



Prolog
 Miejsce: Gdzieś na świecie. Czasy: 3 lata wojny z ZOMBIE.

Wracasz myślami do czasów, gdy wszystko się zaczęło, gdy straciłeś kontakt z rodziną. Właśnie mija kolejny przeklęty rok wojny z Zombi. Działasz w ramach zespołu partyzantów, który dostał kolejne zadanie w ramach którego celami priorytetowymi są zdobycie mapy do laboratorium w którym znajduje się antydotum na wirusa powodującego cały ten syf. Mapa ma Cię doprowadzić do laboratorium, w którym znajdziesz lekarstwo. Problemy misji. Musisz zdobyć paliwo do pojazdu. Najlepiej zdobyć na autostradzie. Masz kilka granatów RG-42, które pomogą w zatrzymaniu pojazdów. Później przejazd gdzieś na północ w okolicie wskazane przez wywiad. Realizacja misji i ewakuacja do miejsca odbioru przez śmigłowce. Od Ciebie zależy losy świata.....

Cel przebiegu:
 Zawody składają się z 5 przebiegów. Szczegółowe opisy torów poniżej.

Pozostałe ustalenia:
 Zawody z obserwatozem ZZSS odbywają się zgodnie z regulaminem Ligii Sportera w zakresie ładowania magazynków i bezpieczeństwa. Deklarujemy następujące klasy sprzętowe: klasyczna, taktyczna i otwarta.

Koszt uczestnictwa:
 Wpisowe 100 PLN, członkowie STS 75 PLN. Do rywalizacji sportowej zapraszamy osoby posiadające licencję na 2018 rok i własną broń. W cenie catering, nagrody dla zwycięzców.

Termin, miejsce, zapisy:
 Sobota 3 listopada 2018 r., Strzelnica Borowiec STS. Rozdanie kart startowych i odprawa godz. 0915, pierwsze strzały godz. 0930.

Zapisy pod linkiem <https://goo.gl/forms/5SqwawosceDlb932>
 Maksymalna liczba zawodników to 40. O uczestnictwie decyduje kolejność wpłat na konto klubu STS numer: 59 1750 0012 0000 0000 3623 4458 z opisem przelewu „Zombie, Nazwisko i Imię, Klub”

Kierownik Zawodów Kamil Zaborowski
 Sędzia Główny Paweł Olech

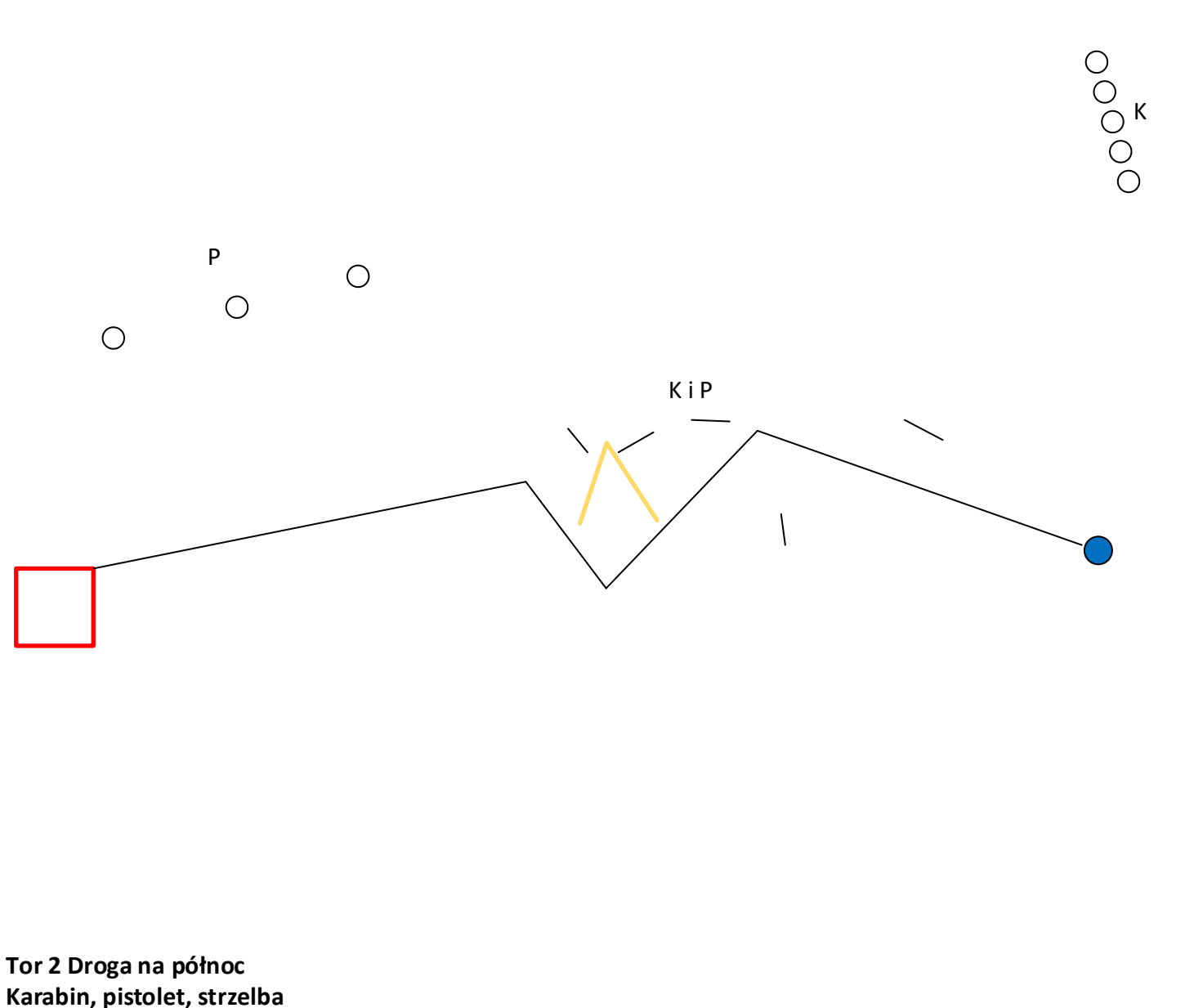
Tor 1 Mapa Zombi
Karabin, pistolet

KONDYCJA: karabin załadowany, przeładowany, zabezpieczony, pistolet załadowany, nieprzeładowany.

PRZEBIEG: Po dźwięku timera zawodnik ostrzeliwuje metalowe cele karabinowe. Następnie cele papierowe ilością strzałów wskazaną na każdej tarczy. Odkłada zabezpieczony karabin do UDB. Podejmuje Mapę i w drodze powrotnej ostrzeliwuje cele pistoletowe ilością strzałów wskazaną na tarczach oraz cele metalowe.

OCENA PRZEBIEGU: Czas przebiegu w sekundach plus: delta – 1,5 sekundy, miss, procedura – 5 sekund. Tarcze – alfa za trafienie w głowę oraz korpus, delta pozostałe elementy obrysu zombie.

Liczba strzałów nie więcej jak: K: 15 P:18



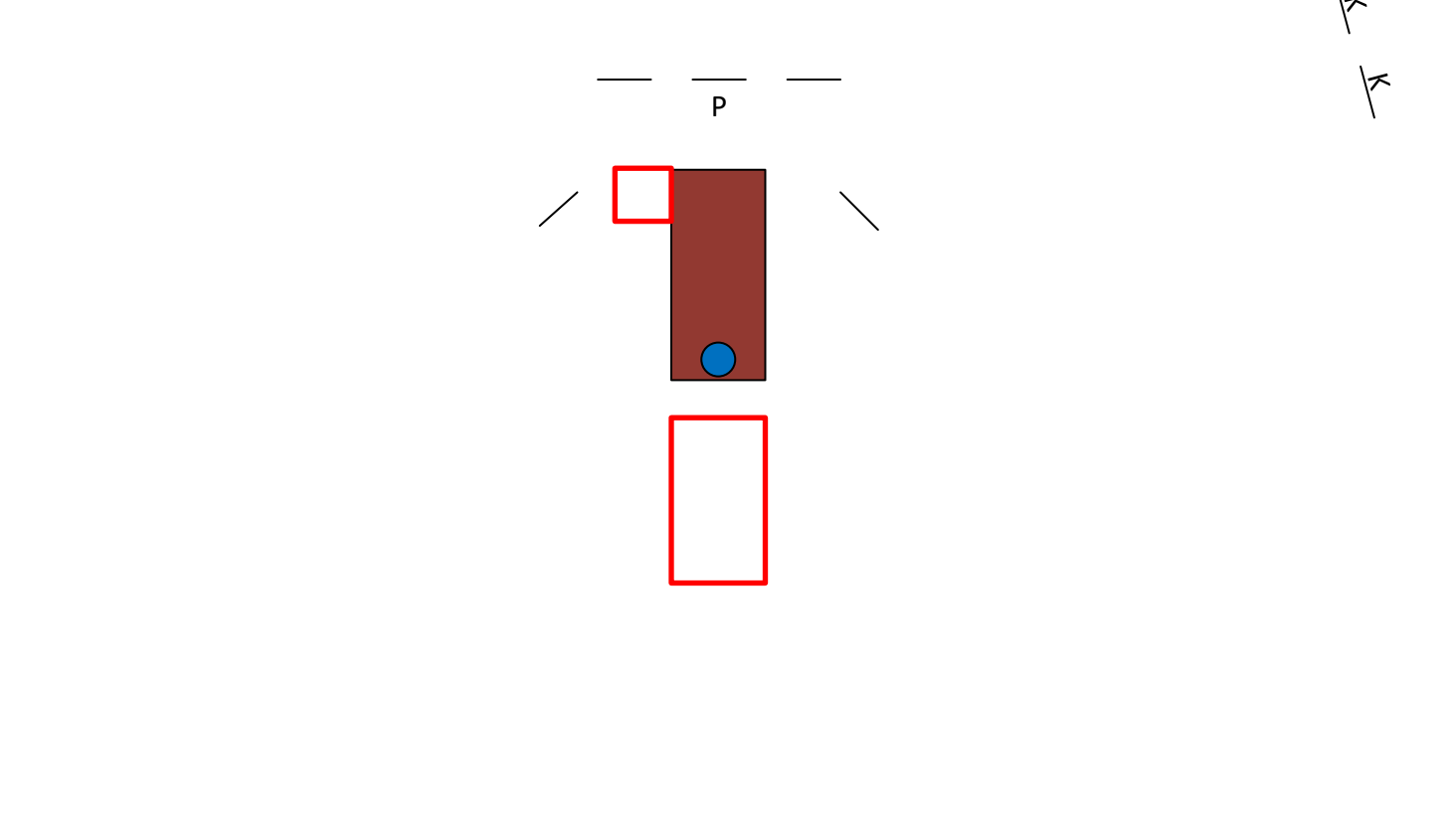
Tor 2 Droga na północ
Karabin, pistolet, strzelba

KONDYCJA: karabin niezaładowany bez magazynka który leży w UDB, pistolet niezaładowany magazynek z 4 nabojami i inne w ładownicy, strzelba niezaładowana, naboje w pudełku lub w ładownicach.

PRZEBIEG: Po dźwięku timera zawodnik dołącza magazynek z 4 nabojami i ostrzeliwuje dubletami cele dookoła samochodu. **Nie strzelamy przez zamknięte szyby.** Strzelamy stosując zasłony w postaci samochodu. Po oddaniu strzałów odkłada pistolet do UDB. Ostrzeliwuje cele strzelbowe. Następnie karabinkiem dubletami ostrzeliwuje grupę celów w pozycji leżącej. Po tym przechodzi do strefy ostrzału celów drilllem CHAOS.

Ocena przebiegu: Czas przebiegu w sekundach plus: delta – 1,5 sekundy, miss, procedura – 5 sekund. Tarcze – alfa za trafienie w głowę oraz korpus, delta pozostałe elementy obrysu zombie. Nieprawidłowo wykonane ostrzelenie celów CHAOS drill – procedura za każdy błąd.

Minimalna liczba strzałów:
 K: 19 P:10 S: 5



Tor 3 Dom Zombie
Karabin, pistolet, strzelba

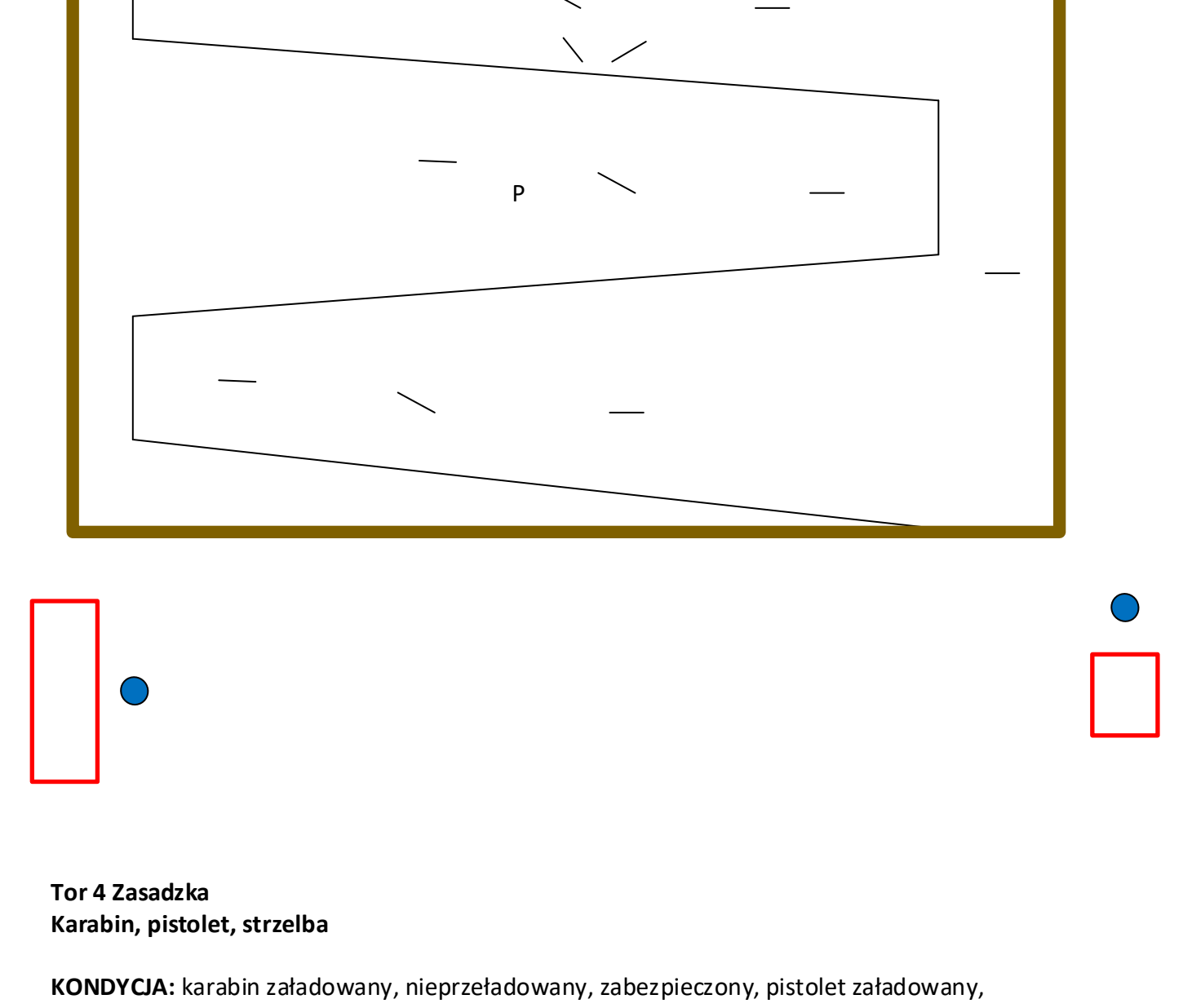
KONDYCJA: karabin załadowany, przeładowany, zabezpieczony, pistolet załadowany, nieprzeładowany, zabezpieczony, strzelba załadowana nieprzeładowana i zabezpieczona.

PRZEBIEG
 Po dźwięku timera zawodnik strzela karabinem do trzech rzutek. Odkłada karabin i bierze strzelbę. Ostrzeliwuje 8 celów metalowych. Następnie z pistoletu przeszukując pomieszczenia ostrzeliwuje cele metalowe i papierowe. Cele papierowe ostrzeliwuje się drilllem Mozambik.

OCENA PRZEBIEGU: Czas przebiegu w sekundach plus: delta – 1,5 sekundy, miss, procedura – 5 sekund. Tarcze – alfa za trafienie w głowę oraz korpus, delta pozostałe elementy obrysu zombie.

ZASADY BEZPIECZEŃSTWA STRZELANIA DO CELÓW METALOWYCH POZWALAJĄ ODDAĆ STRZAŁ NIE BLIŻEJ JAK Z ODLEGŁOŚCI 7 METRÓW. ZASADY BEZPIECZEŃSTWA PORUSZANIA SIĘ W POMIESZCZENIACH WYMAGAJĄ SZCZEGÓLNEJ UWAGI DOTYCZĄCEJ KĄTÓW BEZPIECZEŃSTWA I KONTROLI SPUSTU

Minimalna liczba strzałów: K: 3 P:24 S: 5



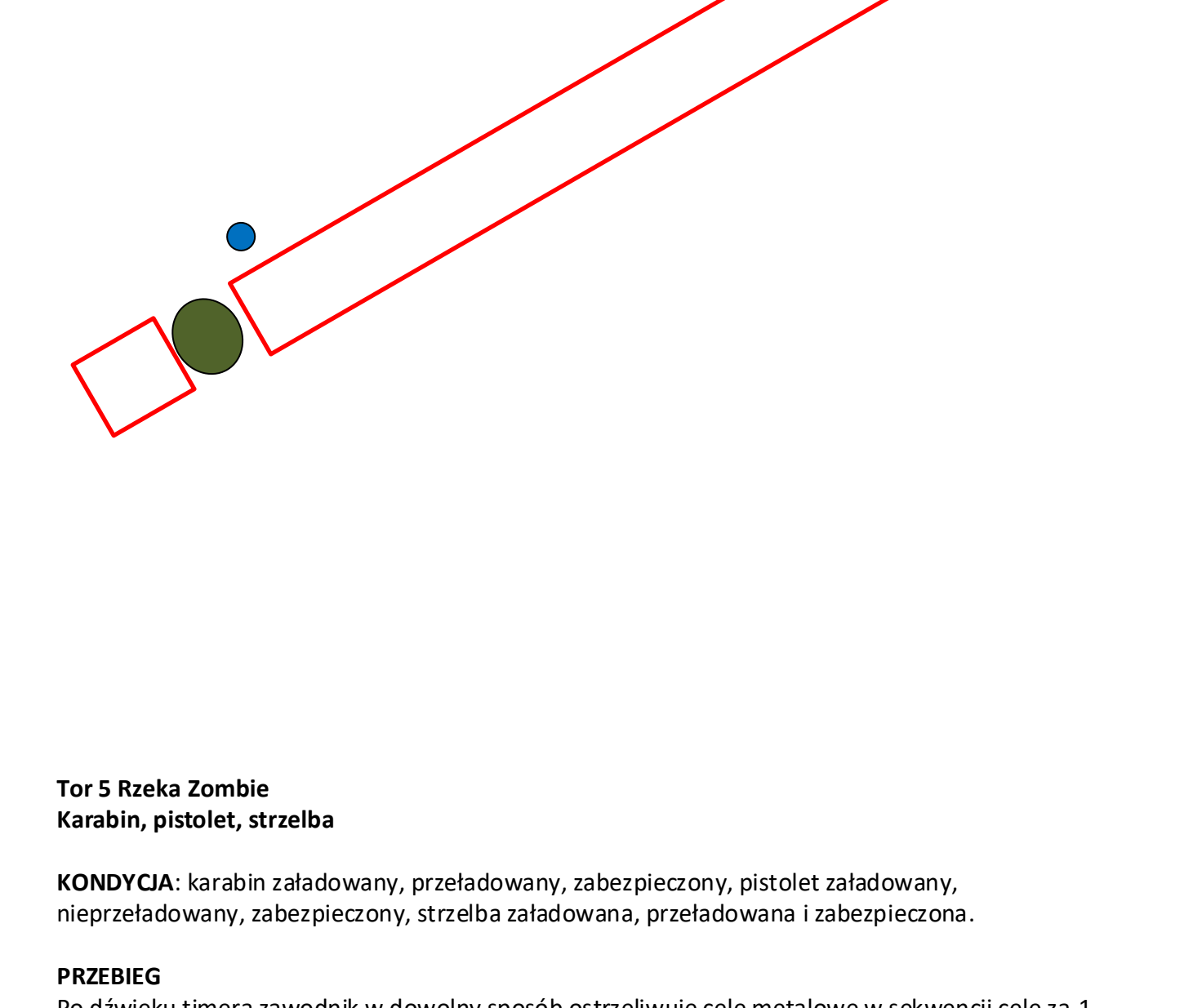
Tor 4 Zasadzka
Karabin, pistolet, strzelba

KONDYCJA: karabin załadowany, nieprzeładowany, zabezpieczony, pistolet załadowany, nieprzeładowany, zabezpieczony, strzelba załadowana nieprzeładowana i zabezpieczona, trzy granaty.

PRZEBIEG: Po dźwięku timera zawodnik rzuca do wyznaczonych celów po jednym granacie. Następnie z wyznaczonego miejsca strzela ze strzelby do celów metalowych. Odkłada strzelbę do UDB i podejmuje karabinek którym ostrzeliwuje dubletami cele. Po dokonaniu ostrzału odkłada karabinek do UDB i dubletami ostrzeliwuje cele z pistoletu.

OCENA PRZEBIEGU: Czas przebiegu w sekundach plus: delta – 1,5 sekundy, miss, procedura – 5 sekund. Tarcze – alfa za trafienie w głowę oraz korpus, delta pozostałe elementy obrysu zombie.

Minimalna liczba strzałów: K: 8 P:8 S: 4



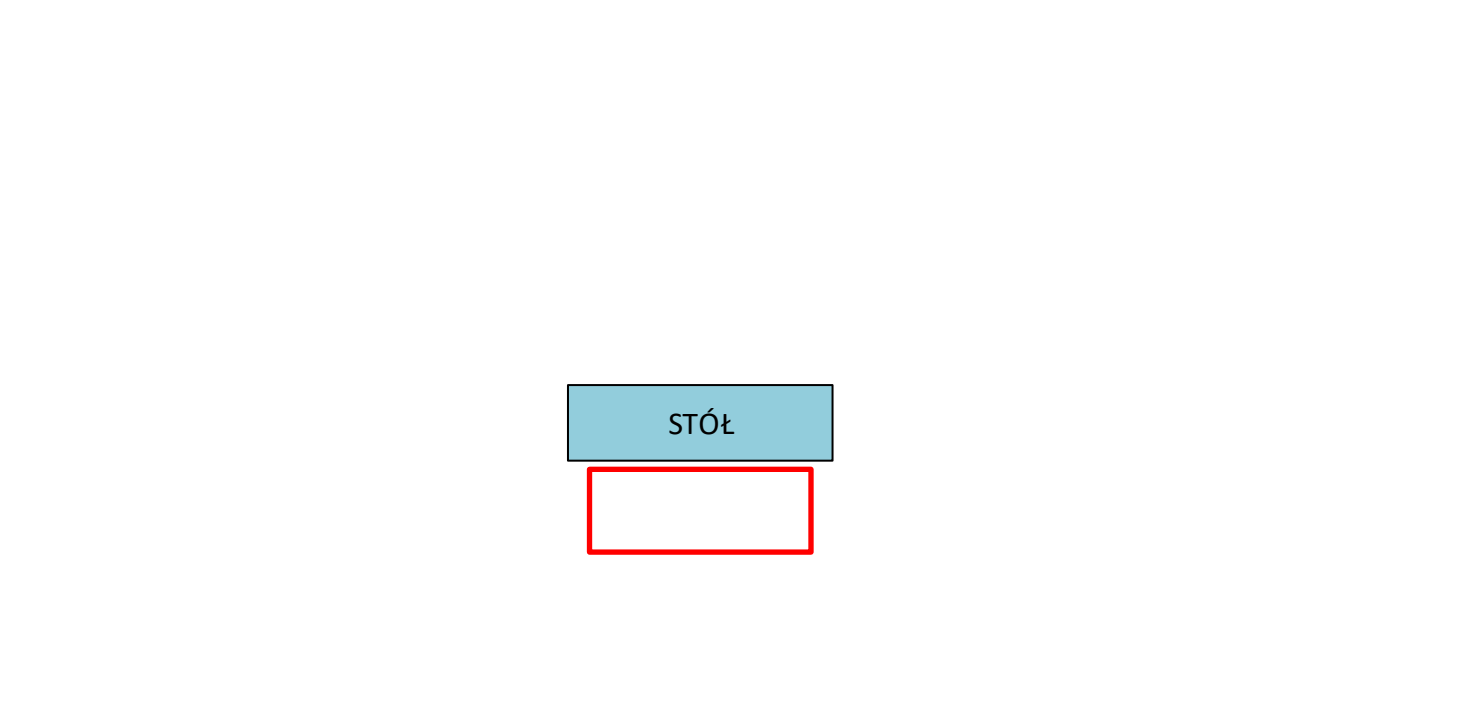
Tor 5 Rzeka Zombie
Karabin, pistolet, strzelba

KONDYCJA: karabin załadowany, przeładowany, zabezpieczony, pistolet załadowany, nieprzeładowany, zabezpieczony, strzelba załadowana, przeładowana i zabezpieczona.

PRZEBIEG
 Po dźwięku timera zawodnik w dowolny sposób ostrzeliwuje cele metalowe w sekwencji cele za 1 punkt, następnie za dwa punkty i analogicznie za 3 punkty. Karabin i Strzelba mogą być odkładane na stół w stanie zabezpieczone. Pistolet odkładamy do kabury. Czas zadania 1 minuta.

OCENA PRZEBIEGU: Ilość punktów wynikających z zestrzelonych celów w regulaminowym czasie. Nieprawidłowe ostrzelenie celów procedura za każdy błąd minus pięć punktów. Odłożenie niezabezpieczonej broni na stół dyskwalifikacja.

Minimalna liczba strzałów: K: 15 P:15 S:15



S ○○○○○	K ○○○○○	P ○○○○○	3 pkt
S ○○○○○	K ○○○○○	P ○○○○○	2 pkt
S ○○○○○	K ○○○○○	P ○○○○○	1 pkt

