

Disciplína „KOLEČKO – KŘÍŽEK“

0. Střelec páskuje do dvou zásobníků neomezené množství nábojů
1. Střelec stojí na PAL postu, zbraň v pouzdře, zásobník zasunutý, náboj v nábojové komoře
2. Střelec dá obě ruce za záda a počká na rozhodčího, který mu do nich vloží pomůcku se symbolem kolečka nebo křížku
3. Po zaznění signálu TIMERu střelec pohlédne na pomůcku (kolečko nebo křížek), vytáhne zbraň, nabije a střílí na IPSC terč označený vylosovaným symbolem
4. Do každého IPSC terče střílí minimálně dvě rány, potom přebije druhý zásobník a střílí na Terč pro olympijskou rychlopalbu minimálně 6 ran
5. Poslední zásah ukončuje disciplínu „kolečko – křížek“

Hodnocení – cílem je dosáhnout co nejlepší koeficient

Terč IPSC – zóny	15 – 10 – 5 bodů
Terč pro olympijskou rychlopalbu	10 až 5 bodů
Chybějící zásah	mínus 10 bodů
Procedurální chyba	mínus 10 bodů
V IPSC terči se hodnotí 2 nejlepší zásahy	
V Terči pro olympijskou rychlopalbu se hodnotí 6 nejlepších zásahů	
Celkový součet	max 150 bodů

Disciplína „TUNEL“

0. Střelec páskuje do dvou zásobníků neomezené množství nábojů
1. Střelec sedí na židli, zbraň na stole, dva zásobníky na stole, ruce má položeny na stole
2. Na povel TIMERu střelec zasune zásobník do zbraně, nabíjí a střílí do IPSC terčů pokaždé minimálně dvě rány do každého terče, potom vymění zásobník a druhým zásobníkem střílí do každého terče minimálně 2 rány
3. Po zasažení posledního terče timer ukončí disciplínu Tunel

Hodnocení – cílem je dosáhnout co nejlepší koeficient

Terč – zóny	15 – 10 – 5 bodů
Chybějící zásah	mínus 10 bodů
Zasažení neterče	mínus 10 bodů
Procedurální chyba	mínus 10 bodů
V každém terči se hodnotí 4 nejlepší zásahy	
Celkový součet	max 180 bodů

Disciplína „BALONEK“

0. Střelec páskuje minimálně do jednoho zásobníku neomezené množství nábojů
1. Střelec stojí na PAL postu, zbraň v pouzdře, zásobník zasunutý, náboj není v nábojové komoře
2. Na povel TIMERu střelec zasune zásobník do zbraně, nabíjí a střílí do balonku tak dlouho, než ho zasáhne
3. Po zasažení balonku pokračuje ve střelbě na terče FIGURA, do každého minimálně 2 rány
4. Poslední výstrčl ukončuje disciplínu balonek

Hodnocení – cílem je dosáhnout co nejlepší koeficient

Terč balonek	20 bodů
Terč figura	10 bodů
Chybějící zásah	mínus 10 bodů
Procedurální chyba	mínus 10 bodů
V každém terči figura se hodnotí 2 nejlepší zásahy	
Celkový součet	max 120 bodů