

Regulamin oraz warunki strzelania.

1. Bezpieczeństwo podczas strzelania.

Zachowanie zawodników podczas zawodów związane jest z bezwzględnym przestrzeganiem zasad bezpieczeństwa.

- 1.1. Za każdym razem, gdy przygotowujesz się do określonej konkurencji strzeleckiej i masz do czynienia z bronią sprawdź czy jest rozładowana.
- 1.2. Broń trzymaj w kaburze po wyciągnięciu z kabury kieruj lufę w najbezpieczniejszym możliwym kierunku. Za „bezpieczny kierunek” przyjmuje się stronę głównego kulochwytu strzelnicy. Wylot lufy w żadnym wypadku nie może być skierowany w innym kierunku niż kulochwyty.
- 1.3. Rozpoznaj cel i jego otoczenie. Przed oddaniem strzału sprawdź, czy obszary przed i za celem są bezpieczne, zwróć uwagę na wszystkie osoby wokół siebie. Zidentyfikuj cel i upewnij się, że to właśnie ten cel, do którego zamierzasz strzelić. Jeśli masz wątpliwości, NIE STRZELAJ!
- 1.4. Zawsze trzymaj palec poza językiem spustowym, na kabłąku lub wzdłuż zamka, dopóki nie będziesz gotowy by oddać strzał. Broń traktuj zawsze tak, jakby była załadowana.

2. Broń i amunicja.

- 2.1. Podczas pobytu zawodnika na strzelnicy jego broń musi być rozładowana i schowana do kabury (lub do pudełka), pistolety muszą mieć wyjęty magazynek.
- 2.2. Zawodnik nie może manipulować bronią na terenie strzelnicy. Wyjątkiem od tej zasady są wyznaczone i wyraźnie oznaczone obszary, zwane „strefami bezpieczeństwa”, gdzie wolno wykorzystać broń do przygotowań do konkurencji na zasadach określonych przez sędziego głównego, wyłącznie na bazie treningu bezstrzałowego.
- 2.3. Do „stref bezpieczeństwa” pod żadnym pozorem nie może być wnoszona amunicja, a zwłaszcza załadowane magazynki. Dotyczy to również amunicji ćwiczebnej, atrap nabojów oraz wystrzelonych łusek. Amunicja, załadowane magazynki itp. muszą być pozostawione poza strefą bezpieczeństwa, na przykład w torbie, w wyznaczonym miejscu w pobliżu strefy.
- 2.4. Broń wykorzystywana jest także podczas strzelań konkurencji wg warunków strzelania na torze strzeleckim z wykorzystaniem amunicji wydanej przez organizatora.
- 2.5. Zawodnik może manipulować jednocześnie bronią i amunicją jedynie na wyznaczonym stanowisku strzeleckim, po odpowiedniej komendzie Sędziego i pod jego bezpośrednim nadzorem, zgodnie z zasadami bezpieczeństwa i warunkami konkurencji strzeleckich.
- 2.6. W czasie przygotowań do konkurencji oraz podczas udziału w rywalizacji strzeleckiej należy przestrzegać trzymania broni palnej wg zasady „palca poza językiem spustowym”, za wyjątkiem właściwego oddawania strzału zgodnie z warunkami strzelania poszczególnych konkurencji.
- 2.7. Przez cały czas strzelania, ładowania oraz rozładowywania broni należy przestrzegać zasady utrzymywania wylotu lufy w kierunku bezpiecznym. Za kierunek bezpieczny przyjmuje się stronę głównego kulochwytu strzelnicy. Wylot lufy w żadnym wypadku nie może być skierowany w innym kierunku niż kulochwyty.
- 2.8. Zawodnik podcina magazynkiem broń tylko na komendę PRZYGOTUJ SIĘ DO STRZELANIA, bezpośrednio przed strzelaniem.
- 2.9. Zawodnik zobowiązany jest do używania okularów ochronnych i ochronników uszu w trakcie konkurencji strzeleckiej. W wyjątkowych sytuacjach organizator udostępni ochronniki w przypadku ich braku u zawodnika.
- 2.10. **Sędzia może natychmiast przerwać strzelanie poprzez wydanie komendy STOP! PRZERWIJ STRZELANIE. Każdy zawodnik w dowolnej chwili może użyć tej samej komendy** jeśli dostrzeże zagrożenie dla życia, zdrowia wynikające z zachowań wszystkich osób przebywających na osi strzeleckiej a także w sytuacji pojawienia się nieuprawnionych osób lub przypadkowych zwierząt na osi strzeleckiej.
- 2.11. Zawody odbywają się z wykorzystaniem broni palnej indywidualnej, krótkiej typu pistolet dostosowany na naboje: 9 x 19mm Parabellum.

2.12. Zawodnicy na zawodach korzystają ze swojej własnej broni i magazynków. W przypadku nieposiadania broni przez zawodnika może on skorzystać z broni i magazynków organizatora zawodów, przydzielonych do wyznaczonych konkurencji.

2.13. Organizator zawodów przydziela do wyznaczonych konkurencji 6 jednostek broni krótkiej typu Glock. 3 jednostki broni typu Glock 17 oraz 3 jednostki broni typu Glock 19. Każda jednostka broni wyposażona jest w 2 magazynki. Organizator dopuszcza magazynki opcyjne.

2.14. Zawodnik startujący w konkurencji nie posiadający broni własnej może wybrać jednostkę broni wraz z magazynkami przydzielonymi przez organizatora. O kolejności doboru broni przez zawodników decyduje Sędzia Główny.

2.15. Przed przystąpieniem do konkurencji strzeleckiej Sędzia sprawdza broń, magazynki oraz sposób i miejsce zamocowania kabury i ładownicy.

2.16. Zawodnikom zostanie wydany jeden rodzaj amunicji bezpośrednio przed strzelaniem a załadowanie amunicją magazynków może nastąpić tylko po komendzie ŁADUJ wydanej przez Sędziego.

2.17. Amunicję dla zespołów biorących udział w zawodach strzeleckich przydziela organizator. Jeden rodzaj amunicji dla wszystkich zawodników.

2.18. Do magazynków wolno ładować tylko taką ilość amunicji jaka jest określona w konkretnym zadaniu danej konkurencji.

2.19. Zawodnik podłącza magazynek do broni, nie wprowadzając naboju do komory naboju tylko i wyłącznie na polecenie Sędziego wydającego do zawodników komendę PRZYGOTUJ SIĘ DO STRZELANIA.

2.20. Broń przygotowaną do strzelania zawodnik wkłada do kabury i przechowuje ją w ten sposób do momentu rozpoczęcia konkurencji strzeleckiej.

3. Kabura do broni, ładownice na magazynki.

3.1. Kabura do broni musi być umieszczona na pasie. Zabronione są kabury mocowane na wysokości uda oraz kabury skryte na szelkach.

3.2. Dla poprawnego wykonania zadania Zawodnik strzelający potrzebuje minimum dwa magazynki. Zaleca się posiadanie przez Zawodnika większej liczby magazynków.

3.3. Ładownice na magazynki muszą być umieszczone na pasie biodrowym Zawodnika.

4. Zespół

3.1. W zawodach bierze udział Zespół składający się z dwóch zawodników. Zawodnikami mogą być mężczyźni i kobiety. W konkurencjach przedstawionych jako Agenci Ochrony o numerach 1 oraz 2 (AO1, AO2)

3.2. Organizator nie wprowadza oddzielnej klasyfikacji dla kobiet i mężczyzn.

3.3. Organizator nie wprowadza oddzielnej klasyfikacji dla zespołów składających się z zawodników będących w czynnej służbie lub po jej zakończeniu. Nie stosuje się też podziału na zawodników z militarnych albo cywilnych służb ochrony.

3.4. W dwóch pierwszych konkurencjach zespół ochronny składa się z Agentów Ochrony oraz osoby ochranianej przyjętej jako Vip.

3.5. Osoby odgrywające rolę Vip'a w konkurencjach są osobami przydzielonymi przez organizatora zawodów.

5. Tarcze strzeleckie.

5.1. Zawodnicy strzelają do tarcz pierścieniowych (TS2) i sylwetkowych (TS9, TS10). Możliwe jest dodanie innej tarczy - sylwetki z bronią palną, tarcza dodatkowa zostanie zaprezentowana jako wariant tuż przed konkurencją nr 3.

5.2. Organizator dopuszcza dodanie tarcz o sylwetkach osób postronnych w określonych konkurencjach. Tarcza o sylwetce postronnej nie jest celem do prowadzenia strzelania przez Zawodnika.

6. Pozycja wyjściowa do startu.

6.1. Sędzia określonej konkurencji ustawia zawodników i osobę ochranianą w wyznaczonym miejscu do rozpoczęcia zadania.

6.2. Broń zawodników w pozycji wyjściowej jest załadowana magazynkiem bez wprowadzonego naboju do komory naboju. Broń znajduje się w kaburze.

7. Pomiar czasu.

7.1. Każde strzelanie zespołowe odbywa się na czas, który mierzony jest od komendy sędziego do ostatniego strzału i sygnału komendy oraz uniesieniem ręki ostatniego zawodnika kończącego konkurencję. Czas jest mierzony przez Sędziego.

7.2. Konkurencja rozpoczyna się na komendę wydaną przez Sędziego. Dźwięk gwizdka Sędziego i ruch ręki pionowo do góry.

7.3. Konkurencja kończy się w chwili zakończenia strzelania przez ostatniego zawodnika z zespołu. Zakończenie zadania zawodnik przekazuje poprzez podniesienie ręki bez broni ruchem pionowym do góry i okrzykiem „KONIEC AMUNICJI”.

7.4. Każdy zawodnik zespołu kończący swoje zadanie przekazuje tą informację poprzez podniesienie ręki bez broni ruchem pionowym do góry i okrzykiem „KONIEC AMUNICJI”, jednak czas zespołu zatrzymany jest po komendzie drugiego z zawodników w zespole.

7.5. Każda konkurencja ograniczona jest czasem. W zależności od konkurencji zawodnicy muszą się zmieścić w wyznaczonym limicie czasowym. Konkurencja I: 25 sekund, Konkurencja II: 30 sekund, Konkurencja III: 35 sekund.

8. Punktacja

8.1. W punktacji końcowej każdej konkurencji bierze się pod uwagę czas ukończenia konkurencji dwuosobowego zespołu. Oceniając czas ostatniego zawodnika.

8.2. W podliczeniu czasu każdej konkurencji dolicza się czas za punkty karne wg schematu opisanego poniżej.

- W przypadku przekroczenie limitu czasowego konkurencji dolicza się 10 sekund do czasu końcowego zespołu.

- W przypadku tarcz sylwetkowych nietrafienie każdego zawodnika z zespołu w pole punktowe „mucha” powoduje doliczenie 5 sekund za każdy niepunktowany strzał do czasu końcowego zespołu.

- W przypadku tarcz pierścieniowych dodanie dodatkowych sekund u każdego zawodnika będzie liczone wg. Wzoru: 10 – liczba z pierścienia = liczba dodatkowych sekund.

- Trafienie sylwetki „osoby postronnej” przez któregokolwiek zawodnika powoduje doliczenie kolejnych 10 sekund do końcowej puli czasowej.

- Nieprawidłowe założenie opaski zaciskowej powoduje doliczenie kolejnych 10 sekund do końcowej puli czasowej Zespołu.

9. Procedura konkurencji strzeleckiej.

9.1. Zespół biorący udział w dwóch pierwszych konkurencjach składa się z 3 osób ale oceniani są tylko zawodnicy.

9.2. Zawodnicy podczas wykonywania konkurencji muszą stosować wskazane w konkurencjach pozycje strzeleckie.

9.3. Postawa za zasłoną wymaga by co najmniej 80 % nóg i tułowia znajdowało się za elementem tworzącym zasłonę.

9.4. Podczas konkurencji strzeleckich broń z kabury wolno wyjąć tylko w chwili oddawania strzałów do celu lub podczas przemieszczania się taktycznego w kierunku na cel do którego zawodnik będzie strzelał.

9.5. W dwóch pierwszych konkurencjach zawodnicy wykonują czynności z VIP' em (techniki zasłaniania, ewakuacji, zakładania opaski zaciskowej) tylko z bronią trzymaną w kaburze.

10. Tamowanie krwotoku.

10.1. Przyjmuje się w Konkurencji II, że osoba ranna Vip krwawi z kończyny górnej.

10.2. Moment rozpoczęcia procedury tamowania krwotoku przez Agenta Ochrony zaczyna się w momencie rozpoczęcia konkurencji. Konkurencję rozpoczyna Sędzia gwizdkiem i ruchem ręki pionowym do góry.

10.3. W konkurencji z tamowaniem krwotoku u Vip'a organizator zawodów zabezpieczy certyfikowane przez CoTCCC opaski zaciskowe typu CAT generacji 7.

10.4. Organizator zabezpieczy 4 sztuki opasek, z których zawodnik będzie mógł wybrać właściwą dla siebie, którą wykona zadanie.

10.4. Prawdliwość założenia opaski ocenia Sędzia. Ocena dotyczy sposobu „wysoko i ciasno” oraz zabezpieczenia końcowej części taśmy opaski.

11. Awaryje broni i amunicji.

11.1. Jakikolwiek awaryje broni i amunicji u zawodnika nie uprawniają zespołu do powtórnego wykonania konkurencji. W przypadku awaryi zawodnik musi sam ją usunąć, zachowując przy tym zasady bezpieczeństwa.

11.2. Awaryja u zawodnika nie uprawnia Zespołu do zatrzymania czasu podczas konkurencji. Strata amunicji powoduje naliczanie punktów karnych a co za tym określonej ilości sekund do czasu końcowego.

11.2. Zespół może powtórzyć konkurencję wyłącznie w przypadku, gdy została ona przerwana nie z winy zawodników. Decyzje o powtórzeniu konkurencji podejmuje Sędzia.

11.3. Możliwość ewentualnego powtórzenia konkurencji dla określonego zespołu może nastąpić tylko raz.

11.4. Wszystkie konkurencje muszą być dokończone. Tak żeby uzyskać ostateczny czas. W przypadku powtórzenia konkurencji wybrany zostanie najlepszy czas z dwóch „biegów”, na korzyść zespołu.

11.5. Zespół ma prawo złożyć wniosek o powtórzenie strzelania w czasie nie późniejszym niż 10 minut od ukończenia Konkurencji.

12. Komendy i informacje wydawane przez Sędziego albo Zawodnika podczas przygotowania do strzelania, w czasie trwania konkurencji i po jej zakończeniu.

12.1. ŁADUJ – Zawodnik ładuje amunicję do magazynka, nie dołącza magazynku do broni. Jeden magazynek do ładownicy drugi w rękę.

12.2. PRZYGOTUJ SIĘ DO STRZELANIA – Zawodnik wyciąga broń z kabury, podłącza magazynek, wkłada broń do kabury.

12.3. GOTÓW – Komenda ze strony Sędziego do Zawodnika w celu potwierdzenia przygotowania – ostatnia faza przed rozpoczęciem konkurencji.

12.4. OCHRONA – Zawodnik wznosi okrzyk przed oddaniem strzałów do zlokalizowanego zagrożenia.

12.5. AWARIA – Zawodnik informuje kolegę z zespołu o końcu amunicji.

12.6. NAPRZÓD – Zawodnik wydaje komendę koleźce z Zespołu w celu przemieszczenia się Zespołem do następnego założenia.

12.7. KONIEC AMUNICJI – Zawodnik informuje Sędziego o zakończeniu strzelania (dodatkową informacją jest podniesienie ręki wolnej od broni ruchem do góry). Broń trzymana w kierunku na zagrożenie, zamek w tylnym położeniu, magazynek podpięty do broni.

12.8. SPRAWDŹ BROŃ – Po zakończonej konkurencji, komendę tę wydaje Sędzia, po czym Zawodnik samoczynnie sprawdza broń w kolejności: wyjęcie magazynka, sprawdzenie gniazda magazynka / sprawdzenie komory naboju pod kątem obecności naboju / strzał kontrolny mierzony w stronę kulochwytu. Następnie sprawdzoną broń zawodnik chowa do kabury a puste magazynki bez amunicji do ładownic.

12.9. **STOP! PRZERWIJ STRZELANIE** – Komenda do natychmiastowego przerwania strzelania. Komendę tę wydaje Sędzia oceniający konkurencję do zawodników biorących udział w strzelaniu. **Każdy zawodnik w dowolnej chwili może użyć tej samej komendy** jeśli dostrzeże zagrożenie dla życia, zdrowia wynikające z zachowań wszystkich osób przebywających na osi strzeleckiej a także w sytuacji pojawienia się nieuprawnionych osób lub przypadkowych zwierząt na osi strzeleckiej.

13. Pojęcia i definicje dodatkowe

13.1. BEZPIECZNY KIERUNEK – Strona głównego kulochwytu strzelnicy.

13.2. STREFA BEZPIECZEŃSTWA – Wyznaczone i wyraźnie oznakowane miejsce na strzelnicy, w którym Zawodnik może dowolnie manipulować rozładowaną bronią.

13.3. ROZPOCZECIE KONKURENCJI – Start zaczyna się na sygnał gwizdka i znaku ręką w widoczny sposób ruchem do góry przez Sędziego danej konkurencji.

13.4. ZAKOŃCZENIE KONKURENCJI – Stop następuje w momencie zakończenia strzelania ostatniego zawodnika z Zespołu. Sędzia przestaje mierzyć czas w momencie gdy zawodnik ten podniesie rękę bez broni ruchem do góry i wyda komendę „KONIEC AMUNICJI”.

14. Szczegółowe opisy poszczególnych konkurencji strzeleckich.

14.1. Załącznik nr 1. Strzelanie nr 1, Konkurencja I

14.2. Załącznik nr 2. Strzelanie nr 2, Konkurencja I

14.3. Załącznik nr 3. Strzelanie nr 3, Konkurencja II

14.4. Załącznik nr 4. Strzelanie nr 4, konkurencja III