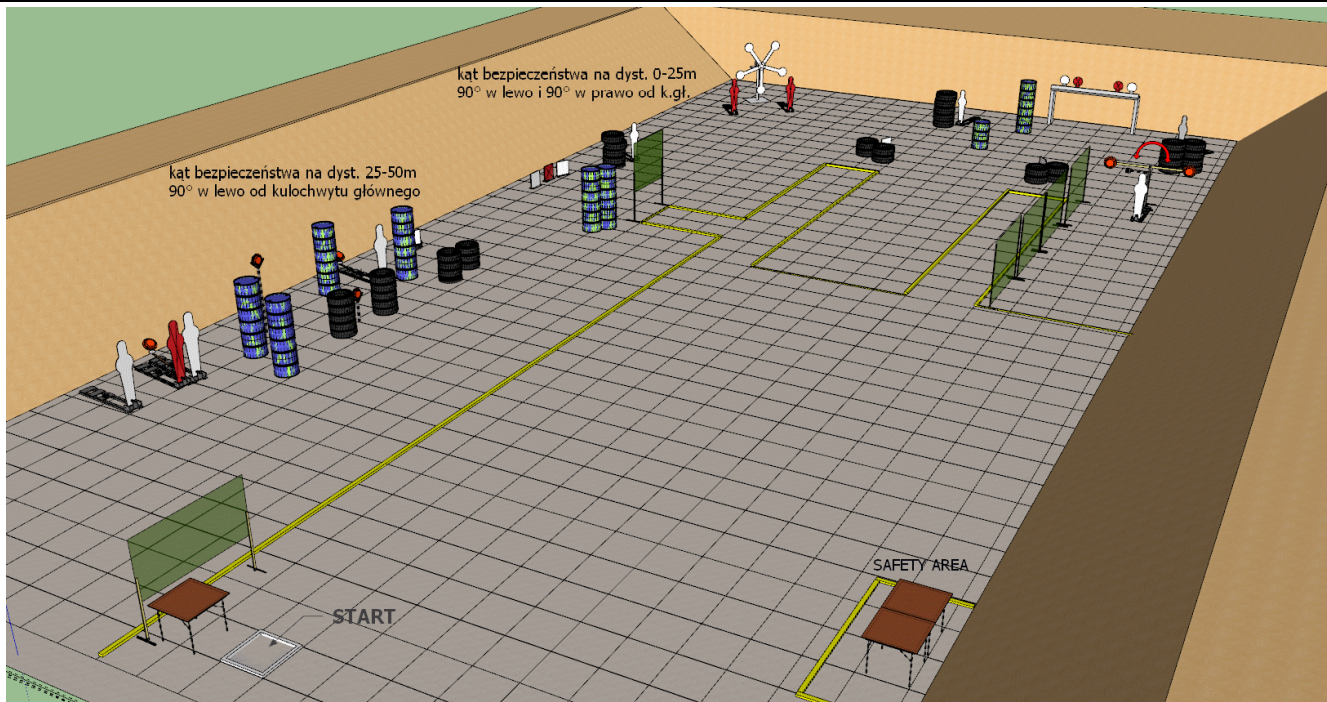


Stage 1

Shotgun Pump-action

DIFFICULTY
LEVEL

★★★
HARD

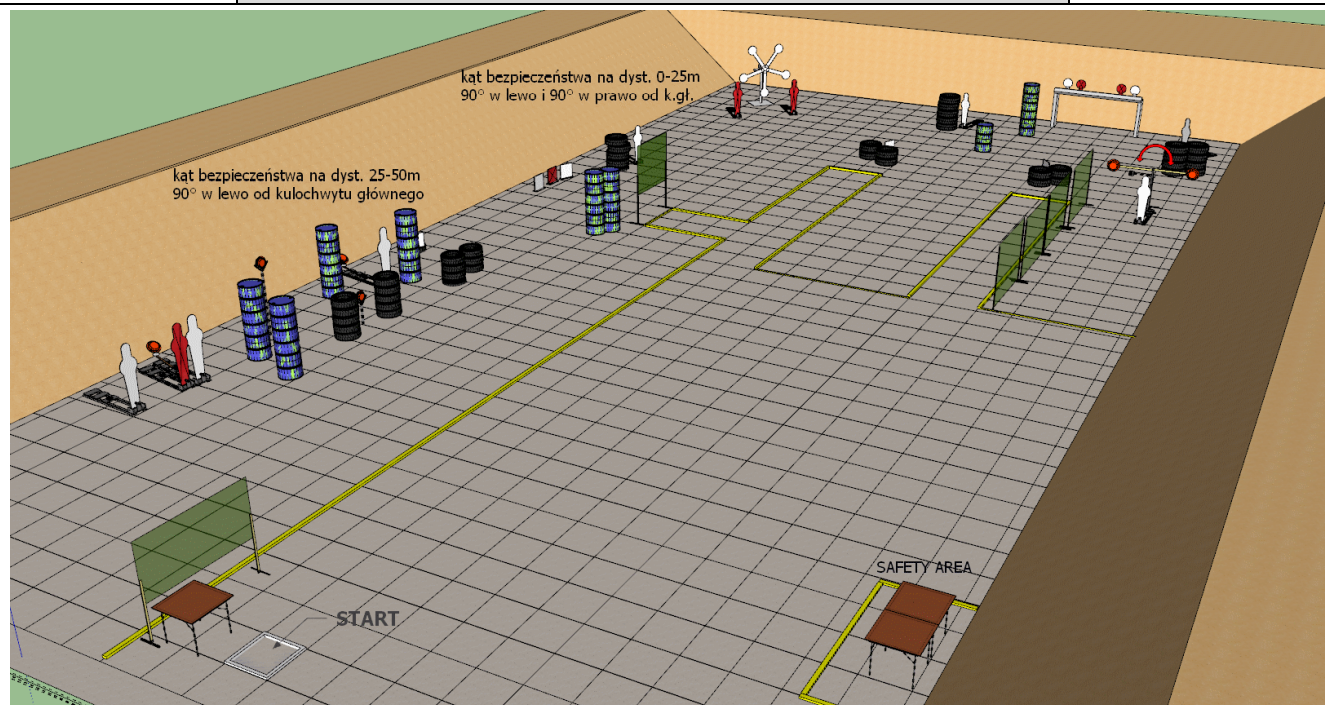


Konkurencja	Strzelba dynamiczna pump-action
Rodzaj broni	strzelba gładkolufowa pump-action (pompki/boki/dubeltówki)
Rodzaj amunicji	amunicja strzelbowa wag. 12 śrut typu skeet/trap 21-28
Przyrządy celownicze	mechaniczne (bez optyki i kolimatorów)
Liczba i rodzaj celów	7x popper, 5x płytki, 5x płytki-gwiazda, 2x płytki-stojak, 4x rzutek dynamiczny, 2x rzutek statyczny, 3x popper no-shoot, 1x płytki no-shoot, 2x płytki no-shoot stojak
Liczba strzałów	min. 25 (nielimitowana)
Kondycja broni i sposób ładowania amunicji	broń niezaładowana, zamek w tylnym położeniu (o ile konstrukcja broni umożliwia), amunicja w ładownicach, torbach zrutowych, kieszeniach lub na stole; magazynki pudełkowe i szybkoładowacze (o ile wystąpią) - niezaładowane
Dystans do celów	7 - 12 m
Sygnal startowy	sygnal dźwiękowy timer'a
Kąty bezpieczeństwa	90° w lewo i 90° w prawo na dystansie 0 - 25m od kulochwyty głównego, 90° w lewo na dystansie 25 - 50m od kul. gł. oraz góra kul. bocznego i kul. gł. Sędzia główny może nieznacznie zmodyfikować kąty, przy czym należy zastosować taśmy/barierki ograniczające.
Pozycja startowa	Rozpoczęcie przebiegu następuje z wyznaczonego miejsca. Pozycja stojąca, twarzą w stronę kulochwyty głównego strzelnicy, broń trzymana pod kątem 45° do podłoża, przy biodrze, lufa w obszarze kąta bezpieczeństwa
Procedura startowa	Zawodnik po sygnale startowym ładuje broń i ostrzeliwuje cele w dowolnej kolejności, przemieszczając się. Zaleca się użycie rękawic ochronnych. Konkurencja zostaje ukończona z chwilą oddania ostatniego strzału.
Zasady punktacji	Wyżej klasyfikowany jest zawodnik z krótszym czasem przebiegu, po uwzględnieniu kar czasowych: MISS +5s., NO-SHOOT +5s., mała kara proceduralna +5s. nieostrzelanie celu: MISS + mała kara proceduralna tj. +10s.
Uwagi	Zalecane użycie rękawic ochronnych (z powodu grzania się lufy)
Harmonogram	Rozpoczęcie konkurencji godz. 9:15; zakończenie godz. 15:00

Stage 2

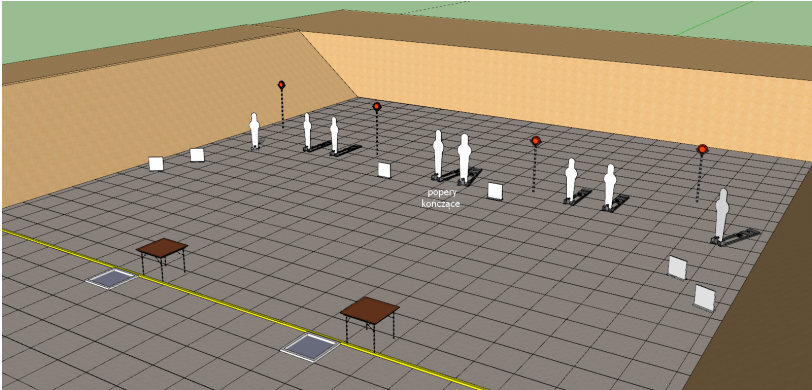
Shotgun Semi-automatic

DIFFICULTY
LEVEL



Konkurencja	Strzelba dynamiczna semi-automatic
Rodzaj broni	<i>strzelba gładkolufowa semi-automatic (półautomaty)</i>
Rodzaj amunicji	<i>amunicja strzelbowa wag. 12 śrut typu skeet/trap 21-32</i>
Przyrządy celownicze	<i>dowolne (mechaniczne, kolimatory, lunety)</i>
Liczba i rodzaj celów	<i>7x popper, 5x płytką, 5x płytką-gwiazda, 2x płytką-stojak, 4x rzutek dynamiczny, 2x rzutek statyczny, 3x popper no-shoot, 1x płytką no-shoot, 2x płytką no-shoot stojak</i>
Liczba strzałów	<i>min. 25 (nielimitowana)</i>
Kondycja broni i sposób ładowania amunicji	<i>broń niezaladowana, zamek w tylnym położeniu (o ile konstrukcja broni umożliwia), amunicja w ładownicach, torbach rzutowych, kieszeniach lub na stole; magazynki pudełkowe i szybkoładowacze (o ile wystąpią) - niezaladowane</i>
Dystans do celów	<i>7 - 12 m</i>
Sygnal startowy	<i>sygnal dźwiękowy timer'a</i>
Kąty bezpieczeństwa	<i>90° w lewo i 90° w prawo na dystansie 0 - 25m od kulochwyty głównego, 90° w lewo na dystansie 25 - 50m od kul. gł. oraz góra kul. bocznego i kul. gł. Sędzia główny może nieznacznie zmodyfikować kąty, przy czym należy zastosować taśmy/barierki ograniczające.</i>
Pozycja startowa	<i>Rozpoczęcie przebiegu następuje z wyznaczonego miejsca. Pozycja stojąca, twarzą w stronę kulochwyty głównego strzelnicy, broń trzymana pod kątem 45° do podłoża, przy biodrze, lufa w obszarze kąta bezpieczeństwa</i>
Procedura startowa	<i>Zawodnik po sygnale startowym ładuje broń i ostrzeliwuje cele w dowolnej kolejności, przemieszczając się. Konkurencja zostaje ukończona z chwilą oddania ostatniego strzału.</i>
Zasady punktacji	<i>Wyżej klasyfikowany jest zawodnik z krótszym czasem przebiegu, po uwzględnieniu kar czasowych: MISS +5s., NO-SHOOT +5s., mała kara proceduralna +5s. nieostrzelanie celu: MISS + mała kara proceduralna tj. +10s.</i>
Uwagi	<i>Zalecane użycie rękawic ochronnych (z powodu grzania się lufy)</i>
Harmonogram	<i>Rozpoczęcie konkurencji godz. 9:15; zakończenie godz. 15:00</i>

Stage 3 Eliminacje	Shotgun Shoot-Off Eliminations		DIFFICULTY LEVEL ★ EASY																									
Konkurencja	Strzelba dynamiczna pump-action Shoot-off																											
Rodzaj broni	strzelba gładkolufowa pump-action (pompki/boki/dubeltówki)																											
Rodzaj amunicji	amunicja strzelbowa brenneke slugs																											
Przyrządy celownicze	mechaniczne (bez optyki i kolimatorów)																											
Liczba i rodzaj celów	5x tarcza TS-4 2x tarcza TS-4 BONUS z polem Alpha (kręgi czarne 7-10) - opcjonalnie																											
Liczba strzałów	5 (limitowana) lub 7 (limitowana) - o ile zawodnik zadeklarował użycie tarcz bonusowych																											
Kondycja broni i sposób ładowania amunicji	broń niezaladowana, zamek w tylnym położeniu (o ile konstrukcja broni umożliwia), amunicja w ładownicach, torbach zrzutowych, kieszeniach lub na stole; magazynki pudełkowe i szybkoładowacze (o ile wystąpią) - niezaladowane																											
Dystans do celów	25 m																											
Sygnał startowy	sygnał dźwiękowy timer'a																											
Kąty bezpieczeństwa	90° w lewo i 90° w prawo w stosunku do kulochwyty głównego i góra kul.																											
Pozycja startowa	Rozpoczęcie przebiegu następuje z wyznaczonego miejsca. Pozycja stojąca, twarzą w stronę kulochwyty głównego strzelnicy, broń trzymana pod kątem 45° do podłoża, przy biodrze, lufa w obszarze kąta bezpieczeństwa																											
Procedura startowa	Zawodnik po sygnale startowym ładuje broń i ostrzeliwuje cele w dowolnej kolejności, nie przemieszczając się. Konkurencja zostaje ukończona z chwilą oddania ostatniego strzału.																											
Zasady punktacji	Wyżej klasyfikowany jest zawodnik z krótszym czasem przebiegu, po uwzględnieniu kar czasowych (sekundy dodane do czasu przebiegu): <table><tr><td>Pole TS-4</td><td>10</td><td>9</td><td>8</td><td>7</td><td>6</td><td>5</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td><td>MISS</td></tr><tr><td>Kara</td><td>0 s.</td><td>0,5 s.</td><td>1,0 s.</td><td>1,5 s.</td><td>2,0 s.</td><td>2,5 s.</td><td>3,0 s.</td><td>3,5 s.</td><td>4,0 s.</td><td>4,5 s.</td><td>5,0 s.</td></tr></table> W przypadku kilkukrotnego ostrzelania jednej tarczy zalicza się najlepszy wynik na tarczy. Ponadto: mała kara proceduralna: +5s., nieostrzelanie celu (oprócz MISS): +5s. Cele bonusowe: pole Alpha: -5s., w przeciwnym wypadku MISS: +5s.				Pole TS-4	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	MISS	Kara	0 s.	0,5 s.	1,0 s.	1,5 s.	2,0 s.	2,5 s.	3,0 s.	3,5 s.	4,0 s.	4,5 s.	5,0 s.
Pole TS-4	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	MISS																	
Kara	0 s.	0,5 s.	1,0 s.	1,5 s.	2,0 s.	2,5 s.	3,0 s.	3,5 s.	4,0 s.	4,5 s.	5,0 s.																	
Awans do finału	Do finału przechodzi 8 zawodników najwyższej sklasyfikowanych																											
Harmonogram	Rozpoczęcie konkurencji godz. 9:15; zakończenie godz. 15:00																											

Stage 3 <i>Final</i>	Shotgun Shoot-Off <i>Final</i>	DIFFICULTY LEVEL 
		
Konkurencja	Strzelba dynamiczna pump-action Shoot-off	
Rodzaj broni	strzelba gładkolufowa pump-action (pompki/boki/dubeltówki)	
Rodzaj amunicji	amunicja strzelbowa wag. 12 śrut typu skeet/trap 21-28	
Przyrządy celownicze	mechaniczne (bez optyki i kolimatorów)	
Liczba i rodzaj celów	4x popper, 3x płytką, 2x rzutek statyczny,	
Liczba strzałów	min. 9 (nielimitowana)	
Kondycja broni i sposób ładowania amunicji	broń niezaladowana, zamek w tylnym położeniu (o ile konstrukcja broni umożliwia), amunicja w ładownicach, torbach zrzutowych, kieszeniach lub na stole; magazynki pudełkowe i szybkoładowacze (o ile występują) - niezaladowane	
Dystans do celów	8 - 15 m	
Sygnał startowy	sygnał dźwiękowy timer'a	
Kąty bezpieczeństwa	stanowisko lewe: 90° w lewo i ok. 45° w prawo od kulochwyty głównego stanowisko prawe: ok. 45° w lewo od kulochwyty głównego i 90° w prawo Kąty zawężone należy odpowiednio oznakować na poziomie kulochwyty bocznych.	
Pozycja startowa	Rozpoczęcie przebiegu następuje z wyznaczonego miejsca. Pozycja stojąca, twarzą w stronę kulochwyty głównego strzelnicy, broń trzymana pod kątem 45° do podłoża, przy biodrze, lufa w obszarze kąta bezpieczeństwa. Zawodnik może zrezygnować z użycia stołu, jeżeli stwierdzi, że ogranicza mu swobodę ruchu.	
Procedura startowa	Zawodnik po sygnale startowym ładuje broń i ostrzeliwuje cele nie przemieszczając się, w dowolnej kolejności, z zastrzeżeniem że popper kończący musi zostać ostrzelany jako ostatni. Konkurencja zostaje ukończona z chwilą oddania ostatniego strzału.	
Zasady punktacji	Pojedynek wygrywa zawodnik z krótszym czasem przebiegu lub większą liczbą trafionych celów. Jeżeli wystąpią kary proceduralne pojedynek przegrywa zawodnik z nałożoną większą ilością kar, niezależnie od osiągniętych wyników.	
Klasyfikacja końcowa konkurencji Shoot-Off	miejsca 1. - 4. zgodnie z rozstrzygnięciami finałów i półfinałów miejsca 5. - 8. przegrani ćwierćfinałów, zgodnie z wynikami eliminacji miejsca 9. i niżej - zgodnie z wynikami eliminacji	
Harmonogram	Rozpoczęcie konkurencji ok. godz. 15:30	

Rozstawienie (drabinka turniejowa) - zawodnicy przystępują do rozegrania pojedynku z rozstawienia na podstawie zajętej lokaty z eliminacji:

