

Stage 1	Moving targets	DIFFICULTY LEVEL	★★ MEDIUM
Konkurencja	Strzelba dynamiczna		
Klasa / rodzaj broni	strzelba gładkolufowa pump-action (pompki/boki/dubeltówki) strzelba gładkolufowa semi-automatic (półautomaty)		
Rodzaj amunicji	amunicja strzelbowa wag. 12 śrut typu skeet/trap 21-28		
Przyrządy celownicze	mechaniczne (bez optyki i kolimatorów)		
Liczba i rodzaj celów	3x popper, 3x płytką, 2x płytką-kiwak, 5x płytką-gwiazda		
Liczba strzałów	min. 13 (nielimitowana)		
Kondycja broni i sposób ładowania amunicji	broń niezaładowana, zamek w tylnym położeniu (o ile konstrukcja broni umożliwia), amunicja w ładownicach, torbach rzutowych, kieszeniach lub na stole;		
Dystans do celów	5 - 10 m		
Sygnal startowy	sygnal dźwiękowy timer'a		
Kąty bezpieczeństwa	0° w lewo i 90° w prawo w stosunku do kulochwytu głównego, 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 kierunku krawędzi łączącej kulochwyt główny z kulochwytem bocznym lewym. 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. 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. 10:15; zakończenie godz. 15:00		

Stage 2	On reverse	DIFFICULTY LEVEL 
Konkurencja	Strzelba dynamiczna	
Klasa / rodzaj broni	strzelba gładkolufowa pump-action (pompki/boki/dubeltówki) strzelba gładkolufowa semi-automatic (półautomaty)	
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 płytka, 1x rzutek, 1x płytka no-shoot	
Liczba strzałów	min. 13 (nielimitowana)	
Kondycja broni i sposób ładowania amunicji	broń niezaładowana, zamek w tylnym położeniu (o ile konstrukcja broni umożliwia), amunicja w ładownicach, torbach zrzutowych, kieszeniach lub na stole;	
Dystans do celów	5 - 10 m	
Sygnal startowy	sygnal dźwiękowy timer'a	
Kąty bezpieczeństwa	90° w lewo i 90° w prawo w stosunku do kulochwyty głównego,	
Pozycja startowa	Rozpoczęcie przebiegu następuje z wyznaczonego miejsca. Pozycja stojąca, twarzą w kierunku kulochwyty głównego, 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. 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. 10:15; zakończenie godz. 15:00	

Stage 3	At the crossroads	DIFFICULTY LEVEL	★★★ HARD
Konkurencja	Strzelba dynamiczna		
Klasa / rodzaj broni	strzelba gładkolufowa pump-action (pompki/boki/dubeltówki) strzelba gładkolufowa semi-automatic (półautomaty)		
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, 7x płytką, 2x płytką na stojaku, 1x płytką no-shoot, 2x płytką stojak – no shoot		
Liczba strzałów	min. 16 (nielimitowana)		
Kondycja broni i sposób ładowania amunicji	broń niezaładowana, zamek w tylnym położeniu (o ile konstrukcja broni umożliwia), amunicja w ładownicach, torbach zrzurowych, kieszeniach lub na stole;		
Dystans do celów	5 - 10 m		
Sygnal startowy	sygnal dźwiękowy timer'a		
Kąty bezpieczeństwa	90° w lewo i 90° w prawo w stosunku do kulochwyty głównego,		
Pozycja startowa	Rozpoczęcie przebiegu następuje z wyznaczonego miejsca. Pozycja stojąca, twarzą w kierunku kulochwyty głównego, 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. 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. 10:15; zakończenie godz. 15:00		

Stage 4	Fast gameplay	DIFFICULTY LEVEL 
Konkurencja	Strzelba dynamiczna	
Klasa / rodzaj broni	strzelba gładkolufowa pump-action (pompki/boki/dubeltówki) strzelba gładkolufowa semi-automatic (półautomaty)	
Rodzaj amunicji	amunicja strzelbowa wag.12 śrut typu skeet/trap 21-28	
Przyrządy celownicze	mechaniczne (bez optyki i kolimatorów)	
Liczba i rodzaj celów	2x popper, 2x płytką, 2x płytką na stojaku, 2x płytką stojak – no shoot	
Liczba strzałów	min. 6 (nielimitowana)	
Kondycja broni i sposób ładowania amunicji	broń niezaładowana, zamek w tylnym położeniu (o ile konstrukcja broni umożliwia), amunicja w ładownicach, torbach zrzutowych, kieszeniach lub na stole;	
Dystans do celów	5 - 10 m	
Sygnal startowy	sygnal dźwiękowy timer'a	
Kąty bezpieczeństwa	90° w lewo i 90° w prawo w stosunku do kulochwyty głównego,	
Pozycja startowa	Rozpoczęcie przebiegu następuje z wyznaczonego miejsca. Pozycja stojąca, twarzą w kierunku kulochwyty głównego, 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. 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. 10:15; zakończenie godz. 15:00	