



REGULAMIN zawodów strzeleckich „Strzelba dynamiczna” 11 strzałów

1. Zasady rozgrywania konkurencji:

- **Broń:** strzelba gładkolufowa typu Pump Action,
- **Amunicja:** naboje śrutowe do 24 gram,
- **Odległość celów:** 10 – 12 m,
- **Oddawanie strzałów:** postawa stojąco, 3 stanowiska kolejno po 5, 3 i 3 strzały
- **Czas przygotowawczy:** 1 min,
- **Czas na konkurencję:** 5 min,
- **Nabojów nie wolno ładować bezpośrednio do komory nabojowej** – wszystkie muszą zostać załadowane do magazynka.
- **Zalecane jest stosowanie okularów ochronnych oraz ochronników słuchu.**

W czasie konkurencji wydawane są komendy:

- **GOTÓW,**
- **UWAGA** – *start po sygnale Timera,*
- **STOP,**
- **ROZŁADUJ, DO PRZEJRZENIA BRONŃ** – zawodnik pokazuje otwartą komorę nabojową.

Kąty bezpieczeństwa – wylot lufy skierowany w stronę kulochwyty.



2. Opis konkurencji:

START przy środkowej **beczce nr 1**, postawa swobodna stojąc, broń (rozładowana) i amunicja leżą na beczce.

Na dźwięk **TIMERA** zawodnik ładuje 5 sztuk amunicji do magazynka rurowego, przeładowuje i strzela do **czerwonego celu na karuzeli** stojącej naprzeciwko beczki w odległości 10 m. **Po zбиciu czerwonego celu zawodnik może rozpocząć strzelanie do pozostałych celów.**

Po zużyciu **5 nabojów** zawodnik zmienia stanowisko na kolejną **beczkę nr 2** stojącej po prawej stronie. Ładuje **3 sztuki** amunicji i oddaje strzały do **3 poperów** ustawionych naprzeciwko beczki w odległości 12 m.

W kolejnym etapie zawodnik przenosi się na kolejną **beczkę nr 3**, usytuowaną po lewej stronie. Wprowadza 3 sztuki amunicji i wykonuje strzały do **3 poperów** ustawionych naprzeciwko beczki, oddalonych o 12 m.

Po oddaniu ostatniego strzału, zawodnik rozładowuje strzelbę oraz przedstawia **otwartą** komorę nabojołą sędziemu.

Dodatkowe informacje:

- Czerwony cel startowy na karuzeli powinien być **ustawiony na godzinie „9”** karuzeli.
- W przypadku pięciokrotnego nie trafienia czerwonego celu startowego, zawodnik powinien kontynuować konkurencję przechodząc do stanowiska nr 2.



3. Punktacja:

Zawodnik otrzymuje:

- **10 pkt. za każdy trafiony cel.**
 - **Karę czasową + 5 sekund za cel nie trafiony.**
 - **Dodatkową karę czasową + 5 sekund za nie zabicie startowego celu czerwonego.**
- **Sumę uzyskanych punktów podzielona przez czas, od sygnału Timera do ostatniego strzału do celów plus czas kary, tworzy współczynnik zwany dalej **FAKTOR**. Uzyskany najwyższy wynik wskazuje zwycięzcę konkurencji.**

$$faktork = \frac{zdobyte\ punkty}{(czas\ oddawania\ strzałów) + (sekundy\ karne)}$$

4. Kary proceduralne:

Nakłada się na zawodnika, który nie stosuje się do procedur zawartych w pisemnym opisie toru lub łamie inne przepisy ogólne.

- **Kara proceduralna + 5 sekund.**

Przykładowe sytuacje przyznawania kary proceduralnej:

- Gdy zawodnik w początkowym etapie zestrzeli w pierwszej kolejności inny cel niż (czerwony) cel startowy.
- Gdy czas trwania konkurencji będzie dłuższy niż 5 minut.
- Gdy zawodnik celowo spowoduje przewrócenie się większej ilości celów przy jednym strzale (np. strzelając w środek karuzeli).



5. Dyskwalifikacje:

Za:

1) Niebezpieczne posługiwanie się bronią:

- złamanie kątów bezpieczeństwa,
- zmiana stanowiska z palcem na spuście,
- strzały kontrolne w niebezpieczne miejsca (wały boczne, pod nogi, w przechwytywacz górny, w siebie lub innych uczestników)

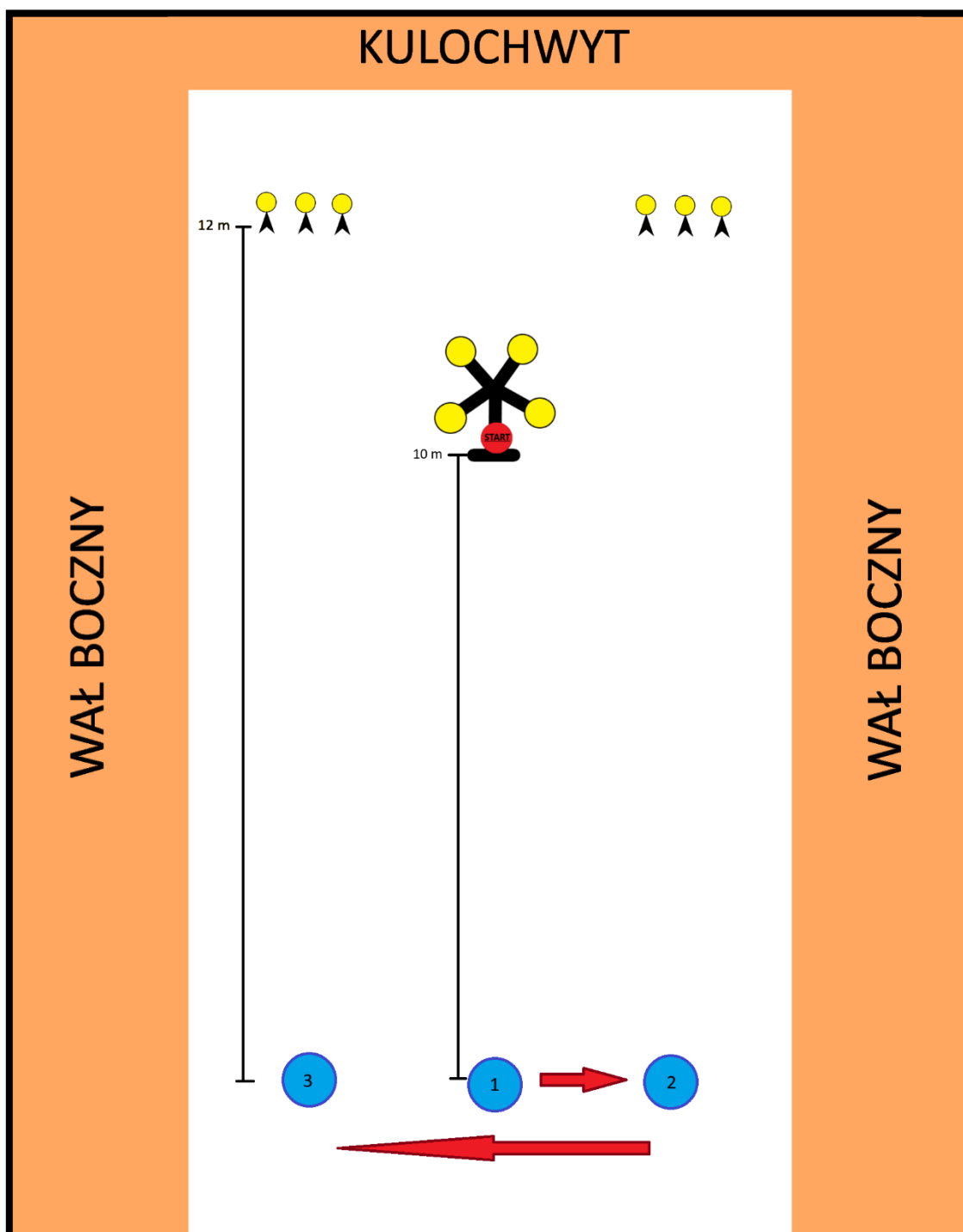
2) Przypadkowe strzały:

- podczas przeładowania,
- w ziemię,
- w przechwytywacz górny,
- w wału boczne.

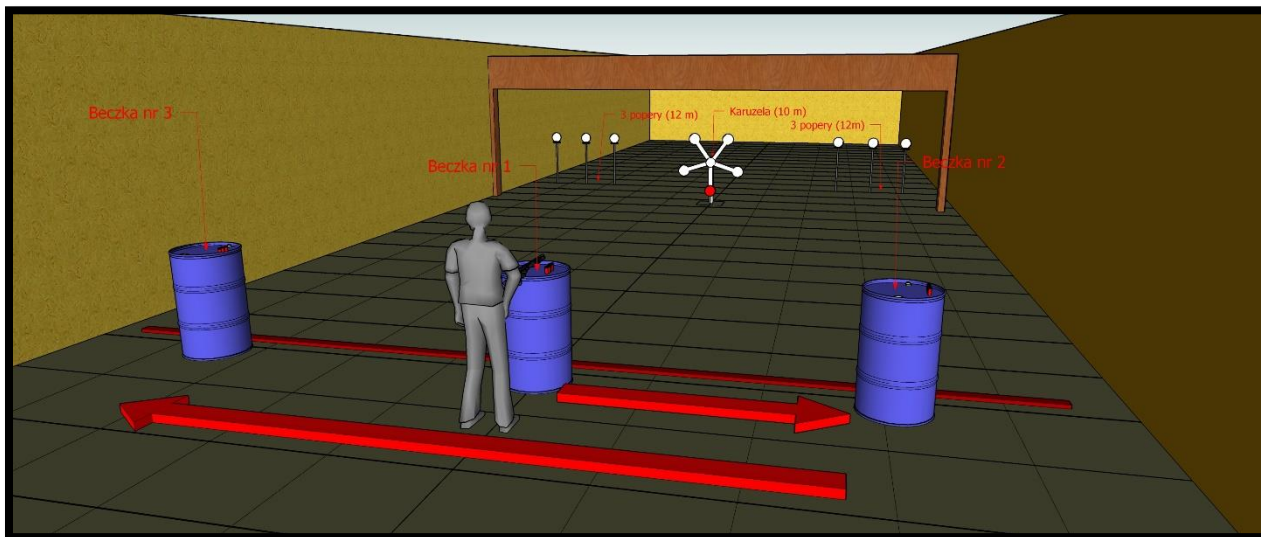
W przypadku dyskwalifikacji lub wyniku równy 0 zawodnik otrzymuje skierowanie na obowiązkowe szkolenie doszkalające z zakresu „**budowy i obsługi strzelby gładkolufowej powtarzalnej**”. Do czasu uczestnictwa w szkoleniu zawodnik **nie jest** dopuszczony do udziału w konkurencji **Sdn11**.



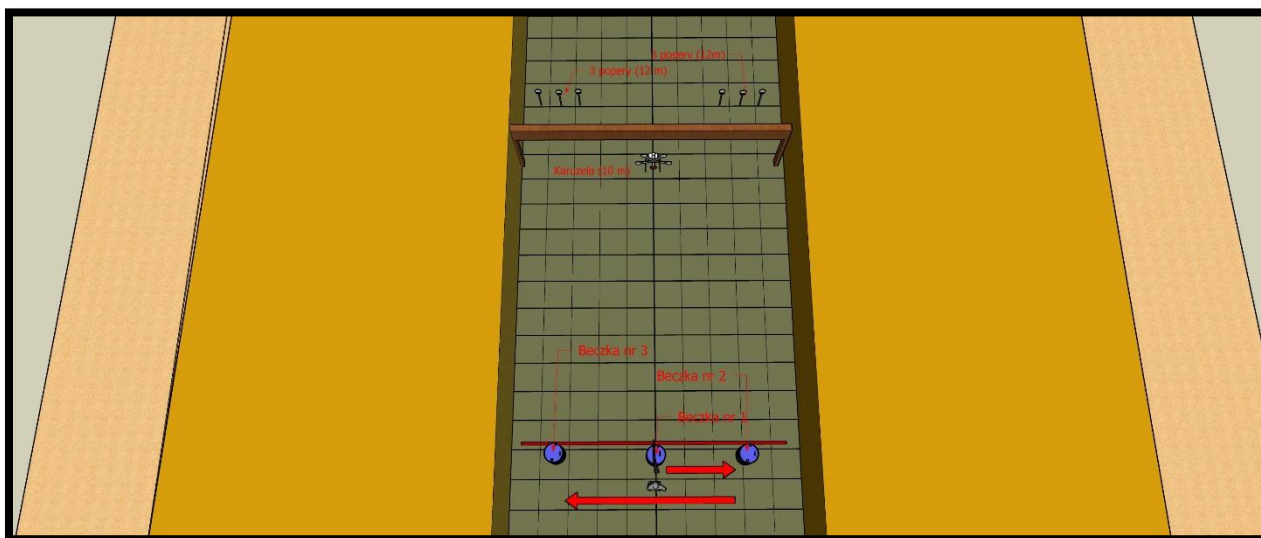
6. Układ graficzny toru:



Układ graficzny 1 - 2d z góry



Układ graficzny 2 - 3d z tyłu



Układ graficzny 3 - 3d z góry