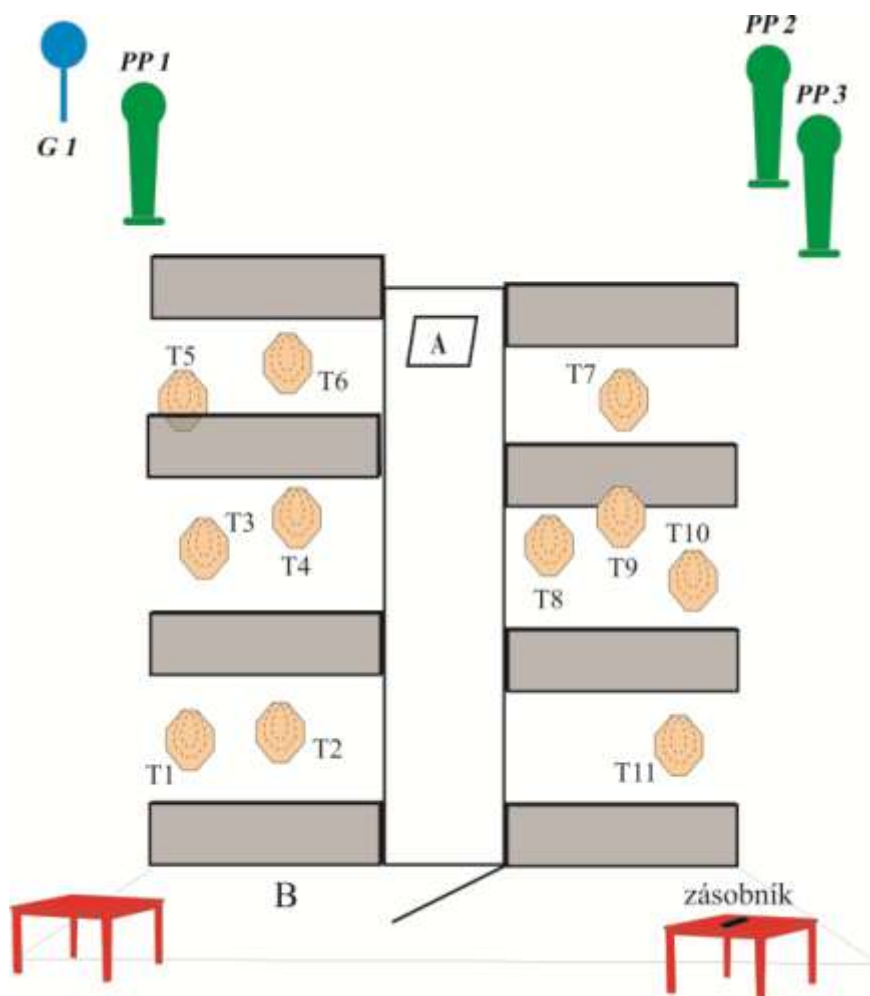
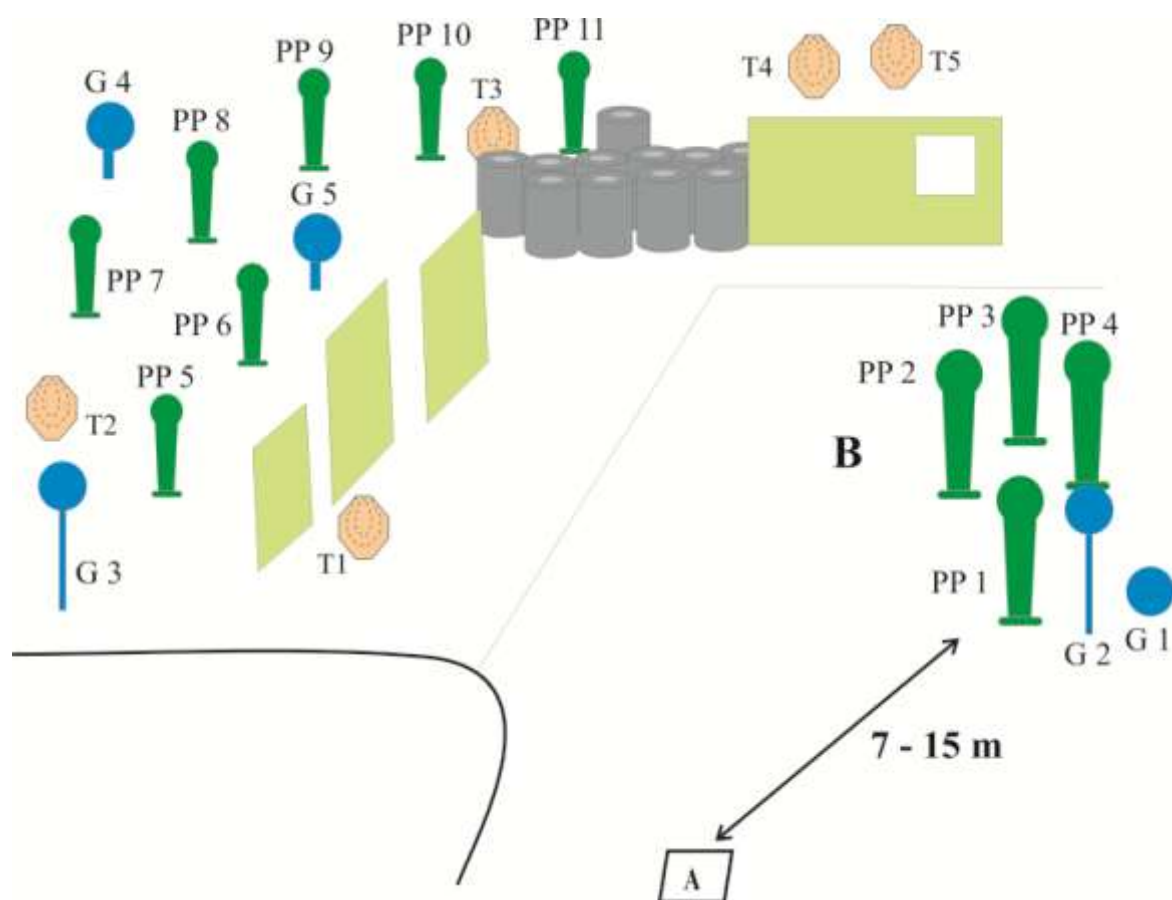


Parkúr č. 1 NÁZOV: OBJEKT



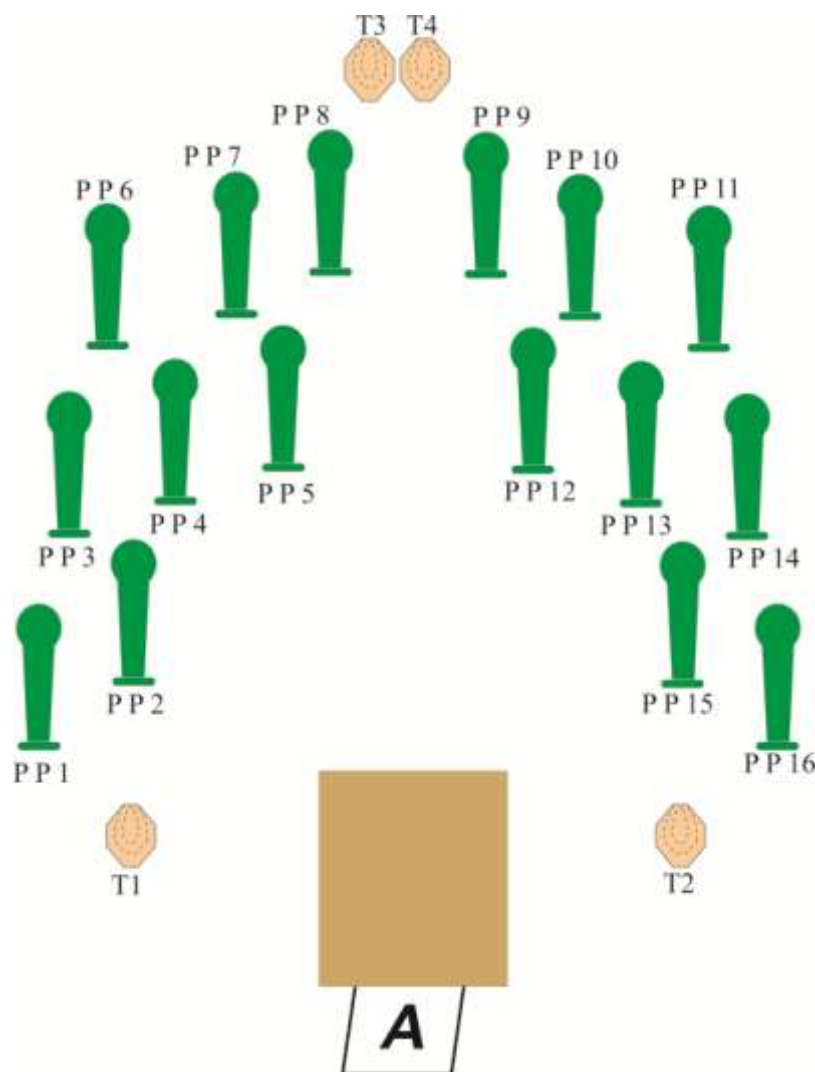
Terče	11 x IPSC, 3 x PP, 1 x gong
Počet rán	26 rán
Zbraň	Kondícia 3 (zbraň prázdna, bez zásobníka, prvý zásobník na jednom zo stolíkov, ostatné zásobníky v nosičoch)
Štartová pozícia	V stojí v boxe „A“, ruky voľne pozdĺž tela
Postup	Po zaznení zvukového signálu strelec si nabije zbraň zásobníkom, ktorý je na stolíku a rieši situáciu voľným štýlom vo vymedzenom priestore.
Pravidlá	Športovej situačnej streľby SSZ
Hodnotenie	Comstock
Bezpečnosť	Pravidlá ŠSS, Upresní RO na brífingu. Je prísne zakázané viesť streľbu mimo (ponad) val !

Parkúr č. 2 NÁZOV: V LESE



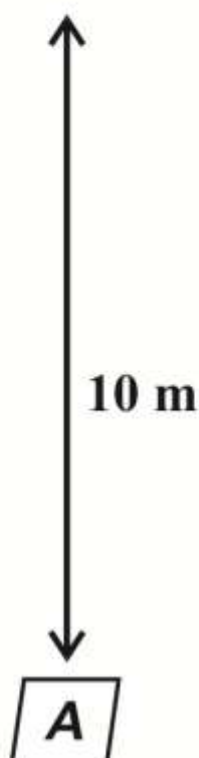
Terče	5 x IPSC, 11 x PP, 5 x gong
Počet rán	26 rán
Zbraň	Kondícia 1 (zbraň nabitá - náboj v hlavni, zaistená v púzdre)
Štartová pozícia	V stojí v boxe „A“, ruky voľne pozdĺž tela
Postup	Po zaznení zvukového signálu strelec rieši z boxu „A“ povinne terče G1, G2 a PP1 - PP4 v zóne „B“, po ich zostrelení rieši situáciu voľným štýlom vo vymedzenom priestore.
Pravidlá	Športovej situačnej streľby SSZ
Hodnotenie	Comstock
Bezpečnosť	Pravidlá ŠSS, Upresní RO na brífingu. Je prísne zakázané viesť streľbu mimo (ponad) val !
Penalizácia	Ak strelec vystrelí na terče G1, G2 a PP1 – PP4 mimo box „A“ bude diskvalifikovaný.

Parkúr č. 3 NÁZOV: ZA STENOU



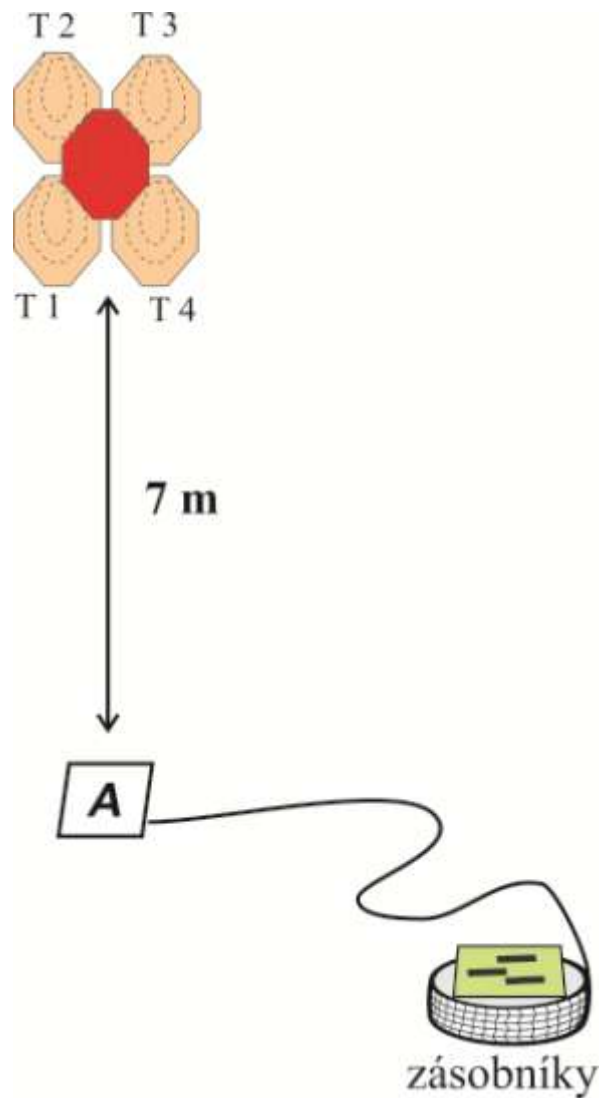
Terče	4 x IPSC, 16 x PP
Počet rán	24 rán
Zbraň	Kondícia 1 (zbraň nabitá - náboj v hlavni, zaistená v púzdre)
Štartová pozícia	V stojí v boxe „A“, ruky voľne pozdĺž tela
Postup	Po zaznení zvukového signálu strelec rieši situáciu voľným štýlom z boxu „A“.
Pravidlá	Športovej situačnej streľby SSZ
Hodnotenie	Comstock
Bezpečnosť	Pravidlá ŠSS, Upresní RO na brífingu. Je prísne zakázané viesť streľbu mimo (ponad) val !

Parkúr č. 4
NÁZOV: VÝKONNOSTNÁ TRIEDA



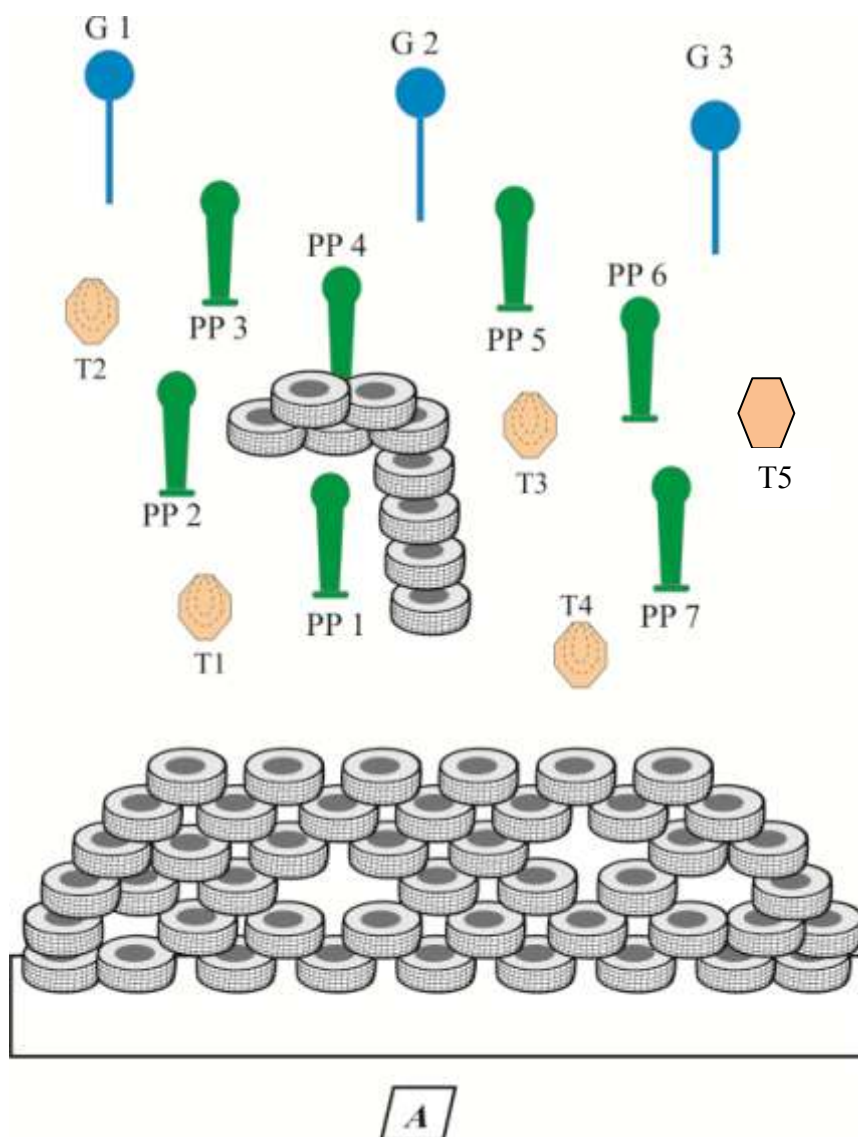
Terče	6 x PP
Počet rán	6 rán
Zbraň	Kondícia 2 (zásobník v zbrani, hlaveň prázdna, zbraň v púzdre)
Štartová pozícia	V stojí v boxe, ruky za hlavou
Postup	Po zaznení zvukového signálu strelec rieši situáciu voľným štýlom z boxu „A“.
Pravidlá	Športovej situačnej streľby
Hodnotenie	Comstock
Bezpečnosť	Pravidlá ŠSS, Upresní RO na brífingu. Je prísne zakázané viesť streľbu mimo (ponad) val !

Parkúr č. 5
NÁZOV: PNEUMATIKA



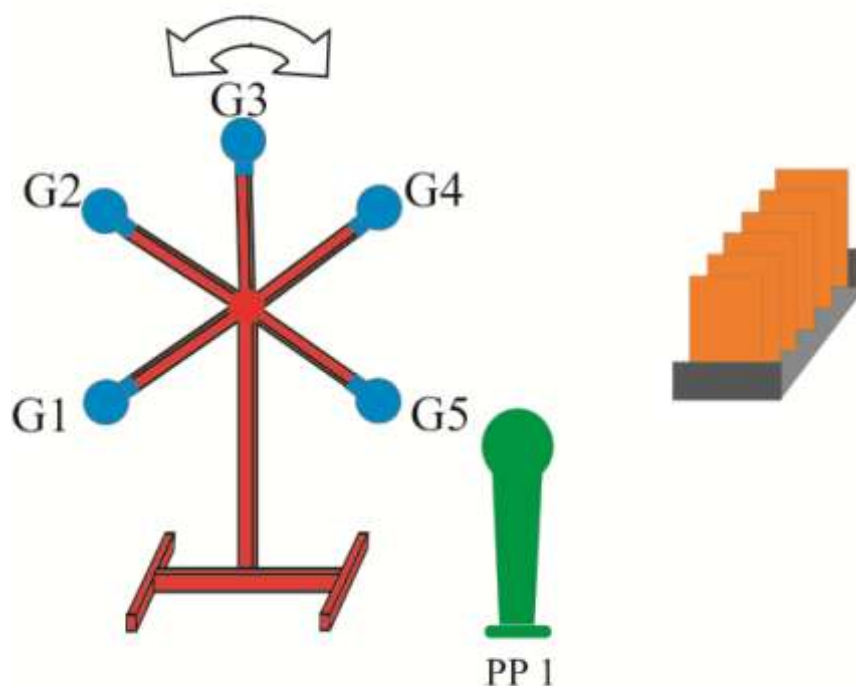
Terče	4 x IPSC, 1 x PT
Počet rán	8 rán
Zbraň	Kondícia 3 (zbraň prázdna v púzdre, zásobníky v debničke v pneumatike.)
Štartová pozícia	V stojí v boxe „A“, ruky voľne pozdĺž tela
Postup	Po zaznení zvukového signálu si strelec pritiahne pneumatiku so zásobníkmi nabije zbraň a rieši situáciu voľným štýlom z boxu „A“.
Pravidlá	Športovej situačnej streľby SSZ
Hodnotenie	Comstock
Bezpečnosť	Pravidlá ŠSS, Upresní RO na brífingu. Je prísne zakázané viesť streľbu mimo (ponad) val !

Parkúr č. 6
NÁZOV: STENA



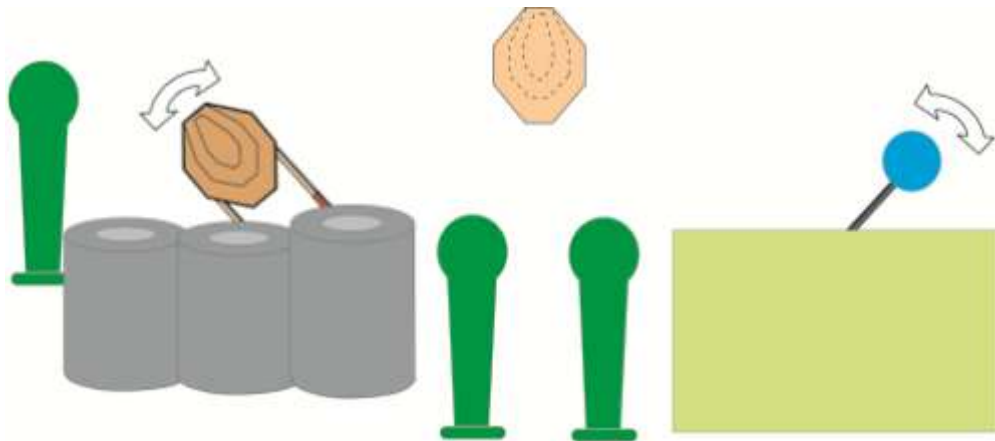
Terče	5 x IPSC, 7 x PP, 3 x gong
Počet rán	20 rán
Zbraň	Kondícia 2 (zásobník v zbrani, hlaveň prázdna)
Štartová pozícia	V stojí v boxe „A“, ruky voľne pozdĺž tela
Postup	Po zaznení zvukového signálu sa strelec premiestni do vymedzeného priestoru pred stenu a rieši situáciu voľným štýlom cez okienka v stene.
Pravidlá	Športovej situačnej streľby SSZ
Hodnotenie	Comstock
Bezpečnosť	Pravidlá ŠSS, Upresní RO na brífingu. Je prísne zakázané viesť streľbu mimo (ponad) val !

Parkúr č. 7
NÁZOV: KOLOTOČ



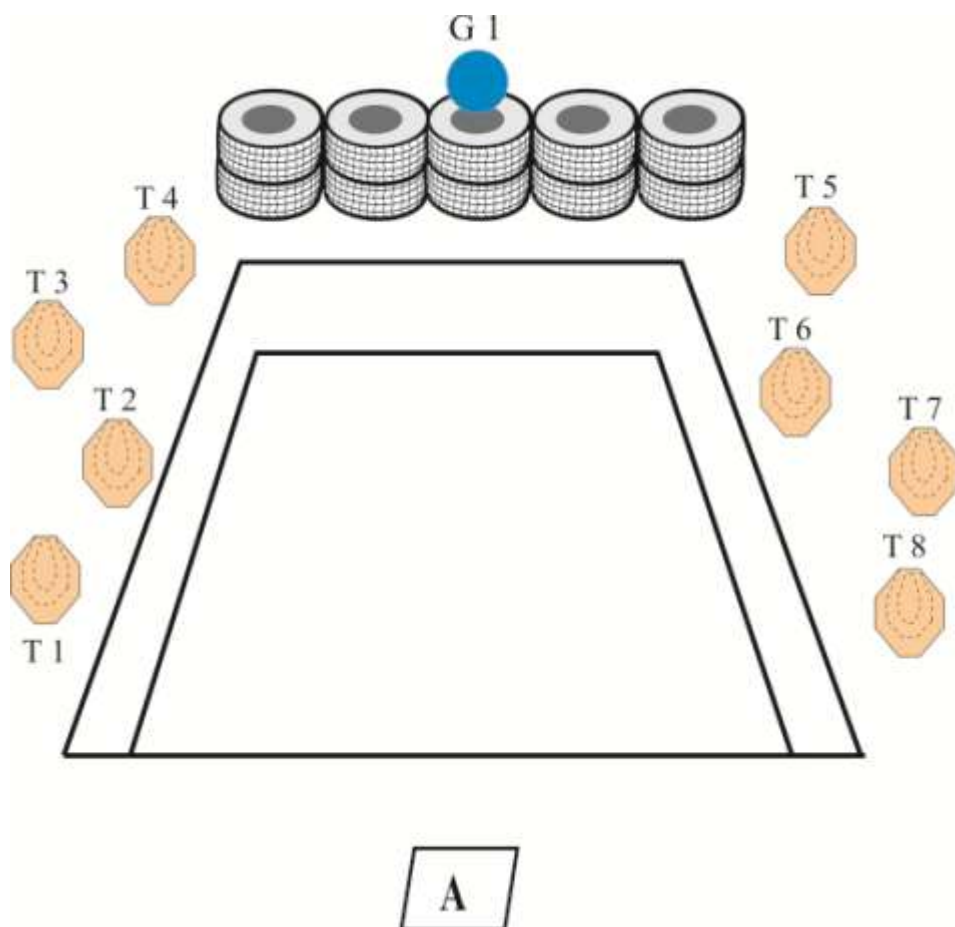
Terče	1 x PP, 5 x gong, 6 x plate
Počet rán	12 rán
Zbraň	Kondícia 1 (zbraň nabitá - náboj v hlavni, zaistená v púzdre)
Štartová pozícia	V stojí v boxe „A“, ruky voľne pozdĺž tela
Postup	Po zaznení zvukového signálu strelec rieši z boxu „A“ povinne terč PP1 a až po jeho zostrelení terče G1 - G5, potom rieši situáciu voľným štýlom z boxu „A“.
Penalizácia	Každá rana vystrelená na terče G1 - G5 pred zostrelením terča PP1 bude penalizovaná.
Pravidlá	Športovej situačnej streľby SSZ
Hodnotenie	Comstock
Bezpečnosť	Pravidlá ŠSS, Upresní RO na brífingu. Je prísne zakázané viesť streľbu mimo (ponad) val !

Parkúr č. 8
NÁZOV: KÝVAČKA



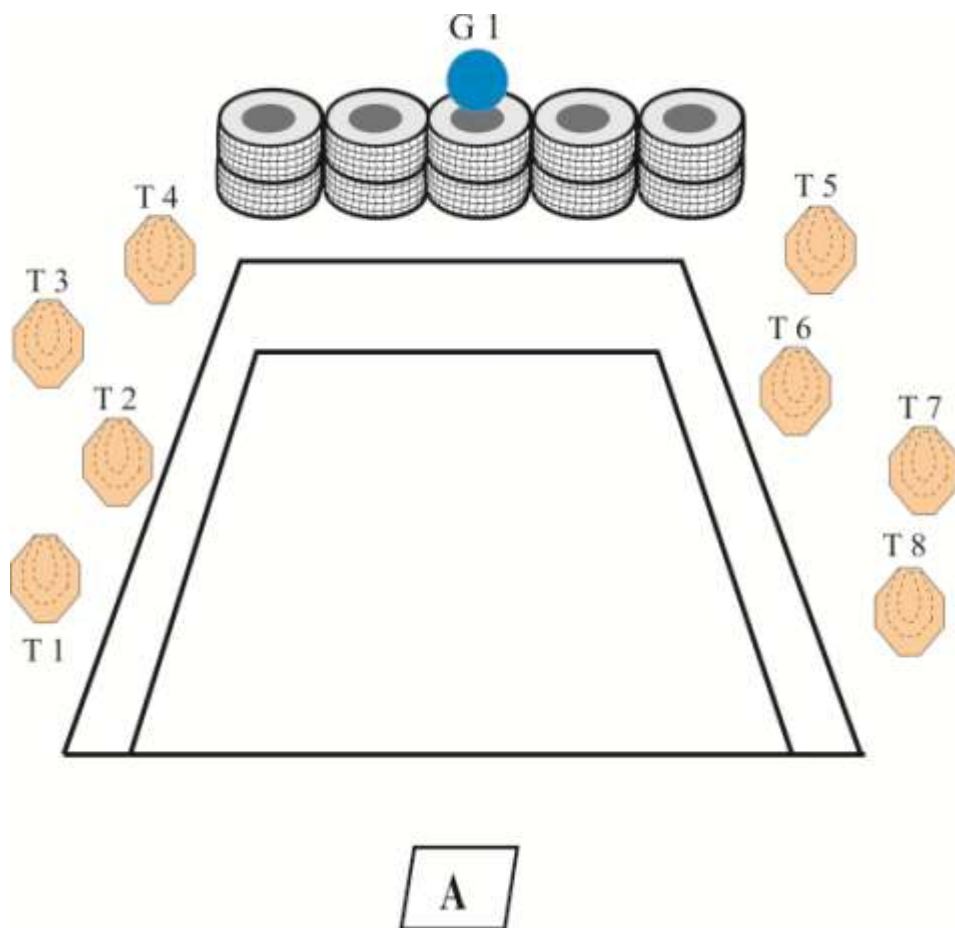
Terče	2 x IPSC, 3 x PP, 1 x trieštivý terč
Počet rán	8 rán
Zbraň	Kondícia 1 (zbraň nabitá - náboj v hlavni, zaistená v púzdre)
Štartová pozícia	V stojí v boxe „A“, ruky voľne pozdĺž tela
Postup	Po zaznení zvukového signálu strelec rieši situáciu voľným štýlom z boxu „A“.
Pravidlá	Športovej situačnej streľby SSZ
Hodnotenie	Comstock
Bezpečnosť	Pravidlá ŠSS, Upresní RO na brífingu. Je prísne zakázané viesť streľbu mimo (ponad) val !

Parkúr č. 9
NÁZOV: PREKVAPENIE



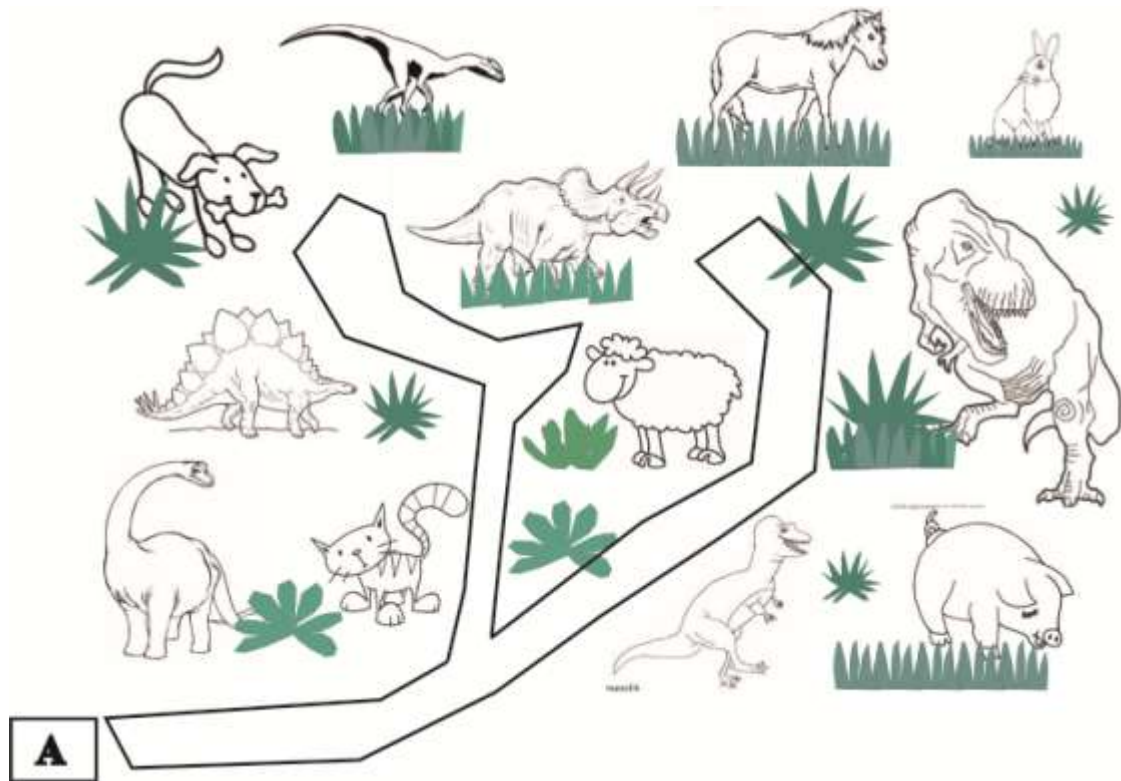
Terče	8 x IPSC, 1 x gong
Počet rán	9 rán
Zbraň	Kondícia 1 (zbraň nabitá - náboj v hlavni, zaistená v púzdre)
Štartová pozícia	V stojí v boxe „A“, ruky voľne pozdĺž tela
Postup	Po zaznení zvukového signálu strelec rieši situáciu voľným štýlom z boxu „A“.
Pravidlá	Športovej situačnej streľby SSZ
Hodnotenie	Comstock
Bezpečnosť	Pravidlá ŠSS, Upresní RO na brífingu. Je prísne zakázané viesť streľbu mimo (ponad) val !

Parkúr č. 10
NÁZOV: LEN SLABOU RUKOU



Terče	8 x IPSC, 1 x gong
Počet rán	9 rán
Zbraň	Kondícia 2 (zásobník v zbrani, hlaveň prázdna)
Štartová pozícia	V stojí v boxe „A“, ruky voľne pozdĺž tela
Postup	Po zaznení zvukového signálu strelec rieši situáciu voľným štýlom z boxu „A“ len slabou rukou po jednej rane.
Pravidlá	Športovej situačnej streľby SSZ
Hodnotenie	Comstock
Bezpečnosť	Pravidlá ŠSS, Upresní RO na brífingu. Je prísne zakázané viesť streľbu mimo (ponad) val !

Parkúr č. 11
NÁZOV: DŽUNGLA



Terče	5 x foto-terče zvierat, 5 x PT foto-terče zvierat
Počet rán	10 rán
Zbraň	Kondícia 1 (zbraň nabitá - náboj v hlavni, zaistená v púzdre)
Štartová pozícia	V stojí v boxe „A“, ruky voľne pozdĺž tela
Postup	Po zaznení zvukového signálu strelec ťahá kartu chráneného zvierat'a, ktoré nesmie strieľať. Po vstupe do priestoru - do džungle - analyzuje situáciu a strieľa terče, na ktorých sú predátori, okrem chráneného zvierat'a, ktoré si vytiahol z kariet.
Poznámka	Predátori sú divoko - žijúce zvieratá, ktoré ohrozujú v prírode človeka. Nie sú štandardne domestikované. Parkúr nie je k nahliadnutiu ani počas brífingu ani pred plnením streleckej úlohy.
Pravidlá	Športovej situačnej streľby SSZ
Hodnotenie	Comstock
Bezpečnosť	Pravidlá ŠSS, Upresní RO na brífingu. Je prísne zakázané viesť streľbu mimo (ponad) val !