

Regulamin zawodów strzeleckich w Klubie Strzeleckim RCS Panaszew na 2021 rok.

1. CEL ZAWODÓW

- Wyłonienie najlepszych strzelców
- Rozpropagowanie sportu strzeleckiego
- Integracja środowiska zawodników uprawiających strzelectwo sportowe

2. ORGANIZATOR ZAWODÓW

- Organizatorem zawodów jest Klub Strzelecki RCS Panaszew

3. TERMIN I MIEJSCE ZAWODÓW

- Zawody odbywają się cyklicznie zgodnie z harmonogramem na strzelnicy RCS Panaszew, Panaszew 4a, 99-200 Poddębice.
- **Zawody odbywać się będą:**
 - w czwartki w godzinach 16.00 – 20.00 – konkurencje statyczne
 - w soboty w godzinach 10.00 – 14.00 – konkurencje statyczne
 - w soboty w godzinach 14.00 – 18.00 – konkurencje dynamiczne

21 października (czwartek)	Psp 10, Pcz 10, Pcz+optyka 10, PM 10, PM+optyka 10, Ksp 10, Ksp+optyka 10, Kcz 10, Kcz+optyka 10, Kdw, Strzelba,
23 października (sobota)	Psp 10, Pcz 10, Pcz+optyka 10, PM 10, PM+optyka 10, Ksp 10, Ksp+optyka 10, Kcz 10, Kcz+optyka 10, Kdw, Strzelba, Konkurencje dynamiczne
4 listopada (czwartek)	Psp 10, Pcz 10, Pcz+optyka 10, PM 10, PM+optyka 10, Ksp 10, Ksp+optyka 10, Kcz 10, Kcz+optyka 10, Kdw, Strzelba,
6 listopada (sobota)	Psp 10, Pcz 10, Pcz+optyka 10, PM 10, PM+optyka 10, Ksp 10, Ksp+optyka 10, Kcz 10, Kcz+optyka 10, Kdw, Strzelba, Konkurencje dynamiczne
18 listopada (czwartek)	Psp 10, Pcz 10, Pcz+optyka 10, PM 10, PM+optyka 10, Ksp 10, Ksp+optyka 10, Kcz 10, Kcz+optyka 10, Kdw, Strzelba,
20 listopada (sobota)	Psp 10, Pcz 10, Pcz+optyka 10, PM 10, PM+optyka 10, Ksp 10, Ksp+optyka 10, Kcz 10, Kcz+optyka 10, Kdw, Strzelba, Konkurencje dynamiczne
2 grudnia (czwartek)	Psp 10, Pcz 10, Pcz+optyka 10, PM 10, PM+optyka 10, Ksp 10, Ksp+optyka 10, Kcz 10, Kcz+optyka 10, Kdw, Strzelba,
4 grudnia (sobota)	Psp 10, Pcz 10, Pcz+optyka 10, PM 10, PM+optyka 10, Ksp 10, Ksp+optyka 10, Kcz 10, Kcz+optyka 10, Kdw, Strzelba, Konkurencje dynamiczne
16 grudnia (czwartek)	Psp 10, Pcz 10, Pcz+optyka 10, PM 10, PM+optyka 10, Ksp 10, Ksp+optyka 10, Kcz 10, Kcz+optyka 10, Kdw, Strzelba,
18 grudnia (sobota)	Psp 10, Pcz 10, Pcz+optyka 10, PM 10, PM+optyka 10, Ksp 10, Ksp+optyka 10, Kcz 10, Kcz+optyka 10, Kdw, Strzelba, Konkurencje dynamiczne,

30 grudnia (czwartek)	Psp 10, Pcz 10, Pcz+optyka 10, PM 10, PM+optyka 10, Ksp 10, Ksp+optyka 10, Kcz 10, Kcz+optyka 10, Kdw, Strzelba,
31 grudnia (piątek)	Psp 10, Pcz 10, Pcz+optyka 10, PM 10, PM+optyka 10, Ksp 10, Ksp+optyka 10, Kcz 10, Kcz+optyka 10, Kdw, Strzelba, Konkurencje dynamiczne

4. PROGRAM ZAWODÓW

Zawody w konkurencjach stacjonarnych odbywają się w następujących konkurencjach:

- pistolet sportowy na odległość 15 m, 13 strzałów, 3 najgorsze odpadają, tarcza sportowa TS-2, czas 10 minut,
- pistolet centralnego zapłonu na odległość 15 m, 13 strzałów, 3 najgorsze odpadają, tarcza sportowa TS-2, czas 10 minut
- pistolet centralnego zapłonu z optyką na odległość 15 m, 13 strzałów, 3 najgorsze odpadają, tarcza sportowa TS-2, czas 10 minut
- pistolet maszynowy na odległość 15 m, 13 strzałów, 3 najgorsze odpadają, tarcza sylwetkowa NT 23P MINI, czas 10 minut
- pistolet maszynowy z optyką na odległość 15 m, 13 strzałów, 3 najgorsze odpadają, tarcza sylwetkowa NT 23P MINI, czas 10 minut
- karabin sportowy na odległość 15 m, 13 strzałów, 3 najgorsze odpadają, tarcza sylwetkowa NT 23P MINI, czas 10 minut
- karabin sportowy z optyką na odległość 15 m, 13 strzałów, 3 najgorsze odpadają, tarcza sylwetkowa NT 23P MINI, czas 10 minut
- karabin centralnego zapłonu stojąc na odległość 15 m, 7 strzałów, 2 najgorsze odpadają, tarcza sylwetkowa NT 23P MINI, czas 5 minut
- karabin centralnego zapłonu z optyką stojąc na odległość 15 m, 7 strzałów, 2 najgorsze odpadają, tarcza sylwetkowa NT 23P MINI, czas 5 minut
- karabin dowolny stojąc na odległość 15 m, 7 strzałów, 2 najgorsze odpadają, tarcza sylwetkowa NT 23P MINI, czas 5 minut
- strzelba gładkolufowa na odległość 15 m, 5 strzałów do celów reaktywnych - w jak najkrótszym czasie
- strzelba gładkolufowa na odległość 15 m, 5 strzałów do tarczy sportowej TS-2, czas 3 minuty

Zawody w konkurencjach dynamicznych odbywają się według następujących zasad:

KONKURENCJA: SZULER (pistolet)

ZADANIE:

Należy ostrzelać trzy cele (dwa bliskie, jeden daleki).
Ilość amunicji/strzałów 5 sztuk.

POZYCJA WYJŚCIOWA I OPIS TORU:

Strzelec siedzi za stołem oba łokcie oparte na blacie, oburącz trzyma wachlarz kart do gry. Żadna z w/w kart do gry ani dłoń zawodnika nie dotyka stołu.

Po przeciwnej stronie stołu znajdują się trzy cele zasadnicze (dwa bliskie w odległości, zazwyczaj kilku metrów i jeden daleki zazwyczaj powyżej 10m).

Pomiędzy stołem a celami i w ich otoczeniu może znajdować się dowolna liczba celów "no shoot". Trafienie każdego tego typu celu powoduje doliczenie odpowiedniej kary.

Broń leży na blacie stołu w obszarze do tego przeznaczonym i w sposób bezpieczny (lufa skierowana do kulochwyty). Broń ułożona jest w pozycji dla prawo lub leworęcznego strzelca, wg. wyboru zawodnika.

W wypadku rewolweru załadowanych jest 5 komór, zaś bęben zamknięty.

Jeśli broń posiada kurek zewnętrzny - winien on być w pozycji spoczynkowej (w wypadku rewolweru na pustej komorze).

W wypadku pistoletu magazynek jest podpięty do broni i zawiera 5 naboii. Broń nie jest przeładowana (komora naboijowa jest pusta). Jeżeli broń posiada bezpiecznik nastawny - winien on być włączony (broń zabezpieczona).

Jeśli broń posiada kurek zewnętrzny - winien on być w pozycji spoczynkowej (zwolniony).

Zawodnik winien siedzieć w taki sposób by zapewnić sobie stabilną pozycję w trakcie ostrzału celów (np. mocno cofnięte nogi). Krzesło może być w pozycji odwróconej (tzn. oparciem do przodu).

PRZEBIEG KONKURENCJI:

Po komendzie sędziego, a następnie sygnale timera (lub urządzenia go zastępującego) zawodnik upuszcza karty, podnosi bezpiecznie broń i następnie z pozycji siedzącej ostrzeliwuje cele. Wszystkie strzały winien oddać w kierunku celów (w dowolnej kolejności i liczbie na cel, nie mniejszej jednak niż jeden strzał na cel). Do jednego celu może oddać od jednego do trzech strzałów.

Czas próby jest liczony od sygnału timera (lub urządzenia go zastępującego) aż do ostatniego strzału lub decyzji zawodnika o zakończeniu konkurencji.

Konkurencja samoistnie kończy się po upływie dwóch minut (120 sekund). Przekroczenie tego czasu daje wynik: 200 sekund (może być on powiększony o kary).

PRÓBY:

Każdy zawodnik ma prawo do jednej próby (przebiegu toru). Za wynik uznaje się najniższy czas łączny przebiegu (czas przebiegu + ewentualne kary).

Zawodnicy są klasyfikowani na podstawie czasów łącznych (krótszy czas = lepszy wynik). Zwycięza zawodnik o najniższym czasie łącznym.

Awaria broni lub amunicji (niewypał, zacięcie itp.) nie są podstawą do unieważnienia lub powtórzenia przebiegu/próby.

KARY:

Kara za każdy nietrafiony cel: 10 sekund.

Każdy trafiony "no shoot": 30 sekund.

Kara proceduralna: 20 sekund.

Kara proceduralna wynika ze złamania zasad rozgrywki nie zagrażającemu bezpieczeństwu. Np. za każdy nadmiarowy oddany lub nie oddany strzał. Naruszenie "spirit of the game" (celowe naruszenie zasad i ducha konkurencji celem uzyskania korzyści).

Dyskwalifikacja (DNF): drugi falstart, złamanie reguł bezpieczeństwa (np. kątów bezpieczeństwa).

INNE:

Jeżeli celami zasadniczymi są cele jednokrotnego działania (poper, balonik) to po ich skutecznym ostrzeleniu (przewrócony poper, pęknięty balonik) pozostałe strzały strzelec winien oddać w kulochwyty.

Jeśli nastąpi zdarzenie losowe z powodu awarii toru (np. samoistne przewrócenie się popera czy pęknięcia balonika celu zasadniczego) korzystne dla zawodnika. To tak będzie ono traktowane (czyli jak w omawianym przykładzie - poprawne, skuteczne trafienie celu).

W wyjątkowej sytuacji sędzia może zmienić konfigurację toru i celów pomiędzy startami (np. ze względu na bezpieczeństwo np: w celu uniknięcia niebezpiecznych rykoszetów czy w sytuacji spowodowanej istotną awarią toru).

W broni z kurkiem zewnętrznym, za kurek w pozycji spoczynkowej uznaje się też kurek w pozycji wpólnapiętej na zębie bezpieczeństwa.

Za odpowiedni stan techniczny broni i amunicji własnej odpowiadają zawodnicy. Winna działać ona sprawnie i bezpiecznie.

Sytuacje nie opisane w powyższym regulaminie podlegają wyłącznej ocenie i decyzji sędziego.

KONKURENCJA: ZAKŁADNIK (strzelba)

ZADANIE:

Należy ostrzelać 5 celów.

Ilość amunicji/strzałów maksymalnie 6 sztuk.

POZYCJA WYJŚCIOWA I OPIS TORU:

Na torze znajduje się sześć poperów (lub innych celów reaktywnych).

Na stanowisku strzeleckim leży rozładowana strzelba. Zawodnik znajduje się na stanowisku startowym. W jego obrębie znajduje się blat i kość do gry. Zawodnik dysponuje maksymalnie sześcioma sztukami amunicji. Powinny się one znajdować przy zawodniku (w pasie, ładownicy, dedykowanych kieszeniach lub dedykowanym pojemniku transportowym).

PRZEBIEG KONKURENCJI:

Po komendzie sędziego, a następnie sygnale timera (lub urządzenia go zastępującego) zawodnik rzuca kością. Następnie głośno obwieszcza wyrzuconą liczbę oczek. Liczba ta oznacza numer "no shoota". Jest nim cel (w kolejności liczonej od lewej strony).

Następnie udaje się na stanowisko strzeleckie. Podnosi strzelbę i oddaje do sześciu pojedynczo ładowanych strzałów - celem skutecznego trafienia (przewrócenie popera) wszystkich celów nie będących "no shootem". Czas próby jest liczony od sygnału timera (lub urządzenia go zastępującego) aż do ostatniego strzału lub decyzji zawodnika o zakończeniu konkurencji.

Konkurencja samoistnie kończy się po upływie dwóch minut (120 sekund). Przekroczenie tego czasu daje wynik: 200 sekund (może być on powiększony o kary).

PRÓBY:

Każdy zawodnik ma prawo do maksymalnie trzech prób (przebiegów toru). Klasyfikowany jest tylko wynik najkorzystniejszy dla zawodnika. Przez wynik najkorzystniejszy uznaje się najniższy czas łączny przebiegu (czas przebiegu + ewentualne kary).

Zawodnicy są klasyfikowani na podstawie czasów łącznych (krótszy czas = lepszy wynik). Zwycięża zawodnik o najniższym czasie łącznym.

Awaria broni lub amunicji (niewypał, zacięcie itp.) nie są podstawą do unieważnienia lub powtórzenia przebiegu/próby.

KARY:

Start z strzelby automatycznej oznacza karę: 5 sekund.

Kara za każdy nietrafiony cel: 10 sekund.

Kara za trafiony "no shoot": 30 sekund.

Kara proceduralna: 20 sekund.

Kara proceduralna wynika ze złamania zasad rozgrywki nie zagrażającemu bezpieczeństwu. Np. za każdy nadmiarowy oddany strzał. Naruszenie "spirit of the game" (celowe naruszenie zasad i ducha konkurencji celem uzyskania korzyści).

Upuszczenie amunicji oznacza zakończenie próby z czasem: 500 sekund.

Dyskwalifikacja (DNF): drugi falstart, złamanie reguł bezpieczeństwa (np. kątów bezpieczeństwa).

INNE:

Jeśli nastąpi zdarzenie losowe z powodu awarii toru (np. samoistne przewrócenie się popera) korzystne dla zawodnika. To tak będzie ono traktowane (czyli jak w omawianym przykładzie - poprawne, skuteczne trafienie celu).

Amunicji nie wolno umieszczać w otworach ciała (np. trzymać w ustach).

Za odpowiedni stan techniczny broni i amunicji własnej odpowiadają zawodnicy.

Sytuacje nie opisane w powyższym regulaminie podlegają wyłącznej ocenie i decyzji sędziego.

5. UCZESTNICTWO

- W zawodach mogą brać udział zawodnicy posiadający Licencje Zawodnicze PZSS oraz członkowie Klubu Strzeleckiego RCS Panaszew.

6. PUNKTACJA

- Wyniki zawodników będą stanowiły sumę wartości przestrzelin w polu punktowym tarczy. Przy równej ilości punktów kolejność zostanie ustalona według przepisów Polskiego Związku Strzelectwa Sportowego.

7. ZGŁOSZENIA

- Zgłoszenia można dokonywać w czasie trwania zawodów.

8. KOSZTY UCZESTNICTWA

Opłaty startowe obciążają zawodników:

L.p.	Nazwa konkurencji	Stawka	Uwagi
1.	Konkurencje kulowe z własną bronią i amunicją	20 zł	-
2.	Konkurencje kulowe	40 zł	organizator zapewnia broń i amunicję
3.	Konkurencje dynamiczne	50 zł	z własną bronią i amunicją
4.	Konkurencje dynamiczne	70 zł	organizator zapewnia broń i amunicję


10. SPRAWY RÓŻNE

1. W konkurencjach **Kcz**, **Kcz+optyka**, **Kdw** zawodnicy sami zapewniają broń i amunicję.
2. Dopuszcza się strzelanie z obu rąk lub strzelanie z podpórki przez osoby z ograniczoną sprawnością ruchową.
3. Organizator zastrzega sobie prawo dokonywania zmian w programie zawodów w zależności od ilości zgłoszeń,
4. Ostateczne decyzje we wszystkich kwestiach nie ujętych w niniejszym regulaminem podejmuje organizator.
5. W zawodach będzie prowadzona klasyfikacja OPEN.
6. Zawodnicy będą klasyfikowani w każdej konkurencji indywidualnie.
7. Klasyfikacja w Pucharze Klubu Strzeleckiego RCS Panaszew oparta jest o sumę punktów 6 najlepszych wyników danego zawodnika w ocenianej konkurencji.
8. Uczestnicy zawodów, biorąc udział w tych zawodach, wyrażają zgodę na publikowanie ich danych osobowych i wizerunku w komunikacie, relacjach z przebiegu i zakończenia zawodów zamieszczonych w materiałach promocyjnych organizatora, współorganizatora oraz w mediach, a udział w zawodach jest równoznaczny z akceptacją niniejszego regulaminu. Zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dn. 27.04.2016r. i ustawą z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U. 2018 poz.1000, z późn. zm.).

ORGANIZATOR



www.rcspanaszew.pl
biuro@rcspanaszew.pl
REGON: 389252480
NIP: 8281419260
Panaszew 4A
99-200 Poddębice
tel. +48 501 370 247

PREZES

dr inż. Przemysław Kornacki