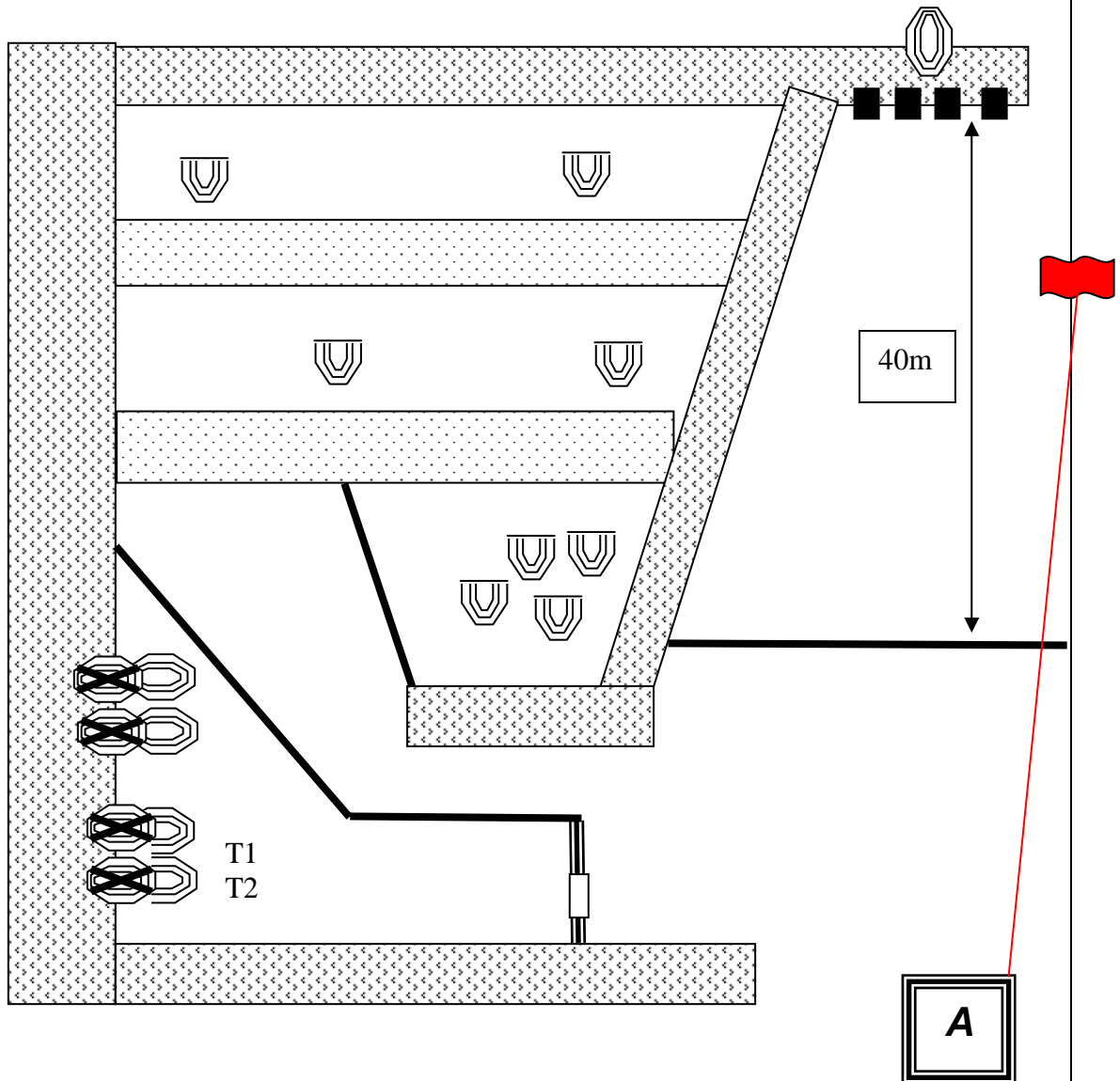


STAGE No 2

Nazwa	Long battle
Autor	Juryś
Lokalizacja	Oś 100 m B
Punktacja	Comstock
Min. strzałów	30
Max. punktów	150
Ilość celów	17
Tarcze papierowe	13
Pepper popper'y	0
Płytki metalowe	4
Penalty Targets	4

Przebieg Start z boksu A. Broń nieprzeładowana, zamek zamknięty, naboje mogą znajdować się w podpiętych magazynkach lub zasobnikach, (CONDITION 2). Tarcze T1 i T2 należy ostrzelać przez okno w przesłonie. Pozostałe cele styl dowolny, kolejność dowolna.. Płytki muszą się przewrócić, a każda tarcza papierowa musi być ostrzelana 2 razy. Kąty bezpieczeństwa 90 stopni w lewo od osi głównej strzelnicy, w prawo tylko do znacznika .

Uwagi: AMUNICJA - Slugi

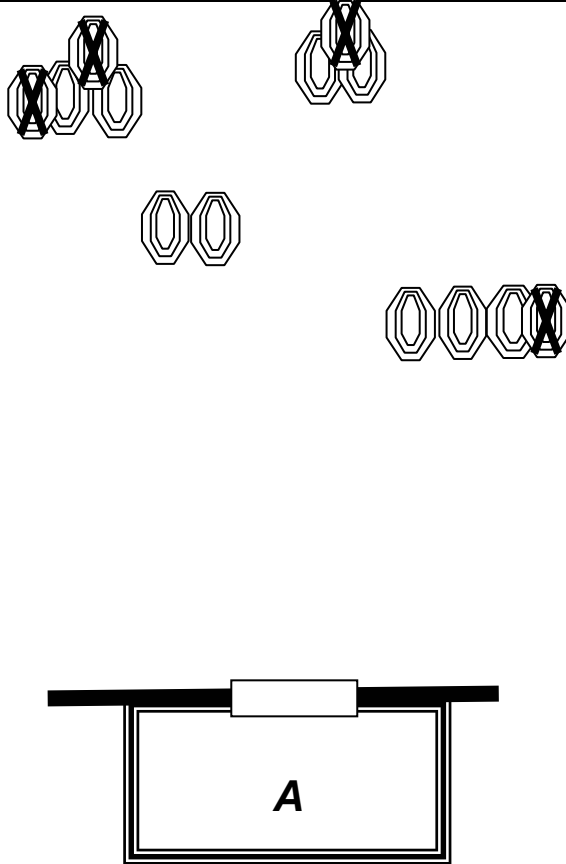


STAGE No 3

Nazwa	Welcome to Lublewo
Autor	Juryś
Lokalizacja	Oś 300 m A
Punktacja	Comstock
Min. strzałów	9
Max. punktów	45
Ilość celów	9
Tarcze papierowe	9
Pepper popper'y	0
Płytki metalowe	0
Penalty Targets	4

Przebieg: Broń załadowana i zabezpieczona (CONDITION 1); Start z boksu A. Przez okno ostrzelać wszystkie cele przynajmniej jednym strzałem. Styl dowolny, kolejność dowolna. Tarcze papierowe punktowane są po jednej przestrzelinie.

Uwagi: AMUNICJA - slugi

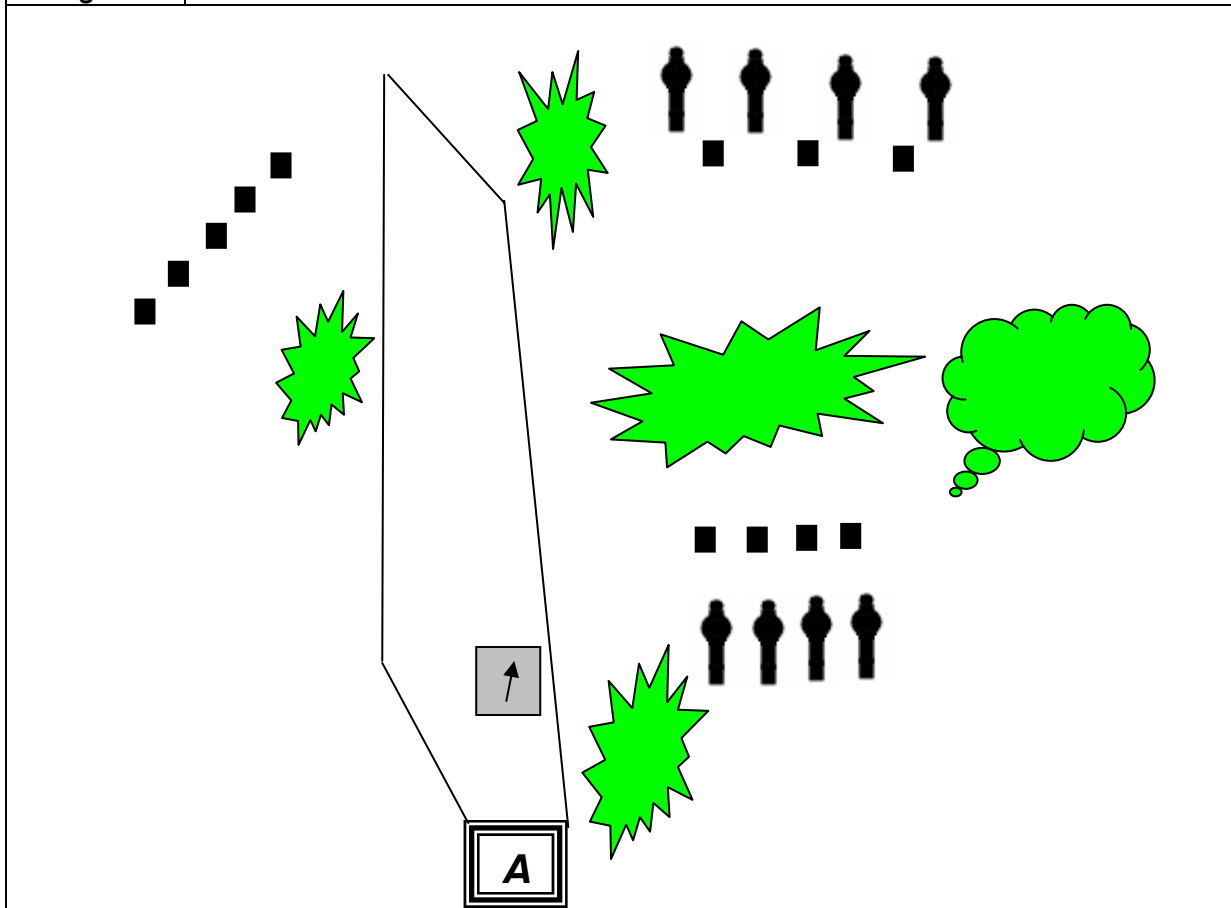


STAGE No 4

Nazwa	Jungle
Autor	Jurys
Lokalizacja	Oś 300m B
Punktacja	Comstock
Min. strzałów	20
Max. punktów	100
Ilość celów	20
Tarcze papierowe	0
Pepper popper'y	8
Płytki metalowe	12
PT	0

Przebieg: Broń rozładowana leży na stoliku (CONDITION 31);. Start z boksu A. Przemieszczając się w obrębie wyznaczonym liniami ognia ostrzelać wszystkie cele.. Cele metalowe muszą się przewrócić. Styl dowolny, kolejność dowolna. Kąty bezpieczeństwa +/- 90°

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



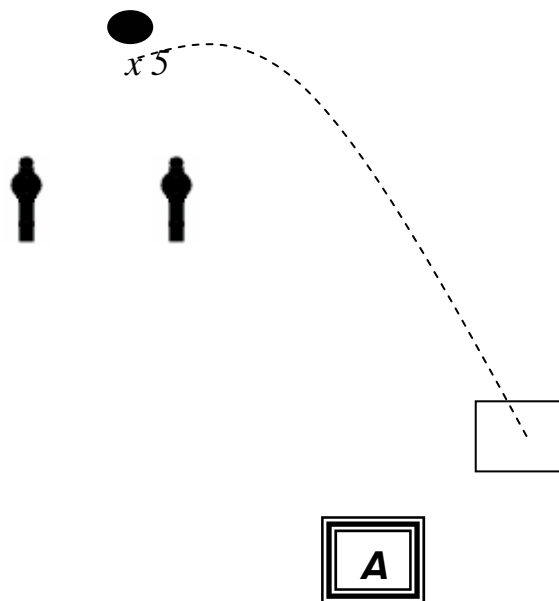
UWAGA !!!! Ze względów bezpieczeństwa załadowanie broni łófką lub slugiem na tym stage'u karane będzie **DYSKWALIFIKACJA** (podstawa - niebezpieczne obchodzenie się z bronią)

STAGE No 5

Nazwa	Ducks
Autor	
Lokalizacja	Oś 200 m A
Punktacja	Fixed Time T= 25s
Min. strzałów	7
Max. punktów	35
Ilość celów	7
Tarcze papierowe	0
Pepper popper'y	2
Płytki metalowe	0
Rzutki - ruchome	5
Penalty Targets	0

Przebieg: Broń załadowana i zabezpieczona (CONDITION 1);. Start z boksu A Z boksu "A" ostrzelać w wyznaczonym czasie 2 poppery i 5 rzutków. Akustyczny sygnał startowy zapoczątkowuje wyrzucanie pięciu rzutków w odstępach co około 3 sekundy. Drugi sygnał akustyczny wyznacza koniec strzelania. Poppery muszą się przewrócić, rzutki muszą być w locie rozbite na przynajmniej dwie części. Nie nalicza się procedur i missów za nie ostrzelanie rzutków. Styl dowolny, kolejność dowolna.

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



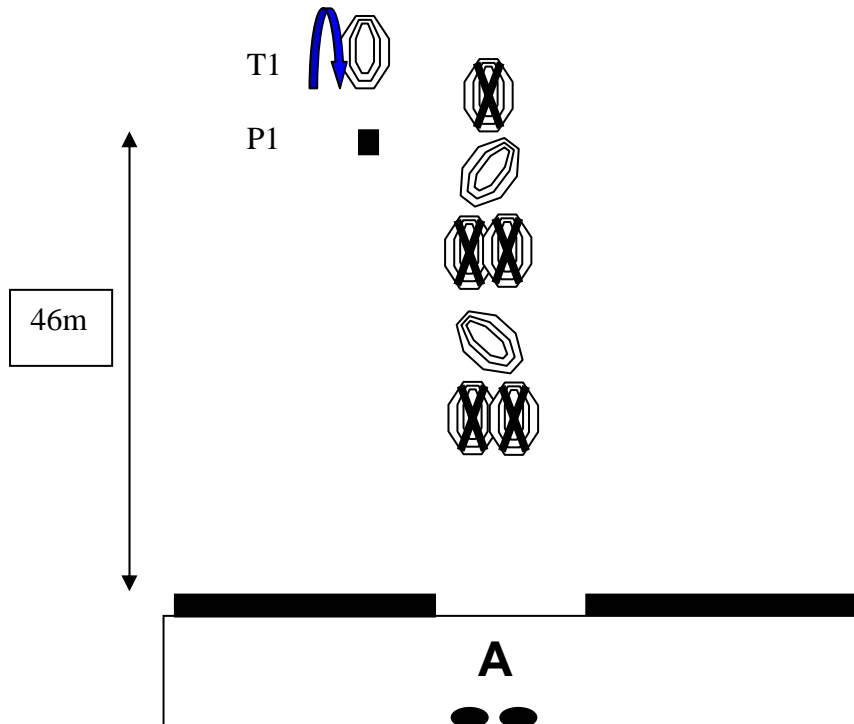
UWAGA !!!! Ze względów bezpieczeństwa załadowanie broni
loftką lub slugiem na tym stage'u karane będzie
DYSKWALIFIKACJĄ (podstawa - niebezpieczne obchodzenie się z bronią)

STAGE No 6

Nazwa	Retired cop
Autor	Glokus
Lokalizacja	Oś 200 m B
Punktacja	Comstock
Min. strzałów	7
Max. punktów	35
Ilość celów	4
Penalty Targets	5
Pepper popper'y	0
Płytki metalowe	1
Tarcze papierowe	3

Przebieg: Start z boku A stojąc z piętami w wyznaczonych miejscach; Broń załadowana i zabezpieczona (Condition 1). Po sygnale startu ostrzelać wszystkie cele nie przekraczając krawędzi boku A. Płytkę P1 podnosi tarczę T1. Tarcze papierowe muszą być ostrzelane 2 razy. Styl dowolny, kolejność dowolna.

Uwagi: **AMUNICJA - Sługi**

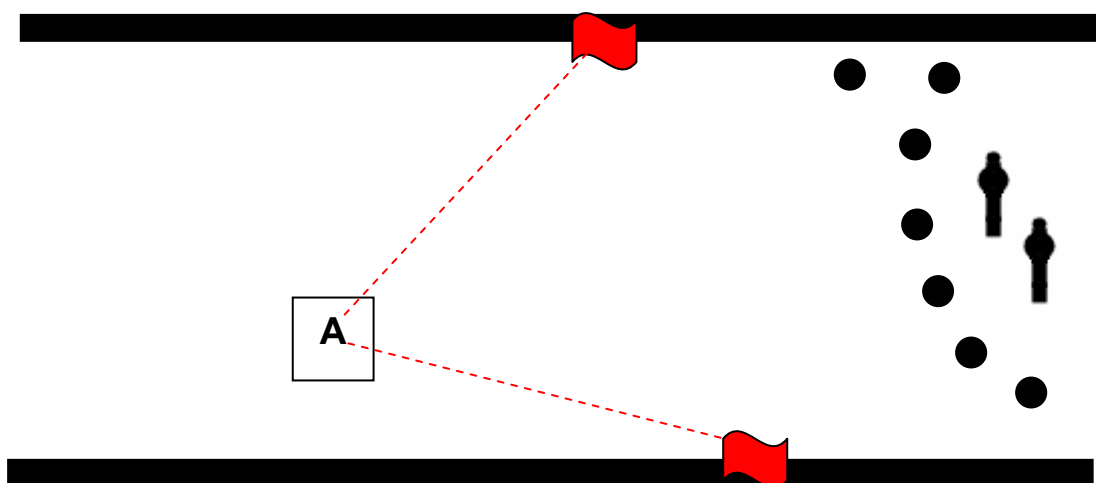


STAGE No 7

Nazwa	CQB
Autor	Juryś
Lokalizacja	Oś 200 m zarośnięta A
Punktacja	Comstock
Min. strzałów	9
Max. punktów	45
Ilość celów	9
Tarcze papierowe	0
Pepper popper'y	2
Płytki metalowe	7
Rzutki	0

Przebieg Broń załadowana i zabezpieczona (CONDITION 1);. Start z boksu A. Poppery i płytki ostrzeliwane są w dowolnej kolejności z boksu. Poppery i płytki muszą się przewrócić. Strefa bezpieczeństwa według markerów.

AMUNICJA - ŚRUT max. 3.5 mm



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

STAGE No 8

Nazwa	Forest
Lokalizacja	Oś 200 m zarosnięta B
Punktacja	Comstock
Min. strzałów	22
Max. punktów	110
Ilość celów	22
Tarcze papierowe	0
Pepper popper'y	9
Płytki metalowe	13
Penalty Targets	0

Przebieg Broń załadowana i zabezpieczona (CONDITION 1); Start z boksu A. ostrzelać wszystkie cele metalowe w dowolnej kolejności z wyznaczonego terenu. Poppery i płytki muszą się przewrócić. Kąty bezpieczeństwa +/- 90 stopni od osi głównej strzelnicy **UWAGA !!!!** Ze względów bezpieczeństwa załadunek broni łófką lub slugiem na tym stage'u karane będzie **DYSKWALIFIKACJA** (podstawa - niebezpieczne obchodzenie się z bronią)

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

