



SEKCJA STRZELANIA DO RZUTKÓW

REGULAMIN STRZELAŃ ŚRutowych NA ZAWODACH I TRENINGACH ORGANIZOWANYCH PRZEZ SBS SALWA

§1

1. Na strzelnicach obowiązują zasady bezpieczeństwa zgodne z przepisami prawa dotyczącymi broni i amunicji oraz wzorcowego regulaminu strzelnic. Na strzelnicach w szczególności należy przestrzegać następujących zasad bezpieczeństwa:
 - broń na strzelnicy nosi się rozładowaną, bez pokrowców i bez pasów z otwartymi komorami naboju, podczas strzelania nie można zakładać pasów na broń,
 - ładowanie broni, składanie się, celowanie i strzelanie dozwolone jest wyłącznie na stanowisku strzeleckim z lufą zwróconą w kierunku lotu rzutków z chwilą rozpoczęcia strzelania we właściwej kolejności.
 - broń śrutową wolno ładować najwyżej dwoma nabojami,
 - nie wolno obracać się z bronią na stanowisku strzeleckim i opuszczać go zanim nie nastąpi otwarcie komór naboju oraz całkowite rozładowanie broni,
 - po zakończeniu strzelania na danej osi zawodnik okazuje sędziemu rozładowaną broń i z otwartymi komorami naboju opuszcza stanowisko strzeleckie,
 - strzelający jest zobowiązany przerwać strzelanie, jeżeli na przedpolu strzelnicy ukażą się ludzie, zwierzęta lub powstanie inne zagrożenie, albo podana zostanie komenda do przerwania strzelania,
 - na strzelnicy zabrania się spożywania alkoholu lub używania środków odurzających oraz przebywania na jej terenie osób będących pod ich wpływem.
2. Zawodnik jest odpowiedzialny za stan techniczny broni, zapewniając bezpieczeństwo jej obsługi i użytkowania oraz odpowiednią celność niezależnie od tego, czy strzela z broni własnej, czy z broni użyczonej.
3. Przed każdorazowym załadowaniem broni zawodnik jest zobowiązany skontrolować drożność luf (lufy).

ROZDZIAŁ I

Ogólne zasady strzelania

§2.

Strzelanie przeprowadza się w seriach, których układ i wielkość oraz zasady wartościowania strzałów w punktach określa organizator zawodów, zależnie od ich zakresu i rangi, w regulaminie zawodów.

§3.

Do strzelań wolno używać każdego rodzaju broni śrutowej, uznanej przez obowiązujące prawo za broń sportową lub myśliwską.

§4.

W czasie zawodów wolno zmienić broń. W przypadku awarii broni podczas trwania konkurencji, zawodnik może ją wymienić w ciągu 5 minut.

§5.

1. Przy strzelaniu z broni sportowej lub myśliwskiej gładkolufowej dopuszcza się strzelanie jedynie z amunicji śrutowej.
2. Przy strzelaniu śrutem do rzutków wolno używać nabojów z naważką prochu 24 i 28 gramów i śrutem nie grubszym niż 2 mm (amunicja skeet) lub 2,4 mm (amunicja trap).

§6.

Strzelanie przeprowadza się w grupach sześcioosobowych. W uzasadnionych przypadkach grupa może być mniej lub bardziej liczna. Kolejność strzelania poszczególnych grup, a w grupach - strzelców, odbywa się według losowania lub ustaleń organizatorów.

§7.

Strzelać wolno tylko po złożeniu się do strzału w postawie stojącej, ze stopami w granicach stanowiska strzeleckiego. Złożenie się do strzału oznacza przyłożenie kolby do boku i skierowanie lufy w stronę celu. Strzelec podczas strzelania dubletu, nie ma obowiązku przerywania składu celem ponownego złożenia się do strzału. Strzelanie odbywa się z wolnej ręki.

§8.

Przed złożeniem się do strzału na stanowisku strzeleckim obowiązuje postawa gotowości, przy której strzelec trzyma broń oburącz, skierowaną wylotami luf w kierunku strzelania i w taki sposób, aby stopka osady broni znajdowała się na wysokości biodra.

§9.

Przed rozpoczęciem strzelania składanie się z broni niezaladowanej jest dozwolone jedynie na stanowiskach strzeleckich, wyłącznie pod nadzorem sędziego.

§10.

1. Podczas strzelań składanie się z broni przed ukazaniem się celu jest niedozwolone.
2. Oddanie strzału przed ukazaniem się celu, zaliczane jest jako chybienie.

§11.

Przy strzelaniu śrutem wolno oddać do każdego celu (również do dubletu) nie więcej niż dwa strzały. Przy strzale do dubletów ocenia się wynik strzału bez względu na kolejność trafienia.

§12.

Strzał uznaje się za celny (skuteczny), jeśli w jego wyniku rzutek zostanie rozbity (rzutek uznaje się za rozbity, jeżeli sędziowie stwierdzą wyraźny odłamek).

§13.

Nieoddanie strzału do ukazującego się celu z powodu: niezaładowania broni, nieodbezpieczenia broni, nie napięcia mechanizmów zamkowych lub innych niesprawności technicznych, traktuje się i zalicza, jako chybienie.

§14.

1. Wszelkie niewypały, wynikłe z wady amunicji śrutowej, należy powtarzać. W przypadku dubletu powtarza się cały dublet.
2. Za niewypał uznaje się nabój, którego ładunek śrutowy nie opuścił lufy mimo prawidłowego i wyraźnego zbitcia spłonki.
3. W przypadku niewypału, zawodnik nie może otwierać komór nabojoych broni, a jedynie ją zabezpiecza i trzymając lufami w kierunku celu zgłasza sędziemu niewypał. Otwarcie broni przez zawodnika powoduje nieuwzględnienie niewypału i zaliczenie chybienia.

§15

Na zawodniku spoczywa odpowiedzialność za punktualne stawienie się na stanowisku strzeleckim. Zawodnik, który nie stawi się w wyznaczonym czasie może dołączyć do grupy i od tego momentu strzelać i zdobywać punkty. Opuszczone stanowiska nie są punktowane. W uzasadnionych przypadkach, o dopuszczeniu do strzelania opuszczonej konkurencji lub jej części decyduje sędzia główny w wyznaczonym przez niego czasie.

§16

Za rozpoczęcie strzelania w konkurencjach śrutowych uznaje się podanie przez prowadzącego komendy "rozpoczynamy strzelanie", natomiast zakończenie strzelania sygnalizuje komenda "koniec strzelania".

§17

W obrębie osi strzeleckiej obowiązuje zakaz palenia oraz używania telefonów komórkowych.

§18

Każdy zawodnik podczas strzelania w konkurencjach śrutowych zobowiązany jest do używania ochronników słuchu, ochronników oczu i głowy.

ROZDZIAŁ II

Zasady odnoszące się do poszczególnych konkurencji

§19

Strzelanie do rzutków w konkurencji **TRAP**:

1. Po sprawdzeniu gotowości do rozpoczęcia strzelania, prowadzący podaje kolejno rzutki w czasie do 2 sekund od okazania przez zawodnika gotowości do strzału. Sędzia podaje rzutek bez komendy zawodnika.
2. Po oddaniu strzałów przez wszystkich znajdujących się na stanowiskach strzelców, następuje przejście zawodników na stanowiska następne i tak aż do zakończenia serii.
3. Przy strzelaniu z podchodu, strzelcy całej grupy zajmują miejsca na stanowisku wyczekiwania.
4. Strzelec, na którego przypada kolejność strzelania, staje przed ścieżką podchodu, ładuje broń, jednak jej nie zamyka. Na komendę prowadzącego strzelanie: "marsz" - strzelec zamyka broń i trzymając ją oburącz, skierowaną wylotami luf w kierunku strzelania oraz skośnie ku górze, z kolbą na wysokości biodra, podchodzi naturalnym, równomiernym krokiem na wyznaczonej ścieżce strzeleckiej.
5. Rzutki podaje się w czasie, kiedy podchodzący strzelec znajduje się na wyznaczonej ścieżce strzeleckiej, nie dalej niż 14 a nie bliżej niż 11 metrów od wyrzutni.
6. Po przekroczeniu linii końca podchodu (11m od wyrzutni) sędzia podaje komendę "powtórzyć przejście", w przypadku braku komendy "powtórzyć przejście" rzutek przyjęty przez zawodnika zalicza się zgodnie z wynikiem strzału, bez możliwości powtarzania.
7. Po ukazaniu się rzutka (rzutków), strzelec składa się i oddaje jeden lub dwa strzały.
8. Po oddaniu strzałów należy, nie odwracając się, broń otworzyć, rozładować i z otwartymi komorami naboju wrócić na stanowisko wyczekiwania.

§20

Strzelanie do rzutków w konkurencji **SKEET**:

1. Strzelcy całej grupy ustawiają się w rzędzie (gęsiego), zgodnie z ustaloną kolejnością, za odpowiednim stanowiskiem strzeleckim, skąd pojedynczo podchodzą na to stanowisko.
2. Strzelec, na którego przypada kolejność strzelania, zajmuje stanowisko strzeleckie, ładuje broń, przyjmuje postawę gotowości i podaje komendę "daj", po której podaje mu się rzutek lub rzutki, w czasie do 2 sekund od podania komendy.
3. Strzelec składa się i oddaje jeden lub dwa strzały dopiero po ukazaniu się rzutka.

4. Po oddaniu strzałów należy otworzyć broń, całkowicie ją rozładować i z otwartymi komorami nabojewymi, po okazaniu jej sędziemu, opuścić stanowisko strzeleckie.
5. Rzutki w dublecie powinny się krzyżować w miejscu pomiaru w kole o średnicy 1 metra.

§21

Przy wszystkich strzelaniach do rzutków, rzutki należy unieważnić i podać nowe, jeżeli:

1. Rzutek rozerwie się przy wyrzuceniu, a przed oddaniem strzału.
2. Tor lotu rzutka odbiega od normy i rzutek nie został przyjęty; jeżeli rzutek został przyjęty zalicza się wynik strzału, jednakże strzał w takich warunkach jest dopuszczalny tylko wtedy, gdy zachowane są warunki bezpieczeństwa, a rzutek jest w locie.
3. Rzutek podano przed komendą strzelca lub przed przyjęciem przez niego postawy gotowości.
4. Ponadto, przy strzelaniu dubletów (kolejność przyjęcia rzutka dowolna):
 - 1). zamiast dubletu podano rzutek pojedynczy,
 - 2). zamiast pojedynczego podano dublet,
 - 3). obydwie rzutki zostaną rozbite jednym strzałem.
5. Rzutki zderzą się w locie przed strzałem.

ROZDZIAŁ III

Układy serii w poszczególnych konkurencjach.

§22

W strzelaniach do rzutków na **TRAPIE** obowiązują następujące układy serii:

1. Pełna seria 20 rzutków:
 - 5 rzutków pojedynczych, strzelanych na pięciu stanowiskach strzeleckich z miejsca
 - 5 dubletów, strzelanych na pięciu stanowiskach strzeleckich z miejsca
 - 5 rzutków pojedynczych, strzelanych na ścieżce strzeleckiej z podchodu
2. Skrócona seria 10 rzutków:
 - 5 rzutków pojedynczych, strzelanych na pięciu stanowiskach strzeleckich z miejsca
 - 1 dublet, strzelany ze stanowiska nr 3. Zawodnicy w bezpiecznej odległości, ustawiają się gęsiego za stanowiskiem nr 3, a następnie zgodnie z kolejnością stają na stanowisku i oddają strzały.
 - 3 rzutki pojedyncze, strzelane na ścieżce strzeleckiej z podchodu

§23

W strzelaniach do rzutków w konkurencji **SKEET** obowiązuje następujący układ serii:

1. Pełna seria 20 rzutków, strzelanaw sposób następujący:

Kolejność strzałów	Stanowisko	Rzutek z wyrzutni		Uwagi
		wysokiej	niskiej	
1	I	X		Pojedynczy
2+3	I	X	X	Dublet
4	II	X		Pojedynczy
5	II		X	Pojedynczy
6+7	II	X	X	Dublet
8+9	III	X	X	Dublet
10	IV	X		Pojedyncze
11	IV		X	Pojedyncze
12+13	V	X	X	Dublet
14	VI	X		Pojedyncze
15	VI		X	Pojedyncze
16+17	VI	X	X	Dublet
18	VII		X	Pojedyncze
19+20	VII	X	X	Dublet

2. Skrócona seria 10 rzutków, strzelana w sposób następujący:

Kolejność strzałów	Stanowisko	Rzutek z wyrzutni wysokiej niskiej		Uwagi
1	I	X		Pojedynczy
2+3	II	X	X	Dublet
4	III		X	Pojedynczy
5	IV	X		Pojedynczy
6	IV		X	Pojedynczy
7	V	X		Pojedynczy
8+9	VI	X	X	Dublet
10	VII		X	Pojedynczy

§24

Podstawy klasyfikacji:

1. Ocena trafień śrutowych. Za każdy trafiony cel zdobywa się jeden punkt.
Przy strzelaniu dubletów po jednym punkcie za trafiony rzutek.
2. Kolejność zajętych miejsc ustala się według liczby uzyskanych punktów.

ROZDZIAŁ IV

§25

Podstawy klasyfikacji, wyróżnienia, tytuły, nagrody i kary. W przypadku uzyskania równej liczby punktów przez dwóch lub więcej zawodników oraz przez dwa lub większą liczbę zespołów, o zajętym miejscu decyduje kolejno:

- lepszy wynik w strzelaniu Skeet,
 - lepszy wynik w strzelaniu Trap.
1. Jeżeli powyższe reguły nie mogą przynieść rozstrzygnięcia, to w klasyfikacji zespołowej o zajętym miejscu decyduje mniejsza rozpiętość między pierwszym, a ostatnim zawodnikiem zespołu, a następnie lepsze miejsce w klasyfikacji indywidualnej najlepszego zawodnika w zespole lub klasyfikuje się *ex aequo*.
 2. W klasyfikacji indywidualnej przy uzyskaniu równej liczby punktów o pierwszym miejscu decyduje zawsze dogrywka / baraż. Jeśli pierwsza rozgrywka barażowa w konkurencjach śrutowych nie przyniesie rezultatu, to następuje druga rozgrywka w tej samej konkurencji do pierwszego pudła z zachowaniem kolejki. Przeprowadza się kolejne baraże aż do skutku. Sędzia Główny ogłasza warunki barażu przed rozpoczęciem zawodów. Po wyłonieniu zwycięzcy, kolejność pozostałych zawodników klasyfikuje się *ex aequo*.

§26

Wyróżnienia:

1. Rekord SBS SALWA indywidualny w konkurencji Trap,
2. Rekord SBS SALWA indywidualny w konkurencji Skeet,
3. Puchar przechodni im. Prezesa SBS SALWA za najlepszy wynik zespołowy w konkurencji Trap,
4. Puchar przechodni im. Prezesa SBS SALWA za najlepszy wynik zespołowy w konkurencji Skeet.

§27

Tytuły:

Odznaka "Mistrz Strzelań do Rzutków" oraz dyplom pamiątkowy wręczany będzie zawodnikowi, który w danym roku, zdobył najwyższą sumę punktów w startach indywidualnych w konkurencjach Trap i Skeet.

§28

Nagrody:

Nagrody i dyplomy ustala organizator zawodów, prezentując je uczestnikom przed rozpoczęciem zawodów. Nagrody, wynikające z regulaminu zawodów, mają charakter obligatoryjny, pozostałe - w tym fundowane i wskazane - zależą od fundatora. Nagrody i dyplomy mogą dotyczyć klasyfikacji zespołowej, indywidualnej.

§29

Kary:

1. Za naruszenie w czasie zawodów zasad bezpieczeństwa, etyki, regulaminu zawodów, zasad kultury, zakłócenie porządku i inne działania naruszające obowiązujące na strzelnicy reguły, w zależności od ciężaru przewinienia, wprowadza się następujące kary dla zawodników:
 - upomnienie,
 - wykluczenie z udziału w zawodach.
2. Czasem zawodów jest okres zaczynający się oficjalną formułą otwarcia i kończący się oficjalną formułą zamknięcia zawodów.
3. Kary opisane w pkt 1 nakłada się w czasie zawodów.

§30

1. Decyzję o ukaraniu sporządza się na piśmie - na metryce strzelań.
2. O nałożeniu kary, należy poinformować ukaranego zawodnika.

§31

1. Upomnienie udzielane jest przez sędziego stanowiskowego lub sędziego głównego.
2. Sędzia stanowiskowy o udzielonym upomnieniu informuje bezzwłocznie sędziego głównego, przekazując mu metrykę strzelań, zawierającą decyzję o ukaraniu.

§32

1. Wykluczenie z udziału w zawodach nakładane jest przez trzyosobowe kolegium sędziów powoływane przez sędziego głównego na dane zawody. Sędzia główny jest członkiem kolegium. Kara wykluczenia z udziału w zawodach jest obligatoryjna za spożywanie alkoholu lub używanie środków odurzających na strzelnicy.
2. Wniosek o wykluczenie z udziału w zawodach składają:
 - sędzia stanowiskowy,
 - sędzia główny,
 - organizator zawodów.
3. Decyzja kolegium sędziów o wykluczeniu z udziału w zawodach zapada większością głosów i jest ostateczna.

§33

1. Sędzia główny po zakończeniu zawodów, w przypadku stosowania kar, sporządza protokół, w którym zamieszcza informację o wszystkich nałożonych karach.

ROZDZIAŁ V

Zasady sędziowania

§34

Na wszystkich zawodach organizowanych przez SBS SALWA wprowadza się następujące zasady sędziowania:

1. Sędziów dobiera powołany przez organizatora sędzia główny. Sędzia główny na czas zawodów jest przełożonym wszystkich sędziów, może uchylać i zmieniać ich decyzje w czasie zawodów, o ile decyzje te są sprzeczne z przepisami.
2. Sędzia główny powołuje kolegium sędziów i przewodniczy jego obradom.
3. Sędzia główny:
 - sprawdza przed rozpoczęciem zawodów przygotowanie strzelnicy i uznaje jej gotowość do przeprowadzenia zawodów,
 - rozdziela funkcje poszczególnym sędziom,
 - przeprowadza przed rozpoczęciem strzelań odprawę z zawodnikami, w której przypomina w szczególności: o zasadach bezpieczeństwa, regulaminie strzelań, oraz informuje o wybranej konkurencji do rozgrywki barażowej i o jej warunkach,
 - po zakończeniu zawodów ogłasza wyniki.
4. Funkcje sędziów mogą sprawować osoby posiadające przeszkolenie i uprawnienia do sędziowania na zawodach PZSS.
5. Sędzia prowadzący w konkurencji Trap i Skeet ogłasza wynik strzału zawodnika głosem lub gestem ręki.
6. Na decyzję sędziego stanowiskowego zawodnik lub kierownik zespołu zawodników może złożyć protest do sędziego głównego. Protest ten powinien być złożony i rozpatrzony bezzwłocznie.
7. Sędzia stanowiskowy obowiązany jest bezzwłocznie informować sędziego głównego o złożonych protestach, a także o wszelkich zaistniałych problemach, w tym technicznych. Protest, a także decyzja sędziego głównego muszą być odnotowane przez sędziego stanowiskowego na metryce.
8. Decyzje sędziego głównego podczas zawodów są niepodważalne.
9. Na decyzję sędziego głównego zawodnik lub kierownik zespołu zawodników może w ciągu tygodnia od dnia zakończenia zawodów złożyć zażalenie do organizatora zawodów (zarząd SBS SALWA). Zażalenie powinno być rozpatrzone w ciągu miesiąca od chwili otrzymania go przez organizatora.