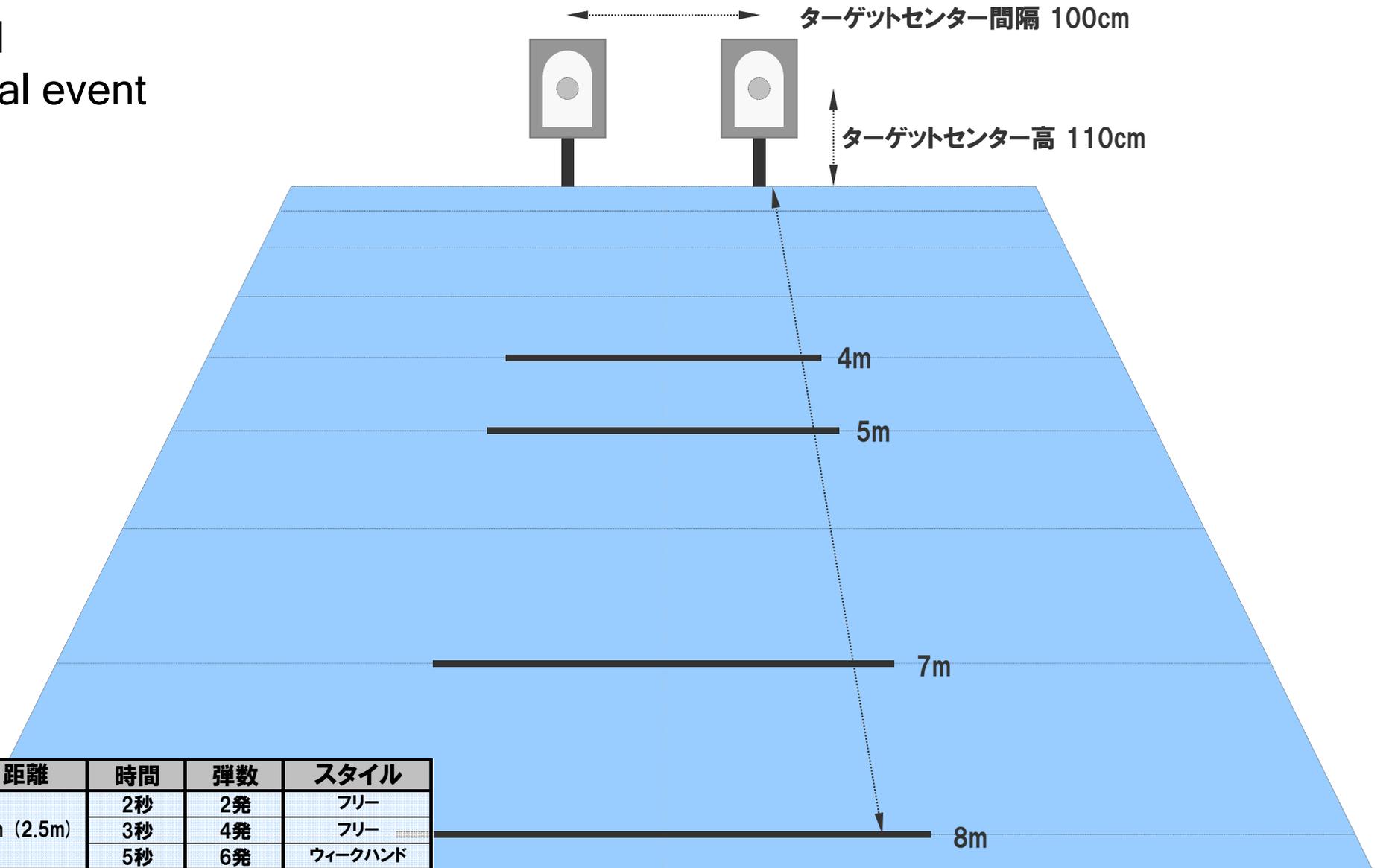


Match I

Practical event



ストリング	距離	時間	弾数	スタイル
1	4m (2.5m)	2秒	2発	フリー
2		3秒	4発	フリー
3		5秒	6発	ウィークハンド
4	5m (3.0m)	3秒	2発	フリー
5		4秒	4発	フリー
6		5秒	6発	ストロングハンド
7	7m (4.0m)	5秒	2発	フリー
8		6秒	4発	フリー
9		7秒	6発	フリー
10	8m (5.0m)	6秒	2発	フリー
11		7秒	4発	フリー
12		8秒	6発	フリー

使用弾数: 48発 (480点満点)

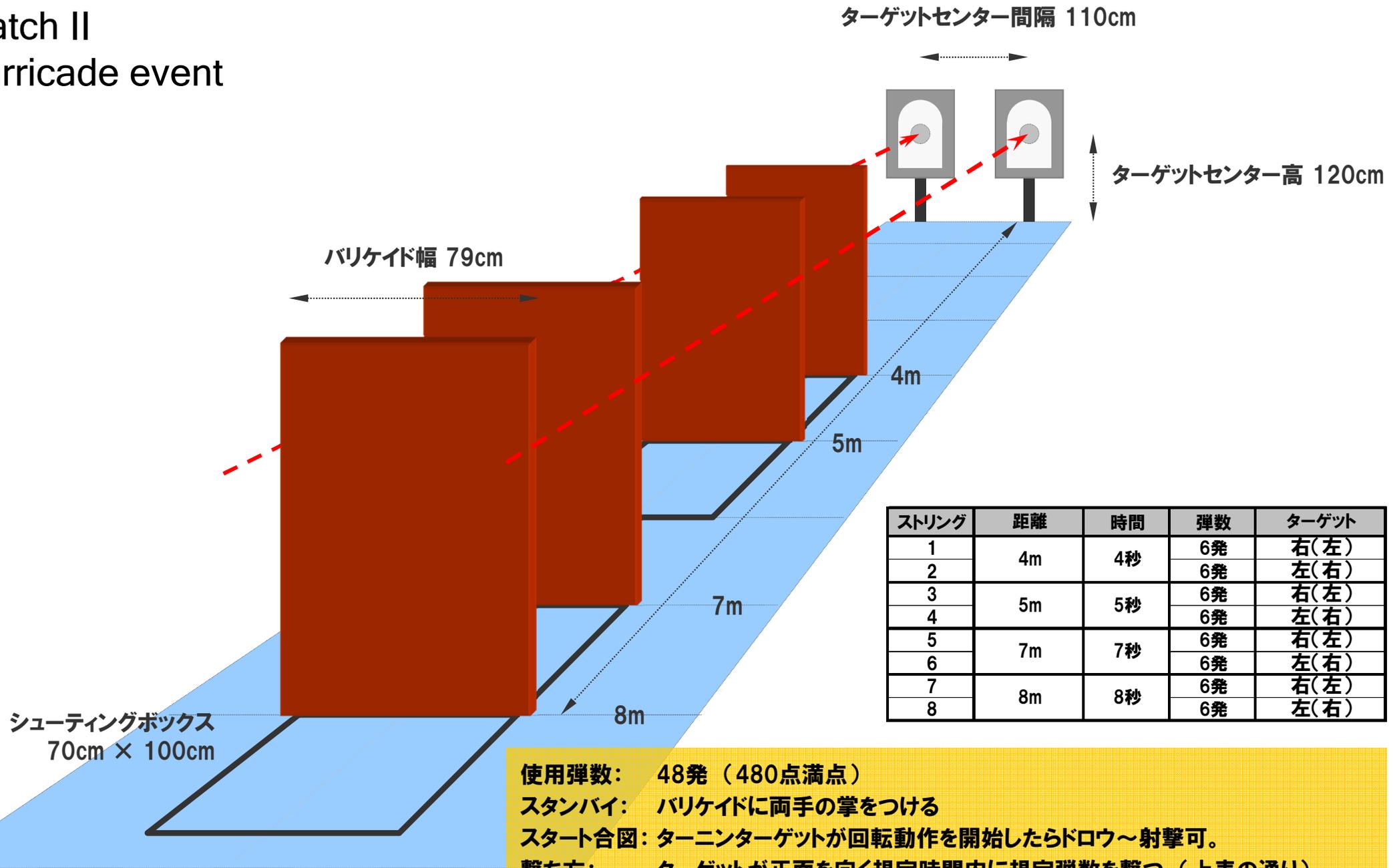
スタンバイ: ハンズアップ

スタート合図: ターニターゲットが回転動作を開始したらドロウ～射撃可。

撃ち方: ターゲットが正面を向く規定時間内に規定弾数を撃つ。(左表の通り)
 4、6発ストリングは各ターゲットにそれぞれ2連射、3連射。
 射撃スタイルは各ストリングの指定に従う。(フリーの時はプローン等も可)

ジュニアコースは () 表記の距離を適用する (但し予告なく変更する場合あり)

Match II Barricade event



使用弾数: 48発 (480点満点)

スタンバイ: バリケイドに両手の掌をつける

スタート合図: ターニターゲットが回転動作を開始したらドロウ～射撃可。

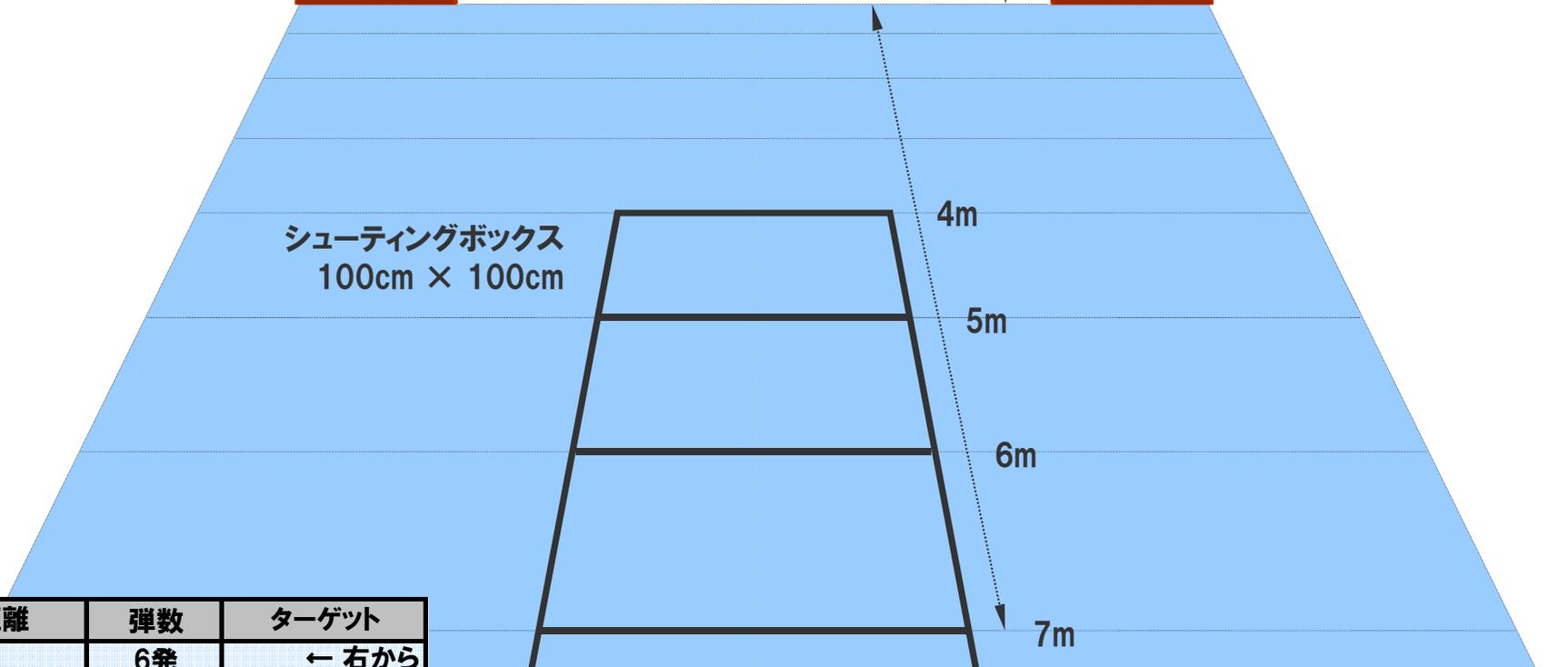
撃ち方: ターゲットが正面を向く規定時間内に規定弾数を撃つ。(上表の通り)
右ターゲットへはバリケイド右側から、左ターゲットへは左側から6連射。
射撃スタイルはスタンディング。(ニーリングは禁止)

注意事項: バリケイドは各距離にそれぞれ設営される。
ドロウ時のガンの接触や、前方バリケイドの誤射等がないよう注意のこと。

Match III Moving Target event



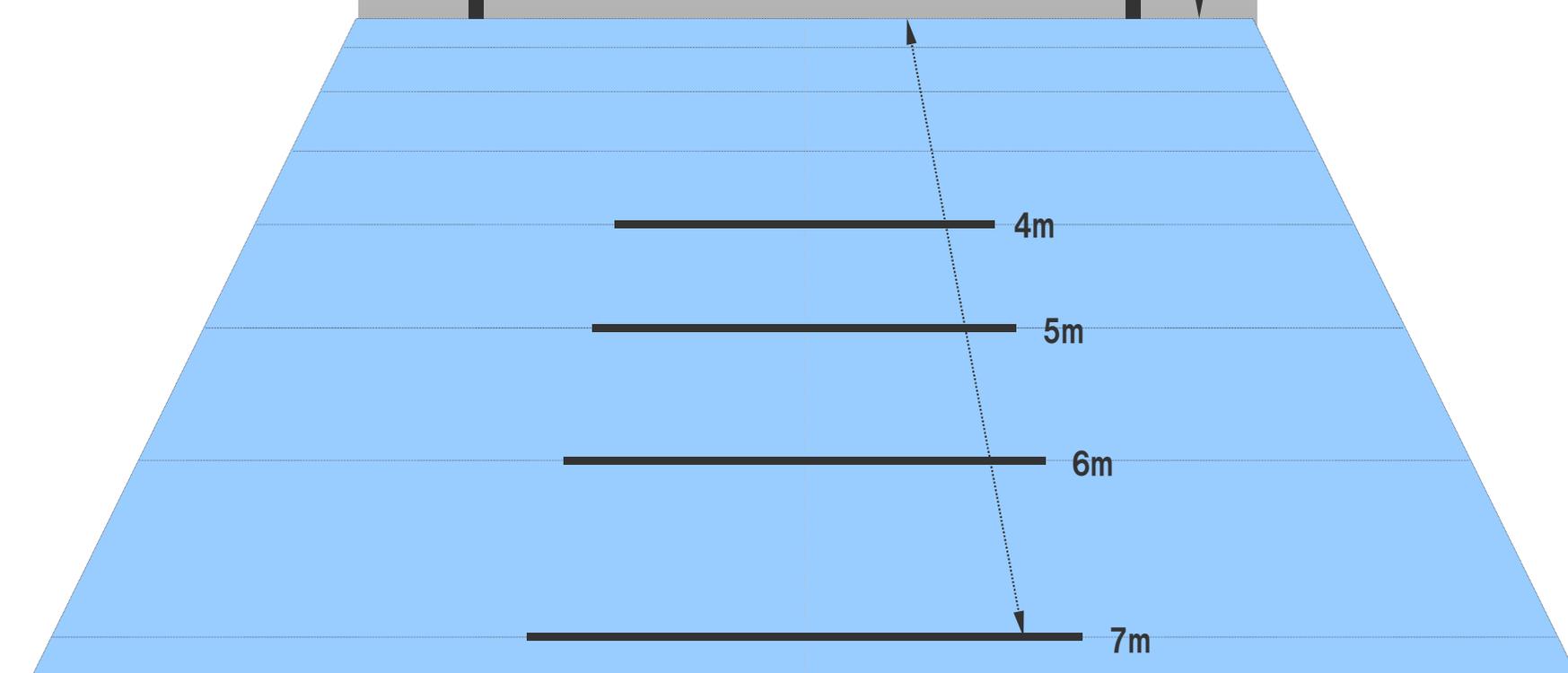
ターゲット可視時間は 3.3~3.8秒
(移動速度 85±5cm/s)



ストリング	距離	弾数	ターゲット
1	4m	6発	← 右から
2		6発	左から →
3	5m	6発	← 右から
4		6発	左から →
5	6m	3発	← 右から
6		3発	左から →
7		3発	← 右から
8		3発	左から →
9	7m	3発	← 右から
10		3発	左から →
11		3発	← 右から
12		3発	左から →

使用弾数: 48発 (480点満点)
スタンバイ: ハンズアップ
スタート合図: シューターがハンズアップしたら2~5秒以内ターゲットが動き出す。壁からターゲットが出たら(一部でも見え始めたら)ドロウ~射撃可。
撃ち方: ターゲットが見えている間に規定弾数(6発または3発)を撃つ。ターゲットの移動方向と規定弾数は左表の通り。射撃スタイルはフリー。
注意事項: R0のスタートコールは無く、シューターのハンズアップタイミングが基準となるため、進行を遅延させないように注意のこと。

Match IV Falling Plate event



ストリング	距離	時間	弾数
1, 2	4m (2.5m)	4秒	6発
3, 4	5m (3.0m)	5秒	6発
5, 6	6m (4.0m)	6秒	6発
7, 8	7m (5.0m)	7秒	6発

ジュニアコースは () 表記の距離を適用する
(但し予告なく変更する場合あり)

使用弾数: 48発 (480点満点)

スタンバイ: ハンズアップ

スタート合図: ブザーが鳴ったらドロウ~射撃可。

撃ち方: スタート合図から規定時間内に(左表の通り)、左右いずれかから各プレートに1発ずつ順に撃つ。ストリングごとに左右の撃つ方向を変えても良い。射撃スタイルはフリー。(ブローン等も可)

注意事項: プレートは完全に倒すこと。(タイマーロック機構がある場合、プレートが倒れる途中でロックにひっかかった状態はオーバータイム・ノーヒットとする)
ジュニアコース用プレートは、ジュニア用ガンで倒せる軽量なものとする。