

Konkurencja	"DUŻO ale za to SZYBKO" - Karabin centralnego zapłonu, strzelba gładkolufowa powtarzalna i pistolet centralnego zapłonu
Liczba i rodzaj celów	Karabin: Tarcze IPSC - 10 szt Tarcze No shoot - 3 szt Strzelba: Płytki metalowe na celu ruchomym (gwiazda) - 5 szt Poppery metalowe - 10 szt Pistolet: Tarcze IPSC - 9 szt Płytki metalowe na stojaku (biathlonka) - 6 szt Tarcze No shoot - 2 szt Gong metalowy - 1 szt
Ilość strzałów	Karabin - ilość strzałów nieograniczona - minimum 40 Strzelba - ilość strzałów nieograniczona - minimum 15 Pistolet - ilość strzałów nieograniczona - minimum 43
Amunicja i sposób ładowania	Karabin - Dowolna ilość magazynków załadowanych dowolną ilością amunicji pośredniej - na stole lub w ładownicach na pasie. Strzelba - śrut kaliber 12 max 28g - na stole luzem lub w pudełku lub w ładownicach na pasie. Pistolet - Dowolna ilość magazynków załadowanych dowolną ilością amunicji 9x19 - na stole lub w ładownicach na pasie.
Wymagania dotyczące broni	Karabin centralnego zapłonu na nabój pośredni z dowolnymi przyrządami celowniczymi. Strzelba gładkolufowa powtarzalna kalibru 12 z mechanicznymi przyrządami celowniczymi. Pistolet centralnego zapłonu z mechanicznymi przyrządami celowniczymi w kalibrze 9x19.
Pozycja startowa	Stojąc w wyznaczonym miejscu.
Kondycja broni	Karabin - rozładowany z otwartym zamkiem (jeśli to możliwe) na stole. Strzelba - rozładowana z otwartym zamkiem (jeśli to możliwe) na stole. Pistolet - rozładowany z otwartym zamkiem na stole.
Sygnał startowy	Sygnał dźwiękowy timera.
Przebieg startu	Po sygnale timera zawodnik bierze karabin, ładuje go i z wyznaczonego miejsca ostrzeliwuje cele papierowe czterokrotnie każdy. Następnie rozładowuje karabin, przemieszcza się w wyznaczone miejsce i odkłada go lufą w wyznaczonym kierunku. Następnie przemieszcza się wyznaczoną trasą na oś strzelbową. Na osi strzelbowej bierze strzelbę, ładuje ją i z wyznaczonego miejsca ostrzeliwuje gwiazdę oraz poppery. Następnie rozładowuje strzelbę, przemieszcza się w wyznaczone miejsce i odkłada ją lufą w wyznaczonym kierunku. Następnie przemieszcza się wyznaczoną trasą na oś pistoletową. Na osi pistoletowej bierze ze stolika pistolet, ładuje go i z wyznaczonego miejsca ostrzeliwuje cele papierowe czterokrotnie każdy i metalowe, ostatni strzał oddając do gongu. Trafiony strzał do gongu 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 +5 sekund za każdy cel No shoot Procedura: +5s za każdy strzał niezgodnie z przebiegiem. Odłożenie broni załadowanej - DQ
Kąty bezpieczeństwa	Maksymalny kąt odchylenia w kierunku lewo, prawo wynosi 90 stopni mierzony od przodu zawodnika ustawionego dokładnie w kierunku środka strzelnicy (kulochwytu). Kąt pionowy ograniczony jest wysokością kulochwytu.

Uwagi:

1. Kabury do broni krótkiej nie są wymagane lecz zalecane gdyż zdecydowanie przyspieszą rozkładanie i składanie sprzętu na stanowisku startowym.
2. Flagi bezpieczeństwa w broni długiej w trakcie przemieszczania się po strzelnicy poza stanowiskiem startowym bez futerału bezwzględnie wymagane.
3. Stawienie się o godz. 8.30 na briefing jest obowiązkowe. W przypadku braku możliwości stawienia się na briefing i przybyciu na strzelnicę po rozpoczęciu drugiego przebiegu, zawodnik nie będzie miał możliwości wykonania pierwszego przebiegu, zostanie dopuszczony do zawodów wyłącznie w drugim przebiegu i nie będzie klasyfikowany.
4. Ponieważ poszczególne osie będą resetowane w trakcie przebiegu zawodnika, każdy zawodnik może wyznaczyć dwóch pełnomocników, którzy będą go reprezentować w trakcie zliczania przestrzelin i resetowania toru.
5. Przed podjęciem decyzji o rejestracji do zawodów prosimy o przeanalizowanie własnych umiejętności w zakresie szybkiego i bezpiecznego posługiwania się bronią. Zawodnicy o znikomym doświadczeniu w zawodach dynamicznych proszeni są o przemyślenie decyzji o starcie.