

кол-во упражнений	всего не менее 12 упражнений за время сборов
	упражнений с 1-2 выстрелами не должно быть более 30% от общего кол-ва в сборах

кол-во выстрелов на одно упражнение	железные мишени (гонги)	не более 2х выстрелов в одну цель
	бумажные мишени	не лимитировано

время на выполнение упражнения	ВСЕ упражнения имеют ограничения по времени, которое задаётся исходя из квалификационных норм школы "СТРЕЛКОВАЯ МИЛЯ" и особенностями дизайна упражнения.	Стрелок должен уложиться в норматив в ином случае -ноль за упражнение
---------------------------------------	---	---

размеры целей	гонги	лёжа	исходя из квалификационных норм школы "СТРЕЛКОВАЯ МИЛЯ" (не менее 0.5 мил но не более 1.0 мил на дистанции)
	бумага	лёжа	исходя из квалификационных норм школы "СТРЕЛКОВАЯ МИЛЯ" (не менее 0.25 мил но не более 1.0 мил на дистанции)
	гонги/ бумага	другие положения с жёсткой опорой под цевьё/приклад	исходя из квалификационных норм школы "СТРЕЛКОВАЯ МИЛЯ" (не менее 1.0 мил но не более 1.5 мил на дистанции)

<i>дистанции до целей</i>	от 25 до 800 метров
---------------------------	---------------------

<i>результат упражнения (набор очков)</i>	время	подсчёт от лучшего (минимального) времени показанного в конкретном упражнении	лучшее время упражнения делим на время стрелка в упражнении и умножаем на 100
	очки по гонгам	100 делим на кол-во целей в упражнении = цена поражения первым выстрелом. Поражение вторым выстрелом= 50% от первого	в упражнениях где время не влияет на набор очков результат
	очки по бумаге	100 делим на кол-во выстрелов= максимальная зачётная зона. Цена каждой последующей зоны = не более 50% от предыдущей.	
	очки	Если упражнение на 1-2 выстрела, то к набранным очкам применяется коэффициент =0.5	

<i>цена промаха</i>	время	Худшее время упр делим на кол-во целей в упр., умножаем на кол-во не поражённых стрелком целей и прибавляем к его времени	Однако организатор должен ограничить время упражнения исходя из проведённого до соревнований хронометража. Стрелок не уложившийся во время - получает ноль очков.
	очки	ноль за цель	