

**REGULAMIN STRZELAŃ DYNAMICZNYCH
W KONKURENCJI BLASZANKA
2018
KOLIMATOR & KABAR**

ZASADY OGÓLNE

1. W konkurencji Blaszancka stosuje się odpowiednio przepisy konkurencji pistolet dynamiczny z wyjątkami wynikającymi z niniejszego regulaminu.

KLASY SPRZĘTOWE

2. W konkurencji Blaszancka dopuszcza się 2 (dwie) klasy: Standard oraz Open.
 - 2.1. Klasa sprzętowa podczas zawodów w konkurencji Blaszancka może być otwarta, gdy bierze w niej udział przynajmniej 10 zawodników. W zawodach Level I (klubowe) dozwolone jest łączenie klas Standard i Open.
 - 2.2. Każdy zawodnik może podczas zawodów brać udział w kilku klasach sprzętowych, pod warunkiem, że w każdej z nich korzysta z innej broni. Korzystanie z innej broni dla celów niniejszego regulaminu oznacza także zamontowanie optycznych lub elektronicznych przyrządów celowniczych lub wymianę zamka oraz lufy na innej długości – ostateczną decyzję w tym zakresie podejmuje RM.
 - 2.3. W klasie Open broń musi być wyposażona przynajmniej w kompensator lub też w optyczne lub elektroniczne przyrządy celownicze.
 - 2.4. Broń klasy Standard musi spełniać warunki przewidziane dla klasy Standard (Division Standard) lub klasy Rewolwer Standard (Revolver Standard Division). Warunek zmieszczenia się broni w pudełku jest także spełniony w przypadku broni bez podpiętego magazynka.
3. Zabrania się używania jakiegokolwiek amunicji do broni centralnego zapłonu o prędkości początkowej mniejszej niż 750 stóp na sekundę.

CELE, PUNKTACJA, KARY

4. W konkurencji Blaszancka stosuje się wyłącznie metalowe cele reaktywne typu „Popper”.
 - 4.1. Tor składa się z dwóch identycznych symetrycznych zestawów 6 (sześciu) celów, z których jeden – najbardziej wysunięty z zestawu do osi toru, stanowi cel końcowy.
 - 4.2. Przed każdym zestawem celów – w odległości 10-12 m, znajduje się stanowisko strzeleckie. Każde ze stanowisk oddalone jest w identycznej odległości od zestawu celów, którego dotyczy. Zaleca się, aby stanowiska strzeleckie znajdowały się w boksach o kształcie kwadratu i boku od 70cm do 100 cm .
 - 4.3. Zadaniem zawodnika jest przewrócenie wszystkich 6 (sześciu) celów zestawu, przy czym **po przewróceniu 5 (pięciu) celów, a przed przewróceniem ostatniego celu (końcowego) zawodnik ma obowiązek wykonania zmiany magazynka.**
5. Zawody w konkurencji Blaszancka składają się z rundy eliminacyjnej, rundy zasadniczej oraz finału. Celem rundy eliminacyjnej jest zaszeregowanie zawodników do rundy zasadniczej. Celem rundy zasadniczej jest wyłonienie zawodników do finału. Celem finału jest wyłonienie najlepszego zawodnika w danej klasie sprzętowej.
 - 5.1. Zaszeregowanie w finale następuje zgodnie z czasem uzyskanym w rundzie eliminacyjnej.
 - 5.2. Podczas rundy eliminacyjnej każdy z zawodników ma możliwość czterokrotnego ostrzelania zestawu celów, a jego wynikiem jest czas uzyskany podczas najlepszej z podjętych prób. Jeżeli zawodnik naruszy zasadę opisaną w pkt. 4.3. próba uznawana jest za straconą.
 - 5.3. Podczas rundy zasadniczej zawodnicy strzelają pojedynki w parach zgodnie z zaszeregowaniem oraz zgodnie z grafikami rozgrywek. Pojedynek wygrywa zawodnik, który zgodnie z zasadą opisaną w pkt. 4.3., pierwszy przewróci swój zestaw celi. Cele końcowe powinny być tak ustawione, aby możliwe były sprawdzenie, który wcześniej został przewrócony.
 - 5.4. Zawodnik, który w grafiku rozgrywek zapisany jest w wyższym wierszu rozpoczyna pojedynek na prawym stanowisku (patrzac w stronę kulochwyty).

- 5.5. Pojedyunki w finale rozgrywane są do dwóch wygranych, w pozostałych przypadkach do dwóch przegranych. Po każdej próbie zawodnicy zamieniają się stanowiskami.
- 5.6. Jeżeli którykolwiek zawodnik naruszy procedurę strzelania, przegrywa on pojedynek.
- 5.7. Jeżeli obaj zawodnicy naruszą procedurę strzelania, powtórzona obaj przegrywają pojedynek.
6. Zawodnik wzywany jest na stanowisko strzeleckie trzykrotnie w ciągu jednej minuty. Niestawienie się na stanowisko strzeleckie skutkuje utratą próby w rundzie eliminacyjnej albo przegraną w rundzie zasadniczej lub finale.
7. Zawodnik, po komendzie „Czy Jesteś Gotów?” („Are You Ready?”), zobowiązany jest do posiadania przy sobie całego wyposażenia niezbędnego do przeprowadzenia strzelania.
- 7.1. Jeżeli zawodnik opuści stanowisko strzeleckie przed zakończeniem próby lub pojedyнку, próba zostanie uznana za straconą, a pojedynek za przegrany.**
8. Strzelanie w rundzie eliminacyjnej odbywa się kolejno przez wszystkich zawodników zgodnie z wpisaniem na listę startową.
- 8.1 Druga, trzecia i czwarta próba następują bezpośrednio po sobie.
9. We wszystkich klasach broń znajduje się w stanie gotowości, a zawodnik stoi wyprostowany; przodem i twarzą w kierunku kulochwyty; z rękoma naturalnie zwieszonymi wzdłuż ciała.

kolejność po eliminacjach	1/4 finału	1/2 finału	finał	nagrody
1		Zwycięzca A		
15				
9				
7				
5		Zwycięzca B		MISTRZ
13				
11				
3				
4		Zwycięzca C		2-gie miejsce
12				
14				
6				
8		Zwycięzca D		
10				
16				
2				

Przegranymi A/B	3-cie miejsce
Przegranymi C/D	

10. Szczególnym rodzajem strzelań konkurencji Blaszanka jest Pojedynek. Jest on rozgrywany zgodnie z Regulaminem stanowiącym załącznik nr 1 do niniejszego regulaminu.

Załącznik nr 1

REGULAMIN STRZELAŃ DYNAMICZNYCH W KONKURENCJI BLASZANKA - POJEDYNEK

ZASADY OGÓLNE

1. W konkurencji Blaszanka - Pojedynek stosuje się odpowiednio przepisy konkurencji Blaszanka z wyjątkami wynikającymi z niniejszego regulaminu.

CELE, PUNKTACJA, KARY

2. W konkurencji Pojedynek stosuje się wyłącznie metalowe cele reaktywne typu „Popper”.
 - 2.1. Tor składa się z 2 (dwóch) identycznych celów, z których każdy przeznaczony jest dla innego zawodnika.
 - 2.2. Stanowiska strzeleckie oddalone są od celów o 10 m. Zaleca się, aby stanowiska strzeleckie znajdowały się w boksach o kształcie kwadratu i boku od 70cm do 100 cm .
 - 2.3. Zadaniem zawodnika jest przewrócenie celu. Pojedynek wygrywa zawodnik, którego cel wcześniej upadnie. Cele powinny być tak ustawione, aby możliwe było sprawdzenie, który wcześniej został przewrócony.
 - 2.4. Przed każdym startem broń może być załadowana maksymalnie 3 nabojami. Zabrania się doładowywania broni lub dokonywania wymiany magazynka.
 - 2.5. Jeżeli zawodnik naruszy zasady opisane w pkt. 2.4., przegrywa on pojedynek.
 - 2.6. Każdy pojedynek rozgrywany jest do jednej wygranej.
 - 2.7. Jeżeli obaj zawodnicy naruszą zasady opisane w pkt. 2.5. lub jeżeli żaden z zawodników nie przewróci swojego celu, pojedynek zostanie powtórzony.
3. W konkurencji Blaszanka - Pojedynek wszyscy zawodnicy strzelają w parach w systemie kołowym (każdy z każdym).
4. Nie przeprowadza się zawodów w konkurencji Blaszanka-Pojedynek jako zawodów Level III.