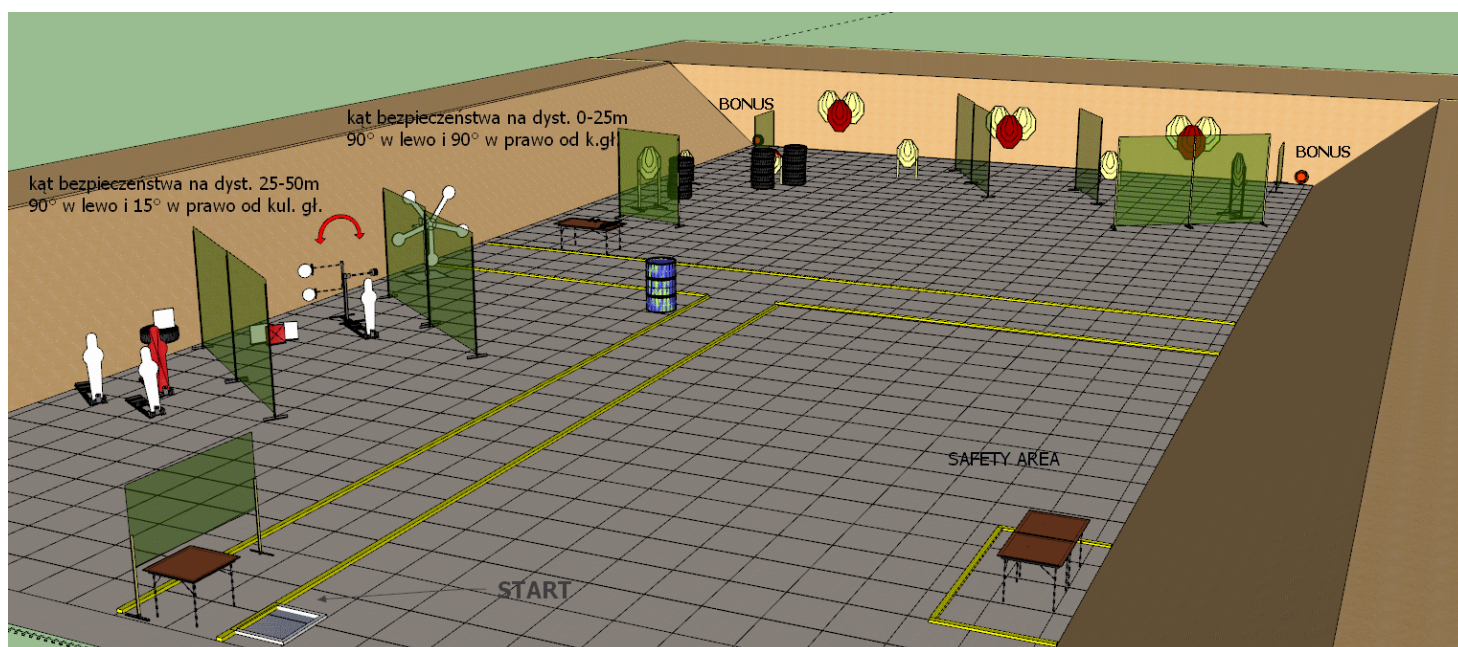


## Stage 1

## Desert Storm "An Najaf" 2-Gun

DIFFICULTY  
LEVEL

Konkurencja	<b>An Najaf</b>	
Klasa	<b>STANDARD</b>	<b>SEMIAUTOMATIC</b>
Rodzaj broni	strzelba gładkolufowa pump-action, bok, dubeltówka karabin centralnego zapłonu	strzelba semi-automatic
Rodzaj amunicji	amunicja strzelbowa wag. 12 śrut typu: skeet/trap 24-28 amunicja karabinowa centralnego zapłonu	skeet/trap 24-32
Przyrządy celownicze	mechaniczne lub kolimatory / lunety 1x	
Liczba i rodzaj celów	strzelba: 3x Popper, 3x płytka, 2x płytka na kiwaku, 5x płytka gwiazda (13 strzałów), 1x popper no-shoot, 1x płytka no-shoot karabin: 12x tarcza IDPA (24 strzały), opcjonalnie cel bonusowy: 2x rzutek (2 strzały)	
Liczba strzałów	strzelba - min. 13 (nielimitowana) karabin - min. 24 (nielimitowana) + 2 BONUS (opcjonalnie)	
Kondycja broni i sposób ładowania amunicji	strzelba - broń trzymana w kierunku kulochwytu głównego, przy biodrze, niezaładowana, zamek zamknięty, amunicja w ładownicach, torbach zrzutowych, kieszeniach, w ładownicach na broni lub na stole; magazynki i szybkoładowacze - niedopuszczone; karabin - broń leży na stole, niezaładowana, zamek zamknięty, magazynki załadowane po 15 szt. amunicji leżą na stole;	
Dystans do celów	strzelba: 8 - 10 m; karabin: 10 - 30 m	
Sygnał startowy	sygnał dźwiękowy timer'a	
Kąty bezpieczeństwa	dla części strzelbowej: 90° w lewo i 15° w prawo na dystansie 25 - 50m od kul. gł. oraz góra kul. bocznego i kul. głównego; dla części karabinowej: 90° w lewo i 90° w prawo na dystansie 0 - 25m od kulochwytu głównego	
Pozycja startowa	rozpoczęcie przebiegu następuje z wyznaczonego miejsca, pozycja stojąca z bronią, twarzą w stronę kulochwytu głównego strzelnicy,	

<p>Procedura startowa</p>	<p>Zadanie strzeleckie polega na ostrzeleniu celów z dwóch rodzajów broni. Rozpoczęcie następuje od części strzelbowej toru przy stoliku. Po ostrzeleniu w dowolnej kolejności celów strzelbowych zawodnik rozładowuje broń, z pustą komorą oddaje strzał kontrolny i odkłada broń do beczki.</p> <p>Następnie zawodnik przemieszcza się do części karabinowej toru, ładuje broń i ostrzeliwuje w dowolnej kolejności cele karabinowe. Cele bonusowe (2 rzutki statyczne) są opcjonalne. Karabin oraz magazynki leżą na stoliku.</p> <p>Konkurencja zostaje ukończona z chwilą oddania ostatniego strzału.</p>
<p>Zasady punktacji</p>	<p>Wyżej klasyfikowany jest zawodnik z krótszym czasem przebiegu, po uwzględnieniu kar czasowych:</p> <p>Alpha +0s., Charlie +1s., Delta +3s., MISS +5s., NO-SHOOT +5s., mała kara proceduralna +5s., nieostrzelenie celu: mała kara proc. (oprócz kary za MISS);</p> <p>BONUS: bonifikata - 5s; BONUS EXTRA (za trafienie kompletu rzutek): dodatkowe - 5s.</p> <p>Stan broni niezgodnie z reg.: mała kara proc. 5s.; nabój w komorze: DQ;</p> <p>uwaga: w przypadku rzutek za cel trafiony uznaje się: roztrzaskanie, odłamanie fragmentu lub przestrzelenie rzutka (przewrócenie rzutka nie jest celem trafionym)</p>
<p>Harmonogram</p>	<p>Rozpoczęcie konkurencji godz. 9:15; zakończenie godz. 15:00</p>