

REGULAMIN

XLIX MISTRZOSTW OKRĘGU GORZOWSKIEGO

Klesno 01 czerwca 2025 r.

ROZDZIAŁ I

Zasady bezpieczeństwa

§ 1

1. Na strzelnicy obowiązują zasady bezpieczeństwa zgodne z przepisami prawa dotyczącymi broni i amunicji, wzorcowego regulaminu strzelnic oraz szczegółowych warunków wykonywania polowania. Na strzelnicy w szczególności należy przestrzegać następujących zasad bezpieczeństwa:
 - a) broń na strzelnicy nosi się rozładowaną, z opróżnionymi i otwartymi komorami naboje, bez pasów i pokrowców; podczas strzelania nie można zakładać pasów na broń. Dopuszcza się w obrębie strzelnicy przenoszenie rozładowanej broni między osiami w futerałach;
 - b) ładowanie broni, składanie się, celowanie i strzelanie dozwolone jest wyłącznie na stanowisku strzeleckim z lufą zwróconą w kierunku makiet lub toru lotu rzutków z chwilą rozpoczęcia strzelania we właściwej kolejności;
 - c) broń śrutową na stanowisku strzeleckim wolno ładować najwyżej dwoma, a kulową jednym nabojem.
 - d) przyspiesznik wolno napinać wyłącznie przy strzelaniu do celów nieruchomych. Napięcie przyspiesznika może nastąpić tylko po złożeniu się do celu;
 - e) nie wolno odwracać się z bronią na stanowisku strzeleckim i opuszczać go zanim nie nastąpi otwarcie i opróżnienie komór naboje;
 - f) przed opuszczeniem stanowiska zawodnik musi usunąć naboje z komór naboje, a następnie z otwartymi komorami naboje lub otwartym zamkiem może opuścić stanowisko;
 - g) strzelający jest zobowiązany przerwać strzelanie, jeżeli na przedpolu strzelnicy ukażą się ludzie, zwierzęta lub powstanie inne zagrożenie, albo podana zostanie komenda „przerwać strzelanie”;
 - h) **na strzelnicy zabrania się spożywania alkoholu i używania środków odurzających oraz przebywania na jej terenie osób będących pod ich wpływem;**
 - i) w trakcie zawodów zgodnie z obowiązującymi przepisami zabrania się używania tłumików huk.
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 użyczonej.
3. Przed każdorazowym załadunkiem broni śrutowej zawodnik jest zobowiązany sprawdzić drożność luf, a w broni kulowej - po zajęciu stanowiska przed załadunkiem pierwszego naboju;

ROZDZIAŁ II

Zasady zachowania się podczas zawodów

1. W czasie zawodów należy zachowywać kulturę osobistą oraz bezwzględny spokój i opanowanie. Wszelkie sporne sprawy należy zgłaszać do Sędziego Głównego zawodów.
2. Zawodnicy zobowiązani są występować w odpowiednim ubiorze od momentu rozpoczęcia zawodów do ich zakończenia. Strój strzelca powinien być czysty. Obowiązuje używanie



koszuli z co najmniej krótkim rękawem, spodni zakrywających co najmniej 2/3 uda oraz obuwia zakrywającego stopy i zapewniającego bezpieczną postawę strzelca.

ROZDZIAŁ III

Ogólne zasady strzelania

§ 2

Strzelanie przeprowadza się w seriach, których układ i wielkość oraz zasady wartościowania strzałów w punktach określa niniejszy regulamin w ROZDZIALE IV.

§ 3

Do strzelań myśliwskich wolno używać każdego rodzaju broni śrutowej i kulowej, uznanej przez obowiązujące prawo. Broń kulowa może być wyposażona w optyczne przyrządy celownicze.

§ 4

W przypadku awarii broni podczas trwania konkurencji, zawodnik może ją wymienić w ciągu 5 minut.

§ 5

1. Przy strzelaniu do makiety rogacza, lisa i dzika dopuszcza się broń myśliwską długą o lufach gwintowanych przystosowaną do strzelania amunicją myśliwską charakteryzującą się energią pocisku nie mniejszą niż 400J w odległości 100 m od wylotu lufy.
2. Przy strzelaniu do rzutków dopuszcza się naważkę śrutu do 28 gramów o grubości nie przekraczającej 2,5 mm.

§ 6

Strzelanie przeprowadza się w grupach sześciuosobowych. W uzasadnionych przypadkach grupa może być mniej liczna. Kolejność strzelania poszczególnych grup, a w grupach - strzelców, odbywa się według załączonego do niniejszego regulaminu harmonogramu strzelań.

§ 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 ramienia (tzw. dołka strzeleckiego) i policzka oraz 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, z tym zastrzeżeniem, że do makiety rogacza i lisa można używać podpórki w postaci słupka stałego. Broń nie może być wyposażona w dodatkowe elementy pozwalające na jej podpieranie (rączki, uchwyty itp.).

§ 8

1. Przed złożeniem się do strzału na stanowisku strzeleckim zawodnik przyjmuje postawę gotowości.
 - a) obie stopy znajdują się w granicach stanowiska strzeleckiego,
 - b) broń trzymana jest oburącz, skierowana wylotami luf w kierunku przedpoła, gdzie znajduje się lub pojawi się cel,
 - c) sylwetka strzelca nieruchoma w postawie stojącej.

§ 9

Na osiach śrutowych (z wyjątkiem podchodu na osi myśliwskiej) oraz przy strzelaniu do makiet dzika uruchomienie celu odbywa się po przyjęciu przez strzelca postawy gotowości oraz podaniu wyraźnej komendy głosowej. Dozwolone jest złożenie się do strzału przed podaniem komendy głosowej.

§ 10

Składanie się z broni niezaładowanej na stanowiskach strzeleckich jest dozwolone jedynie po uzyskaniu jego zgody sędziego.

§ 11

Oddanie strzału przed ukazaniem się celu lub nie oddanie strzału z winy zawodnika do pierwszego rzutka na wszystkich konkurencjach śrutowych zaliczane jest jako chybiecie, a zawodnik nie ma prawa oddać drugiego strzału. W przypadku dubletu lub dublet po strzale zalicza się dwa zera. Na konkurencji „dzik” strzał taki liczy się jak oddany do sylwetki.

§ 12

Podczas strzelania kulowego wolno oddać nie więcej niż pięć strzałów do jednej makiety, przy czym do ruchomej makiety dzika oddaje się 10 strzałów naprzemiennie - po jednym strzale w czasie każdego przebiegu.

§ 13

Strzał uznaje się za celny (skuteczny), jeśli w jego wyniku rzutek zostanie rozbity (rzutek uznaje się za rozbity, jeżeli sędziowie stwierdzą wyraźny odłamek lub nastąpi jego całkowite zniszczenie) albo pocisk pozostawi przestrzelinę w granicach pierścieni na makiecie. Za pierścień trafiony uznaje się pierścień, do którego jest co najmniej styczna przestrzelina o średnicy pocisku, odpowiedniej do kalibru broni użytej do strzelania. W przypadku spornym, co do wartości przestrzelin, Sędzia Główny ma obowiązek użyć kalibromierza w celu ostatecznego rozstrzygnięcia sporu.

§ 14

W przypadku stwierdzenia w makiecie rogacza, lisa lub dzika więcej niż pięciu przestrzelin, należy każdorazowo doprowadzić do pięciu przestrzelin, odejmując najlepsze trafienia. W przypadku stwierdzenia ponadnormatywnych przestrzelin (jedenastej lub więcej) na danej osi, wynik konkurencji zaliczany jest jako zero.

§ 15

Nieoddanie strzału do ukazującego się celu z powodu: niezaładowania broni, nieodbezpieczenia broni, nienapięcia mechanizmów zamkowych, traktuje się i zalicza, jako chybiecie lub chybiecie.

§ 16

1. Nieoddanie strzału spowodowane wadą amunicji zarówno kulowej i śrutowej (niewypał) lub niesprawnością broni należy powtarzać. W przypadku dubletu lub dubletu po strzale powtarza się cały dublet z zaliczeniem efektu pierwszego strzału.
2. Za niewypał uznaje się nabój, którego ładunek śrutowy lub pocisk nie opuścił lufy mimo prawidłowego i wyraźnego zbiccia spłonki.
3. W przypadku niewypału, zawodnik nie może otwierać komór nabojoych broni. Trzymając broń lufami w kierunku celu poprzez podniesienie ręki zgłasza sędziemu niewypał. Otwarcie broni przez zawodnika przed podejściem sędziego powoduje nieuwzględnienie niewypału i zaliczenie chybiecie. W przypadku dubletu lub dubletu po strzale zalicza się dwa zera.
4. Sędzia ma prawo dokonać kontroli amunicji w trakcie strzelania serii.

§ 17

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

§ 18

Za rozpoczęcie strzelania na konkurencjach kulowych oraz śrutowych uznaje się podanie przez prowadzącego komendy „rozpoczynamy strzelanie”, natomiast zakończenie strzelania sygnalizuje komenda „koniec strzelania”.

§ 19

W obrębie osi strzeleckiej obowiązuje zakaz palenia tytoniu i e-papierosów oraz używania telefonów komórkowych. Zakaz dotyczy sędziów i zawodników. Powyższy zakaz nie dotyczy sytuacji w przypadku konieczności wezwania pomocy medycznej, pomocy technicznej lub potrzeby kontaktu z Sędzią Głównym.

§ 20

Każdy zawodnik i sędzia podczas strzelania na osiach zobowiązany jest do używania ochronników słuchu, a przy konkurencjach śrutowych dodatkowo ochronników oczu i głowy.

ROZDZIAŁ IV

Zasady odnoszące się do poszczególnych strzelań i układ serii w konkurencjach

§ 21

W strzelaniach do rzutków na **OSI MYŚLIWSKIEJ** obowiązują następujące zasady:

1. Po sprawdzeniu gotowości do rozpoczęcia strzelania, sędzia prowadzący podaje kolejno rzutki maksymalnie do 2 sekund po komendzie głosowej podanej przez zawodnika.
2. Po oddaniu strzału (strzałów) do prawidłowego rzutka (rzutków), zawodnik może opuścić stanowisko, tylko gdy kolejny zawodnik odda strzał (strzały). Pozostali zawodnicy postępują tak samo poruszając się od lewej do prawej strony. Żaden zawodnik po oddaniu strzału lub strzałów nie może przechodzić na kolejne stanowisko w sposób, który przeszkadzałby innym zawodnikom lub sędziom.
3. Przy strzelaniu z podchodu strzelcy całej grupy zajmują miejsca na stanowisku wyczekiwania.
4. Strzelec, na którego przypada kolejność strzelania staje przed ścieżką podchodu. Po opuszczeniu przedpola przez poprzedniego strzelca ładuje i zamyka broń i dopiero wtedy może rozpocząć marsz.
5. Rzutki podaje się w czasie, kiedy podchodzący strzelec znajduje się na wyznaczonej ścieżce strzeleckiej po przekroczeniu linii startowej.
6. Po przekroczeniu oznaczonej linii końca podchodu sędzia podaje komendę „nowy rzutek”. W przypadku brak komendy, rzutek przyjęty przez zawodnika zalicza się zgodnie z wynikiem strzału, bez możliwości powtarzania.
7. Po oddaniu strzałów należy: otworzyć broń, rozładować, opróżnić komory i z otwartymi komorami nabojeowymi przejść na stanowisko wyczekiwania.
8. Po oddaniu strzałów należy: broń otworzyć, rozładować i z otwartymi komorami nabojeowymi przejść na stanowisko wyczekiwania.
9. W przypadku strzelania dubletu zalicza się efekt pierwszego strzału. Niedozwolone jest oddanie dwóch strzałów do jednego rzutka. W takim przypadku oba rzutki uznaje się za chybione. W przypadku konieczności powtórzenia, zawodnik musi również oddać strzały do każdego rzutka osobno.
10. Pełna seria 20 rzutków:
 - a) 5 rzutków pojedynczych, strzelanych na pięciu stanowiskach strzeleckich z miejsca,
 - b) 10 rzutków podanych w parach jako rzutek po strzale, strzelanych na pięciu stanowiskach strzeleckich z miejsca,
 - c) 5 rzutków pojedynczych, strzelanych na ścieżce strzeleckiej z podchodu.

§ 22

W strzelaniach do rzutków na **KRĘGU MYŚLIWSKIM** obowiązują następujące zasady:

1. Strzelcy całej grupy ustawiają się na miejscu wyczekiwania za odpowiednim stanowiskiem strzeleckim, skąd pojedynczo podchodzą na to stanowisko zgodnie z ustaloną kolejnością.
2. Strzelec, na którego przypada kolejność strzelania, zajmuje stanowisko strzeleckie, ładuje broń, przyjmuje postawę gotowości i podaje komendę głosową, po której podaje mu się rzutek lub rzutki, w czasie maksymalnie do 2 sekund.
3. Po oddaniu strzału (strzałów) należy broń rozładować, opróżnić komory i z otwartymi komorami naboju opuścić stanowisko strzeleckie.
4. Żaden zawodnik w grupie nie może wejść na stanowisko zanim poprzedni zawodnik nie ukończy strzelania i nie opuści stanowiska.
5. Żaden zawodnik po oddaniu strzału na jednym stanowisku nie może przejść na następne w sposób przeszkadzający innym zawodnikom lub utrudniający pracę sędziego, a także dopóki ostatni zawodnik z grupy nie ukończy strzelania na tym stanowisku.
6. W przypadku konieczności powtórzenia, powtarza się cały dublet.
7. Pełna seria 20 rzutków, strzelana w sposób następujący:

Stanowisko	Rzutek z wyrzutni		Uwagi
	wysokiej	niskiej	
1	X		Pojedynczy
	X	X	Dublet
2	X		Pojedynczy
	X	X	Dublet
3	X		Pojedynczy
	X	X	Dublet
4	X		Pojedynczy
		X	Pojedynczy
5		X	Pojedynczy
	X	X	Dublet

6		X	Pojedynczy
	X	X	Dublet
7		X	Pojedynczy
	X	X	Dublet

Kolejność strzelania rzutków w dubletach jest dowolna.

§ 23

W strzelaniach do rzutków na **MYŚLIWSKIEJ OSI PRAKTYCZNEJ** obowiązują następujące zasady:

1. Strzelcy całej grupy ustawiają się na miejscu wyczekiwania, skąd, zgodnie z kolejnością wyznaczaną numerami startowymi, podchodzą pojedynczo na stanowiska strzeleckie „bramki”. Strzelanie odbywa się trójkami, zgodnie z numerami stanowisk – strzelanie rozpoczyna się od bramki nr 1 przez cały czas trwania konkurencji.
2. Pierwsza trójka, na komendę sędziego zajmuje stanowiska w bramkach. Pozostali strzelcy z grupy oczekują na zakończenie strzelania na stanowisku wyczekiwania.
3. Strzelanie odbywa się w serii 2 rzutki pojedyncze i dwa „dublety po strzale” z każdej bramki, a na koniec serii trzech zawodników strzela dodatkowy „dublet po strzale” ze środkowego stanowiska. Cała seria liczy sześć rzutków pojedynczych i siedem „dubletów po strzale” – łącznie 20 rzutków.
4. Z każdej bramki strzela się dwa rzutki pojedyncze i dwa „dublety po strzale” oraz dodatkowy „dublet po strzale” ze stanowiska środkowego wedle rozpiski prezentowanej na tabliczkach przed bramkami. Wyboru rozpiski dokonuje Sędzia Główny przed zawodami. Przejście do kolejnej bramki odbywa się po zakończeniu strzelania przez wszystkich zawodników.
5. Po zakończeniu serii 2 rzutków pojedynczych i 2 „dubletów po strzale” ze wszystkich bramek strzelcy z danej trójki ustawiają się za stanowiskiem środkowym, zgodnie z numerami startowymi, skąd kolejno strzelają dodatkowy „dublet po strzale” wg. rozpiski prezentowanej na tabliczce przed stanowiskiem środkowym. Strzelcy oczekujący na swoją kolejność stoją w miejscu wyznaczonym przez sędziego tak, by zawodnicy nie utrudniali jego pracy i nie przeszkadzali innym zawodnikom.
6. Rzutki wypuszczane są po podaniu przez strzelca komendy głosowej w czasie od 0 do 2 sekund. Strzelec podaje komendę głosową w czasie maksymalnie 10 sekund od komendy rozpoczęcia strzelania, a w czasie serii po zakończeniu strzelania przez poprzedniego strzelca.
7. Rzutek w dublecie – pierwszy rzutek podawany jest na komendę głosową, a drugi po oddaniu strzału do pierwszego rzutka w czasie do 2 sekund. W przypadku dubletu po strzale zalicza się efekt pierwszego strzału. Niedozwolone jest oddanie dwóch strzałów do jednego rzutka w dublecie. W takim przypadku oba rzutki zaliczane są jako dwa zera.
8. Każdorazowo po oddaniu strzału lub strzałów należy, nie odwracając się, broń rozładować, opróżnić komory nabojoye i z otwartymi komorami nabojoyymi oczekiwać na swoją kolej lub przejść na kolejne stanowisko po podaniu komendy „przejdźcie” przez sędziego.
9. Strzelec podczas strzelania dubletu postrzale nie ma obowiązku przerywania składu celem ponownego złożenia się do strzału.
10. Strzał do rzutka „rabbit” musi zostać oddany do toczącego się rzutka, przy czym może on zmieniać swoją trajektorię lub podskakiwać. Ze względów bezpieczeństwa organizator może

ograniczyć pole strzału oznaczając wyraźnie granicę pola, po przekroczeniu której strzelanie jest zabronione.

11. Wszystkie rzutki można także strzelać poza wyznaczonym polem ABCD z uwzględnieniem pkt 10.

§ 24

Zaliczenie trafienia lub chybienia w konkurencjach śrutowych:

1. Rzutek lub rzutki muszą być powtórzone, gdy:
 - a) rzutek pojawił się uszkodzony,
 - b) rzutek został podany z niewłaściwej wyrzutni,
 - c) rzutki się zderzyły,
 - d) fragmenty jednego rzutka uszkodziły drugi rzutek,
 - e) oba rzutki w dublecie zostały rozbite jednym strzałem,
 - f) nastąpił podwójny wystrzał.
 - g) Nastąpił niewypał lub awaria broni.
2. Rzutek musi być powtórzone pod warunkiem, że zawodnik nie oddał strzału, gdy:
 - a) rzutek ukazał się przed podaniem komendy przez zawodnika,
 - b) rzutek został wyrzucony po upływie 2 sekund od wydania komendy przez strzelającego,
 - c) trajektoria lotu rzutków jest nieprawidłowa (dotyczy rzutków pojedynczych i dubletów),
3. Rzutek uznaje się za chybiony, gdy:
 - a) nie został trafiony,
 - b) tylko „zakurzył się”, ale żadna widoczna część nie została od niego oderwana,
 - c) zawodnik bez żadnych dozwolonych powodów nie strzelił do prawidłowo wypuszczonego rzutka,
 - d) po wystąpieniu niesprawności broni lub wady amunicji zawodnik otwiera broń przed sprawdzeniem broni przez sędziego.

§ 25

Podczas strzelania do makiety **DZIKA W PRZEBIEGU** obowiązują następujące zasady:

1. Strzelcy całej grupy zbierają się na miejscu wyczekiwania, skąd zgodnie z ustaloną kolejnością, podchodzą pojedynczo na stanowiska strzeleckie. Każdy strzelec powinien zakończyć serię 10 strzałów w czasie do 5 minut od chwili zajęcia stanowiska.
2. Makieta dzika uruchamia się maksymalnie do 2 sekund po podaniu przez zawodnika komendy głosowej.
3. Po ukazaniu się makiety w oknie przebiegu strzelec powinien oddać do niej jeden strzał, po czym ponownie załadować broń, przygotować się do ponownego strzału i podając kolejną komendę głosową oczekiwać na ukazanie się makiety następnego przebiegu, postępując podobnie, aż do zakończenia całej serii przebiegów.
4. Przebieg makiety należy unieważnić i powtórzyć, jeżeli:
 - a) makieta ukazała się z niewłaściwego kierunku lub w nieprawidłowym położeniu, a zawodnik nie oddał strzału,
 - b) nastąpiło zakłócenie ruchu makiety, a strzelec nie oddał strzału,

uruchomienie makiety nastąpiło przed podaniem komendy głosowej lub po upływie 2 sekund, a strzelec nie oddał strzału,

d) z powodu innych nieprawidłowości, jeżeli nie jest możliwa ocena wartości przestrzelin w makietach.

5. Po zakończeniu serii przebiegów należy ocenić wartość przestrzelin na makietach bez ich dotykania, a jeśli istnieją wątpliwości co do ich wartości punktowej należy każdorazowo wezwać Sędziego Głównego.
6. Przed rozpoczęciem strzelania zawodnik ma prawo do ustawienia lunety, jednak czas ustawienia lunety wliczany jest w czas jaki ma do strzelenia pełnej konkurencji.
7. Zawodnik odpowiada za oddanie 10 strzałów.
8. Jeżeli z powodu innych nieprawidłowości i nie z winy zawodnika nie jest możliwa ocena wartości makiety (makiet) strzelanie należy powtórzyć.
9. W strzelaniu do makiety „DZIKA W PRZEBIEGU” obowiązuje następujący układ serii – dwie serie po 5 przebiegów – jedna seria z prawej do lewej, druga z lewej do prawej.

§ 26

Podczas strzelania do makiety **ROGACZA I LISA** obowiązują następujące zasady:

1. Strzelcy całej grupy zbierają się na miejscu wyczekiwania, skąd, zgodnie z ustaloną kolejnością, podchodzą na stanowiska strzeleckie.
2. Strzelcy, na których przypada kolejność strzelania, stają na wyznaczonych stanowiskach strzeleckich i oświadczając kolejno „gotów” oczekują na sygnał do rozpoczęcia strzelania.
3. Sędzia, po stwierdzenia gotowości strzelców na stanowiskach, daje komendę „rozpoczynamy strzelanie”, która jest sygnałem do rozpoczęcia strzelania i od tej chwili mierzy się czas jego trwania.
4. Każdy strzelec oddaje 10 strzałów – po 5 strzałów do każdej z makiet.
5. Po komendzie sędziego, strzelcy oddają w czasie do 10 minut nie więcej niż po 5 strzałów do każdej z makiet w dowolnej kolejności.
6. Zawodnik ma prawo do ustawienia lunety przed swoim strzelaniem, ale czas ustawienia lunety jest wliczany w czas jaki ma do strzelenia pełnej konkurencji.
7. Po upływie 10 minut od rozpoczęcia strzelania, sędzia podaje komendę „koniec strzelania”, po której strzelcy zobowiązani są natychmiast - niezależnie czy zdążyli oddać wszystkie strzały, czy też nie - rozładować broń i z otwartymi komorami naboju opuszczyć stanowiska strzeleckie. Jeżeli zawodnik zakończy wcześniej strzelanie, może opuścić stanowisko strzeleckie za zgodą sędziego, pod warunkiem, że nie będzie to przeszkadzało pozostałym strzelcom z grupy.
8. Jeżeli w czasie strzelania makieta opadnie lub zmieni prawidłową pozycję, należy przerwać strzelanie, poprawić makietę i kontynuować strzelanie.
9. Po zakończeniu serii strzelania, należy ocenić wartość przestrzelin na makietach. Makiety należy oceniać bez dotykania przestrzelin, a jeśli istnieją wątpliwości, co do ich wartości punktowej, należy każdorazowo wezwać Sędziego Głównego.
10. Zawodnik odpowiada za oddanie 10 strzałów.
11. Jeżeli z powodu innych nieprawidłowości i nie z winy zawodnika nie jest możliwa ocena wartości makiety (makiet) strzelanie należy powtórzyć.
12. W strzelaniach do makiety „ROGACZA I LISA” obowiązuje jeden rodzaj serii, po 5 strzałów do każdej makiety.

ROZDZIAŁ V

Organizacja Mistrzostw

§ 27

Wszystkim zawodnikom organizator zawodów zapewnia numery startowe, które muszą być noszone w widocznym miejscu.

§ 28

Obsługę zawodów zapewnia organizator. W skład obsługi zawodów wchodzi 26 osób (sędziowie, sekretariat, pomocnicy): Sędzia Główny, oś 4 osoby, krąg 4 osoby, oś praktyczna 4 osoby, dzik 3 osoby, rogacz i lis 3 osoby, sekretariat 2 osoby, 2 tarczowych na dzika, 2 tarczowych na rogacza, obsługa techniczna 1 osoba.

§ 29

Organizator zapewnia opiekę lekarską podczas trwania mistrzostw.

§ 30

Organizator zapewnia odpowiednie zaplecze socjalne (parkingi, sanitariaty, bufet, miejsca spożywania posiłków).

ROZDZIAŁ VI

Uczestnicy, podstawy klasyfikacji, wyróżnienia, tytuły, nagrody i kary

§ 31

Uczestnicy mistrzostw:

1. Trzyosobowe reprezentacje kół łowieckich mających siedzibę na terenie okręgu gorzowskiego.

Koło może wystawić dowolną liczbę reprezentacji.

2. Zawodnicy indywidualni zamieszkali na terenie okręgu gorzowskiego.

3. Zgłoszenie uczestnictwa w mistrzostwach dokonuje się za pośrednictwem formularza znajdującego się na stronie : <https://gorzow.pzlow.pl/> w zakładce aktualności poprzez wypełnienie i przesłanie imienia i nazwiska zawodnika lub w przypadku zgłoszenia drużyny imion i nazwisk uczestników z podaniem klasy (M, P) oraz uiszczenia wpisowego w wysokości 200 zł od każdego uczestnika – wpisowe za drużynę wynosi 600 zł.

4. Termin zgłoszenia i wpłaty wpisowego upływa z dniem 29 maja 2025 roku.

§ 32

Podstawy klasyfikacji:

1. Ocena trafień śrutowych.

Za każdy trafiony rzutek zdobywa się pięć punktów. Przy strzelaniu dubletów i „dubeltów po strzale” po pięć punktów za trafiony rzutek.

2. Ocena trafień kulowych.

Liczba zdobytych punktów wynika z dodawania wartości punktowych trafionych pierścieni.

3. Kolejność zajętych miejsc ustala się według liczby uzyskanych punktów.

4. W przypadku uzyskania równej liczby punktów przez dwa lub większą ilość zespołów, o zajętym miejscu decyduje kolejno:

- lepszy wynik w strzelaniu śrutem,
- lepszy wynik na kręgu,
- lepszy wynik na osi praktycznej,
- lepszy wynik na osi myśliwskiej,

5. Jeżeli powyższe reguły opisane w pkt 3 i 4 nie mogą przynieść rozstrzygnięcia, to w klasyfikacji zespołowej o zajęтым 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.
6. W klasyfikacji indywidualnej przy uzyskaniu równej liczby punktów o pierwszym miejscu decyduje dogrywka / baraż na OSI PRAKTYCZNEJ. Jeśli pierwsza rozgrywka barażowa nie przyniesie rezultatu, to następuje druga rozgrywka w tej samej konkurencji do pierwszego pudła z zachowaniem kolejki. Przeprowadza się kolejne baraże aż do skutku. Do kolejnego barażu przechodzą tylko ci zawodnicy, którzy uzyskali najwyższy wynik w poprzednim barażu. Sędzia Główny ogłasza warunki barażu przed rozpoczęciem zawodów. Po wyłonieniu zwycięzców, kolejność pozostałych zawodników ustala się na podstawie reguł opisanych w pkt 4, a jeśli one nie mogą przynieść rozstrzygnięcia to klasyfikuje się ich ex aequo.
7. W klasyfikacji indywidualnej „najlepsza kula” przy równej ilości punktów o zwycięstwie decyduje wynik uzyskany na konkurencji „dzik”, a przy równym wyniku decyduje kolejno ilość dziesiątek (następnie dziewiątek itd.).
8. W klasyfikacji indywidualnej „najlepszy śrut” o zwycięstwie decyduje baraż prowadzony wg. zasad zawartych w punkcie 6.

§ 33

Wyróżnienia:

1. Zwycięska drużyna uzyskuje tytuł „**Drużynowego Mistrza Okręgu**” i prawo udziału w Krajowym Konkursie Kół Łowieckich im. Ignacego Stachowiaka w bieżącym roku kalendarzowym.
2. Zwycięzcy w klasyfikacji indywidualnej w klasach mistrzowskiej (M) i powszechnej (P) uzyskują tytuł **Indywidualnego Mistrza Okręgu**.
3. Osoby z pierwszych trzech miejsc Klasy Mistrzowskiej mają prawo reprezentowania okręgu gorzowskiego na Mistrzostwach PZŁ w klasie mistrzowskiej w bieżącym roku kalendarzowym. W przypadku odmowy udziału w mistrzostwach prawo do reprezentowania okręgu przechodzi na osobę z kolejnego miejsca zajętego na niniejszych Mistrzostwach Okręgu.
4. Osoby z pierwszych trzech miejsc Klasy Powszechnej mają prawo reprezentowania okręgu gorzowskiego na Mistrzostwach PZŁ w klasie powszechnej w bieżącym roku kalendarzowym. W przypadku odmowy udziału w mistrzostwach lub wcześniejszego dwukrotnego udziału w tych mistrzostwach (począwszy od roku 2015) prawo do reprezentowania okręgu przechodzi na osobę z kolejnego miejsca zajętego na niniejszych Mistrzostwach Okręgu.

§ 34

Nagrody:

- I, II, III Miejsce zespołowo - Dyplom, puchar.
- I, II, III Miejsce indywidualnie w klasie (M) – Dyplom, puchar, nagroda rzeczowa.
- I, II, III Miejsce indywidualnie w klasie (P) – Dyplom, puchar, nagroda rzeczowa.
- I, II, III Miejsce indywidualnie w klasie Dian – Dyplom, puchar, nagroda rzeczowa.
- I, II, III Miejsce indywidualnie w klasie Senior (wiek 60+) – Dyplom, puchar, nagroda rzeczowa.
- I, II, III Miejsce indywidualnie w klasie Junior – Dyplom, puchar, nagroda rzeczowa.

§ 35

Kary:

1. Wykluczenie z udziału w zawodach – czerwona kartka, nakładana jest przez trzyosobowe kolegium sędziów powoływane przez Sędziego Głównego. Sędzia Główny jest członkiem kolegium. Kara wykluczenia z udziału w zawodach jest obligatoryjna za następujące wykroczenia:
 - rażące naruszenie zasad bezpieczeństwa,
 - spożywanie lub bycie pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających,
 - niesportowe zachowanie (przeszkadzanie i utrudnianie konkurencji innym),
 - oszustwa.
2. Wniosek o wykluczenie z udziału w Mistrzostwach składają:
 - sędzia stanowiskowy,
 - Sędzia Główny,
 - organizator zawodów,
 - zawodnicy.
3. Za niekoleżeńskie zachowanie – pierwsze naruszenie żółta kartka, kolejne naruszenie czerwona.
4. Karę opisaną w pkt 1 nakłada Kolegium Sędziowskie w czasie zawodów.
5. Żółtą kartkę nakłada sędzia stanowiskowy lub Sędzia Główny.
6. Decyzję o ukaraniu sporządza się na piśmie w trzech egzemplarzach (organizator, zawodnik, Sędzia Główny).
7. Decyzja powinna zawierać: określenie zawodów, ich daty i miejsca, wskazanie imienia, nazwiska, numeru startowego ukaranego zawodnika, opis stanu faktycznego związanego z przewinieniem, naruszonego przez zawodnika przepisu, treść podjętej decyzji i jej podstawę prawną oraz czytelne podpisy sędziów (sędziego).

§ 36

1. Żółte i zielone kartki nakładane są przez sędziego stanowiskowego prowadzącego daną oś.
2. Sędzia stanowiskowy o udzielonych kartkach informuje bezzwłocznie Sędziego Głównego, przekazując mu metrykę strzelań, zawierającą decyzję o ukaraniu.
3. Decyzja kolegium sędziów o wykluczeniu z udziału w zawodach zapada większością głosów i jest ostateczna.

§ 38

1. Informację o zastosowanych karach oraz informacje o których mowa w paragrafie 35 Sędzia Główny zamieszcza w sprawozdaniu z zawodów dołączając do niego egzemplarz decyzji o ukaraniu.
2. Sprawozdanie Sędzia Główny przekazuje bezzwłocznie do Zarządu Okręgowego PZŁ w Gorzowie Wlkp.

ROZDZIAŁ VII

Zasady sędziowania

§ 39

Na niniejszych zawodach 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 obowiązującymi przepisami.
2. Sędzia Główny powołuje 3 osobowe 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 i sporządza protokół z zawodów.
4. Sędzia prowadzący na osi, kręgu oraz osi praktycznej ogłasza tylko chybień, głośno i wyraźnie mówiąc „zero”, a także wskazuje poziomym ruchem ręki chybień. Nie sygnalizuje trafień.
5. Na decyzję sędziego stanowiskowego zawodnik lub kierownik zespołu zawodników może złożyć protest do Sędziego Głównego. Protest ten powinien być złożony i rozpatrzony bezzwłocznie. Protest nie może dotyczyć przyznanych kartek oraz decyzji dotyczących zaliczenia trafień rzutków strzeleckich.
6. 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 strzelań.
7. Podczas trwania zawodów zawodnicy winni się podporządkować poleceniom sędziów.
8. Decyzje i polecenia 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. Zażalenie powinno być rozpatrzone w ciągu miesiąca od chwili otrzymania go przez organizatora.
10. Za czas trwania zawodów uznaje się okres pomiędzy oficjalną formułą otwarcia zawodów, a oficjalną formułą ich zamknięcia.

Polski Związek Łowiecki

ZARZĄD OKRĘGOWY

ul. Kos. Gdyńskich 20G

66-400 Gorzów Wlkp.

ŁOWCY OKRĘGOWY

Zarządu Okręgowego PZŁ

w Gorzowie Wlkp.

Wojciech Powliszak
mgr inż. Wojciech Powliszak