

Regulamin Steel Challenge & Gwiazda

Konkurencja Steel Challenge

1. **Konkurencja polega na 3-krotnym ostrzelaniu z wyznaczonego boksu pięciu mini poperów z których jeden oznaczony wyróżnionym kolorem jest poperem kończącym.**
Każda zwykły poper musi być powalony przed trafieniem popera kończącego, aby uniknąć naliczania kary. Najgorszy przebieg na torze (jeden z trzech) jest odrzucany, a suma czasów pozostałych dwóch przebiegów stanowi punktację zawodnika.
2. **Maksymalny czas:** maksymalny czas jednego przebiegu jest ograniczony do 30 sekund. Strzały oddane po limicie czasu nie są liczone. Po osiągnięciu limitu czasu zawodnik zostanie zatrzymany i poproszony o doładowanie się.
a) Maksymalny wynik na torze wynosi 30 sekund, niezależnie od ilości trafień i kar.
3. **Nietrafienie (popery zwykłe):** za każde nie powalenie popera standardowego przed trafieniem popera kończącego zawodnik otrzymuje karę plus 3 sekundy dodawane do czasu, jaki zawodnik osiągnął w przebiegu.
4. **Nietrafienie (poper kończący):** jeśli zawodnik nie powali popera kończącego, to jego czas z tego przebiegu wynosi 30 sekund.
5. **Remis (klasyfikacja ogólna):** W przypadku remisów wygrywa ten zawodnik, który strzelał wcześniej.
6. **Creeping:** zawodnik, który poruszy się przed sygnałem startu otrzymuje karę plus 3 sekundy.
7. **Poza linią błędu:** Zawodnik, który dotyka stopą ziemi poza wyznaczonym boksem otrzymuje karę plus 3 sekundy za każdy oddany strzał.
8. **Klasy sprzętowe:**
pistolet: Production, Production Optics, Standard, Open
strzelba: Standard Manual, Standard, Modified, Open (amunicja Trap 7 1/2, maks. 28 g)
karabin PCC: karabin kalibru 9x19
Dopuszczalne jest wystąpienie zawodnika w więcej niż jednej klasie sprzętowej i w dowolnej ilości rodzajów broni.
9. **Kondycja broni:**
pistolet: załadowana, zabezpieczona w kaburze (uchwyt powyżej pasa)
strzelba, karabin: załadowana, zabezpieczona, w poziomie, kolba dotyka biodra
10. **Przepisy bezpieczeństwa i inne:** w kwestiach nie uregulowanych niniejszym regulaminem (komendy, zasady bezpieczeństwa) stosuje się przepisy IPSC Pistolet.

Konkurencja Gwiazda

1. **Konkurencja polega na zestrzeleniu w maksymalnie krótkim czasie 6 płytek metalowych zamontowanych na jednej z osi gwiazdy.**
Po sygnale startowym należy z wyznaczonego boks startowego zestrzelić w dowolnej kolejności płytki zamocowane na gwieździe. Za strąconą uznajemy płytkę, która upadnie na podłoże.

2. **Maksymalny czas:** maksymalny czas biegu jest ograniczony do 60 sekund i jest to jednocześnie maksymalny wynik jaki zawodnik może osiągnąć na torze.
3. **Nie strącenie płytki:** za każdą niestrąconą płytkę zawodnik otrzymuje karę plus 10 sekund dodawane do czasu, jaki osiągnął w przebiegu.
4. **Remis:** W przypadku remisów w danej klasie sprzętowej wygrywa ten zawodnik, który jako pierwszy wystąpił na torze.
5. **Creeping:** zawodnik, który poruszy się przed sygnałem startu otrzymuje karę plus 3 sekundy.
6. **Poza linią błędu:** Zawodnik, który dotyka stopą ziemi poza wyznaczonym obszarem otrzymuje karę plus 3 sekundy za każdy oddany strzał.
7. **Klasy sprzętowe:**
 - pistolet:** Production, Production Optics, Standard, Open
 - strzelba:** Standard Manual, Standard, Modified, Open (amunicja Trap 7 1/2, maks. 28 g)
 - karabin PCC:** karabin kalibru 9x19Dopuszczalne jest wystąpienie zawodnika w więcej niż jednej klasie sprzętowej i w dowolnej ilości rodzajów broni.
8. **Odległość do celu:**
 - pistolet – 8 m, strzelba i karabin – 10 m
9. **Kondycja broni:**
 - pistolet:** załadowana, zabezpieczona w kaburze (uchwyt powyżej pasa)
 - strzelba, karabin:** załadowana, zabezpieczona, w poziomie, kolba dotyka biodra
10. **Przepisy bezpieczeństwa i inne:** w kwestiach nie uregulowanych niniejszym regulaminem (komendy, zasady bezpieczeństwa) stosuje się przepisy IPSC.

Opłaty za udział

Członkowie ZSD – 25 zł za 1 wystąpienie

Członkowie innych klubów – 40 zł za 1 wystąpienie