REGULAMIN STRZELAŃ DYNAMICZNYCH

W KONKURENCJI BLASZANKA

ZASADY OGÓLNE

1. W konkurencji Blaszanka stosuje się odpowiednio przepisy konkurencji pistolet IPSC z wyjątkami wynikającymi z niniejszego regulaminu.

KLASY SPRZĘTOWE

2. W konkurencji Blaszanka dopuszcza się 2 (dwie) klasy pistoletowe: Standard oraz Open.

   2.1. Klasa sprzętowa podczas zawodów w konkurencji Blaszanka może być otwarta, gdy bierze w niej udział przynajmniej 10 zawodników. W zawodach Level I (klubowe) dozwolone jest łączenie klas Standard i Open.

   2.2. Każdy zawodnik może podczas zawodów brać udział w kilku klasach sprzętowych, pod warunkiem, że w każdej z nich korzysta z innej broni. Korzystanie z innej broni dla celów niniejszego regulaminu oznacza także zamontowanie optycznych lub elektronicznych przyrządów celowniczych lub wymianę zamka oraz lufy na innej długości – ostateczną decyzję w tym zakresie podejmuje RM.

   2.3. W klasie Open broń musi być wyposażona przynajmniej w kompensator lub też w optyczne lub elektroniczne przyrządy celownicze.

   2.4. Broń klasy Standard musi spełniać warunki przewidziane dla klasy Standard (Division Standard) lub klasy Rewolwer Standard (Revolver Standard Division). Warunek zmieszczenia się broni w pudełku jest także spełniony w przypadku broni bez podpiętego magazynka.

3. Zabrania się używania jakiejkolwiek amunicji do broni centralnego zapłonu o prędkości początkowej mniejszej niż 750 stóp na sekundę.

CELE, PUNKTACJA, KARY

4. W konkurencji Blaszanka stosuje się wyłącznie metalowe cele reaktywne typu „Popper".

   4.1. Tor składa się z dwóch identycznych symetrycznych zestawów 6 (sześciu) celów, z których jeden – najbardziej wysunięty z zestawu do osi toru, stanowi cel końcowy.

   4.2. Przed każdym zestawem celów – w odległości 10-12 m, znajduje się stanowisko strzeleckie. Każde ze stanowisk oddalone jest w identycznej odległości od zestawu celów, którego dotyczy. Zaleca się, aby stanowiska strzeleckie znajdowały się w boksach o kształcie kwadratu i boku od 70cm do 100 cm.

   4.3. Zadaniem zawodnika jest przewrócenie wszystkich 6 (sześciu) celów zestawu, przy czym po przewróceniu 5 (pięciu) celów, a przed przewróceniem ostatniego celu (końcowego) zawodnik ma obowiązek wykonania zmiany magazynka.

5. Zawody w konkurencji Blaszanka składają się z rundy eliminacyjnej, rundy zasadniczej oraz finału. Celem rundy eliminacyjnej jest zaszeregowanie zawodników do rundy zasadniczej. Celem rundy zasadniczej jest wyłonienie zawodników do finału. Celem finału jest wyłonienie najlepszego zawodnika w danej klasie sprzętowej.

   5.1. Jeżeli w zawodach (w jednej klasie sprzętowej) bierze udział nie więcej niż 8 (ośmiu) zawodników, nie przeprowadza się rundy zasadniczej, a zawodnicy w finale strzelają zgodnie z grafikiem rozgrywek stanowiącym załącznik nr 1 do niniejszego regulaminu.

   5.2. Jeżeli w zawodach (w jednej klasie sprzętowej) bierze udział więcej niż 8 (ośmiu), lecz nie więcej niż 16 (szesnastu) zawodników, wówczas zgodnie z decyzją RM

      5.2.1. nie przeprowadza się rundy zasadniczej, a zawodnicy w finale strzelają w parach zgodnie z grafikiem rozgrywek stanowiącym załącznik nr 2 do niniejszego regulaminu;

      5.2.2. albo w rundzie zasadniczej zawodnicy podzieleni są na dwie grupy i strzelają w parach zgodnie z grafikiem stanowiącym załącznik nr 1 do niniejszego regulaminu; z każdej grupy do finału wchodzi 4 najlepszych zawodników, a w finale zawodnicy strzelają w parach zgodnie z grafikiem rozgrywek stanowiącym załącznik nr 1 do niniejszego regulaminu.

   5.3. Jeżeli w zawodach (w jednej klasie sprzętowej) bierze udział więcej niż 16 (szesnastu), lecz nie więcej niż 32 (trzydziestu dwóch) zawodników, wówczas zgodnie z decyzją RM

      5.3.1. nie przeprowadza się rundy zasadniczej, a zawodnicy w finale strzelają w parach zgodnie z grafikiem rozgrywek stanowiącym załącznik nr 2 do niniejszego regulaminu;

      5.3.2. albo w rundzie zasadniczej zawodnicy podzieleni są na dwie grupy i strzelają w parach zgodnie z grafikiem stanowiącym załącznik nr 2 do niniejszego regulaminu; z każdej grupy do finału wchodzi po 4 (czterech) najlepszych zawodników, a w finale zawodnicy strzelają w parach zgodnie z grafikiem rozgrywek stanowiącym załącznik nr 1 do niniejszego regulaminu;

      5.3.3. albo w rundzie zasadniczej zawodnicy podzieleni są na cztery grupy i strzelają w parach zgodnie z grafikiem stanowiącym załącznik nr 1 do niniejszego regulaminu; z każdej grupy do finału wchodzi po 2 (dwóch) najlepszych zawodników, a w finale zawodnicy strzelają w parach zgodnie z grafikiem rozgrywek stanowiącym załącznik nr 1 do niniejszego regulaminu.

   5.4. W przypadku wielokrotności ilości zawodników, opisanej w pkt. 5.1., 5.2. lub 5.3., stosuje się odpowiednio postanowienia tych punktów, przy czym w rundzie zasadniczej zawodów (w jednej klasie sprzętowej) nie może zostać utworzonych więcej niż 8 (osiem) grup po maksymalnie 8 (ośmiu) zawodników każda.

   5.5. Zaszeregowanie w grupach następuje zgodnie z załącznikiem nr 3 do niniejszego regulaminu. Zaszeregowanie w finale następuje zgodnie z czasem uzyskanym w rundzie eliminacyjnej.

   5.6. Podczas rundy eliminacyjnej każdy z zawodników ma możliwość czterokrotnego ostrzelania zestawu celów, a jego wynikiem jest czas uzyskany podczas najlepszej z podjętych prób. Jeżeli zawodnik naruszy zasadę opisaną w pkt. 4.3. próba uznawana jest za straconą.

5.7. Podczas rundy zasadniczej zawodnicy strzelają pojedynek w parach zgodnie z zaszeregowaniem oraz zgodnie z grafikiem rozgrywek. Pojedynek wygrywa zawodnik, który zgodnie z zasadą opisaną w pkt. 4.3., pierwszy przewróci swój zestaw celi. Cele końcowe powinny być tak ustawione, aby możliwe były sprawdzenie, który wcześniej został przewrócony.

5.8. W finale zawodnicy strzelają pojedynek w parach zgodnie z grafikiem rozgrywek stanowiącym załącznik nr 1 do niniejszego regulaminu (z wyjątkami opisanymi w pkt. 5.2.1. oraz 5.3.1.) na zasadzie opisanej w pkt. 5.7.

5.9. Zawodnik, który w grafiku rozgrywek zapisany jest w wyższym wierszu rozpoczyna pojedynek na prawym stanowisku (patrząc w stronę kulochwytu).

5.10. ~~Pojedynki o miejsca 1-3 rozgrywane są do dwóch wygranych, w pozostałych przypadkach do dwóch przegranych. Po każdej próbie zawodnicy zamieniają się stanowiskami.~~

5.11. Jeżeli którykolwiek zawodnik naruszy procedurę strzelania, przegrywa on pojedynek.

5.12. Jeżeli obaj zawodnicy naruszą procedurę strzelania, próba zostanie powtórzona.

6. Zawodnik wzywany jest na stanowisko strzeleckie trzykrotnie w ciągu jednej minuty. Niestawienie się na stanowisko strzeleckie skutkuje utratą próby w rundzie eliminacyjnej albo przegraną w rundzie zasadniczej lub finale.

7. Zawodnik, po komendzie „Czy Jesteś Gotów?” („Are You Ready?”), zobowiązany jest do posiadania przy sobie całego wyposażenia niezbędnego do przeprowadzenia strzelania.

   7.1. Jeżeli zawodnik opuści stanowisko strzeleckie przed zakończeniem próby lub pojedynku, próba zostanie uznana za straconą, a pojedynek za przegrany.

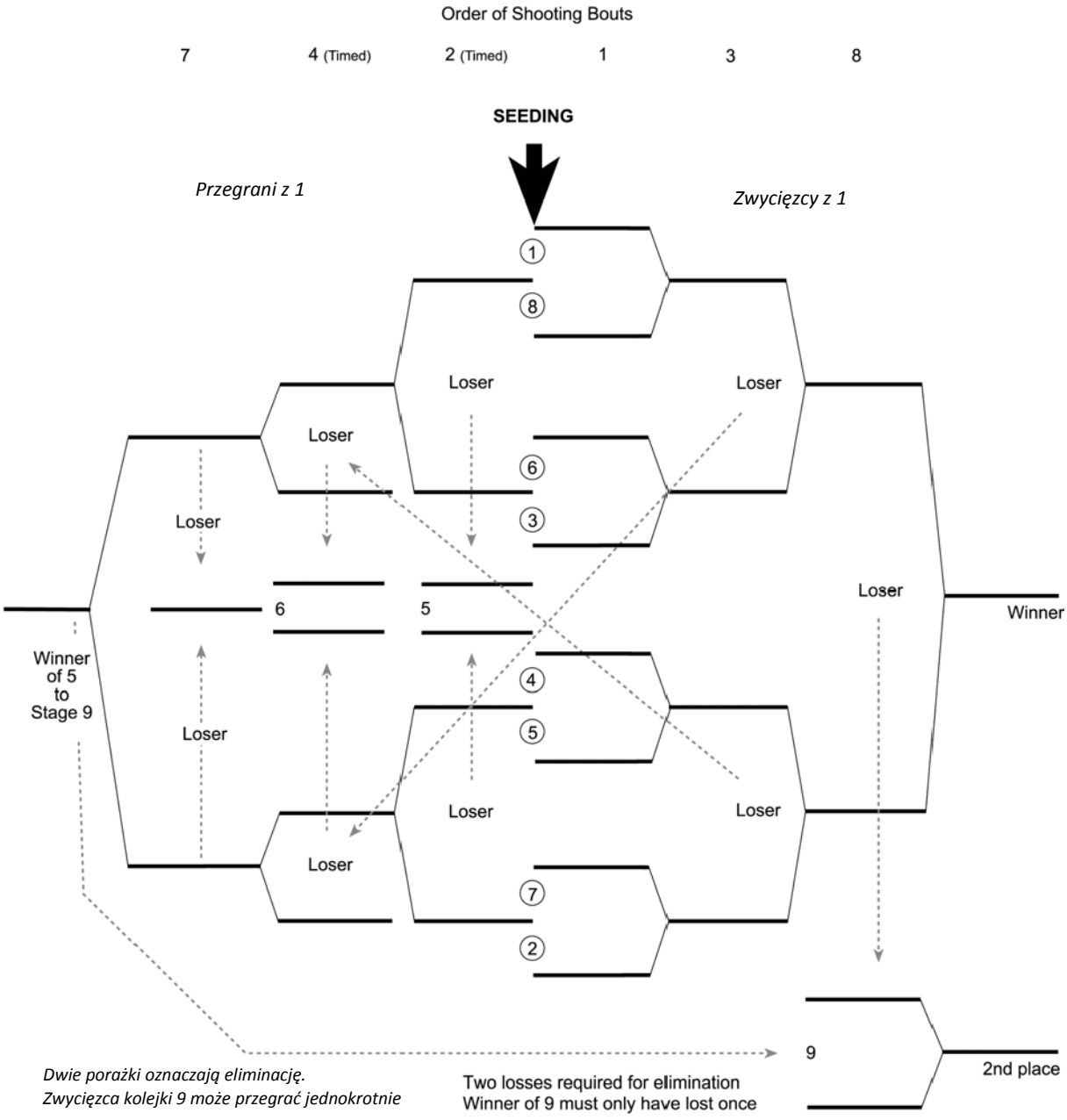
8. Strzelanie w rundzie eliminacyjnej odbywa się kolejno przez wszystkich zawodników zgodnie z wpisaniem na listę startową.

   8.1. Druga, trzecia i czwarta próba następują bezpośrednio po sobie.

9. We wszystkich klasach broń znajduje się w stanie gotowości, a zawodnik stoi wyprostowany; przodem i twarzą w kierunku kulochwytu; z rękoma naturalnie zwieszonymi wzdłuż ciała.

Załącznik nr 1

Grafik Rozgrywek dla maksymalnie 8 (ośmiu) zawodników
Porządek Kolejek Strzelania



1 miejsce zwycięzca z kolejki 8
2 miejsce zwycięzca z kolejki 9
3 miejsce przegrany z kolejki 9
4 miejsce przegrany z kolejki 7
5 miejsce zwycięzca z kolejki 6
6 miejsce przegrany z kolejki 6
7 miejsce zwycięzca z kolejki 5
8 miejsce przegrany z kolejki 5

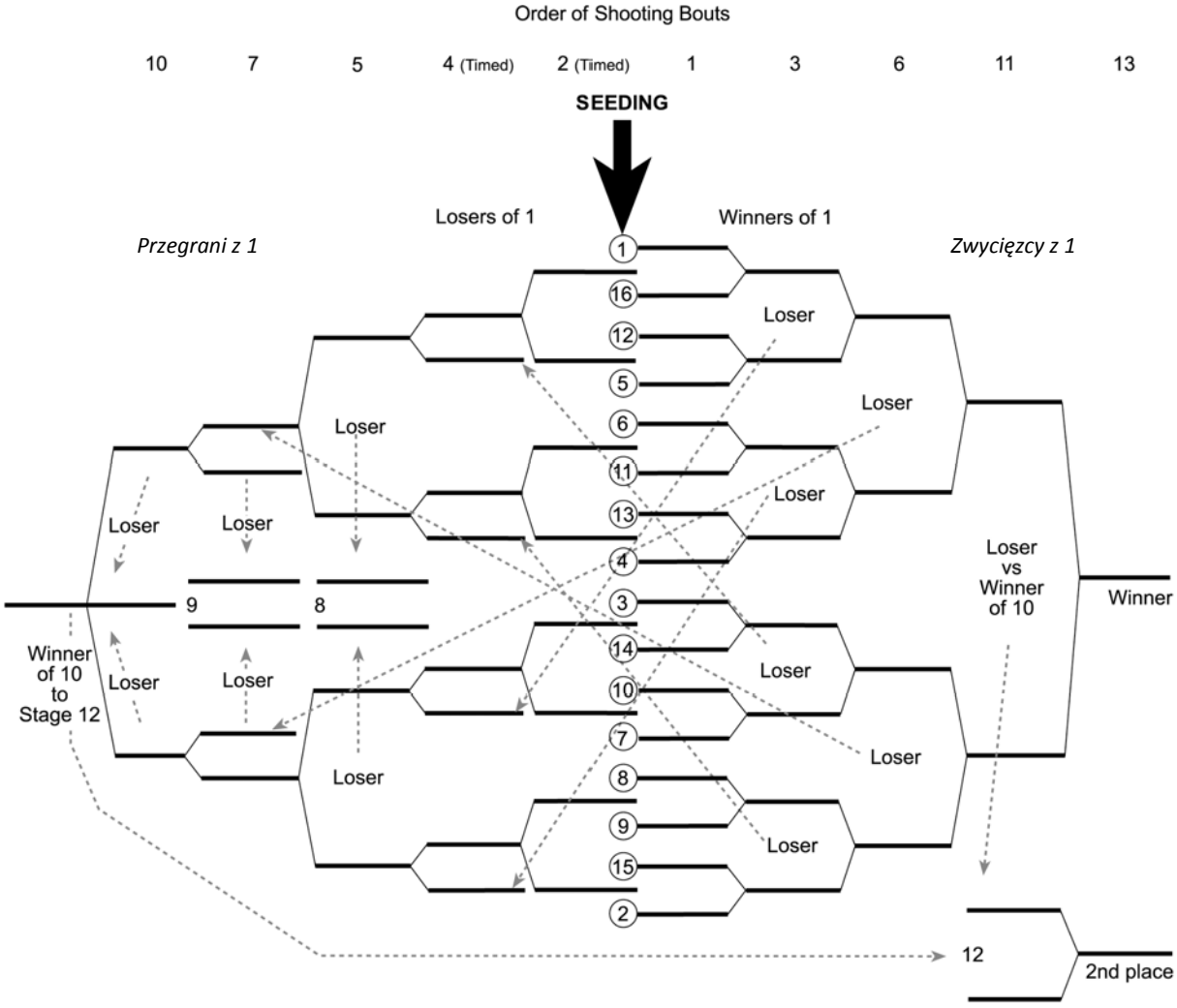
1st. Winner of 8
2nd. Winner of 9
3rd. Loser of 9
4th. Loser of 7
5th. Winner of 6
6th. Loser of 6
7th. Winner of 5
8th. Loser of 5

5th. - 6th. can be ranked by time in bout 4
7th. - 8th. can be ranked by time in bout 2

lub (dla miejsc od 5 do 8)
miejsca od 5 do 6 przegrani z kolejki 4 wg czasu z rundy eliminacyjnej
miejsca od 7 do 8 przegrani z kolejki 2 wg czasu z rundy eliminacyjnej

Załącznik nr 2

Grafik Rozgrywek dla maksymalnie 16 (szesnastu) zawodników
Porządek Kolejek Strzelania



Dwie porażki oznaczają eliminację.
Zwycięzca kolejki 12 może przegrać jednokrotnie

Two losses required for elimination
Winner of 12 must only have lost once

1 miejsce zwycięzca z kolejki 11
2 miejsce zwycięzca z kolejki 12
3 miejsce przegrany z kolejki 12
4 miejsce przegrany z kolejki 10
5 miejsce zwycięzca z kolejki 9
6 miejsce przegrany z kolejki 9
7 miejsce zwycięzca z kolejki 8
8 miejsce przegrany z kolejki 8

miejsca od 9 do 1:
przegrani z kolejki 4 wg czasu z rundy eliminacyjnej

miejsca od 13do 16:
przegrani z kolejki 2 wg czasu z rundy eliminacyjnej

1st. Winner of 11
2nd. Winner of 12
3rd. Loser of 12
4th. Loser of 10
5th. Winner of 9
6th. Loser of 9
7th. Winner of 8
8th. Loser of 8

9th. - 12th. ranked by time in bout 4
13th. - 16th. ranked by time in bout 2

Załącznik nr 3

Miejsce wg czasu	Podział na 4 grupy po 16 zawodników	Podział na 8 grup po 8 zawodników	Podział na 4 grupy po 8 zawodników
1.	G1	G1	G1
2.	G2	G2	G2
3.	G3	G3	G3
4.	G4	G4	G4
5.	G1	G5	G1
6.	G2	G6	G2
7.	G3	G7	G3
8.	G4	G8	G4
9.	G1	G1	G1
10.	G2	G2	G2
11.	G3	G3	G3
12.	G4	G4	G4
13.	G1	G5	G1
14.	G2	G6	G2
15.	G3	G7	G3
16.	G4	G8	G4
17.	G1	G1	G1
18.	G2	G2	G2
19.	G3	G3	G3
20.	G4	G4	G4
21.	G1	G5	G1
22.	G2	G6	G2
23.	G3	G7	G3
24.	G4	G8	G4
25.	G1	G1	G1
26.	G2	G2	G2
27.	G3	G3	G3
28.	G4	G4	G4
29.	G1	G5	G1
30.	G2	G6	G2
31.	G3	G7	G3
32.	G4	G8	G4
33.	G1	G1	
34.	G2	G2	
35.	G3	G3	
36.	G4	G4	
37.	G1	G5	
38.	G2	G6	
39.	G3	G7	
40.	G4	G8	
41.	G1	G1	
42.	G2	G2	
43.	G3	G3	
44.	G4	G4	
45.	G1	G5	
46.	G2	G6	
47.	G3	G7	
48.	G4	G8	
49.	G1	G1	
50.	G2	G2	
51.	G3	G3	
52.	G4	G4	
53.	G1	G5	
54.	G2	G6	
55.	G3	G7	
56.	G4	G8	
57.	G1	G1	
58.	G2	G2	
59.	G3	G3	
60.	G4	G4	
61.	G1	G5	
62.	G2	G5	
63.	G3	G7	
64.	G4	G8	