



BIG BORE 200. Лето - 2025

09.08.25 - 09.08.25

Упражнение	Пикачу-снайпер
Рубеж	Основной
Количество выстрелов	4
Максимальное количество очков	4,00
Время на выполнение	30 секунд
Положение для стрельбы	С опорой на конструкцию
Изготовка (стартовая позиция)	Стоя, оружие разряжено в руках, магазин отомкнут, затвор в заднем положении / включен предохранитель
Старт	Звуковой сигнал/команда судьи
Окончание	Звуковой сигнал/команда судьи

Процедура выполнения

Серия 4 выстрела

Цель:

- бумажная мишень изображение Пикачу на дистанции 50 метров

Положение для стрельбы: с конструкции "Цепи"

Порядок выполнения: индивидуально.

По команде судьи «ЗАРЯДИТЬ, ПРИГОТОВИТЬСЯ» стрелок примыкает магазин к оружию и занимает положение на на конструкции "Цепи". По команде «ОГОНЬ!» стрелок досылает патрон в патронник и производит выстрел по цели. Отсчет времени начинается с команды судьи «ОГОНЬ» (звуковой сигнал таймера)

Стрелок должен сделать 4 выстрела в изображение Пикачу

Очки:

- За каждое попадание стрелку начисляется 1 очко.
- Поражение цели вне установленного порядка засчитывается как промах.
- Попадание в границу силуэта считается в пользу стрелка. Попадание в границу "винтовки" или "берета" считается НЕ в пользу стрелка

Все перемещения и смена положения для стрельбы, осуществляются с открытым затвором на оружии с ручным заряданием (болтовые винтовки), и с включённым предохранителем, на полуавтоматическом оружии.

Допустимое оборудование

Разрешено любое дополнительное оборудование, кроме треноги

Список целей:

№	Дистанция	Описание	Очки первым/ вторым
Пикачу 50	50м	Бумага (1 см). Бумажная мишень покемона А4	1 / 1 / 1 / 1



Упражнение	Бульбазавр в засаде
Рубеж	Основной
Количество выстрелов	4
Максимальное количество очков	4,00
Время на выполнение	40 секунд
Положение для стрельбы	Сидя за столом
Изготовка (стартовая позиция)	неприменимо
Старт	Звуковой сигнал/команда судьи
Окончание	Звуковой сигнал/команда судьи

Процедура выполнения

Серия 4 выстрела

Цель:

- бумажная мишень с изображением покемона Бульбазавра

Положение для стрельбы: сидя со стола/лежа

Порядок выполнения: индивидуально.

По команде судьи «ЗАРЯДИТЬ, ПРИГОТОВИТЬСЯ» стрелок извлекает флажок безопасности из патронника и примыкает магазин к оружию. По команде «ОГОНЬ!» стрелок досылает патрон в патронник и производит выстрел по цели. Отсчет времени начинается с команды судьи «ОГОНЬ» (звуковой сигнал таймера)

Стрелок должен сделать 4 выстрела в изображение покемона Бульбазавра

Очки:

- За каждое попадание стрелку начисляется 1 очко.
- Поражение цели вне установленного порядка засчитывается как промах.
- Попадание в границу силуэта считается в пользу стрелка. Попадание в границу "каска" или считается НЕ в пользу стрелка

Допустимое оборудование

Разрешено любое дополнительное оборудование

Список целей:

№	Дистанция	Описание	Очки первым/ вторым
Бульбазавр 100	100м	Бумага (1 см). Бумажная мишень покемона А4	1/1/1/1



Упражнение	Сложный выбор
Рубеж	Основной
Количество выстрелов	9
Максимальное количество очков	9,00
Время на выполнение	120 секунд
Положение для стрельбы	С опорой на конструкцию
Изготовка (стартовая позиция)	Стоя, оружие разряжено в руках, магазин отомкнут, затвор в заднем положении / включен предохранитель
Старт	Звуковой сигнал/команда судьи
Окончание	Звуковой сигнал/команда судьи

Процедура выполнения

Серия 9 выстрелов

Положение для стрельбы: с опорой на конструкции по выбору стрелка

По команде судьи «ЗАРЯДИТЬ, ПРИГОТОВИТЬСЯ» стрелок примыкает магазин к оружию, занимает положение на выбранной конструкции.

По команде «ОГОНЬ!» стрелок досылает патрон в патронник и производит выстрел по цели. Отсчет времени начинается с команды судьи «ОГОНЬ» (звуковой сигнал таймера) Производит 3 выстрела в гонг на дистанции 220 м, затем переходит на гонг 170 и производит 3 выстрела.

Далее стрелок меняет позицию для стрельбы и переходит на другую выбранную конструкцию, производит 3 выстрела в гонг на дистанции 240 метров.

Очки:

- За каждое попадание стрелку начисляется 1 очко.
- Поражение цели вне установленного порядка засчитывается как промах.
- Хит-фактор (время в зачет стрелку).

Все перемещения и смена положения для стрельбы, осуществляются с открытым затвором на оружии с ручным заряданием (болтовые винтовки), и с включённым предохранителем, на полуавтоматическом оружии.

Допустимое оборудование

Разрешено любое дополнительное оборудование

Список целей:

№	Дистанция	Описание	Очки первым/ вторым
220	220м	Гонг круглый (20 см).	1/1/1
170	170м	Гонг круглый (20 см).	1/1/1
240	240м	Гонг круглый (30 см).	1/1/1



Упражнение	Иви с динамитом
Рубеж	Основной
Количество выстрелов	3
Максимальное количество очков	3,00
Время на выполнение	70 секунд
Положение для стрельбы	С опорой на конструкцию
Изготовка (стартовая позиция)	Стоя, оружие разряжено в руках, магазин отомкнут, затвор в заднем положении / включен предохранитель
Старт	Звуковой сигнал/команда судьи
Окончание	Звуковой сигнал/команда судьи

Процедура выполнения

Положение для стрельбы: стоя с опорой на колеса, установленные на бочку.

Цель: бумажная мишень покемона Иви на дистанции 70 метров

Количество выстрелов: 3

Стартовое положение: стоя в обозначенной судьей зоне. По команде судьи «Огонь» (сигнал таймера) стрелок берет первое колесо, кладет колесо на бочку, досылает патрон в патронник, принимает изготовку и стреляет в мишень. Далее стрелок берет второе колесо, кладет его поверх первого и производит выстрел в мишень. Далее третье колесо кладется поверх второго и производится третий выстрел.

Очки:

- За каждое попадание стрелку начисляется 1 очко.
- Поражение цели вне установленного порядка засчитывается как промах.
- Попадание в границу силуэта считается в пользу стрелка. Попадание в границу "жилета с динамитом" - 0 баллов за всё упражнение

Все перемещения и смена положения для стрельбы, осуществляются с открытым затвором на оружии с ручным заряданием (болтовые винтовки), и с включённым предохранителем, на полуавтоматическом оружии.

Список целей:

№	Дистанция	Описание	Очки первым/ вторым
Иви 70	70м	Бумага (1 см). Бумажная мишень покемона А4	1/1/1



Упражнение	Чармандер в коробке
Рубеж	Основной
Количество выстрелов	4
Максимальное количество очков	4,00
Время на выполнение	80 секунд
Положение для стрельбы	Произвольное
Изготовка (стартовая позиция)	неприменимо
Старт	Звуковой сигнал/команда судьи
Окончание	Звуковой сигнал/команда судьи

Процедура выполнения

Положение для стрельбы: сидя со стола/лежа

Цель: бумажная мишень с изображением покемона Чармандера на дистанции 150 метров

Количество выстрелов: 4

Порядок выполнения:

До начала выполнения упражнения в коробку с гильзами стрелок кладет 3 патрона, и судья их перемешивает.

По команде судьи «Огонь» (сигнал таймера) стрелок досылает патрон в патронник и производит выстрел в бумажную мишень с номером участника. Далее стрелок встает и в обозначенном месте ищет в коробке с гильзами свой патрон, находит, возвращается к оружию и производит выстрел пока не закончатся все патроны или время, отведенное на упражнение.

Разрешен корректировщик при выполнении упражнения

Очки:

- За каждое попадание стрелку начисляется 1 очко.
- Поражение цели вне установленного порядка засчитывается как промах.
- Попадание в границу силуэта считается в пользу стрелка. Попадание в границу "винтовки" или "берета" считается НЕ в пользу стрелка

Все перемещения и смена положения для стрельбы, осуществляются с открытым затвором на оружии с ручным заряданием (болтовые винтовки), и с включённым предохранителем, на полуавтоматическом оружии.

Список целей:

№	Дистанция	Описание	Очки первым/ вторым
Чармандер 150	150м	Бумага (1 см). Бумажная мишень покемона А3	1/1/1/1



BIG BORE 200. Лето - 2025

09.08.25 - 09.08.25

Упражнение	Перенос
Рубеж	Основной
Количество выстрелов	8
Максимальное количество очков	8,00
Время на выполнение	90 секунд
Положение для стрельбы	неприменимо
Изготовка (стартовая позиция)	неприменимо
Старт	Звуковой сигнал/команда судьи
Окончание	Звуковой сигнал/команда судьи

Процедура выполнения

Брифинг упражнения на рубеже, на упражнение необходимо 8 патронов