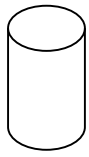


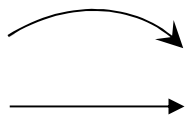
Legenda:



beczka



baloniki



trasa i kierunek przejazdu. Wskazuje po której stronie baloników należy poprowadzić konia.

GATE bramka, oznacza konieczność przejechania pomiędzy dwoma elementami toru wskazanymi na rysunku.

1,2,3,...,10 kolejność ostrzeliwania baloników

Uwaga briefieng przed startem ma pierwszeństwo przed materiałem pisemnym

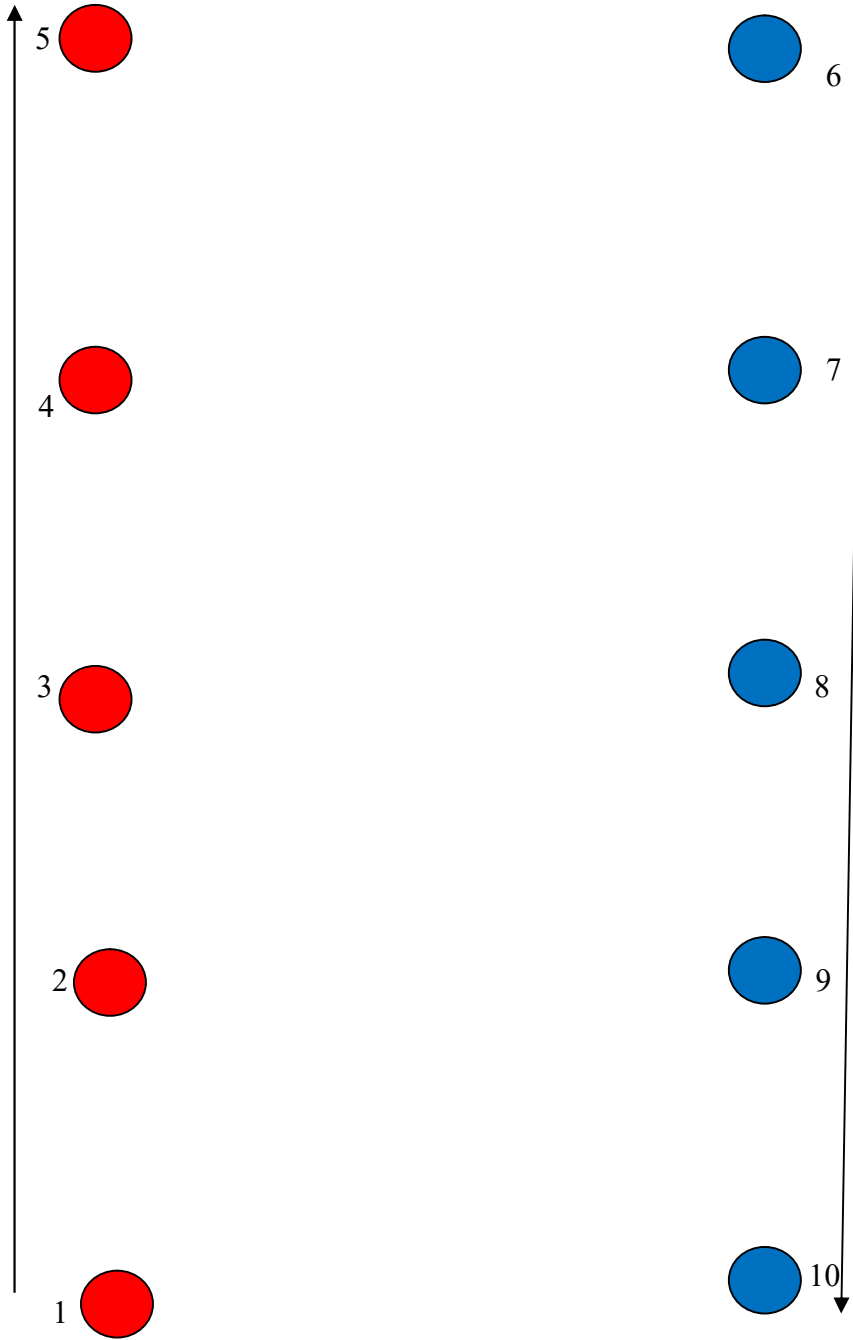
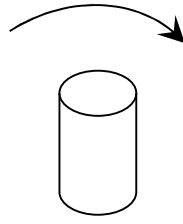
Zawodnik nieobecny na briefingu ponosi odpowiedzialność za nieznaną toru.

Podstawowa punktacja:

o zwycięstwie decyduje czas przejazdu powiększony o ewentualne kary:

- nietrafienie celu +5 sekund do czasu przejazdu
- ostrzelanie celów w nieprawidłowej kolejności lub omyłka w trasie przejazdu - +10 sekund do czasu przejazdu
- przewrócenie beczki + 5 sekund do czasu przejazdu
- przewrócenie tyczki z celem tworzącym bramę + 5 sekund
- upadek lub zejście z konia - przejazd niekwalifikowany 180 sekund
- upuszczenie rewolweru pomiędzy linią startu a mety + 5 sekund (dodatkowo +5 sekund za każdy niezestrzelony cel)
- niebezpieczne posługiwanie się bronią +5 sekund za każde zdarzenie
- niesportowe zachowanie – Spirit of The Game +30 sekund

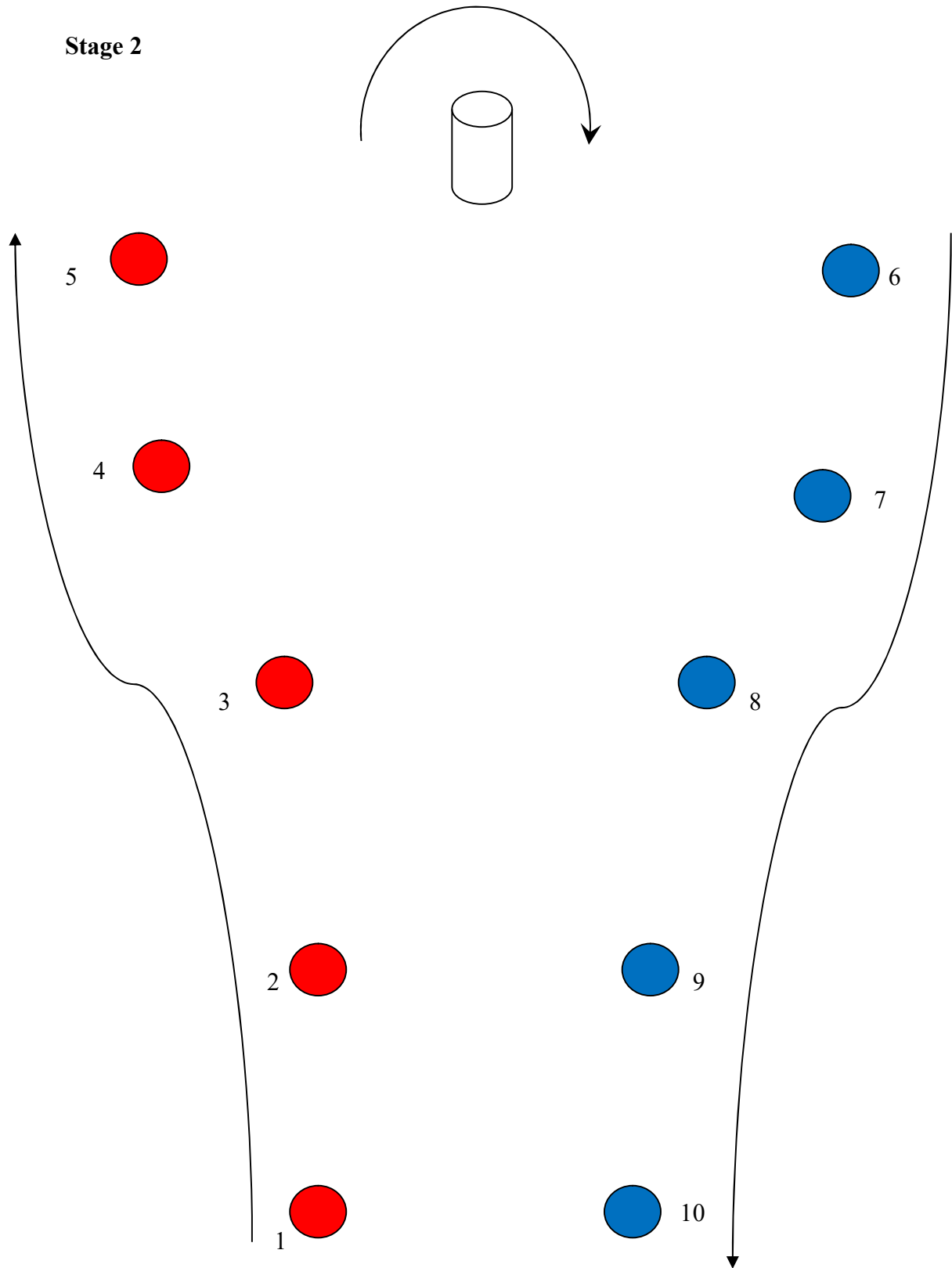
Stage 1



Zawodnik ostrzeliwuje jako pierwsze czerwone cele. Następnie objeżdża beczkę, na końcu areny i ostrzeliwuje niebieskie cele.

START/ META

Stage 2

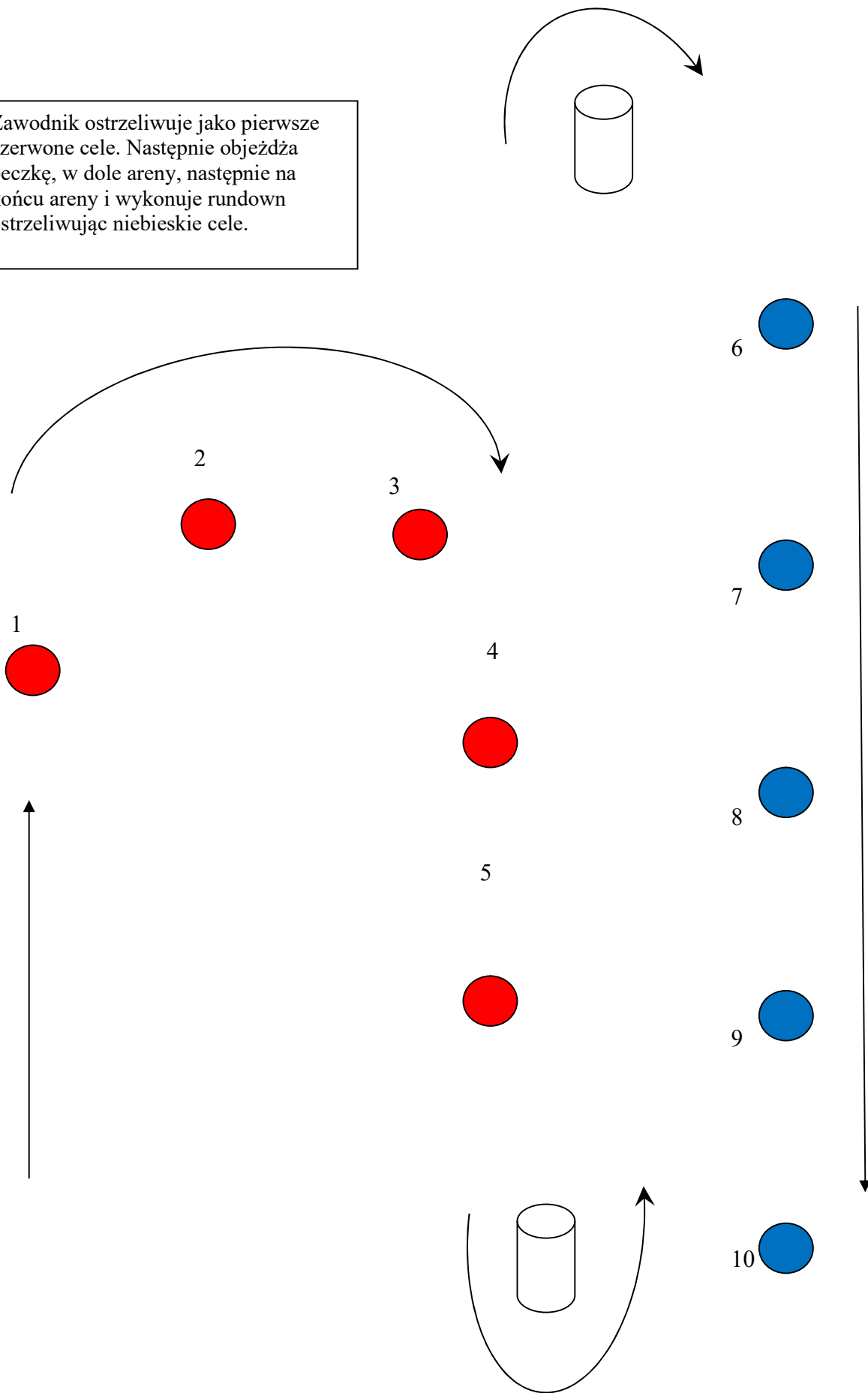


START/META

Zawodnik ostrzeliwuje jako pierwsze czerwone cele, strzelając do wewnątrz areny. Następnie objeżdża beczkę, na końcu areny i jadąc w kierunku mety ostrzeliwuje niebieskie cele.

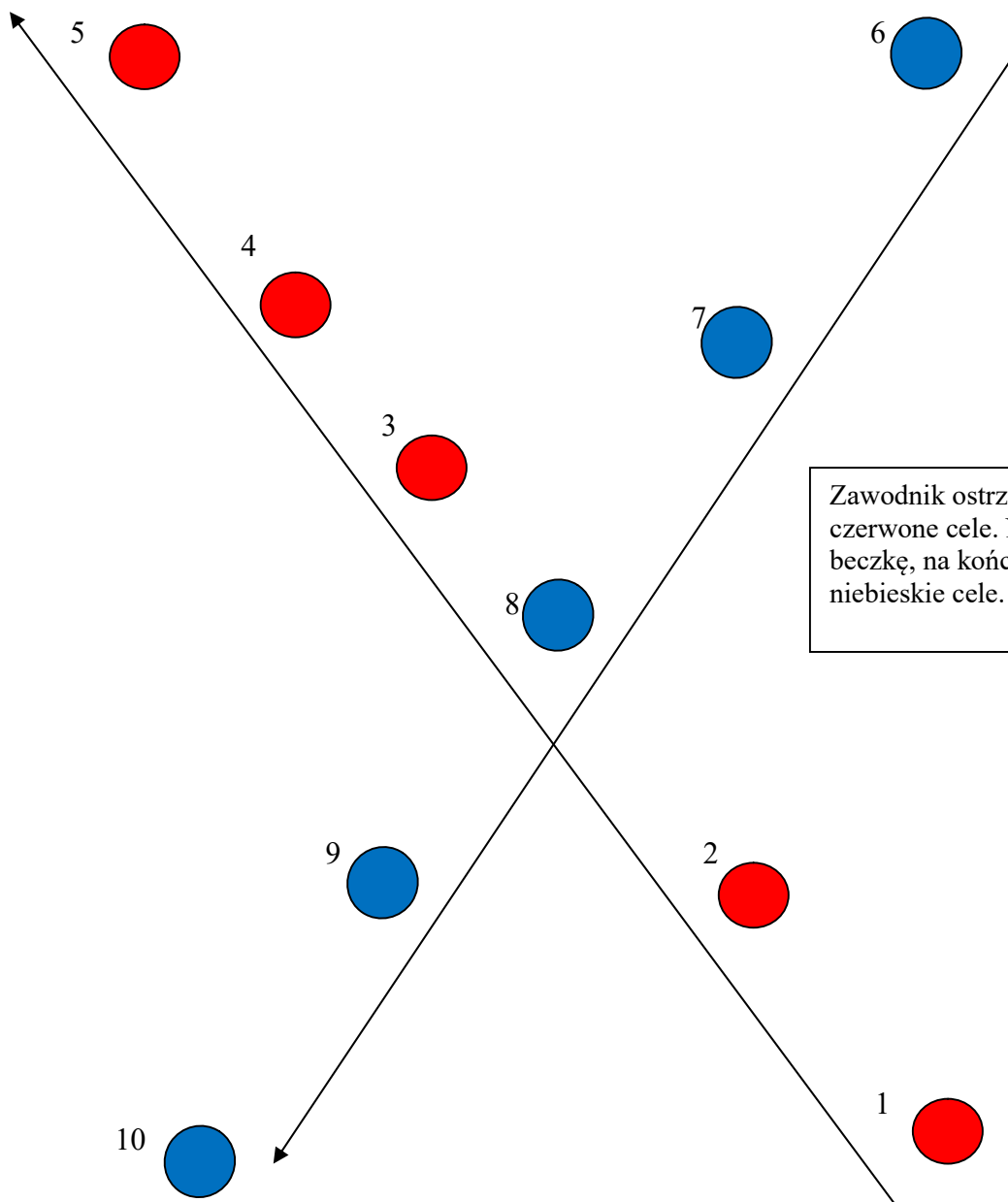
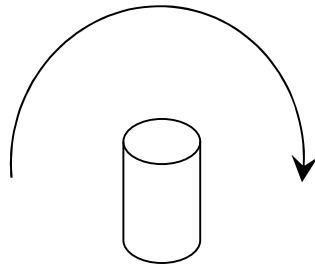
Stage 3

Zawodnik ostrzeliwuje jako pierwsze czerwone cele. Następnie objeżdża beczkę, w dole areny, następnie na końcu areny i wykonuje rundown ostrzeliwując niebieskie cele.



START/META

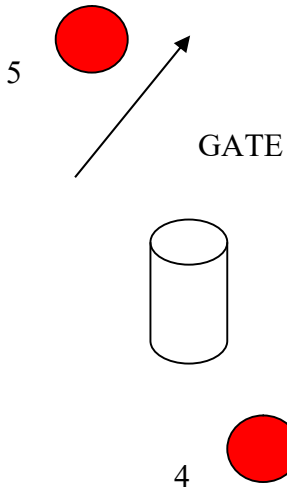
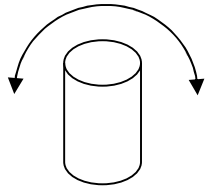
Stage 4



Zawodnik ostrzeliwuje jako pierwsze czerwone cele. Następnie objeżdża beczkę, na końcu areny i ostrzeliwuje niebieskie cele.

START/ META

Stage 5



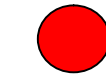
6



7



Zawodnik ostrzeliwuje jako pierwsze czerwone cele (pierwsze dwa ostrzeliwując do wewnątrz areny), tak żeby wykorzystać obowiązkowe bramki (gate). Następnie objeżdża beczkę, na końcu areny i wykonuje Rundown do mety ostrzeliwując niebieskie baloniki.



3

GATE



8



9



2



1

10



START/META