

MAD MAX

POSLEDNÍ KANYSTR

Zlaté pravidlo Pustiny zní: Kdo má benzín, určuje pravidla. Vaše osada ho nemá, takže určujete leda tak denní přiděly sušených krys. Naštěstí jsi dostal tip na zapomenutý sklad za obzorem. Vyfasoval jsi rozpadající se káru, pistoli a hrst pochybný munice od místního překupníka, kterej se u prodeje dost blbě culil. Tvůj úkol je jasný: přivést plný kanystr. Návrat auta se neočekává. Návrat tebe je volitelný.

3 situace	36 zásahů	1 kanystr
získat · odvézt · doručit	minimum 36 ostrých ran + rezerva	od převzetí cestuje s tebou

Společná pravidla

Munice z pustiny

Zásobníky si střelci připraví navzájem pod dohledem rozhodčího. **Do každého zásobníku patří přesně dva jednoznačně rozpoznatelné inertní školní náboje („sušilky“).** Jejich polohu střelec před pokusem nezná. Platí i pro náhradní zásobníky.

Každý zásobník se připravuje na 15 kusů celkem: 13 ostrých nábojů a 2 sušilky. Stejně i náhradní zásobníky. V jedničce a trojce je náboj v komoře součástí těchto 13 ostrých; první zásobník se po nabití komory nedoplňuje. Na 12 požadovaných zásahů tak připadá jedna ostrá rána navíc. **Není předepsané místo ani počet přebití.**

Školní náboj není výstřel ani hodnocený zásah. Čas při simulované závadě běží dál. Podezření na skutečnou závalu se nesmí automaticky považovat za sušilku; postup určuje bezpečnostní briefing rozhodčího.

Kanystr

V jedničce je kanystr pouze rekvizita; nemusíš k němu dojít ani ho zvednout. Ve dvojce začíná vedle židle, ve trojce u střelce. **Ve dvojce od vystoupení a ve trojce při každém přesunu musí cestovat s tebou.** Nenese se žádné palivo; jde o čistou rekvizitu se sjednocenou hmotností.

Pro střelbu nebo manipulaci se zbraní jej smíš položit. Před dalším přesunem ho vezmi. Výjimka: při ústupu ve dvojce musíš při střelbě držet kanystr ve slabé ruce.

Hodnocení papíru

Každá situace má šest IDPA terčů. Počítají se **dva nejlepší zásahy na terč**; počet výstřelů není omezený a opravné rány jsou povolené.

Zásah / chyba	Přirážka
Alfa (A)	0 s
Charlie (C)	+1 s
Delta (D)	+2 s
Chybějící zásah (miss)	+5 s za každý
Zasažený neterč	+10 s jednou za terč
Chyba v postupu	+3 s

Hodnocení jako na našich závodech LOS: součet procent za situace. Čas s přirážkami je výsledný čas situace. Nejlepší získá 100 %; ostatní 100 × nejlepší výsledný čas / vlastní výsledný čas. Vyhrává nejvyšší součet ze tří situací. Závod je bez neterčů a losování.

Před prvním pokusem

Jde o klubový závod inspirovaný Mad Maxem, nikoli oficiální LOS. Tato verze je pistolová. Rozhodčí předvede krytí, směry, práci s kanystrem a sjednotí postup při simulované i skutečné závadě.

Při přesunu prst mimo spoušť a hlaveň bezpečně k zadnímu valu. U krajních drah pouze kolmo. Hodnotí a lepí se až po ukončení pokusu a uvolnění prostoru rozhodčím.

01 Samoobsluha zavřeno

Dojel jsi na místo. Podle cedule tu kdysi byla benzínka, teď je to spíš doupe místního gangu. Zkusil jsi slušně zaklepat, ale místní „manažer směny“ a jeho kumpáni zjevně neberou stravenky. Vyčisti prostor před vchodem, probouj se ke skladu a zjisti, co tam zbylo. Zákaznickej servis tu i po konci světa stojí za hovno a ta levná munice od překupníka se začíná sekat přesně ve chvíli, kdy se to nejmíň hodí.

6 TERČŮ · MINIMUM 12 OSTRÝCH RAN · 2 ZLEVA + 2 ZPRAVA + 2 ZA CHŮZE KE KANYSTRU

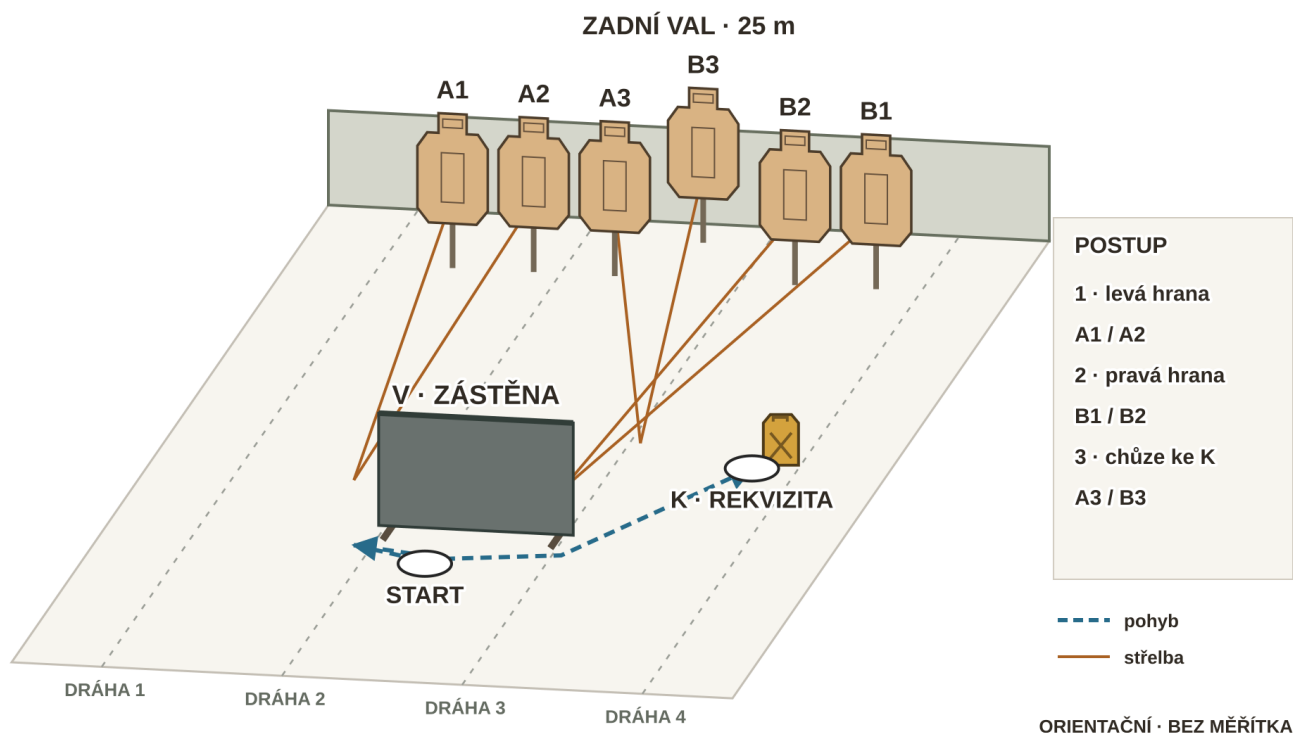
Start a stav zbraně

Stojíš za lehkou neprůhlednou zástěnou V, čelem k valu, ruce volně. Pistole v pouzdře kryjícím spoušť, připravený zásobník zasunutý, **náboj v komoře**; zajištění podle konstrukce. Kanystr leží na vyznačeném místě K. Náhradní zásobníky máš u sebe.

Postup po signálu

1. Tas. Z **levé hrany zástěny V** řeš A1 a A2 v pořadí jejich odkrývání.
2. Přesuň se za zástěnou k její pravé hraně. Z **pravé hrany** řeš B1 a B2. A3 a B3 zůstávají na závěr.
3. Po vyřešení prvních čtyř terčů vyjdi od pravé hrany zástěny a **za chůze vpřed směrem ke kanystru K řeš A3 a B3**. Při závadě nebo přebití smíš zastavit; před pokračováním ve střelbě znovu zahaj chůzi vpřed.

Hodnocení: standardní dva nejlepší zásahy na každý terč. Střelba na A3 nebo B3 z místa je chyba v postupu. Čas končí posledním výstřelem. **Kanystr je pouze rekvizita; nemusíš k němu dojít ani ho zvednout.** Po dokončení zůstaň na místě, vybití a kontrola podle povelů rozhodčího.



Orientační schéma, bez měřítka. Modrá přerušovaná = přesun; oranžová plná = směr střelby; černá značka = stanoviště. A a B jsou skupiny terčů. Poslední dvojice A3 a B3 se řeší za chůze ke K, kanystr se nezvedá.

02 Záruka do první zatáčky

Kanystr máš na sedadle spolujezdce a motor zní skoro zdravě. Radost ale netrvá dlouho. Pár děr v karoserii od našťvaných prodejců bys přežil, ale prostřelený chladič už ne. Auto chćpne uprostřed pouště a z prachu se vynoří zbytek gangu, co si jde pro svý palivo. Krčíš se za kapotou, a když vrak začne hořet, nezbyvá než popadnout benzín do slabé ruky a takticky couvat do pustiny. Záruka na ojetiny v tomhle světě prostě neexistuje.

6 TERČŮ · MINIMUM 12 OSTRÝCH RAN · 3 VSEDĚ + 2 Z KRYTU + 1 ZA ÚSTUPU

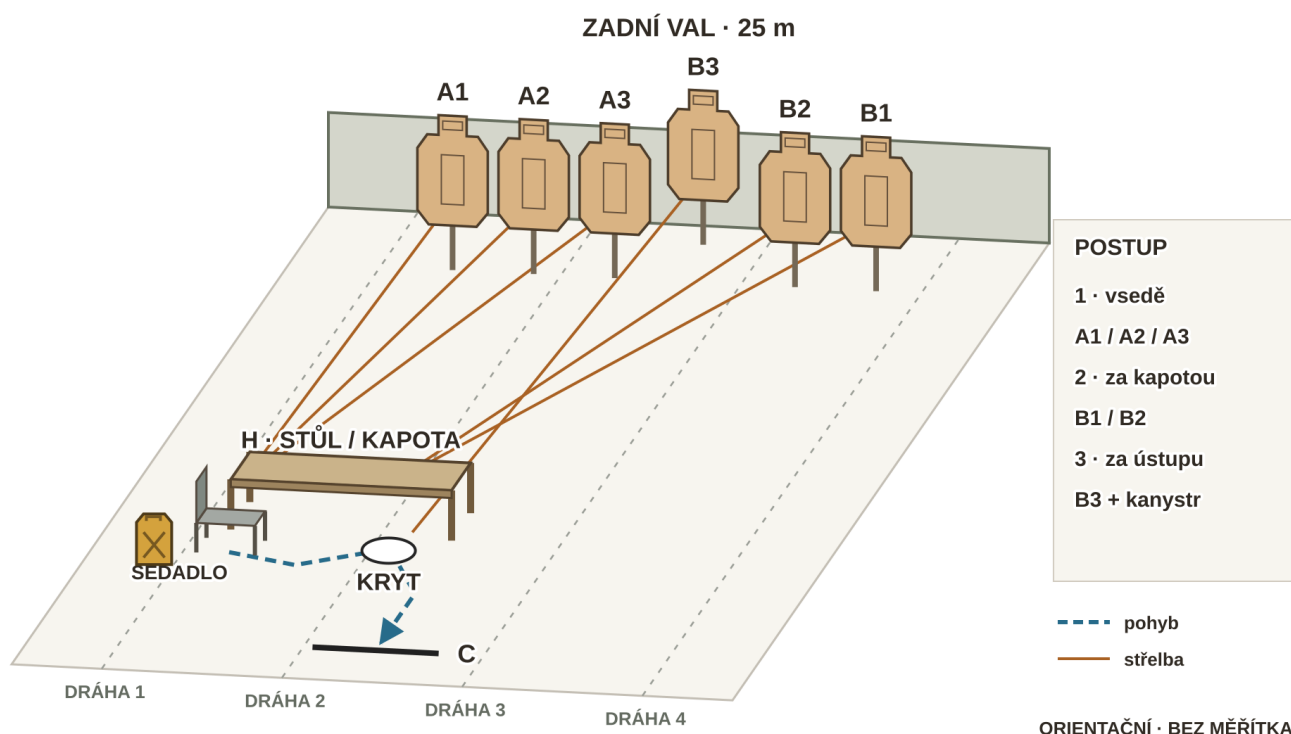
Start a stav zbraně

Sedíš na židli **bokem k terčům**, obě chodidla na zemi, ruce na stehnech. Pistole leží na vyznačeném místě na stole, hlavní k valu; připravený zásobník zasunutý, **komora prázdná**. Kanystr stojí vedle židle v dosahu slabé ruky, mimo výstupní trasu. Náhradní zásobníky máš u sebe.

Postup po signálu

1. Vezmi pistoli ze stolu a připrav ji ke střelbě. **Vsedě řeš A1-A3**. Kanystr zatím zůstává vedle sedadla.
2. Vstaň, vezmi kanystr a vystup vyznačenou stranou za stůl H – kapotu. Zde jej smíš položit. Ze **snížené polohy přes horní hranu stolu** řeš B1 a B2.
3. Vezmi kanystr do slabé ruky a zahaj ústup vyznačeným koridorem směrem od valu. **Pouze za chůze vzad řeš B3**. Nepřekračuj koncovou čáru C. Závada či přebití: zastav, případně polož kanystr; před další střelbou jej vezmi a znovu zahaj chůzi vzad.

Hodnocení: standardní dva nejlepší zásahy. Střelba na B3 z místa nebo bez kanystru je chyba v postupu. Poslední výstřel končí měření; k čáře C není povinné dojít. Za C už se nestřílí.



Orientační schéma, bez měřítka. Modrá přerušovaná = výstup a ústup; oranžová plná = směr střelby; černá příčná čára C = závazný konec koridoru. Židle je bokem, sedadlo i výstup se doladí podle skutečného stolu.

03 Vrátný hledá klíče

Došel jsi po svejch až k domovské bráně. Jsi unavenej, dehydrovanej a gangsteři ti pořád dýchají na záda. Jenže vrata jsou zavřená. Místní vrátný na tebe z hradby mává, že už jde, jen si po včerejší pařbě z kvašených kaktusů nemůže vzpomenout, kam dal klíče. Nezbývá ti nic jiného, než kličkovat s těžkým kanystrem mezi rezavými vraky před bránou a postupně sundávat dotírající pronásledovatele, dokud ten idiot konečně neodemkne. Tohle ti fakt nikdo nezaplátí.

6 TERČŮ · MINIMUM 12 OSTRÝCH RAN · 6 ZASTAVENÍ · 5 PŘEBĚHŮ S KANYSTREM

Start a stav zbraně

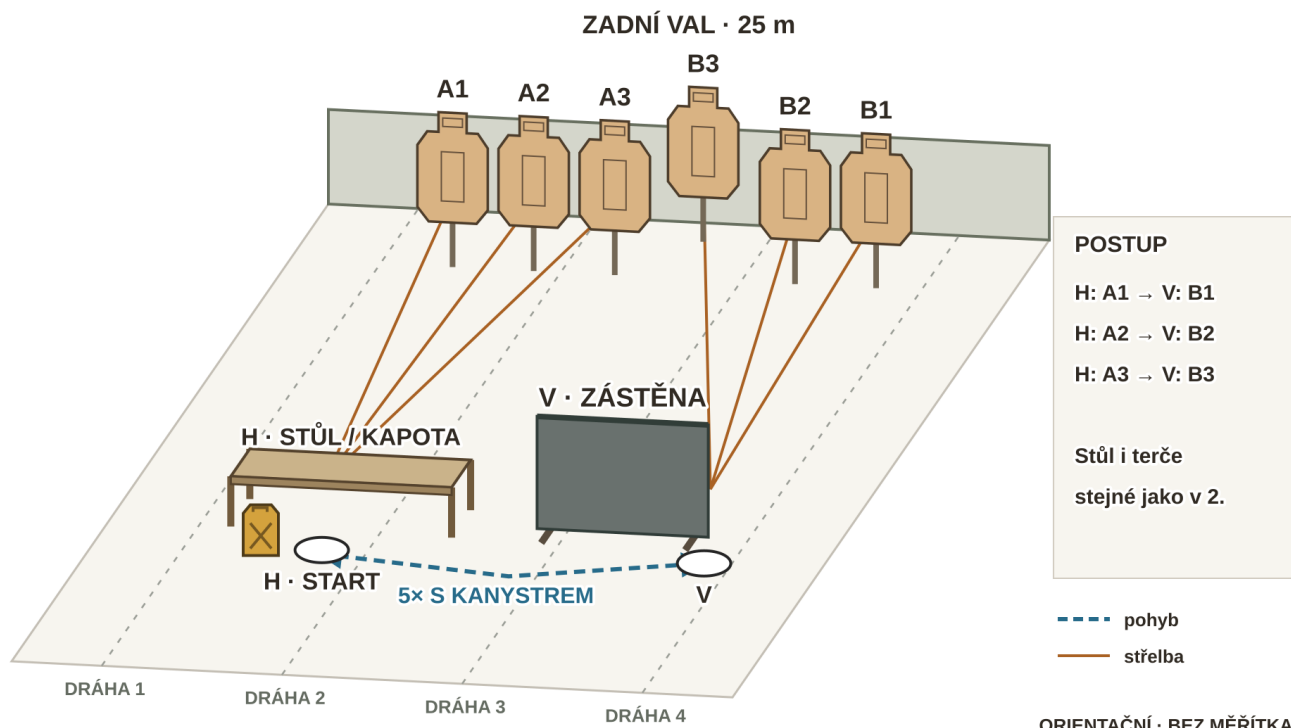
Stojíš za stolem H, čelem k valu, kanystr držíš ve slabé ruce. Pistole v pouzdře kryjícím spoušť, připravený zásobník zasunutý, **náboj v komoře**; zajištění podle konstrukce. Náhradní zásobníky máš u sebe.

Postup po signálu

1. Tas. Kanystr smíš položit. Ze snížené polohy za **horizontálním krytem H** řeš pouze A1.
2. Vezmi kanystr, přeběhni za **vertikální kryt V** a z jeho pravé hrany řeš pouze B1. Pro střelbu smíš kanystr znovu položit.
3. Stejným způsobem pokračuj: H → A2, V → B2, H → A3, V → B3. **Po každém terči měníš kryt, při každém přeběhu neseš kanystr.** Střílíš vždy po zastavení z příslušného krytu.

H: A1 → V: B1 → H: A2 → V: B2 → H: A3 → V: B3

Hodnocení: standardní dva nejlepší zásahy. Opravné rány na právě řešený terč jsou povolené před odchodem ze stanoviště; další terč jeho skupiny si nesmíš předstřílet. Končíš u V s kanystrem u sebe, čas posledním výstřelem. Během přebítky či závady se pořadí nemění.



Orientační schéma, bez měřítka. Modrá přerušovaná = pět střídavých přeběhů po stejné trase; oranžová plná = směry střelby. Černé značky označují stanoviště. Terče a stůl zůstávají ze dvojky, židle se odsune a přidá se V.

Jedna zásoba benzínu, dvě přestavby

Šest papírů tvoří dvě skupiny A1–A3 a B1–B3. **Čísla i umístění terčů zůstávají po celý závod stejné.** Pořadí v každé skupině sladí s odkrýváním z příslušného krytu; výhledy vyzkoušet před definitivním uchycením.

Situace	Stůl a židle	Lehká zástěna V	Kanystř
1 · Samoobsluha	Mimo střeleckou plochu	Uprostřed; řešení z obou hran	Na místě K
2 · Porucha	Stůl H vlevo, židle bokem vedle něj	Mimo střeleckou plochu	Vedle židle
3 · Brána	H beze změny; odsunout židli	Vpravo od H; volná spojovací trasa	U střelce za H

Vybavení

- ☐ 6 papírových IDPA terčů + rezervní papíry, zálepky a označení A1–A3 / B1–B3.
- ☐ Stojany, držáky pojezdů, latě a přidělovací ručičky podle seskupení; svorky a upevňovací materiál.
- ☐ 1 stabilní stůl, 1 židle, 1 lehká neprůhledná zástěna s opěrami.
- ☐ 1 vlastní kanystř pořadatele jako rekvizita, bez paliva a jeho zbytků. Před závodem určit hmotnost; stejný pro všechny.
- ☐ Inertní školní náboje odpovídající ráži zbraní, přesně dva na každý připravovaný zásobník; zásoba podle účastníků.
- ☐ Páska na stanoviště, koridor a čáru C; pásmo, fixy, sponkovačka, nářadí podle uchycení terčů.
- ☐ Časomíra, psací potřeby, podložka a soukromý zápis výsledků; vytištěné propozice.

Čtyři pevné dráhy

Střelnice má 25 m, pojezdy umožňují přibližně 3–25 m. Skupiny jsou v nákresech soustředěné do středové bezpečné plochy zadního valu. Čtyři šedé přerušované linie ukazují pevné osy drah, nikoli trasy střelce.

Polohy v nákresech nejsou zaměřené. Ve středu lze využít stojany mimo osy; u krajů musí být střelba kolmá. Pokud se tyto podmínky se společnou stavbou nesplní, upravit rozmístění před závodem.

Příprava pokusů a jednotný briefing

Před závodem sjednotit hmotnost kanystř. Zásobníky připravovat po 13 ostrých nábojích a 2 sušilkách; náboj v komoře v jedničce a trojce se počítá do přidělu prvního zásobníku. Přípravu zbraní řídí rozhodčí. Před každým pokusem ověřit zásobníky se sušilkami, správný start, umístění rekvizity a čitelné značky. Po pokusu nejprve kontrola zbraně, teprve potom sběr školních nábojů, hodnocení a lepení. Postup při skutečné závadě či přerušení sjednotit před první měřenou situací.

Orientační schémata, bez měřítka. Nákrese nejsou ověřením bezpečnosti reálné střelnice. Zvlášť je nutné vyzkoušet směry na A3 a B3 během chůze v jedničce a společné výhledy dvojky a trojky; za skutečnou stavbu a její kontrolu odpovídá pořadatel.

Ověření skutečné stavby

- Každý směr prodloužit za terč až do zadního valu, včetně střelby vsedě, snížených poloh a celého ústupu. Žádné dopady do stěn, stropu či podlahy.
- Žádné průstřely do dalšího hodnoceného papíru. Výšky a boční odstupy skupin určit podle všech stanovišť, nikoli jen jednoho.
- Jednička: ověřit A1–A2 z levé hrany V a B1–B2 z pravé. Po opuštění pravé hrany musí být A3 i B3 řešitelné za chůze směrem ke K. Kanystř postavit mimo dráhu střel; cesta i prostor pro zastavení zůstávají volné.
- Dvojka: orientaci židle, odložení pistole a výstup vyzkoušet podle silné ruky střelce. Žádné přemíření stehů či kontakt směru hlavně s konstrukcí stolu. Leváci musí mít rovnocenný bezpečný start.
- Z H ověřit výhled přes horní hranu. Stůl je herní horizontální kryt; nestřílí se pod ním a nepředstavuje balistickou ochranu.
- Ústupový koridor musí být volný i pro rozhodčího. Čáru C dát s rezervou pro zastavení a opravy; B3 musí být řešitelný po celé vyznačené délce.
- Trojka: opěry V mimo spojovací trasu. Nesení kanystř i odložení u krytů nesmí blokovat pohyb nebo rozhodčího.