

Załącznik nr 3

STRZELANIE NR 3, KONKURENCJA II

Tamowanie krwotoku podczas odpierania zamachu na Vip'a.

Przygotowanie do konkurencji.

Zespół ochronny: dwóch zawodników Agent Ochrony 1 (AO1), Agent Ochrony 2 (AO2) + Osoba Ochroniana Vip (V). Vip: pozorant – ze strony organizatora zawodów.

Broń: indywidualna broń krótka startującego zawodnika lub organizatora (szczegółowy opis w Regulaminie Zawodów). Broń nieprzeładowana (podpięty magazynek bez wprowadzenia naboju do komory naboju)

Amunicja: amunicja dostarczona przez organizatora (szczegółowy opis w Regulaminie Zawodów). Każdy zawodnik otrzymuje 16 sztuk amunicji. 15 sztuk amunicji ładuje do pierwszego magazynka a jedną sztukę do drugiego.

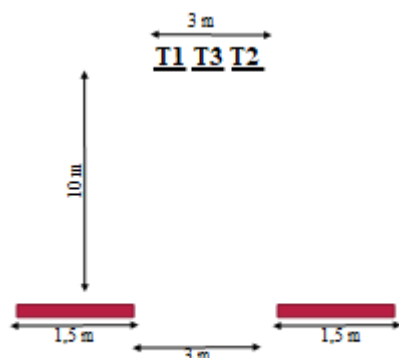
AO1 podłącza do broni magazynek, w którym ma 15 sztuk amunicji, drugi magazynek trzyma w ładownicy. Broń nieprzeładowaną wkłada do kabury. Kabura umieszczona na pasie biodrowym.

AO2 podłącza do broni magazynek, w którym ma 1 sztukę amunicji. Drugi magazynek trzyma w ładownicy. Bron nieprzeładowaną wkłada do kabury. Kabura umieszczona na pasie biodrowym.

Opaska zaciskowa: opaska dostarczona przez organizatora. Opaska certyfikowana przez CoTCCC typu CAT generacji 7.

AO2 . Przygotowuje sobie opaskę zaciskową. Musi ją mieć przy sobie ale w momencie rozpoczęcia konkurencji nie może jej trzymać w rękach, opaska znajduje się za pasem lub w kieszenie spodni lub bluzy – wybór zawodnika.

UWAGA: Wszystkie czynności związane ze startem zespołu a szczególnie z bronią i amunicją zawodnicy wykonują na polecenie Sędziego Głównego zgodnie z Regulaminem Zawodów.



Ustawienie celów
Ustawienie zasłon.
Ustawienie zawodników.
Odległości.

Faza I

T1 T3 T2



Faza I

Pozycja Wyjściowa – Startowa. (PW do konkurencji)

Zawodnicy ustawiają się we wskazanych przez Sędziego pozycjach wyjściowych. W PW broń indywidualna jest nieprzeładowana bez wprowadzonego naboju do komory naboju. Broń znajduje się w kaburze na pasie biodrowym u każdego zawodnika.

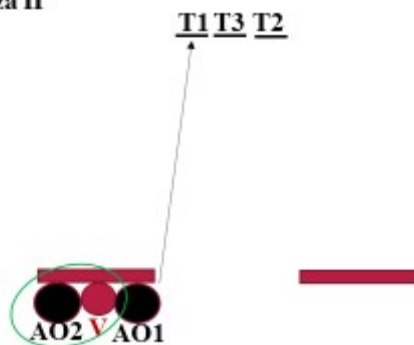
Omówienie konkurencji z zawodnikami.

Przypomnienie warunków bezpieczeństwa podczas wykonywanego zadania.

Potwierdzenie gotowości. Zawodnicy potwierdzają gotowość do działania przez podniesienie ręki.

Potwierdza jeden i drugi zawodnik.

Faza II



Faza II

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

AO1 po okrzyku „OCHRONA” wprowadza nabój do komory w pistolecie i oddaje 15 strzałów do tarczy T1.

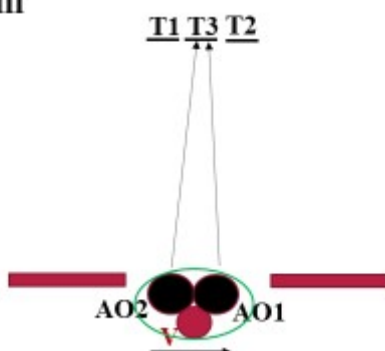
AO2 w tym czasie lokalizuje krwotok i zakłada opaskę zaciskową wysoko i ciasno na kończynę górną rannego Vip'a.

Uwaga: AO2 może zakładać opaskę tylko podczas strzelania przez AO1.

Po zakończeniu strzelania AO1 pada komenda AWARIA, to sygnał na przygotowanie do przemieszczenia w szyku ochronnym za kolejną zasłonę.

AO1 wymienia magazynek, AO2 przeładowuje broń.

Faza III



Faza III

Po komendzie AO2 „NAPRZÓD” zespół przemieszcza się szykiem ochronnym w kierunku do kolejnej zasłony, zasłaniając Vip'a od strony zagrożenia.

AO1 i **AO2** w czasie przemieszczania się lokalizują zagrożenie i reagują na zamach oddając po jednym strzale do ustawionej środkowo tarczy T3.

Faza I Faza IV

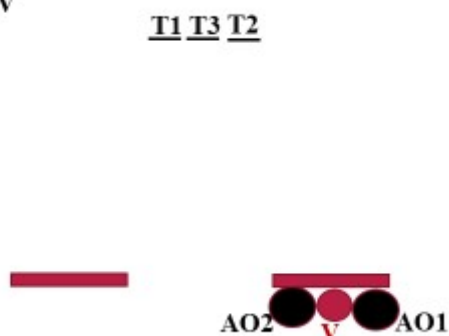
Zespół dochodzi do zasłony z Vip'em.

AO1 po wcześniejszym oddaniu jednego strzału do T3 (w trakcie przemieszczania się do 2 zasłony), za zasłoną nr 2 chowa broń do kabury i kontynuuje tamowanie krwotoku u Vip'a sprawdzając lub poprawiając założoną już u niego opaskę typu CAT7.

AO2 dochodząc do zasłony, wymienia magazynek za zasłoną i oddaje 15 strzałów do tarczy T2.



Faza V



Faza V

Zakończenie konkurencji.

AO1, V, AO2 znajdują się za zasłoną.

Zatrzymanie czasu

AO2 informuje sędziego o zakończeniu strzelania poprzez podniesienie ręki do góry oraz po komendzie „KONIEC AMUNICJI”. Broń trzymana w kierunku na zagrożenie. Zamek w tylnym położeniu, magazynek podpięty do broni. Sędzia przestaje mierzyć czas w momencie podniesienia ręki ostatniego zawodnika z zespołu. Informacja o zakończeniu strzelania przez AO2 jest sygnałem do zatrzymania czasu całej konkurencji.

AO1 przerywa zakładanie opaski jeśli jest w trakcie wykonywania tej czynności w momencie zatrzymania czasu i zakończenia konkurencji przez Sędziego.

CEL	TARCZA TS9, TS10																
LICZBA OCENIANYCH TRAFIEŃ	Pole punktowane – sylwetka 100%																
OCENA CZASU	<p>START: podniesiona ręka Sędziego w ruchu pionowym do góry, gwizdek sędziego rozpoczynający mierzenie czasu.</p> <p>STOP: Zakończenie strzelania ostatniego zawodnika z zespołu, podniesienie ręki bez broni, pionowo do góry przez zawodnika kończącego zadanie wraz z komendą „KONIEC AMUNICJI”.</p> <p>Ważne: W Konkurencji II zawodnik AO2 po zakończeniu strzelania podnosi rękę bez broni ruchem pionowym do góry. Zakończenie konkurencji (zatrzymanie czasu) liczone jest po omówionym sygnale podniesionej ręki i właściwej komendzie ostatniego (drugiego) zawodnika AO2 z zespołu.</p>																
PUNKTACJA	<p>Liczy się uzyskany czas zespołu. Każdy strzał w pole niepunktowane powoduje dodanie sekund. Nietrafienie w pole punktowe „mucha” powoduje doliczenie 5 sekund za każdy niepunktowany strzał do czasu końcowego zespołu. Przekroczenie czasu 30 sekund w Konkurencji II powoduje doliczenie kolejnych 10 sekund do puli czasowej. Nieprawidłowe założenie opaski zaciskowej powoduje doliczenie kolejnych 10 sekund do puli czasowej. Prawdliwość założenia opaski zaciskowej (CAT g.7) ocenia Sędzia Główny. Opaskę zawodnicy zakładają u Vip'a na koźczyźnie górnej metodą „wysoko i ciasno”.</p>																
KWALIFIKACJA DALSZA	<p>Rywalizacja odbywa się systemem pucharowym. Wezmą w niej udział 4 najlepsze zespoły.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Zespół z czasem 1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Zespół z czasem 4</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>WYGRANY</td> </tr> <tr> <td></td> <td>PRZEGRANY</td> </tr> <tr> <td>Zespół z czasem 2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Zespół z czasem 3</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>WYGRANY</td> </tr> <tr> <td></td> <td>PRZEGRANY</td> </tr> </table> <p>Do pojedynku finałowego i walki o I miejsce przechodzą dwa wygrane zespoły z najkrótszym czasem w rywalizacji bezpośredniej.</p>	Zespół z czasem 1		Zespół z czasem 4			WYGRANY		PRZEGRANY	Zespół z czasem 2		Zespół z czasem 3			WYGRANY		PRZEGRANY
Zespół z czasem 1																	
Zespół z czasem 4																	
	WYGRANY																
	PRZEGRANY																
Zespół z czasem 2																	
Zespół z czasem 3																	
	WYGRANY																
	PRZEGRANY																
SPRAWDZENIE BRONI	<p>Po zakończonej konkurencji, na komendę Sędziego „sprawdź broń” zawodnicy samoczynnie sprawdzają broń w kolejności: wyjęcie magazynka, sprawdzenie gniazda magazynka / sprawdzenie komory nabojeowej pod kątem obecności naboju / strzał kontrolny mierzony w stronę kulochwyty</p>																

Tarcze:

