

REGULAMIN Konkurencji SPEED STEEL

1. Główne zasady bezpieczeństwa:
 - a) Podczas przebywania na osi obowiązkowe jest używanie ochrony wzroku i słuchu.
 - b) Kąty bezpieczeństwa podczas przebiegu konkurencji są następujące: lewo 90°, prawo 90°, dół 90°, góra – górna krawędź kulochwytu
2. Broń: Broń własna zawodnika. Dopuszczalne są dowolne pistolety w kalibrze 9x19.
3. Amunicja: Zawodnicy używają własnej amunicji.
4. Zadaniem zawodnika jest ostrzelanie wszystkich metalowych celów zgodnie z procedurą toru. Jako ostatni musi zostać trafiony cel oznaczony jako końcowy.
5. Na wszystkich torach zawodnik stoi wewnątrz boksu o kształcie kwadratu.
6. W zawodach konkurencji SPEED STEEL stosuje się tylko i wyłącznie cele metalowe. Tor składa się z 5 (pięciu) celów metalowych, przy czym jeden z nich jest oznaczony jako końcowy.
7. W przypadku celów nieruchomych o trafieniu decyduje wydawany przez nie dźwięk.
8. W przypadku celów reaktywnych lub ruchomych muszą się one przewrócić lub poruszyć zgodnie z ich budową i zastosowaniem, aby zostały uznane za trafione.
9. Każdy zawodnik ma możliwość czterokrotnego ostrzelania toru.
10. Wszystkie próby ostrzelania toru przez jednego zawodnika następują bezpośrednio po sobie.
11. Końcowym wynikiem zawodnika na każdym torze jest suma prób na danym torze, po odrzuceniu najgorszej.
12. Stan gotowości broni: Pistolet i magazynki z amunicją w chwili rozpoczęcia przebiegu na torze powinny znajdować się w stanie gotowości zgodnym z wytycznymi podanymi przez sędziego.
13. Komendy sędziego na torze: Wymagane komendy wydaje się w następującej kolejności:
 - a. *Załaduj i przygotuj się* - wydanie tej komendy rozpoczyna przebieg na torze. Pod bezpośrednim nadzorem Sędziego toru zawodnik staje zwrócony w kierunku toru lub w innym bezpiecznym kierunku określonym przez sędziego, przygotowuje broń do startu na torze w zgodzie z wymaganiami.
 - b. *Czy jesteś gotów?* - Brak zaprzeczenia ze strony zawodnika oznacza, że rozumie on wszystkie zasady przebiegu i jest gotów do startu.
 - c. *Uwaga*- Po tej komendzie Sędzia toru uruchamia sygnał startowy z opóźnieniem od 1 do 4 sekund
 - d. **SYGNAŁ STARTOWY** – Sygnał, na który zawodnik rusza z pozycji startowej do wykonania zadań przewidzianych w przebiegu.
 - e. *Jeśli skończyłeś, rozładuj i pokaż do sprawdzenia* - Jeśli zawodnik zakończył strzelanie, musi rozładować broń i przedstawić ją do kontroli Sędziemu toru, kierując lufę w kierunku bezpiecznym, z pustą komorą i otwartym zamkiem.

- f.* *Strzelnica wolna* - Po wydaniu komendy personel i zawodnicy mogą podejść do celów i rozpocząć czynności obliczania punktacji
14. Wynikiem końcowym zawodnika w zawodach jest suma czasów uzyskanych przez niego na wszystkich torach przy uwzględnieniu punktu 8.
15. Limit czasu na każdą próbę wynosi 30 sekund. Jeżeli zawodnik przekroczy ten czas, zostanie wówczas zatrzymany, a wynik będzie wynosił 30 sekund.
16. Jeżeli zawodnik nie ukończy próby jego wynik będzie wynosił 30 sekund.
17. Jeżeli zawodnik nie trafi celu końcowego, jego wynik będzie wynosił 30 sekund.
18. 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
19. Kara proceduralna 3 sekund zostanie dodana do czasu próby zawodnika także w przypadku:
- a.* falstartu, przemieszczania się lub skakania przed sygnałem startowym;
 - b.* ruchu rąk w kierunku broni przed sygnałem startowym;
 - c.* błędu stóp, rozumianego jako oddawanie strzału podczas dotykania jakiegokolwiek części ciała obszaru poza boksem;
 - d.* ostrzelania nieprawidłowych celów lub w nieprawidłowej kolejności z wyznaczonego boksu;
 - e.* nietrafienia w cel – za każdy cel;
 - f.* nieprawidłowego przemieszczania się lub nieprzemieszczania się, gdy jest to wskazane.
20. Przykłady dyskwalifikacji:
- a.* Zawodnik, który podczas przebiegu oddaje strzał przypadkowy.
 - b.* Strzał oddany ponad kulochwytem, wałem lub w każdym innym kierunku określonym przez organizatora zawodów jako niebezpieczny.
 - c.* Strzał oddany w trakcie ładowania, przeładowywania/wymiany magazynka lub rozładowywania broni.
 - d.* Strzał, który pada w czasie przemieszczania się po torze, z wyjątkiem sytuacji, w której zawodnik ostrzeliwuje cele w ruchu.
 - e.* Kierowanie podczas przebiegu lufy broni w tył lub poza domyślne lub wyznaczone kąty bezpieczeństwa.
 - f.* Skierowanie podczas przebiegu wylotu lufy strzelby na jakiegokolwiek część ciała zawodnika.
 - g.* Trzymanie palca wewnątrz kabłąka spustowego podczas przemieszczania się.
 - h.* Trzymanie palca wewnątrz kabłąka spustowego podczas ładowania, przeładowywania/wymiany magazynka lub rozładowywania.
21. W sprawach nie objętych regulaminem mają zastosowanie przepisy IPSC.
22. Sędzia może wprowadzać zasady odrębne jednak muszą one być obowiązkowo przedstawione zawodnikom przed rozpoczęciem konkurencji.