

Załącznik nr 4

STRZELANIE NR 4, KONKURENCJA III

Rekonesans – czyszczenie drogi ewakuacyjnej Zespołu Ochronnego – Filtrującego, po wcześniejszym zamachu.

Przygotowanie do konkurencji.

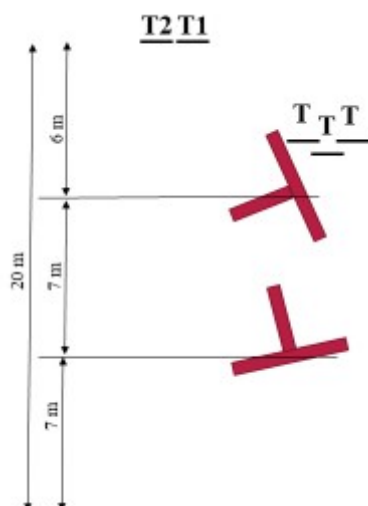
Zespół ochronny: dwóch zawodników Agent Ochrony 1 (AO1), Agent Ochrony 2 (AO2).

Broń: indywidualna broń krótka startującego zawodnika lub organizatora (szczegółowy opis w Regulaminie Zawodów). Broń nieprzeładowana (podpięty magazynek bez wprowadzenia naboju do komory nabojujowej)

Amunicja: amunicja dostarczona przez organizatora (szczegółowy opis w Regulaminie Zawodów). Każdy zawodnik otrzymuje 16 sztuk amunicji. 10 sztuk amunicji ładuje do pierwszego magazynka, 6 sztuk do drugiego magazynka.

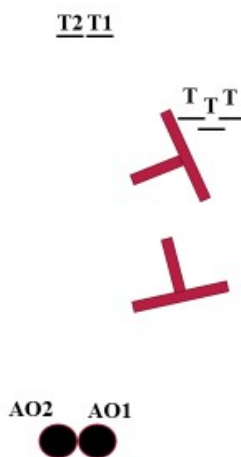
AO1, AO2 podłącza do broni magazynek, w którym jest 10 sztuk amunicji, drugi magazynek (6 sztuk) trzyma w ładownicy. Broń nieprzeładowaną wkłada do kabury. Kabura umieszczona na pasie biodrowym.

UWAGA: Wszystkie czynności związane ze startem zespołu a szczególnie z bronią i amunicją zawodnicy wykonują na polecenie Sędziego Głównego zgodnie z Regulaminem Zawodów.



Ustawienie celów
Ustawienie zasłon.
Ustawienie zawodników.
Odległości.

Faza I



Faza I

Pozycja Wyjściowa – Startowa. (PW do konkurencji)

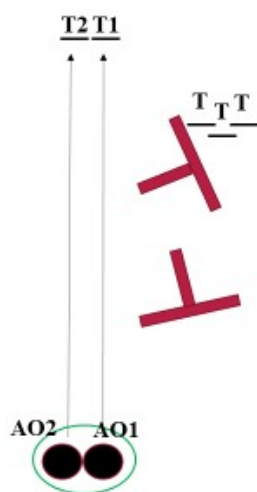
Zawodnicy ustawiają się we wskazanych przez Sędziego pozycjach wyjściowych. W PW broń indywidualna jest nie przeładowana bez wprowadzonego naboju do komory nabojujowej. Broń znajduje się w kaburze na pasie biodrowym u każdego zawodnika.

Omówienie konkurencji z zawodnikami.

Przypomnienie warunków bezpieczeństwa podczas wykonywanego zadania.

Potwierdzenie gotowości. Zawodnicy potwierdzają gotowość do działania przez podniesienie ręki. Potwierdza jeden i drugi zawodnik.

Faza II



Faza II

Rozpoczęcie konkurencji. Start zaczyna się na sygnał gwizdka i znaku ręką w widoczny sposób ruchem do góry przez Sędziego danej konkurencji.

AO1 po okrzyku „OCHRONA” wprowadza nabój do komory w pistolecie i oddaje 10 strzałów do tarczy T1.

AO2 po okrzyku „OCHRONA” wprowadza nabój do komory w pistolecie i oddaje 10 strzałów do tarczy T2.

UWAGA: na tym etapie strzelanie odbywa się do tarczy pierścieniowej.

Faza III

T2 T1

Faza III

Po zakończeniu strzelania AO1 i AO2 wymienia awaryjnie magazynki i po komendzie własnej „NAPRZÓD” w szyku zespołem przemieszcza się za zasłonę. Zawodnik, który wcześniej wykona strzelanie podaje komendę „AWARIA”, ostatni zawodnik podaje komendę „NAPRZÓD”.

Za zasłoną:

AO1 za zasłoną przyjmuje pozycję klęczącą.

AO2 przyjmuje na plecach AO1 pozycję stojącą (strzela nad AO1).

UWAGA: Za zasłoną znajdować się będą 3 tarcze „sylwetki z bronią palną” (TS9 / TS10) oprócz nich znajdować się będą sylwetki „osoby postronnej”

Faza IV

T2 T1



Faza IV

AO1 i **AO2** lokalizują zagrożenie i reagują na zamach oddając po 2 strzały do rozpoznanych celów.

AO1 w pozycji klęczącej oddaje „dublet” do 3 rozpoznanych celów.

AO2 w pozycji stojącej oddaje „dublet” do 3 rozpoznanych celów.

Każdy cel powinien być ostrzelany przez każdego zawodnika z osobna dubletem.

Faza V

T2 T1



Faza V

Zakończenie konkurencji.

AO1, AO2 znajdują się za zasłoną.

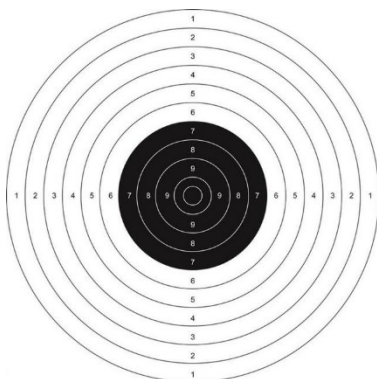
Zatrzymanie czasu

AO1, AO2 informuje sędziego o zakończeniu strzelania poprzez podniesienie ręki do góry oraz po komendzie „KONIEC AMUNICJI”. Broń trzymana w kierunku na zagrożenie. Zamek w tylnym położeniu, magazynki podpięty do broni. Sędzia przestaje mierzyć czas w momencie podniesienia ręki ostatniego zawodnika z zespołu.

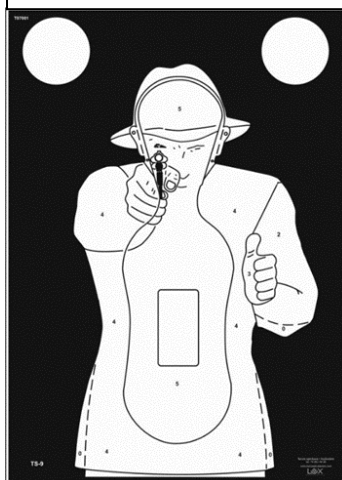
CEL	TARCZA TS2, TS9, TS10																
LICZBA OCENIANYCH TRAFIEŃ	Pole punktowane – sylwetka 100%																
OCENA CZASU	START: podniesiona ręka Sędziego w ruchu pionowym do góry, gwizdek sędziego rozpoczynający mierzenie czasu. STOP: Zakończenie strzelania ostatniego zawodnika z zespołu, podniesienie ręki bez broni, pionowo do góry przez zawodnika kończącego zadanie. Ważne: każdy zawodnik po zakończeniu strzelania podnosi rękę bez broni ruchem pionowym do góry. Zakończenie konkurencji (zatrzymanie czasu) liczone jest po omówionym sygnale podniesionej ręki i właściwej komendzie ostatniego (drugiego) zawodnika z zespołu.																
PUNKTACJA	Liczy się uzyskany czas zespołu. Każdy strzał liczony jest: 1. w tarczy pierścieniowej powoduje dodanie sekund wg wzoru: 10 – liczba z pierścienia = liczba dodatkowych sekund 2. w tarczę sylwetkową w pole niepunktowane powoduje dodanie sekund. Nietrafienie w pole punktowe „mucha” powoduje doliczenie 5 sekund za każdy niepunktowany strzał do czasu końcowego zespołu. Przekroczenie czasu 35 sekund w Konkurencji III powoduje doliczenie kolejnych 10 sekund do puli czasowej. Trafienie sylwetki „osoby postronnej” powoduje doliczenie kolejnych 10 sekund do puli czasowej.																
POJEDYNKI FINAŁOWE	Wezmą w niej udział 4 najlepsze zespoły. Rywalizacja finałowa - bezpośrednia <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>WYGRANY</td><td></td></tr> <tr><td>WYGRANY</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>Miejsce 1</td></tr> <tr><td></td><td>Miejsce 2</td></tr> <tr><td>PRZEGRANY</td><td></td></tr> <tr><td>PRZEGRANY</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>Miejsce 3</td></tr> <tr><td></td><td>Miejsce 4</td></tr> </table> <p>Pojedynek 1. Zespoły będą rywalizować o Miejsce 3. Pojedynek 2. Zespoły będą rywalizować o Miejsce 1.</p>	WYGRANY		WYGRANY			Miejsce 1		Miejsce 2	PRZEGRANY		PRZEGRANY			Miejsce 3		Miejsce 4
WYGRANY																	
WYGRANY																	
	Miejsce 1																
	Miejsce 2																
PRZEGRANY																	
PRZEGRANY																	
	Miejsce 3																
	Miejsce 4																
SPRAWDZENIE BRONI	Po zakończonej konkurencji, na komendę Sędziego „sprawdź broń” zawodnicy samoczynnie sprawdzają broń w kolejności: wyjęcie magazynka, sprawdzenie gniazda magazynka / sprawdzenie komory nabojojowej pod kątem obecności naboju / strzał kontrolny mierzony w stronę kulochwyty.																

Tarcze:

Tarcza Strzelecka TS2



Tarcza Strzelecka TS9



Tarcza Strzelecka TS10

