

Konkurencja	"John Weak" - Karabin centralnego zapłonu, strzelba gładkolufowa powtarzalna i pistolet centralnego zapłonu
Liczba i rodzaj celów	Płytki metalowe na celu ruchomym (gwiazda) - 5 szt Poppery - 2 szt Tarcze IPSC - 6 szt Tarcze IDPA - 6 szt
Ilość strzałów	Karabin - ilość strzałów ograniczona - 24 Strzelba - ilość strzałów ograniczona - 7 Pistolet - ilość strzałów ograniczona - 24
Amunicja i sposób ładowania	2 magazynki do karabinu załadowane po 12 szt na pierwszym stole. Amunicja do strzelby śrut kaliber 12 - 7 szt na pierwszym stole luzem lub w pudełku lub na pasie w ładownicy. 2 magazynki do pistoletu załadowane po 12 szt amunicji na drugim stole.
Wymagania dotyczące broni	Karabin centralnego zapłonu z dowolnymi przyrządami celowniczymi. Strzelba gładkolufowa powtarzalna kalibru 12 z mechanicznymi przyrządami celowniczymi. Pistolet centralnego zapłonu z mechanicznymi przyrządami celowniczymi w kalibrze 9 do 11,43 mm.
Pozycja startowa	Stojąc w wyznaczonym miejscu. W trakcie przebiegu konkurencji zawodnik przemieszcza się bez broni i amunicji do drugiego stolika.
Kondycja broni	Karabin - rozładowany na stole z otwartym zamkiem (jeśli to możliwe) na pierwszym stole Strzelba - rozładowana z otwartym zamkiem na pierwszym stole Pistolet - rozładowany z otwartym zamkiem na drugim stole
Sygnał startowy	Sygnał dźwiękowy timera.
Przebieg startu	Po sygnale timera zawodnik bierze ze stolika karabin, ładuje go i ostrzeliwuje 6 tarcz IPSC czterokrotnie każdą zmieniając magazynek gdy to konieczne. Następnie odkłada rozładowany karabin na stół w wyznaczonej pozycji. Bierze strzelbę ze stołu, ładuje 5 nabojów i ostrzeliwuje gwiazdę. Po 5 strzałach doładowuje 2 naboje i ostrzeliwuje poppery. Następnie odkłada rozładowaną strzelbę z otwartym zamkiem na stół w wyznaczonej pozycji. Przemieszcza się do drugiego stołu gdzie ładuje pistolet ostrzeliwuje 6 tarcz IDPA czterokrotnie każdą zmieniając magazynek gdy to konieczne. Ostatni strzał z pistoletu kończy przebieg.
Punktacja	Uwaga! Tarcze nie mają stref A, C, D. Należy po prostu trafić tarczę gdziekolwiek w widocznym obszarze. Decyduje czas strzelania plus sekundy karne: +5s za każdy nie przewrócony cel metalowy +5s za każdą brakującą przestrzelinę poniżej 4 na każdej z tarcz papierowych Procedura: +5s za każdy strzał niezgodnie z przebiegiem.
Kąty bezpieczeństwa	Maksymalny kąt odchylenia w kierunku lewo, prawo wynosi 90 stopni mierzony od przodu zawodnika ustawionego dokładnie w kierunku środka strzelnicy (kulochwyty). Kąt pionowy ograniczony jest wysokością kulochwyty.

Konkurencja	"Just in Bimber" - Karabin centralnego zapłonu, strzelba gładkolufowa powtarzalna i pistolet centralnego zapłonu
Liczba i rodzaj celów	Tarcze IPSC - 6 szt Poppery - 3 szt Płytki metalowe - 4 szt Tarcze IDPA - 3 szt Płytki metalowe na stojaku (biatlonka) - 6 szt
Ilość strzałów	Karabin - ilość strzałów ograniczona - 24 Strzelba - ilość strzałów ograniczona - 7 Pistolet - ilość strzałów ograniczona - 18
Amunicja i sposób ładowania	2 magazynki do karabinu załadowane po 12 szt na pierwszym stole. Amunicja do strzelby śrut kaliber 12 - 7 szt na pierwszym stole luzem lub w pudełku lub na pasie w ładownicy. 2 magazynki do pistoletu załadowane po 9 szt amunicji na drugim stole.
Wymagania dotyczące broni	Karabin centralnego zapłonu z dowolnymi przyrządami celowniczymi. Strzelba gładkolufowa powtarzalna kalibru 12 z mechanicznymi przyrządami celowniczymi. Pistolet centralnego zapłonu z mechanicznymi przyrządami celowniczymi w kalibrze 9 do 11,43 mm.
Pozycja startowa	Stojąc w wyznaczonym miejscu. W trakcie przebiegu konkurencji zawodnik przemieszcza się bez broni i amunicji do drugiego stolika.
Kondycja broni	Karabin - rozładowany na stole z otwartym zamkiem (jeśli to możliwe) na pierwszym stole Strzelba - rozładowana z otwartym zamkiem na pierwszym stole Pistolet - rozładowany z otwartym zamkiem na drugim stole
Sygnał startowy	Sygnał dźwiękowy timera.
Przebieg startu	Po sygnale timera zawodnik bierze ze stolika karabin, ładuje go i ostrzeliwuje 6 tarcz IPSC czterokrotnie każdą zmieniając magazynek gdy to konieczne. Następnie odkłada rozładowany karabin na stół w wyznaczonej pozycji. Bierze strzelbę ze stołu, ładuje 3 naboje i ostrzeliwuje poppery. Po 3 strzałach doładowuje 4 naboje i ostrzeliwuje płytki metalowe. Następnie odkłada rozładowaną strzelbę z otwartym zamkiem na stół w wyznaczonej pozycji. Przemieszcza się do drugiego stołu gdzie ładuje pistolet ostrzeliwuje 6 płytek na biatlonce po jednym strzale każdą a następnie 3 tarcze IDPA czterokrotnie każdą zmieniając magazynek gdy to konieczne. Ostatni strzał z pistoletu kończy przebieg.
Punktacja	Uwaga! Tarcze nie mają stref A, C, D. Należy po prostu trafić tarczę gdziekolwiek w widocznym obszarze. Decyduje czas strzelania plus sekundy karne: +5s za każdy nie przewrócony cel metalowy +5s za każdą brakującą przestrzelinę poniżej 4 na każdej z tarcz papierowych Procedura: +5s za każdy strzał niezgodnie z przebiegiem.
Kąty bezpieczeństwa	Maksymalny kąt odchylenia w kierunku lewo, prawo wynosi 90 stopni mierzony od przodu zawodnika ustawionego dokładnie w kierunku środka strzelnicy (kulochwyty). Kąt pionowy ograniczony jest wysokością kulochwyty.

"Wujkowy Flakon"

Strzelba gładkolufowa 4 strzały

Dopuszczona broń - tylko i wyłącznie Wujkowa fuzja - Wujek jom zapewnia w cenie najlepszej czyli za darmo. Przed startem Wujek wyjaśni jak Wujkowa fuzja działa (albo nie działa).

Za konkurencję płacić jednak trzeba a startowe oddamy juniorom w całości. Niech się młode z "Orneckie Smoki WKS10" cieszą.

Amunicja - limitowana - 4 sztuki amunicji śrutowej kal.12/76 lub krótszej - każdy swoją przynosi.

Cele - 4 blachy mocno twarde przewracające się.

Kąty bezpieczeństwa: Lewo-prawo 90 stopni - górna krawędź kulochwyty głównego

Przebieg konkurencji:

Pozycja startowa: dupom na zydłu przy pierwszym stole, Wujkowa fuzja na drugim stole złamana, kulki na drugim stole.

Procedura startowa:

Po sygnale startowym pacjent spożywa na hejnał lufę driakwi leczącej, krzyczy "W mordę jeża!", potem zrywa dupę z zydła i leci do drugiego stolika, gdzie ładuje i zamyka fuzję, odbezpiecza i szczela dwie blachy mocno twarde a potem rozładowuje, załadowuje jeszcze raz i szczela dwie blachy ostatnie. Potem złamaną fuzję sędziemu pokazuje i odkłada złamaną jak była na początku, teraz i zawsze...

O kolejności decyduje uzyskany czas powiększony o kary za nietrafienie i kary proceduralne:

niewalnięcie na hejnał driakwi do dna + 20s

nieprzewrócenie blachy + 5s za każdym

brak okrzyku "W mordę jeża!" + 5s

kara po uważaniu jak Wujek uzna za kombinacje niesportowe + 20s

Coby wystartować trzeba mieć - chęci, cztery kulki śrutowe w kalibrze 12/76 albo krótsze (12/70 na ten przykład), koniecznie absolutnie kubek, stakan albo inszy pojemnik do picia własny o pojemności minimum 100 gram, morde niekiepską co przyjmie driakiew leczniczą bez skrzywienia, rzyć twardą bo życie lekkie nie jest, trochę szczęścia by dolna lufa w Wujkowej fuzji odpaliła. No i trzeba najsampierw jeden z pozostałych torów zaliczyć.

Nagroda jest super ekstra galanta ale tylko zwyczajca bierze. Flakon Wujkowy handmade hiper niepowtarzalny że hej. Reszta co nie wygra to nie wygra. Się szczelać bystro nie umie to można na ten przykład buraki obrobić a nie za fuzję łapać.

Uwagów sześć:

1. Wujkowa fuzja czasem nie odpala dolnej lufy, jak się komuś tak trafi to przykro, Bóg go pewnie opuścił i nie przyjmujemy reklamacji - będzie miał karę plus pięć. Chyba, że se przełoży kulkę do drugiej lufy i jednak szczeli.

2. Driakiew wpływa na zdrowie pozytywnie bardzo, szczególnie w dobie pandemicznej, ale mordę wykręca więc odwagę trzeba mieć i mordę twardą zahartowaną w bojach, Wujek takową driakiew wali codziennie i żyje.

3. Jak ktoś abstynent jest to niech nie startuje bo i po co.

4. Wujek nic na konkurencji nie zarobi. A szkoda.

5. Coś się Wujkowi wydaje, że jak się kto uprze to osobostarta zaliczy we strzelbie.
6. Jak ktoś czapce uszance wystartuje to ekstra bonus 2 sekundy od Wujka dostanie. A jak kto wystartuje w gumofilcach abo li w gumowcach to i bonusa kolejne 2 sekundy pałuczi. A kufajka, bechatka albo inny odzież wierzchni z widocznymi śladami zużycia lub zabrudzeń daje kolejne 2 sekundy bonusu. Jeśli kto wszystkie trzy części odzienia mieć będzie dostanie bonus ekstra - 8 sekund.
7. Sprzedam traktor i bańki na mleko lekko przyrdzewiałe.

