

Regulamin Steel Challenge

(wersja zmodyfikowana na potrzeby Pucharu Krakowiaków i Górali)

- Główna zasada:** punktowanie w steel challenge jest proste – twój czas jest twoim wynikiem! Każdy tor składa się z pięciu celów, nazywanych „płytkami”. Cztery płytki są płytkami zwykłymi (*standard plate*), a piąta jest płytką kończącą (*stop plate*). Każda zwykła płytka musi być trafiona co najmniej raz przed trafieniem płytki kończącej, aby uniknąć naliczania kary. Zawodnicy mogą wystrzelić tyle pocisków ile uważają za konieczne. Najgorszy przebieg na danym torze jest odrzucany, a suma czasów pozostałych przebiegów stanowi punktację zawodnika na danym torze.
Suma wyników z poszczególnych torów stanowi punktację zawodnika w meczu i decyduje o kolejności w tabeli wyników.
- Maksymalny czas:** maksymalny czas jednego przebiegu jest ograniczony do 30 sekund. Strzały oddane po limicie czasu nie są liczone. Po osiągnięciu limitu czasu zawodnik zostanie zatrzymany i poproszony o doładowanie się.
 - Maksymalny wynik na torze wynosi 30 sekund, niezależnie od ilości trafień i kar.
- Nietrafienie (płytki zwykłe):** za każde nietrafienie płytki standardowej przed trafieniem płytki kończącej zawodnik otrzymuje karę plus 3 sekundy dodawane do czasu, jaki zawodnik osiągnął w przebiegu.
 - Jeśli pocisk zostawia wyraźny ślad na powierzchni czołowej płytki lub na jej brzegu trafienie zalicza się. Jeśli nie ma dostrzegalnego śladu, to nie zalicza się trafienia.
 - Decyzja Sędziego toru o nie zaliczeniu trafienia jest ostateczna i nie podlega dyskusji lub apelacji do Sędziego Głównego.
- Nietrafienie (płytki kończąca):** jeśli zawodnik nie trafi płytki kończącej, to jego czas z tego przebiegu wynosi 30 sekund.
- Remis (klasyfikacja ogólna):** W przypadku remisów w klasyfikacji ogólnej wygrywa ten zawodnik, który ma więcej pierwszych miejsc na torach. Jeśli żaden nie ma pierwszych, to drugich, trzecich itd.
- Remis (na torze):** W przypadku remisów na torach wygrywa ten zawodnik, który ma najszybszy czas przebiegu.
- Creeping:** zawodnik, który poruszy się przed sygnałem startu otrzymuje karę plus 3 sekundy.
- Poza linią błędu:** Zawodnik, który dotyka stopą ziemi poza wyznaczonym obszarem otrzymuje karę plus 3 sekundy za każdy oddany strzał.
- Klasy sprzętowe:** przewiduje się klasy sprzętowe Production i Standard (zgodnie z przepisami IPSC) oraz klasę Open, do której zalicza się wszystkie pozostałe rodzaje broni.
- Przepisy bezpieczeństwa i inne:** w kwestiach nie uregulowanych niniejszym regulaminem (komendy, zasady bezpieczeństwa) stosuje się przepisy IPSC Pistolet.