

Regulamin zawodów „Blaszanka 2013”

BLASZANKA to zawody strzeleckie typu pojedynkowego z wykorzystaniem broni krótkiej centralnego zapłonu i metalowych celów reaktywnych

1. ZASADY BEZPIECZEŃSTWA

- 1.1. Podczas przebywania zawodnika na strzelnicy jego broń musi być rozładowana i schowana do kabury, lub do pudełka pistolety muszą mieć wyjęty magazynki.
- 1.2. Zawodnik nie może manipulować bronią na terenie strzelnicy; wyjątkiem od tej zasady są wyznaczone i wyraźnie oznaczone obszary, zwane „strefami bezpieczeństwa”, gdzie wolno dowolnie manipulować rozładowaną bronią. Drugim wyjątkiem jest moment strzelania na torze strzeleckim.
- 1.3. Do „stref bezpieczeństwa” pod żadnym pozorem nie może być wnoszona amunicja, a zwłaszcza załadowane magazynki; dotyczy to również amunicji ćwiczebnej oraz wystrzelonych łusek. Amunicja, załadowane magazynki itp. muszą być pozostawione poza strefą bezpieczeństwa, na przykład w torbie; zaleca się wyznaczenie w pobliżu strefy bezpieczeństwa dogodnych miejsc na umieszczenie takich pakunków.
- 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, za wyjątkiem chwili celowania i oddawania strzału.
- 1.7. Przez cały czas strzelania należy przestrzegać zasady utrzymywania wylotu lufy w kierunku bezpiecznym; za kierunek bezpieczny przyjmuje się stronę głównego kulochwytu strzelnicy, oraz obszar ograniczony prostą równoległą do głównego kulochwytu i prostopadłą do osi strzelnicy, przechodzącą przez zawodnika. Jest to tzw. zasada „180^o”. Wylot lufy w żadnym wypadku nie może być skierowany ponad kulochwyty.
- 1.8. Naruszenie zasad z punktów 1.1-1.3 i 1.5-1.7 jest karane natychmiastową dyskwalifikacją zawodnika z całych zawodów.
- 1.9. 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 wyłącznie broni krótkiej centralnego zapłonu.
- 2.2. Zakazane są:
 - 2.2.1. Wszelkiego rodzaju kolby.
 - 2.2.2. Przyrządy celownicze inne niż mechaniczne.
 - 2.2.3. Kompensatory nie będące integralną częścią lufy.
- 2.3. Kabura i ładownice muszą spełniać wymagania IPSC - klasa standard.

- 2.4. 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 nie mniejszej niż 9 m od linii ognia i tworzą dwa symetryczne zestawy po 6 celów. Zestaw składa się z pięciu celów początkowych i jednego celu końcowego.

4. ORGANIZACJA ZAWODÓW

Zawody składają się z części eliminacyjnej i części pojedynkowej.

- 4.1. W części eliminacyjnej zawodnicy strzelają pojedynczo do zestawu sześciu celów. Zawodnik ma prawo do co najmniej dwóch prób (ilość prób może być zwiększona przez organizatora). Kończym wynikiem części eliminacyjnej jest najlepszy czas jednej z prób.
- 4.2. Wynikiem każdej próby jest czas oddania ostatniego strzału. Warunkiem zaliczenia próby jest przewrócenie wszystkich sześciu celów i wykonanie zmiany magazynka po przewróceniu pierwszych pięciu celów, a przed przewróceniem celu końcowego.
- 4.3. Jeśli zawodnik nie wypełnił warunków z pkt. 4.2. próba uznawana jest za spaloną.
- 4.4. W części pojedynkowej startuje 32 zawodników, którzy uzyskali najlepsze wyniki w części eliminacyjnej. Zawodnicy walczą ze sobą parami zgodnie z grafikiem rozgrywek.
- 4.5. 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.
- 4.6. Pojedyunki rozgrywane są do dwóch przegranych. Po każdej próbie zawodnicy zamieniają się stanowiskami.
- 4.7. Pojedyunki o miejsca 1, 2 i 3 rozgrywane są do dwóch wygranych.
- 4.8. Jeżeli obaj zawodnicy nie przewrócą wszystkich poperów, lub obaj naruszą procedurę obu zalicza się przegraną.
- 4.9. Jeżeli trzy próby nie wyłonią zwycięzcy zawodnicy strzelają kolejne próby aż do wyłonienia zwycięzcy.
- 4.10. Zawodnik jest wzywany na start trzykrotnie w ciągu jednej minuty. Trzecie nieskuteczne wezwanie skutkuje w rundzie eliminacyjnej próbą spaloną, a w rundzie pojedynkowej walkowerem.
- 4.11. Zawodnik stojący na stanowisku w momencie komendy „Czy jesteś gotów?” musi mieć przy sobie cały sprzęt niezbędny mu do wykonania strzelania. Zejście ze stanowiska przed zakończeniem próby lub pojedynku skutkuje w rundzie eliminacyjnej próbą spaloną, a w rundzie pojedynkowej walkowerem.
- 4.12. W części eliminacyjnej strzelanie odbywa się kolejno przez wszystkich zarejestrowanych zawodników, według kolejności wpisania się na listę startową. Gdy

wszyscy wpisani na listę strzelą pierwszą próbę rozpoczyna się strzelanie drugiej próby według kolejności na liście startowej.

- 4.13. W części eliminacyjnej zawodnik po strzeleniu swej próby pozostaje na torze i po komendzie sędziego podnosi (ustawia) cele.
- 4.14. W części pojedynkowej zawodnik po zakończeniu strzelania pojedynku pozostaje na torze i po komendzie sędziego podnosi (ustawia) cele następnej parze zawodników.

5. KOMENDY SĘDZIOWSKIE

- 5.1. „Ładuj, przygotuj się” - stojący na stanowisku zawodnik ładuje broń, wkłada ją do kabury i przyjmuje postawę „gotów”.
- 5.2. „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 „Uwaga!”
- 5.3. „Uwaga!” - po komendzie zawodnicy muszą pozostawać w bezruchu, w czasie od jednej do trzech sekund po komendzie „Uwaga!” sędzia musi podać timerem sygnał startowy.
- 5.4. „Sygnał startowy biiii” - po tym sygnale zawodnicy mogą wyjąć broń i rozpocząć strzelanie.
- 5.5. „Jeśli skończyłeś, do przejrzania broń” - zawodnik rozładowuje broń i pokazuje sędziemu do inspekcji.
- 5.6. „Przejrzałem, strzał kontrolny, kabura” - zawodnik oddaje strzał kontrolny i chowa broń do kabury. Po wykonaniu tej komendy zawodnik może zejść ze stanowiska.

Zasady prowadzenia rankingu zawodów „Błaszanka 2013”

1. Zawodnicy otrzymują punkty rankingowe w zależności od miejsca zajętego w poszczególnych zawodach:

Miejsce	Punkty
1	100
2	80
3	60
4	50
5	45
6	40
7	36
8	32
9	29
10	26
11	24
12	22
13	20
14	18
15	16
16	15
17	14
18	13
19	12
20	11
21	10
22	9
23	8
24	7
25	6
26	5
27	4
28	3
29	2
30 i kolejne	1

2. Do rankingu liczone są punkty z najlepszych startów każdego zawodnika, w ilości 70% rozegranych zawodów (zaokrąglenie w górę).

3. Jeśli po zakończeniu ostatnich zawodów w sezonie na miejscu pierwszym jest więcej niż jeden zawodnik, niezwłocznie zarządzana jest dogrywka. Dogrywką jest pojedynek rozgrywany do trzech zwycięstw.