

I. CEL ZAWODÓW:

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

II. ORGANIZATOR ZAWODÓW:

Stowarzyszenie Strzeleckie **BELLONA**

III. TERMIN I MIEJSCE ZAWODÓW:

Niedziela dn. **06-09-2020r.**, strzelnica **Nowolipsk** k/Chocza, początek 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 1.1-1.5 jest karane natychmiastową dyskwalifikacją zawodnika z całych zawodów.
- 1.10. Wszystkie osoby przebywające na terenie strzelnicy są zobowiązane 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.

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, trzymaną obiema rękami, kolbą dotykającą biodra zawodnika i lufą równoległą do podłoża, skierowaną w kierunku kulochwytu, kabląkiem spustowym skierowanym w dół i palcami poza kabląkiem 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 ostrzelaniem 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. Kończącym 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 grafikiem rozgrywek ustalonym

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. Pojedyunki 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 naruszą 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 nabojeowej. 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 zbliżyć 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.