

REGULAMIN SHOOT-OFF STRZELBA GŁADKOLUFOWA

I. CEL ZAWODÓW:

- Popularyzacja strzelectwa sportowego.
- Doskonalenie umiejętności strzeleckich.
- Wyłonienie najlepszych zawodników.

II. ORGANIZATOR ZAWODÓW:

Stowarzyszenie Strzeleckie BELLONA
BELLONA Kalisz LK -1004/2024

III. TERMIN I MIEJSCE ZAWODÓW:

Sobota dn. **14-09-2024r.**, strzelnica **Nowolipsk k/Chocza**, początek strzelań godz. **12:00**,
Zamknięcie list startowych godz. 12.00

IV. SZCZEGÓŁOWY OPIS ZAWODÓW:

ZASADY OGÓLNE

W konkurencji „Pojedynek SHOOT-OFF”, stosuje się odpowiednio przepisy IPSC, tj. wyznaczone pary zawodników startując w cyklu jednego lub kilku pojedynków eliminacyjnych (ostrzeliwiają jednocześnie dwa identyczne i bezpośrednio sąsiadujące ze sobą zestawy celów metalowych, przy czym cele ostrzeliwane przez zawodników jako ostatnie przewracając się nakładają się na siebie; wygrywa zawodnik, którego ostatni cel znajdzie się pod ostatnim celem przeciwnika, z wyjątkami wynikającymi z niniejszego regulaminu.

1. ZASADY BEZPIECZEŃSTWA

- 1.1.** Podczas przebywania zawodnika na strzelnicy, jeżeli znajduje się on poza wyznaczonymi wyraźnie oznaczonymi obszarami, zwanymi „Strefy Bezpieczeństwa” i nie wykonuje bezpośrednich poleceń Sędziego toru pod jego nadzorem, broń długa musi być rozładowana i trzymana z wylotem lufy skierowanym w niebo. Broń długa umieszczona w pokrowcu lub w futerale nie musi mieć wylotu lufy skierowanego w niebo. Zamek może być otwarty albo zamknięty, ale znacznik pustej komory naboju (flaga) musi być włożony do komory przez cały czas, gdy broń nie jest używana. Odłączalne magazynki muszą być wypięte.
- 1.2** Zawodnik przybywający na zawody mający przy sobie załadowaną broń musi niezwłocznie zgłosić ten fakt Sędziemu zawodów, pod którego nadzorem rozładuje broń.
- 1.3** Zakazane jest umieszczanie jakiegokolwiek rodzaju amunicji ani na broni ani w przymocowanych do niej klipsach, pętelkach lub przypiętych do broni pasach nośnych, o ile sytuacja ta nie ma miejsca na bezpośrednie polecenie i pod nadzorem Sędziego toru.
- 1.4.** Zawodnik nie może manipulować bronią na terenie strzelnicy poza „Strefą Bezpieczeństwa”, gdzie wolno dowolnie manipulować rozładowaną bronią, pustymi magazynkami, strzelać „na sucho”. Podczas manipulowania bronią w strefie bezpieczeństwa obowiązuje zasada zachowania kątów bezpiecznych.
- 1.5.** W Strefie Bezpieczeństwa nie wolno pod żadnym pozorem manipulować ostrą ani ćwiczebną amunicją przechowywaną luzem, w opakowaniu, w magazynkach, czy w szybko ładowaczach.

1.9. Naruszenie zasad z punktów 1.1-11.5 jest karane natychmiastową dyskwalifikacją zawodnika z całych zawodów.

1.10. Wszystkie osoby przebywające na terenie strzelnicy są zobowiązane bez wyjątku nosić okulary ochronne oraz ochronniki słuchu.

2. WYMAGANIA SPRZĘTOWE

2.1. Dopuszcza się stosowanie wszelkiej broni, amunicji śrutowej i akcesoriów spełniających wymagania klas sprzętowych IPSC:
strzelba OPEN (SG OPEN I SG MODYFIED)
strzelba STANDARD (SG STANDARD, SG STANDARD MANUAL)

3. CELE, PUNKTACJA, KARY

3.1 W konkurencji Shoot-Off stosuje się wyłącznie cele metalowe np. typu „Popper”, płytki, kółka.

3.2 Cele rozstawiane są w odległości:
strzelba – 10 m od linii ostrzeliwania i tworzą dwa symetryczne zestawy po 8 celów (7 płytek o wym. 15x15 cm do strącenia + cel końcowy pepper poper do przewrócenia),

Cele są kalibrowane zgodnie z zasadami IPSC.

3.3 Tor składa się z dwóch identycznych symetrycznych zestawów celów, z których jeden – najbardziej wysunięty lub cofnięty z zestawu do osi toru, stanowi cel końcowy.

3.4 Przed każdym zestawem celów znajduje się stanowisko strzeleckie. Każde ze stanowisk oddalone jest w identycznej odległości od zestawu celów, którego dotyczy.

3.5 Zadaniem zawodnika jest przewrócenie, strącenie wszystkich celów zestawu, przy czym po przewróceniu, strąceniu pierwszego celu, a przed przewróceniem, strąceniem celu końcowego zawodnik ma obowiązek wykonania zmiany magazynka lub doładowania strzelby.

4 PRZEBIEG ZAWODÓW

4.1 Stan gotowości (kondycja) broni

Załadowany (Opcja 1): magazynek załadowany i podłączony (jeżeli możliwe), komora załadowana, kurek i/lub spust napięty, bezpiecznik włączony (jeżeli konstrukcja broni przewiduje bezpiecznik).

4.2. Stan gotowości zawodnika

Zawodnik w momencie startu stoi w pozycji wyprostowanej z bronią w stanie gotowości, trzymanym obiema rękami, kolbą dotykającą biodra zawodnika i lufą równoległą do podłoża, skierowaną w kierunku kulochwytu, kabłąkiem spustowym skierowanym w dół i palcami poza kabłąkiem spustowym.

4.3 Wyznaczone pary zawodników startując w cyklu jednego lub kilku pojedynków eliminacyjnych (patrz Załącznik do Regulaminu) ostrzeliwiają jednocześnie dwa identyczne i bezpośrednio sąsiadujące ze sobą zestawy celów metalowych, przy czym cele ostrzeliwane przez zawodników jako ostatnie przewracając się nakładają się na siebie; wygrywa zawodnik, którego ostatni cel znajdzie się pod ostatnim celem przeciwnika. Każdy **zawodnik zobowiązany do wykonania obowiązkowego przeładowania/wymiany magazynka pomiędzy ostrzeleniem pierwszego i ostatniego celu.** Naruszenie powoduje przegranie pojedynku.

Zawody składają się z części kwalifikacyjnej i części pojedynkowej.

- 4.4. W części kwalifikacyjnej zawodnicy strzelają pojedynczo do zestawu 8 celów metalowych.
- 4.5. Zawodnik ma prawo odbyć maksymalnie 2 próby wybierając sobie stronę strzelań. Końcowym wynikiem części kwalifikacyjnej jest najlepszy czas próby.
- 4.6. Wynikiem każdej próby jest czas oddania ostatniego strzału. Warunkiem zaliczenia próby jest przewrócenie, strącenie wszystkich celów i wykonania obowiązkowego przeładowania/wymiany magazynka pomiędzy ostrzeleniem pierwszego i ostatniego celu.
- 4.7. W części pojedynkowej startuje 16 (8) zawodników, którzy uzyskali najlepsze wyniki w części kwalifikacyjnej. Zawodnicy walczą ze sobą parami zgodnie z ustalonym grafikiem rozgrywek.
- 4.8. Zawodnik, który w grafiku jest zapisany w wyższym wierszu rozpoczyna pojedynek na lewym stanowisku, a zawodnik zapisany w wierszu niższym rozpoczyna pojedynek na stanowisku prawym. Dopuszczalne jest odstępianie od tej zasady za obopólną zgodą zawodników.
- 4.9. Pojedynki rozgrywane są do dwóch przegranych. Po każdej próbie zawodnicy zamieniają się stanowiskami - jeżeli zgłoszonych będzie mniej niż 8 zawodników w danej klasie sprzętowej.
- 4.10. Jeżeli obaj zawodnicy nie przewrócą, strącą wszystkich celów, lub obaj naruszają procedurę obu zalicza się przegraną.
- 4.11. Jeżeli trzy próby nie wyłonią zwycięzcy zawodnicy strzelają kolejne próby aż do wyłonienia zwycięzcy.

5. ORGANIZACJA ZAWODÓW

- 5.1. Zawodnik jest wzywany na start trzykrotnie w ciągu jednej minuty. Trzecie nieskuteczne wezwanie skutkuje w rundzie kwalifikacyjnej próbą spaloną, a w rundzie pojedynkowej walkowerem.
- 5.2. Zawodnik stojący na stanowisku w momencie komendy „Czy jesteś gotów?” musi mieć przy sobie cały sprzęt niezbędny mu do wykonania strzelania oraz amunicję w ilości wystarczającej do całości strzelania (w rundzie pojedynkowej do wykonania wszystkich prób danego pojedynku). Zejście ze stanowiska przed zakończeniem próby lub pojedynku skutkuje w rundzie kwalifikacyjnej próbą spaloną, a w rundzie pojedynkowej walkowerem.
- 5.3. W części kwalifikacyjnej strzelanie odbywa się kolejno przez wszystkich zarejestrowanych zawodników, według kolejności wpisania się na listę startową.
- 5.4. W części kwalifikacyjnej zawodnik po strzeleniu swej próby pozostaje na torze i po komendzie sędziego podnosi cele.
- 5.5. W części pojedynkowej zawodnicy po zakończeniu strzelania pojedynku pozostają na torze i po komendzie Sędziego podnoszą cele następnej parze zawodników.

6. KOMENDY WYDAWANE W TRAKCIE ZAWODÓW

- 6.1 **Load and make ready** (Ładuj, przygotuj się) - stojący na stanowisku zawodnik ładuje broń, zabezpiecza (jeżeli to możliwe) i przyjmuje postawę „gotów”.
- 6.2 **Are you ready?** (Czy jesteś gotów?) - jeśli zawodnik jest gotów do strzelania to nie reaguje, jeśli nie jest gotów musi oznajmić „**No redy**” „Nie gotów”. Gotowość do startu zawodnik sygnalizuje Sędziemu toru poprzez przyjęcie wymaganej postawy startowej.
- 6.3 **Standby** (Uwaga!) – Po tej komendzie Sędziego toru uruchamia sygnał startowy z opóźnieniem od 1 do 4 sekund za pomocą timera lub gwizdka.

- 6.4.** Jeżeli po komendzie **Standby** (Uwaga!) zawodnik poruszy się otrzymuje ostrzeżenie. Następne takie naruszenie powoduje przegranie pojedynku.
- 6.5. Sygnał startowy** - po tym sygnale zawodnik rozpoczyna zadanie strzeleckie.
- 6.6. "IF YOU ARE FINISHED, UNLOAD AND SHOW CLEAR"** (Jeśli skończyłeś, rozładuj i pokaż do sprawdzenia) – Jeśli zawodnik zakończył strzelanie, musi opuścić strzelbę/karabin i przedstawić ją do kontroli Sędziemu toru, kierując lufę w kierunku bezpiecznym, z wyjętym magazynkiem wymiennym lub pustym magazynkiem stałym, pustą komorą(/ami) i otwartym zamkiem.
- 6.7. "IF CLEAR, HAMMER DOWN, OPEN ACTION"** (Jeżeli rozładowałeś, strzał kontrolny, otwórz zamek) – Po wydaniu tej komendy zawodnikowi nie wolno kontynuować strzelania. Kierując w dalszym ciągu lufę w kierunku bezpiecznym zawodnik musi przeprowadzić ostatnią kontrolę broni w następujący sposób: Zamyka zamek, naciska na spust w celu zwolnienia kurka i ponownie otwiera zamek. Po stwierdzeniu, że broń jest rozładowana, flaga bezpieczeństwa musi być umieszczona w komorze nabojoyej. Zamek może pozostać otwarty albo można go zamknąć.
- 6.8** Jeśli broń okaże się nadal załadowana, Sędzia powtarza procedurę od komendy z przepisu pkt.6.6.
- 6.9.** Wykonanie pełnej procedury określonej przepisami pkt.6.7 oznacza koniec przebiegu na torze.
- 6.10."STOP"** – Tę komendę może wydać którykolwiek z sędziów obecnych na torze w dowolnym momencie przebiegu. Zawodnik musi w takiej sytuacji natychmiast przerwać strzelanie, zatrzymać się i czekać na dalsze polecenia Sędziego toru.
- 6.11."RANGE IS CLEAR"** (Strzelnica wolna) – Do momentu wydania tej komendy przez Sędziego toru, zawodnicy ani personel zawodów nie może zbliżać się ani wychodzić przed linię prowadzenia ognia lub ostatnie miejsce prowadzenia strzelania. Po wydaniu komendy personel i zawodnicy mogą podejść do celów i rozpocząć czynności obliczania punktacji, stawiania poperów itp.