

Regulamin konkurencji: „Strzelba Dynamiczna 10” i „Karabinek dynamiczny 9mm 10”

1. Główne zasady bezpieczeństwa:

- a. Podczas przebywania na osi obowiązkowe jest używanie ochrony wzroku i słuchu.
- b. Kąty bezpieczeństwa podczas przebiegu konkurencji są następujące: lewo 90°, prawo 90°, dół 90°, góra – górna krawędź kulochwytu

2. Broń i Amunicja: Zawody rozgrywane są w dwóch konkurencjach:

- a. Standard Manual: strzelby pump action (tzw. pompki); amunicja klubowa w limitowanej liczbie 10 szt. pobierana ze stołu/beczki (jeśli opis toru nie stanowi inaczej).
- b. Open: dowolna strzelba; amunicja własna zawodnika w Nielimitowanej liczbie; amunicja znajduje się na zawodniku i strzelbie (jeśli opis toru nie stanowi inaczej).
- c. Karabinek dynamiczny 10: dowolny karabinek samopowtarzalny w kalibrze 9mm; amunicja klubowa w limitowanej liczbie 10 szt., broń i magazynek pobierane ze stołu/beczki (jeśli opis toru nie stanowi inaczej);

3. Stan gotowości broni: Broń i amunicja w chwili rozpoczęcia przebiegu na torze powinna znajdować się w stanie gotowości zgodnym z opisem toru i wytycznymi toru podanymi przez sędziego.

4. Komendy sędziego na torze: Wymagane komendy wydaje się w następującej kolejności:

- a. *Załaduj i przygotuj się* - wydanie tej komendy rozpoczyna przebieg na torze. Pod bezpośrednim nadzorem Sędziego toru zawodnik staje zwrócony w kierunku toru lub w innym bezpiecznym kierunku określonym przez sędziego, przygotowuje broń do startu na torze w zgodzie z wymaganiami.
- b. *Czy jesteś gotów?* - Brak zaprzeczenia ze strony zawodnika oznacza, że rozumie on wszystkie zasady przebiegu i jest gotów do startu.
- c. *Uwaga!* - Po tej komendzie Sędzia toru uruchamia sygnał startowy z opóźnieniem od 1 do 4 sekund
- d. **SYGNAŁ STARTOWY** – Sygnał, na który zawodnik rusza z pozycji startowej do wykonania zadań przewidzianych w przebiegu.
- e. *Jeśli skończyłeś, rozładuj i pokaż do sprawdzenia* - Jeśli zawodnik zakończył strzelanie, musi przedstawić strzelbę do kontroli Sędziemu toru, kierując lufę w kierunku bezpiecznym, z wyjętym magazynkiem wymiennym lub pustym magazynkiem stałym, pustą komorą i otwartym zamkiem.
- f. *Strzelnica wolna* - Po wydaniu komendy personel i zawodnicy mogą podejść do celów i rozpocząć czynności obliczania punktacji

Dopuszcza się wydawanie komend przez sędziego w języku angielskim.

5. Kary proceduralne: Kary proceduralne nakłada się na zawodnika, który nie stosuje się do procedur zawartych w słownym opisie toru przez sędziego i/lub łamie inne przepisy ogólne. Każda kara proceduralna skutkuje dodaniem 5 sek. do czasu uzyskanego przez zawodnika podczas konkurencji.

Przykłady kar proceduralnych:

- a. Zawodnik, który oddaje strzały w momencie, gdy jakakolwiek część jego ciała dotyka podłoża lub obiektu znajdującego się poza linią błędu.
 - b. Zawodnik, który nie ostrzela któregośkolwiek celu punktowanego co najmniej jednokrotnie, za każdy nieostrzelany cel karany jest jedną karą proceduralną.
 - c. Ze względu na wyznaczoną i nie przekraczalną liczbę amunicji - 10 szt. (dot. kategorii Standard Manual) dopuszczalne jest podniesienie amunicji z ziemi po jej ewentualnym upuszczeniu przy zachowaniu zasad bezpieczeństwa. Zachowanie takie nie jest objęte karą proceduralną.
6. **Dyskwalifikacje:** Dyskwalifikacją karany jest każdy zawodnik, który podczas zawodów Sdn10 złamie zasady bezpieczeństwa lub podejmie inne działanie zabronione. Zdyskwalifikowany zawodnik nie może dalej uczestniczyć w zawodach.

Przykłady dyskwalifikacji:

- a. Zawodnik, który podczas przebiegu oddaje strzał przypadkowy.
 - b. Strzał oddany ponad kulochwytem, wałem lub w każdym innym kierunku określonym przez organizatora zawodów jako niebezpieczny.
 - c. Strzał oddany w trakcie ładowania, przeładowywania/wymiany magazynka lub rozładowywania broni.
 - d. Strzał, który pada w czasie przemieszczania się po torze, z wyjątkiem sytuacji, w której zawodnik ostrzeliwuje cele w ruchu.
 - e. Kierowanie podczas przebiegu lufy broni w tył lub poza domyślne lub wyznaczone kąty bezpieczeństwa.
 - f. Skierowanie podczas przebiegu wylotu lufy strzelby na jakąkolwiek część ciała zawodnika (np. stopa, dłoń) tzw. sweeping.
 - g. Trzymanie palca wewnątrz kabłąka spustowego podczas przemieszczania się.
 - h. Trzymanie palca wewnątrz kabłąka spustowego podczas ładowania, wymiany magazynka lub rozładowywania.
7. **Punktacja celi metalowych** używanych podczas konkurencji Sdn10 i Kdyn9mm:
- a. Za trafiony uznaje się cel który po ostrzeleniu przewróci się lub spadnie z podstawy. Cele które obróciły się bokiem do linii strzału a nie przewróciły się/nie spadły uznaje się jako nie trafione.
 - b. Nie trafienie celu (miss) skutkuje dodaniem 5 sek. do czasu uzyskanego przez zawodnika podczas konkurencji.
 - c. Cel metalowy „nie strzelać” uznaje się za trafiony jeśli po ostrzeleniu przewróci się lub spadnie z podstawy. Cele „nie strzelać” które obróciły się bokiem do linii strzału a nie przewróciły się/nie spadły uznaje się jako nie trafione i nie powodują dodania czasu karnego.
 - d. Trafienie każdego metalowego celu „nie strzelać” skutkuje dodaniem 5 sek. do czasu uzyskanego przez zawodnika podczas konkurencji.
8. W sprawach nie objętych regulaminem mają zastosowanie przepisy IPSC.

9. Sędzia może wprowadzać zasady odrębne jednak muszą one być obowiązkowo przedstawione zawodnikom przed rozpoczęciem konkurencji.