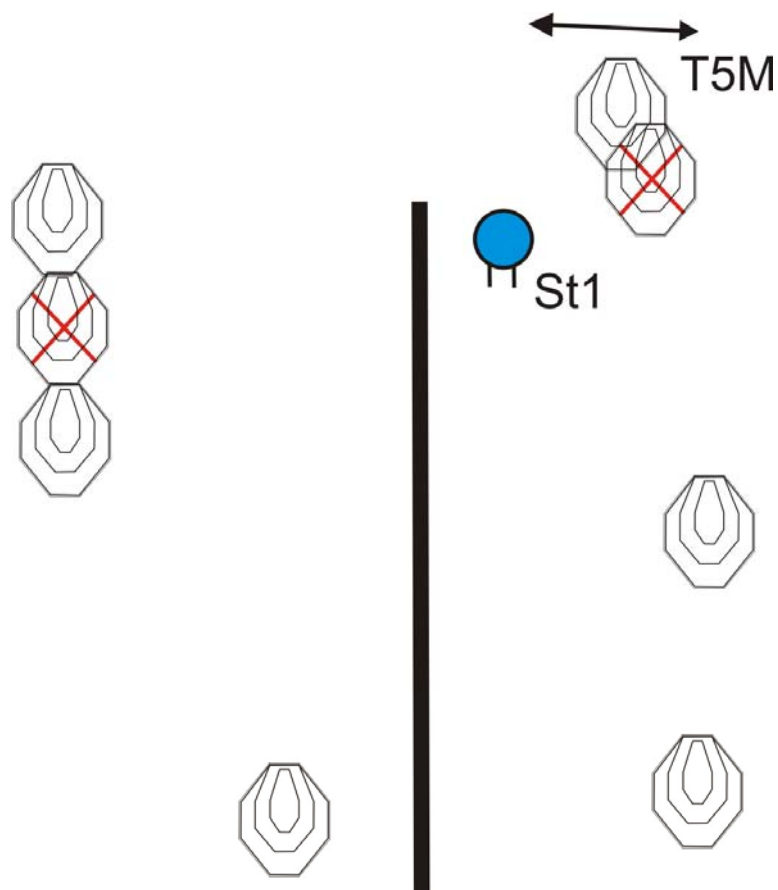


STAGE 1.



A

FELADAT	Közepes pálya
ÉRTÉKELÉS	Comstock / kötetlen lövésszám
CÉLOK	6 papírcél, 1 steel, néhány büntető cél
TÁVOLSÁG	6-11m
MAX. PONT SZÁM	65
MIN. LÖVÉS	13
START JEL /VÉGE	Sípjel /utolsó lövés
KEZDŐ POZÍCIÓ	„A” támadási vonal mögött, állva fegyver egyes kondícióban, tokban.
VÉGREHAJTÁS	Sípjelre célok megtámadása szabad stílusban, kötetlen sorrendben. Papírcélok 2 találat lesz értékelve, fémnek feküdni kell. ST1 indítja T5M mozgó célt
MEGJEGYZÉS:	Vigyázzunk a biztonsági szögek betartására.

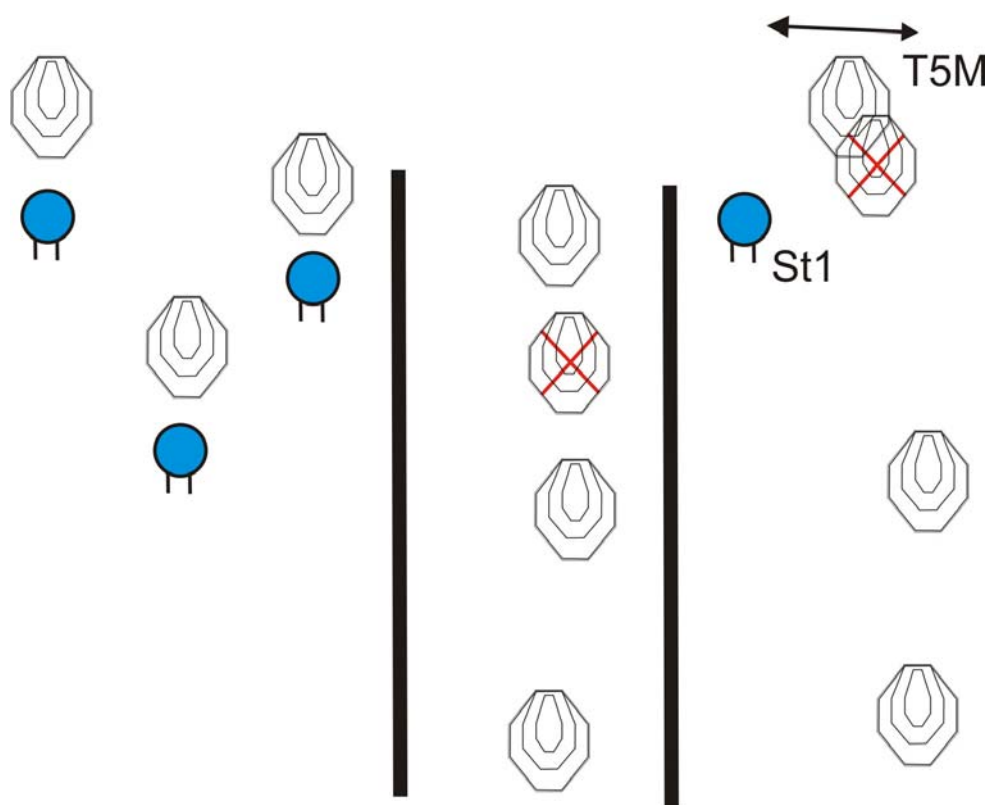
STAGE 2.



A

FELADAT	Rövid pálya
ÉRTÉKELÉS	Comstock / kötetlen lövésszám
CÉLOK	3 papírcél, 3steel.
TÁVOLSÁG	4-11m
MAX. PONT SZÁM	45
MIN. LÖVÉS	9
START JEL /VÉGE	Sípjel /utolsó lövés
KEZDŐ POZÍCIÓ	A pozícióban állva , fegyver egyes kondícióban tokban.
VÉGREHAJTÁS	Sípjelre célok megtámadása szabad stílusban, kötetlen sorrendben. Papírcélok 2 találat lesz értékelve, fémnek feküdni kell,
MEGJEGYZÉS:	Vigyázzunk a biztonsági szögek betartására.

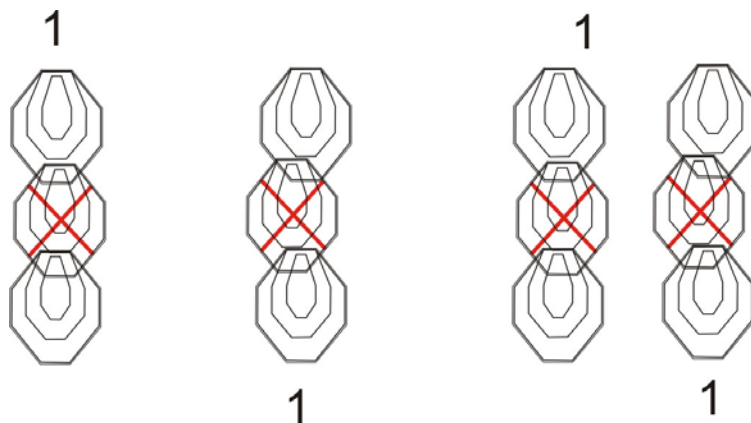
STAGE 3.



A

FELADAT	Hosszú pálya
ÉRTÉKELÉS	Comstock / kötetlen lövésszám
CÉLOK	9 papírcél (1 mozgó) 4 steel, néhány büntető cél
TÁVOLSÁG	4-11m
MAX. PONT SZÁM	110
MIN. LÖVÉS	22
START JEL /VÉGE	Sípjel /utolsó lövés
KEZDŐ POZÍCIÓ	„A” támadási vonal mögött, állva fegyver egyes kondícióban, tokban.
VÉGREHAJTÁS	Sípjelre célok megtámadása szabad stílusban, kötetlen sorrendben. Papírcélok 2 találat lesz értékelve, fémnek feküdni kell.
MEGJEGYZÉS:	Vigyázzunk a biztonsági szögek betartására. ST1 indítja MT mozgó célt.

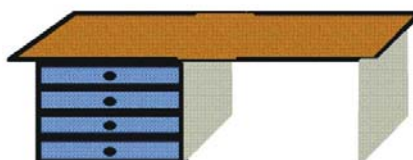
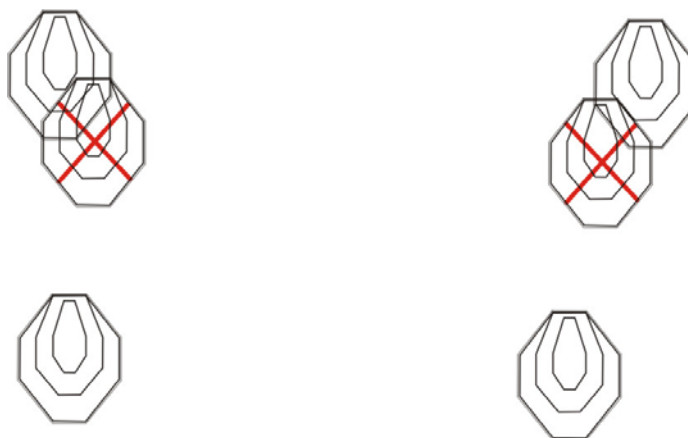
STAGE 4.



A

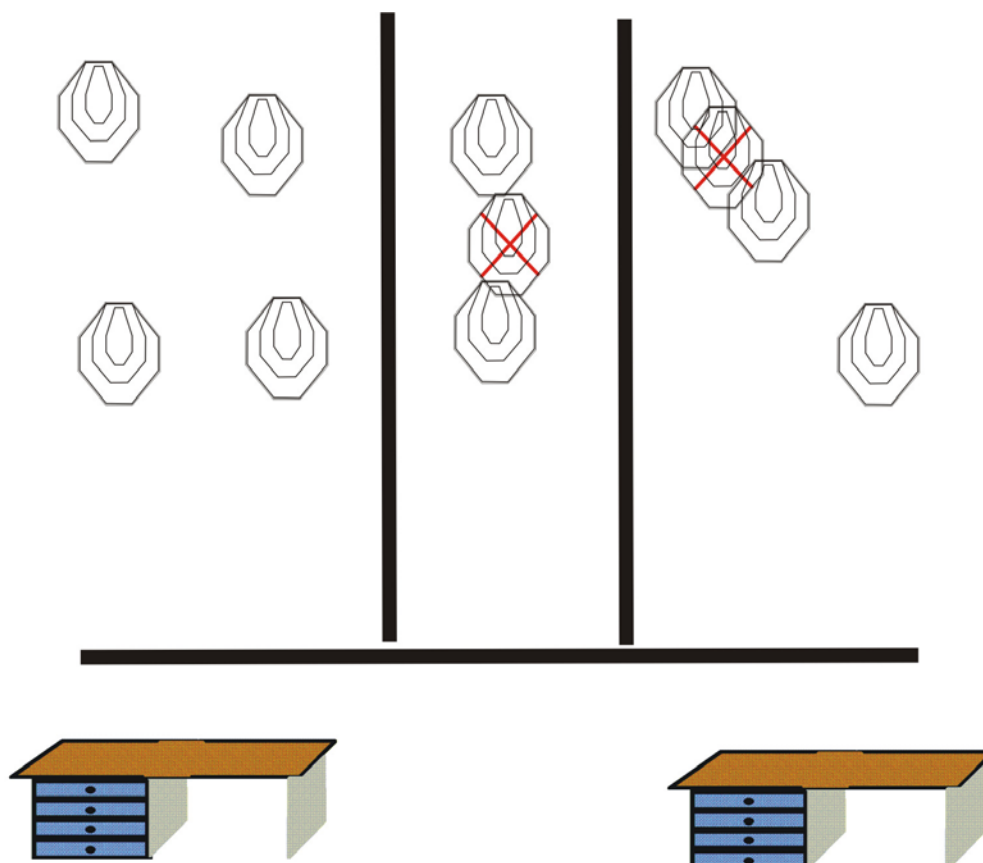
FELADAT	Gyorslövés
ÉRTÉKELÉS	Comstock / kötetlen lövésszám
CÉLOK	4 papírcél, 8 büntető cél
TÁVOLSÁG	5m
MAX. PONT SZÁM	40
MIN. LÖVÉS	8
START JEL /VÉGE	Sípjel /utolsó lövés
KEZDŐ POZÍCIÓ	„A” támadási vonal mögött állva, fegyver 1-es kondícióban tokban,
VÉGREHAJTÁS	Sípjelre kártya felfordítása és a kártya színével ellenkező jelű papír megtámadása, 2-2 lövéssel. Papírcélok 2 találat lesz értékelve.
MEGJEGYZÉS:	Vigyázzunk a biztonsági szögek betartására.

STAGE 5.



FELADAT	Standard gyakorlata
ÉRTÉKELÉS	Comstock / kötetlen lövésszám
CÉLOK	4 papírcél, 2 büntető cél
TÁVOLSÁG	4-11m
MAX. PONT SZÁM	40
MIN. LÖVÉS	8
START JEL /VÉGE	Sípjel /utolsó lövés
KEZDŐ POZÍCIÓ	Az asztal mögött állva, fegyver az asztalon 2-es kondícióban..
VÉGREHAJTÁS	Sípjelre célok megtámadása szabad stílusban, kötetlen sorrendben. Papírcélok 2 találat lesz értékelve.
MEGJEGYZÉS:	Vigyázzunk a biztonsági szögek betartására.

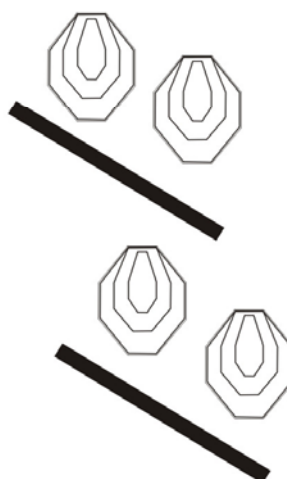
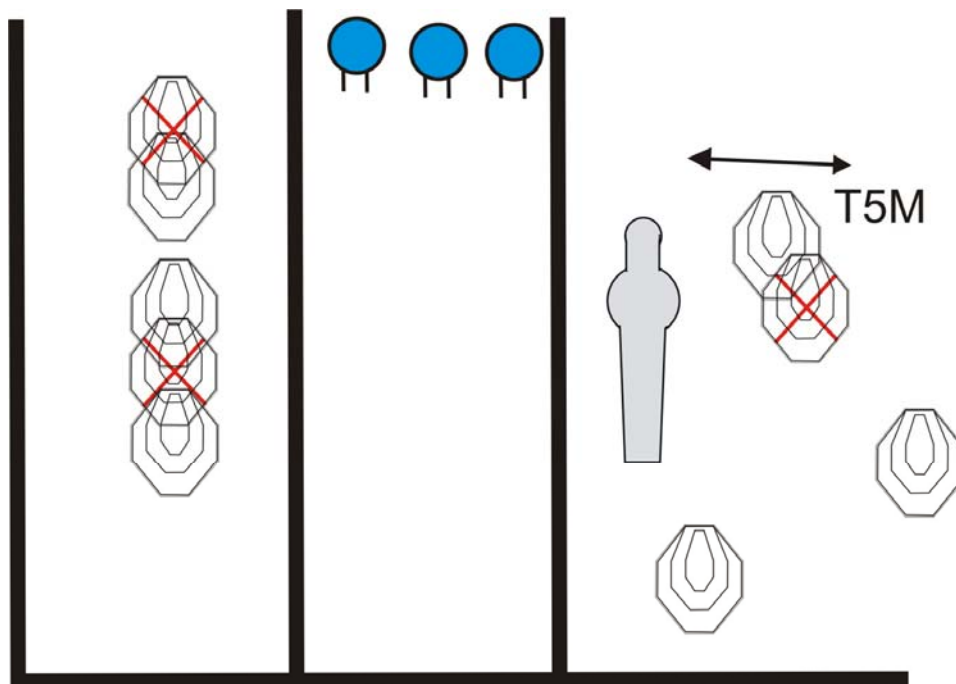
STAGE 6.



A

FELADAT	Hosszú pálya.
ÉRTÉKELES	Comstock / kötetlen lövésszám
CÉLOK	9 papírcél cél 2 büntető cél
TÁVOLSÁG	5-8m
MAX. PONT SZÁM	90
MIN. LÖVÉS	18
START JEL /VÉGE	Sípjel /utolsó lövés
KEZDŐ POZÍCIÓ	Az „A” pozícióban állva, fegyver az egyik asztalon, tára a másik asztalon!.
VÉGREHAJTÁS	Sípjelre célok megtámadása szabad stílusban, kötetlen sorrendben. Papírcélok 2 találat lesz értékelve.
MEGJEGYZÉS:	Vigyázzunk a biztonsági szögek betartására.

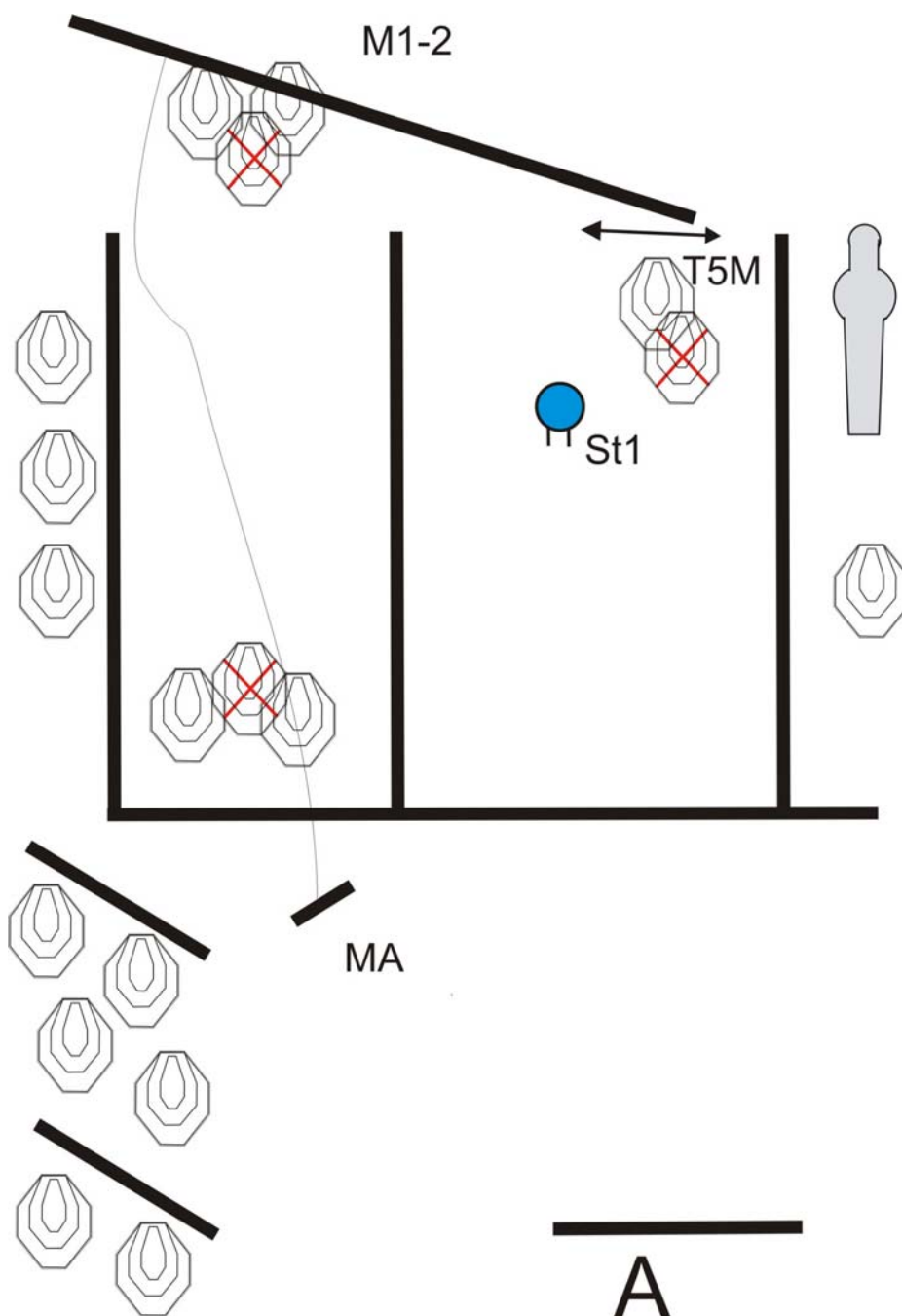
STAGE 7.



A

FELADAT	Hosszú pálya.
ÉRTÉKELÉS	Comstock / kötetlen lövésszám
CÉLOK	10 papírcél (1 mozgó) 1 Pepper Popper, 3 steel 3 büntető cél
TÁVOLSÁG	4-11m
MAX. PONT SZÁM	120
MIN. LÖVÉS	24
START JEL /VÉGE	Síjjel /utolsó lövés
KEZDŐ POZÍCIÓ	„A” pozícióban állva, fegyver 1-es kondícióban tokban
VÉGREHAJTÁS	Síjjelre célok megtámadása szabad stílusban, kötetlen sorrendben. Papírcélokon 2 találat lesz értékelve, fémeknek feküdni kell
MEGJEGYZÉS:	Vigyázzunk a biztonsági szögek betartására. Peepper P. indítja T5M mozgó célt.

STAGE 8.



FELADAT	Hosszú pálya.
ÉRTÉKELÉS	Comstock / kötetlen lövésszám
CÉLOK	15 papírcél (3 mozgó) 1 Pepper Popper, 1 steel 3 büntető cél
TÁVOLSÁG	4-15m
MAX. PONT SZÁM	160
MIN. LÖVÉS	32
START JEL /VÉGE	Sípjel /utolsó lövés
KEZDŐ POZÍCIÓ	„A” pozícióban állva, fegyver 1-es kondícióban tokban
VÉGREHAJTÁS	Sípjelre célok megtámadása szabad stílusban, kötetlen sorrendben. Papírcélok 2 találat lesz értékelve, fémeknek feküdni kell
MEGJEGYZÉS:	Vigyázzunk a biztonsági szögek betartására. ST1 indítja T5M mozgó célt, valamint MA meghúzása indítja M1-2 mozgó célt!