

REGULAMIN ZAWODÓW

SHOOT-OFF



2024

Łódź 2023

I. CEL ZAWODÓW:

- Popularyzacja strzelectwa sportowego.
- Doskonalenie umiejętności strzeleckich.
- Wyłonienie najlepszych zawodników.

II. ORGANIZATOR ZAWODÓW:

- Klub COLT Łódź

III. TERMIN I MIEJSCE ZAWODÓW:

- Zawody będą odbywały się na strzelnicy TOP-SHOT w Łodzi przy ul. Okopowej 70/106
- Zawody odbywają się harmonogramu zawodów Klubu COLT Łódź dostępnego na stronie www.strzelnicacolt.pl

IV. SZCZEGÓŁOWY OPIS ZAWODÓW:

SHOOT-OFF to zawody strzeleckie typu pojedynkowego z wykorzystaniem broni krótkiej centralnego zapłonu oraz strzelby i metalowych celów reaktywnych w konkurencjach PISTOLET i STRZELBA.

1. ZASADY BEZPIECZEŃSTWA

1.1. Podczas przebywania zawodnika na strzelnicy jego broń musi być rozładowana i schowana do kabury lub do pudełka, broń musi mieć wyjęty magazynek.

1.2. Zawodnik nie może manipulować bronią na terenie strzelnicy poza wyznaczonymi i wyraźnie oznaczonymi obszarami, zwanymi „strefa bezpieczeństwa”, gdzie wolno dowolnie manipulować rozładowaną bronią; drugim wyjątkiem jest moment strzelania na torze. Podczas manipulowania bronią w strefie bezpieczeństwa obowiązuje zasada zachowania kątów bezpiecznych.

1.3. W „strefie bezpieczeństwa” obowiązuje zakaz manipulowania amunicją bojową, ćwiczebną, zbijkami, czy łuskami przechowywanymi luzem, w opakowaniu, w magazynkach, czy w szybkoładowaczach.

1.4. Na terenie strzelnicy poza strefami bezpieczeństwa można dowolnie manipulować amunicją i środkami do jej przenoszenia.

1.5. Zawodnik może manipulować jednocześnie bronią i amunicją jedynie na stanowisku strzeleckim, po odpowiedniej komendzie sędziego i pod jego bezpośrednim nadzorem.

1.6. Należy przestrzegać zasady trzymania palca „strzelającego” zawsze poza kabłąkiem spustowym, z wyjątkiem chwili celowania i oddawania strzału.

1.7. Przez cały czas strzelania należy przestrzegać zasady utrzymywania wylotu lufy w kierunku bezpiecznym, czyli w kierunku kulochwytu głównego. Niedozwolone jest kierowanie wylotu lufy na lewo lub prawo w dół i górę więcej niż 45 stopni od osi strzelnicy. Wylot lufy w żadnym wypadku nie może być skierowany ponad kulochwyty.

1.8. Za strzał przypadkowy uznaje się każdy strzał oddany w miejsce wyraźnie poza rejon umieszczenia celów.

1.9. Naruszenie zasad z punktów 1.1-1.3 i 1.5-1.8 jest karane natychmiastową dyskwalifikacją zawodnika z całych zawodów.

1.10. Wszystkie osoby przebywające na terenie strzelnicy są obowiązane nosić okulary ochronne. W pobliżu torów strzeleckich powinny być noszone ochronniki słuchu.

2. WYMAGANIA SPRZĘTOWE

2.1. Dopuszcza się stosowanie wszelkiej broni, amunicji i akcesoriów spełniających wymagania klas sprzętowych IPSC:

- pistolet - standard oraz rewolwer;
- strzelba - open.

Nie przewiduje się podziału na klasy sprzętowe. Wszyscy zawodnicy startują razem i wyłania się jednego zwycięzcę.

3. CELE

3.1. Celami są wyłącznie metalowe cele reaktywne. Cele rozstawiane są w odległości:

- pistolet - około 12 m od linii ognia i tworzą dwa symetryczne zestawy po 8 celów. Zestaw składa się z siedmiu celów początkowych i jednego celu końcowego.
- strzelba - około 12 m od linii ognia i tworzą dwa symetryczne zestawy po 8 celów. Zestaw składa się z siedmiu celów początkowych i jednego celu końcowego.

3.2. Cele są kalibrowane zgodnie z zasadami IPSC.

4. PRZEBIEG ZAWODÓW

4.1. Zawody składają się z części kwalifikacyjnej i części pojedynkowej w konkurencjach PISTOLET i STRZELBA

4.2. W części kwalifikacyjnej zawodnicy strzelają pojedynczo do:

- PISTOLET - zestawu ośmiu popperów
- STRZELBA - zestawu ośmiu popperów

4.3. Zawodnik ma prawo odbyć maksymalnie 2 próby wybierając sobie stronę strzelań. Końcowym wynikiem części kwalifikacyjnej jest najlepszy czas próby.

4.4. Wynikiem każdej próby jest czas oddania ostatniego strzału. Warunkiem zaliczenia próby jest przewrócenie wszystkich celów i wykonanie zmiany magazynka w pistolecie i doładowania min 2 sztuk amunicji w strzelbie po przewróceniu pierwszego celu, a przed przewróceniem celu końcowego.

4.5. Jeśli zawodnik nie wypełnił warunków z pkt. 4.4. próba uznawana jest za spaloną.

4.6. W części pojedynkowej startuje 16 zawodników, którzy uzyskali najlepsze wyniki w części kwalifikacyjnej. Zawodnicy walczą ze sobą parami zgodnie z grafikem rozgrywek ustalonym wg załącznika A3 przepisów IPSC. Jeśli na zawodach jest mniej niż 16 zawodników niektórzy z nich (wg w/w grafiku) otrzymują „wolne losy”.

4.7. Zawodnik, który w grafiku jest zapisany w wyższym wierszu rozpoczyna pojedynek na lewym stanowisku, a zawodnik zapisany w wierszu niższym rozpoczyna pojedynek na stanowisku prawym. Dopuszczalne jest odstępianie od tej zasady za obopólną zgodą zawodników.

4.8. Pojedynki rozgrywane są do dwóch przegranych. Po każdej próbie zawodnicy zamieniają się stanowiskami.

4.9. Jeżeli obaj zawodnicy nie przewrócą wszystkich popperów, lub obaj naruszają procedurę obu zalicza się przegraną.

4.10. Jeżeli trzy próby nie wyłonią zwycięzcy zawodnicy strzelają kolejne próby aż do wyłonienia zwycięzcy.

4.11. Kondycja broni w konkurencji:

- PISTOLET - pistolet przeładowany z “odpuszczonym” spustem w kaburze;
- STRZELBA - strzelba przeładowana zabezpieczona, załadowana maksymalnie 5 szt. amunicji.

5. ORGANIZACJA ZAWODÓW

- 5.1.** Zawodnik jest wzywany na start trzykrotnie w ciągu jednej minuty. Trzecie nieskuteczne wezwanie skutkuje w rundzie kwalifikacyjnej próbą spaloną, a w rundzie pojedynkowej walkowerem.
- 5.2.** Zawodnik stojący na stanowisku w momencie komendy „Czy jesteś gotów?” musi mieć przy sobie cały sprzęt niezbędny mu do wykonania strzelania oraz amunicję w ilości wystarczającej do całości strzelania (w rundzie pojedynkowej do wykonania wszystkich prób danego pojedynku). Zejście ze stanowiska przed zakończeniem próby lub pojedynku skutkuje w rundzie kwalifikacyjnej próbą spaloną, a w rundzie pojedynkowej walkowerem.
- 5.3.** W części kwalifikacyjnej strzelanie odbywa się kolejno przez wszystkich zarejestrowanych zawodników, według kolejności wpisania się na listę startową.
- 5.4.** W części kwalifikacyjnej zawodnik po strzeleniu swej próby pozostaje na torze i po komendzie sędziego podnosi cele.
- 5.5.** W części pojedynkowej zawodnicy po zakończeniu strzelania pojedynku pozostają na torze i po komendzie sędziego podnoszą cele następnej parze zawodników.

6. KOMENDY WYDAWANE W TRAKCIE ZAWODÓW

- 6.1. Load and make ready** (Ładuj, przygotuj się) - stojący na stanowisku zawodnik ładuje broń, wkłada ją do kabury i przyjmuje postawę „gotów”.
- 6.2. Are you ready?** (Czy jesteś gotów?) - jeśli zawodnik jest gotów do strzelania to nie reaguje, jeśli nie jest gotów melduje „nie” i ma 30 sekund na zameldowanie „gotów”, jeśli nie zamelduje gotowości sędzia podaje komendę **Standby** (Uwaga!).
- 6.3. Standby** (Uwaga!) - po komendzie zawodnicy muszą pozostawać w bezruchu, w czasie od jednej do trzech sekund po komendzie **Standby** (Uwaga!) sędzia musi podać timerem, lub gwizdkiem w rundzie pojedynkowej, sygnał startowy.
- 6.4.** Jeżeli po komendzie **Standby** (Uwaga!) zawodnik poruszy się otrzymuje ostrzeżenie. Po następnym złamaniu punktu 6.3 próbę uznaje się za spaloną, a strzelanie pojedynkowe za porażkę.
- 6.5.** Sygnał startowy - po tym sygnale zawodnicy mogą wyjąć broń i rozpocząć strzelanie.
- 6.6. If you are finished, unload and show clear** (Jeśli skończyłeś, do przejrzania broń) - zawodnik rozładowuje broń i pokazuje sędziemu do inspekcji.
- 6.7. If clear, hammer down, holster** (Przejrzałem, strzał kontrolny, kabura) - zawodnik oddaje strzał kontrolny i chowa broń do kabury. Po wykonaniu tej komendy zawodnik może zejść ze stanowiska.

7. KOSZTY UCZESTNICTWA

- 7.1.** Wpisowe na zawody kosztuje 40 zł w dniu zawodów, 30 zł przy zapisach przez internet i przesłaniu potwierdzenia przelewu na coltlodz@gmail.com

APPENDIX A3: Shoot-Off Elimination Table

Top 16	Quarter Final	Semi-Final	Finals	Awards
	(Single Elimination)		(Best of 3)	
1	Winner	Winner A	Winner	CHAMPION & 2nd Place
15				
9	Winner	Winner B		
7				
5	Winner	Winner C	Winner	
13				
11	Winner	Winner D		
3				
4	Winner	Winner D	Loser A/B	3rd Place
12				
14	Winner	Winner D	Loser C/D	
6				
8	Winner	Winner D	Loser C/D	
10				
16	Winner	Winner D	Loser C/D	
2				