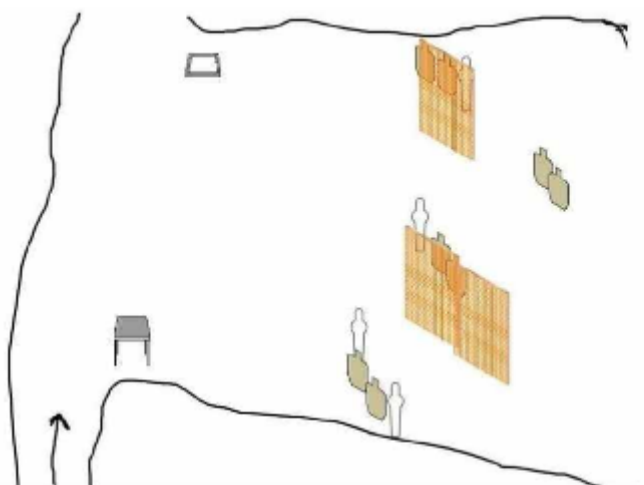


1. Kelgusõit



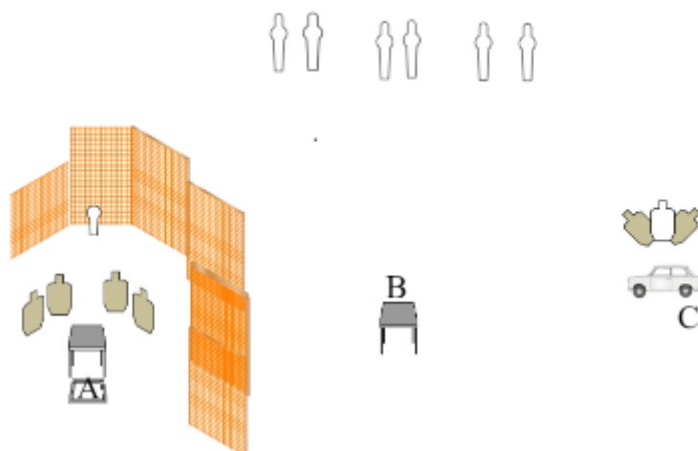
*Naudid kamraadidega oma positsioonidel vastlarõõme, vaenlast pole näha olnud juba nädalaid.
Lased kelguga mäest alla ja märkad vastase jagu luuramas. Võta laskemoon, elimineeri vastased ja toimeta moon kulapesasse.
Lase mäest kelguga alla, võta oma vint ja tsink laua pealt, Lase kõik märgid ja aseta tsink määratud kohta stage lõpus.
(Kui lund pole siis jookse mäest alla)
(Tsinki võib vahepeal maha panna)
20 lasku, vint.*

St1

| | | | |
|---------|-------------------------------------|------------|--------|
| CoF | Unlimited - Medium | Points | 100 p |
| Targets | 6 paper, 8 plates, Total 14 targets | Min rounds | 20 |
| Firearm | Rifle | Match-% | 14.18% |

| | |
|-------------------------|---|
| Procedure | Alustad alast A, Lased kelguga mäest alla (kui lund ei ole siis jooksed) jõuad mäest alla, võtad lauapealt enda vindi (laadimata) ja moonakasti ja lased kõik märgid nagu need nähtavaks saavad ja rehvide seest metallid ning asetad moonakasti märgitud kohta. Moonakasti on lubatud vahepeal maha panna. |
| Starting position | |
| Firearm ready condition | Relv on laual laadimata |
| Start on | Audible signal |
| Stop on | Last shot |
| Penalties | moonakasti mahaunustamine ja märgistamata kohta viimine annab 4 protseduuri!!!! |
| Safety angles | L/R |
| Setup notes | |

2. Dead man's hand

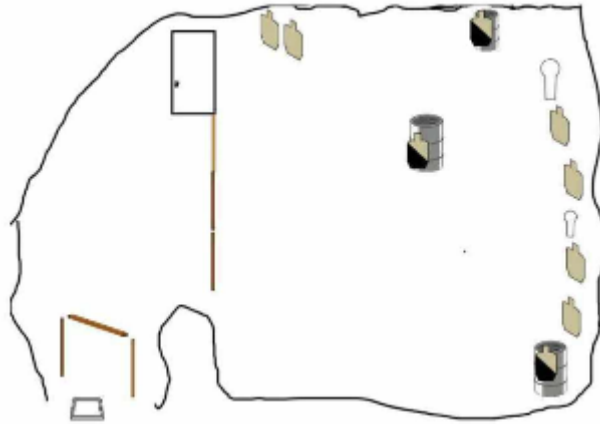


**Istud pokkeri laua taga, käes 4 ässa ja kuningas.
Lauale tuleb flopiga veel 2 ässa. ilmselgelt nähakse su bluff läbi. Aeg on saloonist jalga lasta. haara rahakott, elimineeri mängupartnerid ja baarman püstoliga, jookse välja oma vindi juurde (pane püstol lauale või kabuuri), elimineeri sherifid jaoskonna juures ja mine oma hipibussi, lase 2 viimast lindpriid su põgenemisteel..
9 püstol
10 vint**

| | | | |
|---------|---|------------|--------|
| CoF | Unlimited - Medium | Points | 95 p |
| Targets | 6 paper, 1 popper, 6 plates, 2 no-shoot, Total 13 targets | Min rounds | 19 |
| Firearm | Handgun, Rifle | Match-% | 13.48% |

| | |
|-------------------------|---|
| Procedure | Istud pokkeri laua taga (ala A), käes neli ässa ja kuningas, lauale tuleb flopiga veel 2 ässa. Ilmselgelt nähakse su bluff läbi. Haara enda rahakott ja elimineeri mängukaaslased ja baarmen püstoliga. Jookse välja (Alasse B) enda vindi juurde (aseta püstol kabuuri või tühjaks laetult lauale) ja võta laualt vint. Elimineeri vindiga sherifid ja mine oma hipibussi, lase 2 viimast lindpriid bussist. |
| Starting position | |
| Firearm ready condition | Püstolil salv kinnitatud padrunipesa tühi, kabuuris. Vint laual laadimata. |
| Start on | Audible signal |
| Stop on | Last shot |
| Penalties | Püstoli kasutamine alas B keelatud! (Iga märgi eest 2 protseduuri). Rahakoti mahaunustamise eest 4 protseduuri. |
| Safety angles | L/R |
| Setup notes | |

3. Kingikott



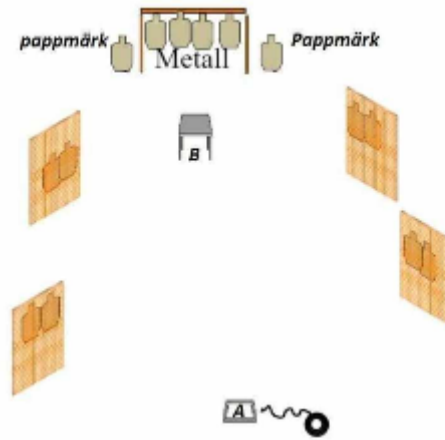
*Oled kingitusi viimas, kui kuuled kahtlases majas lärmi.
Tuleb välja, et kamp päätte plaanivad sulle varitsust.
Kingikott seljas, mine läbi ventilatsioonitunneli tagaukse
juurde ja üllata päätte. sisene hoonesse ja elimineeri pätid
ning päästa jõulud.
Püstol 20-lasku*

St3

| | | | |
|---------|---|------------|--------|
| CoF | Unlimited - Medium | Points | 100 p |
| Targets | 9 paper, 2 popper, 3 no-shoot, Total 11 targets | Min rounds | 20 |
| Firearm | Handgun | Match-% | 14.18% |

| | |
|-------------------------|---|
| Procedure | Alustad Kastist A, püstolil salv kinnitatud, padrunipesa tühi. Peale stardisignaali (kingikott seljas) läbid tunneli, peale tunnelit , laed relva ja liigud läbi ukse alasse B, seal lased kõik märgid nii nagu nad nähtavaks saavad. |
| Starting position | |
| Firearm ready condition | Salv kinnitatud, padrunipesa tühi |
| Start on | Audible signal |
| Stop on | Last shot |
| Penalties | Kingikoti maha jätmise 4 protseduurilist |
| Safety angles | L/R |
| Setup notes | |

4. Surnud Põdrad



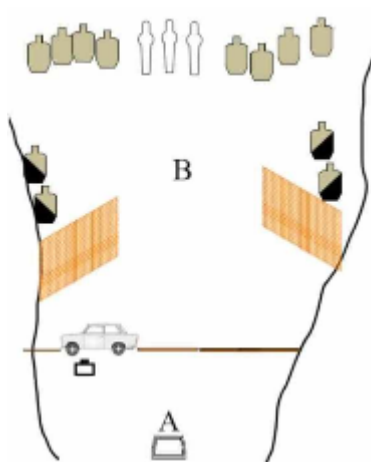
*Põhjapõdrad andsid kõige kriitilisemal ajal otsad, Sul ei jää midagi üle kui rakendada ennast saani ette ja asuda teele, kuid enne tuleb ka elimineerida teepeal su saaki hirmustavad Kurikaelad.
(See rehv rakmete külge, Liigu punktist A punkti B lastes kõik märgid teepeal, seejärel aseta vint lauale ja lase püstoliga 4 metalli ja 2 pappi)
Karistus kui 2 tagumist pappi lastakse vindiga!!!!*

St4

| | | | |
|---------|--------------------------------------|------------|--------|
| CoF | Unlimited - Medium | Points | 120 p |
| Targets | 10 paper, 4 plates, Total 14 targets | Min rounds | 24 |
| Firearm | Handgun, Rifle | Match-% | 17.02% |

| | |
|-------------------------|---|
| Procedure | Rehv on seotud laskuri külge. liigu punktist A- punkti B lastes kõik märgid teel kasti B, aseta vint lauale ja lase püstoliga 2 pappi ja 4 metalli. Karistused: vindiga tagumisi (püstoli) pappe lastes!!! Iga märgi eest 2 protseduurilist |
| Starting position | |
| Firearm ready condition | Vindil salv kinnitatud, padrunipesa tühi |
| Start on | Audible signal |
| Stop on | Last shot |
| Penalties | Rehvi maha jätmine 4 protseduuri. Vindiga püstoli pappe lastes 2 protseduuri iga märgi kohta. |
| Safety angles | L/R |
| Setup notes | |

5. Jahilkäik



Vint, 27 lasku.

Märkad jahil alles kolme pörsakest, lased nad ära aga hundikari tahab su liha endale, päästa oma õhtupraad ja peekon väsavillemite käest.

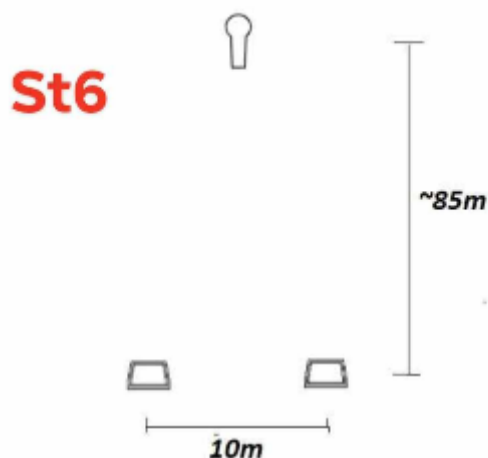
Laskur alustab Stardikastis, relv laadiata, salv on pandud auto kõrvale tsinki. Peale signaali liigub laskur auto juurde, võtab tsigist oma salve, laseb positsioonilt A kolm metal märki, seejärel liigub alase B ja laseb ülejäänud pappmärgid.

St5

| | | | |
|---------|--|------------|--------|
| CoF | Unlimited - Long | Points | 135 p |
| Targets | 12 paper, 3 popper, 5 no-shoot, Total 15 targets | Min rounds | 27 |
| Firearm | Rifle | Match-% | 19.15% |

| | |
|-------------------------|---|
| Procedure | Laskur seisab kastis A, relv ja salv on auto taga istmel. Peale signaali liigub laskur auto juurde, võtab kastist salveja relva, Laseb positsioonilt A kolm metallmärki, seejärel liigub alasse B ja laseb kõik märgid nagu nad nähtavaks saavad. Karistused: Metallmärkide laskmine alast B annab 2 protseduuri iga märgi kohta. Pappmärkide laskmisel alast A annab 2 protseduuri iga märgi eest. |
| Starting position | |
| Firearm ready condition | Autos. Laadimata.salv kinnitamata |
| Start on | Audible signal |
| Stop on | Last shot |
| Penalties | As per current edition of rules |
| Safety angles | L/R |
| Setup notes | |

6. Crossfit



Crossfit, ehk vahest peab treni ka tegema!!
Vint, 30 lasku max.

Laskur seisab ühes vabalt valitud kastis, samas kastis on ka kaks tsink
Peale stardisignaali laseb metallmärki kuni tabamiseni (max. 3 lasku)
seejärel võtab kaasa tsingid ja liigub järgmisesse kasti ning kordab
sooritust kuni aeg läbi saab (4 minutit e. 240 sekundit).
Kui laskur ei suuda 3 lasuga tabada metalli, sooritus katkestatakse ja
kirja läheb vastav tabamuste arv mida laskur suutis tabada.
iga kord kui laskur vahetab positsiooni on tal jälle 3 lasku tabada
metalli.

| | | | |
|---------|---|------------|--------|
| CoF | Unlimited - Short | Points | 155 p |
| Targets | 1 plates, . Optional tasks 30x5p, Total 1 targets | Min rounds | 1 |
| Firearm | Rifle | Match-% | 21.99% |

| | |
|-------------------------|---|
| Procedure | Laskur seisab vabalt valitud kastis, peale stardi signaali laseb kastist metallmärki (max 3 lasku ühest kastist), tabamise korral paneb relva kaitseriivi ja liigub koos kahe laskemoonakastiga teisekasti ja kordab samat sooritust 4 minutit (kuni stopp märguandeni) |
| Starting position | Kas kast A või B |
| Firearm ready condition | salv kinnitatud, padrunipesa tühi |
| Start on | Audible signal |
| Stop on | Märguand stopp! |
| Penalties | Laskemoona kastide maha unustamine (kui laskepositsioonil kaasas ei ole) lõpetab raja peale esimest lasku |
| Safety angles | L/R |
| Setup notes | |