

## **REGULAMIN STRZELAŃ DYNAMICZNYCH W KONKURENCJI „SPEED STEEL”**

### **ZASADY OGÓLNE**

1. W konkurencji SPEED STEEL stosuje się odpowiednio przepisy konkurencji IPSC, z wyjątkami wynikającymi z niniejszego regulaminu.

### **KLASY SPRZĘTOWE**

2. W konkurencji SPEED STEEL dopuszcza się pistoletowe klasy sprzętowe IPSC, strzelbowe klasy sprzętowe IPSC, MiniRifle IPSC, PCC oraz pistoletowe klasy .22. Organizator określa, jakie klasy zostaną dopuszczone w konkretnych zawodach. Klasa sprzętowa otwiera się, jeżeli w zawodach w danej klasie sprzętowej wystartuje przynajmniej 3 zawodników.
  - 2.1. Każdy zawodnik może podczas zawodów brać udział w kilku klasach sprzętowych, pod warunkiem, że w każdej z nich korzysta z innej broni. Korzystanie z innej broni dla celów niniejszego regulaminu oznacza także zamontowanie optycznych lub elektronicznych przyrządów celowniczych lub wymianę zamka oraz lufy na innej długości – ostateczną decyzję w tym zakresie podejmuje RM.
3. W klasie .22 można używać tylko i wyłącznie krótkiej broni palnej boczego zapłonu o kalibrze .22 LR, której lufa ma długość przynajmniej 7,62 cm. Do klasy Standard .22 stosuje się odpowiednio przepisy IPSC klasy Standard, a do klasy Open .22 odpowiednio przepisy IPSC klasy Open.
4. W klasie PCC można używać wyłącznie broni palnej centralnego zapłonu na naboje pistoletowe kal.: 9x19, 9x21, .357 SIG, .40SW, 10mm lub .45 ACP, wyposażonej w kolbę. Minimalny współczynnik mocy wynosi 125, a minimalna waga pocisku 120gr. Maksymalna energia pocisku nie może przekroczyć 1600J, a maksymalna prędkość 1700 stóp na sekundę. W klasie tej można używać chwytów przednich, optycznych lub elektronicznych przyrządów celowniczych, kompensatorów, tłumików ognia i dźwięku.
5. Zabrania się używania jakiegokolwiek amunicji do broni centralnego zapłonu o prędkości początkowej mniejszej niż 750 stóp na sekundę. W klasie .22 można używać jedynie fabrycznej amunicji o standardowej elaboracji (dopuszcza się amunicję HV).

### **CELE, PUNKTACJA, KARY**

6. W zawodach konkurencji SPEED STEEL stosuje się tylko i wyłącznie cele metalowe. Każdy tor składa się z 5 (pięciu) celów metalowych, przy czym jeden z nich jest oznaczony jako końcowy.
  - 6.1. Zadaniem zawodnika jest ostrzelanie wszystkich metalowych celów zgodnie z procedurą toru. Jako ostatni musi zostać trafiony cel oznaczony jako końcowy.
  - 6.2. Zawody Level I muszą składać się przynajmniej z 1 (jednego toru); zawody Level II muszą składać się przynajmniej z 3 (trzech) torów; zawody Level III muszą składać się przynajmniej z 5 torów (pięciu) i nie więcej niż z 8 (ośmiu) torów.

- 6.3. Każdy zawodnik ma możliwość czterokrotnego ostrzelania każdego z torów. Na zawodach Level I i Level II można wprowadzić możliwość tylko dwukrotnego lub trzykrotnego ostrzelania każdego z torów. O wprowadzeniu tylko 2 (dwóch) lub 3 (trzech) prób należy poinformować w ogłoszeniu o zawodach, nie później jednak niż na 1 miesiąc przed ich terminem.
- 6.4. Wszystkie próby ostrzelania toru przez jednego zawodnika następują bezpośrednio po sobie.
- 6.5. Końcowym wynikiem zawodnika na każdym torze jest suma prób na danym torze, po odrzuceniu najgorszej.
- 6.6. Wynikiem końcowym zawodnika w zawodach jest suma czasów uzyskanych przez niego na wszystkich torach przy uwzględnieniu punktu 6.5.
- 6.7. Limit czasu na każdą próbę wynosi 30 sekund. Jeżeli zawodnik przekroczy ten czas, zostanie wówczas zatrzymany, a wynik będzie wynosił 30 sekund.
- 6.8. Jeżeli zawodnik nie ukończy próby jego wynik będzie wynosił 30 sekund.
- 6.9. Maksymalny wynik zawodnika na każdym torze wynosi 30 sekund, niezależnie od ilości nałożonych na niego kar.
- 6.10. Jeżeli zawodnik nie trafi celu końcowego, jego wynik będzie wynosił 30 sekund.
- 6.11. Jeżeli po trafieniu celu oznaczonego na torze jako cel końcowy zawodnik strzeli do innego celu do jego czasu próby zostanie dodana kara proceduralna 3 sekund.
- 6.12. Kara proceduralna 3 sekund zostanie dodana do czasu próby zawodnika także w przypadku:
  - 6.12.1. falstartu, przemieszczania się lub skakania przed sygnałem startowym;
  - 6.12.2. ruchu rąk w kierunku broni przed sygnałem startowym;
  - 6.12.3. błędu stóp, rozumianego jako oddawanie strzału podczas dotykania jakiegokolwiek częścią ciała obszaru poza boksem;
  - 6.12.4. ostrzelania nieprawidłowych celów lub w nieprawidłowej kolejności z wyznaczonego boksu;
  - 6.12.5. nietrafienia w cel – za każdy cel;
  - 6.12.6. nieprawidłowego przemieszczania się lub nieprzemieszczania się, gdy jest to wskazane.
7. W konkurencji SPEED STEEL używa się wyłącznie następujących celów metalowych.
  - 7.1. W przypadku celów reaktywnych lub ruchomych muszą się one przewrócić lub poruszyć zgodnie z ich budową i zastosowaniem, aby zostały uznane za trafione. Przewrócenie się reaktywnego celu końcowego przed którymkolwiek z innych trafionych celów, nie będzie skutkowało nałożeniem kar zgodnie z niniejszym regulaminem pod warunkiem, że cel ten zostanie trafiony pociskiem jako ostatni. W konkurencjach strzelbowych można używać wyłącznie celów upadających lub przewracających się.

- 7.2. W przypadku celów nieruchomych o trafieniu decyduje wydawany przez nie dźwięk.
- 7.3. W przypadku używania celów nieupadających lub nieprzewracających się zaleca się ich zamalowywanie po przebiegu każdego zawodnika.
8. W klasie .22 pozycja startowa na wszystkich torach jest następująca: zawodnik stoi skierowany w kierunku strzelania; broń trzymana jest w obu dłoniach (lub w jednej dłoni); broń skierowana jest wylotem lufy w punkt (np. flaga lub znak), znajdujący się na wysokości około 60cm i w odległości około 3 metrów od boks startowego; palce znajdują się poza kabłąkiem; bezpiecznik nie musi być włączony.
9. Na wszystkich torach zawodnik stoi wewnątrz boks o kształcie kwadratu i boku od 70cm do 100 cm.
10. W przypadku jednakowych wyników końcowych zawodów dwóch lub większej ilości zawodników (remisu) o pozycji decyduje wynik uzyskany i obliczony zgodnie z pkt. 6.5. na torze nr 1.
- 10.1. Jeżeli wyniki na tym torze także są jednakowe, o pozycji decyduje najszybsza próba na tym torze.
- 10.2. Jeżeli, mimo zastosowania pkt. 10.1., wyniki dalej są jednakowe, o pozycji decyduje kolejna najszybsza próba na tym torze.
- 10.3. Jeżeli, mimo zastosowania pkt. 10.1. i 10.2., wyniki nadal są jednakowe, o pozycji zawodników, których wyniki są jednakowe, zadecydują kolejne próby ostrzelania tego toru zgodnie z niniejszym regulaminem.
- 10.4. Przepisy pkt. 10 stosuje się tylko do ustalenia pozycji zawodników do 10 miejsca włącznie. Zawodnicy sklasyfikowani w dalszej kolejności – w przypadku jednakowych wyników, będą zajmować jednakowe pozycje.
11. W ogłoszeniu o zawodach organizator może zdecydować o wprowadzeniu finału na określonych torach dla najlepszych zawodników.

20.02.18