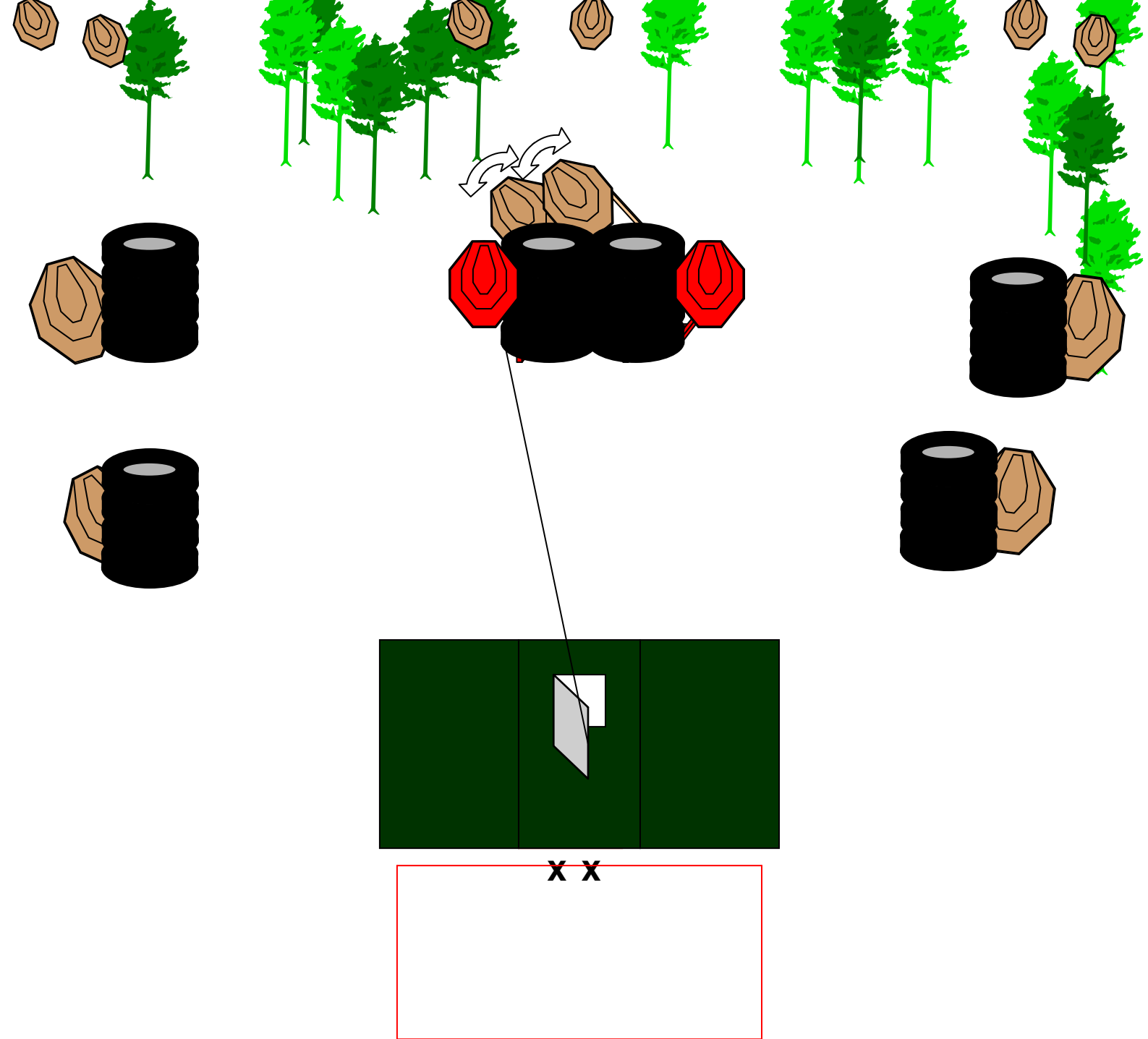


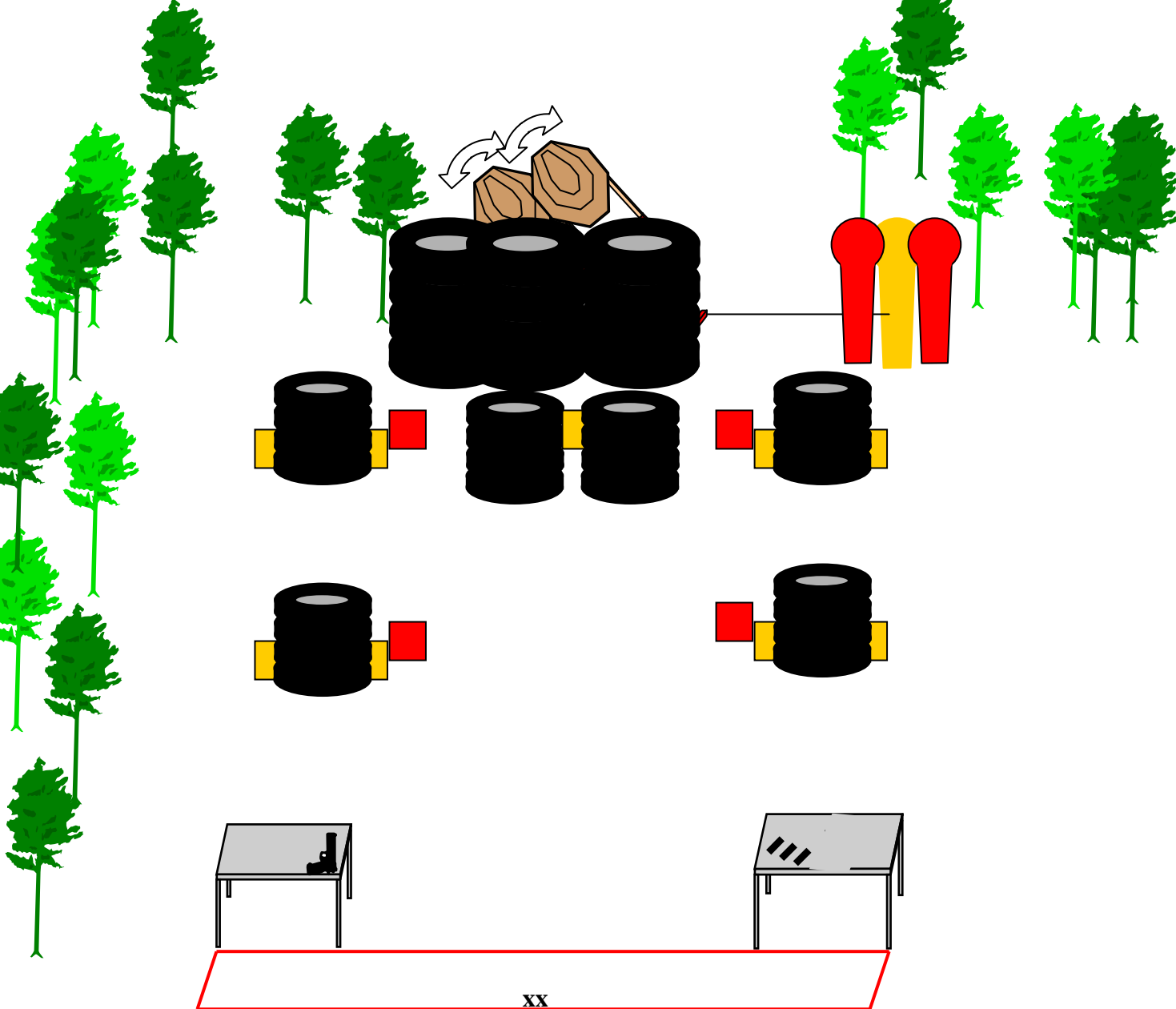
## 1. PISZTOLY PÁLYA

<b>Pálya típusa:</b>	Hosszú pálya
<b>Célok:</b>	15 IPSC target, 6 no-shoot
<b>Minimum lövésszám:</b>	30
<b>Maximum pontszám:</b>	150
<b>Értékelés:</b>	A papírokon a két legjobb találat lesz értékelve.
<b>Start:</b>	Hangjelzés
<b>Kiinduló helyzet:</b>	A fegyver üresen a tokban, az összes tár az asztalon. A lövő a kijelölt helyen áll.
<b>Végrehajtás:</b>	A sípszó elhangzása után a lövő tetszőleges sorrendben, szabad stílusban megtámadja a célokat a hibavonalakkal határolt területen belülről.
<b>Biztonsági szögek:</b>	Balra 90°, jobbra 45° és a golyófogó teteje



## 2. PISZTOLY PÁLYA

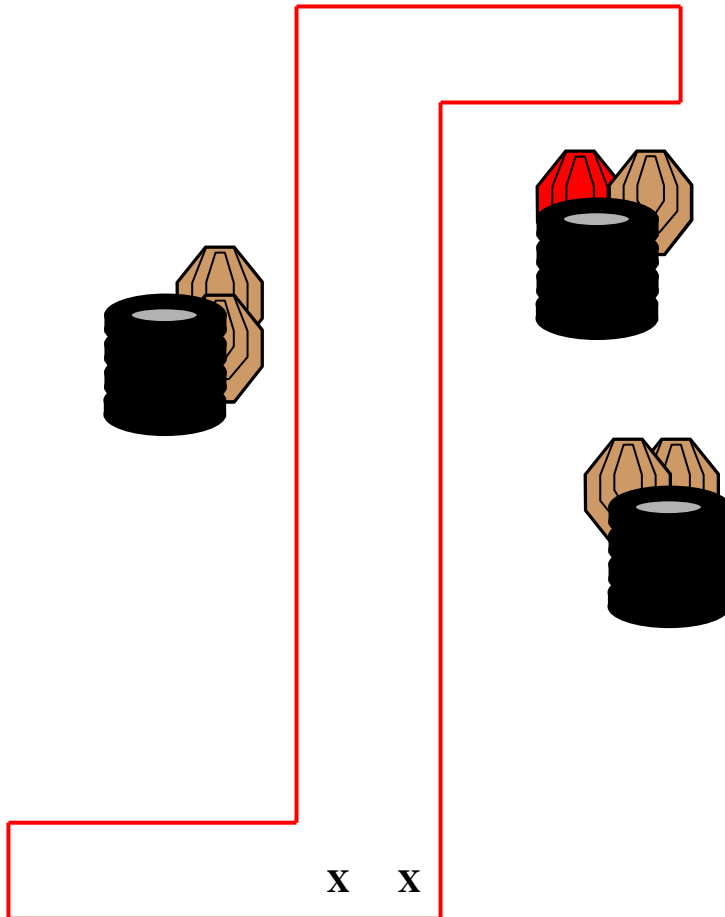
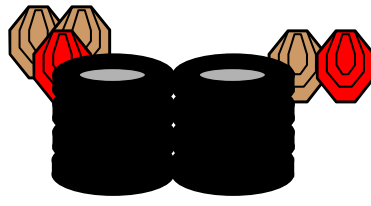
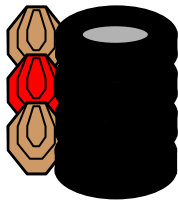
<b>Pálya típusa</b>	Közepes pálya
<b>Célok:</b>	6 IPSC target, 6 IPSC mini target, 2 no-shoot
<b>Minimum lövésszám:</b>	24
<b>Maximum pontszám:</b>	120
<b>Értékelés:</b>	A papírokon a két legjobb találat lesz értékelve.
<b>Start:</b>	Hangjelzés
<b>Kiinduló helyzet:</b>	A lövő a hibavonalakkal határolt területen belül a kijelölt helyen áll, háttal a céloknak sarkak érintik a jelet, kezek váll fölött, fegyver üresen, tokban.
<b>Végrehajtás:</b>	A sípszó elhangzása után a lövő tetszőleges sorrendben, szabad stílusban megtámadja a célokat a hibavonalakkal határolt területen belülről. A bobbert az ajtó indítja. A bobberen elhelyezett értékelt lőlapok a bobber leállása után láthatóak maradnak, tehát nem eltűnő célok.
<b>Biztonsági szögek</b>	2x90° és a golyófogó teteje



### 3. PISZTOLY PÁLYA

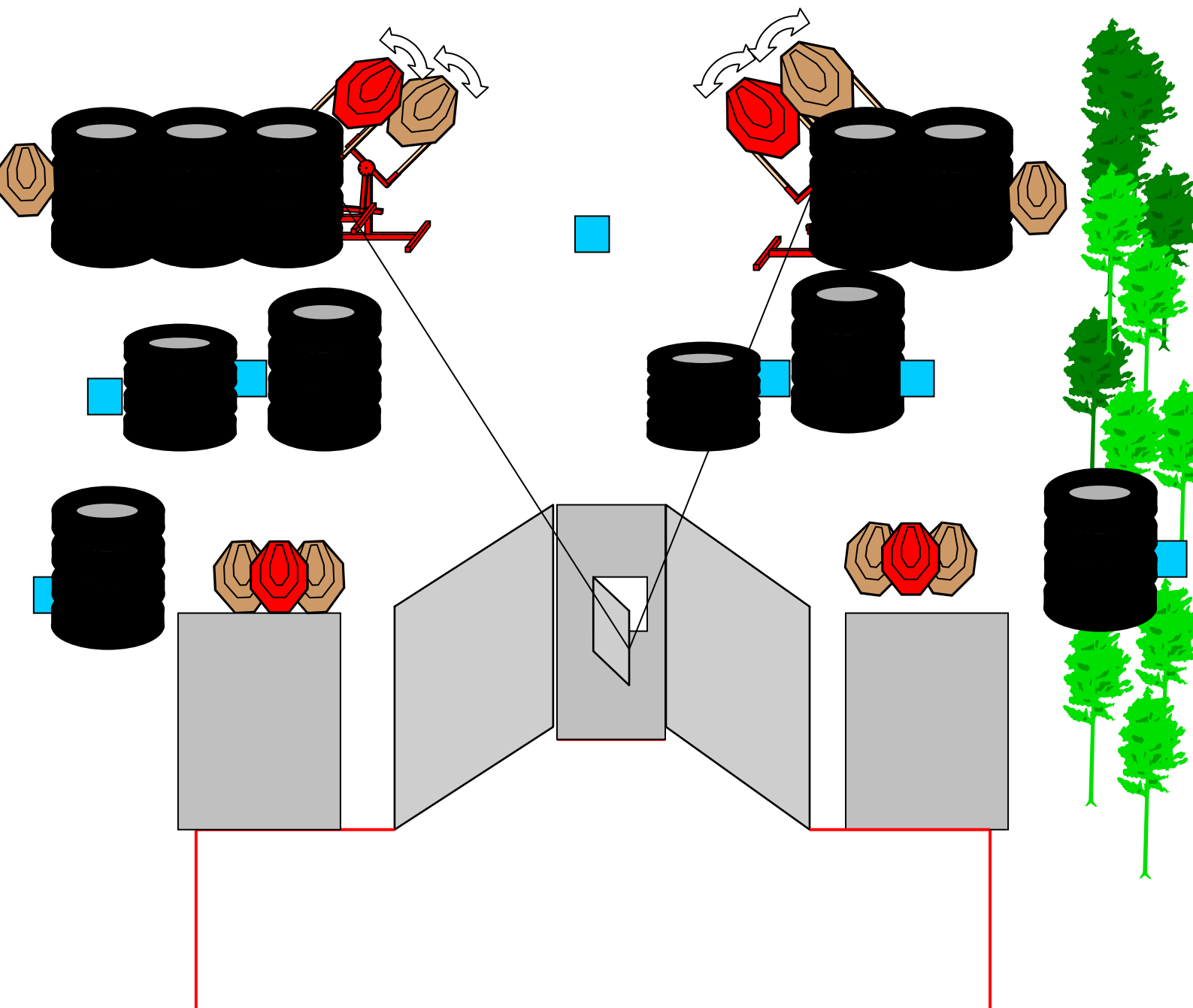
<b>Pálya típusa:</b>	Rövid pálya
<b>Célok:</b>	1 popper, 9 steel, 2 IPSC target, 6 no-shoot
<b>Minimum lövésszám:</b>	12
<b>Maximum pontszám:</b>	60
<b>Értékelés:</b>	A papírokon a legjobb találat lesz értékelve, a fémeknek feküdni kell.
<b>Start:</b>	Hangjelzés
<b>Kiinduló helyzet:</b>	A lövő a kijelölt helyen áll, szemben a célokkal. A fegyver az egyik asztalon, tárak a másik asztalon.
<b>Végrehajtás:</b>	A sípszó elhangzása után a lövő tetszőleges sorrendben, szabad stílusban megtámadja a célokat a hibavonalakkal határolt területen belülről. A bobbert a popper indítja. A bobberen elhelyezett értékelt lőlapok a bobber leállása után láthatóak maradnak, tehát nem eltűnő célok.
<b>Biztonsági szögek:</b>	2 x 90° és a golyófogó tejeje





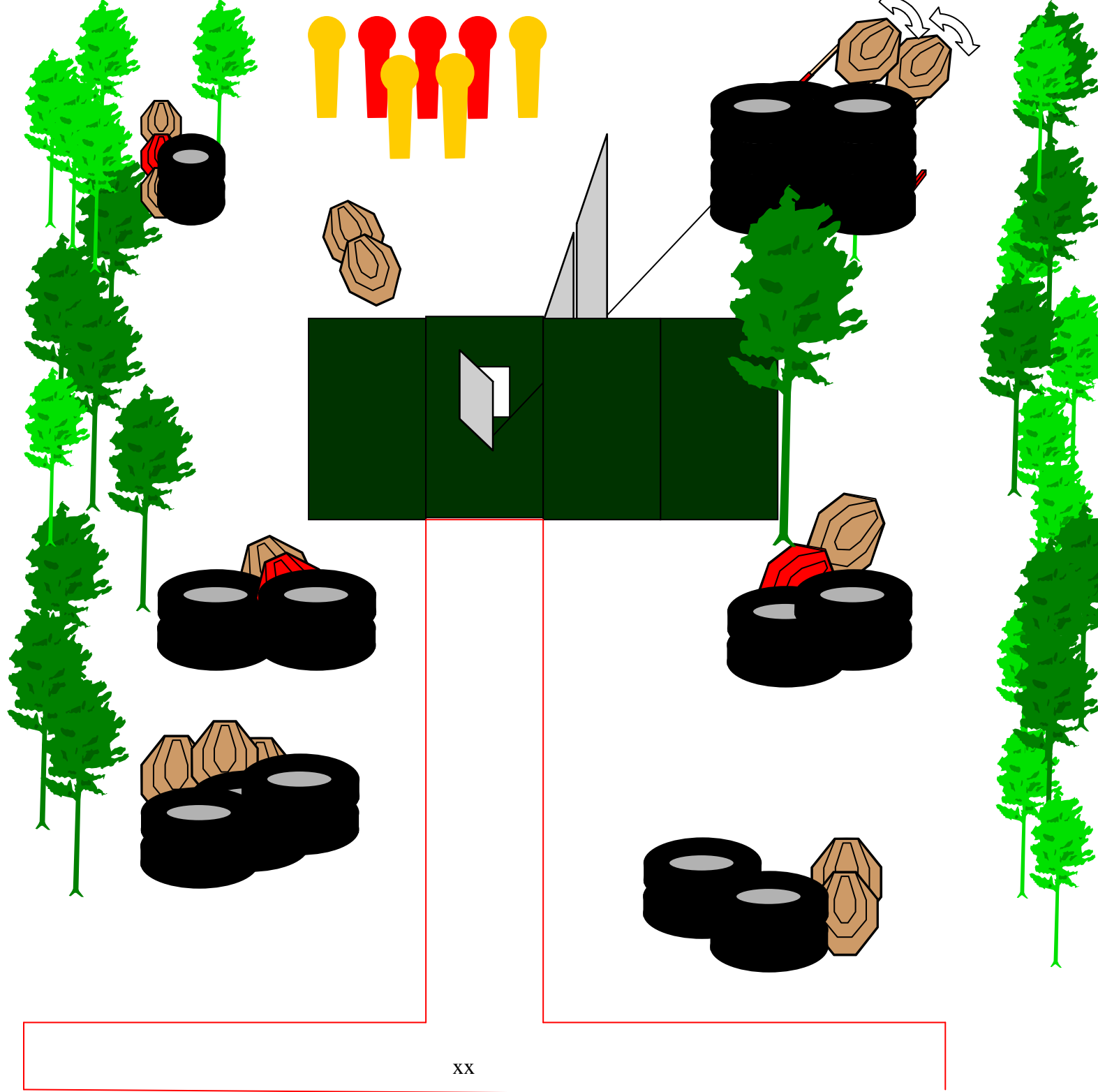
#### 4. PISZTOLY PÁLYA

<b>Pálya típusa</b>	Közepes pálya
<b>Célok:</b>	5 IPSC target , 5 mini target, 4 no-shoot
<b>Minimum lövésszám:</b>	20
<b>Maximum pontszám:</b>	100
<b>Értékelés:</b>	A papírokon a két legjobb találat lesz értékelve.
<b>Start:</b>	Hangjelzés
<b>Kiinduló helyzet:</b>	A lövő a kijelölt helyen áll, háttal a céloknak, cipő orra érinti a jelet. a fegyver üresen a tokban.
<b>Végrehajtás:</b>	A sípszó elhangzása után a lövő tetszőleges sorrendben, szabad stílusban megtámadja a célokat a hibavonalakkal határolt területen belülről.
<b>Biztonsági szögek:</b>	2 x 90° és a golyófogó teteje



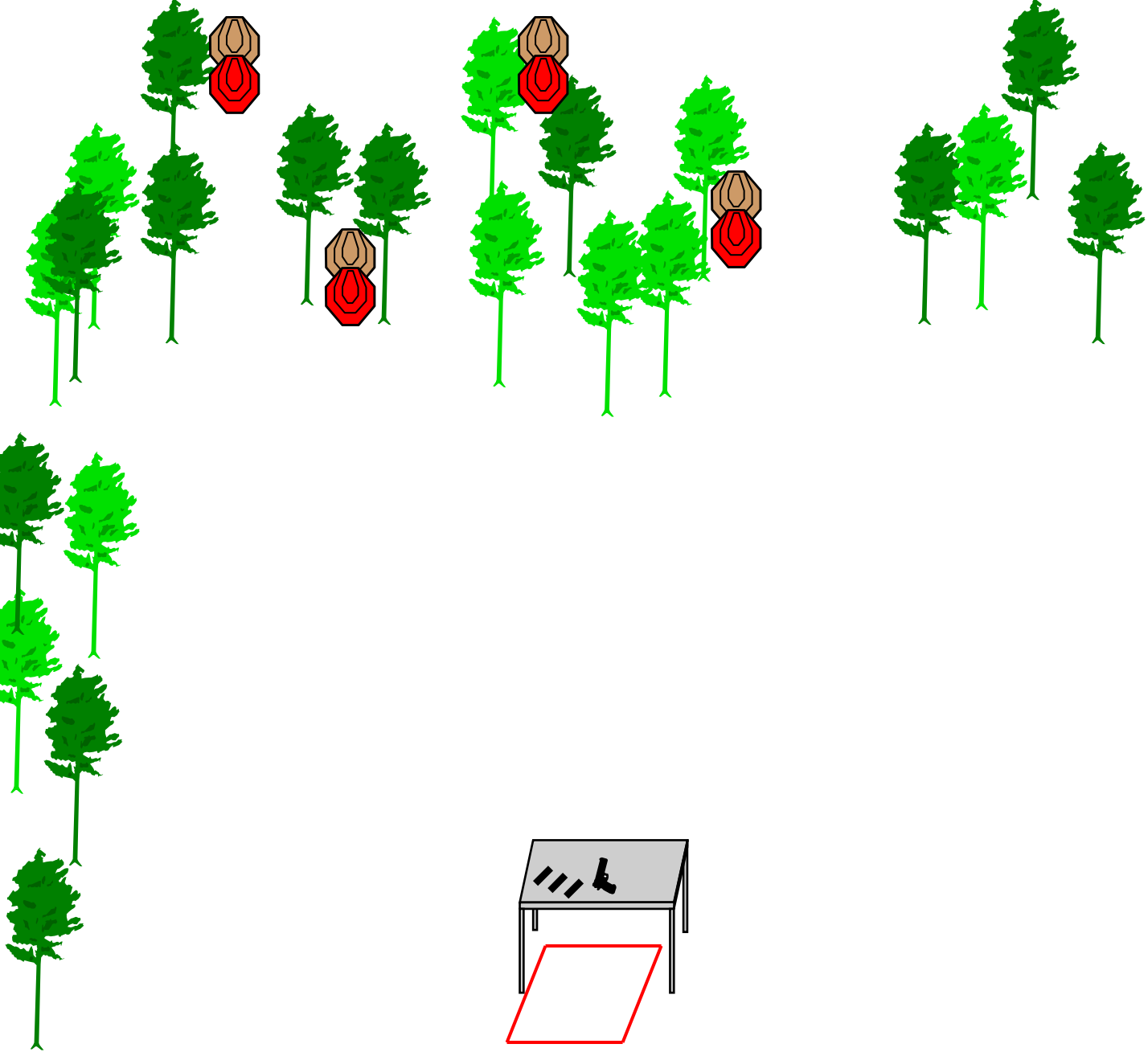
## 5. PISZTOLY PÁLYA

<b>Pálya típusa:</b>	Közepes pálya
<b>Célok:</b>	8 IPSC target, 4 no-shoot, 7 steel
<b>Minimum lövésszám:</b>	23
<b>Maximum pontszám:</b>	115
<b>Értékelés:</b>	A papírokon a két legjobb találat lesz értékelve, a fémeknek feküdni kell.
<b>Start:</b>	Hangjelzés
<b>Kiinduló helyzet:</b>	A lövő a hibavonalakkal határolt területen belül bárhol áll, szemben a célokkal. A fegyver töltve, készenléti helyzetben, tokban.
<b>Végrehajtás:</b>	A sípszó elhangzása után a lövő tetszőleges sorrendben, szabad stílusban megtámadja a célokat a hibavonalakkal határolt területen belülről. A bobbereket az ajtó indítja. A bobbereken elhelyezett értékelt lölapok a bobber leállása után láthatóak maradnak, tehát nem eltűnő célok.
<b>Biztonsági szögek</b>	2 x 90° és a golyófogó teteje



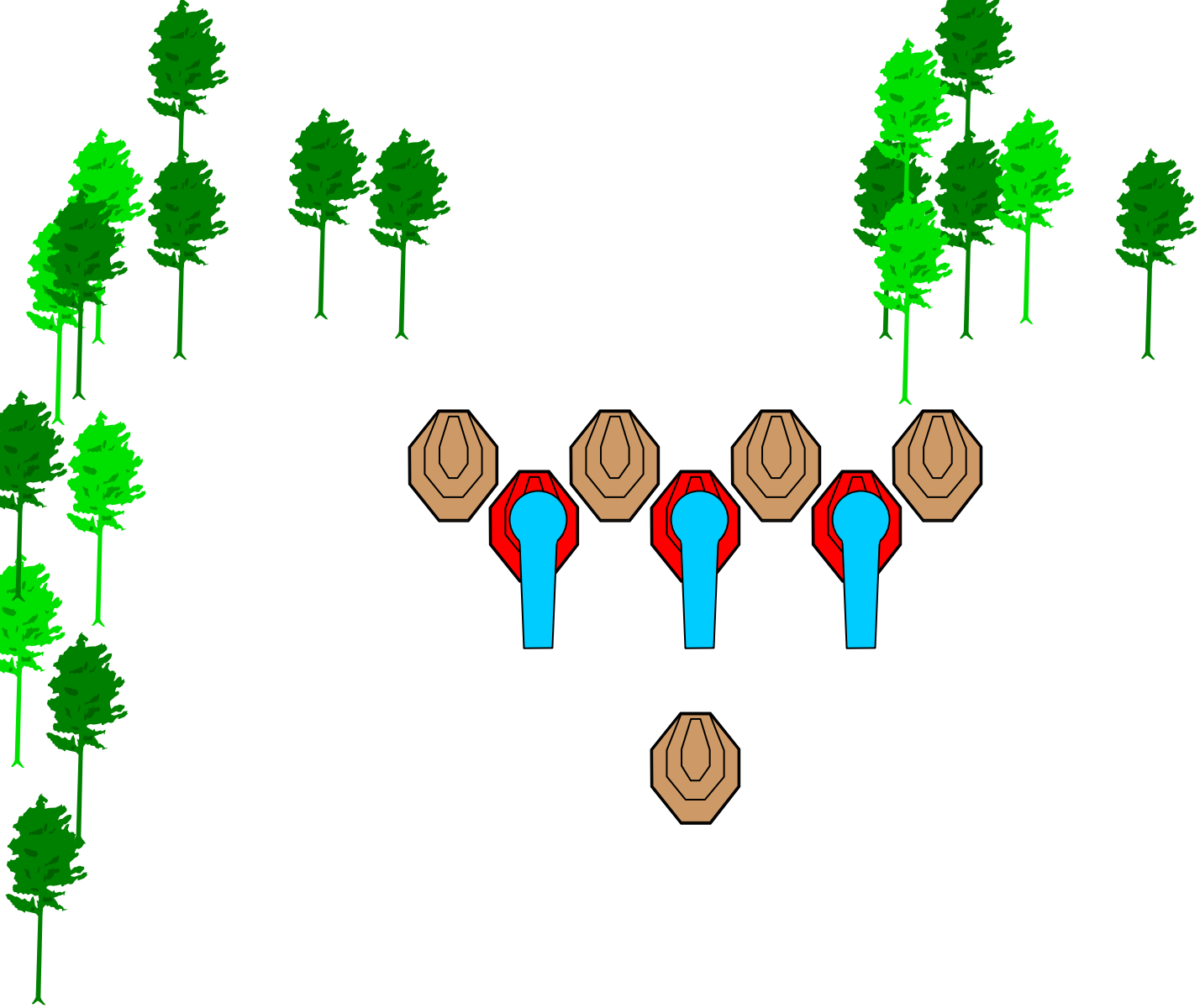
## 6. PISZTOLY PÁLYA

<b>Pálya típusa</b>	Hosszú pálya
<b>Célok:</b>	11 IPSC target, 2 IPSC mini target, 4 mini popper, 6 no-shoot
<b>Minimum lövésszám:</b>	30
<b>Maximális pontszám:</b>	150
<b>Értékelés:</b>	A papírokon a két legjobb találat lesz értékelve, a fémeknek feküdni kell.
<b>Start:</b>	Hangjelzés
<b>Kiinduló helyzet:</b>	A lövő a kijelölt helyen áll, szemben a célokkal, sarka érinti a vonalat. A fegyver töltve, a cső üres, tokban.
<b>Végrehajtás:</b>	A sípszó elhangzása után a lövő tetszőleges sorrendben, szabad stílusban megtámadja a célokat a hibavonalakkal határolt területen belülről. A bobbert az ablaknyitás aktiválja. A bobberen elhelyezett értékelt lőlapok a bobber leállása után láthatóak maradnak, tehát nem eltűnő célok.
<b>Biztonsági szögek:</b>	Balra és jobbra 90°, fölfelé 45°



## 7. PISZTOLY PÁLYA

<b>Pálya típusa:</b>	Rövid pálya
<b>Célok:</b>	4 IPSC mini target, 4 no-shoot
<b>Minimum lövésszám:</b>	8
<b>Maximum pontszám:</b>	40
<b>Értékelés:</b>	A papírokon a két legjobb találat lesz értékelve.
<b>Start:</b>	Hangjelzés
<b>Kiinduló helyzet:</b>	A lövő a kijelölt helyen áll, szemben a célokkal, a hibavonalakkal határolt területen belül. Fegyver töltve az asztalon. A fegyver csöve a fő lőiránnyal megegyező irányú jelzésen fekszik. Az összes többi használni kívánt tár az asztalon van.
<b>Végrehajtás:</b>	A sípszó elhangzása után a lövő tetszőleges sorrendben, gyenge kézzel megtámadja a célokat a hibavonalakkal határolt területen belülről. Fegyver erős kézzel történő érintése eljárási hiba. (kivéve akadályelhárítás, tárcsere)
<b>Biztonsági szögek:</b>	Jobbra és balra 90°, fölfelé 45°



## 8. PISZTOLY PÁLYA

<b>Pálya típusa</b>	Rövid pálya
<b>Célok:</b>	5 IPSC target, 3 mini popper, 3 no-shoot
<b>Minimum lövésszám:</b>	8
<b>Maximum pontszám:</b>	40
<b>Értékelés:</b>	Papírokon a legjobb találat lesz értékelve, a fémeknek feküdni kell.
<b>Start:</b>	Hangjelzés
<b>Kiinduló helyzet:</b>	A lövő a hibavonalakkal határolt területen belül áll, szemben a célokkal. Fegyver töltve, biztosítva, tokban.
<b>Végrehajtás:</b>	A sípszó elhangzása után a lövő tetszőleges sorrendben, szabad stílusban megtámadja a célokat a hibavonalakkal határolt területen belülről.
<b>Biztonsági szögek:</b>	3 x 90°