



**REGULAMIN ROZGRYWANIA
ZAWODÓW**

COLT

TEST FBI 2021

Rozdział 1 - POSTANOWIENIA OGÓLNE I ZASADY BEZPIECZEŃSTWA

- 1.1 Celem zawodów jest współzawodnictwo sportowe z użyciem broni krótkiej i długiej centralnego zapłonu oraz strzelby gładkolufowej, a także podnoszenie umiejętności strzeleckich, wymiana doświadczeń i integracja środowiska strzeleckiego.
- 1.2 Zawodnicy zobowiązani są do przestrzegania zasad bezpieczeństwa i sportowego zachowania FAIR PLAY.
- 1.3 Wszyscy uczestnicy zawodów, w trakcie ich trwania, muszą używać na torach ochronników oczu i uszu.
- 1.4 Broń w czasie trwania zawodów można przenosić wyłącznie całkowicie rozładowaną tj. bez jakiegokolwiek amunicji, łusek, atrap i zbijaków w jej obrębie; bez podpiętego magazynka - tylko w kaburach, pudełkach lub pokrowcach, a jej wydobycie może nastąpić tylko i wyłącznie na komendę sędziego lub w STREFIE BEZPIECZEŃSTWA (SB).

Rozdział 2 - PODSTAWOWE POJĘCIA

- 2.1 Pistolet centralnego zapłonu – broń w postaci pistoletów lub rewolwerów powtarzalnych lub samopowtarzalnych, bez kolby, przeznaczona do strzelania nabojami pistoletowymi lub rewolwerowymi.
- 2.2 Strefa bezpieczeństwa (SB) – wyraźnie oznakowane, bezpieczne miejsce przeznaczone do prób, ćwiczenia, sprawdzania, czyszczenia i napraw broni. Zakazane jest operowanie w niej jakąkolwiek amunicją, jej częściami (np. łuskami) lub atrapami pod groźbą dyskwalifikacji.
- 2.3 Posługiwanie się bronią - poza strzelaniem i czynnościami z tym związanymi oznacza również wkładanie i wyjmowanie broni z kabury lub pudełka, także w przypadkach, gdy broń jest ukryta, jak również przekazywanie broni całkowicie lub częściowo schowanej w kaburze, poza SB, a także przeładowywanie jej i strzelanie „na sucho”.
- 2.4 Zadanie – trwa od momentu komendy sędziego: „**ładuj przygotuj się**” lub „**przygotuj się**” do momentu ogłoszenia, przez sędziego, komendy „**koniec zadania**”.
- 2.5 Standardowy stan broni (SSB) - jeżeli nic innego nie wynika z opisu przebiegu, broń powinna być załadowana z wprowadzonym nabojem do komory naboju i (jeżeli jest to możliwe) zabezpieczona.
- 2.6 Speedtimer – urządzenie elektroniczne umożliwiające pomiaru czasu jaki mija od podawanego przez nie sygnału startowego do chwili każdego oddanego przez zawodnika strzału, jak również czasu jaki upływa pomiędzy poszczególnymi strzałami zawodnika.
- 2.7 Kąty bezpieczeństwa – określają prawidłowy - bezpieczny kierunek wylotu lufy broni zawodnika w czasie przebiegu i jeżeli opis zadania nie stanowi inaczej wynoszą 40°(stopni) w prawo i lewo od linii biegnącej pod kątem prostym w stosunku do głównego kulochwyty na osi strzeleckiej oraz 10° (stopni) w górę i w dół. Niezależnie od w/w kątów bezpieczeństwa przyjmuje się, że wylot lufy broni musi wskazywać punkt znajdujący się na kulochwyty.
- 2.8 Dolna gotowość – sposób trzymania przez zawodnika broni, oburącz lub jedną ręką, w taki sposób, że lufa broni znajduje się w poziomie, z zachowaniem kątów bezpieczeństwa, a łokcie zawodnika zgięte są maksymalnie pod kątem 90° (stopni) w stosunku do pionowej osi ciała.

- 2.9 Pozycja stojąca – pozycja w której zawodnik stoi wyprostowany z twarzą zwróconą w kierunku celu z rękoma luźno zwisającymi wzdłuż tułowia.
- 2.10 Pozycja klęcząca – pozycja w której przynajmniej jedno kolano zawodnika ma punkt stykowy z podłożem.
- 2.11 Sędzia Główny Zawodów (SG) – osoba, która została wybrana i zaakceptowana przez organizatorów zawodów. SG podejmuje ostateczne decyzje w sprawach spornych, w dziedzinie regulaminu zawodów oraz kwestiach bezpieczeństwa.

Rozdział 3 – BROŃ, AMUNICJA I WYPOSAŻENIE ZAWODNIKA

- 3.1 Zawodnik i tylko on, ponosi całkowitą odpowiedzialność za wyposażenie, broń oraz amunicję używaną przez siebie w trakcie zawodów.
- 3.2 Wyposażenie i broń używana przez zawodnika w czasie zawodów musi być sprawna i posiadać działające mechanizmy, które pozwolą zawodnikowi sprawować nad nimi pełną kontrolę, co stanowi o ich bezpieczeństwie.
- 3.3 Broń, amunicja i wyposażenie zawodnika muszą spełniać wymogi bezpieczeństwa, regulaminu strzelnicy, a także warunki przewidziane dla klasy Pistolet Standard lub Pistolet Fabryczny IPSC, Fabryczny Rewolwer Obronny IDPA.
- 3.4 Nie przewiduje się podziału na klasy sprzętowe.
- 3.5 Zawodnicy nie mogą używać kabur stwarzających niebezpieczeństwo, a w szczególności podramiennych, typu „cross draw” oraz nie zakrywających całego języka spustowego. Jeżeli kabura wyposażona jest w zapięcia lub zabezpieczenia, musi być użyte przynajmniej jedno z nich.
- 3.6 W czasie całych zawodów zawodnik musi korzystać z tej samej broni – zmiana broni może nastąpić wyłącznie ze względów bezpieczeństwa za zgodą Sędziego Głównego.
- 3.7 Ubranie wierzchnie zawodnika musi całkowicie zakrywać broń, kaburę i ładownice zarówno gdy zawodnik stoi z rękoma luźno zwisającymi wzdłuż tułowia, jak i z rękoma uniesionymi pod kątem 90° (stopni) w stosunku do tułowia.
- 3.8 W razie jakichkolwiek wątpliwości Sędzia Główny decyduje o zgodności broni i wyposażenia zawodnika z przepisami, a jego decyzja w tym zakresie jest ostateczna.

Rozdział 4 – OPIS ZADAŃ/PRZEBIEGÓW

Pozycja startowa – stojąc w wyznaczonej strefie z rękoma luźno zwisającymi wzdłuż tułowia, chyba, że opis zadania określa inaczej.

Broń – przeładowana, zabezpieczona (jeśli to możliwe), schowana w kaburze, zakryta ubraniem.

Maksymalna liczba strzałów – 50.

PRZEBIEG 1. odległość zawodnika od tarczy - **3 jardów (2,74 m)** Sumaryczna ilość strzałów - **12**

ZADANIE A. Na sygnał speedtimera dobrać broń z kabury i oddanie **3 strzałów** trzymając broń jedynie **ręką wiodącą**, położenie broni do ręki wspomagającej i oddanie **3 strzałów**

trzymając broń jedynie **ręką wspomagającą** – maksymalny czas na wykonanie zadania – **6 sekund**

PRZEBIEG 2. odległość zawodnika od tarczy - **5 jardów (4,57 m)** Sumaryczna ilość strzałów - **12**

ZADANIE A. Na sygnał speedtimera dobyte broni z kabury i oddanie **3 strzałów** – maksymalny czas na wykonanie zadania – **3 sekundy**

Po wykonaniu zadania zawodnik pozostaje na stanowisku z bronią w dolnej gotowości.

ZADANIE B. Na sygnał speedtimera oddanie **3 strzałów** – maksymalny czas na wykonanie zadania – **2 sekundy**

Po wykonaniu zadania zawodnik pozostaje na stanowisku z bronią w dolnej gotowości.

ZADANIE C. Na sygnał speedtimera oddanie **6 strzałów** – maksymalny czas na wykonanie zadania – **4 sekundy**

PRZEBIEG 3. odległość zawodnika od tarczy - **7 jardów (6,40 m)** Sumaryczna ilość strzałów - **18**

ZADANIE A. Na sygnał speedtimera dobyte broni z kabury i oddanie **5 strzałów** – maksymalny czas na wykonanie zadania – **5 sekundy**

Po wykonaniu zadania zawodnik pozostaje na stanowisku z bronią w dolnej gotowości.

ZADANIE B. Na sygnał speedtimera oddanie **4 strzałów**, wymiana pustego magazynka w rozładowanej broni, oddanie **4 strzałów** – maksymalny czas na wykonanie zadania – **8 sekund**

Po wykonaniu zadania zawodnik pozostaje na stanowisku z bronią w dolnej gotowości.

ZADANIE C. Na sygnał speedtimera oddanie **5 strzałów** – maksymalny czas na wykonanie zadania – **4 sekundy**

PRZEBIEG 4. odległość zawodnika od tarczy - **15 jardów (13,72 m)** Sumaryczna ilość strzałów - **6**

ZADANIE A. Na sygnał speedtimera dobyte broni z kabury i oddanie **3 strzałów** – maksymalny czas na wykonanie zadania – **6 sekund**

Po wykonaniu zadania zawodnik pozostaje na stanowisku z bronią w dolnej gotowości.

ZADANIE B. Na sygnał speedtimera oddanie **3 strzałów** – maksymalny czas na wykonanie zadania – **5 sekund**

PRZEBIEG 5. odległość zawodnika od tarczy - **25 jardów (22,86 m)** Sumaryczna ilość strzałów - **8**

ZADANIE A. Na sygnał speedtimera dobrać broni z kabury i oddanie **4 strzałów** z pozycji stojącej, zejście do pozycji klęczącej i oddanie **4 strzałów** z pozycji klęczącej – maksymalny czas na wykonanie zadania – **20 sekund**

OPIS PRZEBIEGÓW I ZADAŃ – wersja skrócona

- Przebieg 1.** **3 yardy (2,74 m)** **6 - strzałów**
A. 3 st. tylko ręka wiodąca, przełożenie, 3 st. tylko ręka wspomagająca / 6 sek.
- Przebieg 2.** **5 yardów (4,57 m)** **12 - strzałów**
A. 3 st. / 3 sek. – z kabury
B. 3 st. / 2 sek. – z dolnej gotowości
D. 6 st. / 4 sek. – z dolnej gotowości
- Przebieg 3.** **7 yardów (6,40 m)** **18 - strzałów**
A. 5 st. / 5 sek. – z kabury
B. 4 st., wymiana magazynka w rozładowanej broni, 4 st. / 8 sek. – z dolnej gotowości
- Przebieg 4.** **15 yardów (13,72 m)** **6 - strzałów**
A. 3 st. / 6 sek. – z kabury
B. 3 st. / 5 sek. – z dolnej gotowości
- Przebieg 5.** **25 yardów (22.86 m)** **8 - strzałów**
A. 4 st. Stojąc, klęknięcie, 4 st. / 20 sek.

Rozdział 5 – KOMENDY I PRZEBIEG KONKURENCJI

- 5.1 Zawodnik rozpoczyna przebieg na torze na komendę: „**ładuj, przygotuj się**” lub „**przygotuj się**”: - zawodnik zgodnie z opisem przebiegu przygotowuje się do wykonania zadań.
- 5.2 Komendę-pytanie: „**jesteś gotowy?**” podaje sędzia, gdy zawodnik zajmie pozycję startową. Jeżeli zawodnik wyraźnie nie zaprzecza, pada komenda „**UWAGA**” i po około 3 sekundach sędzia wyzwała sygnał startowy, uruchamiając jednocześnie pomiar czasu speedtimerem.
- 5.3 W każdym momencie przebiegu/zadania sędzia może zatrzymać zawodnika komendą „**STOP! ... rozładuj**”, „**... jeżeli rozładowana, strzał kontrolny, broń do kabury**”.
Po rozładowaniu przez zawodnika broni, przedstawia się mu przyczynę zatrzymania.
- 5.4 Sędzia może nakazać zawodnikowi zakończenie przebiegu/zadania gdy uzna, że zawodnik nie jest w stanie go kontynuować np. z powodu poważnego zacięcia broni (zawodnik nie potrafi sobie poradzić z zacięciem przez czas dłuższy niż 1 minutę). Po takim przerwaniu, przebieg/zadanie należy ocenić, a zawodnikowi nie przysługuje prawo do jego powtórzenia.
- 5.5 Jeżeli sędzia przerwał zadanie z uwagi na niebezpieczną sytuację niezawinioną przez zawodnika, awarię strzelnicy lub z innych przyczyn niezależnych od zawodnika, należy przyznać mu możliwość powtórzenia zadania w przebiegu.

5.6 Jeżeli sędzia przerwał przebieg/zadanie z uwagi na sprzeczne z regulaminem lub inne niebezpieczne zachowanie zawodnika powinien go, po podaniu powodu, niezwłocznie zdyskwalifikować (DQ).

Rozdział 6 – CELE, PUNKTACJA I KARY

- 6.1 W trakcie rozgrywania zawodów COLT FUN GUN - TEST FBI 2019 jako cele stosuje się papierowe tarcze FBI-Q zgodne ze wzorem - Załącznik nr. 1
- 6.2 Wynik zawodnika w zawodach, wyrażony jest w punktach.
- 6.3 Każdy zawodnik rozpoczyna zawody posiadając 100 punktów.
- 6.4 Od całkowitej liczby punktów posiadanych przez zawodnika odejmuje się w trakcie zawodów ewentualne kary.
- 6.5 Każdy strzał poza wyznaczonym obszarem tarczy stanowi tzw. „miss” i skutkuje utratą przez zawodnika 2 punktów.
- 6.6 Każdy strzał poza wyznaczonym dla zadania limitem czasu skutkuje utratą przez zawodnika 2 punktów.
- 6.7 Każdy strzał ponad liczbę strzałów wyznaczoną w opisie zadania skutkuje utratą przez zawodnika 2 punktów.
- 6.8 Kary opisane w pkt. 6.6 i 6.7 nie sumują się.
- 6.9 Strefą zaliczenia trafienia jest jedynie obszar tarczy w kształcie kręła ograniczony czarną linią.
- 6.10 Jeśli przestrzelina narusza w jakimkolwiek fragmencie czarną linię ograniczającą strefę zaliczenia trafienia, taką przestrzelinę uznaje się za zaliczoną.
- 6.11 Jeżeli zawodnik w ogóle nie przystąpi do któregoś z zadań na zawodach, wówczas zostaje zdyskwalifikowany.
- 6.12 Jeżeli zawodnik zostanie zdyskwalifikowany, jego wyniki na torach jak i wynik końcowy nie jest uwzględniany i publikowany.
- 6.13 Wygrywa zawodnik, który po wykonaniu wszystkich zadań we wszystkich przebiegach zachowa najwyższą liczbę punktów.
- 6.14 Jeżeli wynik końcowy zawodników z największą zachowaną liczbą punktów nie pozwala na jednoznaczne wyłonienie zdobywców pierwszych trzech miejsc, organizowana jest dogrywka według poniższego schematu:
- WARIANT A.
1. 100
 2. 100
 3. 100
 4. 98
- Dogrywka zawodników 1, 2 i 3 o pierwsze, drugie i trzecie miejsce
- WARIANT B.
1. 100
 2. 98
 3. 98
 4. i kolejni z wynikiem 98 punktów
- Zawodnik 1 uzyskuje miejsce pierwsze, a organizowana jest dogrywka zawodników z miejsc od 2 do ostatniego z analogiczną liczbą punktów, o miejsca drugie, trzecie i kolejne.
- 6.15 **Dogrywka**

6.15.1 Dogrywka organizowana jest z wykorzystaniem zmodyfikowanego **Zadania B z Przebiegu 3**. Modyfikacja dotyczy zdobycia broni z kabury (zamiast startu z pozycji dolnej gotowości) i dokonania pomiaru czasu (zamiast ograniczenia czasu zadania).

6.15.2 Kolejność miejsc zdobytych w dogrywce przez startujących w niej zawodników ustalana jest na podstawie największej ilości trafień w jak najkrótszym czasie.

6.16 **Kary proceduralne**

6.17 Kara proceduralna - nakłada się ją za złamanie ogólnych zasad i założeń zawartych w opisie przebiegu/zadania i Regulaminie zawodów. Każdy błąd popełniony przez zawodnika w trakcie wykonywania przebiegu/zadania skutkuje utratą przez zawodnika 6 punktów

6.17.1 Sędzia nakłada karę proceduralną za:

6.17.1.1 Każdy strzał - którego zawodnik dokona:

- a) bez dokonania wymaganej wymiany magazynka;
- b) poza linią ograniczającą strefę, z której prowadzony jest ostrzał
- c) z innej niż wymagana pozycji strzeleckiej.

6.18 **Dyskwalifikacja**

6.18.1 Dyskwalifikacja zawsze jest orzekana w przypadku naruszenia przez zawodnika zasad bezpieczeństwa, a w szczególności:

6.18.1.1 „Posługiwanie się bronią” poza okresem przebywania w SB lub na torze pod bezpośrednim nadzorem sędziego i wykonywania wydanych przez niego komend,

6.18.1.2 Dopuszczenia do sytuacji, w której wylot lufy broni jest skierowany poza obowiązujące kąty bezpieczeństwa z wyjątkiem sytuacji chowania lub dobywania broni z kabury.

6.18.1.3 Upuszczenia broni załadowanej lub niezaladowanej przez zawodnika w jakimkolwiek momencie przebiegu.

6.18.1.4 Dopuszczenia do sytuacji, w której oś lufy broni przecina jakąkolwiek część ciała zawodnika w czasie przebiegu (tzw. sweeping).

6.18.1.5 Nietrzymania palca na zewnątrz kabłąka spustowego w czasie innym niż strzelanie, tj. np. w czasie ładowania, wymiany magazynka, trzymania i rozładowywania broni.

6.18.1.6 Celowe pozbycie się przez zawodnika ochronników wzroku lub słuchu podczas trwania przebiegu.

6.18.1.7 Posługiwanie się w Strefie Bezpieczeństwa amunicją lub jej atrapami (w tym nabojami szkolnymi, treningowymi, łuskami i zbijakami), w stanie luzem bądź zapakowanych w pudełka, załadowanymi magazynkami i ładowaczami. Określenie „posługiwanie” nie wyklucza możliwości wchodzenia do strefy bezpieczeństwa z ostrą lub ćwiczebną amunicją w kieszeniach, torbach, magazynkach lub ładownicach - pod warunkiem jednak, że nie są one dotykane w czasie pobytu w Strefie Bezpieczeństwa.

6.18.1.8 Posiadania przy sobie innej niż rozładowana i bez podpiętego/dołączanego magazynka broni, w jakimkolwiek momencie poza wykonywaniem poleceń sędziego

w czasie przebiegu, lub dokonywania prób i ćwiczeń z pustymi magazynkami w Strefie Bezpieczeństwa.

- 6.18.1.9 Samodzielnego podnoszenia upuszczonej broni.
- 6.18.2 Dyskwalifikacja orzekana jest również w przypadku, gdy zawodnik, odda strzał przypadkowy, za który uznaje się w szczególności:
 - 6.18.2.1 Strzał padający w czasie przygotowań lub wykonywania czynności ładowania, przeładowywania lub rozładowywania broni.
 - 6.18.2.2 Strzał, który pada w czasie usuwania zacięcia, jeżeli zawodnik wyraźnie kieruje wylot lufy poza cel.
 - 6.18.2.3 Strzał, który pada w czasie przekładania broni z jednej ręki do drugiej.
 - 6.18.2.4 Strzał, w wyniku, którego pocisk uderza w podłogę.
 - 6.18.2.5 Nie uznaje się za strzał przypadkowy strzał, który spowodowany został awarią broni. Przerwany w tej sytuacji przebieg nie będzie kontynuowany (należy taki przebieg zawodnika ocenić wg stanu faktycznego) a jeżeli awarię taką potwierdzi ocena Sędziego Głównego zawodnik będzie mógł po dokonaniu niezbędnych napraw kontynuować zawody na kolejnych przebiegach.
- 6.18.3 Dyskwalifikacja może nastąpić także w przypadku niesportowego, niedozwolonego zachowania lub użycia niedozwolonego wyposażenia, które w opinii Sędziego Głównego jest niezgodne z Regulaminem rozgrywania zawodów COLT FUN GUN - TEST FBI 2019.
- 6.19 Każdorazowo sędzia dokonując oceny zachowania zawodnika powinien kierować się dbałością o równe szanse w rywalizacji pomiędzy poszczególnymi uczestnikami zawodów.
- 6.20 Każdorazowo po orzeknięciu dyskwalifikacji wymagane jest zatwierdzenie tego werdyktu przez Sędziego Głównego Zawodów.

Rozdział 7 – POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- 7.1 Jeżeli w trakcie zawodów powstanie jakakolwiek wątpliwość lub sytuacja nieopisana w regulaminie, głos rozstrzygający i ostateczny należy zawsze do Sędziego Głównego Zawodów.

Test karabinowy Combat Shooting & Tactics 2021

- 4 zadania
- 60 strzałów
- karabin
- 3 magazynki (na sobie - mogą być łączone)
- zawodnik postawa stojąca, klęcząca, leżąca (w zależności od zadania)
- karabin kąt 45 stopni
- kolba karabinu nie dotyka policzka
- broń załadowana/przeładowana, zabezpieczona,
- pas nośny do broni
- start na sygnał timera

Punktacja:

1 przestrzelina = 1 pkt.

80% (48 trafień) = agent

90% (54 trafień) = instruktor

Zadanie 1.

Jeden magazynek załadowany, 4 naboje, 4 strzały, 5 metrów, 4 serie:

- 1 strzał, pozycja stojąca (broń przeładowana, zabezpieczona) – 1 sekunda
- 1 strzał, pozycja klęcząca (broń przeładowana, zabezpieczona) – 1,5 sekundy
- 1 strzał, pozycja stojąca (broń przeładowana, zabezpieczona) – 1 sekunda
- 1 strzał, pozycja stojąca (broń przeładowana, zabezpieczona) – 0,5 sekundy

Zadanie 2.

Dwa magazynki, pierwszy magazynek 2 naboje, drugi magazynek 9 naboji 11 strzałów, 10 metrów, 3 serie:

- 5 strzałów, pozycja stojąca (broń przeładowana, zabezpieczona) – 3 sekundy
- 2 strzały, pozycja stojąca (broń przeładowana, zabezpieczona) – 1,5 sekundy
- 4 strzały, pozycja stojąca (po dwa naboje w magazynku, broń przeładowana, zabezpieczona – zmiana magazynka w dowolny momencie) – 5 sekund

Zadanie 3.

Dwa magazynki, pierwszy magazynek 10 naboji, drugi magazynek 6 naboje 16 strzałów, 25 metrów, 7 serii:

- 2 strzały, pozycja stojąca (broń przeładowana, zabezpieczona) – 3 sekundy
- 2 strzały, pozycja klęcząca (broń przeładowana, zabezpieczona) – 4 sekundy
- 1 strzał, pozycja stojąca (broń przeładowana, zabezpieczona) – 1,5 sekundy
- 1 strzał, pozycja stojąca (broń załadowana nieprzeładowana na pasie nośnym) – 4 sekundy
- 2 strzały, pozycja stojąca (broń załadowana nieprzeładowana na pasie nośnym) – 5 sekund
- 4 strzały, pozycja stojąca (dwa magazynki po dwa naboje w magazynku broń przeładowana, zabezpieczona – zmiana magazynka w dowolny momencie) – 5 sekund
- 4 strzały, pozycja stojąca zza przesłony (po dwa strzały z każdej strony przesłony zaczynając od strony ręki silniejszej, broń przeładowana, zabezpieczona) - 7 sekund

Zadanie 4.

Trzy magazynki, pierwszy magazynek 20 naboji, drugi magazynek 7 nabój, trzeci magazynek 2 nabój, 29 strzałów, 50 metrów, 4 serie:

- 2 strzały, pozycja stojąca (broń przeładowana, zabezpieczona) – 3 sekundy
- 3 strzały, pozycja stojąca (broń przeładowana, zabezpieczona) – 4 sekundy
- 5 strzały, pozycja stojąca (broń przeładowana, zabezpieczona) – 6 sekund
- 9 strzałów (broń załadowana nieprzeładowana, po sygnale timera zawodnik oddaje 3 strzały w pozycji stojącej, następnie 3 strzały w pozycji klęczącej, następnie 3 strzały w pozycji leżącej) – 14 sekund
- 2 strzały, pozycja stojąca (dwa magazynki, pierwszy magazynek z jednym nabojem, broń przeładowana, zabezpieczona) – 5 sekund
- 4 strzały, pozycja stojąca zza przesłony (po dwa strzały z każdej strony przesłony zaczynając od strony ręki silniejszej, broń przeładowana, zabezpieczona) - 7 sekund
- 4 strzały, pozycja stojąca zza przesłony (dwa magazynki po dwa naboje, dwa strzały z każdej strony przesłony zaczynając od strony ręki silniejszej, broń przeładowana, zabezpieczona, zmiana magazynka w dowolnym momencie) - 8 sekund

KARY NA TORZE:

- strzał niekontrolowany – DQ
- złamanie kątów (odwrócenie się z bronią załadowaną, lub z podpiętym magazynkiem) – DQ
- jeżeli zawodnik odda strzał po czasie - -1pkt. (najlepsze na tarczy).
- jeżeli zawodnik odda więcej strzałów niż wskazuje sędzia - -2pkt. (najlepsze na tarczy).
- jeżeli zawodnik nie odda strzału w danym czasie – 0pkt.
- jeżeli zawodnik nie będzie przestrzegał tzw. dyscypliny (będzie utrudniał prowadzenie testu) na torze zostanie usunięty z toru (będą liczone tylko pkt., które zostały dotychczas wystrzelone)
- po skończonym teście zawodnik ma prawo przejrzeć tarczę. W późniejszym czasie gdy sędzia liczy pkt. zawodnik nie ma możliwości przejrzania tarczy.
- jeżeli zawodnik ma jakieś wątpliwości co do liczenia pkt. zgłasza zastrzeżenia do sędziego głównego.

Shotgun Test

Test obejmuje:

- 4 zadania
- 30 strzałów

Punktacja:

- 30 strzałów
- każdy strzał punktowany 2 pkt.
- maksymalna ilość punktów do zdobycia 60
- strzał niecelny 0 pkt.
- strzał oddany po czasie 0 pkt.
- nie oddanie strzału 0 pkt.
- ostrzelanie celu w niewłaściwej kolejności 0 pkt.

Agent - 48 pkt (80% możliwego wyniku)

Instruktor - 54 pkt (90% możliwego wyniku)

Amunicja:

- amunicja śrutowa.

Cele:

- płytki stalowe, popery, rzutki

Stan broni:

- Broń przeładowana i zabezpieczona,
- skierowana pod kątem 45 stopni w kierunku ziemi,
- policzek zawodnika nie dotyka baki.

Start następuje na sygnał timera.

W przypadku zadań wymagających doładowania broni – doładowanie następuje z ładownic bądź stolika.

Po zakończeniu zadania przez Zawodnika każdorazowo następuje rozładowanie i sprawdzenie stanu broni.

Po zakończeniu danego zadania przez wszystkich Zawodników startujących w danej turze następuje komenda „lufa w górę” i reset celi przez Helperów.

Dyskwalifikacja następuje za naruszenie zasad bezpieczeństwa opisanych w Regulaminie Zawodów a w szczególności:

- za naruszenie zasad rozegrania testu,
- za oddanie strzału w trakcie ładowania, rozładowania broni,
- za oddanie strzału nie mierzonego w kierunku celu,

- za naruszenie kątów bezpieczeństwa,
- za zignorowanie komendy „lufa w górę”
- za niepotrzebną dyskusję z sędzią – o tym kiedy dyskusja jest niepotrzebna decyduje sędzia.

W przypadku uzyskania takiej samej ilości punktów przez Zawodników w obrębie miejsc medalowych o lokacie zadecyduje wynik uzyskany w pierwszym etapie.

W przypadku takich samych wyników w etapie pierwszym o lokacie zadecyduje wynik uzyskany w etapie drugim itd.

W przypadku takich samych wyników we wszystkich etapach/zadaniach ogłasza się dogrywkę.

Dogrywka:

4 strzały, strzelba załadowana 2 nabojami i przeładowana, na sygnał timera zawodnik oddaje 4 strzały do 4 popperów. O zwycięstwie decyduje kolejno liczba trafień i czas.

Zadanie 1

odległość 8,0 m - 7 strzałów

- 1 strzał – 1,0 sek.
- 1 strzał – 1,0 sek.
- 1 strzał – 0,5 sek.
- 2 strzały – 2,0 sek.
- 2 strzały – 1,5 sek.

Zadanie 2

odległość 10,0 m – 7 strzałów

- 1 strzał – 1,5 sek. (strzał oddawany z postawy klęczącej)
- 2 strzały – 3,0 sek. (pierwszy strzał postawa stojąca, drugi postawa klęcząca)
- 4 strzały – 6,0 sek. (strzelba załadowana dwoma nabojami, po minimum jednym strzale następuje doładowanie broni)

Zadanie 3

odległość 12,5 m – 8 strzałów

- 6 strzałów – 10,0 sek. (strzelba załadowana dwoma nabojami, po minimum jednym strzale następuje doładowanie broni)
- 2 strzały – 1,0 sek. (pierwszym strzałem Zawodnik ma za zadanie ostrzelać popper uruchamiający wyrzutnię rzutek, drugi strzał oddawany jest do rzutka – czas 1,0 sek. liczony jest dla pierwszego strzału)

Zadanie 4

odległość 15,0 m – 8 strzałów

- 1 strzał – 1 sek. 2 strzały – 2,0 sek.
- 2 strzały – 2,0 sek.
- 3 strzały – 2,0 sek. (pierwszym strzałem Zawodnik ma za zadanie ostrzelać popper uruchamiający wyrzutnię rzutek, drugi strzał oddawany jest do płytki, trzeci do rzutka – czas 2,0 sek. liczony jest dla pierwszych dwóch strzałów)

Załącznik nr. 1

TARCZA FBI-Q (wersja MOLON LABE)

1

2

3

4

A

B

5

6

7

8

9

10

11

12

