

REGULAMIN ZAWODÓW „STEEL 60”

ZASADY OGÓLNE

1. W konkurencji STEEL 60 stosuje się odpowiednio regulamin zawodów LIGI SPORTERA, z wyjątkami wynikającymi z niniejszego regulaminu.

KLASY SPRZĘTOWE

2. We wszystkich klasach sprzętowych, w pozycji startowej, karabin, pistolet i strzelba gładkolufowa muszą być załadowane pięcioma (5) szt. amunicji.
3. We wszystkich klasach sprzętowych magazynki lub szybkoładowacze, do karabinu lub pistoletu lub strzelby gładkolufowej muszą być ładowane do maksymalnej pojemności, ale nie więcej niż po pięć (5) szt.,
4. Amunicja karabinowa: wyłącznie amunicja pośrednia tj. 5.56x45, 5.45x39, 7.62x39

CELE, PUNKTACJA, KARY

5. W zawodach konkurencji SPEED STEEL stosuje się tylko i wyłącznie cele metalowe.
6. Zawody składają się z 5 torów których opis stanowi załącznik nr 1 do niniejszego regulaminu.
7. Układ torów pozostaje niezmienny na każdej edycji zawodów
8. Zadaniem zawodnika jest ostrzelanie wszystkich metalowych celów zgodnie z procedurą toru. Jako ostatni musi zostać trafiony cel oznaczony jako końcowy.
9. Każdy zawodnik każdy z torów ostrzeliwuje dwukrotnie.
10. Końcowym wynikiem zawodnika na każdym torze jest najlepszy wynik zawodnika uzyskany po dwóch próbach.
11. Wynikiem końcowym zawodnika w zawodach jest suma czasów uzyskanych przez niego na wszystkich torach przy uwzględnieniu punktu 10.
12. Limit czasu na każdą próbę wynosi 60 sekund. Jeżeli zawodnik przekroczy ten czas, zostanie wówczas zatrzymany, a wynik będzie wynosił 60 sekund plus wszystkie nałożone kary
13. Jeżeli po trafieniu celu oznaczonego na torze jako cel końcowy zawodnik strzeli do innego celu do jego czasu próby zostanie dodana kara proceduralna.
14. Kara proceduralna 5 sekund zostanie dodana do czasu próby zawodnika także w przypadku:
 - falstartu lub przemieszczania się przed sygnałem startowym;
 - ruchu rąk w kierunku broni przed sygnałem startowym;
 - błędu stóp, rozumianego jako oddawanie strzału podczas dotykania jakiegokolwiek części ciała obszaru poza boksem;
 - ostrzelania nieprawidłowych celów lub w nieprawidłowej kolejności z wyznaczonego boks;
 - nietrafienia w cel – za każdy cel;
15. W konkurencji SPEED STEEL używa się wyłącznie następujących celów metalowych.
 - 1 x cel reaktywny „gwiazda” (texas star)
 - 15 stojących płytek metalowych o wymiarach 15x30 cm
 - 16 stojących płytek metalowych o średnicy 18 cm
 - 4 poppery IPSC
 - 3 prostokątnych gongów wiszących o wymiarach 20x40 cm
 - 3 okrągłe gongi wiszące o średnicy 18 cm
 - 5 okrągłych gongów wiszących o średnicy 25 cm
 - 5 okrągłych gongów wiszących o średnicy 30 cm
 - 4 cele reaktywne typu „lizak”

16. W przypadku jednakowych wyników końcowych zawodów dwóch lub większej ilości zawodników (remisu) o pozycji decyduje wynik uzyskany i obliczony zgodnie z pkt. 10. na torze nr 5.

17. Jeżeli wyniki na tym torze także są jednakowe, o pozycji decyduje najszybsza próba na tym torze.

18. Jeżeli, mimo zastosowania pkt. 17., wyniki dalej są jednakowe, o pozycji decyduje kolejna najszybsza próba na tym torze.

19. Jeżeli, mimo zastosowania pkt. 17. i 18., wyniki nadal są jednakowe, o pozycji zawodników, których wyniki są jednakowe, zadecydują kolejne próby ostrzelania tego toru zgodnie z niniejszym regulaminem.

20. Przepisy pkt. 16 stosuje się tylko do ustalenia pozycji zawodników do 10 miejsca włącznie.

Zawodnicy sklasyfikowani w dalszej kolejności – w przypadku jednakowych wyników, będą zajmować jednakowe pozycje.

KLASYFIKACJA

21. Po każdej edycji zawodów prowadzona będzie klasyfikacja wszystkich zawodników startujących w jednej lub więcej klas sprzętowych.

22. W klasyfikacji generalnej (rocznej) zawodnicy mogą być klasyfikowani w jednej lub więcej klas sprzętowych pod warunkiem, że zawodnik strzelał minimum 3 z 4 edycji rocznych zawodów STEEL 60.

Załącznik nr 1. OPIS I UKŁAD TORÓW

Tor 1. STRZELBA / PISTOLET / KARABIN

Pozycja startowa: Stojąc na stanowisku startowym. Strzelba załadowana w rękach zawodnika. Karabin załadowany w UDB. Pistolet załadowany w kaburze. Zapasowe magazynki zgodnie z klasą sprzętową w ładownicach.

Procedura strzelania: Po sygnale timera wprowadzić nabój do komory strzelby i ostrzelać z postawy stojącej 4 płytki stojące okrągłe w kolejności od lewego do prawego. Następnie odłożyć strzelbę do UDB, dobyć pistolet z kabury i ostrzelać z postawy stojącej 4 płytki stojące prostokątne w kolejności od prawej do lewej. Następnie odłożyć pistolet do UDB, pobrać karabin i ostrzelać 3 wiszące gongi prostokątne w kolejności od lewego do prawego oraz cel reaktywny typu LIZAK. **Cel reaktywny LIZAK jest CELEM KOŃCOWYM.**

AMUNICJA DO STRZELBY WYŁĄCZNIE SKEET / TRAP

Zabronione jest:

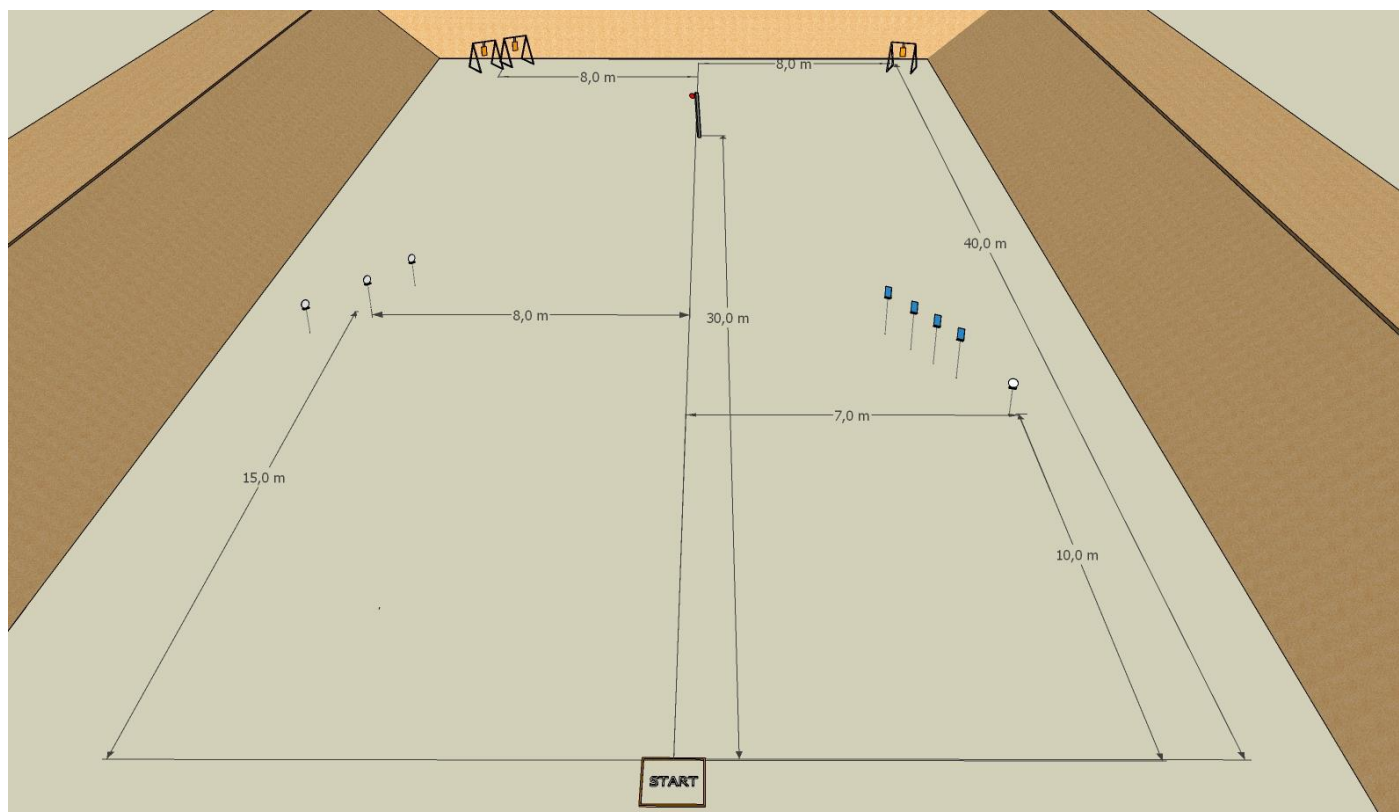
- przekraczanie linii prowadzenia ognia oraz stanowisk strzeleckich wyznaczonych na ziemi
- ostrzeliwanie celów z broni do tego nieprzeznaczonej

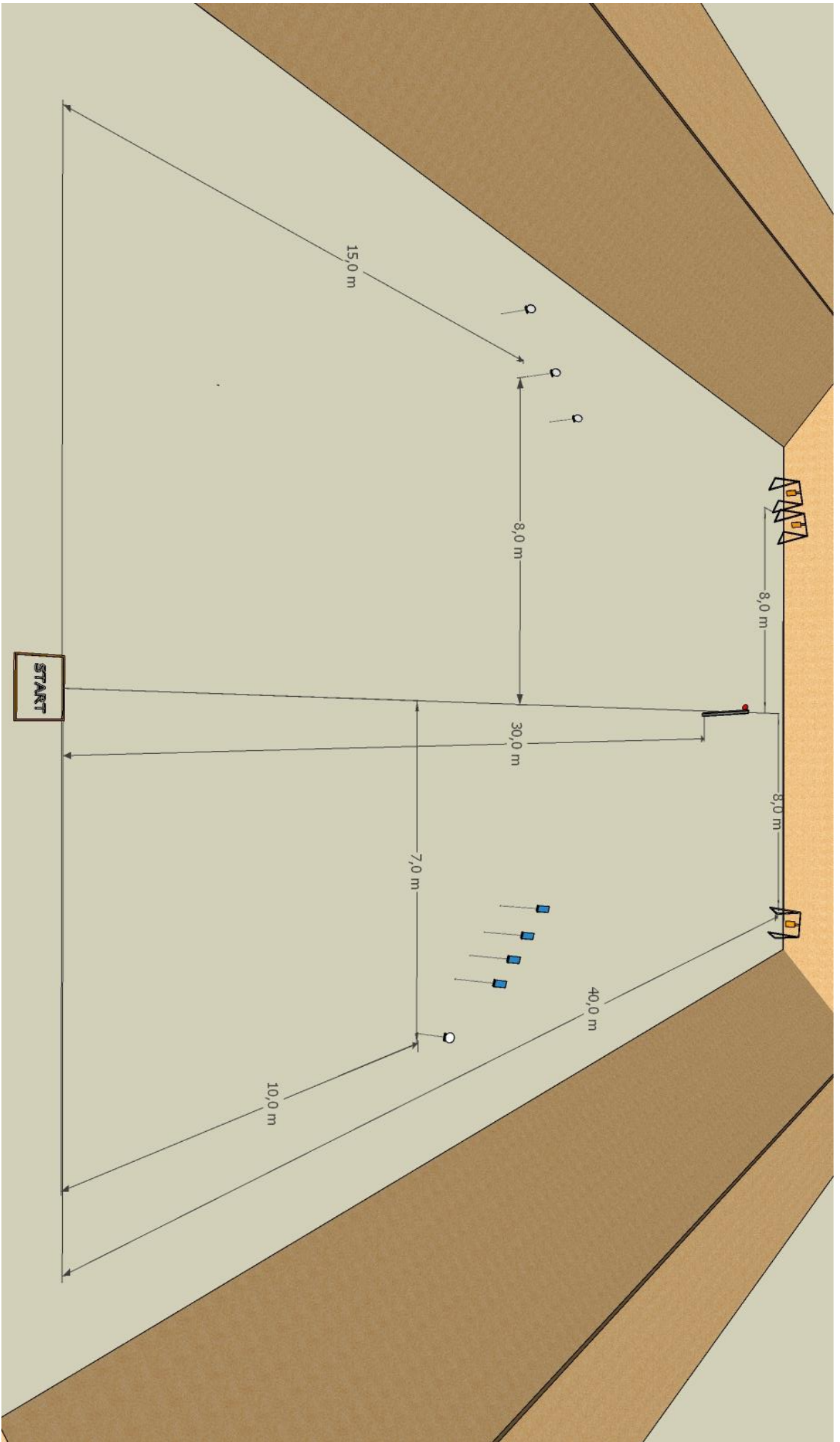
Liczba strzałów (minimalna): strzelba 4, karabin 4, pistolet 4

Cele: 4 płytki okrągłe stojące, 4 płytki prostokątne stojące, 3 gongi wiszące prostokątne, cel reaktywny LIZAK

Start – Stop: Sygnał dźwiękowy – ostatni strzał; **Zmiany magazynka:** zgodnie z przepisami;

Kąty bezpieczeństwa: Lewo-prawo 90o, górna część kulochwyty głównego





Tor 2. STRZELBA / KARABIN

Pozycja startowa: Stojąc na stanowisku startowym. Strzelba załadowana w rękach zawodnika. Karabin załadowany, nieprzeładowany w UDB. Zapasowe magazynki zgodnie z klasą sprzętową w ładownicach.

Procedura strzelania: Po sygnale timera i ostrzelać z postawy stojącej 6 stojących płytek okrągłych w kolejności od lewej do prawej. Następnie odłożyć strzelbę do UDB, pobrać karabin z UDB i ostrzelać z postawy stojącej 5 wiszących gongów prostokątnych w kolejności od prawego do lewego oraz cel reaktywny LIZAK. **Cel reaktywny LIZAK jest celem KOŃCOWYM**

AMUNICJA DO STRZELBY WYŁĄCZNIE SKEET / TRAP

Zabronione jest:

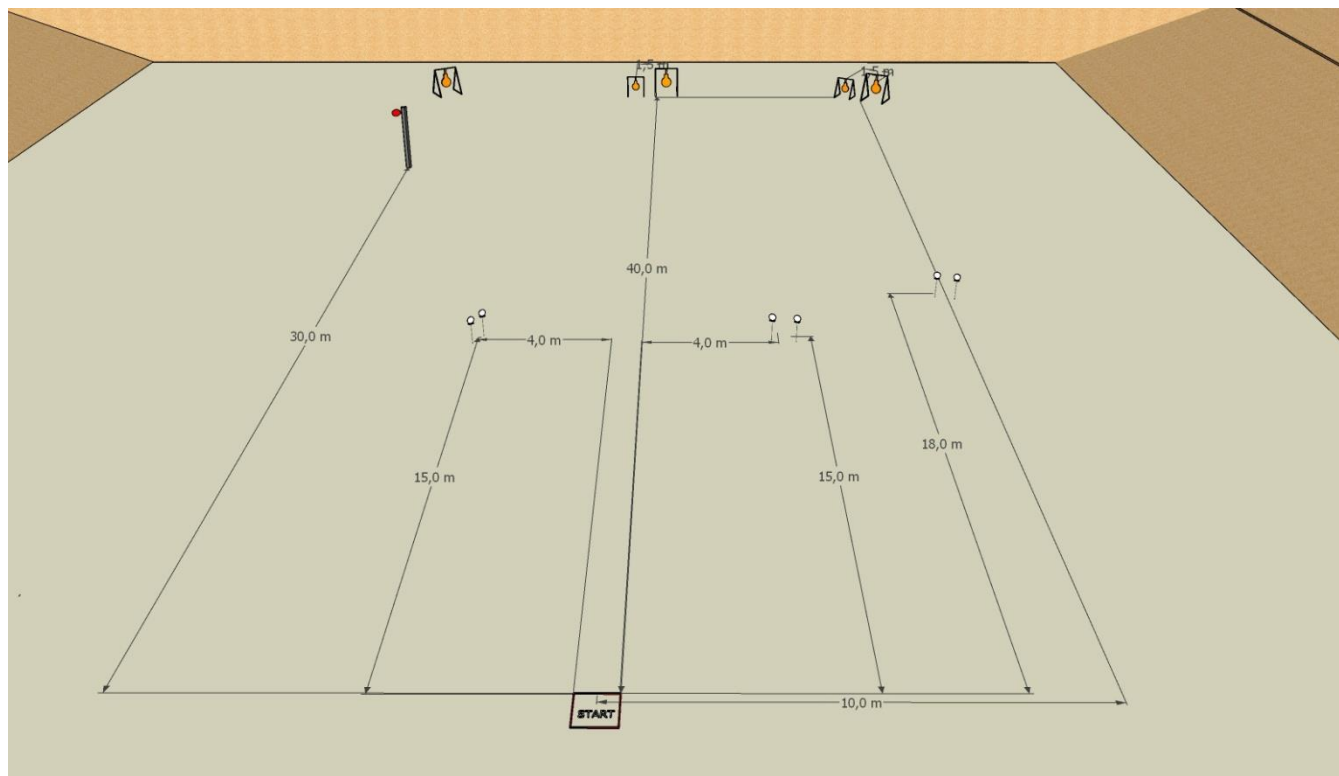
- przekraczanie linii prowadzenia ognia oraz stanowisk strzeleckich wyznaczonych na ziemi
- ostrzeliwanie celów z broni do tego nieprzeznaczonej

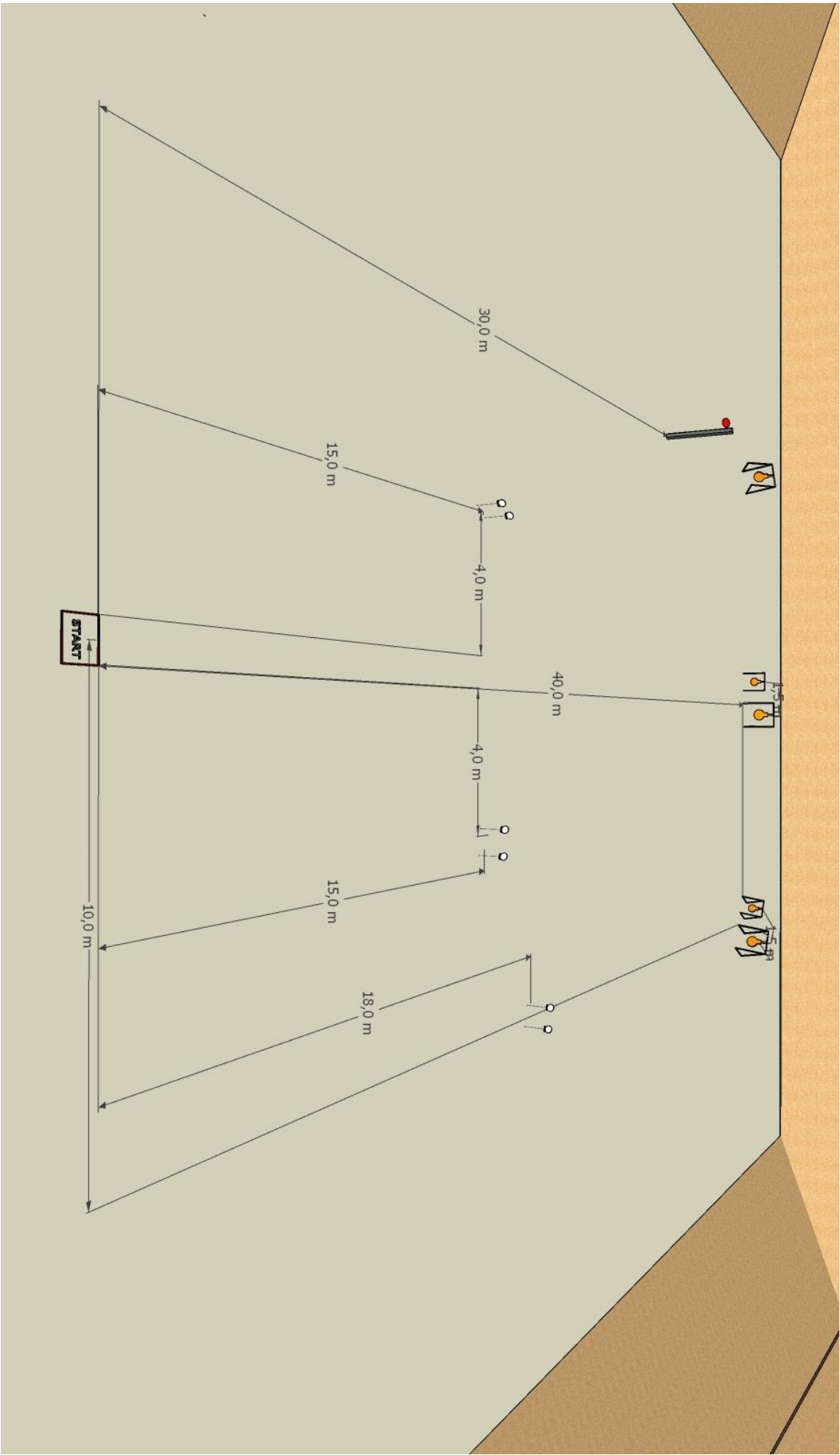
Liczba strzałów (minimalna): strzelba 6, karabin 6

Cele: 6 okrągłych płytek stojących, 3 gongi o średnicy 30 cm, 2 gongi o średnicy 25 cm

Start – Stop: Sygnał dźwiękowy – ostatni strzał; **Zmiany magazynka:** zgodnie z przepisami;

Kąty bezpieczeństwa: Lewo-prawo 90o, górna część kulochwyty głównego





Tor 3. STRZELBA / PISTOLET

Pozycja startowa: Stojąc na stanowisku startowym. Pistolet załadowany, nieprzeładowany w kaburze zawodnika. Strzelba załadowana w rękach zawodnika. Zapasowe magazynki zgodnie z klasą sprzętową w ładownicach.

Procedura strzelania: Po sygnale timera ostrzelać ze strzelby z postawy stojącej 6 metalowych stojących okrągłych płytek w kolejności od prawej do lewej. Następnie odłożyć strzelbę do UDB, dobyć pistolet i ostrzelać z postawy stojącej w kolejności: cel reaktywny gwiazda oraz stojącą prostokątną płytkę. **Stojąca prostokątna płytka jest CELEM KOŃCOWYM**

AMUNICJA DO STRZELBY WYŁĄCZNIE SKEET / TRAP

Zabronione jest:

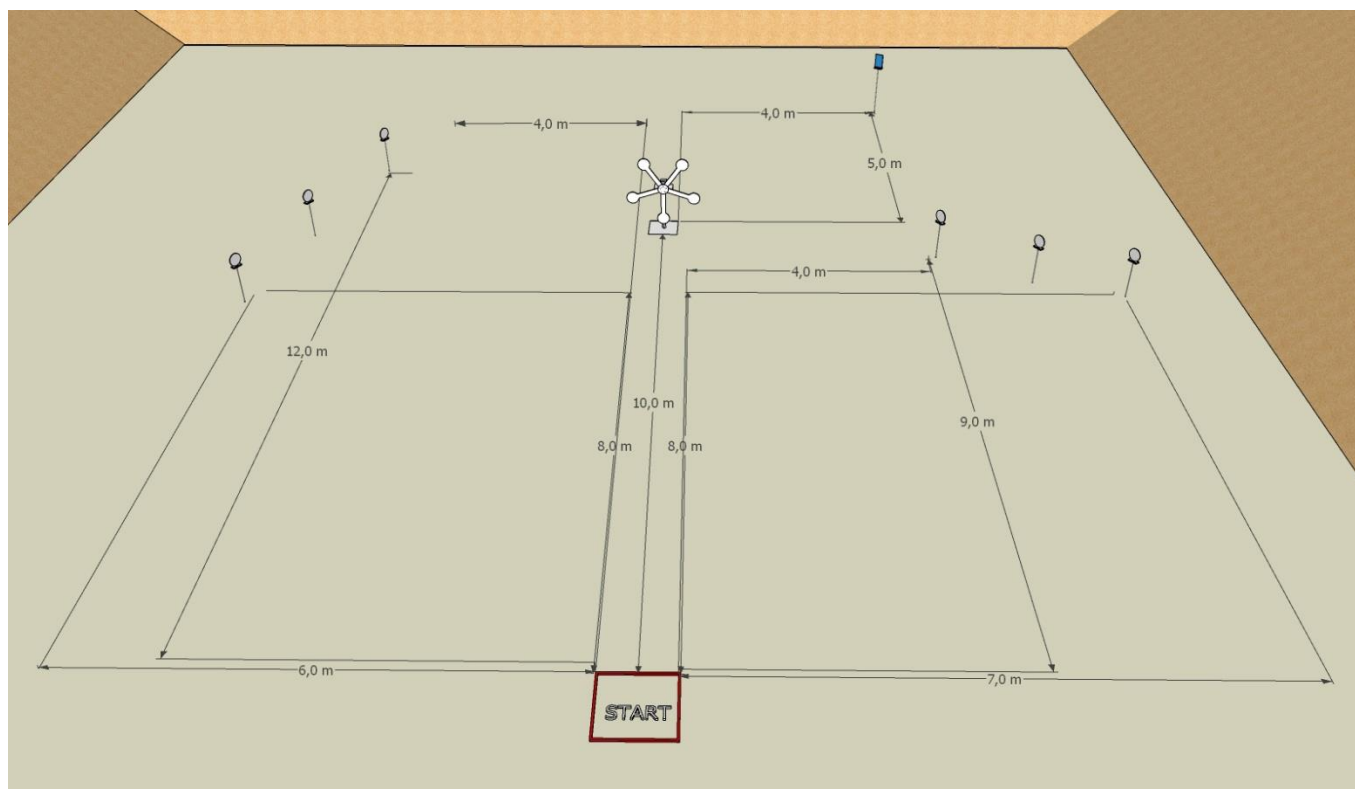
- przekraczanie linii prowadzenia ognia oraz stanowisk strzeleckich wyznaczonych na ziemi
- ostrzeliwanie celów z broni do tego nieprzeznaczonej

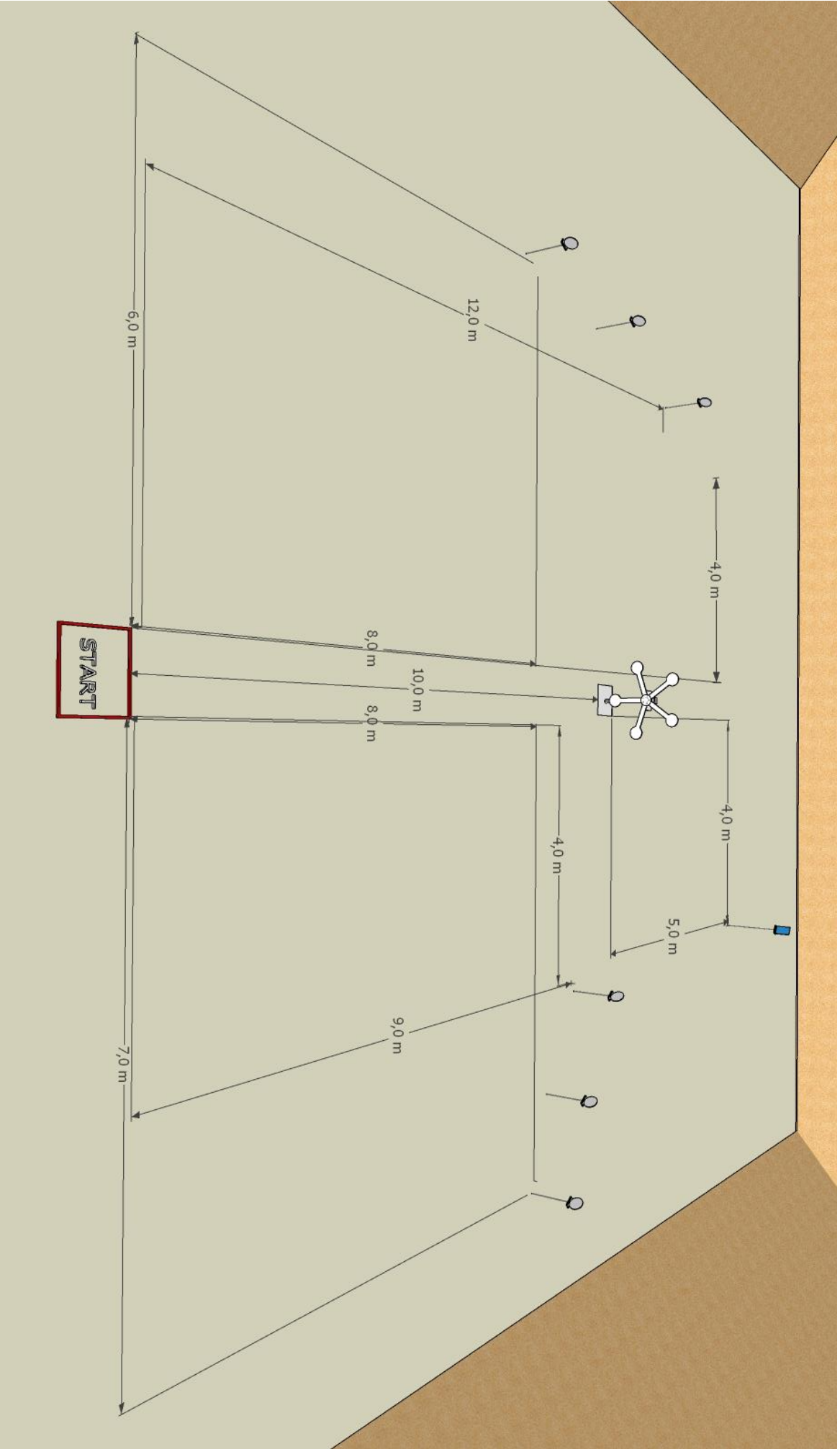
Liczba strzałów (minimalna): pistolet 6, strzelba 6

Cele: 6 stojących metalowych płytek okrągłych, stojąca metalowa płytka prostokątna o wymiarach 15x30 cm, cel reaktywny gwiazda

Start – Stop: Sygnał dźwiękowy – ostatni strzał; **Zmiany magazynka:** zgodnie z przepisami;

Kąty bezpieczeństwa: Lewo-prawo 90o, górna część kulochwyty głównego





Tor 4. KARABIN / PISTOLET

Pozycja startowa: Stojąc na stanowisku startowym. Karabin załadowany w rękach zawodnika. Pistolet załadowany w kaburze zawodnika. Zapasowe magazynki zgodnie z klasą sprzętową w ładownicach.

Procedura strzelania: Po sygnale timera ostrzelać 5 gongów wiszących w kolejności od lewego do prawego przez cel reaktywny LIZAK. Po ostrzeleniu odłożyć karabin do UDB, dobyć pistolet z kabury wprowadzić nabój do komory i ostrzelać z postawy stojącej 6 metalowych stojących prostokątnych płytek w kolejności od prawej do lewej.

Zabronione jest:

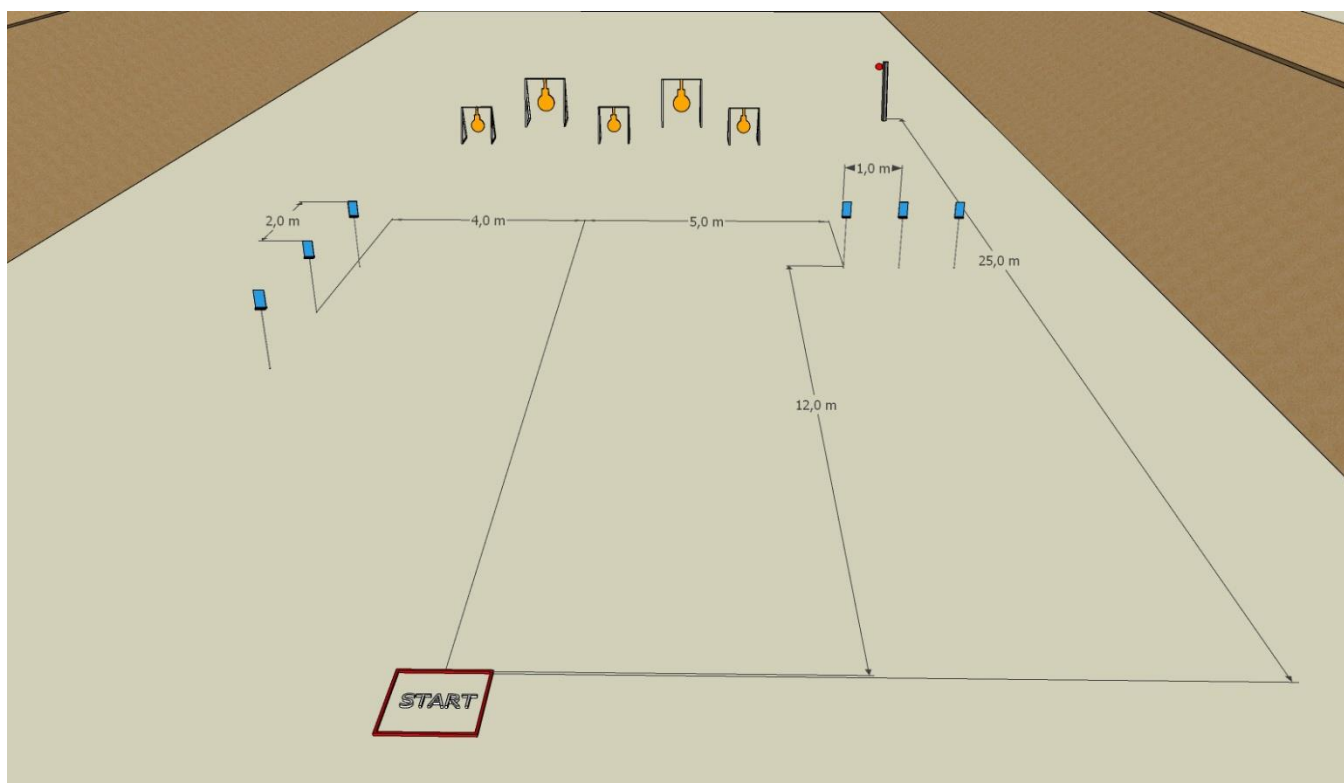
- przekraczanie linii prowadzenia ognia oraz stanowisk strzeleckich wyznaczonych na ziemi
- ostrzeliwanie celów z broni do tego nieprzeznaczonej

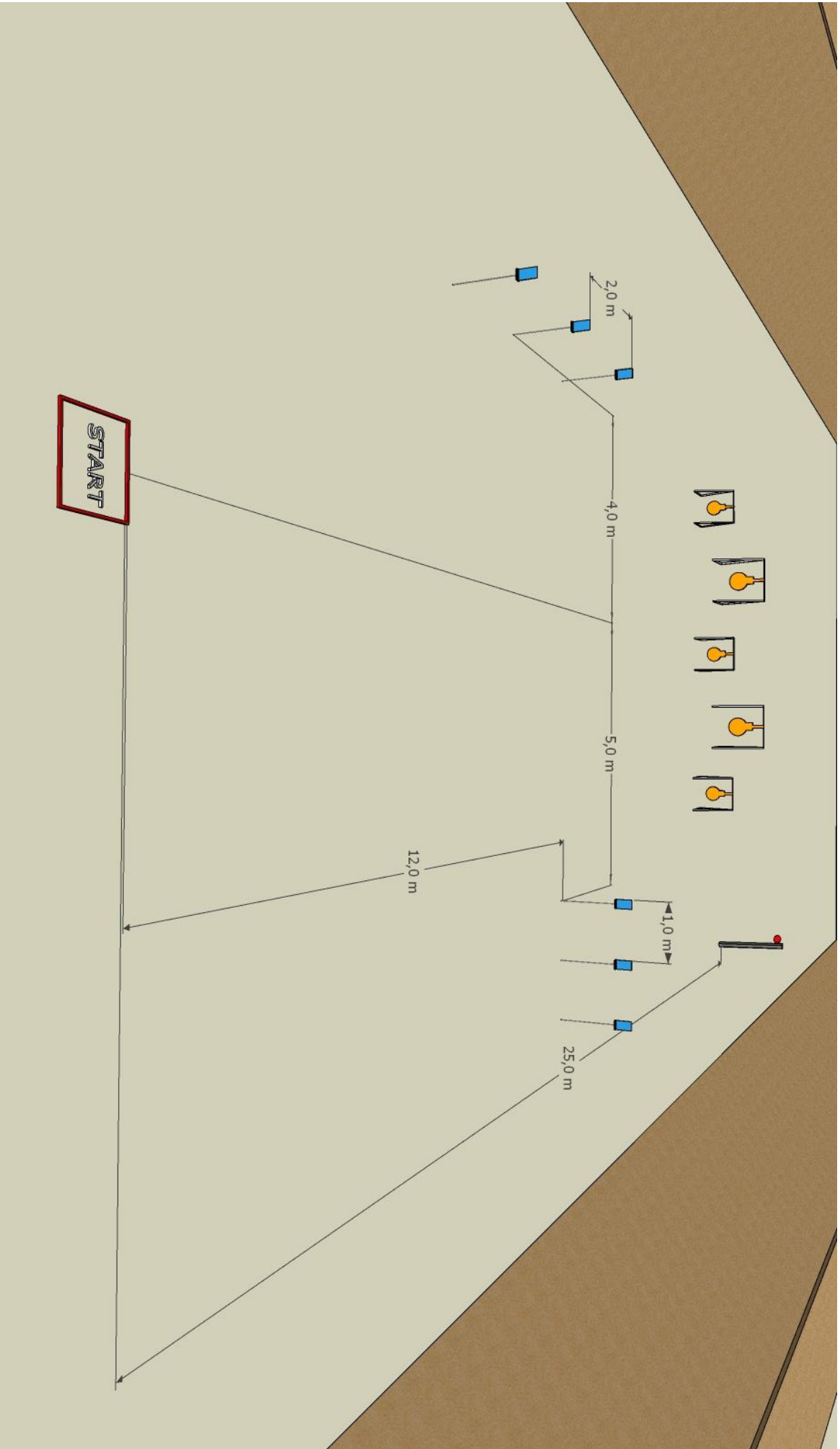
Liczba strzałów (minimalna): pistolet 6, karabin 6

Cele: 6 stojących metalowych prostokątnych płytek o wymiarach 15x30 cm, 3 gongi okrągłe o średnicy 25 cm, 2 gongi okrągłe o średnicy 30 cm, cel reaktywny LIZAK

Start – Stop: Sygnał dźwiękowy – ostatni strzał; **Zmiany magazynka:** zgodnie z przepisami;

Kąty bezpieczeństwa: Lewo-prawo 90o, górna część kulochwyty głównego





Tor 5. STRZELBA / PISTOLET / KARABIN

Pozycja startowa: Stojąc na stanowisku startowym. Strzelba załadowana w rękach zawodnika. Karabin załadowany w UDB. Pistolet załadowany w kaburze zawodnika. Zapasowe magazynki zgodnie z klasą sprzętową w ładownicach.

Procedura strzelania: Po sygnale timera ostrzelać 4 poppery IPSC w kolejności od lewego do prawego. Po ostrzeleniu odłożyć strzelbę do UDB, dobyć pistolet z kabury i ostrzelać z postawy stojącej 4 metalowych stojących prostokątnych płytek w kolejności od prawej do lewej. Po ostrzeleniu odłożyć pistolet do UDB pobrać karabin i ostrzelać 3 gongi wiszące w kolejności o lewego do prawego oraz cel reaktywny lizak. **Cel reaktywny LIZAK jest CELEM KOŃCOWYM**

AMUNICJA DO STRZELBY WYŁĄCZNIE SKEET / TRAP

Zabronione jest:

- przekraczanie linii prowadzenia ognia oraz stanowisk strzeleckich wyznaczonych na ziemi
- ostrzeliwanie celów z broni do tego nieprzeznaczonej

Liczba strzałów (minimalna): strzelba 4, pistolet 4, karabin 4

Cele: 4 stojące metalowe prostokątne płytki o wymiarach 15x30 cm, 4 poppery IPSC, 3 gongi okrągłe o średnicy 18 cm, , cel reaktywny LIZAK

Start – Stop: Sygnał dźwiękowy – ostatni strzał; **Zmiany magazynka:** zgodnie z przepisami;

Kąty bezpieczeństwa: Lewo-prawo 90o, górna część kulochwyty głównego

