

1. Harjutus 1

No image

CoF	Fixed time - Long	Points	150 p
Targets	15 disappearing/bonus, Total 15 targets	Min rounds	0
Firearm	Rifle	Match-%	51.72%

Procedure	Peale stardisignaallaskur laseb laskur stardipositsioonis märki ühe lasu, misjärel liigub teise laskealasse, kus laseb järgmise lasu ning liigub tagasi alasse A, kus laseb jälle ühe lasu jne. Enne igat järgmist lasku tuleb teostada kohustuslik salvevahetus. Laskealas on lubatud teha ainult üks lask (tabas või mitte), misjärel edasiliikumine on kohustuslik. Tegevus jätkub kuni etteantud aeg 3 min täitub või kui lõppeb kasutada olev laskemoon. Harjutuse käigus kannab võistleja lisaks oma varustusele (REV-3) ka korraldaja poolt etteantud raskusega täidetud seljakotti.
Starting position	Märgitud alas
Firearm ready condition	Laetud ja kaitseriivistatud relv õlas
Start on	Audible signal
Stop on	Ajaliimidi täitumisel
Penalties	Protseduuriline karistus -10punkti määratakse: 1) laskealas rohkem kui 1 lasu sooritamine 2) mitte vahetatud salv enne järgmist lasku 3) Lask väljaspool laskeala
Safety angles	L/R
Setup notes	

2. Harjutus 2

No image

CoF	Unlimited - Long	Points	140 p
Targets	14 paper, Total 14 targets	Min rounds	28
Firearm	Handgun, Rifle	Match-%	48.28%

Procedure	Laskur laseb 5 vintpüssimärki majas 1, jätab meelde laual olevas ümbrikus oleva 4-kohalise numbrikoodi, liigub majja 2, laseb vintpüssiga 5 järgmist märki, hüppab läbi akna välja, jätab vintpüssi akna all olevasse plasttünni raud allapoole, liigub alale nr 3 ja laseb ainult numbrikoodiga määratud püstoli märgid. Igas märgis peab olema vähemalt 2 tabamust.
Starting position	Jahimaja nr 1
Firearm ready condition	Laetud ja kaitseriivistatud vintpüss õlas. Püstol kabuuris, padrunipesa tühi, laetud salv all.
Start on	Audible signal
Stop on	Last shot
Penalties	Protseduuriline karistus määratakse: 1) tabamus püstolimärgis, mille number ei sisaldunud koodis 2) lask väljaspool laskeala 3) Kui märgis on tabamusi vähem kui 2, siis iga puuduva tabamuse ees määratakse -10 punkti.
Safety angles	L/R
Setup notes	