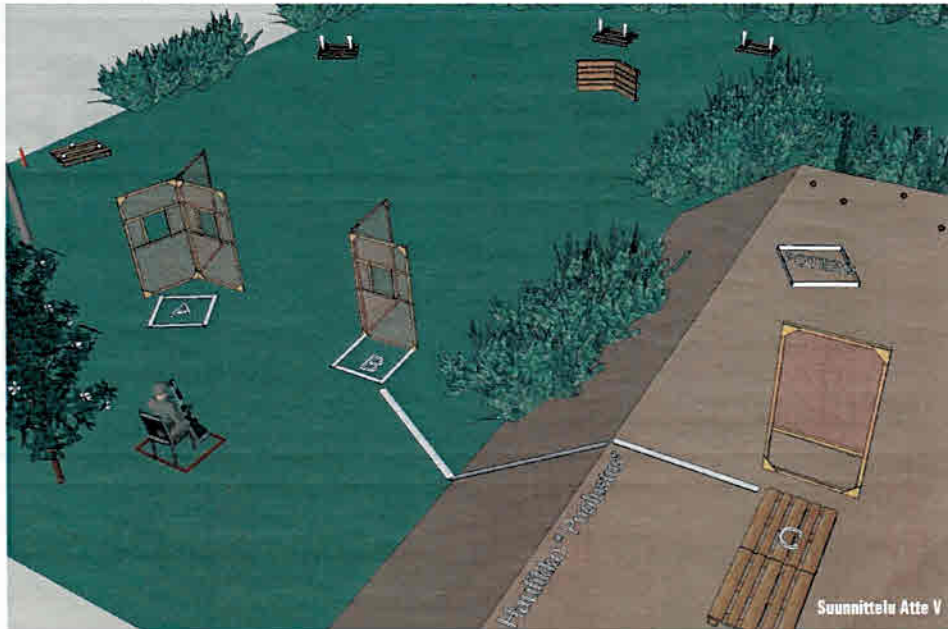




Rastityyppi: Pitkärasti. **Asetyyppi:** haulikko **Pistelaskutapa:** Rajoittamaton

Taulut: 6 kpl pepper poppereita, 3 peltiä ja 4 savikiekkoa

Min. Laukauspää: 13 lk

Taulujen pisteytys: Kaikki pellit 10 p. savikieko 5 p

Ampumaetäisyydet: noin 8-20 metriä

Sektorit: Käsittely- ja ampumasektori merkitty maastoon oikealle ja vasemmalle, ylös 90 astetta. Vallin yli ammuttu laukaus aiheuttaa hylkäyksen.

Maksimipisteet: 130 (mukana kranaatin 20p)

Tehtäväkuvaus:

Vaikka piirros ei siltä näytä. Olet komentopaikalla sisätiloissa ja päätät tarkistaa mikä pihalta kuuluvat oudot äänet ja kappas, vihollinen siellä hiipii vaikei olla lähelläkään joulua. Tuhoat "tontut" ikkunoista. Talon itäsiipeen liikkuessasi näet läheisessä poterossa sinkoporukan joten vanha perunanuija hoitakoot alkusammutuksen ja haulikko loput.

Aloitutus: Äänimerkistä

Lopetus: Viimeinen ammuttu laukaus

Virhepisteet ja rangaistukset: Voimassa olevan sääntökirjan mukaisesti

Toiminta rastilla: Lähtö merkityltä paikalta X istuen penkillä. Haulikko sylissä rennosti (vapaa tyyli) ladattuna ja varmistettuna piippu käsittelysektorissa. Kranaatti "jossain" varusteissa tms. Kaikki ampuminen tapahtuu alueilta A, B ja C luukuista. Ylitasanteella "potero" jonne heitetty kranaatti (perunanuija replica) antaa 20p. C alueella, eli trukkilavalta, mikään ruumiin osa ei saa koskettaa maahan ampuessa tai siitä toimintavirhe /laukaus. Kranaatti kulkee mukana (saa itse valita miten ja missä). Jos haluaa yrittää 20 pistettä on Kranaatti heitettävä ennen viimeistä laukausta ja rikelinjan takaa tai kauempaa.

Huomautukset: Kaikki rakenteet ovat läpäisemättömiä. Vain poteroon jäänyt kranaatti lasketaan osumaksi.