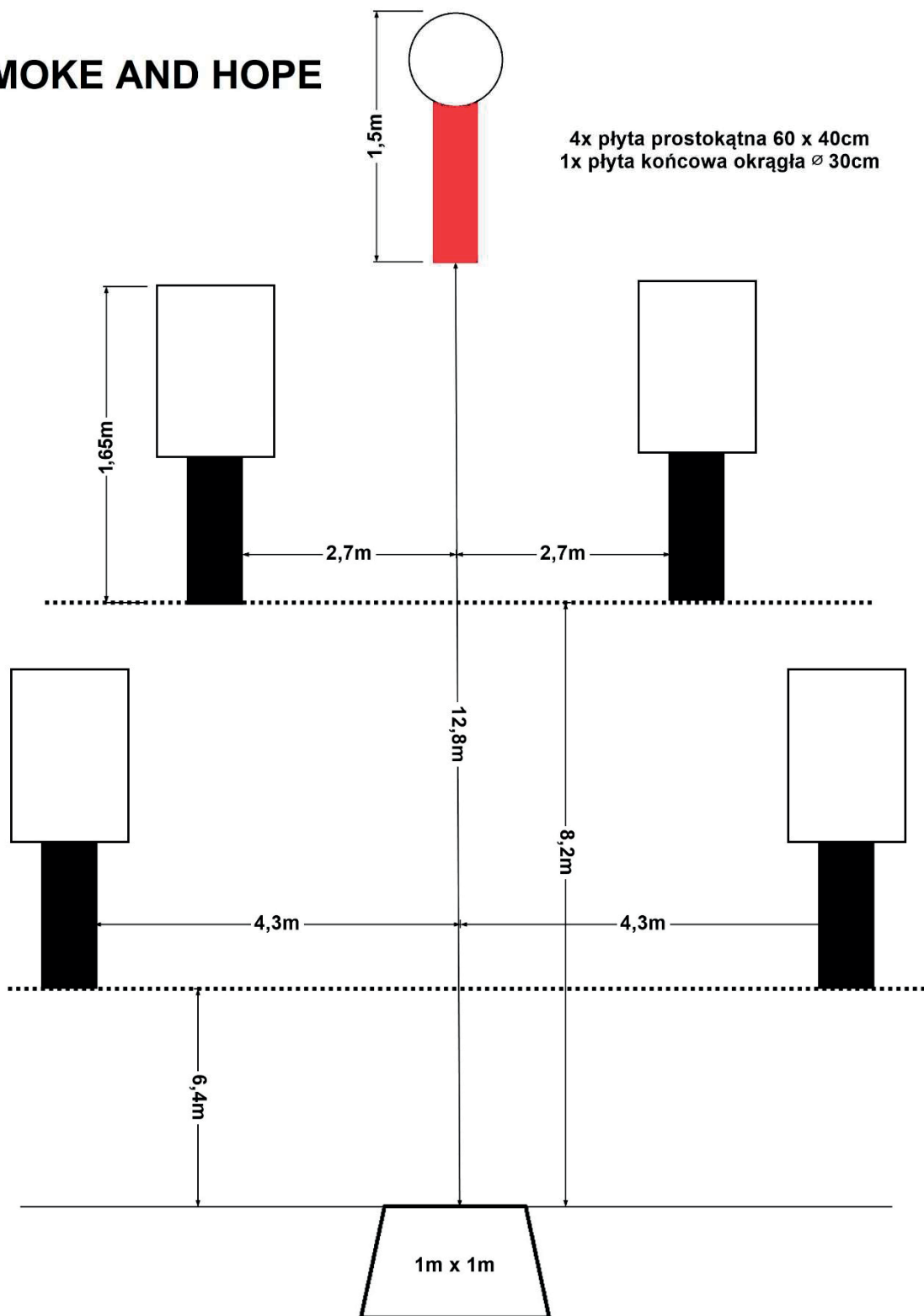


1/1

## SMOKE AND HOPE



## **OPIIS TORU SMOKE AND HOPE**

**TOR SKŁADA SIĘ Z PIĘCIU CELÓW  
METALOWYCH.**

**KAŻDY ZE STANDARDOWYCH CELÓW  
MUSI ZOSTAĆ TRAFIONY CO  
NAJMNIEJ RAZ PRZED TRAFIENIEM W  
CEL KOŃCOWY, ABY UNIKNAĆ  
PONIESIENIA KARY.**

**ZAWODNICY MOGĄ WYSTRZELIĆ  
TYLE RAZY, ILE UZNAJĄ ZA  
KONIECZNE DLA KAŻDEGO  
PRZEBIEGU.**

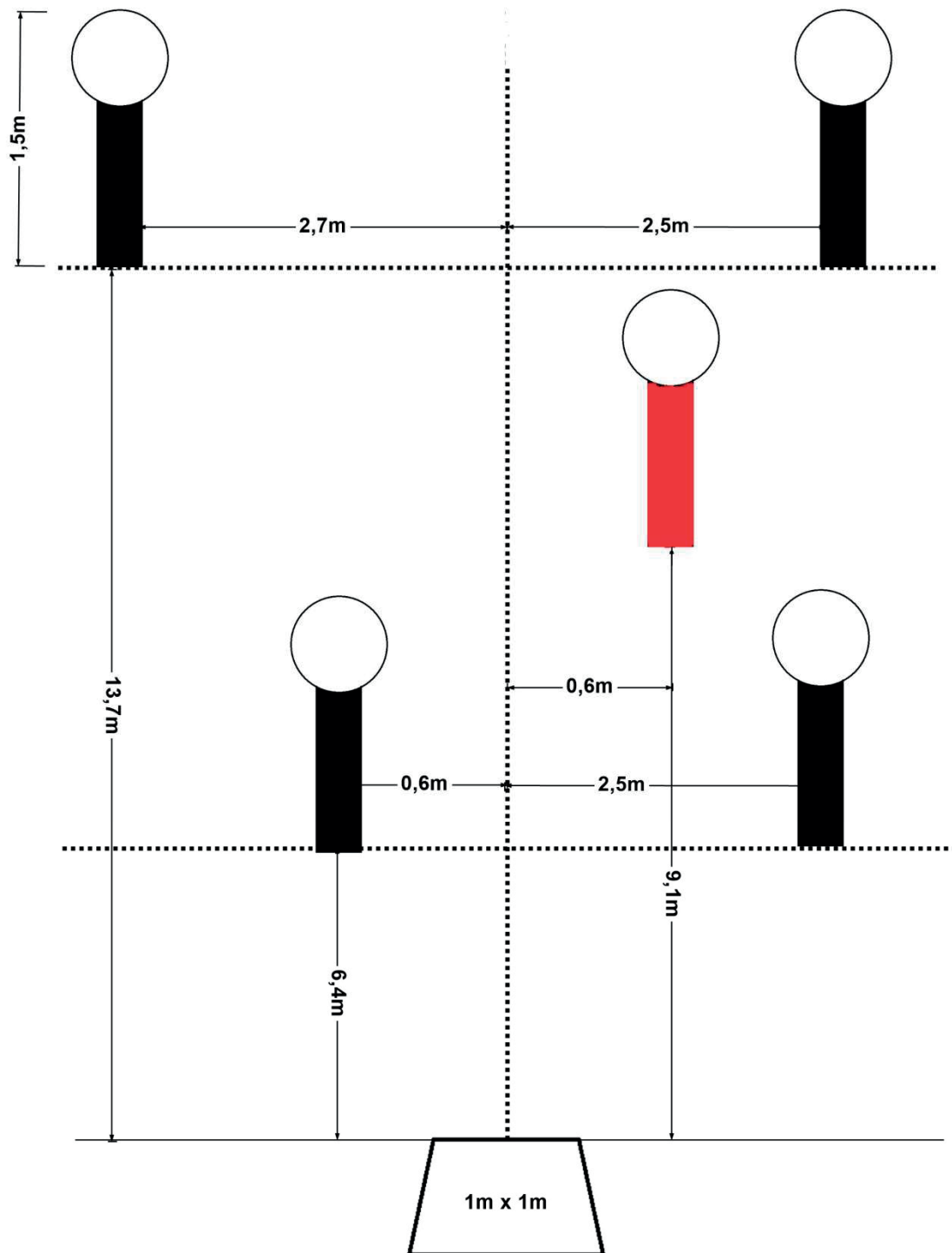
**NAJLEPSZE CZTERY Z PIĘCIU  
PRZEBIEGÓW BĘDĄ LICZONE JAKO  
ŁĄCZNY WYNIK DLA TEGO TORU.**

**PRZEBIEG Z NAJGORSZYM CZASEM  
ZOSTANIE ODRZUCONY.**

1/2

4x płyta okrągła  $\varnothing$  30cm  
1x płyta końcowa okrągła  $\varnothing$  30cm

## ROUNDABOUT



## **OPIS TORU ROUNDABOUT**

**TOR SKŁADA SIĘ Z PIĘCIU CELÓW  
METALOWYCH.**

**KAŻDY ZE STANDARDOWYCH CELÓW  
MUSI ZOSTAĆ TRAFIONY CO  
NAJMNIEJ RAZ PRZED TRAFIENIEM W  
CEL KOŃCOWY, ABY UNIKNAĆ  
PONIESIENIA KARY.**

**ZAWODNICY MOGĄ WYSTRZELIĆ  
TYLE RAZY, ILE UZNAJĄ ZA  
KONIECZNE DLA KAŻDEGO  
PRZEBIEGU.**

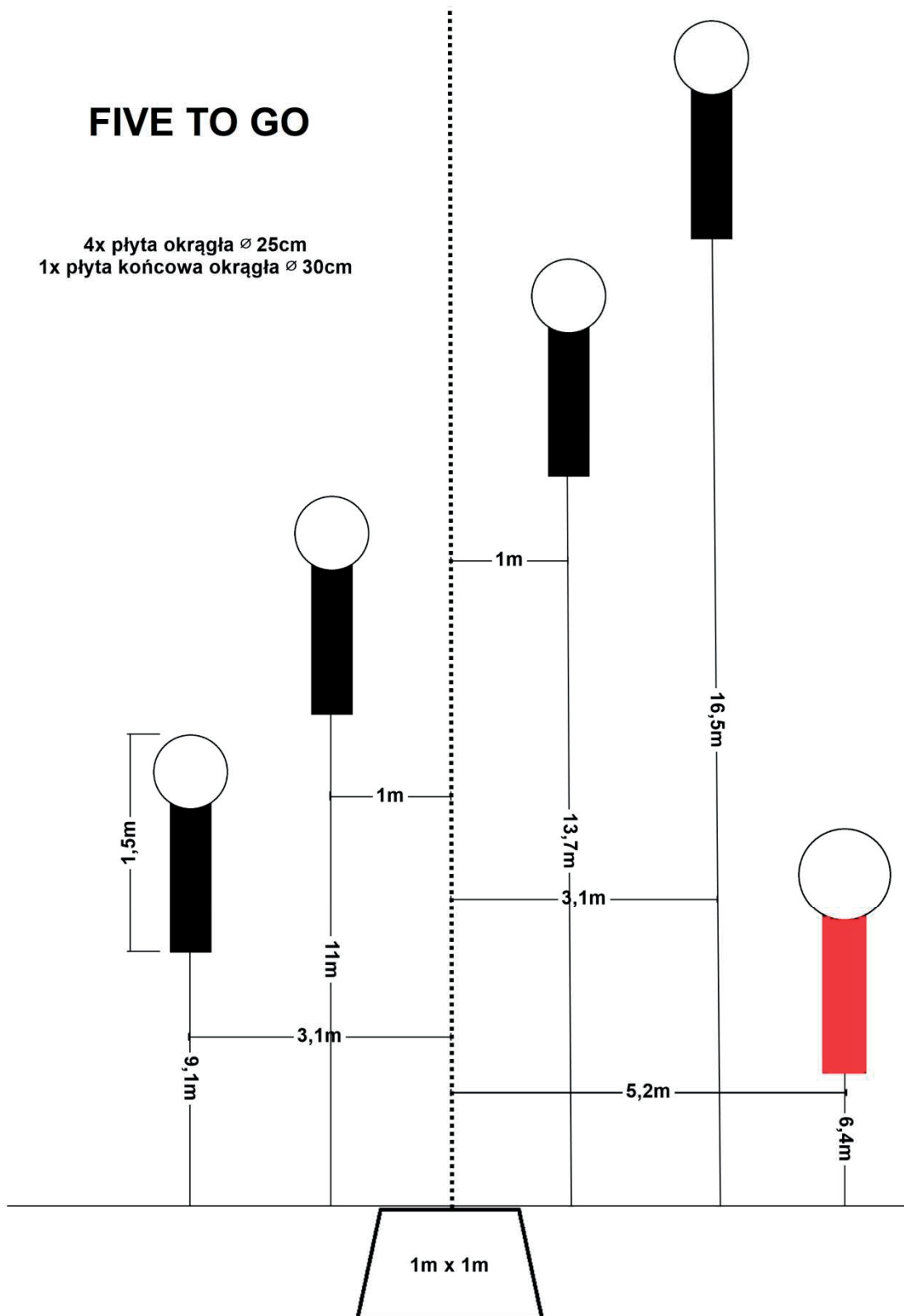
**NAJLEPSZE CZTERY Z PIĘCIU  
PRZEBIEGÓW BĘDĄ LICZONE JAKO  
ŁĄCZNY WYNIK DLA TEGO TORU.**

**PRZEBIEG Z NAJGORSZYM CZASEM  
ZOSTANIE ODRZUCONY.**

2/1

## FIVE TO GO

4x płyta okrągła  $\varnothing$  25cm  
1x płyta końcowa okrągła  $\varnothing$  30cm



## **OPIs TORU FIVE TO GO**

**TOR SKŁADA SIĘ Z PIĘCIU CELÓW  
METALOWYCH.**

**KAŻDY ZE STANDARDOWYCH CELÓW  
MUSI ZOSTAĆ TRAFIONY CO  
NAJMNIEJ RAZ PRZED TRAFIENIEM W  
CEL KOŃCOWY, ABY UNIKNAĆ  
PONIESIENIA KARY.**

**ZAWODNICY MOGĄ WYSTRZELIĆ  
TYLE RAZY, ILE UZNAJĄ ZA  
KONIECZNE DLA KAŻDEGO  
PRZEBIEGU.**

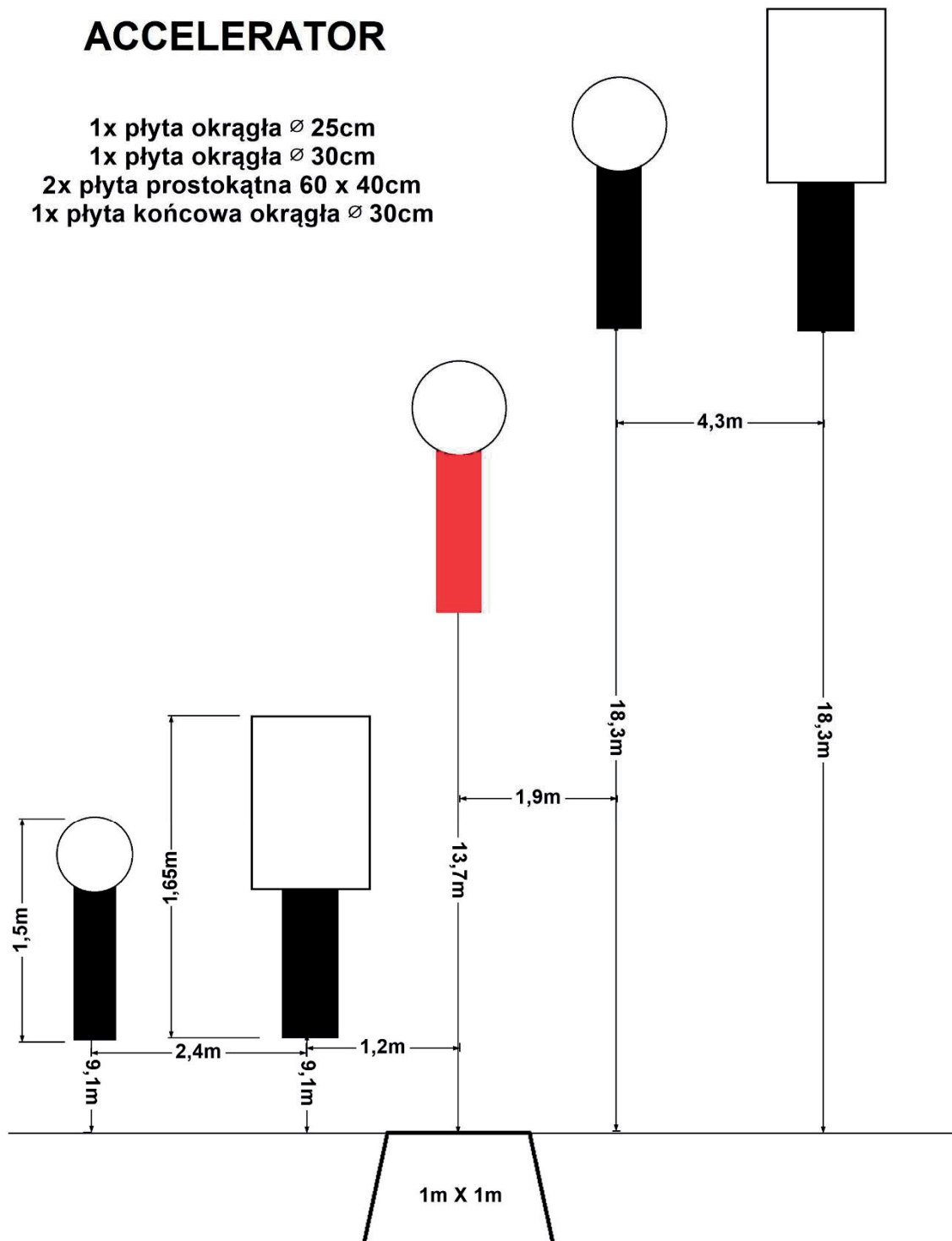
**NAJLEPSZE CZTERY Z PIĘCIU  
PRZEBIEGÓW BĘDĄ LICZONE JAKO  
ŁĄCZNY WYNIK DLA TEGO TORU.**

**PRZEBIEG Z NAJGORSZYM CZASEM  
ZOSTANIE ODRZUCONY.**

2/2

## ACCELERATOR

1x płyta okrągła  $\varnothing$  25cm  
1x płyta okrągła  $\varnothing$  30cm  
2x płyta prostokątna 60 x 40cm  
1x płyta końcowa okrągła  $\varnothing$  30cm



## **OPIŚ TORU ACCELERATOR**

**TOR SKŁADA SIĘ Z PIĘCIU CELÓW  
METALOWYCH.**

**KAŻDY ZE STANDARDOWYCH CELÓW  
MUSI ZOSTAĆ TRAFIONY CO  
NAJMNIEJ RAZ PRZED TRAFIENIEM W  
CEL KOŃCOWY, ABY UNIKNĄĆ  
PONIESIENIA KARY.**

**ZAWODNICY MOGĄ WYSTRZELIĆ  
TYLE RAZY, ILE UZNAJĄ ZA  
KONIECZNE DLA KAŻDEGO  
PRZEBIEGU.**

**NAJLEPSZE CZTERY Z PIĘCIU  
PRZEBIEGÓW BĘDĄ LICZONE JAKO  
ŁĄCZNY WYNIK DLA TEGO TORU.**

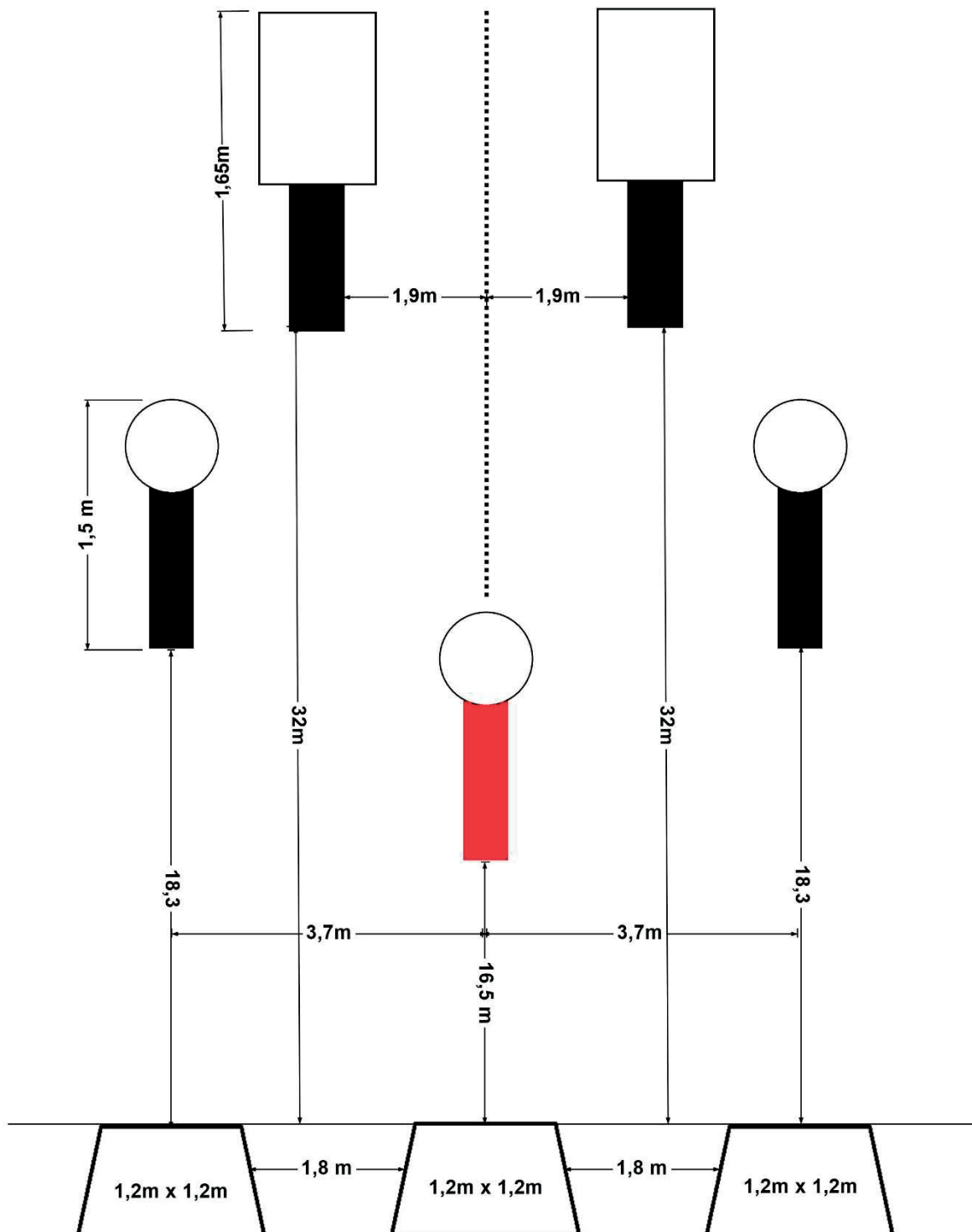
**PRZEBIEG Z NAJGORSZYM CZASEM  
ZOSTANIE ODRZUCONY.**

3/1



2x płyta okrągła  $\varnothing$  30cm  
2x płyta prostokątna 60 x 40cm  
1x płyta końcowa okrągła  $\varnothing$  25 cm

## OUTER LIMITS



## **OPIS TORU OUTER LIMITS**

**TOR SKŁADA SIĘ Z PIĘCIU CELÓW METALOWYCH. TOR MA TRZY OBSZARY STARTOWE O WYMIARACH 1,2MX1,2M. ZAWODNIK STARTUJE NA OBSZARZE ZGODNYM ZE SWOJĄ RĘKĄ WSPOMAGAJĄCĄ (SŁABĄ) I OSTRZELIWUJE DWA CELE PO STRONIE „SŁABEJ” OD LINII ŚRODKOWEJ, PRZEMIESZCZA SIĘ DO ŚRODKOWEGO OBSZARU STARTOWEGO, I STRZELA DO POZOSTAŁYCH CELÓW, KOŃCZĄC NA CELU KOŃCOWYM.**

**UWAGA: TYLKO DWA Z TRZECH OBSZARÓW STARTOWYCH BĘDĄ UŻYWANE PRZEZ KAŻDEGO ZAWODNIKA. W ZALEŻNOŚCI OD TEGO, CZY SĄ PRAWORĘCZNI CZY LEWORĘCZNI, ZACZNĄ SIĘ W ODPOWIEDNIM OBSZARZE STARTOWYM I ZAKOŃCZĄ W ŚRODKOWYM OBSZARZE.**

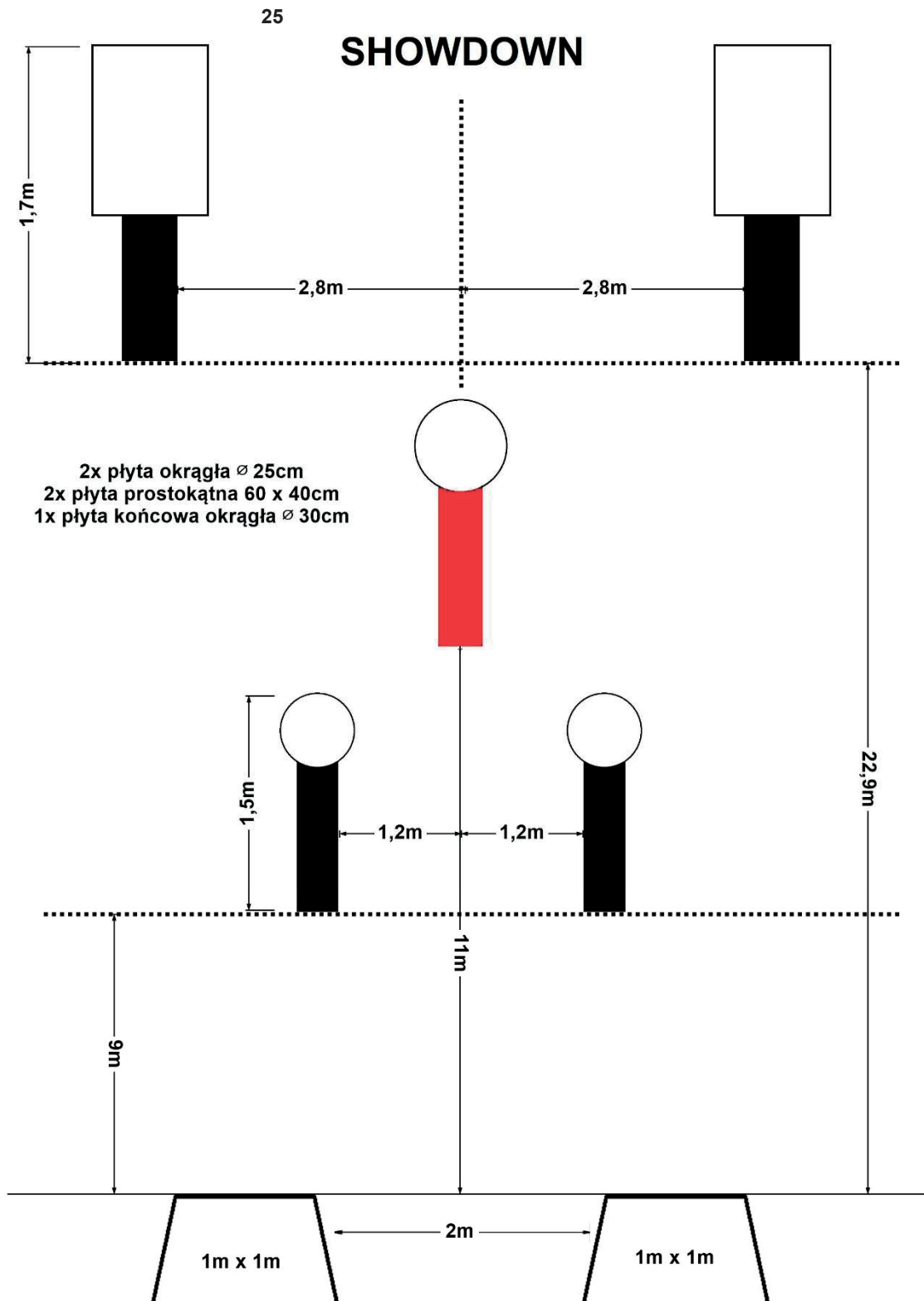
**KAŻDY ZE STANDARDOWYCH CELÓW MUSI ZOSTAĆ TRAFIONY CO NAJMNIEJ RAZ PRZED TRAFIENIEM W CEL KOŃCOWY, ABY UNIKNĄĆ PONIESIENIA KARY.**

**ZAWODNICY MOGĄ WYSTRZELIĆ TYLE RAZY, ILE UZNAJĄ ZA KONIECZNE DLA KAŻDEGO PRZEBIEGU.**

**NAJLEPSZE TRZY Z CZTERECH PRZEBIEGÓW BĘDĄ LICZONE JAKO ŁĄCZNY WYNIK DLA TEGO TORU.**

**PRZEBIEG Z NAJGORSZYM CZASEM ZOSTANIE ODRZUCONY.**

3/2



## **OPIS TORU SHOWDOWN**

**TOR SKŁADA SIĘ Z PIĘCIU CELÓW METALOWYCH. NA TORZE ZNAJDUJĄ SIĘ DWA OBSZARY STARTOWE 1MX1M, TRZY PRZEBIEGI BĘDĄ STRZELANE Z JEDNEGO OBSZARU STARTOWEGO, A DWA Z DRUGIEGO. ZAWODNIK MOŻE WYBRAĆ STRZELANIE TRZECH PRZEBIEGÓW Z PIERWSZEGO OBSZARU STARTOWEGO PRZED PRZEMIESZCZENIEM SIĘ I UKOŃCZENIEM DWÓCH OSTATNICH PRZEBIEGÓW.**

**I ODWROTNIE, ZAWODNIK MOŻE RÓWNIEŻ PRZEMIEŚCIĆ SIĘ MIĘDZY OBSZARAMI STARTOWYMI PO WYKONANIU DWÓCH PRZEBIEGÓW. BRAK PRZEMIESZCZENIA SIĘ PO STRZELENIU MAKSYMALNIE TRZECH PRZEBIEGÓW Z JEDNEGO OBSZARU STARTOWEGO SPOWODUJE RESHOOT KAŻDEGO ODBYTEGO DOTYCHCZAS PRZEBIEGU.**

**(PATRZ 5.2.4)**

**NIE WOLNO PRZEMIESZCZAĆ SIĘ MIĘDZY OBSZARAMI STARTOWYMI PO JEDNYM PRZEBIEGU.**

**KAŻDY ZE STANDARDOWYCH CELÓW MUSI ZOSTAĆ TRAFIONY CO NAJMNIEJ RAZ PRZED TRAFIENIEM W CEL KOŃCOWY, ABY UNIKNĄĆ PONIESIENIA KARY.**

**ZAWODNICY MOGĄ WYSTRZELIĆ TYLKO TYLE RAZY, ILE UZNAJĄ ZA KONIECZNE DLA KAŻDEGO PRZEBIEGU.**

**NAJLEPSZE CZTERY Z PIĘCIU PRZEBIEGÓW BĘDĄ LICZONE JAKO ŁĄCZNY WYNIK DLA TEGO TORU.**