

REGULAMIN ROZGRYWANIA ZAWODÓW
KS SKAUT - TEST FBI 2023

I - POSTANOWIENIA OGÓLNE I ZASADY BEZPIECZEŃSTWA

1. Celem zawodów jest współzawodnictwo sportowe z użyciem broni krótkiej centralnego zapłonu, podnoszenie umiejętności strzeleckich, wymiana doświadczeń i integracja środowiska strzeleckiego.
2. Zawodnicy zobowiązani są do przestrzegania zasad bezpieczeństwa i sportowego zachowania oraz postępowania zgodnie z regulaminem strzelnicy.
3. Wszyscy uczestnicy zawodów, w trakcie ich trwania, muszą używać na torach ochronników oczu i uszu.
4. Broń w czasie trwania zawodów można przenosić wyłącznie w kaburach, a jej wydobywanie może nastąpić tylko i wyłącznie na komendę sędziego lub w STREFIE BEZPIECZEŃSTWA (SAFETY AREA).

II. BROŃ, AMUNICJA I WYPOSAŻENIE ZAWODNIKA

1. Zawodnik i tylko on, ponosi całkowitą odpowiedzialność za wyposażenie, broń oraz amunicję używaną przez siebie w trakcie zawodów.
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. W czasie całych zawodów zawodnik musi korzystać z tej samej broni – zmiana broni może nastąpić wyłącznie ze względów bezpieczeństwa za zgodą Sędziego Głównego.

III. 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.

1. PRZEBIEG 1. odległość zawodnika od tarczy - 3 yardy (2,74 m) Sumaryczna ilość strzałów - 12.
ZADANIE A. Na sygnał timera dobyte broni z kabury i oddanie 3 strzałów trzymając broń jedynie ręką wiodącą, przełożenie broni do ręki wspomagającej i oddanie 3 strzałów trzymając broń jedynie ręką wspomagającą – maksymalny czas na wykonanie zadania – 6 sekund
2. PRZEBIEG 2. odległość zawodnika od tarczy - 5 jardów (4,57 m) Sumaryczna ilość strzałów - 12
ZADANIE A. Na sygnał timera 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 timera 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 timera oddanie 6 strzałów – maksymalny czas na wykonanie zadania – 4 sekundy

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

ZADANIE A. Na sygnał timera 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 timera 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 timera oddanie 5 strzałów – maksymalny czas na wykonanie zadania – 4 sekundy

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

ZADANIE A. Na sygnał timera 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 timera oddanie 3 strzałów – maksymalny czas na wykonanie zadania – 5 sekund

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

ZADANIE A. Na sygnał timera dobyte 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

IV. KOMENDY I PRZEBIEG KONKURENCJI

1. Zawodnik rozpoczyna przebieg na torze na komendę: „ładuj, przygotuj się” lub „przygotuj się”: - zawodnik zgodnie z opisem przebiegu przygotowuje się do wykonania zadań.
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 wywala sygnał startowy, uruchamiając jednocześnie pomiar czasu timerem.
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.
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. 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.
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).

V. CELE, PUNKTACJA I KARY

1. W trakcie rozgrywania zawodów TEST FBI jako cele stosuje się papierowe tarcze FBI-Q.
2. Wynik zawodnika w zawodach, wyrażony jest w punktach.
3. Każdy zawodnik rozpoczyna zawody posiadając 100 punktów.
4. Od całkowitej liczby punktów posiadanych przez zawodnika odejmuje się w trakcie zawodów ewentualne kary.
5. Każdy strzał poza wyznaczonym obszarem tarczy stanowi tzw. „miss” i skutkuje utratą przez zawodnika 2 punktów.
6. Każdy strzał poza wyznaczonym dla zadania limitem czasu skutkuje utratą przez zawodnika 2 punktów.
7. Każdy strzał ponad liczbę strzałów wyznaczoną w opisie zadania skutkuje utratą przez zawodnika 2 punktów.
8. Kary opisane w pkt. 6 i 7 nie sumują się.
9. Strefą zaliczenia trafienia jest jedynie obszar tarczy w kształcie kręгла ograniczony czarną linią.
10. Jeśli przestrzelina narusza w jakimkolwiek fragmencie czarna linię ograniczającą strefę zaliczenia trafienia, taką przestrzelinę uznaje się za zaliczoną.
11. Jeżeli zawodnik w ogóle nie przystąpi do któregoś z zadań na zawodach, wówczas zostaje zdyskwalifikowany.
12. Jeżeli zawodnik zostanie zdyskwalifikowany, jego wyniki na torach jak i wynik końcowy nie jest uwzględniany i publikowany.
13. Wygrywa zawodnik, który po wykonaniu wszystkich zadań we wszystkich przebiegach zachowa najwyższą liczbę punktów.