

OPIS TORU PISTOLET

- tor dynamiczny 30 tarcz sylwetkowych „zombie” z wyznaczoną „strefą trafienia”, tylko ta strefa jest punktowana. Nie trafienie w strefę wiąże się z karą 3s w przypadku trafienia sylwetki (cel nie zneutralizowany), lub 5s w przypadku nie trafienia sylwetki - miss. NIE OSTRZELANIE TARCZY WIĄŻE NIE Z KARĄ 10s.

Wszystkie potrzebne magazynki załadowane maksymalnie 15 szt. amunicji znajdują się w ładownicach, na pasie, lub kamizelce taktycznej.

Wymiana magazynku w dowolny sposób dokonana tylko za zasłoną.
Stan broni załadowana, nie przeładowana.

Po usłyszeniu sygnału timera zawodnik przeładowuje broń, a następnie poruszając się w wyznaczonej strefie, ma ostrzelać wszystkie znajdujące się na tarcze co najmniej jeden raz, tylko trafienie w „strefę trafienia” neutralizuje cel.

OPIS TORU KARABIN

- karabin - tor dynamiczny 30 tarcz sylwetkowych „zombie” z wyznaczoną „strefą trafienia” tylko ta strefa jest punktowana. Nie trafienie w strefę wiąże się z karą 3s w przypadku trafienia sylwetki (cel nie zneutralizowany), lub 5s w przypadku nie trafienia sylwetki - miss. NIE OSTRZELANIE TARCZY WIĄŻE NIE Z KARĄ 10s.

Wszystkie potrzebne magazynki załadowane maksymalnie 15 szt. amunicji znajdują się w ładownicach, na pasie, lub kamizelce taktycznej.

Wymiana magazynku w dowolny sposób dokonana tylko za zasłoną.
Stan broni załadowana, nie przeładowana .

Po usłyszeniu sygnału timera zawodnik przeładowuje broń a następnie poruszając się w wyznaczonej strefie ma ostrzelać wszystkie znajdujące się na tarcze co najmniej jeden raz, tylko trafienie w „strefę trafienia” neutralizuje cel.

OPIS TORU STRZELBA GŁADKOLUFOWA

- strzelba gładkolufowa- tor dynamiczny 10 „rzutek” zamontowanych na stojakach.
Tor limitowany maksymalna ilość amunicji 10 szt.

Stan broni nie załadowana, potrzebną amunicję zawodnik ma przy sobie.
Zawodnik może w czasie przemieszczania się między strefami doładowywać broń z zachowaniem zasad bezpieczeństwa.

Po sygnale timera zawodnik ładuje broń i ostrzeliwuje cele z tylko wyznaczonych trzech stref.