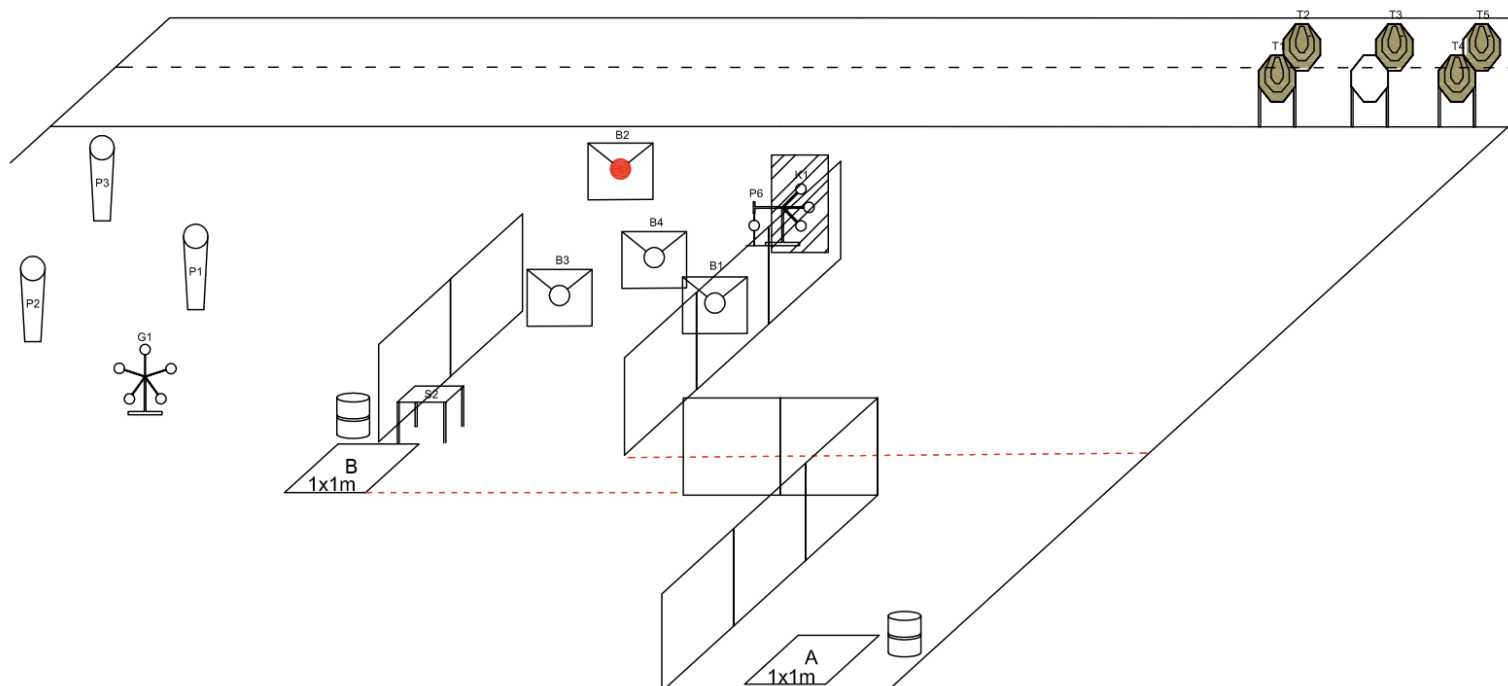


Załącznik 1 - TOR 1 - AWERS



Tarczę traktujemy jako trafioną kiedy w polu alfa znajduje się co najmniej jedna przestrzelina lub w pozostałych polach punktowych tarczy znajdują się co najmniej dwie przestrzeliny.

- Strzelanie prowadzimy wyłącznie z wyznaczonych pól A i B. Zawodnik nie może przekroczyć granic pola przeznaczonego do otwarcia ognia. Każdy strzał spoza wyznaczonych pól skutkuje karą proceduralną.
- Broń długą zawodnik przed przebiegiem umieszcza w beczce (karabin przy strefie A, strzelbę przy strefie B), lufą do dołu z załadowanym i podpiętym magazynkiem bez wprowadzonego naboju do komory. Pistolet układa na stoliku przed strefą B w stanie rozładowanym lufą w kierunku kulochwyty głównego, magazynek do niego załadowany nabojami leży obok.
- Zawodnik może mieć w ładownicach na sobie dowolną ilość magazynków oraz naboju do każdej z jednostek broni. Magazynki wymienne ładujemy maksymalnie 10 nabojami, a do strzelby maksymalnie 5 naboji.
- Zawodnik musi mieć w magazynkach broni na stanowiskach minimalną wymaganą do zaliczenia strzelania jednostkę ognia (5 naboji śrutowych do strzelby, 10 naboji do karabinu, 10 naboji do pistoletu).
- Po zakończeniu strzelania z każdego rodzaju broni zawodnik odkłada rozładowaną broń do beczki lufą do dołu lub na stolik lufą w kierunku kulochwyty głównego.
- Kąty bezpieczeństwa 90° w lewo, 90° w prawo i 45° w górę.

PUNKTACJA

- Na zasadach Time Plus – wynikiem jest czas zawodnika zwiększony o ewentualne kary.
- MISS (na każdym dystansie) +5s.
- Jedna przestrzelina w tarczy +2,5s.
- Nieostrzelany cel – FTE +10s.
- No Shoot +5s za każdą przestrzelinę.
- Kara proceduralna +10s.

PROCEDURA

Zawodnik rozpoczyna w polu A tyłem do kulochwyty głównego z obiema dłońmi na czubku głowy. Na sygnał timera odwraca się i podejmuje z beczki karabin. Ostrzeliwuje cele od T1 do T5 w dowolnej kolejności. Po ich ostrzeleniu rozładowaną broń odkłada z powrotem do beczki i przebiega w pole B. W polu B podejmuje strzelbę i ostrzeliwuje gwiazdę i poppery. Nie wolno mu przejść do kolejnej jednostki broni tak długo jak na gwiazdzie lub popperach pozostają niestrącone cele. Następnie rozładowaną broń odkłada do beczki i podejmuje ze stolika pistolet. Ładuje go magazynkiem ze stolika i rozpoczyna ostrzał gongów i kiwaka. Strzelanie kończy trafienie gongu oznaczonego kolorem czerwonym.

MAKSYMALNY CZAS NA WYKONANIE ZADANIA TO 150.1 sekund. Po przekroczeniu tego czasu przebieg jest zatrzymywany i jako wynik wpisywany jest czas maksymalny. Jeżeli suma czasu zawodnika wraz z karami przekracza 150.1 sekund również wpisywany jest jako wynik czas maksymalny.

Uwaga: Linia biało-czerwona jest nieprzekraczalna dla zawodnika!

- Za odłożenie broni z nabojem w komorze i/lub magazynku następuje DQ.
- Za złamanie kątów bezpieczeństwa następuje DQ.
- Za złamanie pozostałych opisanych w regulaminie zawodów oraz regulaminie strzelnicy zasad bezpieczeństwa następuje DQ.
- Za niesportowe zachowanie następuje DQ.

ZAWODNICY OCZEKUJĄCY NA START MAJĄ OBOWIĄZEK POZOSTAWAĆ W WYZNACZONEJ STREFIE WYCIEKIWANIA.