



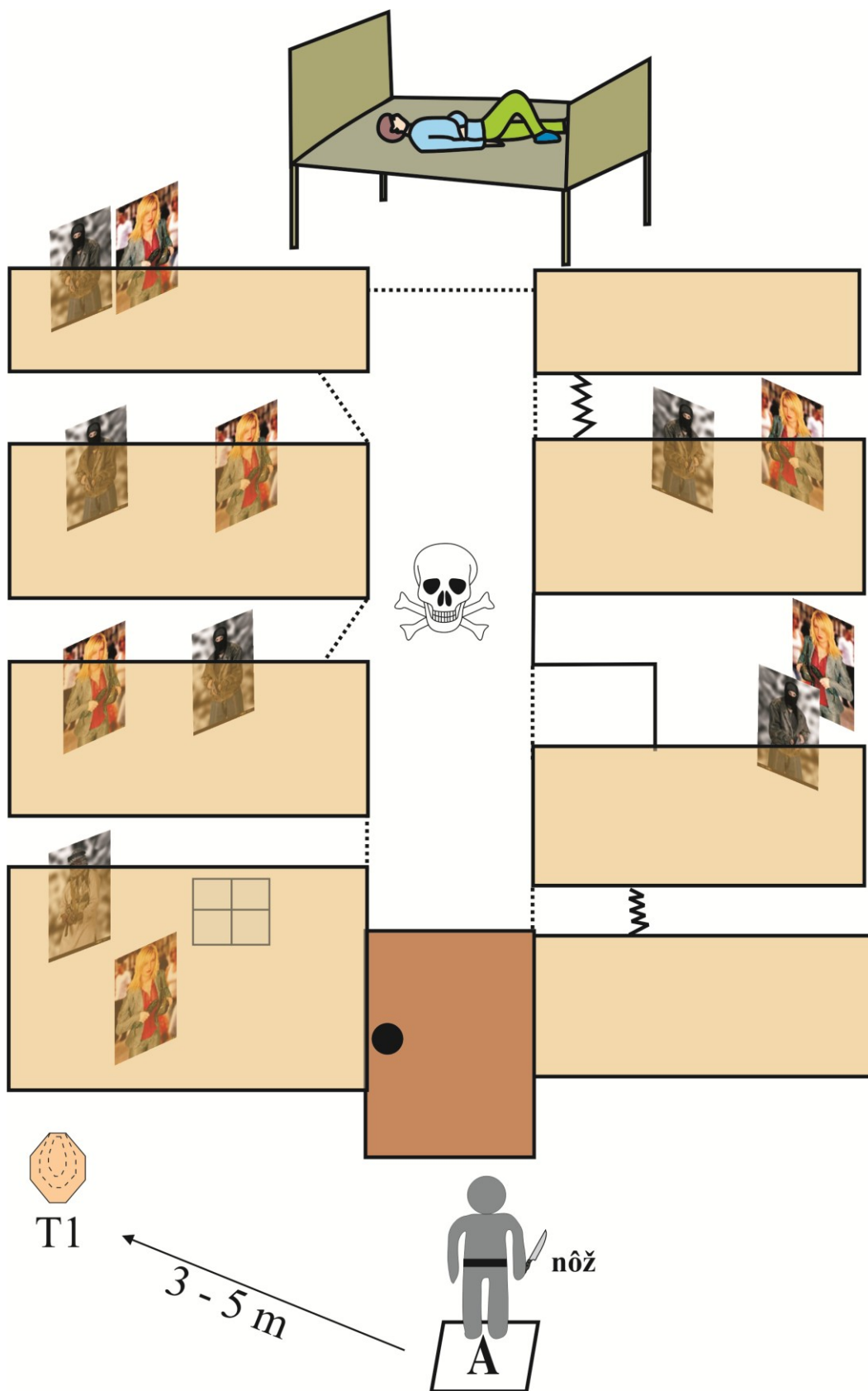
Stage 1

Názov: **Zachráň dieťa**

Námet situácie: *Úloha strelca je zachrániť dieťa z rúk mimozemšťanov. Pred vstupom do objektu eliminuje strelec mimozemšťana nožom a potom vstupuje do objektu, kde na konci chodby je na posteli dieťa. Dieťa zoberie z postele a pri úniku z objektu likviduje ostatných mimozemšťanov.*

Druh parkúru: Bez možnosti prehliadky pred plnením streleckej úlohy
Podmienky: Parkúr strieľa iba vylosovaný člen tímu !!!
Losovanie vykoná RO pred štartom !
Zbraň: krátka zbraň (s jedným zásobníkom - max počet rán = kapacita zásobníka)
bojový nôž - vlastný, alebo bude poskytnutý na mieste
Terče: 6 x foto - terč
1 x IPSC - cieľ na hod bojovým nožom, vzd. 3 - 5 m
6 x PT foto - terč
Počet rán: **12 rán**
Postup, bezpečnosť: Upresní RO počas brífingu
Štart pozícia: V stojí v boxe „A“, v ruke nôž
Zbraň: Kondícia 2 (zásobník v zbrani, hlaveň prázdna)
Postup: Po zaznení zvukového signálu strelec hádže bojovým nožom na terč vo vzdialenosti cca 3 - 5 m. **Poznámka:** V prípade, že strelec nezabodne hodom nôž do terča je penalizovaný hodnotením **MISS**. Potom strelec vstupuje do objektu, kde na konci nájde na posteli dieťa, ktoré musí zachrániť a vyniesť ho von. Strelec musí ísť v objekte opatrne, pretože je tam niekoľko nástrah, ktoré môžu strelca vyradiť z bojovej činnosti, alebo mu sťažiť plnenie úlohy. Strelec bezpečne cúva späť k východu z objektu, opatrne kontroluje priestor, otvára dvere do bočných miestností a bezpečne rieši situáciu z vymedzených priestorov.
Upozornenie: Tento parkúr si vyžaduje silnú koncentráciu a maximálne ovládanie zbrane aj v kritických situáciách, pretože pri neopatrnom postupe strelca budú iniciované nástrahy, ktoré ho môžu výrazne zmiast' až dezorientovať.

Schematický náčrt Stage 1





Stage 2

Názov: **Strecha**

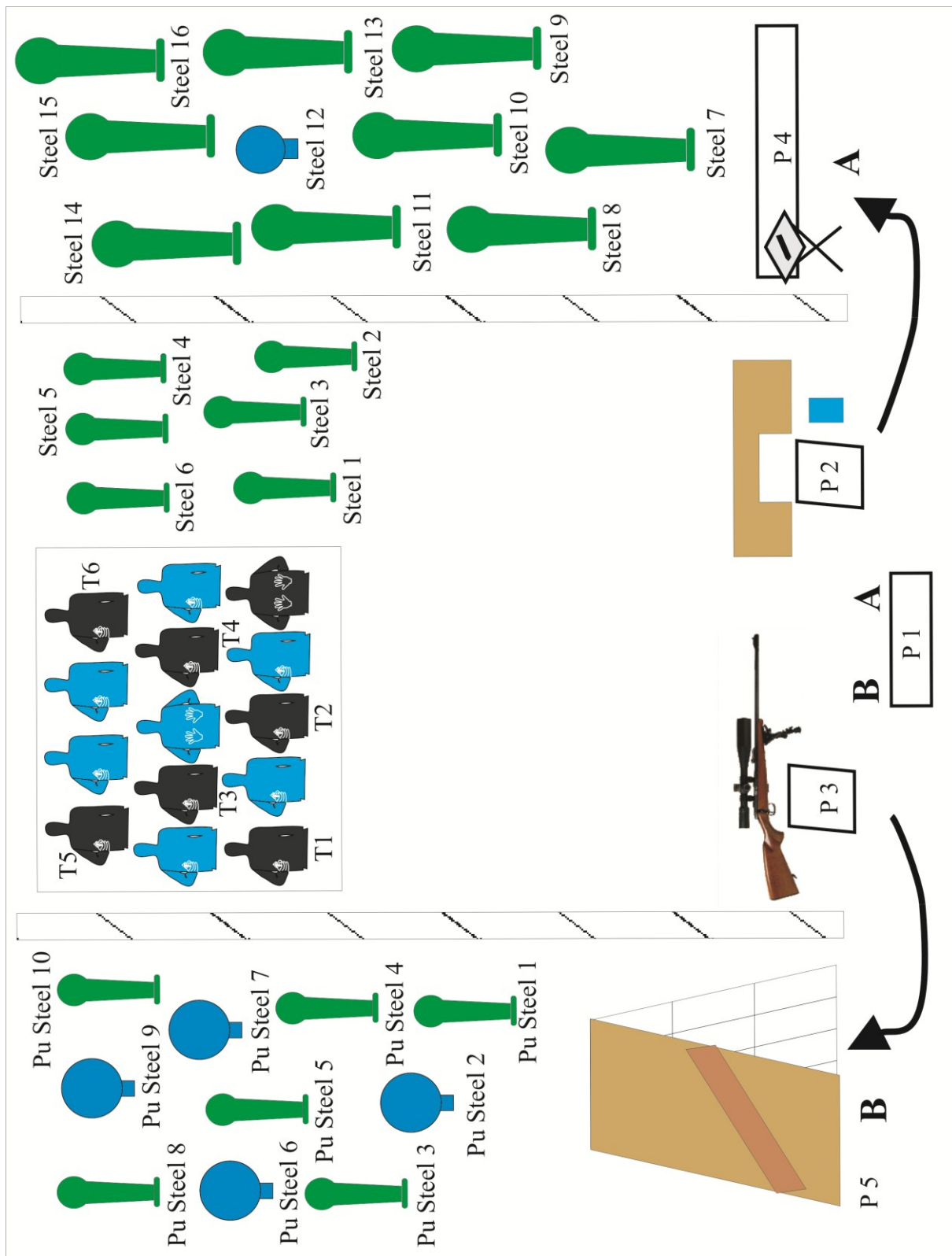
Námet situácie: *Tím je vysadený do horského prostredia, kde sa dostal pod tlak niekoľkých skupín mimozemšťanov. Aby sa tím zachránil musí zlikvidovať všetky štyri ohniská odporu.*

Druh parkúru: Otvorený
Podmienky: Parkúr plnia dvaja strelci z tímu, jeden strieľa krátku zbraň a druhý dlhé zbrane
Zbrane: krátka, dlhá zbraň, odstrel'ovacia puška
Terče: krátka zbraň: 16 x Steel (kovový terč)
odstrel'ovacia puška:
6 x terč silueta so zbraňou - zmenšený policajný terč
6 x PT - terč silueta so zbraňou - zmenšený policajný terč
2 x PT - terč silueta s rukami pred sebou - zmenšený policajný terč
dlhá zbraň: 10 x Steel (kovové terče)
Počet rán: krátka zbraň - 16 rán
dlhá zbraň - 10 rán
odstrel'ovacia puška - 6 rán
Postup, bezpečnosť: Upresní RO počas brífingu
Štart pozícia: Strelci A a B stoja spolu na vyznačenom mieste (P1) so svojou zbraňou a batohom na chrbte.

Postup:

Po zaznení zvukového signálu strelec A strieľajúci krátkou zbraňou sa presúva na pozíciu - P2, odkiaľ rieši terče Steel 1 až Steel 6 cez okno. Po dostrieľaní krátkou zbraňou, strelec zbraň vybijie, vykoná kontrolu zbrane, vyberie zásobník, dá ranu istoty, zaistí ju a ostane ležať na svojej pozícii. Potom obráti kartu, na ktorej je vyznačená **čierna** alebo **modrá** farba. Oznámi farbu strelcovi B, ktorý zatiaľ čaká v štartovej pozícii - P1 a dá mu povel k zaujatiu streleckej pozície - P3, kde je pripravená odstrel'ovacia puška. Farba, ktorú prvý strelec **vybral**, je pre druhého strelca farba terčov, ktoré **nesmie** strieľať. Napr. ak si prvý strelec vybral **modrú farbu**, tak druhý strelec na streche strieľa len **čierne terče**. Zároveň tiež nesmie strieľať PT terče. Zásah do terčov inej farby (teda modrej v spomínanom príklade) alebo PT je penalizovaný. Po dostrieľaní odstrel'ovacou puškou, na terče T1 až T6, strelec zbraň vybijie, vykoná kontrolu zbrane, vyberie zásobník, dá ranu istoty, zaistí ju. Ostane na mieste a vydá povel strelcovi A na premiestnenie sa do pozície P4. Strelec A sa premiestni do P4 a rieši terče Steel 7 až Steel 16 vo vymedzenom priestore. Po dostrieľaní krátkou zbraňou strelec zbraň vybijie, vykoná kontrolu zbrane, vyberie zásobník, dá ranu istoty, zaistí ju a dá zbraň do puzdra. Zoberie zo stoličky zásobník pre dlhú zbraň, presunie sa ku strelcovi B do pozície P3 pričom povinne prekoná prekážku, podá mu zásobník a presunie sa do štartovej pozície - P1. Strelec B sa premiestni do pozície P5 odkiaľ rieši bezpečne cez strechu terče Pu Steel 1 - Pu Steel 10.

Schematický náčrt Stage 2





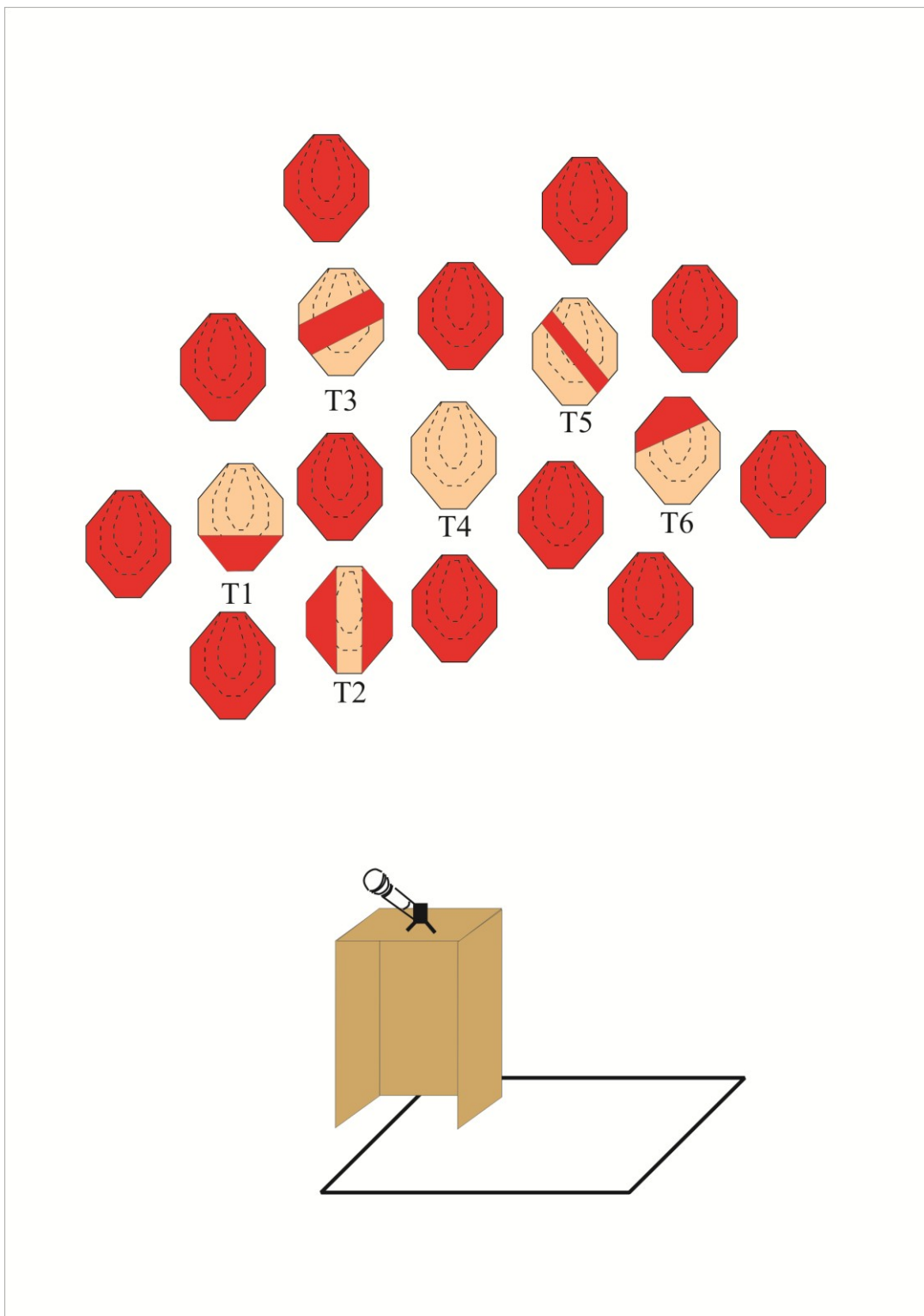
Stage 3

Názov: **Mimozemšťania v dave**

***Námet situácie:** Na slávnostnom zhromaždení sa do davu zamiešali mimozemšťania, ktorí ohrozujú kráľovnú. Na svojich telách majú umiestnené výbušné zariadenia, ktoré budú odpálené za 30 sekúnd. Úloha pre strelca je zlikvidovať 6 mimozemšťanov, bez toho, aby zasiahli civilnú verejnosť v čase do 30 sekúnd.*

Druh parkúru: Otvorený
Podmienky: Parkúr strieľa člen družstva, ktorý nestrieľa Stage 1 !!!
Zbrane: krátka zbraň
Terče: 6 x IPSC (minimálne po 3 rany)
12 alebo viac PT
Počet rán: **18 rán**
Postup, bezpečnosť: Upresní RO počas brífingu
Štart pozícia: V stojí pri pulte, ruky spojené za chrbtom.
Zbraň: Kondícia 1 (zbraň nabitá, zaistená, v puzdre)
Postup: Po zaznení zvukového signálu strelec rieši terče T1 až T6 minimálne tromi ranami vo vymedzenom priestore.
Upozornenie: Tento parkúr si vyžaduje silnú koncentráciu a schopnosť priestorového videnia. Postavenie terčov vyžaduje od strelca, vyhodnotiť trasu striel tak, aby zamedzil zraneniu nezúčastnených osôb strelbou na cieľ - terče sú priestrelné a môže dôjsť k prekrytiu terčov v priestore tak, že strelbou na terč a jeho prestrelením môže dôjsť k zásahu iných terčov alebo penalizačných terčov. Všetky zásahy sa budú počítat'.

Schematický náčrt Stage 3



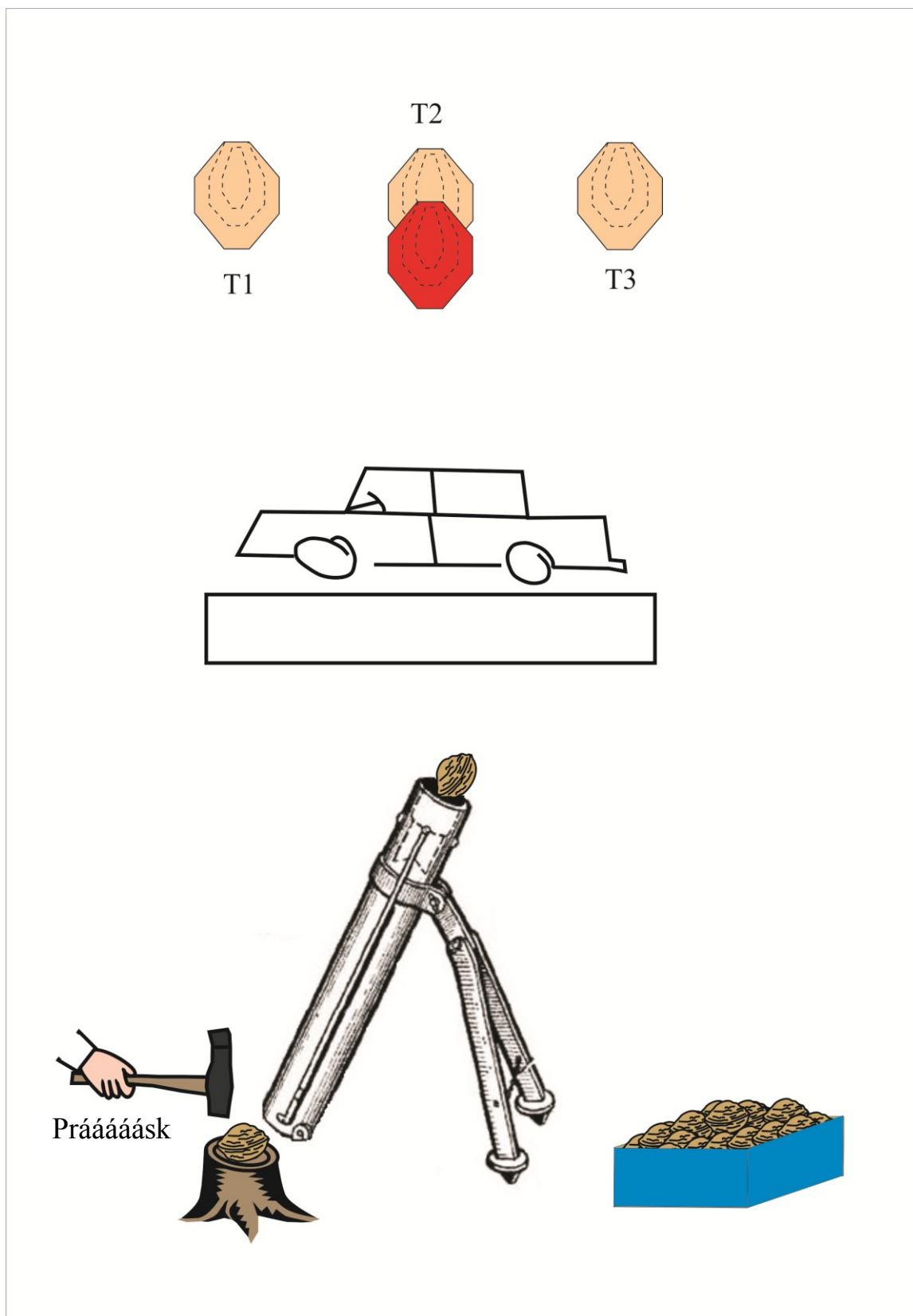
Stage 4

Názov: **Dlhá zbraň**

Námet situácie: *Jadro skupiny mimozemšťanov je ukryté za kopcom, preto je potrebné mίνometnou paľbou toto jadro presným zásahom zlikvidovať. Po rozbití jadra tejto skupiny, je potrebné zlikvidovať zvyšok mimozemšťanov dlhými zbraňami.*

Druh parkúru: Otvorený
Podmienky: Parkúr strieľajú dvaja strelci z jednej alebo z dvoch zbraní.
Zbrane: dlhá zbraň - max počet rán 9 + 9
Terče: 3 x IPSC vzdialenosť 30 m
Počet rán: **18 rán**
Postup, bezpečnosť: Upresní RO počas brífingu
Štart pozícia: V stojí pri mίνomete, každý strelec má zásobník s 9 nábojmi. Jeden drží v ruke mίνometný náboj a druhý odpaľovacie zariadenie. Ten strelec, ktorý odpaľuje má pri sebe dlhú zbraň.
Postup: Po zaznení zvukového signálu strelec nabije mίνomet - vloží do hlavne náboj. Druhý strelec sa snaží náboj odpáliť.
***Ak** náboj odpáli, beží do vymedzeného priestoru a z pozície v kl'aku rieši terče T1 až T3 minimálne tromi ranami. Po dostrieľaní dlhou zbraňou, strelec zbraň vybijie, vykoná kontrolu zbrane, vyberie zásobník, dá ranu istoty, zaistí ju a zavolá druhého strelca na streleckú pozíciu. Druhý strelec beží do vymedzeného priestoru a tu rieši terče T1 až T3 v ľahu minimálne tromi ranami.
***Ak však** náboj neodpáli (netrafi), odovzdá odpaľovacie zariadenie a zbraň členovi tímu a beží do skladu pre ďalší náboj. Zoberie náboj, vráti sa k mίνometu, vloží náboj do hlavne a druhý člen družstva sa ho snaží odpáliť.
***Ak** tento člen družstva zas náboj neodpáli odovzdá odpaľovacie zariadenie a zbraň a beží pre ďalší náboj do skladu.
***Ak** členovia družstva mίνomet neodpália ani na tretí krát, sú penalizovaní PT, a začnú plniť streleckú situáciu podľa pokynov vyššie.*
Upozornenie: Tento parkúr si vyžaduje silnú koncentráciu a koordináciu oboch členov tímu.
Vybavenie účastníka: taktická vesta, prilba***

Schematický náčrt Stage 4





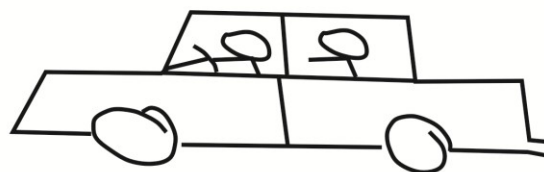
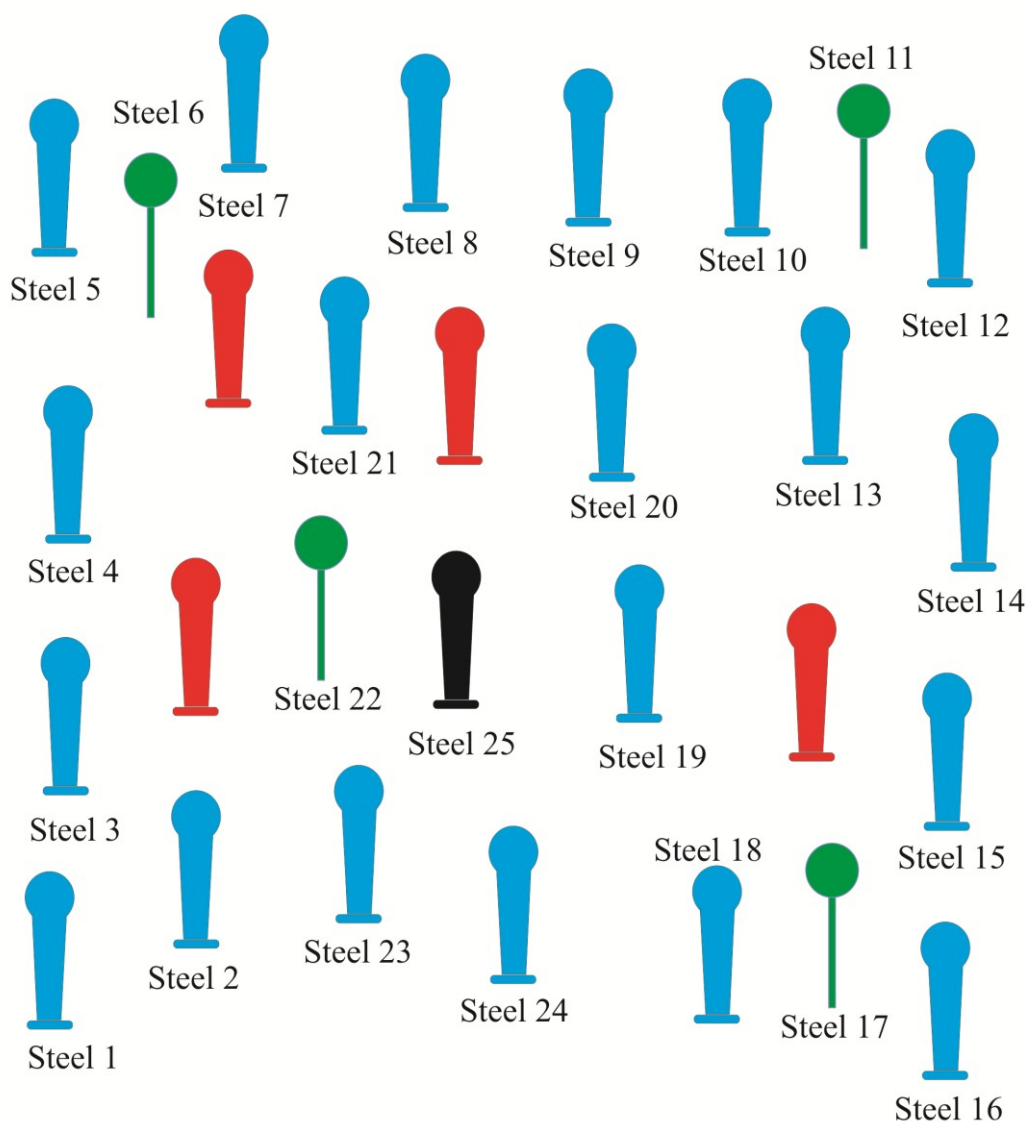
Stage 5

Názov: **Hard Popper**

Námet situácie: *Vozidlo so záchrannou jednotkou v lese narazí na prekážku na ceste - veľký strom. Aby vozidlo mohlo s jednotkou pokračovať musia prepíliť spadnutý strom. Po odstránení prekážky, jednotku napadnú ozbrojení mimozemšťania, z ktorých niektorí majú nepriestrelnú vestu a preto je potrebná strelecká súčinnosť pri ich zdaní.*

Druh parkúru: Otvorený
Podmienky: Parkúr strieľajú dvaja strelci súčasne.
Zbrane: krátka zbraň
Terče: 25 x Steel (kovový terč)
4 x PT
Počet rán: **25 rán**
Postup, bezpečnosť: Upresní RO počas brífingu
Štart pozícia: V sede vo vozidle.
Zbraň: Kondícia 2 (zásobník v zbrani, hlaveň prázdna, zbraň v puzdre)
Postup: Po zaznení zvukového signálu strelci vybehnú von z auta ku hranolu, ktorý na vyznačenom mieste prepíli. Po jeho prepílení vstupujú do streleckej zóny odkiaľ riešia terče Steel 1 až Steel 25, niektoré kovové terče je možné zložiť len spoločnou opakovanou strelbou na dané terče.
Upozornenie: Tento parkúr si vyžaduje spoluprácu a koordináciu strelcov, hlavne pri riešení ťažko padajúcich terčov.
Penalizácia: Ak strelci začnú strelbu bez toho, aby prepílený hranol dopadol na zem, bude každá rana penalizovaná - PT.
Ak sa strelci pri pílení dreva zrania - budú penalizovaní.

Schematický náčrt Stage 5





Stage 6

Názov: Zásahová jednotka

Námet situácie: *Vo výskumnom laboratóriu vypukla vzburá. Na jej potlačenie boli privolané špeciálne jednotky, ktoré najprv potrebovali zlikvidovať technické prekážky a neskôr vyhl'adať v teréne mimozemšť'anov, ktorí ušli.*

Druh parkúru:	Polo-otvorený
Podmienky:	Parkúr strieľajú dvaja strelci z tímu. Prvú časť súčasne a druhú tandemovo.
Zbrane:	<u>krátka zbraň</u> – každý strelec môže použiť 2 zásobníky s 10 nábojmi
Terče:	11 x Steel 1 x IPSC - bonusový 6 x policajný terč 1 x policajný terč s tvárou 6 alebo viac PT policajný terč
Počet rán:	34 rán
Postup, bezpečnosť:	Upresní RO počas brífingu
Štart pozícia:	Obaja strelci vedľa seba v stoji za stenou. Zbraň: na stole vedľa steny v priestore „A“, prvý zásobník vedľa zbrane, druhý zásobník obidvoch strelcov na stolíku pri vstupe do priestoru „B“.

Postup:

Po zaznení zvukového signálu si strelci zoberú zbraň a zásobník zo stola. Strelec na ľavej strane strieľa **len** terče Steel 1 až Steel 5 a strelec na pravej strane strieľa **len** terče Steel 6 až Steel 11. Strelci môžu strieľať súčasne alebo postupne.

V prípade, že ostanú strelcom po zostrelení svojich terčov v zbrani náboje, môžu tieto vystreliť do **bonusového terča T1** cez okno. Za každý zásah v tomto terči sa tímu **odpočíta 20 sekúnd** z celkového dosiahnutého času na parkúre, resp. z preteku. **Poznámka:** Na terč T1 môže strelec strieľať až po zostrelení svojich terčov, v prípade, že nemá dostrieľané svoje terče a vystrelí na tento terč bude parkúr hodnotený ako nesplnený !!!

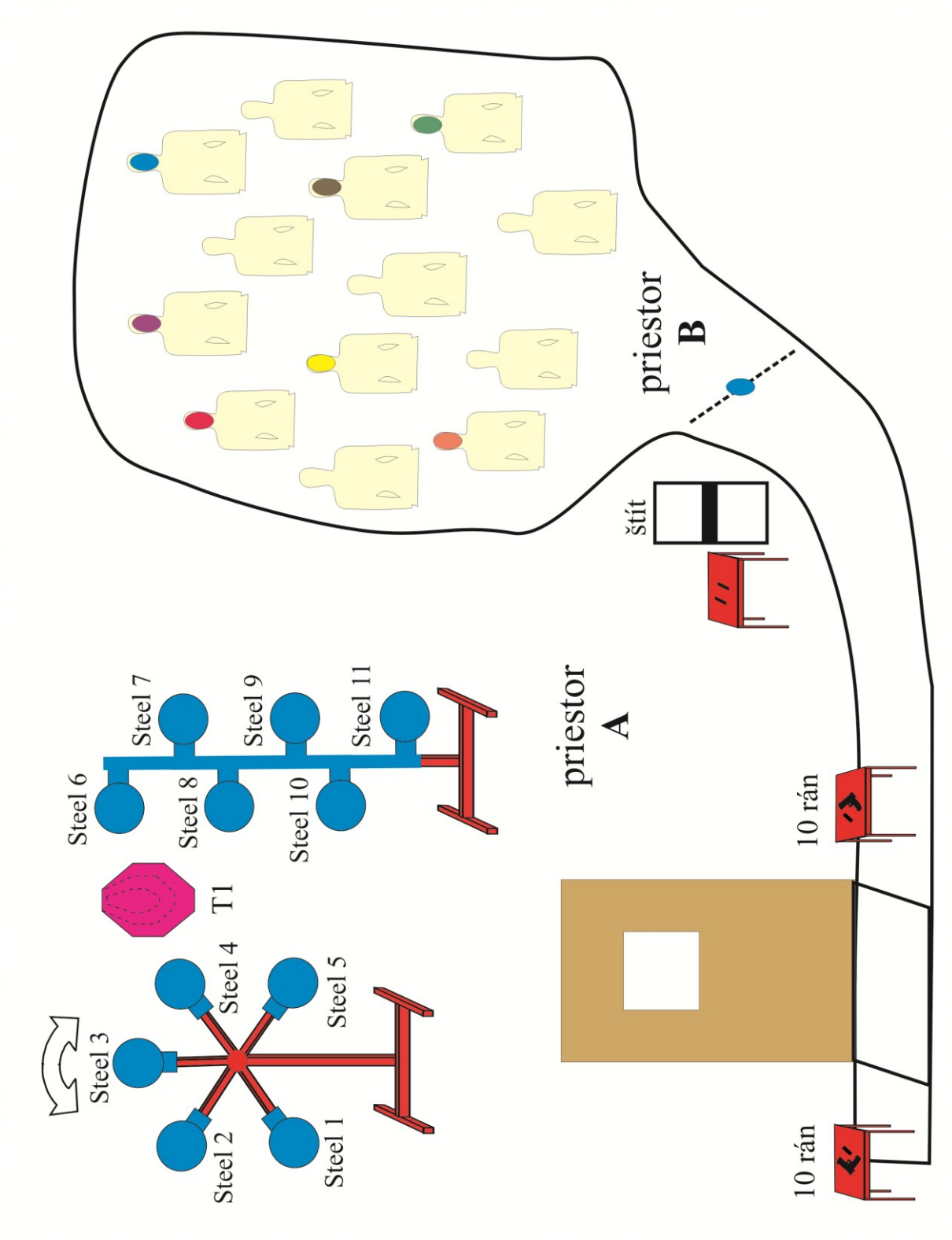
Po dostrieľaní prvej časti strelci, vybijú zbraň, zásobník položia naspäť na stôl, zbraň držia bezpečným smerom v ruke. Potom strelec na ľavej strane dá povel strelcovi na pravej strane, aby vyrazil do priestoru „B“. Strelec na pravej strane vybehne spoza steny k stolíku so zásobníkmi, nabije svoju zbraň, zoberie si štít a vstupuje do priestoru „B“, aby riešil situáciu. Po dostrieľaní všetkých nábojov zbraň vybijie zapuzdrí a vráti sa so štítom za stenu odkiaľ vyštartoval. Tam odovzdá štít parťákovi, oboznámi ho so streleckou situáciou. Druhý strelec môže potom ísť pre svoj zásobník ku stolíku a doriešiť situáciu v priestore „B“.

V priestore „B“ riešia strelci celkom 6 policajných terčov + 1 **špecifický terč**, ktorý musia identifikovať (policajný terč s tvárou). Tvár špecifického terča bude pretekárom určená pred vstupom do priestoru „B“. V prípade, že strelec trafi terč s inou tvárou, bude parkúr hodnotený ako nesplnený. To isté platí, ak nevyrieši (netrafi) terč, ktorý mal nájsť.

Strelec kým rieši situáciu smie v priestore „B“ postupovať len dopredu. Ak v priestore „B“ strelec urobí viac ako jeden krok späť bude diskvalifikovaný.

Vybavenie strelcov: prilba, taktická vesta, balistická ochrana - je možné poskytnúť na mieste

Schematický náčrt Stage 6





Stage 7

Názov: **Za jazdy**

Námet situácie: ***Tím strelcov je počas pikniku napadnutý mimozemšťanmi. Pri úteku streľci likvidujú mimozemské príšery odstrel'ovačkou a potom za jazdy z auta krátkou zbraňou.***

Druh parkúru: Otvorený

Podmienky: Parkúr plnia dvaja streľci z tímu v súčinnosti. Aspoň jeden člen tímu, musí mať vodičské oprávnenie na osobné vozidlo.
Vozidlo - bude zabezpečené usporiadateľom - je možné použiť vlastné vozidlo (potrebné je to oznámiť pri brífingu RO).

Zbrane: krátka zbraň
odstrel'ovacia puška

Terče: 6 x IPSC minimálne po 3 rany
5 x terč mimozemšťan po 1 rane
2 x PT

Počet rán: krátka zbraň - 18 rán
odstrel'ovacia puška - 5 rán

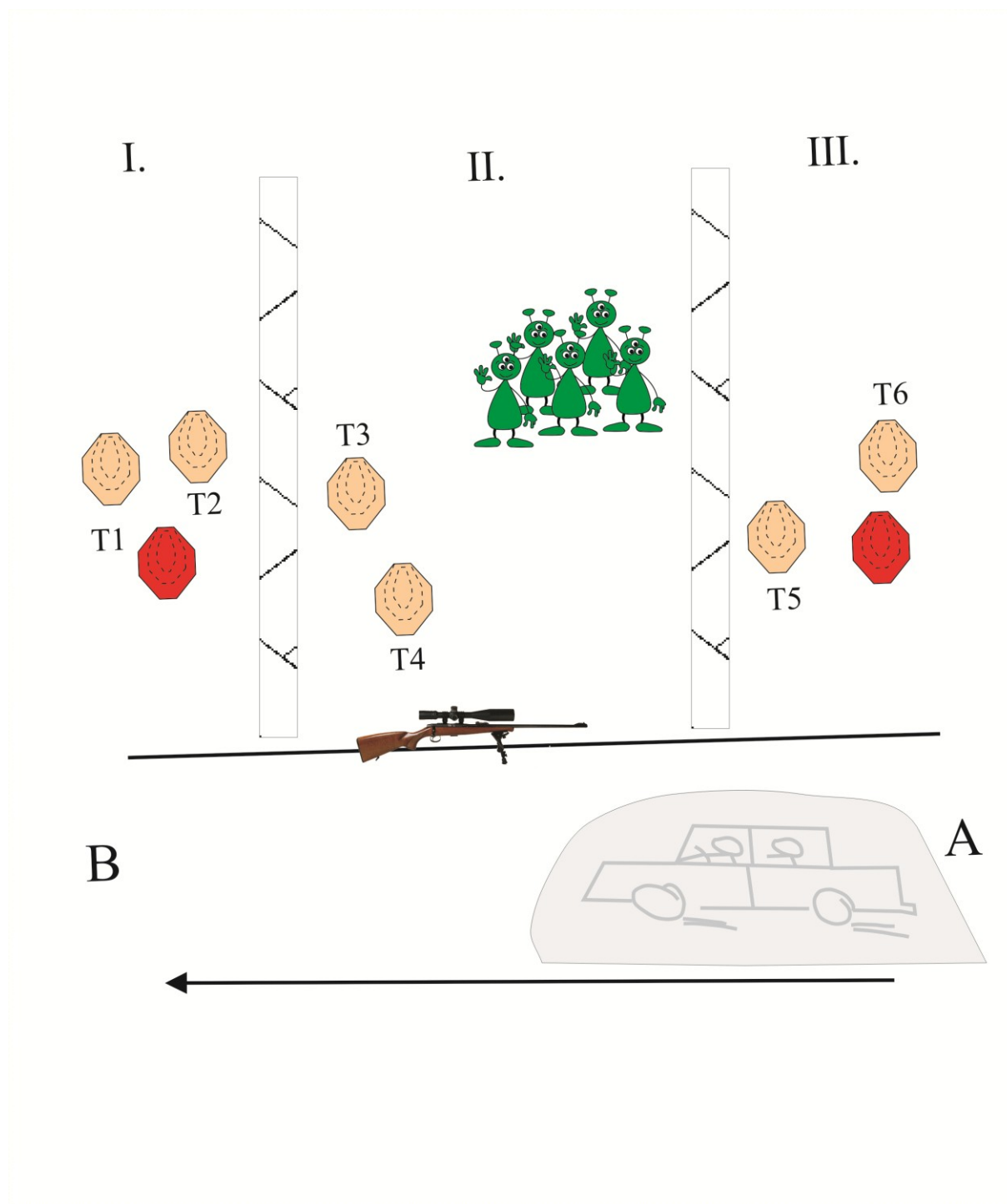
Postup, bezpečnosť: Upresní RO počas brífingu

Štart pozícia: Streľci sedia v aute, ktoré je zakryté plachtou. Auto je naštartované.
Zbraň je prázdna bez zásobníka, v puzdre. Odstrel'ovačka je na pozícii.

Postup: Po zaznení zvukového signálu strelec za volantom bezpečne riadi auto z priestoru A do priestoru B. Počas tohto presunu strelec na sedadle spolujazdca rieši terče T1 až T6 minimálne 3 ranami. Strieľa sa za jazdy - za pohybu vozidla ! Auto sa nesmie počas jazdy zastaviť. Zastavenie vozidla počas presunu z priestoru „A do B“ teda počas plnenia streleckej úlohy, znamená ukončenie plnenia streleckej úlohy streľca z krátkej zbrane.
Po zastavení vystupuje vodič z vozidla a zaujme streleckú pozíciu za odstrel'ovačkou a rieši terče M1 až M5.

Upozornenie: Zbraň smie spolujazdec nabiť až keď je hlaveň zbrane vystrčená von oknom auta smerom k cieľovej ploche.
Rozmiestnenie terčov sa môže v priebehu preteku meniť podľa uváženia rozhodcu.

Schematický náčrt Stage 7





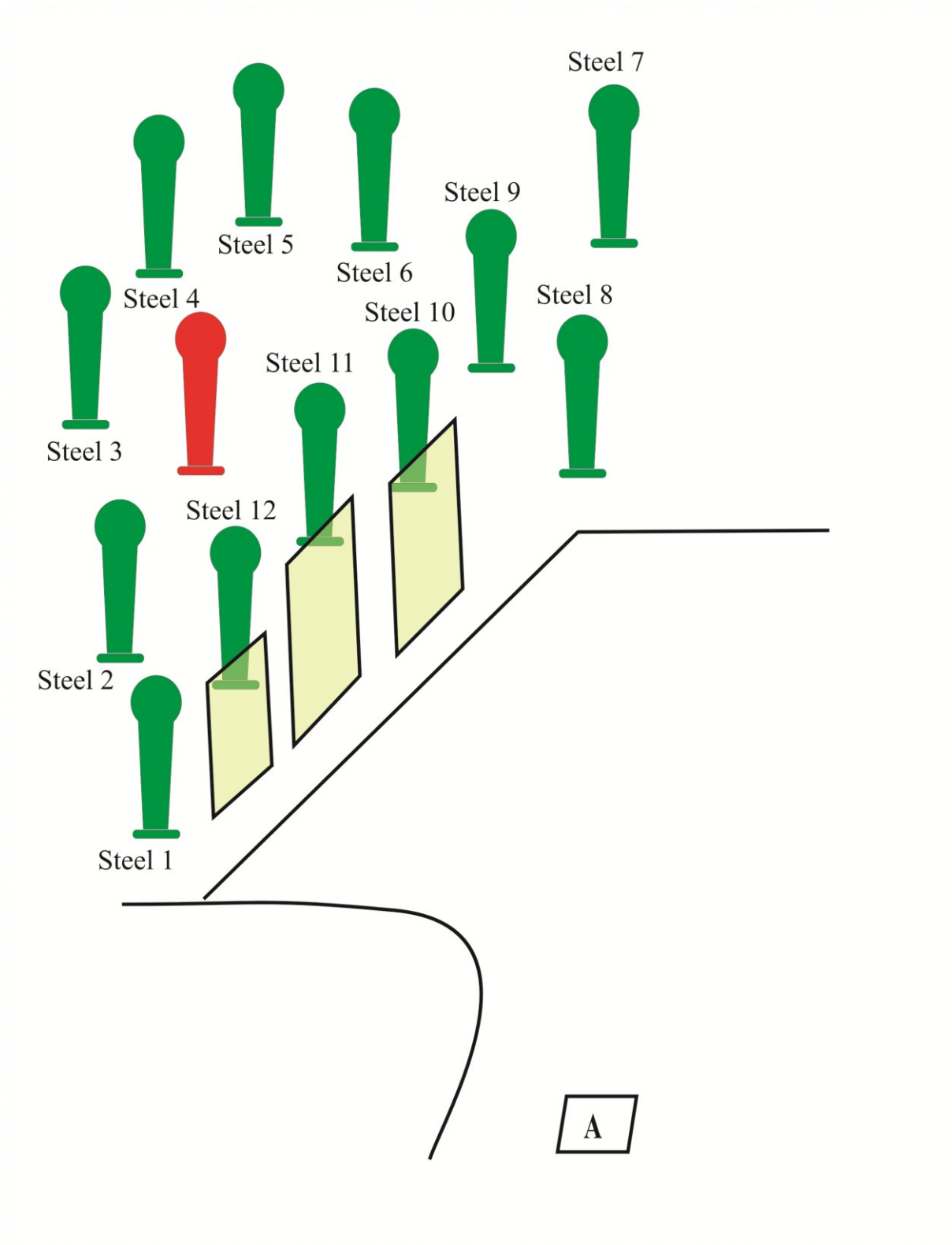
Stage 8

Názov: **Sám v noci**

Námet situácie: Pri ceste v noci do výskumného laboratória napadli strelca mimozemšťania, aby ho uniesli. Napadnutý strelec musí v neznámom priestore v noci nájsť a zlikvidovať mimozemšťanov.

Druh parkúru: Bez možnosti prehliadky pred plnením streleckej úlohy
Podmienky: Parkúr plní jeden člen z tímu.
Zbrane: krátka zbraň - s jedným zásobníkom max. 15 nábojov !!!!
Terče: 12 x Steel
1 x PT
Počet rán: **12 rán**
Postup, bezpečnosť: Upresní RO počas brífingu
Štart pozícia: V stojí v boxe.
Zbraň: Kondícia 2 (zásobník v zbrani, hlaveň prázdna, zbraň v puzdre)
Poznámka: Strelec môže používať baterku alebo iné svetelné zariadenie, ktoré sú pred štartom vypnuté !
Postup: Po zaznení zvukového signálu rieši strelec situáciu voľným štýlom vo vymedzenom priestore za pomoci vlastného svetelného osvetlenia. Pri riešení streleckej úlohy smie strelec postupovať len dopredu vo vymedzenom priestore. Ak v tomto priestore strelec urobí viac ako jeden krok späť bude diskvalifikovaný.
Upozornenie: Strelec môže použiť iba jeden zásobník s max 15 nábojmi.
Každá rana nad 15 bude penalizovaná.
Nie je možné prebitie zbrane. Ak strelec prebije je penalizovaný - PT.

Schematický náčrt Stage 8





Stage 9

Názov: **V noci spolu**

Námet situácie: *V noci prepadnú mimozemšťania planétu Zem, je potrebné zastaviť ich nočnú inváziu ...*

Druh parkúru: Otvorený
Podmienky: Parkúr plna dvaja členovia tímu spoločne.
Zbrane: krátka zbraň s jedným zásobníkom
Terče: 25 x Steel (kovový terč)
4 x PT
Počet rán: **25 rán**
Postup, bezpečnosť: Upresní RO počas brífingu
Štart pozícia: V stojí v priestore.
Zbraň: Kondícia 3 (zbraň prázdna bez zásobníka, zásobníky v nosičoch)
Poznámka: Strelci nemôže používať baterku alebo iné svetelné zariadenie.
Postup: Po zaznení zvukového signálu RO zapne parkovacie svetlá na aute na dobu 30 sekúnd. Strelci riešia situáciu voľným štýlom vo vymedzenom priestore vo vymedzenom čase. Po zhasnutí svetiel je plnenie parkúrovej úlohy ukončené.
Upozornenie: V prípade, že niektorý zo strelcov vystrelí aj po zhasnutí svetiel bude potrestaný PT za každú vystrelenú ranu.
Upozornenie: Každý strelec môže použiť maximálne jeden zásobník s max. kapacitou.
Prebíjanie zbrane nie je prípustné.
Ak strelec prebije je penalizovaný - PT, za každú ranu vystrelenú z tohto prebitého zásobníka.

Schematický náčrt Stage 9

