



Матч з ковбойської стрільби (револьвер)
«Захист ранчо»

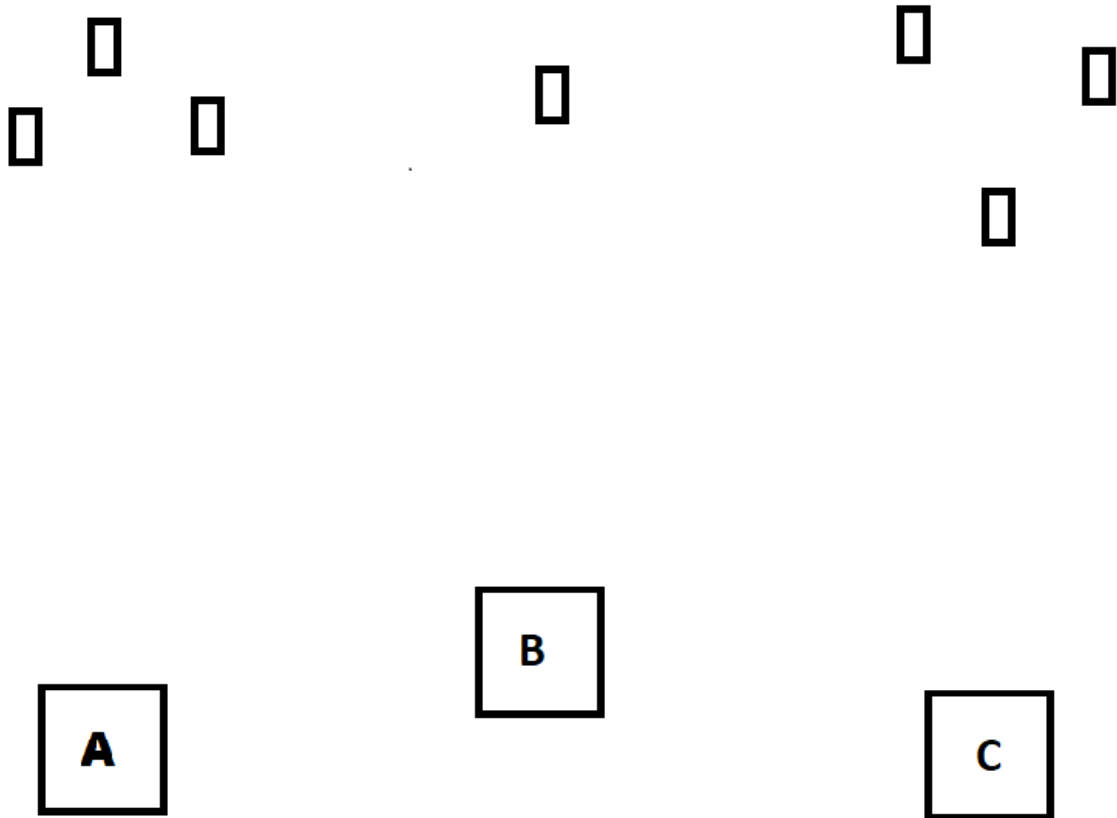
БРИФІНГ

Кількість вправ та пострілів:

- 4 вправи, змагання на швидкість першого пострілу, «Покер» та командне змагання
- мінімальна кількість пострілів з револьвера під набої Флобера - 64

В цей брифінг оргкомітетом можуть вноситись зміни з міркувань безпеки та з міркувань додержання правил динамічної стрільби.

Вправа 1 «Вздовж дому»



Кількість пострілів: 7

Мішені: 7 паперових мішеней А5. Паперові мішені уражаються 1 влученням. Додаткове влучення вважається процедурним порушенням.

Тип вправи: коротка.

Тип підрахунку - «Комсток»

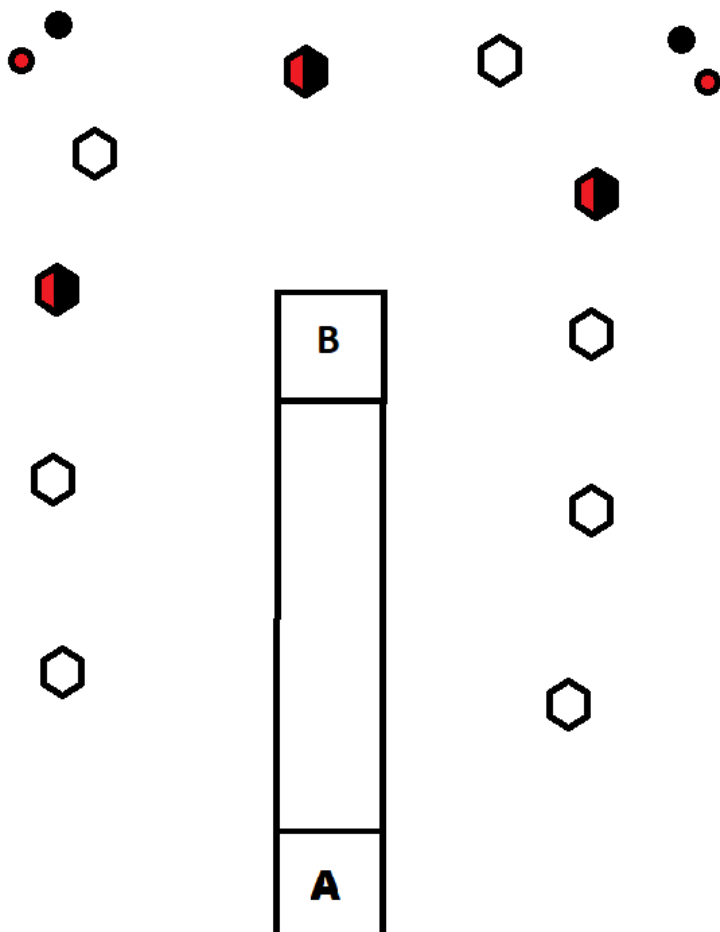
Положення готовності зброї: зброя заряджена, знаходиться в кобурі.

Стартова позиція: Ковбой стоить в боксі «А», руки на крисах капелюха.

Процедура: За сигналом таймера стріляючи з однієї руки вразити 3 мішені з боксу А, 1 з боксу В та 3 з боксу С.

Легенда: Ви їдете вздовж будинку, та вражаєте ворогів у кімнатах крізь вікна

Вправа 2 «Не всіх ворогів потрібно вбивати»



Кількість пострілів: 22

Мішені: 10 паперових мішеней та 2 оригінальні. Паперові мішені уражаються 2 пострілами, оригінальні 1 пострілом

Тип вправи: довга.

Тип підрахунку - «Комсток»

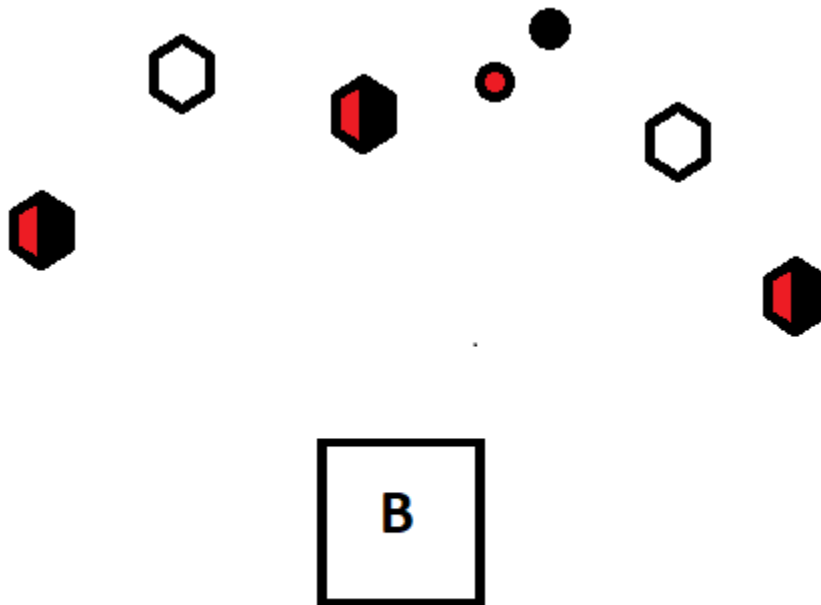
Положення готовності зброї: зброя заряджена, знаходиться в кобурі..

Стартова позиція: Ковбой стоїть у боксі А, руки на крисах капелюха.

Процедура: Мішені вражаються з боксів А та В. Ковбой починає з боксу А. Після чого переходить в бокс В. В боксі В знаходиться дві карти. Ковбой витягає карту та в залежності від кольору карти вражає мішені відповідного кольору. Враження мішені іншого кольору вважається процедурним порушенням.

Легенда: Ковбой потрапив у провулок між будинками та бачить групу ворогів. В кінці провулку окрім ворогів поруч є випадкові перехожі.

Вправа 3 «Виграє швидший».



Кількість пострілів: 11

Мішені: 5 паперові мішені та одна оригінальна. Паперові мішені уражаються 2 пострілами, оригінальна одним

Тип вправо: середня.

Тип підрахунку - «Комсток»

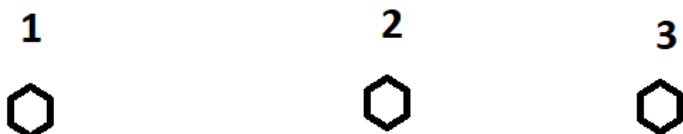
Положення готовності зброї: зброя заряджена, знаходиться на столі, запасні набої на ковбої.

Стартова позиція: Ковбой сидить в боксі «В», в руках склянка з віскі (склянку тримати обома руками, не ставлячи на стіл), перед ковбоєм на столі гральні карти рубашкою догори.

Процедура: За сигналом таймера не розплескавши поставити склянку на стіл, після чого вразити кожну мішень в залежності від кольору карти, яка буде вами вибрана.

Легенда: Ви сидите в салуні. В залежності від карти, ви або виграєте, або програєте. У обох випадках вас хочуть вбити. Ви повинні бути швидшим, але не розплескати свій віскі, бо більше цього сорту у барі немає.

Вправа 4 «Шанси відсутні, але ми їх зробимо».



Кількість пострілів: 6

Мішені: 3 паперові мішені. Мішені уражаються 2 пострілами

Тип вправи: коротка.

Тип підрахунку - «Комсток»

Положення готовності зброї: револьвер заряджений 5 набоями, знаходиться в кобурі. В боксі «В» знаходиться 1 додатковий набій.

Стартова позиція: Ковбой стоїть в боксі «А», руки на крисах капелюха.

Процедура: За сигналом таймера вразити мішені з боксів «А» або «В». З боксу В можливо зробити тільки 1 постріл. Останній постріл має бути зроблений у мішень № 1.

Історія. У вас залишилось 5 набоїв. Ви вражаєте ворогів, останній з яких поранений, але продовжує відстрілюватися. Вам потрібно знайти додатковий набій та добити останнього ворога.

Вправа (окрема) «Покер»

На мішень наклеєні гральні карти. У Вас є 5 пострілів.

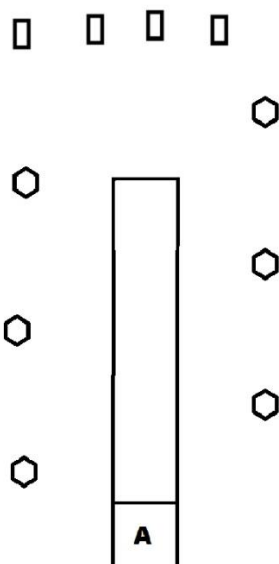
Потрібно набрати максимальну кількість очок.

В-11, Д-12, К-13, Т-14.

Зараховується лише одне влучення у кожну карту.

Переможець визначається за хіт-фактором

Командне змагання «Скуті одним ланцюгом».



Кількість пострілів: 16

Мішені: 6 метричних мішеней, 4 мішені А4

Тип вправи: середня.

Тип підрахунку - «Комсток»

Положення готовності зброї: револьвери заряджені, знаходяться в кобурах.

Стартова позиція: Два ковбої стоять у боксі «А», рука одного прикована до руки іншого ланцюгом довжиною до 50 см, вільні руки на крисах капелюхів. За які руки прикуватися, ковбої мають право обирати. Команди формуються жеребкуванням.

Процедура: За сигналом таймера вразити мішені, не виходячи за обмежувальні лінії.