

POLSKI ZWIĄZEK STRZELECTWA SPORTOWEGO



PRZEPISY STRZELAŃ DO RZUTKÓW

Trap
Double Trap
Skeet
Trap Mix
Skeet Mix

Kolegium Sędziów Polskiego Związku Strzelectwa Sportowego

Opracowano na podstawie przepisów ISFF

SPIS TREŚCI

9.1	PRZEPISY OGÓLNE	3
9.2	BEZPIECZEŃSTWO	3
9.3	CHARAKTERYSTYKA STRZELNIC I RZUTKÓW	5
9.4	WYPOSAŻENIE I AMUNICJA	5
9.5	FUNKCYJNI ZAWODÓW	7
9.6	PROCEDURY PRZEPROWADZANIA KONKURENCJI STRZELECKICH	12
9.7	RZUTKI – PRAWIDŁOWE, NIEPRAWIDŁOWE, USZKODZONE, TRAFIONE, CHYBIONE I NIELICZONE	14
9.8	ZASADY KONKURENCJI TRAP	16
9.9	ZASADY KONKURENCJI DOUBLE TRAP	20
9.10	PRZEPISY KONKURENCJI SKEET	25
9.11	ZARZĄDZANIE ZAWODAMI	32
9.12	AWARIE (NIESPRAWNOŚCI)	33
9.13	UBIÓR I SPRZĘT PODCZAS ZAWODÓW	35
9.14	PROCEDURY WYNIKÓW, CZASU I PUNKTACJI (RTS)	36
9.15	REMISY I BARAŻE	39
9.16	NARUSZENIA REGUŁ	42
9.17	PROTESTY I ODWOŁANIA	44
9.18	ZAWODY DRUŻYNOWE	45
9.19	RYSUNKI I TABELA	46
6.19	FINAŁY W KONKURENCJACH OLIMPIJSKICH - RZUTKI	48
6.20	ZAWODY DRUŻYN MIESZANYCH SKEET	53
6.7	ODZIEŻ I SPRZĘT PODCZAS ZAWODÓW	58
6.22	KODEKS UBIORU ISSF	58
	INDEKS	60

9.1

PRZEPISY OGÓLNE

- 9.1.1 Niniejsze przepisy stanowią część Przepisów Technicznych ISSF i odnoszą się do wszystkich konkurencji strzelań do rzutków.
- 9.1.2 Wszyscy zawodnicy, trenerzy, kierownicy zespołów i osoby funkcyjne muszą znać przepisy ISSF i muszą przestrzegać ich stosowania. Każdy zawodnik jest odpowiedzialny za przestrzeganie niniejszych przepisów.
- 9.1.3 Gdy przepis odnosi się do zawodnika praworęcznego, jego odwrotność stosuje się do zawodnika leworęcznego.
- 9.1.4 Dopóki przepis nie odnosi się konkretnie do konkurencji męskiej lub kobiecej, musi być stosowany jednakowo do obu konkurencji.
- 9.1.5 Jeśli rysunki i tabele zamieszczone w tych przepisach zawierają informacje szczegółowe, mają one taką samą wagę jak przepisy numerowane.

9.2

BEZPIECZEŃSTWO

9.2.1 Bezpieczeństwo ma najwyższe znaczenie

Bezpieczeństwo zawodników, personelu strzelnicy oraz widzów wymaga ciągłej i starannej uwagi przy manipulowaniu bronią oraz ostrożności w poruszaniu się po strzelnicy. Stanowczo zaleca się by wszyscy poruszający się w obrębie linii ognia nosili wyróżniające się kamizelki lub kurtki. Konieczna jest samodyscyplina ze strony wszystkich uczestników.

9.2.2 Przenoszenie broni

Aby zapewnić bezpieczeństwo, wszystkie strzelby, nawet puste, muszą być zawsze obsługiwane z maksymalną ostrożnością (kara - możliwa **DYSKWALIFIKACJA**).

- a) Konwencjonalne strzelby dwulufowe muszą być przenoszone puste z widocznie otwartą komorą;
- b) Nieużywane strzelby muszą być umieszczone w stojaku na broń, zamkniętym etui na broń, zbrojowni lub innym bezpiecznym miejscu.
- c) Wszystkie strzelby muszą być przechowywane rozładowane z wyjątkiem stanowiska strzeleckiego i tylko wtedy, gdy została wydana komenda lub sygnał „**START**”.
- d) Naboje nie mogą być ładowane do strzelby, dopóki zawodnik nie stoi na stanowisku strzeleckim, skierowany twarzą w stronę maszyn z bronią skierowaną w kierunku strefy lotu celu, po tym, jak Sędzia wydał zgodę.
- e) Gdy strzelanie jest przerywane, strzelba musi być otwarta, a wszelkie naboje lub puste łuski muszą być usunięte.
- f) Żaden sportowiec nie może odwrócić się od stanowiska strzeleckiego, zanim jego strzelba nie będzie otwarta i pusta.
- g) Po ostatnim strzale i przed opuszczeniem pola strzeleckiego lub umieszczeniem strzelby na stojaku, w zbrojowni itp., zawodnik musi upewnić się, że w komorze i/lub magazynku nie ma nabojów ani pustych łusek. Obsługa zamkniętych strzelb jest zabroniona, gdy personel obsługujący jest przed linią strzału.

9.2.3

Celowanie

- a) Ćwiczenia celowania są dozwolone tylko na wyznaczonych stanowiskach strzeleckich za zgodą Sędziego lub w wyznaczonych obszarach do ćwiczenia strzału na sucho.
- b) Celowanie lub strzelanie do celów innego zawodnika lub celowe celowanie lub strzelanie do żywych ptaków lub innych zwierząt jest zabronione.
- c) Celowanie w jakimkolwiek innym obszarze niż w obszarach wyznaczonych do ćwiczenia strzału na sucho oraz innym niż wyznaczonym kierunku jest zabronione.

9.2.4

Strzelanie i strzały próbne

- a) Strzały mogą być oddawane tylko wtedy, gdy nadeszła kolej danego zawodnika i rzutek został wyrzucony.
- b) Za zgodą Sędziego, strzelanie próbne z strzelb (maksymalnie dwa (2) strzały) jest dozwolone dla każdego zawodnika w każdym dniu zawodów bezpośrednio przed rozpoczęciem pierwszej rundy dnia.
- c) Strzelanie próbne z strzelb jest również dozwolone dla każdego zawodnika przed rozpoczęciem Finałów lub jakichkolwiek baraży po kwalifikacjach.
- d) Strzały próbne nie mogą być oddawane w ziemię w obrębie pola strzeleckiego.
- e) Strzelanie próbne ze strzelby po naprawie jest dozwolone, ale musi być uzgodnione z Sędzią Głównym.

9.2.5

Komenda „STOP”

- a) Kiedy wydana jest komenda lub sygnał „**STOP**”, strzelanie musi natychmiast zakończyć się, a wszyscy zawodnicy muszą rozładować swoje strzelby i zabezpieczyć je;
- b) Żadna strzelba nie może być wtedy zamknięta, dopóki nie zostanie wydana komenda do kontynuowania („**START**”);
- c) Strzelanie może być wznowione tylko na odpowiednią komendę („**START**”) lub sygnał; i
- d) Każdy zawodnik, który obsługuje zamkniętą strzelbę po wydaniu komendy „**STOP**”, bez pozwolenia Sędziego, może być zdyskwalifikowany.

9.2.6

Komendy

- a) Wszystkie komendy muszą być wydawane w języku angielskim;
- b) Sędziowie lub inne osoby funkcyjne odpowiedzialne są za wydawanie komend „**START**”, „**STOP**” oraz innych niezbędnych poleceń; oraz
- c) Sędziowie muszą mieć pewność, że wydawane polecenia są wykonywane, a posługiwanie się bronią odbywa się w sposób bezpieczny.

9.2.7

Ochrona wzroku i słuchu

- a) Wszyscy zawodnicy i inne osoby w pobliżu linii strzału muszą nosić zatyczki do uszu, nauszники lub podobne adekwatne zabezpieczenia uszu;
- b) Ochrona słuchu zawierająca jakiegokolwiek urządzenia zwiększające dźwięk lub odbiorniki nie może być stosowana przez zawodników lub trenerów na polu gry. Sportowcy z upośledzeniem słuchu mogą nosić urządzenia zwiększające dźwięk za zgodą Jury (**zobacz także Ogólne Przepisy Techniczne 6.2.5**); oraz
- c) Wszyscy sportowcy, Sędziowie i oficjele powinni nosić okulary strzeleckie odporne na rozbitcie lub podobne zabezpieczenie oczu.

6.2.5 Ochrona słuchu

Wszyscy zawodnicy, sędziowie oraz osoby znajdujące się w bezpośrednim sąsiedztwie linii ognia na dystansach 25m, 50m i 300m oraz na wszystkich polach strzeleckich muszą nosić zatyczki do uszu, nauszники lub podobne urządzenia ochronne do uszu. Informacje o tym muszą być wyraźnie wyświetlane, a ochronniki słuchu muszą być dostępne dla wszystkich osób na terenie strzelnicy. Ochronniki słuchu z wbudowanymi urządzeniami wzmacniającymi dźwięk lub odbiornikami nie mogą być noszone przez zawodników ani trenerów na polu gry. Funkcjoni zawodów mogą nosić urządzenia ochronne wzmacniające dźwięk lub inne urządzenia komunikacyjne na terenie strzelnicy. Sportowcy z upośledzeniem słuchu mogą nosić urządzenia wzmacniające dźwięk za zgodą Jury.

9.3

CHARAKTERYSTYKA STRZELNIC I RZUTKÓW

a) Szczegółowa charakterystyka rzutków zawarta jest w Ogólnych Przepisach Technicznych (Reguła 6.3.6).

b) Szczegółowa charakterystyka strzelnic zawarta jest w Ogólnych Przepisach Technicznych (Reguły 6.4.17-6.4.20).

c) Żaden zawodnik, trener lub inny członek zespołu nie może w jakikolwiek sposób ingerować w działanie wyposażenia strzelnicy (maszyny, mikrofony, sterowniki maszyn, itp.) po ustawieniu przez sędziego lub Jury. Za pierwsze takie naruszenie zawodnik otrzyma **Ostrzeżenie (żółta kartka)**, za kolejne zostanie **Odjęty jeden (1) punkt (zielona kartka)** od ostatniego trafionego rzutka z ostatniej zakończonej serii. Każde kolejne takie zachowanie będzie skutkowało **Dyskwalifikacją (czerwona kartka)**. Celowe wyłączenie sterownika maszyny skutkowało będzie **natychmiastową dyskwalifikacją**. Jeżeli trener lub inny członek zespołu narusza ten przepis, ostrzeżenie lub kara musi zostać nałożona na wszystkich zawodników z danego kraju.

9.4

WYPOSAŻENIE I AMUNICJA

9.4.1

Ograniczenia wyposażenia

a) Sportowcy muszą używać tylko sprzętu i odzieży zgodnych z Regulaminem ISSF.

b) Każda strzelba, urządzenie, sprzęt, akcesorium lub inny przedmiot, które mogą dać sportowcowi niesprawiedliwą przewagę nad innymi i które nie są szczegółowo wymienione w tych zasadach, lub które są sprzeczne z duchem tych zasad, w tym akcesoria lub urządzenia używane do liczenia celów, są zabronione.

c) Użycie naboju z kolorowymi koszyczkami jest zabronione ([zobacz również 9.4.3.1 \(f\)](#)).

d) Za naruszenie tych zasad, zawodnik musi otrzymać **Ostrzeżenie (Żółta Kartka)** za pierwszym razem. Za powtórne naruszenie, zawodnik musi otrzymać **Odjęcie (Zielona Kartka)** pięciu (5) rzutków z ostatnich pięciu (5) trafionych rzutków w ostatniej zakończonej rundzie.

9.4.1.1

Kontrola wyposażenia

a) Zawodnicy są odpowiedzialni za zapewnienie, że wszystkie elementy sprzętu i odzieży używane przez nich w zawodach ISSF są zgodne z Regulaminem ISSF.

b) Jury strzelań do rzutków jest odpowiedzialne za kontrolę sprzętu zawodników w celu zapewnienia zgodności z przepisami. Jury musi zapewnić dostęp do stanowiska kontroli sprzętu, które jest dostępne dla wszystkich zawodników od pierwszego dnia treningu przed zawodami, aby zawodnicy, jeśli chcą, mogli sprawdzić swój sprzęt przed rozpoczęciem zawodów.

c) Aby zapewnić zgodność z Regulaminem ISSF, Jury przeprowadzi losowe kontrole podczas zawodów, a każdy zawodnik, który zostanie uznany za naruszającego przepisy, zostanie ukarany zgodnie z zasadami.

d) Zawodnicy, którzy zostaną uznani za naruszających przepisy dotyczących strzelb lub taśm markerowych w konkurencji Skeet, muszą być zdyskwalifikowani.

9.4.1.2

Wyposażenie na polu strzeleckim

Każdy sprzęt lub akcesoria znajdujące się na polu strzeleckim, które są dostępne dla zawodnika podlegają kontroli przez Jury. Za naruszenia mogą być nakładane kary.

9.4.2

BROŃ

9.4.2.1

Typy broni

a) Mogą być używane wszystkie typy gładkolufowych strzelb, **z wyjątkiem strzelb półautomatycznych i strzelb typu pump action**, pod warunkiem, że ich kaliber nie przekracza 12. Można używać strzelb o kalibrze mniejszym niż 12.

b) Strzelby nie mogą mieć kamuflażowego wykończenia.

9.4.2.2 **Wyzwalacze strzałów**

Broń wyposażona w jakąkolwiek funkcję „wyzwalania” strzału jest zabroniona.

9.4.2.3 **Pasy**

Mocowanie na broni pasów lub taśm jest zabronione.

9.4.2.4 **Magazyneki**

Strzelby z magazynkami muszą mieć zablokowany magazynek, tak aby nie było możliwe włożenie do niego więcej niż jednego (1) naboju.

9.4.2.5 **Zmiana broni**

Zmiana prawidłowo działających strzelb lub części strzelb, w tym wymiennych czoków, nie jest dozwolona w tej samej rundzie.

9.4.2.6 **Kompensatory**

Dodawanie kompensatorów i podobnych urządzeń (służących do redukcji podrzutu lufy) do luf strzelby jest zabronione z wyjątkiem wymiennych czoków z otworami ([zobacz Reguły 9.4.2.7 & 8](#)).

9.4.2.7 **Otwory w lufie i wymienne czoki z otworami (lub bez otworów)**

Otwory w lufie są dozwolone pod warunkiem, że umieszczone są nie dalej niż 20 cm mierząc od końca lufy lub od końca wystającego czoku; oraz

9.4.2.8 Dozwolone są wymienne czoki (z otworami lub bez) montowane u wylotu lufy. W przypadku wymiennych czoków z otworami, ich otwory (razem z otworami w lufie) nie mogą sięgać dalej niż 20 cm mierząc od końca wystającego czoka.

9.4.2.9 **Celowniki optyczne**

Wszystkie urządzenia lub celowniki zamontowane na strzelbie, które mają właściwości powiększające, emitujące światło, zaznaczające, posiadające kamery wideo lub urządzenia, które zwiększają widoczność celu, są zabronione.

9.4.2.10 **Głębokość kolby i otwory w lufie**

9.4.2.11 Głębokość kolby (regulowanej lub typu "Monte Carlo") mierzona od najwyższego punktu oparcia policzka do najniższego punktu końcówki kolby nie może przekraczać 170mm (17cm). Każde pionowe przedłużenie końcówki kolby, które nie jest integralną częścią kolby i służy jedynie do zwiększenia jej głębokości, nie jest dozwolone.



9.4.2.12 Otwory w lufie nie powinny sięgać dalej niż 200 mm (20 cm) od końca lufy lub końca wymiennego czoku ([patrz również: 9.4.2.7 & 8](#)).

9.4.3 **Amunicja**

9.4.3.1 **Specyfikacja techniczna amunicji**

Amunicja dopuszczona w zawodach ISSF musi spełniać następujące wymagania:

- a) Masa ładunku śrutu nie może być większa niż 24,0 g (tolerancja +0,5g). Żeby ustalić, czy zawodnik używa amunicji zgodnie z przepisami, procedura kontroli musi określać średnią wagę wybranych sztuk amunicji, która nie może przekraczać dopuszczalnej z uwzględnieniem tolerancji (24,5 g);
- b) Ziarna śrutu muszą mieć kształt kulisty;

- c) Ziarna śrutu muszą być wykonane z ołowiu, stopu ołowiowego lub innego materiału zatwierdzonego przez ISSF;
- d) Średnica ziaren śrutu nie może być większa niż 2,6 mm;
- e) Śrut może być powlekany;
- f) Można używać tylko amunicji z bezbarwnym przezroczystym lub półprzezroczystym koszyczkiem;
- g) Stosowanie czarnego prochu, nabojów smugowych, zapalających lub innych specjalnego typu jest zabronione; oraz
- h) Nie można dokonywać żadnych wewnętrznych przeróbek powodujących nadmierne zwiększenie lub osiągnięcie specjalnego rozrzutu wiązki śrutu, jak np. zmiana kolejności elementów ładunku, wkładek rozpraszających, itp.

9.4.3.2 Kontrola amunicji

- a) Sekcja Kontroli lub Jury musi wprowadzić procedurę kontroli amunicji, która została zatwierdzona przez Komitet Wykonawczy ISSF. Szczegółowe informacje na temat przeprowadzania kontroli amunicji znajdują się w przewodniku Kontroli Wyposażenia dostępnym w siedzibie ISSF.
- b) Podczas zawodów, sędzia (na polecenie jury) lub członek jury, może w dowolnym momencie, gdy zawodnik jest na terenie strzelnicy, pobrać naboje/naboje zawodnika do kontroli według normalnej procedury kontroli naboji.
- c) Gdy naboje są sprzedawane drużynom biorącym udział w zawodach ISSF na miejscu zawodów, Kontrola Sprzętu lub Jury musi przetestować wybrane próbki tych naboji przed Pre-Event Training (PET) dla pierwszej konkurencji i opublikować wyniki tych testów, aby informacje były dostępne dla trenerów i zawodników.
- d) Jeżeli zawodnik używa amunicji, która nie jest zgodna z Regułą [9.4.3.1 a\)](#) (maksymalny ładunek śrutu), musi zostać **zdyskwalifikowany (Czerwona Kartka)**; i
- e) Jeżeli zawodnik używa amunicji, która nie jest zgodna z Regułą [9.4.3.1](#), musi otrzymać **Ostrzeżenie (Żółta Kartka)** lub być ukarany zgodnie z Regułami [9.4.1 d\)](#) i [9.16.4.1.e\)](#).

9.5 FUNKCYJNI ZAWODÓW

9.5.1 Przepisy ogólne

Wszystkie osoby, które są wyznaczone do pełnienia oficjalnych funkcji w zawodach ISSF, muszą posiadać ważne kwalifikacje odpowiednie do poziomu zawodów. Podczas wykonywania swoich obowiązków, wszyscy członkowie Jury są zobowiązani nosić oficjalną Kamizelkę Jury ISSF (czerwoną), którą można kupić w siedzibie ISSF. Ponadto, podczas wykonywania swoich obowiązków, wszyscy Sędziowie są zobowiązani nosić oficjalną Kamizelkę ISSF sędziego strzelań do rzutków (niebieską), którą można kupić w siedzibie ISSF.

9.5.2 Jury

9.5.2.1 Obowiązki przed rozpoczęciem zawodów

Przed rozpoczęciem kwalifikacji, Jury musi:

- a) Sprawdzić pola strzeleckie i upewnić się, że spełniają wymagania niniejszych przepisów;
- b) Upewnić się, że rzutki są ustawione zgodnie z Regułami;
- c) Dokonać przeglądu organizacji zawodów pod kątem odpowiedniego przygotowania do przeprowadzenia zawodów;
- d) Powołać Sekcję Kontroli Wyposażenia, gdzie zawodnicy będą mogli sprawdzić swoją broń, ubiór i wyposażenie; oraz
- e) Współpracować z biurem RTS w sprawdzeniu, przygotowaniu i dystrybucji list startowych, zarówno dla Pre-Event Training, etapu kwalifikacyjnego, jak i finałów, a także ewentualnych dogrywek przed i w trakcie finałów.

9.5.2.2 **Obowiązki podczas zawodów**

Podczas rozgrywania zawodów, Jury ma za zadanie:

- a) Nadzorować przebieg zawodów;
- b) Doradzać i pomagać Komitetowi Organizacyjnemu;
- c) Zagwarantować przestrzeganie przepisów strzeleckich;
- d) Sprawdzić broń, amunicję i wyposażenie zawodników;
- e) Sprawdzić czy ustawienie rzutków jest poprawne w przypadku awarii wyrzutni;
- f) Przeprowadzać losowe kontrole podczas rund kwalifikacyjnych, w celu zapewnienia przestrzegania limitów czasowych na przygotowanie się;
- g) Przeprowadzać losowe kontrole podczas trwania zawodów, w celu zapewnienia przestrzegania przepisów dotyczących broni, amunicji, kamizełek strzeleckich oraz innych elementów odzieży;
- h) Rozpatrywać właściwie złożone protesty;
- i) Egzekwować prawa ISSF dotyczące m.in: praw handlowych ISSF i praw ISSF dotyczących sponsoringu/reklamy;
- j) Zatwierdzać oficjalne listy rankingowe przedstawione przez biuro RTS i potwierdzać/weryfikować uprawnienia zawodników do udziału w dogrywkach i finałach.
- k) Podejmować decyzje w sprawie kar;
- l) W stosownych przypadkach stosować sankcje; oraz
- m) Podejmować decyzje w przypadkach, które nie są przewidziane w przepisach, lub są sprzeczne z duchem tych przepisów.

9.5.3 **Kierownik zawodów**

9.5.3.1 **Ogólne**

Kierownika zawodów wyznacza Komitet Organizacyjny. Kierownik zawodów powinien posiadać doświadczenie w strzelectwie śrutowym oraz gruntowną wiedzę na temat broni i wyposażenia strzelnicy. Powinien posiadać ważną licencję sędziego ISSF strzelań do rzutków.

9.5.3.2 **Kierownik zawodów jest odpowiedzialny za:**

- a) Realizację wszystkich kwestii technicznych i logistycznych związanych z przygotowaniem i prawidłowym przeprowadzeniem zawodów; i
- b) Wykonywanie wszystkich obowiązków wymienionych poniżej we współpracy z Delegatem Technicznym, Jury, Komitetem Organizacyjnym, Głównym Sędzią, biurem RTS i innymi członkami personelu.

9.5.3.3 **Obowiązki kierownika zawodów są następujące:**

- a) Udzielanie instrukcji i nadzór nad przygotowaniem strzelnic zgodnie z wymaganiami technicznymi i bezpieczeństwa, jak opisano w Regulaminie Technicznym ISSF, dotyczącym konkurencji strzelań do rzutków;
- b) Udzielanie instrukcji i nadzór nad przygotowaniem obiektów pomocniczych, takich jak miejsce przechowywania broni i amunicji, serwis techniczny, środki komunikacji między strzelnicami, personel techniczny itp.;
- c) Udzielanie instrukcji i nadzór nad przygotowaniem właściwych rzutków na treningi i zawody;
- d) Zapewnienie specjalnych rzutków ("Flash") napełnionych kolorowym proszkiem do finałów i ewentualnych baraży;
- e) Upewnienie się, czy ustawienia maszyn na poszczególnych polach strzeleckich są zgodne ze schematem wylosowanym na dany dzień;
- f) Upewnienie się, czy wszystkie potrzebne systemy na polach strzeleckich działają poprawnie;
- g) Upewnienie się, czy wyposażenie wszystkich pól strzeleckich jest obecne i właściwie rozmieszczone (tablica wyników, miejsca dla sędziów pomocniczych, urządzenia dla strzelców itp.);

h) Pomagać Komitetowi Organizacyjnemu w przygotowaniu oficjalnych i nieoficjalnych programów treningowych oraz udzielać porad w przygotowaniu harmonogramu zawodów.

i) Za zgodą Jury, podejmować decyzje w sprawach dotyczących zmian czasu i miejsca strzelań, przerwania strzelań na danym polu, gdy wymagają tego względy bezpieczeństwa lub inne; oraz

j) Instruowanie pracowników technicznych odnośnie wyrzutni, systemu wyzwalania itp., w szczególności w kwestiach dotyczących bezpieczeństwa.

9.5.4 **Sędzia Główny**

9.5.4.1 **Ogólne**

Głównego Sędziego musi powołać Komitet Organizacyjny we współpracy z ISSF. Musi posiadać licencję Sędziego Strzelania do rzutków ISSF i mieć szerokie doświadczenie w strzelaniu śrutowym oraz w organizacji zawodów ISSF, a także dogłębną znajomość przepisów ISSF dotyczących zawodów.

9.5.4.2 **Obowiązki Głównego Sędziego, ogólnie rzecz biorąc, obejmują:**

a) Wspieranie Komitetu Organizacyjnego oraz ISSF w wyborze i powołaniu Sędziów;

b) Nadzorowanie Sędziów i Asystentów Sędziów;

c) Udzielanie instrukcji i informacji Sędziom i Asystentom Sędziów;

d) Nadzorowanie pracy Sędziów i ocenianie ich wydajności.

e) Przygotowywanie harmonogramów i zadań dla Sędziów, włączając w to dogrywki i finały;

f) Podejmowanie decyzji we współpracy z Jury takich, jak, kiedy i na których polach strzeleckich zawodnik, który musiał opuścić swoją grupę w celu naprawy usterki broni, lub który został określony jako "**ABSENT**" (**NIEOBECNY**), może mieć zezwolenie na dokończenie swojej rundy; oraz

g) Informowanie kierownika zawodów o wszelkich trudnościach, awariach, uszkodzeniach maszyn, opóźnieniach itp. na strzelnicach;

h) Zapewnienie, że wszyscy Sędziowie są na czas obecni na polach strzeleckich w celu przeprowadzenia zawodów.

i) Monitorowanie czy zawody są przeprowadzane zgodnie z harmonogramem i podejmowanie niezbędnych działań w przypadku opóźnień.

j) Współpraca z Delegatem Technicznym i Jury w prawidłowym przeprowadzaniu zawodów oraz przestrzeganie ich wytycznych i dyrektyw.

9.5.5 **Sędziowie**

9.5.5.1 Sędziowie powinni być powoływani przez Komitet Organizacyjny we współpracy z Głównym Sędzią i ISSF, i muszą:

a) Posiadać licencję Sędziego Strzelania do rzutków ISSF oraz aktualne badania wzroku;

b) Mieć szerokie doświadczenie w strzelaniu do rzutków; oraz

c) Mieć dogłębną wiedzę na temat przepisów strzeleckich i ISSF dotyczących zawodów.

9.5.5.2 **Główne funkcje Sędziego to:**

a) Przed rozpoczęciem każdej rundy upewnienie się, że pola strzeleckie są bezpieczne;

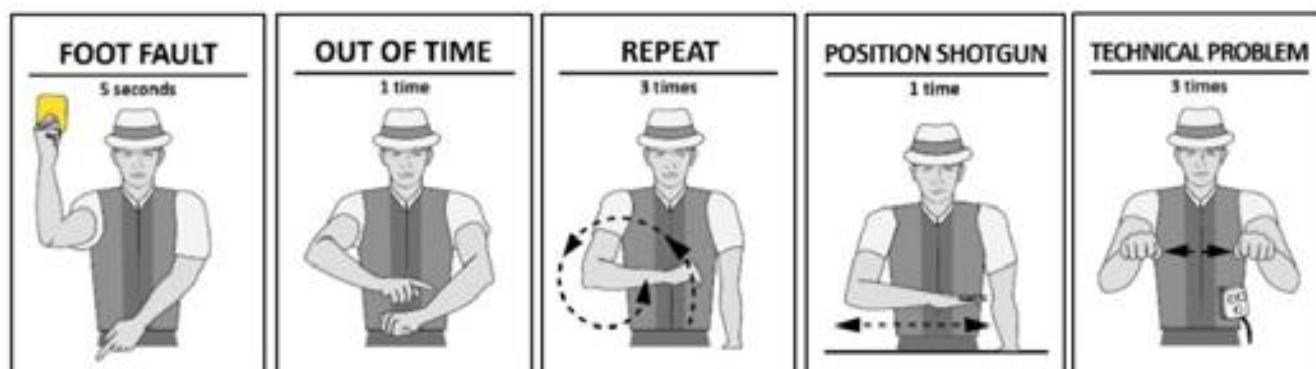
b) Sprawdzenie, czy przed rozpoczęciem rundy na polu strzeleckim obecna jest właściwa drużyna zawodników i upewnienie się, że Sędziowie Boczni są gotowi na swoich przydzielonych pozycjach;

c) Upewnienie się, że poprawna procedura jest stosowana do oznaczenia zawodnika jako "**ABSENT**" ("**NIEOBECNY**") ([Zobacz: Reguła 9.11.2.6 & 7](#) dla zawodnika "**ABSENT**" ("**NIEOBECNY**"));

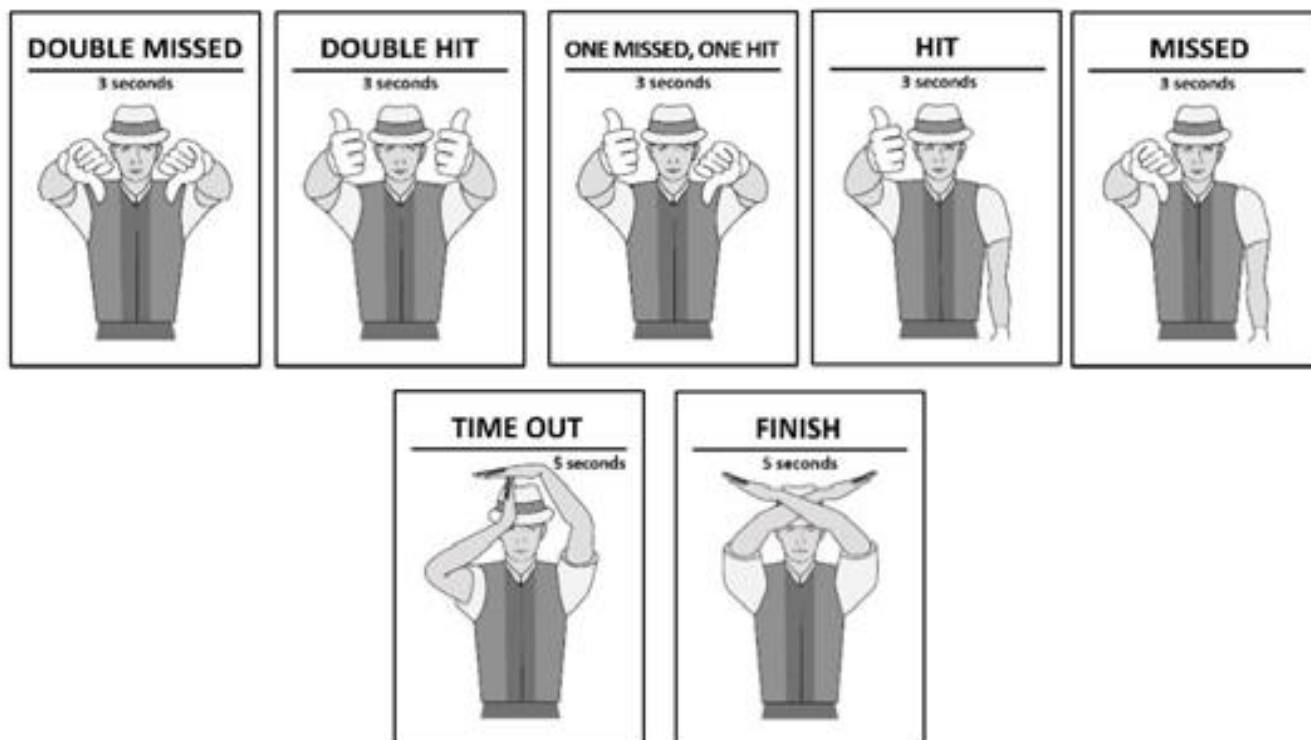
- d) Natychmiastowe podejmowanie decyzji dotyczących **"HIT TARGETS" ("TRAFIONE RZUTKI")** (we wszystkich wątpliwych przypadkach lub w przypadku niezgody zgłoszonej przez zawodnika, Sędzia musi skonsultować się z Asystentami przed podjęciem ostatecznej decyzji);
- e) Natychmiastowe podejmowanie decyzji dotyczących **"LOST TARGETS" ("CHYBIONE RZUTKI")** (Sędzia musi dać wyraźny i odrębny sygnał dla wszystkich rzutków oznaczonych jako **"LOST" ("CHYBIONE")**);
- f) Natychmiastowe podejmowanie decyzji dotyczących **"NO TARGETS AND IRREGULAR TARGETS" ("NIELICZONE I NIEPRAWIDŁOWE RZUTKI")** (jeśli to możliwe, Sędzia powinien ogłosić **"NO TARGET" ("NIELICZONY")** lub dać jakiś sygnał przed wystrzałem zawodnika);
Uwaga: nieprawidłowe rzutki wymagają natychmiastowej decyzji Sędziego.
- g) Wydawanie **ostrzeżeń (żółta kartka)** lub automatyczne **odjęcie (zielona kartka)** za naruszenia techniczne tam, gdzie to właściwe oraz zgodnie z Regułami ([Zobacz: sekcję 9.16](#));
- h) Upewnienie się, że wynik każdego strzału jest poprawnie zapisany (na kartach wyników i tablicach wyników);
- i) Na koniec każdej rundy, podpisanie oficjalnej karty wyników i upewnienie się, że ostateczne wyniki rundy są poprawnie ogłoszone, a wszelkie początkowe ostrzeżenia dotyczące naruszeń technicznych są zarejestrowane. Początkowe ostrzeżenia dotyczące naruszeń technicznych lub zasad muszą być również zapisane w raporcie z incydentu, który musi zostać przekazany do biura RTS.
- j) Wszelkie kwestie sporne zgłoszone przez zawodnika dotyczące jego ostatecznego wyniku zapisanego na karcie wyników, muszą być, o ile to możliwe, zweryfikowane, zanim karta wyników zostanie przekazana do biura RTS.
- k) Zapewnić, aby zawodnikom nie przeszkadzano;
- l) Monitorowanie nielegalnego coaching'u (dozwolony jest coaching niewerbalny zgodnie z Ogólnymi Przepisami Technicznymi 6.12.5.1);
- m) Orzekanie w sprawie wszelkich protestów zgłoszonych przez zawodników;
- n) Orzekanie w sprawie uszkodzonych strzelb;
- o) Orzekanie w sprawie awarii;
- p) Zapewnienie prawidłowego przebiegu rundy; oraz
- q) Zapewnienie stosowania zasad bezpieczeństwa.

6.12.5.1 We wszystkich konkurencjach dozwolony jest coaching niewerbalny, gdzie słowo pisane jest uznawane jest za niewerbalne. W finałach strzelania trzy postawy na 50m, coaching werbalny jest dozwolony tylko podczas zmian postawy. Na linii ognia, zawodnik może rozmawiać tylko z członkami Jury lub oficjalnymi sędziami strzelnicy. Coaching podczas treningu jest dozwolony, ale taki coaching nie może przeszkadzać innym zawodnikom.

9.5.5.3 Sygnały ręczne, które mają być używane przez Sędziów podczas zawodów



9.5.5.4 Dodatkowe sygnały ręczne, które mają być używane przez sędziów podczas finałów



9.5.5.5 Ostrzeżenia wydawane przez sędziego

- Sędzia musi wydać **ostrzeżenia** za naruszenia reguł (**żółta kartka**) i musi zanotować takie ostrzeżenia na oficjalnej karcie wyników pola strzeleckiego ([patrz: sekcja 9.16](#)); ale
- Sędzia nie może nakładać kar ani dyskwalifikacji, które należą do kompetencji Jury.

9.5.6 Sędziowie pomocniczy

9.5.6.1 Sędzia musi być wspierany przez dwóch (2) lub trzech (3) asystentów sędziego:

- Komitet Organizacyjny zapewni wykwalifikowanych asystentów;
- Sędzia może zaakceptować doświadczonych zastępców; i
- Trener / Lider zespołu nie może być zastępcą, jeżeli w drużynie jest zawodnik z tego samego kraju.

9.5.6.2 Główne obowiązki Asystenta Sędziego to:

- Obserwować każdego wyrzuconego rzutka;
- Starannie obserwować, czy rzutek nie jest rozbity przed wyrzuceniem;

- c) Natychmiast po strzale, jeżeli w swoim odczuciu rzutek/i jest/są „**CHYBIONE**” („LOST”), dać sygnał sędziemu;
- d) W razie potrzeby, zaznaczyć wynik decyzji sędziego dotyczącej każdego strzału na oficjalnej karcie wyników;
- e) W razie pytania, doradzić sędziemu w innych sprawach dotyczących rzutek;
- f) Znajdować się w takim miejscu, żeby móc obserwować cały obszar strzelań;
- g) Wskazać sędziemu podczas zawodów w Skeet, jeśli rzutek nie jest trafiony w granicach; i
- h) Podczas zawodów w Skeet, w momencie strzelania na stanowisku 8, dwaj boczni sędziowie pod nadzorem sędziego, muszą opuścić swoje pierwotne pozycje i umiejscowić się pośrodku układu (w linii stanowisk 4 i 8), za sędzią, aby w razie potrzeby móc mu doradzić, czy rzutek został trafiony czy nie w granicach.
- i) Doradzić Jury w przypadku protestu.

9.5.6.3 **Doradzanie sędziemu**

Zawsze to sędzia musi podjąć ostateczną decyzję. Jeżeli którykolwiek z asystentów sędziego ma inne zdanie, jego obowiązkiem jest poinformować o tym sędziego, podnosząc rękę lub zwracając na siebie uwagę w inny sposób. Następnie sędzia musi podjąć ostateczną decyzję.

9.6 **PROCEDURY PRZEPROWADZANIA KONKURENCJI STRZELECKICH**

9.6.1 **Konkurencje strzelań do rzutek**

9.6.1.1 **Konkurencje Olimpijskie:**

Skeet mężczyzn

Skeet kobiet

Trap mężczyzn

Trap kobiet

Skeet MIX zespoły mieszane w kategorii Open (mężczyzna-kobieta)

9.6.1.2 **Pozostałe konkurencje**

Skeet mężczyzn – Juniorzy

Skeet kobiet – Juniorki

Trap mężczyzn – Juniorzy

Trap kobiet – Juniorki

Trap MIX zespoły mieszane w obu kategoriach, seniorzy i juniorzy

Skeet MIX zespoły mieszane - Juniorzy

Trap zespołowo (mężczyźni, mężczyźni juniorzy, kobiety, kobiety juniorki)

Skeet zespołowo (mężczyźni, mężczyźni juniorzy, kobiety, kobiety juniorki)

Double Trap mężczyźni

Double Trap kobiety

Double Trap mężczyźni – Juniorzy

Double Trap kobiety – Juniorzy

Zawody kategorii Open, dowolna płeć i wiek

9.6.1.3 Programy poszczególnych konkurencji:

Zawody	Kategorie	Kwalifikacje – ilość rzutków	Etapy finałowe
Skeet indywidualnie	All (M, MJ, W, WJ)	125 w 5 rundach po 25 rzutków, strzelanie w 2 lub 3 dni	(zobacz Reguła 6.19.4.2) Eliminacje z 50 rzutkami o brązowy medal. 60 rzutków do rozstrzygnięcia o złotym/srebrnym medalu
Trap indywidualnie	All (M, MJ, W, WJ)	125 w 5 rundach po 25 rzutków, strzelanie w 2 lub 3 dni	(zobacz Reguła 6.19.4.1) Eliminacje z 40 rzutkami o brązowy medal. 50 rzutków do rozstrzygnięcia o złotym/srebrnym medalu
Skeet Mixed Zespoły mieszane	All (M+W MJ+ WJ)	75 w 3 rundach po 25 rzutków.	(zobacz Reguła 6.20.1) Etap finałowy 1; (Brązowy medal). Etap finałowy 2; (złote/srebrne medale)
Trap Mixed Zespoły mieszane	(M+W MJ+ WJ)	75 w 3 rundach po 25 rzutków.	Bez finału
Skeet zespołowo	All (M, MJ, W, WJ)	75 w 3 rundach po 25 rzutków.	Bez finału
Trap zespołowo	All (M, MJ, W, WJ)	75 w 3 rundach po 25 rzutków.	Bez finału
Double Trap indywidualnie	All (M, MJ, W, WJ)	120 w 4 rundach po 30 rzutków, strzelanie w 1 lub 2 dni	Bez finału

Uwaga: Opis formatów finałów w konkurencjach indywidualnych można znaleźć w [sekcji 6.19](#), jak również szczegółowe formaty finałów drużyn mieszanych w [sekcji 6.20](#). Zawody drużynowe można znaleźć w [sekcji 9.18](#) Przepisów.

9.6.2 Treningi

9.6.2.1 Trening przed zawodami

- Muszą być zapewnione dla każdej konkurencji w dniu/dniach przed rozpoczęciem oficjalnych zawodów na tych samych polach strzeleckich i tych samych typach i kolorach rzutek, które będą używane w oficjalnych zawodach;
- Jury musi sprawdzić, czy rzutki są poprawnie ustawione na wszystkich treningach przed zawodami;
- Wszystkie czasy treningowe muszą być sprawiedliwie podzielone między obecnymi zawodnikami, tak aby nikt nie miał przewagi; oraz
- W Skeet, zawodnicy mogą strzelać dwa dodatkowe Dublety (jeden odwrócony Dublet na stanowisku 3 i jeden odwrócony Dublet na stanowisku 5).

9.6.2.2 Nieoficjalne Treningi

Dostępność strzelnicy dla nieoficjalnych treningów to odpowiedzialność Komitetu Organizacyjnego, który musi:

- Upewnić się, że nieoficjalne treningi w żaden sposób nie zakłócą zaplanowanych zawodów;
- Przydzielić czas na treningi sprawiedliwie między obecnymi drużynami danej narodowości, tak aby nikt nie miał przewagi; oraz
- Upewnić się, że wszyscy obecni liderzy drużyn są informowani o wszelkich nieoficjalnych harmonogramach treningów.

9.7 RZUTKI – PRAWIDŁOWE (REGULAR), NIEPRAWIDŁOWE (IRREGULAR), USZKODZONE (BROKEN), TRAFIONE (HIT), CHYBIONE (LOST) I NIELICZONE (NO TARGETS)

9.7.1 Rzutek „PRAWIDŁOWY” ("REGULAR")

- a) Prawidłowy rzutek to jeden (1) nieuszkodzony rzutek, wywołany przez zawodnika i wyrzucony zgodnie z przepisami; oraz
- b) Prawidłowym dubletem są dwa (2) nieuszkodzone rzutki, wywołane przez zawodnika i wyrzucone jednocześnie zgodnie z przepisami.

9.7.2 Rzutek „NIEPRAWIDŁOWY” ("IRREGULAR")

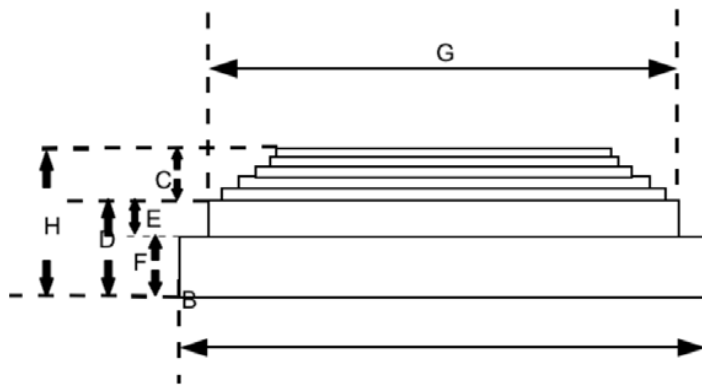
Nieprawidłowy rzutek to rzutek, który nie jest wyrzucony zgodnie z przepisami i leci inną ścieżką niż określona w przepisach, pod innym kątem, wysokością lub odległością. Nieprawidłowy dublet należy uznać, gdy:

- a) Jeden (1) lub oba rzutki są nieprawidłowe;
- b) Rzutki nie są wyrzucone jednocześnie;
- c) Pojawia się tylko jeden (1) rzutek; lub
- d) Co najmniej jeden rzutek jest „uszkodzony”.

9.7.3 Uszkodzony Rzutek

- a) Uszkodzony rzutek to każdy rzutek, który nie jest cały zgodnie z Ogólną Specyfikacją Rzuteków ([Ogólne Przepisy Techniczne 6.3.6.1](#)); i
- b) Uszkodzony rzutek to rzutek "NIELICZONY" ("NO TARGET") i zawsze musi być powtórzony.

6.3.6.1 Ogólna specyfikacja rzuteków



A - Masa	105g ± 5g	E - Wysokość pierścienia podstawy kopuły	7mm ± 1mm
B – Średnica podstawy	110mm ± 1mm	F – Wysokość podstawy	11mm ± 1mm
C – Wysokość kopuły	8mm ± 1mm	G – Średnica pierścienia podstawy kopuły	95mm – 98mm
D – Wysokość pierścienia podstawy i pierścienia podstawy kopuły	18mm ± 1mm	H – Całkowita wysokość	25mm do 26mm

„G” Rzeczywisty kształt kopuły rzutka ma być zaprojektowany tak, aby zapewnić najlepszą aerodynamikę i stabilność lotu. „Łamliwość” – rzutki muszą wytrzymać siłę wyrzucenia ich z wyrzutni na odległość 80-90 m i muszą być podatne na rozbicie po trafieniu normalnymi nabojami używanymi w strzelaniach konkurencji Skeet i Trap (wg ISSF), przy zgodnej z przepisami odległości strzału. Do testowania łamliwości rzutek należy używać zatwierdzonego przez ISSF urządzenia do testowania rzutek. Normy dotyczące korzystania z takich urządzeń zostały ustalone przez Komitet Techniczny ISSF.

9.7.4

Rzutek „TRAFIONY”

- a) Rzutek jest uznawany za „TRAFIONY” ("HIT"), gdy prawidłowy rzutek jest wyrzucony i trafiony zgodnie z zasadami konkurencji, a przynajmniej jeden (1) widoczny kawałek jest od niego odłamany;
- b) Rzutek, który się tylko „zadymi”, ale z którego nie widać żadnego widocznego, odłamanego kawałka, nie jest „TRAFIONY” ("HIT");
- c) Gdy używane są rzutki „flash” (wypełnione proszkiem), rzutek musi być również uznany za „TRAFIONY” ("HIT"), gdy po strzale jest widoczne wydobywanie się proszku; i
- d) Wszystkie decyzje dotyczące rzutek „TRAFIONYCH” ("HIT"), „CHYBIONYCH” ("LOST"), „NIEPRAWIDŁOWYCH” ("IRREGULAR") lub „NIELICZONYCH” ("NO TARGET") ostatecznie należą do Sędziego.
- e) Zabrania się podnoszenia rzutka z pola strzeleckiego w celu ustalenia, czy był „TRAFIONY” ("HIT").

9.7.5

Rzutek „CHYBIONY”

Rzutek musi być oznaczony jako „CHYBIONY” ("LOST"), kiedy:

- a) Nie jest trafiony podczas jego lotu w granicach strzelania;
- b) Jest tylko „zadymiony” i żaden widoczny kawałek nie odłamał się od niego;
- c) Zawodnik nie strzela do prawidłowego rzutka, który wywołał, a nie ma mechanicznej ani innej zewnętrznej przyczyny, która uniemożliwiłaby zawodnikowi strzał;
- d) Zawodnik nie jest w stanie strzelić ze swojej strzelby z jakiegokolwiek powodu przypisywanego błędowi zawodnika;
- e) Zawodnik nie jest w stanie strzelać, ponieważ nie zdjął „zabezpieczenia” lub „zabezpieczenie” przesunęło się na „bezpieczny”;
- f) Zawodnik zapomniał załadować;
- g) Jeżeli po awarii zawodnik otworzył strzelbę lub dotknął zabezpieczenia przed zbadaniem strzelby przez sędziego; lub
- h) Jest to trzecia lub kolejna awaria w tej samej rundzie.

9.7.6

Rzutek "NIELICZONY"

- a) Rzutek "NIELICZONY" jest nieistotny dla zawodów i zawsze musi być powtarzany;
- b) Sędzia musi, jeżeli to możliwe, ogłosić "NIELICZONY" przed strzałem zawodnika, ale jeżeli ogłosi "NIELICZONY" po strzale zawodnika, "NIELICZONY" musi być uznany bez względu na to, czy rzutek/rzutki został/y trafiony/e, czy nie; oraz
- c) Po ogłoszeniu "NIELICZONY", zawodnik może otworzyć strzelbę i ustawić się na nowo.

9.8 ZASADY KONKURENCJI TRAP

9.8.1 Prowadzenie rundy w Trapie

Każdy członek drużyny, dysponujący wystarczającą ilością amunicji i niezbędnym sprzętem do ukończenia rundy, musi zająć stanowisko strzeleckie w kolejności pokazanej na karcie wyników. Szósty zawodnik musi stanąć w wyznaczonym obszarze (Stanowisko 6) za Stanowiskiem 1, gotowy do przejścia na Stanowisko 1, jak tylko pierwszy zawodnik odda strzał do prawidłowego rzutka i wynik będzie znany. Sędzia prowadzący strzelanie kontroluje przeprowadzenie wszelkich przygotowawczych procedur (nazwiska, numery, sędziowie pomocniczy, pokaz rzutków, strzały próbne, itp.) i wydaje komendę „**START**”.

9.8.1.1 Metoda

- a) Gdy pierwszy zawodnik jest gotowy do strzału, musi przyłożyć strzelbę do ramienia i głośno oraz zdecydowanie wywołać rzutek, po czym rzutek musi zostać natychmiast wyrzucony;
- b) Gdy wynik strzału/strzałów jest znany, drugi zawodnik musi postąpić tak samo, a następnie trzeci zawodnik i tak dalej;
- c) Po tym jak zawodnik wywołał rzutek, musi zostać on natychmiast wyrzucony, uwzględniając tylko czas reakcji człowieka w celu naciśnięcia przycisku, jeśli wyrzucanie jest manualne;
- d) Do każdego rzutka można oddać dwa (2) strzały, z wyjątkiem Finałów i wszelkich dodatkowych rozstrzygnięć przed lub w trakcie Finałów, gdzie można oddać tylko jeden (1) strzał. Jeśli zawodnik odda dwa (2) strzały, rzutek zostanie uznany za "**CHYBIONY**", niezależnie od tego, czy został trafiony czy nie, którymkolwiek ze strzałów;
- e) Po tym jak Zawodnik nr 1 oddał strzał do prawidłowego rzutka, musi przygotować się do przejścia na Stanowisko 2, jak tylko zawodnik na Stanowisku 2 odda strzał do prawidłowego rzutka; inni zawodnicy w drużynie muszą postępować tak samo na swoich stanowiskach, rotacyjnie z lewej na prawą stronę;
- f) Ta sekwencja musi trwać aż do momentu, gdy wszyscy zawodnicy oddadzą po 25 strzałów do celów (**2 w lewo, 2 w prawo i 1 w środek z każdego ze stanowisk**);
- g) Po rozpoczęciu rundy zawodnik może zamknąć strzelbę tylko wtedy, gdy poprzedni zawodnik zakończył oddawanie strzałów;
- h) Zawodnik, który oddał strzał, nie może opuścić stanowiska przed oddaniem strzału przez zawodnika po jego prawej stronie i zarejestrowaniu wyniku, z wyjątkiem sytuacji, gdy zawodnik zakończył strzelanie na Stanowisku 5; w takim przypadku musi obrócić się zgodnie z ruchem wskazówek zegara i natychmiast przejść na Stanowisko 6, z niezaladowaną strzelbą, starając się nie przeszkadzać zawodnikom, którzy znajdują się na linii, przechodząc obok nich;
- i) Wszystkie strzelby muszą być przenoszone **OTWARTE i ROZŁADOWANE** podczas przechodzenia między stanowiskami.
- j) Zawodnik, który ładuje broń przed opuszczeniem stanowiska lub przenosi załadowaną strzelbę między stanowiskami, musi otrzymać pierwsze **Ostrzeżenie (Żółtą Kartkę)**; kolejne takie wykroczenie do momentu zakończenia etapu Kwalifikacji skutkować będzie **Dyskwalifikacją (Czerwoną Kartką)**; oraz
- k) Zawodnik, który oddał strzał na swoim stanowisku, nie może przemieszczać się w taki sposób, który przeszkadzałby innemu zawodnikowi lub sędziom zawodów.

9.8.1.2 Limit czasu przygotowania

- a) Zawodnik musi zająć swoją pozycję, zamknąć strzelbę i wywołać rzutka w ciągu dwunastu (12) sekund od momentu, gdy poprzedni zawodnik oddał strzał do prawidłowego rzutka i otworzył strzelbę, a wynik został zarejestrowany, lub od momentu, gdy Sędzia wydał komendę "**START**";
- b) W przypadku nieprzestrzegania tego limitu czasu, zostaną zastosowane kary przewidziane w regulaminie;
- c) Jeśli drużyna składa się z pięciu (5) lub mniejszej liczby zawodników, limit czasu przygotowania musi być wydłużony, aby zawodnik opuszczający Stanowisko 5 miał wystarczająco dużo czasu na dotarcie do Stanowiska 1;

d) Podczas rund kwalifikacyjnych limit czasu przygotowania musi być kontrolowany przez Sędziego. Podczas dodatkowych rozstrzygnięć przed Finałami oraz podczas Finałów, limit czasu przygotowania musi być monitorowany za pomocą elektronicznego urządzenia czasowego, które musi być obsługiwane przez Sędziego wybranego spośród Sędziów Zawodów.

9.8.1.3 Przerwy

a) Jeśli runda strzelania zostanie przerwana na okres dłuższy niż pięć (5) minut z powodu awarii technicznej, która nie jest winą zawodnika, drużynie musi zostać przeprowadzony pokaz jednego (1) prawidłowego rzutka z każdego urządzenia w grupie, na którym wystąpiła przerwa, przed wznowieniem zawodów.

b) Jeśli awaria techniczna lub inna nieprzewidziana sytuacja (np. kontroler zostanie przypadkowo ustawiony na początku rundy na niewłaściwą liczbę uczestniczących zawodników) wymaga ponownego uruchomienia kontrolera, zapisywanie wyników musi być kontynuowane od momentu, w którym wystąpiła awaria lub ponowne uruchomienie, i żadne protesty dotyczące nierównomiernego rozłożenia rzutków nie będą rozpatrywane.

9.8.2 Odległości, kąty i wysokości rzutków

9.8.2.1 Trap, tabela ustawień

Każda maszyna trapu musi być ustawiona przed rozpoczęciem zawodów zgodnie z jedną z Tabel Ustawień Schematów Trapu 1-9, określonych w [Regule 9.19.3](#), wylosowanej pod nadzorem Jury.

9.8.2.2 Organizacja i ustawienia zawodów w trapie

Podczas zawodów, w zależności od liczby używanych pól strzeleckich, drużyny muszą być zaplanowane przed rozpoczęciem zawodów pod nadzorem Jury, tak aby, o ile to możliwe, każda drużyna strzelała:

a) Tę samą liczbę razy na każdym używanym polu strzeleckim;

b) Tę samą liczbę razy w konkretnej konfiguracji;

c) O ile to możliwe, ustawienia używane podczas treningów nieoficjalnych, oficjalnych lub przed zawodami powinny być różne od tych używanych podczas zawodów;

d) Jeśli Komitet Organizacyjny wraz z Jury zdecyduje, że zawody w trapie dla dowolnej grupy zawodników (np. mężczyzn, kobiet lub juniorów) będą odbywać się na jednym osobnym polu strzeleckim, ustawienia muszą być zmieniane po zakończeniu strzelania wszystkich zawodników w tej grupie na pięćdziesiąt (50) rzutków (z wyjątkiem specjalnych zawodów ISSF, w których uczestniczy bardzo mała liczba zawodników).

9.8.2.3 Ograniczenia dotyczące rzutków

Rzutki muszą być ustawione zgodnie z wybranymi schematami w [tabelach 1-9 \(Reguła 9.19.3\)](#) i w ramach następujących limitów:

a) Wysokość w odległości 10 metrów - od 1,5 metra do 3,0 metra, zgodnie z tabelami ustawień w trapie 1-9, z tolerancją +/- 0,15 metra;

b) Kąt - zgodnie z tabelami ustawień w trapie 1-9, z tolerancją 5°;

c) Odległość - 76,0 metra +/- 1,0 metra (mierzone od przedniej krawędzi dachu nad wyrzutniami).

9.8.2.4 Procedura ustawiania maszyn (Trap)

Każdą maszynę należy ustawić tak, aby rzucała rzutki w następujący sposób:

a) Dostosować kąt do wartości zero (0) stopni, w pozycji prostolinijnej;

b) Dostosować napięcie sprężyny oraz wysokość na dystansie 10 metrów w przód od przedniej krawędzi dachu nad wyrzutniami, aby uzyskać wymaganą wysokość i odległość (dolot rzutka);

c) Dostosować do wymaganego kąta, mierzonego z pozycji bezpośrednio nad centrum każdej maszyny, na szczycie dachu bunkra.

- 9.8.3 **Kontrola Jury**
- 9.8.3.1 **Rzutki próbne**
- a) Przed rozpoczęciem zawodów każde pole strzeleckie musi być ustawione, a ustawienia muszą zostać sprawdzone, zatwierdzone i zabezpieczone przez Jury;
- b) Każdego dnia, po ustawieniu i zatwierdzeniu maszyn przez Jury z każdej maszyny na każdym używanym polu strzeleckim należy wyrzucić jeden (1) rzutek próbny, kolejno, przed rozpoczęciem zawodów (przed rozpoczęciem pierwszych rund w ciągu dnia);
- c) W przypadkach, gdy między rundami w programie zawodów jest przerwa czasowa i zawodnicy nie mogą obserwować rzutków na polu strzeleckim, na którym będą strzelać następną rundę z każdej maszyny na każdym używanym polu strzeleckim należy wyrzucić kolejno jeden (1) rzutek próbny,
- d) Rzutki próbne mogą być obserwowane przez zawodników;
- e) Wszystkim zawodnikom, trenerom i członkom zespołu zakazuje się wchodzenia do schronu z maszynami po tym, jak Jury zbadało i zatwierdziło ustawienia maszyn ([patrz Reguła 9.3.c](#)).
- 9.8.4 **Ogólne zasady dotyczące konkurencji Trap**
- 9.8.4.1 **Nieregularna trajektoria**
- Rzutek, który leci wzdłuż trajektorii z innym kątem, wysokością lub na odległość inną niż określone w przepisach, musi być uznany za nieprawidłowy.
- 9.8.4.2 **Odmowa przyjęcia rzutka**
- Zawodnik może odmówić przyjęcia rzutka, jeśli:
- a) Rzutek nie zostanie wyrzucony natychmiast po wywołaniu przez zawodnika;
- b) Sędzia zgadza się, że po wywołaniu rzutka, zawodnik został **rozproszony w widoczny** sposób przez zewnętrzny czynnik;
- c) Sędzia zgadza się, że rzutek był nieprawidłowy. **Procedura zawodnika** - Zawodnik odmawiający rzutka musi to wskazać przez otwarcie strzelby i podniesienie ręki. Sędzia musi wówczas podjąć decyzję.
- 9.8.4.3 **RZUTEK NIELICZONY ("NO TARGET")** to taki, który nie jest wyrzucony zgodnie z tymi Regułami:
- a) Decyzję o **"NIELICZONYM"** ("NO TARGET") rzutku zawsze podejmuje sędzia;
- b) Rzutek uznany przez sędziego za **NIELICZONY** ("NO TARGET") musi być zawsze powtórzony z tej samej maszyny (niezależnie od tego, czy został trafiony czy nie). Jednak zawodnik nie może go odrzucić, nawet jeśli uważa, że został wyrzucony z innej maszyny z tej samej grupy; oraz
- c) Sędzia powinien starać się ogłosić **NIELICZONY** ("NO TARGET") przed wystrzałem zawodnika. Jeśli jednak sędzia ogłosi **NIELICZONY** ("NO TARGET") w momencie lub tuż po wystrzale zawodnika, decyzja sędziego musi zostać utrzymana, a rzutek musi być powtórzony, niezależnie od tego, czy rzutek był **TRAFIONY** ("HIT") czy nie.
- 9.8.4.4 **Rzutek "NIELICZONY (NO TARGET)" musi być ogłoszony, nawet jeśli zawodnik oddał strzał, gdy:**
- a) Pojawia się uszkodzony lub nieprawidłowy rzutek;
- b) Wyrzucony jest rzutek jest o wyraźnie różnym kolorze od pozostałych używanych w zawodach;
- c) Wyrzucone są dwa (2) rzutki;
- d) Rzutek jest wyrzucony z maszyny z innej grupy;
- e) Zawodnik strzela poza kolejnością;
- f) Inny zawodnik strzela w ten sam rzutek;
- g) Sędzia jest przekonany, że zawodnik, po wywołaniu rzutka, został rozproszony w widoczny sposób przez zewnętrzny czynnik;

- h) Sędzia wykrywa pierwsze naruszenie pozycji stóp zawodnika, a zawodnik nie otrzymał wcześniej ostrzeżenia z tego powodu w tej konkurencji;
- i) Sędzia wykrywa pierwsze przekroczenie limitu czasu, a zawodnik nie otrzymał wcześniej ostrzeżenia z tego powodu w tej konkurencji;
- j) Sędzia, z jakiegokolwiek powodu, nie może zdecydować, czy rzutek był **TRAFIONY** ("HIT") czy nie, (w takich przypadkach sędzia musi zawsze skonsultować się z asystentami sędziów przed ogłoszeniem decyzji);
- k) Strzał jest wystrzelony mimowolnie przed wywołaniem rzutka przez zawodnika. Jednak, jeśli zawodnik następnie strzela w rzutek drugim strzałem, wynik musi być zapisany. Ponadto, zawodnik musi być ostrzeżony, a jeśli ta sama sytuacja wystąpi drugi lub kolejny raz w rundzie, rzutek/rzutki muszą być uznane za „**CHYBIONE**” ("LOST"); lub
- l) Pierwszy strzał jest chybiony, a drugi strzał zawodnika nie wystrzela z powodu dozwolonej awarii strzelby lub naboju. W takim przypadku rzutek musi być powtórzony i musi być chybiony pierwszym strzałem i trafiony tylko drugim strzałem. Jeżeli rzutek jest trafiony pierwszym strzałem, musi być uznany za „**CHYBIONY**” ("LOST").

9.8.4.5 **Rzutek " NIELICZONY (NO TARGET)" musi być ogłoszony pod warunkiem, że zawodnik NIE oddał strzału, gdy:**

- a) Rzutek jest wyrzucony przed wywołaniem zawodnika;
- b) Rzutek nie jest wyrzucony natychmiast po wywołaniu zawodnika (patrz Uwaga);
- c) Trajektoria rzutka jest nieregularna (patrz **Uwaga**);
- d) Występuje dozwolona awaria strzelby lub naboju; lub
- e) Pierwszy strzał zawodnika nie wystrzela z powodu dozwolonej awarii strzelby lub naboju, a zawodnik nie wystrzelił drugiego strzału; Jeśli drugi strzał został wystrzelony, wynik tego strzału musi być zapisany. **Uwaga:** Chyba że sędzia ogłosi „**NIELICZONY**” (NO TARGET)" przed lub tuż po strzale zawodnika, nie można zgłosić roszczenia o nieregularny rzutek, jeżeli do niego strzelono, gdy roszczenie o nieregularność opiera się wyłącznie na zarzutach o "Szybkim Rzucie" lub "Wolnym Rzucie" lub odbieganiu od przewidzianych trajektorii lotu. W przeciwnym razie, jeśli zawodnik strzela, wynik musi być zapisany.

9.8.4.6 **Rzutek musi być uznany za " CHYBIONY (LOST)", gdy:**

- a) Nie zostaje trafiony podczas swojego lotu;
- b) Jest jedynie „zadymiony” i żaden widoczny fragment nie jest od niego odłamany;
- c) Zawodnik, bez dozwolonego powodu, nie strzela w prawidłowy rzutek, który wywołał;
- d) Po awarii strzelby lub naboju, zawodnik otwiera strzelbę lub przesuwą bezpiecznik zanim sędzia sprawdzi strzelbę;
- e) Zawodnik ma trzecią lub kolejną awarię strzelby lub naboju w tej samej rundzie;
- f) Pierwszy strzał jest chybiony, a zawodnik nie wystrzela drugiego strzału, ponieważ zapomniał włożyć drugi nabój do strzelby, zwolnić zaczep magazynka półautomatycznej strzelby, lub bezpiecznik przesunął się do pozycji "bezpieczny" przez odrzut pierwszego strzału;
- g) Zawodnik nie jest w stanie strzelać ze swojej strzelby, ponieważ nie zwolnił bezpiecznika lub zapomniał załadować;
- h) Limit czasu został przekroczony, a zawodnik został już raz ostrzeżony z tego powodu (**żółta kartka**) w tej samej konkurencji ([Reguła 9.16.3.g](#)); lub
- i) Pozycja stóp zawodnika jest nieprawidłowa, a zawodnik został już raz ostrzeżony z tego powodu (**żółta kartka**) w tej samej konkurencji ([Reguła 9.16.3.g](#)).

9.9 ZASADY KONKURENCJI DOUBLE TRAP

9.9.1 Przeprowadzenie rundy Double Trap

- a) Każdy członek drużyny, dysponujący wystarczającą ilością amunicji i niezbędnym sprzętem do ukończenia rundy, musi zająć stanowisko strzeleckie w kolejności wskazanej na karcie wyników;
- b) Szósty zawodnik musi stać na oznaczonym obszarze za Stanowiskiem 1 (Stanowisko 6), gotowy do przejścia na Stanowisko 1, jak tylko pierwszy zawodnik odda strzał do prawidłowego dubletu i wyniki będą znane; oraz
- c) Sędzia musi upewnić się, że wszystkie procedury wstępne są zakończone (imię i nazwisko, numery, sędziowie asystenci, strzelanie próbne, pokaz rzutków itp.) i wydać komendę „START”.

9.9.2 Metoda

- a) Kiedy pierwszy zawodnik jest gotowy do strzału, musi przyłożyć strzelbę do ramienia i wyraźnie wywołać dublet, po czym dublet musi być wyrzucony natychmiast po wywołaniu zawodnika.
- b) Gdy wynik strzałów jest znany, drugi zawodnik musi zrobić podobnie, a następnie trzeci zawodnik i tak dalej;
- c) Po tym, jak pierwszy zawodnik oddał strzały do prawidłowego dubletu, musi przygotować się do przejścia na Stanowisko 2, jak tylko zawodnik na Stanowisku 2 odda strzały do prawidłowego dubletu. Pozostali zawodnicy w drużynie muszą, na swoich stanowiskach, robić to samo w rotacji od lewej do prawej;
- d) Cała ta sekwencja musi trwać, dopóki wszyscy zawodnicy nie oddadzą wymaganej liczby strzałów do dubletów;
- e) Po rozpoczęciu rundy zawodnik może zamknąć strzelbę dopiero po tym, jak poprzedni zawodnik zakończył oddawanie strzałów;
- f) Zawodnik, który oddał strzał, nie może opuścić stanowiska, dopóki zawodnik po prawej stronie nie odda strzałów do prawidłowego dubletu, a wyniki nie zostaną zarejestrowane, chyba że zawodnik zakończył strzelanie na Stanowisku 5. W takim przypadku musi obrócić się zgodnie z ruchem wskazówek zegara i natychmiast przejść na Stanowisko 6, z rozładowaną strzelbą, starając się nie przeszkadzać zawodnikom, którzy są na linii, gdy przechodzi obok;
- g) Wszystkie strzelby muszą być przenoszone **OTWARTE I ROZŁADOWANE** podczas przemieszczania się między dowolnymi stanowiskami.
- h) Każdy zawodnik, który załaduje swoją strzelbę po strzale na stanowisku przed opuszczeniem go lub nosi swoją strzelbę załadowaną między dowolnymi stanowiskami, musi otrzymać początkowe **Ostrzeżenie (żółtą kartkę)**; wszelkie dalsze naruszenia do końca procesu Kwalifikacji skutkują **Dyskwalifikacją (czerwoną kartką)**; oraz
- i) Każdy zawodnik, który załaduje swoją strzelbę na Stanowisku 6, musi otrzymać początkowe **Ostrzeżenie (żółtą kartkę)**; wszelkie dalsze naruszenia w trakcie zawodów skutkują **Dyskwalifikacją**; oraz
- j) Żaden zawodnik, który strzelał na swoim stanowisku, nie może kierować się ku następnemu stanowisku w taki sposób, aby przeszkodzić innemu zawodnikowi lub sędziom.

9.9.3 Limit czasu przygotowania

- a) Zawodnik musi zająć swoje miejsce, zamknąć strzelbę i wywołać dublet w ciągu dwunastu (12) sekund po tym, jak poprzedni zawodnik oddał strzał do prawidłowego dubletu i otworzył strzelbę, a wynik został zarejestrowany, lub po tym, jak Sędzia wydał komendę „**START**;”
- b) W przypadku niezastosowania się do tego limitu czasu, będą stosowane kary przewidziane w tych przepisach;
- c) Tam, gdzie drużyny składają się z pięciu (5) lub mniej zawodników, czas przygotowania musi zostać wydłużony, aby dać zawodnikowi opuszczającemu Stanowisko 5 wystarczająco dodatkowego czasu, aby dotrzeć na Stanowisko 1; oraz
- d) Limity czasu przygotowania muszą być kontrolowane przez Sędziego.

9.9.4 Przerwy

Jeśli runda strzelania zostanie przerwana na więcej niż pięć (5) minut z powodu awarii technicznej, której nie spowodował zawodnik, drużyna ma prawo do obejrzenia jednego (1) prawidłowego dubletu z każdego schematu przed wznowieniem zawodów.

9.9.5 Dystanse rzutków, kąty i wysokości w Double Trap

Każda maszyna do wyrzucania musi być ustawiona przed rozpoczęciem zawodów każdego dnia zgodnie z poniższą tabelą:

Ustawienie/ Schemat	Numer maszyny	Kąt * (stopnie)	Wysokość w odległości 10m (+/- 0.1m)	Dystans (dolot) (+/- 1m)
A	7 (1)	5 Lewo	3.00m	55.00m (odległość mierzona od przedniej krawędzi dachu schronu)
	8 (2)	0	3.50m	
B	8 (2)	0	3.50m	
	9 (3)	5 Prawo	3.00m	
C	7 (1)	5 Lewo	3.00m	
	9 (3)	5 Prawo	3.00m	
* Adnotacja: Kąty muszą być ustawione z tolerancją jednego (1) stopnia. Wyrzucanie rzutków musi odbywać się losowo, ale tak, że każdy zawodnik musi otrzymać jeden dublet (1) ze schematu A, jeden dublet (1) ze schematu B i jeden dublet (1) ze schematu C na każdym stanowisku podczas każdej serii.				

9.9.6 Kontrola Jury

Każde pole strzeleckie musi być ustawione przed rozpoczęciem zawodów każdego dnia. Ustawienia muszą zostać sprawdzone, zatwierdzone i zapieczętowane przez Jury.

9.9.6.1 Rzutki próbne

a) Każdego dnia, po regulacji i zatwierdzeniu maszyn przez Jury, jeden próbny dublet musi zostać wyrzucony dla każdego ustawienia, jeden (1) dla schematu A, jeden (1) dla schematu B i jeden (1) dla schematu C, zanim każda drużyna odda swój pierwszy strzał w dniu zawodów;

b) Rzutki próbne mogą być obserwowane przez zawodników; oraz

c) Wszyscy zawodnicy, trenerzy i oficjele drużyn mają zakaz wstępu do bunkra z maszynami, po tym jak Jury sprawdziło i zatwierdziło ustawienia maszyn (Zobacz: Reguła 9.3).

d) Podczas zawodów, po zaplanowanej przerwie, jeden próbny prawidłowy dublet musi zostać wyrzucony dla każdego ustawienia, jeden (1) dla schematu A, jeden (1) dla schematu B i jeden (1) dla schematu C, zanim drużyna odda strzały.

9.9.7 **Ogólne Zasady Double Trap**

9.9.7.1 **Nieprawidłowa trajektoria**

Jakikolwiek rzutek lecący wzdłuż ścieżki innej niż ta określona kątem, wysokością lub odległością musi być uważany za nieprawidłowy.

9.9.7.2 **Odrzucenie dubletu**

Zawodnik może odmówić strzału do dubletu, jeśli:

- a) Dublet nie zostanie natychmiast wyrzucony po wywołaniu przez zawodnika;
- b) Sędzia zgadza się, że zawodnik, po wywołaniu dubletu, został w widoczny sposób rozproszony przez jakąś zewnętrzną przyczynę; lub
- c) Sędzia zgadza się, że którykolwiek z rzutków był nieprawidłowy.

Procedura Zawodnika – Zawodnik odrzucający dublet musi zasygnalizować to, otwierając strzelbę i podnosząc rękę. Sędzia musi następnie podjąć swoją decyzję.

9.9.7.3 **Dublet NIELICZONY („NO TARGET”)**

"NIELICZONY" („NO TARGET”) dublet występuje, gdy jeden lub oba rzutki nie są wyrzucone zgodnie z tymi zasadami:

- a) Decyzja o **"NIELICZONYM"** („NO TARGET”) zawsze jest odpowiedzialnością sędziego;
- b) Dublet uznany za **"NIELICZONY"** („NO TARGET”) przez sędziego musi zawsze być powtórzony, niezależnie od tego, czy jeden lub oba rzutki zostały **TRAFIONE** („HIT”) czy nie; oraz
- c) Sędzia powinien ogłosić **"NIELICZONY"** („NO TARGET”) dublet zanim zawodnik odda strzał. Jednak, jeśli sędzia ogłosi **"NIELICZONY"** („NO TARGET”) gdy lub tuż po tym, jak zawodnik oddał strzał, decyzja sędziego musi pozostać niezmieniona, a rzutki muszą zostać powtórzone, bez względu na to, czy którykolwiek z rzutków w dublecie był **"TRAFIONY"** („HIT”) czy nie.

9.9.7.4 **"NIELICZONY" („NO TARGET”) dublet musi zostać ogłoszony, nawet jeśli zawodnik oddał strzał, gdy:**

- a) Pojawia się uszkodzony lub niewłaściwy rzutek;
- b) Wyrzucony jest rzutek o wyraźnie innym kolorze od innych używanych w zawodach;
- c) Został wyrzucony tylko jeden (1) rzutek;
- d) Rzutki nie są wyrzucone jednocześnie;
- e) Rzutki zderzają się;
- f) Odlamki z jednego (1) rzutka rozbijają drugi rzutek;
- g) Pierwszy strzał rozbija oba rzutki;
- h) Zawodnik strzela poza swoją kolejnością;
- i) Inny zawodnik strzela do tego samego dubletu;
- j) Oba strzały są oddane jednocześnie ([zobacz Reguła 9.12.1.1, "Liczba dozwolonych awarii"](#));
- k) Sędzia jest przekonany, że zawodnik, po wywołaniu dubletu, został w widoczny sposób rozproszony przez jakąś zewnętrzną przyczynę;
- l) Sędzia wykrywa pierwsze naruszenie pozycji stóp zawodnika, a zawodnik nie otrzymał wcześniej ostrzeżenia z tego powodu w tej konkurencji;
- m) Sędzia wykrywa pierwsze przekroczenie limitu czasu, a zawodnik nie otrzymał wcześniej ostrzeżenia z tego powodu w tej konkurencji;
- n) Sędzia, z jakiegokolwiek powodu, nie może zdecydować, czy którykolwiek z rzutków był **"TRAFIONY"** („HIT”) czy nie, (w takich przypadkach sędzia musi zawsze skonsultować się z asystującymi sędziami **przed** ogłoszeniem decyzji); lub

o) Pierwszy strzał jest chybiony, a drugi strzał zawodnik nie oddaje z powodu dozwolonej awarii strzelby lub naboju. W takim przypadku pierwszy rzutek musi zostać ogłoszony jako "**CHYBIONY**" („**LOST**”), a dublet musi zostać powtórzony, aby ustalić wynik tylko drugiego strzału.

9.9.7.5 **Dublet "NIELICZONY" („NO TARGET") musi zostać ogłoszony, pod warunkiem, że zawodnik NIE oddał strzału, gdy:**

- a) Dublet jest wyrzucony przed wywołaniem zawodnika;
- b) Dublet nie jest natychmiast wyrzucony (zobacz **Uwagę** poniżej);
- c) Trajektoria któregokolwiek z rzutków jest niewłaściwa (zobacz **Uwagę** poniżej);
- d) Wystąpi dozwolona awaria strzelby lub naboju; lub
- e) Pierwszy strzał zawodnik nie oddaje z powodu dozwolonej awarii strzelby lub naboju. Dublet musi zostać powtórzony, aby ustalić wynik obu strzałów, nawet jeśli drugi strzał został oddany.

Uwaga: Jeśli sędzia nie ogłosi "**NIELICZONY**" („NO TARGET") przed, w trakcie lub tuż po strzale zawodnika, nie można dopuścić żadnego roszczenia dotyczącego niewłaściwego rzutka, jeśli oddano do niego strzał, nie przyjmuje się protestów o uznanie nieprawidłowego rzutka, do którego oddano strzał, gdy rzekoma nieprawidłowość dotyczyła domniemania, że rzutek został wyrzucony „za szybko” lub „z opóźnieniem” lub dotyczyła odchylenia toru lotu od ustalonej trajektorii. W przeciwnym razie, gdy zawodnik oddał strzały, wynik musi zostać zanotowany.

9.9.7.6 **Rzutek/i muszą zostać ogłoszone jako "CHYBIONE" („LOST"), gdy:**

- a) Nie zostały "**TRAFIONE**" („HIT") podczas lotu;
- b) Są jedynie "zadymione" i żaden widoczny kawałek nie odłamuje się;
- c) Zawodnik, bez dozwolonego powodu, nie strzela do prawidłowego dubletu, który wywołał, rzutki muszą być ogłoszone jako "**CHYBIONY**" („LOST") i "**CHYBIONY**" („LOST");
- d) Zawodnik, bez dozwolonego powodu, nie oddaje drugiego strzału, wynik pierwszego strzału musi zostać zarejestrowany, a drugi rzutek musi zostać ogłoszony jako "**CHYBIONY**" („LOST");
- e) Pierwszy strzał jest ogłoszony jako "**CHYBIONY**" („LOST"), a zawodnik nie oddaje drugiego strzału, ponieważ zapomniał umieścić drugi nabój w strzelbie, zwolnić zaczep magazynka w strzelbie półautomatycznej, lub z powodu przesunięcia bezpiecznika do pozycji bezpiecznej przez odrzut pierwszego strzału, rzutki muszą być ogłoszone jako "**CHYBIONY**" („LOST") i "**CHYBIONY**" („LOST");
- f) Zawodnik nie jest w stanie oddać strzału ze strzelby, ponieważ nie zwolnił blokady bezpieczeństwa lub zapomniał naładować, rzutki muszą być ogłoszone jako "**CHYBIONY**" („LOST") i "**CHYBIONY**" („LOST");
- g) Limit czasu został przekroczony, a zawodnik został już raz ostrzeżony z tego powodu (**żółta kartka**) w tej samej konkurencji, rzutki muszą być ogłoszone jako "**CHYBIONY**" („LOST") i "**CHYBIONY**" („LOST") ([Reguła 9.16.3.g](#)); lub
- h) Pozycja stóp zawodnika jest nieprawidłowa, a zawodnik został już raz ostrzeżony z tego powodu (**żółta kartka**) w tej samej konkurencji, rzutki muszą być ogłoszone jako "**CHYBIONY**" („LOST") i "**CHYBIONY**" („LOST") ([Reguła 9.16.3.g](#)).

9.9.7.7 **Wynik w przypadku awarii:**

- a) Zawodnik strzela do pierwszego celu, ale dozwolona awaria uniemożliwia oddanie drugiego strzału, wynik pierwszego strzału musi zostać zapisany, a dublet powtórzony, aby ustalić wynik tylko drugiego strzału;
- b) Po awarii strzelby lub naboju, zawodnik nie jest w stanie oddać pierwszego strzału i otwiera strzelbę lub dotyka bezpiecznika, zanim sędzia zbada strzelbę, rzutki muszą zostać ogłoszone jako "**CHYBIONY**" („LOST") i "**CHYBIONY**" („LOST");

- c) Po awarii strzelby lub naboju, zawodnik nie jest w stanie oddać drugiego strzału i otwiera strzelbę lub dotyka bezpiecznika, zanim sędzia zbada strzelbę, wynik pierwszego strzału musi zostać zapisany, a drugi rzutek musi zostać ogłoszony jako "**CHYBIONY**" („LOST”);
- d) Zawodnik doświadcza trzeciej lub kolejnej awarii strzelby lub naboju w tej samej rundzie przy pierwszym strzale, rzutki muszą zostać ogłoszone jako "**CHYBIONY**" („LOST”) i "**CHYBIONY**" („LOST”); lub
- e) Zawodnik doświadcza trzeciej lub kolejnej awarii strzelby lub naboju w tej samej rundzie przy drugim strzale, wynik pierwszego strzału musi zostać zapisany, a drugi rzutek musi zostać ogłoszony jako "**CHYBIONY**" („LOST”).

9.9.7.8 Wynik w przypadku niezamierzonego wystrzału, gdy:

- a) Strzał jest oddawany niezamierzenie przed wywołaniem przez zawodnika, sędzia musi ogłosić "**NIELICZONY**" („NO TARGET”) i ostrzec zawodnika; jednakże, jeśli ta sama sytuacja wystąpi po raz drugi lub kolejny w rundzie, oba rzutki powinny zostać ogłoszone jako "**CHYBIONE**" („LOST”);
- b) Strzał jest oddawany niezamierzenie po wywołaniu przez zawodnika, ale przed pojawieniem się rzutków i zawodnik oddaje drugi strzał, pierwszy rzutek musi zostać ogłoszona jako "**CHYBIONY**" („LOST”), a drugi rzutek musi być oceniony zgodnie z wynikiem drugiego strzału. Jednakże, zawodnikowi dozwolone jest tylko jedno (1) takie zdarzenie w tej samej rundzie. Jeśli ta sama sytuacja wystąpi po raz drugi lub kolejny, oba rzutki muszą być ogłoszone jako "**CHYBIONE**" („LOST”); a sędzia musi wydać ostrzeżenie (**żółtą kartkę**);
- c) Strzał jest oddawany niezamierzenie po wywołaniu przez zawodnika, ale przed pojawieniem się rzutków i nie oddaje on drugiego strzału, pierwszy rzutek musi zostać ogłoszony jako "**CHYBIONY**" („LOST”), a dublet musi być powtórzony, aby ustalić wynik tylko drugiego strzału. Jednakże, zawodnikowi dozwolone jest tylko jedno (1) takie zdarzenie w tej samej rundzie. Jeśli ta sama sytuacja wystąpi po raz drugi lub kolejny, oba rzutki muszą być ogłoszone jako "**CHYBIONE**" („LOST”).

9.9.7.9 Strzał w ziemię

Zawodnik, który strzela w ziemię, musi otrzymać pierwsze **ostrzeżenie (żółtą kartkę)**. W przypadku powtórzenia w tej samej rundzie, oba rzutki muszą być ogłoszone jako "**CHYBIONE**" („LOST”), niezależnie od tego, czy zostały trafione, czy nie.

9.10 PRZEPISY KONKURENCJI SKEET

9.10.1 Przebieg serii w konkurencji Skeet

Każdy członek grupy zawodników z odpowiednią liczbą amunicji oraz wyposażeniem niezbędnym do ukończenia serii, musi zebrać się w pobliżu stanowiska 1. Sędzia prowadzący strzelanie kontroluje przeprowadzenie wszelkich przygotowawczych procedur (nazwiska, numery, sędziowie pomocniczy, pokaz rzutków, strzały próbne, itp.) i wydaje komendę „**START**”.

9.10.1.1 Metoda

Po komendzie „**START**”:

- a) Pierwszy zawodnik musi przejść na stanowisko 1, załadować broń tylko jednym (1) nabojem, przyjąć pozycję GOTÓW (READY) i wywołać rzutek, po czym z wysokiej budki zostanie wyrzucony regularny rzutek z losowym opóźnieniem od zera (0) do maksymalnie trzech (3) sekund;
Adnotacja: Jeżeli jest używany system mikrofonów, musi on być ustawiony w taki sposób, aby można było wybrać losowe opóźnienie w granicach od 0,2 do 3,0 sekundy.
- b) Kiedy znane są wyniki strzału, pierwszy zawodnik musi pozostać na stanowisku 1, załadować broń dwoma (2) nabojami, przyjąć pozycję GOTÓW (READY), wywołać rzutki i strzelić do prawidłowego dubletu;
- c) Gdy rezultaty obu strzałów są znane, pierwszy zawodnik musi opuścić stanowisko;
- d) Drugi zawodnik musi zrobić podobnie, następnie trzeci itd., aż wszyscy członkowie grupy oddadzą strzały w określonej sekwencji na stanowisku 1;
- e) Pierwszy zawodnik musi przejść na stanowisko 2 i strzelić do określonej liczby rzutków w określonej sekwencji i czasie, co odnosi się kolejno do wszystkich członków grupy;
- f) Taka rotacja ma trwać, dopóki każdy członek grupy nie odda odpowiedniej liczby strzałów na wyznaczonych stanowiskach;
- g) Żaden zawodnik w grupie nie może przejść na następne stanowisko, zanim nie nastąpi jego kolej, przed poleceniem sędziego lub zanim poprzedni zawodnik nie ukończy strzelania i nie opuści swojego stanowiska; oraz
- h) Żaden zawodnik po oddaniu strzałów na stanowisku nie może przejść na następne w sposób przeszkadzający innym zawodnikom lub utrudniający pracę sędziego, a także dopóki wszyscy członkowie grupy nie ukończą strzelania na poprzednim stanowisku.

9.10.2 Procedury konkurencji

9.10.2.1 Limit czasowy na przygotowanie się.

Zawodnik musi wywołać i strzelić do rzutków w następujących limitach czasowych:

- a) Po wydaniu przez sędziego komendy „**START**” lub po opuszczeniu stanowiska przez poprzedniego zawodnika, następny zawodnik musi zająć miejsce na stanowisku w ciągu **dziesięciu (10) sekund**;
- b) Zawodnik musi stanąć obiema stopami w granicach stanowiska strzeleckiego, przyjąć pozycję, załadować broń, przyjąć pozycję GOTÓW (READY) wywołać rzutek/rzutki zgodnie z sekwencją przypisaną na danym stanowisku;
- c) Następnie zawodnik musi wywołać kolejny pojedynczy rzutek lub dublet, do którego będzie strzelać na tym stanowisku możliwie w jak najkrótszym czasie;
- d) Maksymalny dozwolony czas na wywołanie wymaganej sekwencji dla danego stanowiska trwa trzydzieści (30) sekund dla rundy kwalifikacyjnej i finałowej, po tym jak zawodnik zajął stanowisko; oraz
- e) Podczas rund kwalifikacyjnych, limity czasu przygotowania muszą być kontrolowane przez Sędziego. Podczas baraży przed finałami i podczas finałów, limity czasu przygotowania muszą być kontrolowane za pomocą elektronicznego urządzenia do mierzenia czasu zarządzanego przez wyznaczonego Sędziego.

9.10.2.2 | Sekwencja strzelania dla rundy kwalifikacyjnej

Do każdego rzutka można oddać tylko jeden (1) strzał.

STANOWISKO	RZUTEK	KOLEJNOŚĆ
1	Pojedynczy	Wysoka budka
	Dublet	Wysoka – Niska budka
2	Pojedynczy	Wysoka budka
	Dublet	Wysoka – Niska budka
3	Pojedynczy	Wysoka budka
	Dublet	Wysoka – Niska budka
4	Pojedynczy	Wysoka budka
	Pojedynczy	Niska budka
5	Pojedynczy	Niska budka
	Dublet	Niska – Wysoka budka
6	Pojedynczy	Niska budka
	Dublet	Niska – Wysoka budka
7	Dublet	Niska – Wysoka budka
4	Dublet	Wysoka – Niska budka
	Dublet	Niska – Wysoka budka
8	Pojedynczy	Wysoka budka
	Pojedynczy	Niska budka

9.10.2.3 | Specjalna procedura dotycząca stanowiska 8:

Po zbliżeniu się do stanowiska 8 grupa zawodników musi ustawić się według kolejności strzelania za sędzią, który powinien stać około pięciu (5) metrów od stanowiska 8 w linii prostej, w miejscu, w którym znajduje się nieistniejąca linia łącząca środki stanowisk 8 i 4. Po tym jak sędzia poda komendę „**START**”, każdy z zawodników kolejno musi:

- a) Przyjąć pozycję skierowaną w stronę wysokiej budki;
- b) Załadować broń tylko jednym (1) nabojem;
- c) Przyjąć pozycję GOTÓW (READY);
- d) Wywołać rzutek; oraz
- e) Strzelić do rzutka wyrzuconego z wysokiej budki. **Odwrócić się zgodnie z ruchem wskazówek zegara** (w prawo, w kierunku punktu krzyżowania się torów lotu rzutków);
- f) Przyjąć pozycję skierowaną w stronę niskiej budki;
- g) Załadować broń tylko jednym (1) nabojem;
- h) Przyjąć pozycję GOTÓW (READY);
- i) Wywołać rzutek;
- j) Strzelić do rzutka wyrzuconego z niskiej budki; oraz
- k) Kiedy znany jest wynik ostatniego rzutka, zawodnik musi opuścić stanowisko i przejść na koniec kolejki za zawodników ciągle oczekujących na swoją kolej. Każdy zawodnik musi postępować w ten sam sposób.

9.10.2.4 Kolejność ładowania broni

- a) Na stanowisku 8 podczas strzelania pojedynczych rzutków, wyrzucanych zarówno z małej jak i dużej budki, broń musi być załadowana tylko jednym (1) nabojem;
- b) Na stanowisku 4, gdzie strzela się do dwóch (2) pojedynczych rzutków, przed wywołaniem pierwszego pojedynczego rzutka broń musi być załadowana dwoma (2) nabojami;
- c) W sytuacji, gdy na stanowisku 4 zawodnik zapomina o załadowaniu drugiego naboju i po wywołaniu (wydaniu komendy) lub oddaniu strzału do pierwszego rzutka przypomina sobie o tym i otworzy broń, aby ją naładować, albo podniesie rękę, by zapytać sędziego o zgodę na naładowanie broni, rzutek będzie uznany za „**CHYBIONY**” ("LOST").
- d) Podczas przerwania strzelania broń musi być otwarta i rozładowana; oraz
- e) Żaden zawodnik nie może opuścić stanowiska strzeleckiego, dopóki nie otworzy i nie rozładuje broni.

9.10.2.5 Rzutki próbne

Zawodnicy każdej grupy mogą obejrzeć jeden prawidłowy rzutek z każdej budki:

- a) Na stanowisku 1 bezpośrednio przed rozpoczęciem ich pierwszej serii w danym dniu zawodów;
- b) Jeśli sędzia ogłosi „**NIELICZONY**” ("NO TARGET") z powodu wyrzucenia nieprawidłowego rzutka lub dubletu, do którego zawodnik nie oddał strzału, zawodnik może poprosić o pokaz jednego próbnego rzutka lub dubletu; oraz
- c) Jeśli seria jest przerywana na dłużej niż pięć (5) minut z powodu usterki technicznej niewynikającej z winy zawodnika, zanim wznowi się serię, grupie musi zostać pokazany jeden (1) prawidłowy rzutek z każdej maszyny.

9.10.2.6 Celowanie na polu

Złożenia i ćwiczenia w celowaniu:

- a) Może być przeprowadzone po komendzie „**START**” tylko na **stanowisku 1**. Zawodnikowi wolno (w dopuszczalnym przedziale czasowym) po załadowaniu i przed strzałem, przyłożyć broń do ramienia i przez kilka sekund celować, zarówno dla pojedynczego rzutka, jak i dubletu.
- b) Zawodnik musi przyjąć pozycję GOTÓW (READY) przed wywołaniem rzutka/rzutków;
- c) Przed rozpoczęciem rundy zawodnikowi nie wolno przeprowadzać żadnych ćwiczeń celowania czy składania się ze strzelbą czy bez niej na żadnym innym stanowisku; oraz
- d) podczas rundy, zawodnicy, którzy nie strzelają, mogą, nie przeszkadzając innym zawodnikom ani Sędziemu, używać swojej ręki do śledzenia celów, podczas gdy inny zawodnik strzela.

9.10.3 Odległości i wysokość rzutków

- a) Przed rozpoczęciem zawodów należy ustawić wyrzutnie zgodnie ze specyfikacją (przy bezwietrznej pogodzie rzutki muszą dolecieć na odległość 68,00 m +/- 1,00 m, mierząc od przodu budki na stanowisku 1 i 7). Ustawienia muszą zostać sprawdzone, zatwierdzone i opieczętowane przez Jury, przed rozpoczęciem każdego dnia zawodów.
- b) Zabrania się zawodnikom, trenerom i przedstawicielom zespołów wchodzenia do budek, po tym jak Jury sprawdziło i zatwierdziło ustawienie wyrzutni ([patrz Reguła 9.3.c](#)).
- c) W zależności od liczby używanych pól strzeleckich, drużyny muszą być zaplanowane przed rozpoczęciem zawodów pod nadzorem Jury, w taki sposób, aby na ile to możliwe, każda drużyna strzelała tę samą ilość razy na każdym używanym polu strzeleckim.

9.10.3.1 Nieprawidłowa trajektoria

Każdy rzutek lecący wzdłuż innej trajektorii niż określona w przepisach (dotyczy to kąta, wysokości lub dystansu), musi być uważany za nieregularny. Rzutek musi być również uważany za nieregularny w przypadku, **gdy nie przechodzi przez granicę obszaru strzelania**.

9.10.4 **Pozycja GOTÓW**

Od momentu wywołania rzutka/rzutków do momentu ich pokazania się, zawodnik musi stać w pozycji GOTÓW (READY):

- a) Obiema stopami w granicach stanowiska strzeleckiego;
- b) Trzymając broń obiema rękami;
- c) Kolba musi znajdować w kontakcie z ciałem zawodnika; oraz
- d) Koniec stopki na wysokości lub poniżej paska kontrolnego ISSF, tak by był wyraźnie widoczny dla sędziego zajmującego prawidłowe miejsce.

9.10.4.1 **Pasek kontrolny**

W celu ułatwienia sędziemu kontroli położenia broni na zewnętrznej stronie kamizelki strzeleckiej musi być przymocowany oficjalny pasek kontrolny ISSF.

9.10.4.2 **Oficjalny pasek kontrolny ISSF musi być:**

- a) długości 250mm, szerokości 30mm, żółtej barwy, z logo ISSF; oraz
- b) Na stałe przymocowany do odpowiedniej strony kamizelki strzeleckiej.

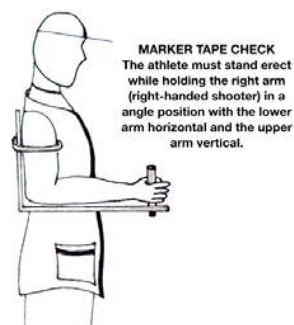
9.10.4.3 **Kontrola paska ISSF**

a) Zawodnicy są odpowiedzialni za zapewnienie, że taśma znacznikowa jest poprawnie umieszczona zgodnie z [Regułą 9.10.4.4](#) poniżej. Jury zapewni sekcję kontroli sprzętu, która jest dostępna dla wszystkich zawodników począwszy od pierwszego dnia treningowego przed zawodami, dzięki czemu zawodnicy, jeśli chcą, mogą sprawdzić swój sprzęt przed zawodami.

b) Aby zapewnić zgodność z Zasadami ISSF, Jury przeprowadzi losowe kontrole podczas Zawodów, a każdy zawodnik, który zostanie uznany jako naruszający reguły, musi zostać zdyskwalifikowany ([patrz Reguła 9.16.5.1](#)).

9.10.4.4 **Prawidłowa pozycja paska kontrolnego powinna być sprawdzana następująco:**

- a) Wszystkie kieszenie kamizelki strzeleckiej muszą być puste;
- b) Zawodnik musi stać wyprostowany, trzymając prawą rękę (zawodnik praworęczny) przy ciele pod kątem prostym z przedramieniem w pozycji poziomej oraz ramieniem w pozycji pionowej. Prawidłowy kąt będzie wymuszony przy pomocy specjalnego wyposażenia ([patrz ilustracja](#));
- c) Następnie członek Jury wyświetla poziomą wiązkę lasera w celu zaprezentowania położenia łokcia w stosunku do paska kontrolnego;
- d) Wiązka lasera musi wskazywać na górną połowę paska kontrolnego lub wyżej, aby było poprawnie;
- e) Na każdym końcu paska musi być umieszczony znak ISSF;
- f) Wszystkie nieprawidłowe paski kontrolne muszą zostać prawidłowo umiejscowione i poddane ponownej kontroli, zanim zawodnik będzie mógł być dopuszczony do rywalizacji; oraz
- g) Kamizelka strzelecka nie może mieć żadnych elementów (tj. taśmy, sznurki, gumki, itp.), które mogłyby być wykorzystane do zmiany położenia kamizelki.



KONTROLA PASKA ISSF.

Zawodnik musi stać wyprostowany trzymając prawą rękę (zawodnik praworęczny) pod kątem z przedramieniem w pozycji poziomej, a ramieniem w pozycji pionowej.

9.10.5 Ogólne zasady Skeet

9.10.5.1 Odmowa przyjęcia rzutka

Zawodnik może odmówić przyjęcia rzutka, jeśli:

- a) Rzutek nie został wyrzucony we właściwym czasie;
- b) W dublecie rzutki nie zostały wyrzucone jednocześnie;
- c) Sędzia zgodzi się z zawodnikiem, że w widoczny sposób przeszkodzono mu z jakiejś zewnętrznej przyczyny; lub
- d) Sędzia stwierdzi, że rzutek był nieprawidłowy z powodu wadliwej trajektorii. **Procedura odmowy rzutka przez zawodnika** – Zawodnik odmawiający rzutka, musi pokazać to poprzez otwarcie broni i podniesienie ręki. Następnie sędzia musi podjąć decyzję.

9.10.5.2 Rzutek „NIELICZONY”

- a) Rzutek „NIELICZONY” ("NO TARGET") to taki, który został wyrzucony niezgodnie z przepisami;
- b) Decyzja o uznaniu rzutka jako „NIELICZONEGO” ("NO TARGET") zawsze należy do sędziego;
- c) Rzutek uznany przez sędziego za „NIELICZONY” ("NO TARGET") zawsze musi zostać powtórzony, niezależnie od tego czy trafiony czy nie; oraz
- d) Sędzia powinien ogłosić rzutek za „NIELICZONY” ("NO TARGET") przed oddaniem strzału przez zawodnika. Jednakże, jeśli sędzia ogłosi natychmiast po strzale zawodnika, rzutek musi zostać uznany za „NIELICZONY” ("NO TARGET") i musi zostać powtórzony, bez względu czy został „TRAFIONY” ("HIT") czy nie.

9.10.5.3 Rzutek lub rzutki muszą być uznane za „NIELICZONY(E)” ("NO TARGETS"), nawet jeśli zawodnik oddał strzał, gdy:

- a) Rzutek pojawił się uszkodzony;
- b) Wyrzucony rzutek jest wyraźnie w innym kolorze niż ten, który używany jest podczas zawodów lub treningu;
- c) W przypadku wyrzucenia dubletu zamiast rzutka pojedynczego;
- d) Rzutek został wyrzucony ze złej budki;
- e) Pozycja GOTÓW (READY) zawodnika jest nieprawidłowa, a zawodnik nie otrzymał wcześniej ostrzeżenia z tego powodu (**żółta kartka**) w tej konkurencji;
- f) Sędzia wykrywa pierwsze przekroczenie limitu czasu, a zawodnik nie otrzymał wcześniej ostrzeżenia z tego powodu (**żółta kartka**) w tej konkurencji;
- g) Sędzia wykrywa pierwsze naruszenie pozycji stóp zawodnika, a zawodnik nie otrzymał wcześniej ostrzeżenia z tego powodu (**żółta kartka**) w tej konkurencji;
- h) Sędzia uznał, że zawodnikowi po komendzie wywołania rzutka/rzutek przeszkodziły czynniki zewnętrzne;
- i) Sędzia prowadzący, z jakiegokolwiek powodu, nie może zdecydować, czy rzutek był „TRAFIONY” ("HIT"), „CHYBIONY” ("LOST") lub „NIELICZONY” ("NO TARGET") czy nie. W takich przypadkach sędzia powinien zawsze skonsultować się z sędziami pomocniczymi przed ogłoszeniem ostatecznej decyzji.
- j) Zawodnik ma dopuszczalną niesprawność broni lub amunicji; lub
- k) Zawodnik oddaje mimowolny strzał, zanim wywołał rzutek, sędzia musi ostrzec zawodnika; Jednakże w przypadku wystąpienia tej samej sytuacji drugi lub kolejny raz w tej samej serii, rzutek lub rzutki muszą być uznane za „CHYBIONE” ("LOST").

9.10.5.4 **Rzutek musi być uznany za „NIELICZONY” (“NO TARGET”) pod warunkiem, że zawodnik NIE oddał strzału, gdy:**

- a) Rzutek ukazał się przed wydaniem komendy przez zawodnika;
- b) Rzutek został wyrzucony po upływie trzech (3) sekund;
- c) Trajektoria lotu rzutków jest nieprawidłowa; lub
- d) Nastąpiła dopuszczalna niesprawność broni lub amunicji.

9.10.5.5 **Dodatkowe warunki uznania rzutków za „NIELICZONE” (“NO TARGET”) dotyczące dubletów**

Oba rzutki muszą być uznane za „**NIELICZONE**” (“NO TARGET”) i dublet musi zostać powtórzony, w celu ustalenia wyniku strzału, gdy:

- a) Którykolwiek z wyrzuconych rzutków w dublecie był nieprawidłowy (patrz Adnotacja);
- b) Został wyrzucony pojedynczy rzutek zamiast dubletu;
- c) Zawodnik trafił oba rzutki jednym strzałem (zawodnik ma prawo tylko do dwóch (2) prób na każdym stanowisku, jeśli ta sama sytuacja wystąpi po raz trzeci (3) pierwszy rzutek uznajemy za „**TRAFIONY**” (“HIT”), a drugi „**CHYBIONY**” (“LOST”));
- d) Fragmenty jednego rzutka uszkodziły drugi rzutek;
- e) Rzutki się zderzyły;
- f) Zawodnik ma dozwoloną niesprawność broni lub amunicji i nie może oddać pierwszego strzału; lub
- g) Nastąpił podwójny wystrzał.

Adnotacja: Jeżeli Sędzia nie ogłosi rzutka lub rzutków jako „**NIELICZONY(E)**” (“NO TARGET”) przed lub bezpośrednio po oddaniu strzału przez zawodnika, nie przyjmuje się protestów o uznanie nieprawidłowego rzutka, do którego oddano strzał, gdy rzekoma nieprawidłowość dotyczyła domniemania, że rzutek został wyrzucony „za szybko” lub „z opóźnieniem” lub dotyczyła odchylenia toru lotu od ustalonej trajektorii. W przeciwnym razie, gdy zawodnik oddał strzały, wynik musi zostać zanotowany.

9.10.5.6 **Rzutek „CHYBIONY”**

Rzutek musi zostać uznany za „**CHYBIONY**” (“LOST”), gdy:

- a) Nie został „**TRAFIONY**” (“HIT”);
- b) Został „**TRAFIONY**” (“HIT”) poza dopuszczalnym obszarem strzelań;
- c) Tylko „zakurzył się”, a żadna widoczna część nie została od niego oderwana;
- d) Zawodnik bez żadnych dozwolonych powodów nie strzelił do prawidłowego rzutka, który wywołał;
- e) Zawodnik nie może oddać strzału, gdyż nie odbezpieczył broni lub zapomniał ją załadować;
- f) Po wystąpieniu niesprawności broni lub amunicji, zawodnik otwiera broń lub dotyka bezpiecznika przed sprawdzeniem broni przez sędziego;
- g) U tego samego zawodnika zaistniała trzecia (3) lub kolejna niesprawność broni lub amunicji w czasie tej samej serii;
- h) Pozycja GOTÓW (READY) zawodnika jest nieprawidłowa, a zawodnik został już raz ostrzeżony z tego powodu (**żółta kartka**) w tej samej konkurencji ([Reguła 9.16.3.g](#));
- i) Pozycja stóp zawodnika jest nieprawidłowa, a zawodnik został już raz ostrzeżony z tego powodu (**żółta kartka**) w tej samej konkurencji ([Reguła 9.16.3.g](#));
- j) Limit czasu został przekroczony, a zawodnik został już raz ostrzeżony z tego powodu (**żółta kartka**) w tej samej konkurencji ([Reguła 9.16.3.g](#)); lub

k) Dla pojedynczego rzutka, zawodnik oddaje niezamierzony strzał **po wywołaniu rzutka**, a przed jego pojawieniem się. Zawodnik musi zostać upomniany (**żółta kartka**). Dla drugiego lub kolejnego nieumyślnego strzału w samej rundzie, rzutek musi zostać uznany za „**CHYBIONY**” ("LOST").

9.10.5.7 **Dodatkowe warunki uznania rzutków za „CHYBIONE” ("LOST") dotyczące dubletów**

Ponadto w przypadku dubletów należy zastosować się też do następujących przepisów:

- a) Bez dozwolonego powodu zawodnik nie odda strzału do pierwszego rzutka w prawidłowym dublecie po wydanej komendzie, oba rzutki uznaje się za „**CHYBIONE**” ("LOST");
- b) Bez dozwolonego powodu zawodnik nie odda strzału do drugiego rzutka w prawidłowym dublecie po wydanej komendzie, pierwszy strzał zostanie oceniony, a drugi uznany za „**CHYBIONY**” ("LOST");
- c) Zawodnik nie trafia pierwszego rzutka, a tym samym strzałem **przypadkowo trafi drugiego**, pierwszy rzutek uznaje się za „**CHYBIONY**” ("LOST"), a dublet zostaje powtórzony, by ustalić wynik drugiego strzału. Zawodnik musi oddać strzały do obu rzutków w powtórzonym dublecie;
- d) Zostaje oddany **przypadkowy strzał po wydaniu komendy**, lecz przed ukazaniem się rzutków, pierwszy strzał uznaje się za „**CHYBIONY**” ("LOST"), a dublet zostaje powtórzony, by ustalić wynik drugiego strzału. Zawodnik musi oddać strzały do obu rzutków w powtórzonym dublecie; Jeżeli ta sama sytuacja wystąpi po raz drugi lub kolejny w tej samej rundzie, rzutki muszą być ogłoszone jako "**CHYBIONY**" i "**CHYBIONY**". Zawodnik musi otrzymać **ostrzeżenie (Żółta Kartka)**.
- e) Gdy zawodnik **nie trafi** w pierwszy rzutek i nie oddaje drugiego strzału przez dozwoloną usterkę, pierwszy strzał uznaje się za „**CHYBIONY**” ("LOST"), a dublet zostaje powtórzony, by ustalić wynik drugiego strzału. Zawodnik musi oddać strzały do obu rzutków w powtórzonym dublecie;
- f) Gdy zawodnik **trafi** pierwszy rzutek i nie oddaje drugiego strzału przez dozwoloną usterkę, pierwszy strzał uznaje się za „**TRAFIONY**” ("HIT"), a dublet zostaje powtórzony, by ustalić wynik drugiego strzału. Zawodnik musi oddać strzały do obu rzutków w powtórzonym dublecie; lub
- g) Jeśli rzutki w regularnym dublecie zostaną zestrzelone w odwrotnej kolejności, oba muszą zostać uznane za „**CHYBIONE**” ("LOST").

9.10.5.8 **Strzelanie poza kolejnością**

Jeżeli zawodnik przypadkowo strzeli poza kolejnością, wynik musi być oceniony, a zawodnik otrzyma **Ostrzeżenie (żółta kartka)**. Jeśli sytuacja się powtórzy w tej samej rundzie, rzutek lub rzutki muszą zostać ocenione jako „**CHYBIONY(E)**” ("LOST") a zdarzenie jest kierowane do Jury. Zawodnik może zostać **Zdyskwalifikowany (czerwona kartka)**.

9.11 ZARZĄDZANIE ZAWODAMI

9.11.1 Harmonogramy strzelania

a) Zawodnicy i Oficjele Drużyn muszą być poinformowani o dokładnym czasie rozpoczęcia, harmonogramach grup i polach strzeleckich oraz przydzielonych pozycjach zawodników w grupach nie później niż dwie (2) godziny po Spotkaniu Technicznym w dniu poprzedzającym zawody;

b) Zawodnicy i Oficjele Drużyn muszą być poinformowani o harmonogramach treningów przed zawodami do godziny 18:00 dnia poprzedniego; oraz

c) Jeżeli z jakiegokolwiek powodu staje się konieczne zmniejszenie któregoś z harmonogramów strzelania, Zawodnicy i Oficjele Drużyn muszą być natychmiast poinformowani poprzez umieszczenie nowych harmonogramów na głównej tablicy ogłoszeń oraz tablicy wyników i rozpowszechnienie ich wśród wszystkich uczestniczących drużyn. W razie potrzeby umieścić nowe harmonogramy na tablicach informacyjnych oficjalnych hoteli.

9.11.1.1 Zastępstwo zawodnika

Jeśli zawodnik oddał strzał w zawodach i musi się wycofać, nie może zostać zastąpiony. Ta zasada obowiązuje również w przypadku zawodów składających się z kilku części lub przeprowadzanych przez kilka dni.

9.11.1.2 Przerwy w programie

Po rozpoczęciu strzelania, musi ono trwać bez przerwy zgodnie z programem, z wyjątkiem przyczyn bezpieczeństwa, awarii mechanicznych, złych warunków oświetleniowych, skrajnych warunków pogodowych lub innych wymuszonych opóźnień w programie, które mogłyby poważnie wpłynąć na jakość zawodów. Tylko Kierownik zawodów może przerwać strzelanie za zgodą Jury w przypadku silnego deszczu, burzy lub piorunów.

9.11.2 Zestawianie grup

9.11.2.1 Skład grupy

a) Grupa musi składać się z sześciu (6) członków, chyba że losowanie nie pozwala na całkowicie równomierny rozkład; oraz

b) **Grupy składające się z mniej niż pięciu (5) osób nie są dozwolone**, chyba że zawodnik jest oznaczony jako „NIEOBECNY” ("ABSENT") na początku rundy lub zawodnik musi opuścić rundę z jakiegokolwiek powodu.

9.11.2.2 Zawodnicy pomocniczy (Fillers)

a) Komitet Organizacyjny powinien dysponować zawodnikami o odpowiednim standardzie, którzy mogą być potrzebni do uzupełnienia grup jako zawodnicy pomocniczy (Fillers) startujący poza konkurencją;

b) Jeśli skład grupy wynosi mniej niż pięć (5) członków wylosowanych, powinien on być uzupełniony zawodnikami pomocniczymi (Fillers);

c) Komitet Organizacyjny może, za zgodą Jury, również korzystać z zawodników pomocniczych (fillers) do uzupełnienia grup składających się tylko z pięciu (5) członków; oraz

d) Wyniki zawodników pomocniczych powinny być notowane w normalny sposób na oficjalnej karcie wyników, aby zapewnić ciągłość. Jednakże, ich imiona i narodowość nie mogą być wymienione w żadnym oficjalnym dokumencie.

9.11.2.3 Losowanie grup

a) Losowanie dla rund kwalifikacyjnych musi być przeprowadzone tak, aby zawodnicy z każdego kraju byli rozlokowani w taki sposób, że żadna grupa nie będzie zawierała więcej niż jednego (1) zawodnika z każdego kraju (z wyjątkiem Finału Pucharu Świata, Igrzysk Olimpijskich, jeżeli to konieczne);

b) Przydzielenie zawodników do grup i pozycji w grupach musi być dokonane przez losowanie pod nadzorem Jury. Może to być wykonane za pomocą programu komputerowego przeznaczonego do tego celu; oraz

c) Losowy wybór pól strzeleckich i podział rund, musi być dokonany pod nadzorem Jury.

- 9.11.2.4 **Korekty grup**
Jury, we współpracy z Komitetem Organizacyjnym/Biurem RTS i za zgodą Delegatów Technicznych, może dostosować losowanie, ale tylko w celu zapewnienia, że wymagania Losowania Grup ([Reguła 9.11.2.3](#)) są spełnione.
- 9.11.2.5 **Kolejność strzelania**
Kolejność strzelania grup oraz kolejność strzelania w ramach grup musi być również zmieniana z dnia na dzień przez Komitet Organizacyjny/Biuro RTS pod nadzorem Jury. Może to być zrobione albo poprzez strzelanie grup i członków każdej grupy w odwrotnej kolejności, albo poprzez podział grup w sposób uzgodniony przez Jury. W przypadku jednodniowych zawodów, kolejność strzelania w ramach grup może, za zgodą Jury, być zmieniana z rundy na rundę.
- 9.11.2.6 **Nieobecny zawodnik**
Jeżeli zawodnik jest nie obecny na polu strzeleckim, gdy jego nazwisko jest sprawdzane z kartą wyników, Sędzia musi głośno wywołać numer startowy zawodnika i nazwisko trzy (3) razy w ciągu jednej (1) minuty. Jeżeli zawodnik nie pojawi się do końca tej minuty, Sędzia musi oznaczyć go jako "NIEOBECNY" i nie wolno mu dołączyć do grupy, a strzelanie musi rozpocząć się bez niego.
- 9.11.2.7 **Odrobienie rundy przez nieobecnego zawodnika**
a) Zawodnik, który został oznaczony jako "NIEOBECNY" musi zgłosić się do Głównego Sędziego zanim grupa zakończy strzelanie w tej rundzie i poprosić o pozwolenie na odstrzelenie pominiętej rundy. Niezastosowanie się do tego może skutkować dyskwalifikacją.
b) Zawodnikowi będzie wówczas dozwolone strzelać w pominiętej rundzie w czasie i na polu strzeleckim wyznaczonym przez Sędziego Głównego z **odliczeniem trzech (3) punktów**, które muszą być odjęte od ostatnich trzech (3) trafionych rzutków w rundzie dodatkowej. Zawodnik powinien, jeżeli to możliwe, strzelać w rundzie dodatkowej na tym samym polu strzeleckim, z którego musiał odejść.
- 9.11.2.8 **Wyjątkowe okoliczności**
Jeżeli zawodnik przybywa spóźniony na zawody lub nie zgłasza się do Głównego Sędziego przed zakończeniem rundy przez grupę, a może udowodnić, że spóźnienie było spowodowane okolicznościami niezależnymi od niego, jury musi, ilekroć to możliwe, dać mu możliwość uczestnictwa, bez zakłócania ogólnego programu strzelania. W tym przypadku Sędzia Główny zadecyduje, kiedy i gdzie będzie strzelał i nie zostanie nałożona żadna kara.
- 9.12 AWARIE (NIESPRAWNOŚCI)**
- 9.12.1 **Definicja awarii**
Awarią jest nie odpalenie poprawnie załadowanej strzelby po naciśnięciu spustu (awaria mechaniczna lub niewypał), uszkodzony nabój, który nie dostarcza pełnego ładunku po uderzeniu w sponkę, lub gdy jedno naciśnięcie spustu lub niezamierzone działanie obu spustów w strzelbie z podwójnym spustem powoduje jednoczesny wystrzał. Takie zdarzenia muszą być zapisane jako awaria.
- 9.12.1.1 **Liczba dozwolonych awarii**
Zawodnik ma prawo do maksymalnie dwóch (2) awarii na rundę, niezależnie od tego, czy zmienił strzelbę lub amunicję.
a) Wszystkie prawidłowe cele, na których wystąpi dodatkowa awaria strzelby lub amunicji w tej samej rundzie, zostaną ogłoszone jako "CHYBIONE", niezależnie od tego, czy zawodnik próbował strzelać; i
b) Jeżeli po awarii Sędzia zgodzi się z zawodnikiem, że strzelba wymaga naprawy, wówczas można podjąć działanie zgodnie z zasadami dotyczącymi uszkodzonych strzelb ([patrz Reguła 9.12.4.1](#)).
c) Dla awarii podczas finałów w konkurencjach indywidualnych patrz [Reguła 6.19.6](#).
d) Dla awarii podczas zawodów mieszanych zespołów patrz [Reguła 6.20.4.8](#).

- 9.12.2 **Wybór lufy**
Jeśli zawodnik używa strzelby z podwójną lufą, zakłada się, że zawodnik strzela najpierw dolną lufą (lub prawą lufą, w przypadku strzelb w układzie horyzontalnym), chyba że zawodnik wskaże Sędziemu **przed każdą z jego rund**, że zamierza inaczej.
- 9.12.3 **Procedura w przypadku awarii**
Decyzje dotyczące awarii strzelby lub naboju podejmuje Sędzia.
- 9.12.3.1 W przypadku niewypału z jakiegokolwiek powodu, zawodnik musi:
- Trzymać strzelbę skierowaną w kierunku lotu celu.
 - Nie otwierać strzelby.
 - Nie dotykać bezpiecznika.
 - Bezpiecznie przekazać strzelbę Sędziemu do sprawdzenia, jeśli zostanie o to poproszony.
 - Odpowiadać na pytania Sędziego. Uwaga: Zawodnik jest odpowiedzialny za sprawdzenie strzelby po jej zwrocie przez Sędziego.
- 9.12.3.2 Następujące sytuacje **nie są uważane za awarie**:
- Wadliwe manipulowanie mechanizmem przez zawodnika.
 - Nieumieszczenie naboju w odpowiedniej komorze strzelby; lub
 - Każdy błąd przypisywany zawodnikowi.
- 9.12.3.3 **Awaria amunicji (niewypały)**
Decyzje dotyczące awarii amunicji podejmuje Sędzia. Następujące sytuacje są uważane za awarię amunicji, **gdy wgniecenie od iglicy** jest wyraźnie widoczne i:
- Ładunek prochowy nie zapalił się.
 - Zapaliła się tylko spłonka.
 - Ładunek prochowy został pominięty.
 - Niektóre składniki ładunku pozostają w lufie.
 - Nabój niewłaściwego rozmiaru nie musi być uznany za wadliwą amunicję. (Wkładanie naboju kal. 20 lub 16 do strzelby kal. 12 jest niebezpieczne i może skutkować nałożeniem kary za niebezpieczne obchodzenie się ze strzelbą).
- 9.12.4 **Działania po ogłoszeniu awarii**
- 9.12.4.1 **Uszkodzone strzelby**
Decyzje dotyczące uszkodzonych strzelb podejmuje Sędzia. Strzelba może być uznana za uszkodzoną, jeśli:
- Nie można z niej oddać strzału.
 - Zawodnik, który już doświadczył dwóch (2) awarii strzelby lub amunicji w rundzie, uzyskuje od Sędziego zgodę na jej wymianę.
 - Nie można wyjąć naboju lub łuski z powodu wady mechanicznej.
 - Z jakiegokolwiek innego powodu, który powoduje, że **strzelba** jest nienadająca się do użytku.
- 9.12.4.2 Jeżeli Sędzia stwierdzi, że uszkodzona strzelba lub awaria strzelby lub amunicji nie jest winą zawodnika, a strzelba nie może być szybko naprawiona, zawodnik może użyć innej strzelby, jeśli może ją zdobyć w ciągu trzech (3) minut po ogłoszeniu strzelby **NIESPRAWNĄ**.
- 9.12.4.3 Zawodnik może, po uzyskaniu zgody Sędziego, opuścić grupę i dokończyć strzelanie do pozostałych celów rundy w rundzie uzupełniającej, w czasie ustalonym przez Głównego Sędziego.
- 9.12.5 **Procedury zakończenia rundy uzupełniającej**
- 9.12.5.1 **Trap.** Zawodnikowi, który otrzymał czas i pole strzeleckie o właściwym schemacie (tym samym, co w przerwanej rundzie), musi stanąć za stanowiskiem do strzelania i będzie mógł zobaczyć wszystkie trzy (3) cele z tej grupy, po czym Sędzia musi dać komendę "**START**". Następnie

zawodnik musi przemieścić się na stanowisko i strzelać w normalny sposób. Po tym musi strzelać ze wszystkich pozostałych stanowisk, aby zakończyć rundę.

- 9.12.5.2 **Double Trap.** Zawodnik, któremu przydzielono czas i pole strzeleckie, **musi stanąć za stanowiskiem do strzału** i tam zostanie mu pokazany schemat dubletu A, schemat B i schemat C, po czym Sędzia musi wydać komendę "**START**". Następnie zawodnik musi przejść na stanowisko i strzelać w normalny sposób do dubletu. Potem musi strzelać ze wszystkich pozostałych stanowisk, aby zakończyć rundę.
- 9.12.5.3 **Skeet.** Zawodnik, któremu przydzielono pole strzeleckie i czas, **musi stanąć za stanowiskiem do strzału** i tam zostanie mu pokazany pokaz rzutków z wysokiej i niskiej budki, po czym Sędzia musi wydać komendę "**START**". Następnie zawodnik musi przejść na stanowisko i strzelać w normalny sposób do wymaganej liczby celów. Po tym musi strzelać ze wszystkich pozostałych stanowisk, aby zakończyć rundę.
- 9.12.5.4 **Runda uzupełniająca (Naliczanie wyników)**
Sędzia musi upewnić się, że wyniki z rundy uzupełniającej i pierwotnej przerwanej rundy są poprawnie zsumowane, podpisane przez zawodnika i Sędziego, zanim karta wyników zostanie przekazana do Biura RTS.

9.13 UBIÓR I SPRZĘT PODCZAS ZAWODÓW

Zobacz także G.T.R. 6.7 i [Ogólne Przepisy Techniczne 6.22 \(Kodeks Ubioru ISFF\)](#)

9.13.1 Ubiór Zawodników

- a) Dozwolone są sportowe spodnie, treningowe spodnie i kurtki, dla mężczyzn i kobiet oraz podobne sportowe bluzy, spódnice/sukienki dla kobiet. Nie są dozwolone niebieskie džinsy, džinsy lub podobne spodnie w niesportowych kolorach lub jakiegokolwiek ubrania, które są prześwitujące lub przezroczyście;
- b) Nie są dozwolone buty z odkrytymi palcami lub piętami, sandały lub jakiegokolwiek inne podobne obuwie;
- c) Dozwolone są szorty lub spódnice z dolnym brzegiem **nie wyżej niż 15 cm** powyżej środka kolan;
- d) Nie są dozwolone koszule, T-shirty i podobne ubrania z rękawami krótszymi niż 10 cm lub bez rękawów.
- e) Zakazane jest noszenie ubrań wykonanych z materiałów kamuflażowych.

9.13.2 Numer Startowy

Numer startowy musi być noszony przez wszystkich zawodników:

- a) Na plecach i powyżej talii;
- b) W każdym czasie podczas treningu przed zawodami i podczas zawodów;
- c) Jeżeli numer startowy nie jest noszony, zawodnik nie może rozpocząć lub kontynuować zawodów;
- d) Przydzielony Numer startowy (Bib) musi być możliwie jak największy, ale nie powinien **być mniejszy niż 20 mm wysokości**.

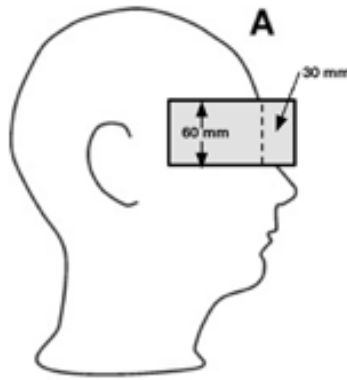
9.13.3 Identyfikacja narodowości wg MKOI (IOC)

Oznaczenie kodowe kraju zawodnika (wg IOC) i nazwisko zawodnika oraz pierwsza litera imienia muszą być zapisane literami alfabetu łańciskiego (kod kraju IOC na górze) na tylnej części ramienia wierzchniego ubrania strzeleckiego i powyżej numeru startowego. Flaga narodowa może być umieszczona po lewej stronie skrótu kraju IOC.

9.13.4 Przesłony boczne

Przesłony boczne (po jednej lub obu stronach) przymocowane do czapki, kapelusza, okularów strzeleckich lub do opaski, nie przekraczające 60 mm wysokości, są dozwolone tylko dla zawodników strzelających do rzutków. Przednia krawędź przesłony bocznej, patrząc z boku, nie może

wystawać więcej niż 30 mm przed środkowy punkt czoła. Przesłony boczne muszą być wykonane **tylko z materiału plastikowego**. Dozwolona jest przesłona przednia nie przekraczająca 30 mm szerokości.



9.14 PROCEDURY WYNIKÓW, CZASU I PUNKTACJI (RTS)

9.14.1 Biuro RTS

9.14.1.1 Obowiązkiem Biura RTS PRZED rozpoczęciem zawodów jest:

- a) Przygotowanie kart wyników dla każdej drużyny;
- b) Upewnienie się, że prawidłowa karta wyników jest z prawidłową drużyną na odpowiednim polu strzeleckim.

9.14.1.2 Obowiązkiem Biura RTS PO każdej rundzie jest:

- a) Odebranie i sprawdzenie sumy trafionych celów i zweryfikowanie wyników;
- b) Zapisanie wyników;
- c) Natychmiastowe umieszczenie wstępnych wyników na tablicy ogłoszeń;
- d) Jeżeli jakiś wynik jest nieustalony z powodu protestu, takie wyniki muszą na razie zostać pominięte, a pozostałe wyniki muszą być opublikowane.
- e) Zauważenie wszelkich raportów o incydentach i wszelkich oficjalnych ostrzeżeń (żółte kartki) zapisanych na kartach wyników przez Sędziów podczas rund konkurencji i przygotowanie niezbędnych powiadomień dla Sędziów o możliwych odliczeniach za powtarzające się naruszenia, w pozostałych rundach konkurencji.

9.14.1.3 Obowiązkiem Biura RTS po ZAKOŃCZENIU każdego dnia strzelania jest:

- a) Podsumowanie oficjalnych wyników w jak najkrótszym możliwym czasie;
- b) Przygotowanie dokładnych Wstępnych Wyników do dystrybucji do prasy, oficjeli drużyn, Jury i Delegatów Technicznych;
- c) Natychmiastowe przygotowanie i publikacja dokładnych Wyników Końcowych;
- d) Publikacja poprawnych Wyników Końcowych, we współpracy z dostawcą wyników, zawierających pełne nazwisko, pełne imię (bez skrótów), numery startowe i oznaczenie kodowe kraju (wg IOC) każdego zawodnika tak szybko, jak to możliwe po zakończeniu okresu protestu;
- e) Komitet Organizacyjny musi zatrzymać karty wyników pola strzeleckiego, które pokazują wyniki każdego strzału, do zakończenia konkurencji.

9.14.2 Procedury Punktacji

Punktacja jest oficjalnie prowadzona na każdym polu strzeleckim dla każdej rundy 25 rzutków w Trap i Skeet lub 15 dubletów w zawodach Double Trap:

- a) We wszystkich konkurencjach ISSF, indywidualne wyniki muszą być prowadzone na każdym polu strzeleckim przez dwie (2) oddzielne osoby, zazwyczaj są to asystenci sędziów;
- b) Jedna osoba musi prowadzić stałą oficjalną kartę wyników;
- c) Druga osoba musi prowadzić ręczną tablicę wyników, z wyjątkiem sytuacji, gdy używana jest tablica elektroniczna, wówczas musi ją prowadzić sędzia.

9.14.2.1 **Tablice Wyników**

9.14.2.2 **Strzelnice z Elektronicznymi Tablicami Wyników;**

Sędzia musi kontrolować obsługę elektronicznej tablicy wyników i zapewnić, że wyniki są poprawnie rejestrowane.

9.14.2.3 **Dwie (2) osoby muszą zostać wyznaczone na asystentów sędziego, jak poniżej:**

- a) Pierwsza osoba musi być umieszczona po boku linii ognia, aby pełnić funkcję asystenta sędziego i prowadzić stałą oficjalną kartę wyników;
- b) Druga osoba musi być umieszczona po drugiej stronie linii ognia, aby pełnić funkcję asystenta sędziego;
- c) Trzecia osoba może zostać wyznaczona do prowadzenia oficjalnej karty wyników i w takim przypadku, dwie inne osoby będą pełniły tylko funkcje asystentów sędziów.

9.14.2.4 **Widoczne Błędy na Tablicy Wyników**

Jeśli w dowolnym momencie widoczna tablica wyników wyświetli błędny wynik, sędzia musi natychmiast przerwać strzelanie i z minimalnym opóźnieniem podjąć wszelkie działania potrzebne do jego poprawienia. Jeśli z jakiegokolwiek powodu nie jest możliwe poprawienie wyświetlania, podjęte zostaną następujące działania:

- a) Oficjalna tablica wyników musi być sprawdzona i zweryfikowana do momentu, kiedy elektroniczna tablica wyników przestała działać;
- b) Następnie, jeśli to możliwe, szybko zastąpić manualną tablicą wyników, wprowadzić na nią wyniki do momentu awarii i kontynuować rundę;
- c) Jeżeli nie jest możliwe zastąpienie manualną tablicą wyników, wprowadzona musi zostać dodatkowa karta wyników, na którą wprowadzone zostaną zweryfikowane wyniki, a rundę należy kontynuować z drugą kartą wyników pod kontrolą osoby wykwalifikowanej wyznaczonej przez Głównego Sędziego; oraz
- d) Jeżeli istnieje różnica w zapisanych wynikach między dwiema (2) kartami wyników, ta karta, która jest pod kontrolą oficjela wyznaczonego przez Głównego Sędziego, musi być wyznacznikiem.

9.14.3 **Pola strzeleckie z manualnymi tablicami wyników**

Trzy (3) osoby muszą zostać wyznaczone na asystentów sędziego, jak poniżej:

- a) Pierwsza osoba musi być umieszczona po jednej stronie pola strzeleckiego, aby pełnić funkcję asystenta sędziego i prowadzić manualną tablicę wyników;
- b) Druga osoba musi być umieszczona po przeciwnej stronie i pełnić funkcję asystenta sędziego;
- c) Trzecia osoba musi być umieszczona z tyłu linii ognia, aby prowadzić stałą oficjalną kartę wyników i sprawdzać, czy wyniki na manualnej tablicy wyników są poprawnie rejestrowane;
- d) Każdy zapisujący musi zaznaczać kartę lub tablicę niezależnie, ale tylko na podstawie decyzji sędziego;
- e) Po zakończeniu każdej rundy wyniki muszą być porównane, a poprawne wyniki wpisane na oficjalną kartę wyników, zanim zostanie ona dostarczona do Biura RTS;
- f) Wyniki wyświetlane na manualnej tablicy wyników są decydujące, jeśli istnieją nierozstrzygnięte różnice.

9.14.3.1 **Zatwierdzanie wyników**

Gdy runda zostanie zakończona i indywidualne wyniki zostaną porównane, odczytane na głos i zaakceptowane przez każdego zawodnika, Sędzia i każdy zawodnik muszą podpisać lub parafować kartę wyników, chyba że zawodnik nie zgadza się ze swoim wynikiem i zamierza złożyć protest.

9.14.4 Wyniki i rankingi

9.14.4.1 Konkurencje indywidualne

Dla każdego zawodnika wyniki każdej rundy muszą być zapisane czytelnie na oficjalnych kartach wyników, a suma rund kwalifikacyjnych i ewentualnych rozstrzygnięć musi być zapisana a wyniki muszą być sklasyfikowane w porządku malejącym.

9.14.4.2 Reguła "Countback" - odliczanie wstecz

Wszelkie remisy do rozstrzygnięcia tą metodą muszą być rozstrzygane w następujący sposób:

a) Porównać należy wyniki ostatniej rundy 25 celów (Double Trap 15 dubletów). Zwycięzcą jest zawodnik z najwyższym wynikiem w tej rundzie;

b) Jeśli remis nie zostanie rozstrzygnięty, należy porównać **przedostatnią** rundę, a jeśli remis nadal nie zostanie rozstrzygnięty, rundę **przed** nią itd.;

c) Jeśli wyniki we wszystkich rundach są nadal równe, remisy muszą być rozstrzygnięte przez **odliczanie wstecz, cel po celu, od ostatniego celu ostatniej rundy** (i jeśli to konieczne, przedostatniej rundy itd.) aż do momentu, kiedy znaleziony zostanie cel z zerem (0). Jeśli remisujący zawodnicy mają zera (0) na tym samym celu, odliczanie musi trwać aż do momentu, kiedy remis zostanie rozstrzygnięty.

9.14.5 Konkurencje drużynowe (Drużyna i Drużyna mieszana)

a) Wyniki każdego członka drużyny muszą być zapisane, a suma wszystkich trafionych celów przez członków drużyny w każdej z rund kwalifikacyjnych musi być podliczona, wyniki drużyn muszą być sklasyfikowane w porządku malejącym ([remisy – patrz Reguła 9.14.4.2](#));

b) Drużyna, której członek został zdyskwalifikowany, nie może być sklasyfikowana i musi być pokazana na liście wyników z adnotacją "DSQ."

9.14.5.1 Remisy drużynowe (dotyczy zarówno Drużyny, jak i Drużyny mieszanej)

Jeśli dwie (2) lub więcej drużyn ma takie same wyniki, klasyfikacje muszą być rozstrzygnięte przez **połączony** wynik członków drużyny w ostatniej rundzie, następnie przez wynik przedostatniej rundy, itd. aż do momentu, kiedy remis zostanie rozstrzygnięty. Jeśli remis nie zostanie rozstrzygnięty (tj. wszystkie połączone wyniki członków drużyny są takie same, we wszystkich rundach), to remisy muszą być rozstrzygnięte poprzez **odliczanie wstecz**, od połączonego wyniku członków drużyny **z ostatniego celu ostatniej rundy** (i jeśli to konieczne, z przedostatniego celu lub przedostatniej rundy itd.). Drużyna z niższym łącznym wynikiem ostatniego celu otrzyma niższą pozycję.

Przykład:

DRUŻYNA 1

Zawodnik 1 XXXXXXXXXXXXXXX0XXXXXXXXXX 23

Zawodnik 2 XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX0 24

Zawodnik 3 XXXXXXXXXXX0XXXXXXXXX0XXX0X 22

Suma punktów 69, Ranking: **2 miejsce**

DRUŻYNA 2

Zawodnik 1 XXXXXXXXXXXXXXX0XXXXXX0XXXX 23

Zawodnik 2 XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX0XX 24

Zawodnik 3 XXXXXXX0XXXXXXXXXXXXXXXX0X0X 22

Suma punktów 69, Ranking: **1 miejsce**

9.15 REMISY I BARAŻE

9.15.1 Konkurencje z finałami

Remisy w konkurencjach z finałami rozstrzygane są zgodnie z następującymi zasadami:

9.15.1.1 Remisy przed finałami

a) Po etapie kwalifikacji 125 rzutków, sześciu (6) zawodników o najwyższym rankingu zakwalifikuje się do finału, zgodnie z zasadami.

b) Wszelkie remisy na miejscach od 1 do 6 rozstrzygane są przez baraż, zgodnie z Regułą [9.15.2](#).

c) Sześciu zakwalifikowanych zawodników w finale otrzyma nowe numery startowe od 1 do 6 według rankingu kwalifikacji lub ewentualnych baraży i rywalizuje w finale, zgodnie z zasadami.

d) Indywidualne zremisowane wyniki na 7. miejscu i niżej, które nie zostały rozstrzygnięte przez baraże, muszą być sklasyfikowane zgodnie z zasadą "Countback". W przypadku absolutnego remisu, zremisowani zawodnicy będą dzielić to samo miejsce, a ich nazwiska będą wymienione w porządku alfabetycznym według nazwisk.

e) Zobacz Regułę 6.6.6.c) dotyczącą przyznawania miejsc w rankingu dla zawodników rywalizujących o Minimalny Wynik Kwalifikacyjny (MQS) lub tylko o punkty rankingowe (RPO).

6.6.6 c) Jeśli do określenia pozycji strzeleckich używane są losowania, Delegat Techniczny musi zatwierdzić ograniczenia związane z polem strzeleckim, które należy uwzględnić; Delegat Techniczny może zatwierdzić składy zespołów z zawodników MQS, RPO i OOC na określonych polach strzeleckich.

OOC (Out Of Competition - poza klasyfikacją)

9.15.2 Procedury baraży

9.15.2.1 Ogólne

a) Jeżeli czas baraży nie jest ogłoszony z góry, zawodnicy biorący w nim udział muszą pozostać w kontakcie z biurem zawodów osobiście lub poprzez swojego Trenera/Oficera Drużyny, aby być gotowym do strzelania, gdy baraż zostanie ogłoszony;

b) Każdy zawodnik, który nie jest na swoim przydzielonym miejscu i nie jest gotowy do strzelania w oficjalnym czasie rozpoczęcia, zostanie uznany za "NIEOBECNEGO", nie będzie mógł wziąć udziału w barażu i automatycznie otrzyma niższe miejsce w wynikach baraży na podstawie swojego wyniku kwalifikacyjnego.

c) Pozycje startowe w barażu zostaną ustalone na podstawie tymczasowego rankingu kwalifikacji (najwyżej sklasyfikowany zawodnik strzela pierwszy). W przypadku remisu z doskonałymi wynikami lub remisu z takimi samymi wynikami, które nie mogą być rozstrzygnięte zasadą "count back", kolejność strzelania w barażu będzie ustalona losowo.

d) W przypadku więcej niż jednego barażu, strzelanie o rozstrzygnięcie (rozstrzygnięciach) na niższej pozycji musi odbyć się najpierw;

e) Jeżeli wynik barażu zawodników zakwalifikowanych do finału jest taki sam, zawodnicy ci muszą kontynuować baraż aż do momentu rozstrzygnięcia remisu, aby ustalić ich ranking;

f) Pozostali zawodnicy z takim samym wynikiem barażu, którzy nie zdobyli miejsca w finale (miejsca 7 i niżej), muszą mieć określone swoje miejsce według zasady "Countback";

g) Jeżeli to możliwe, baraże przed finałem powinny odbywać się na innym polu strzeleckim niż te, które będzie używane do finału;

h) Baraże przed finałami muszą być przeprowadzane na standardowych rzutkach, chyba że mogą być używane rzutki dymne tego samego typu, co te używane w rundach kwalifikacyjnych.

i) Baraże przed finałami, o ile to możliwe, powinny rozpocząć się w ciągu maksymalnie **trzydziestu (30) minut** po zakończeniu regularnego strzelania.

9.15.2.2 Ograniczenia czasu przygotowania w strzelaniu przed finałami

a) Po wydaniu przez sędziego polecenia „**START**” lub po oddaniu strzału do prawidłowego rzutka przez poprzedniego zawodnika, zawodnik musi zająć pozycję, załadować broń i wywołać rzutek,

lub dublet, w ciągu dwunastu (12) sekund od zajęcia stanowiska w Trapie lub w ciągu piętnastu (15) sekund dla Skeet.

b) Limity czasu przygotowania muszą być monitorowane przez elektroniczne urządzenie do pomiaru czasu, które musi być zarządzane przez sędziego wybranego spośród wyznaczonych sędziów. W przypadku niezastosowania się do tego limitu czasu zostaną nałożone kary.

9.15.2.3 Procedury Trap Shoot-off przed finałem

a) Przed rozpoczęciem strzelania lewy i prawy rzutek zostanie pokazany na każdym z pięciu (5) stanowisk. Wszyscy remisujący zawodnicy muszą następnie ustawić się za stanowiskiem 1 w kolejności ustalonej na podstawie ich tymczasowego rankingu kwalifikacyjnego (zawodnik o najwyższym rankingu strzela pierwszy). Rozpoczynając od stanowiska 1 muszą strzelać do prawidłowych rzutków (lewe lub prawe) aż do rozstrzygnięcia remisu(ów) zgodnie z następującą sekwencją: Stanowisko 1 lewy rzutek, Stanowisko 2 prawy rzutek, Stanowisko 3 lewy rzutek, Stanowisko 4 prawy rzutek, Stanowisko 5 lewy rzutek, a następnie Stanowisko 1 ponownie, tym razem strzelając do prawego rzutka, i tak dalej;

b) Pierwszy zawodnik musi na polecenie przejść na Stanowisko, załadować broń i wywołać rzutek, jak pokazano w punkcie a) powyżej;

c) Dozwolony jest tylko jeden (1) strzał do każdego rzutka; broń musi być załadowana jednym (1) nabojem; druga lufa nie może być załadowana żadnym nabojem. Za pierwsze naruszenie zawodnik otrzyma **Ostrzeżenie (żółta kartka)**. Za każde drugie lub kolejne naruszenie, rzutek zostanie uznany za „**CHYBIONY (LOST)**”;

d) Po strzale, zawodnik musi przejść na tył zawodnika(ów), którzy jeszcze nie strzelali;

e) Każdy zawodnik w barażu musi na przemian postępować tak samo;

f) Jeśli po strzale wszystkich zawodników na Stanowisku 1 remis trwa nadal, wszyscy zawodnicy biorący udział w barażu muszą przejść na Stanowisko 2 i powtórzyć procedurę;

g) Ten system strzelania stanowisko po stanowisku musi być kontynuowany tak długo, jak długo trwa remis.

h) Jeśli zawodnik nieumyślnie strzeli poza swoją kolejnością, wynik strzału musi być zapisany, a zawodnik otrzymuje oficjalne **Ostrzeżenie (żółta kartka)**. Każde powtórzenie takiej sytuacji musi skutkować uznaniem strzału do rzutka za „**CHYBIONY**” (LOST).

9.15.2.4 Procedury Skeet Shoot-Off przed finałem

a) Zanim rozpocznie się strzelanie, pierwszy zawodnik musi stanąć tuż za **Stanowiskiem 4** i mieć możliwość zobaczenia jednego (1) prawidłowego dubletu;

b) Wszyscy zremisowani zawodnicy strzelają następnie na przemian na **Stanowisku 4** w kolejności ustalonej przez ich tymczasowy ranking kwalifikacyjny (zawodnik o najwyższym rankingu strzela pierwszy);

c) Po komendzie „**START**” wydanej przez sędziego, pierwszy zawodnik musi przejść na Stanowisko, załadować broń i strzelić do prawidłowego dubletu (wysoki/niski). Następnie musi opuścić Stanowisko i przejść na tył zawodników, którzy jeszcze nie strzelali;

d) Wszyscy zawodnicy w barażu muszą na przemian postępować tak samo;

e) Zawodnik, który chybi najwięcej rzutków po każdym dublecie, zostanie wyeliminowany;

f) Wszyscy ci, którzy nadal są zremisowani, muszą pozostać, a pierwszy zawodnik musi następnie przejść na Stanowisko, naładować i strzelić do dubletu odwróconego (niski/wysoki). Następnie musi opuścić Stanowisko i przejść na tył zawodników, którzy jeszcze nie strzelali;

g) Wszyscy nadal remisujący zawodnicy, muszą na przemian postępować tak samo;

h) Jeśli jakiegokolwiek remisy nadal nie są rozwiązane, ta procedura strzelania do **prawidłowego dubletu i dubletu odwróconego** musi być kontynuowana, aż wszystkie wyniki zostaną ustalone.

i) Jeśli zawodnik nieumyślnie strzeli poza swoją kolejnością, wynik strzałów musi być zapisany, a zawodnik otrzymuje oficjalne **Ostrzeżenie (żółta kartka)**. Każde powtórzenie takiej sytuacji musi skutkować uznaniem strzałów do rzutków za „**CHYBIONE (LOST)**”.

9.15.2.5 **Procedury Double Trap Shoot-Off**

- a) Baraż będzie przeprowadzany według schematu "C" (maszyny 7 i 9).
- b) Wszyscy zremisowani strzelcy będą na przemian, jeden za drugim, rozpoczynając od Stanowiska 1, strzelać do regularnego dubletu w kolejności, która zostanie ustalona przez Jury, poprzez losowanie;
- c) **Tylko na Stanowisku 1, strzelcom musi być umożliwione zobaczenie jednego (1) regularnego Dubletu**, zanim pierwszy strzelec zacznie;
- d) Po komendzie „**START**” wydanej przez sędziego, pierwszy strzelec musi załadować broń i strzelić do Dubletu. **Następnie musi opuścić Stanowisko i stanąć co najmniej 1 metr za następnym Stanowiskiem**. Pozostali strzelcy, którzy jeszcze nie strzelali na tym Stanowisku, muszą następnie stanąć w linii za pierwszym zawodnikiem;
- e) Wszyscy strzelcy pozostający w barażu muszą na przemian postępować tak samo;
- f) Pierwszy strzelec nie może wejść na Stanowisko, dopóki sędzia nie wyda komendy „**START**”;
- g) Zawodnik(cy), którzy trafili najwięcej celów na odpowiednim Stanowisku, są zwycięzcami barażu i kwalifikują się do Finału;
- h) Ten proces będzie kontynuowany, aż wszystkie remisy zostaną rozstrzygnięte.

9.15.2.6 **Baraż w Finale**

Baraże w finałach muszą być przeprowadzane zgodnie z Regułą [6.19.4.3.b](#)) dla Skeet i [6.19.4.3.a](#)) dla Trap.

9.15.3 **Zawody bez finałów**

9.15.3.1 **Remisy indywidualne.** Remisy w zawodach, w których nie ma finałów, będą rozstrzygane jak poniżej;

9.15.3.2 **Remisy z doskonałymi wynikami**

Nie będą one rozstrzygane, a zawodnicy będą dzielić pierwsze miejsce, z nazwiskami wymienionymi w kolejności alfabetycznej wg alfabetu łańskieckiego (nazwiska rodowe). Następne rankingi muszą być odpowiednio numerowane.

9.15.3.3 **Remisy dla pierwszych trzech (3) miejsc**

Muszą być rozstrzygnięte w barażu zgodnie z [Regułą 9.15.2.](#)

- a) Pozycje startowe zostaną ustalone według tymczasowego rankingu kwalifikacyjnego (**zawodnik o najniższym rankingu strzela pierwszy**);
- b) Kiedy kilku zawodników jest zremisowanych na więcej niż jedno (1) miejsce w rankingu, np. dwóch zremisowanych na pierwsze miejsce (miejsca 1 i 2) i dwóch zawodników zremisowanych na trzecie miejsce (miejsca 3 i 4), wszyscy będą strzelać na tym samym polu strzeleckim, aby ustalić indywidualne rankingi; oraz
- c) Strzelanie o najniższe miejsce będzie przeprowadzane najpierw, następnie o kolejne wyższe pozycje, aż wszystkie remisy zostaną rozstrzygnięte. Wszyscy zremisowani zawodnicy zostaną sklasyfikowani według wyniku z serii barażowej.

9.15.3.4 **Remisy dla 4go miejsca i niżej**

Indywidualne zremisowane wyniki na 4 miejscu i niżej, nie rozstrzygnięte w barażu, muszą być sklasyfikowane według reguły **Countback**.

9.16

NARUSZENIA REGUŁ

Jury, sędzia główny i sędzia decydują o naruszeniach reguł na podstawie trzech (3) klas naruszeń:

- a) „OTWARTE” – nieukryte;
- b) „TECHNICZNE” – naruszenia reguł o charakterze technicznym;
- c) „UKRYTE” – celowe lub bardzo poważne naruszenia reguł lub bezpieczeństwa.

9.16.1 Jury jest odpowiedzialne za badanie i decydowanie o stopniu kary za wszystkie zgłoszone naruszenia, które nie są automatycznie nałożone zgodnie z tymi zasadami.

9.16.1.1 Kiedy pokazywane są kartki naruszenia reguł, musi im towarzyszyć odpowiednia komenda „**Ostrzeżenie**” (**żółta kartka**), „**Odjęcie**” (**zielona kartka**) lub „**Dyskwalifikacja**” (**czerwona kartka**) w sposób, który nie pozostawia wątpliwości co do znaczenia podjętej akcji. Nie jest konieczne pokazanie kartki ostrzegawczej przed wydaniem kartki odjęcia lub dyskwalifikacji.

9.16.2 **Ostrzeżenie (żółta kartka)**

9.16.2.1 **Naruszenia otwarte**

W przypadku pierwszych otwartych naruszeń reguł, takich jak:

- a) Naruszenie Dress Code;
- b) Niepotrzebne przerywanie strzelania;
- c) Otrzymanie nielegalnego coachingu podczas zawodów;
- d) Nieuprawnione wtargnięcie na obszar zawodów;
- e) Niesportowe zachowanie;
- f) Celowe uchylanie się od przepisów;
- g) Niezamierzone strzelanie poza kolejnością.
- h) Próba strzelania na sucho w nieautoryzowanych obszarach.
- i) Każde inne zdarzenie, które wymaga wydania ostrzeżenia.

9.16.2.2 **Ostrzeżenie (żółta kartka)** od członka jury, sędziego głównego lub sędziego, zostanie udzielone w pierwszej kolejności, aby zawodnik, trener lub oficjalny członek drużyny mógł mieć możliwość skorygowania błędu.

9.16.2.3 Jeżeli zawodnik nie skoryguje wskazanego błędu w wyznaczonym czasie, kary zostaną nałożone.

9.16.2.4 W przypadku powtarzających się naruszeń przez trenera lub innego oficjalnego członka drużyny, Jury zobowiąże sprawcę do opuszczenia otoczenia strzelnicy na resztę rundy, a zawodnik może zostać ukarany.

9.16.3 **Naruszenia techniczne**

W przypadku pierwszych **naruszeń technicznych** podczas trwania rundy zawodów, takich jak:

- a) Błąd stopy;
- b) Przekroczenie limitu czasu na wezwanie do oddania strzału;
- c) W skeecie, pozycja zawodnika „GOTÓW” nie jest zgodna z regułami;
- d) W skeecie, na stanowisku 4 zawodnik otwiera broń między dwoma (2) pojedynczymi strzałami (nie dotyczy to stanowiska 8);
- e) Śledzenie lub celowanie bronią w rzutek wyrzucony za szybko lub zbyt późno
- f) **Ostrzeżenie (żółta kartka)** będzie pokazane przez sędziego każdemu zawodnikowi naruszającemu zasady. Musi to być zaznaczone na odpowiedniej karcie wyników przed jej wysłaniem do biura RTS, przy użyciu poniższych skrótów, a jednocześnie sędzia musi również przedłożyć wypełniony formularz raportu o incydencie.

FF = Foot Fault (Błąd stopy)

TL = Time Limit (Limit czasu)

SKRP = Skeet Ready Position (Pozycja gotowości w skeecie)

OG = Opening the gun between 2 singles (Otwarcie broni między 2 pojedynczymi)

FPG = Following or Pointing the Gun at a slow or fast target (Śledzenie lub celowanie bronią w cel wolny lub szybki)

g) Za każde drugie lub kolejne naruszenie techniczne tego samego rodzaju **na dowolnym etapie zawodów** (kwalifikacje lub finał), za którekolwiek z powyższych technicznych naruszeń, zawodnik musi być ukarany odjęciem punktów (zielona kartka) przez sędziego zgodnie z zasadami danej konkurencji (patrz także: [Reguła trapu 9.8.4.6](#); [Reguła Double Trap 9.9.7.6](#); [Reguła skeet 9.10.5.6](#)). Musi to być zaznaczone na karcie wyników przez sędziego przed wysłaniem karty do biura RTS. Ponadto, wypełniony formularz raportu o incydencie musi zostać przesłany do biura RTS. **Procedura sędziego: Sędzia musi wydać komendę „STOP” (zanim zawodnik odda strzał), poinformować zawodnika o karze i pokazać zieloną kartkę, skorygować tablicę wyników i nakazać następnemu zawodnikowi kontynuację.**

h) Jury odpowiedzialne za RTS jest odpowiedzialne za dostarczanie, na wszystkich etapach zawodów (kwalifikacje i finał), niezbędnych informacji do sędziów, dotyczących wszelkich zarejestrowanych początkowych przypadków Żółtych Kartek (pierwsze naruszenie), aby mogli nałożyć, jeśli to konieczne, jakiegokolwiek kary (Zielona Kartka) za każde drugie lub kolejne naruszenia techniczne, zgodnie z powyższym.

9.16.3.1 Ostrzeżenie (Żółta Kartka) musi być również wydane, jeśli zawodnik używa amunicji, która jest nie zgodna z [Regułą 9.4.3.1.b do h](#)) (patrz także Reguła [9.4.3.2.e](#)).

9.16.4 **Odjęcie punktów (Zielona Kartka) za inne wykroczenia**

9.16.4.1 Odjęcie jednego (1) punktu za inne wykroczenia, nałożone przez co najmniej dwóch (2) członków Jury, musi zostać zastosowane do wyniku ostatniej rundy, lub rundy przedostatniej itd. (ostatni 'trafiony' rzutek) ukaranego zawodnika, w następujących przypadkach:

a) Przeszkadzanie innemu zawodnikowi w niesportowy sposób;

b) Nieobecność lub brak odpowiedniego zastępstwa, kiedy jest wymagane, aby działać jako asystent sędziego;

c) Jeśli po zapytaniu o wyjaśnienie incydentu, zawodnik świadomie i celowo podaje fałszywe informacje (w poważnych przypadkach może to być przyczyną dyskwalifikacji - [patrz Reguła 9.16.5.4.h](#));

d) Ingerencja w wyposażenie strzelnicy po pierwszym takim naruszeniu.

e) Każde drugie lub kolejne wykroczenie, w przypadku, gdy zawodnik używa amunicji, która nie jest zgodna z Regulami [9.4.3.1.b do h](#)), chyba że w Regulaminie jest napisane inaczej, jak w Regule [9.4.1](#), gdzie odjęcie punktów za użycie kolorowych koszyczków wynosi pięć (5) punktów.

9.16.4.2 **Opuszczenie strzelnicy bez pozwolenia**

Odjęcie wszystkich pozostałych punktów w rundzie musi zostać nałożone przez decyzję większości Jury w przypadkach, kiedy zawodnik opuszcza strzelnicę nie kończąc rundy bez zgody sędziego.

9.16.5 **Dyskwalifikacja (Czerwona Kartka)**

9.16.5.1 Dyskwalifikacja (**Czerwona Kartka**) jest wymagana zgodnie z Regulami [9.4.1.1.c](#)) i [9.4.3.2.d](#)) za naruszenia dotyczące strzelb, paska kontrolnego Skeet lub amunicji.

9.16.5.2 Dyskwalifikację zgodnie z Regulaminem punkt 9.16.5.4 (poniżej) może być nałożona jedynie przez decyzję większości Jury. Dyskwalifikacja zawodnika jest wyrażana przez Jury poprzez pokazanie **Czerwonej Kartki z napisem "Dyskwalifikacja"**.

9.16.5.3 Jeśli zawodnik zostanie zdyskwalifikowany podczas jakiegokolwiek fazy zawodów (kwalifikacje lub finał), wyniki tego zawodnika ze wszystkich faz tych zawodów muszą zostać usunięte i zawodnik musi być wymieniony na końcu listy wyników jako (DSQ) z wyjaśnieniem w legendzie, dlaczego zawodnik został zdyskwalifikowany.

9.16.5.4 **Dyskwalifikacja (Czerwona Kartka)** zawodnika, lub zakaz wstępu dla Oficjela Drużyny lub Trenera na pole strzeleckie może być nałożona za:

a) Poważne naruszenia bezpieczeństwa i naruszenia zasad bezpieczeństwa;

- b) Obsługiwanie strzelby w niebezpieczny sposób (powtarzające się przypadkowe strzały mogą być przyczyną do rozważenia);
- c) Obsługiwanie załadowanej strzelby po wydaniu komendy "**STOP**";
- d) Powtórzenie incydentów, które już były przedmiotem ostrzeżenia (Żółta Karta) lub odjęcia punktów (Zielona Karta);
- e) Celowe nadużycia wobec jakiejkolwiek drużyny, sędziego lub oficjela technicznego;
- f) Trwała odmowa przez zawodnika do działania jako asystent sędziego;
- g) Celowe unikanie ukończenia poprzednio pominiętej rundy;
- h) Świadome i celowe podanie fałszywych informacji w celu ukrycia faktów w poważnych przypadkach; lub
- i) Przypadki, gdzie naruszenia są celowo ukrywane.

9.17 PROTESTY I ODWOŁANIA

9.17.1 Niezgoda na decyzję sędziego podczas rundy

9.17.1.1 Działania zawodnika

- a) Jeśli zawodnik nie zgadza się z decyzją sędziego dotyczącą konkretnego celu, musi natychmiast zareagować, **zanim kolejny zawodnik odda strzał**, podnosząc rękę i mówiąc "**PROTEST**";
- b) Sędzia musi wówczas tymczasowo przerwać strzelanie i po wysłuchaniu opinii asystentów sędziów, podjąć swoją decyzję. **Żaden protest nie będzie przyjęty po tym, jak kolejny zawodnik odda strzał.**

9.17.1.2 Działania oficjela drużyny

- a) Jeśli oficjel drużyny nie jest zadowolony z ostatecznej decyzji sędziego, poza rzutkami "**TRAFIONY**", "**CHYBIONY**", "**NIELICZONY**" lub „**NIEPRAWIDŁOWY**”, nie powinien opóźniać strzelania, ale musi przyciągnąć uwagę sędziego, który zanotuje na karcie wyników, że zawodnik kontynuuje pod protestem; oraz
- b) Protest musi być rozwiązany przez Jury.

9.17.2 Protesty ustne

Każdy zawodnik lub oficjel drużyny ma prawo do protestowania w sprawie warunków zawodów, decyzji lub działania oficjela zawodów **natychmiast i ustnie** do członka Jury, Kierownika zawodów, Sędziego Głównego lub Sędziego.

9.17.2.1 Takie protesty mogą dotyczyć następujących spraw:

- a) Nie przestrzegano Regulaminu ISSF;
- b) Nie przestrzegano aktualnego opublikowanego programu zawodów;
- c) Niezgoda na decyzję lub działanie któregoś z oficjela zawodów;
- d) Zawodnikowi przeszkodził inny zawodnik, oficjel zawodów, widz, media lub inne osoby lub przyczyny.

Uwaga: Tylko zainteresowany zawodnik może kwestionować decyzję sędziego dotyczącą celu "TRAFIONY", "CHYBIONY", "NIELICZONY" lub „NIEPRAWIDŁOWY”, podejmując działanie zgodnie z Regulaminem ([Reguła 9.17.1.1.a](#)).

- 9.17.2.2 Oficjele zawodów, którzy otrzymują protesty ustne, muszą natychmiast je rozważyć, podjąć natychmiastowe działania, aby skorygować sytuację lub skierować sprawę do Jury do podjęcia decyzji. Strzelanie może być tymczasowo zatrzymane, jeśli jest to absolutnie konieczne.

9.17.3 Protesty pisemne

- a) Każdy zawodnik lub oficjel drużyny, który nie zgadza się z działaniem lub decyzją podjętą na protest ustny, może złożyć formalny protest na piśmie do Jury;

b) Protest pisemny (Formularz Protestu P) może być złożony bez wcześniejszego złożenia protestu ustnego.

9.17.3.1 Termin na złożenie protestu

Każdy pisemny protest (Formularz Protestu P) **musi być złożony członkowi Jury w ciągu dwudziestu (20) minut** po zakończeniu rundy, w której doszło do rzekomego incydentu. Do protestu musi być dołączona opłata w wysokości 50,00 EUR. Jeśli protest zostanie odrzucony, opłata musi być przekazana Komitetowi Organizacyjnemu; jeśli protest zostanie uwzględniony, opłata musi zostać zwrócona.

9.17.4 Odwołania

W przypadku niezgody na decyzję Jury, sprawa może być przedłożona do Jury Odwoławczego z wyjątkiem decyzji Jury Protestowego Finałów, które nie mogą być odwołane ([patrz Reguła 6.16.6](#)).

9.17.4.1 Termin na złożenie odwołania

Takie odwołania muszą być złożone na piśmie **nie później niż dwadzieścia (20) minut** po oficjalnym ogłoszeniu decyzji Jury. Do protestu musi być dołączona opłata w wysokości 100,00 EUR. Jeśli odwołanie zostanie odrzucone, opłata musi być przekazana Komitetowi Organizacyjnemu; jeśli odwołanie zostanie uwzględnione, opłata musi zostać zwrócona. W tym zawarte jest początkowe opłacenie protestu w wysokości 50 EUR.

9.17.4.2 Decyzja Jury Odwoławczego

Decyzja Jury Odwoławczego lub Jury Protestowego Finałów jest OSTATECZNA.

9.18 ZAWODY DRUŻYNOWE

9.18.1 OGÓLNE ZASADY DLA ZAWODÓW DRUŻYNOWYCH W TRAP I SKEET (patrz także Reguła 6.11.10)

a) Drużyny muszą składać się z trzech zawodników tej samej narodowości, tej samej płci i kategorii. Wszyscy członkowie drużyny powinni nosić ten sam strój sportowy w narodowych barwach i z identyfikacją zgodnie z obowiązującymi przepisami.

b) W każdym mistrzostwach, narody mogą zgłosić maksymalnie jedną (1) drużynę w każdym konkursie drużynowym, zgodnie z Ogólnymi przepisami.

c) Członków drużyny można zmienić na innych zawodników już zarejestrowanych w Mistrzostwach, najpóźniej do godziny 12:00 dnia poprzedzającego eliminacje.

d) Wynik zawodów drużynowych jest wyznaczany na podstawie wyników uzyskanych przez każdego z trzech zawodników w konkurencji indywidualnej.

6.11.10 ZAWODY DRUŻYNOWE

6.11.10.1 OGÓLNIC

6.11.10.2 Drużyna: Trzech zawodników z tego samego kraju i tej samej płci.

6.11.10.3 Wszystkie konkurencje drużynowe składają się tylko z etapu kwalifikacyjnego. Nie ma finałów.

6.11.10.4 Muszą być używane elektroniczne tarcze strzelnicze we wszystkich etapach.

6.11.10.5 Wynik drużyny to łączone wyniki trzech zawodników drużyny z etapu eliminacji/kwalifikacji konkurencji indywidualnej.

6.11.10.6 Wszyscy zawodnicy muszą brać udział w konkurencji. Zawodnicy RPO nie mogą być częścią drużyny.

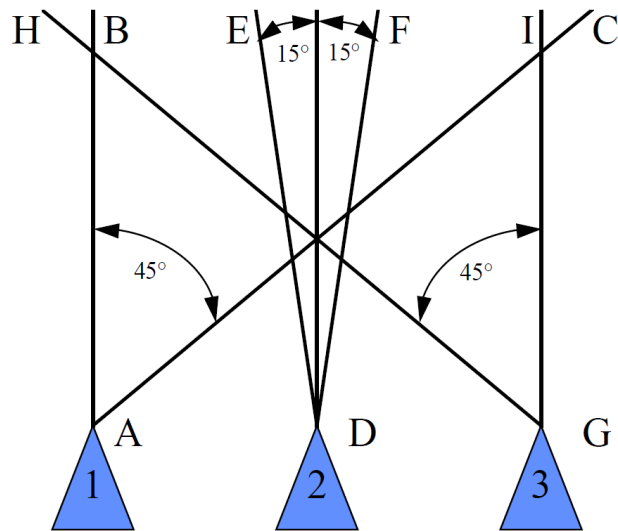
6.11.10.7 Jeżeli konkurencja ma etap eliminacyjny, wynik drużyny pochodzi z etapu eliminacyjnego konkurencji.

6.11.10.8 Remisowe wyniki w zakresie awansu do następnego etapu będą rozstrzygane zgodnie z ogólnymi przepisami technicznymi ISSF.

6.11.10.9 Przepisy techniczne ISSF mają zastosowanie do spraw nieomówionych w tych przepisach.

6.11.10.10 Jury rozstrzyga nierozstrzygnięte lub sporne sprawy zgodnie z Ogólnymi Przepisami Technicznymi dla każdej konkurencji.

6.11.10.11 Wszelkie kary będą nakładane zgodnie z przepisami ISSF.

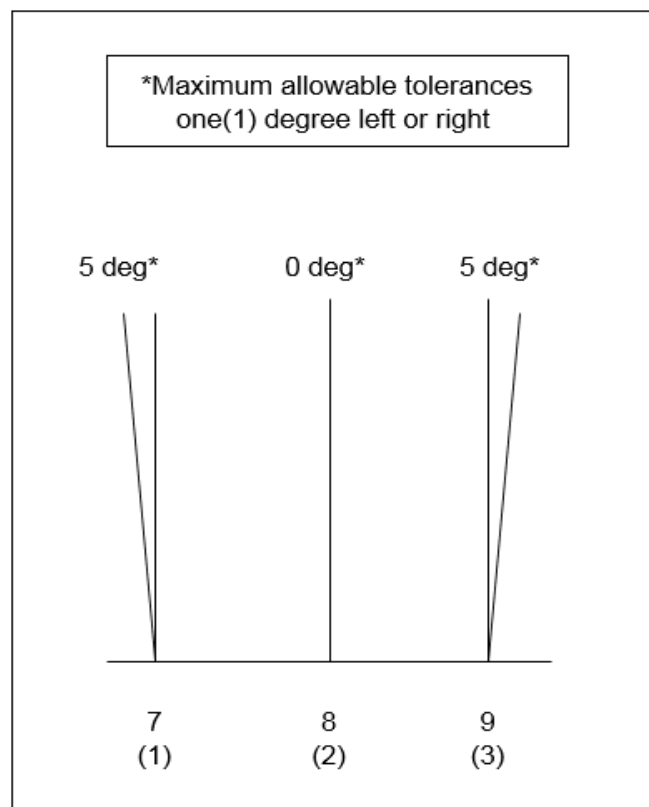


Maksymalne kąty poziome dla pierwszej, drugiej i trzeciej maszyny w każdej grupie.

Cele z maszyny nr 1 muszą wpadać w obszar A B C.

Cele z maszyny nr 2 muszą wpadać w obszar D E F.

Cele z maszyny nr 3 muszą wpadać w obszar G H I.



* Maksymalna dopuszczalna tolerancja to jeden (1) stopień w lewo lub w praw

9.19.3 Tabele ustawień Trap (I - IX)

Tabela I				
Grupa wyrzutni	Numer maszyny	Kierunek wylotu (stopnie)	Wysokość względem poziomu gruntu w odl.10 m	Odległość
1	1	25 P	2,00 m	76,00 m +/-1 m
	2	5 L	3,00 m	
	3	35 L	1,50 m	
2	4	45 P	2,50 m	
	5	10 P	1,80 m	
	6	35 L	3,00 m	
3	7	35 P	3,00 m	
	8	5 L	1,50 m	
	9	45 L	1,60 m	
4	10	40 P	1,50 m	
	11	0	3,00 m	
	12	25 L	2,60 m	
5	13	20 P	2,40 m	
	14	5 P	1,90 m	
	15	35 L	3,00 m	

Tabela II				
Grupa wyrzutni	Numer maszyny	Kierunek wylotu (stopnie)	Wysokość względem poziomu gruntu w odl.10 m	Odległość
1	1	25 P	3,00 m	76,00 m +/-1 m
	2	5 L	1,80 m	
	3	35 L	2,00 m	
2	4	40 P	2,00 m	
	5	0	3,00 m	
	6	45 L	1,60 m	
3	7	45 P	1,50 m	
	8	0	2,80 m	
	9	40 L	2,00 m	
4	10	15 P	1,50 m	
	11	5 P	2,00 m	
	12	35 L	1,80 m	
5	13	35 P	1,80 m	
	14	5 L	1,50 m	
	15	40 L	3,00 m	

Tabela III				
Grupa wyrzutni	Numer maszyny	Kierunek wylotu (stopnie)	Wysokość względem poziomu gruntu w odl.10 m	Odległość
1	1	30 P	2,50 m	76,00 m +/-1 m
	2	0	2,80 m	
	3	35 L	3,00 m	
2	4	45 P	1,50 m	
	5	5 L	2,50 m	
	6	40 L	1,70 m	
3	7	30 P	2,80 m	
	8	5 P	3,00 m	
	9	45 L	1,50 m	
4	10	45 P	2,30 m	
	11	0	3,00 m	
	12	40 L	1,60 m	
5	13	30 P	2,00 m	
	14	0	1,50 m	
	15	35 L	2,20 m	

Tabela IV				
Grupa wyrzutni	Numer maszyny	Kierunek wylotu (stopnie)	Wysokość względem poziomu gruntu w odl.10 m	Odległość
1	1	40 P	3,00 m	76,00 m +/-1 m
	2	10 P	1,50 m	
	3	30 L	2,20 m	
2	4	30 P	1,60 m	
	5	10 L	3,00 m	
	6	35 L	2,00 m	
3	7	45 P	2,00 m	
	8	0	3,00 m	
	9	20 L	1,50 m	
4	10	30 P	1,50 m	
	11	5 L	2,00 m	
	12	45 L	2,80 m	
5	13	35 P	2,50 m	
	14	0	1,60 m	
	15	30 L	3,00 m	

Tabela V				
Grupa wyrzutni	Numer maszyny	Kierunek wylotu (stopnie)	Wysokość względem poziomu gruntu w odl.10 m	Odległość
1	1	45 P	1,60 m	76,00 m +/-1 m
	2	0	3,00 m	
	3	15 L	2,00 m	
2	4	40 P	2,80 m	
	5	10 L	1,50 m	
	6	45 L	2,00 m	
3	7	35 P	3,00 m	
	8	5 L	1,80 m	
	9	40 L	1,50 m	
4	10	25 P	1,80 m	
	11	0	1,60 m	
	12	30 L	3,00 m	
5	13	30 P	2,00 m	
	14	10 P	2,40 m	
	15	15 L	1,80 m	

Tabela VI				
Grupa wyrzutni	Numer maszyny	Kierunek wylotu (stopnie)	Wysokość względem poziomu gruntu w odl.10 m	Odległość
1	1	40 P	2,00 m	76,00 m +/-1 m
	2	0	3,00 m	
	3	35 L	1,50 m	
2	4	35 P	2,50 m	
	5	10 P	1,50 m	
	6	35 L	2,00 m	
3	7	35 P	2,00 m	
	8	5 L	1,50 m	
	9	40 L	3,00 m	
4	10	45 P	1,50 m	
	11	10 L	3,00 m	
	12	25 L	2,60 m	
5	13	25 P	2,40 m	
	14	5 P	1,50 m	
	15	45 L	2,00 m	

Tabela VII				
Grupa wyrzutni	Numer maszyny	Kierunek wylotu (stopnie)	Wysokość względem poziomu gruntu w odl.10 m	Odległość
1	1	35 P	2,20 m	76,00 m +/-1 m
	2	5 L	3,00 m	
	3	20 L	3,00 m	
2	4	40 P	2,00 m	
	5	0	3,00 m	
	6	45 L	2,80 m	
3	7	40 P	3,00 m	
	8	0	2,00 m	
	9	40 L	2,20 m	
4	10	45 P	1,50 m	
	11	5 P	2,00 m	
	12	35 L	1,80 m	
5	13	20 P	1,80 m	
	14	5 L	1,50 m	
	15	45 L	2,00 m	

Tabela VIII				
Grupa wyrzutni	Numer maszyny	Kierunek wylotu (stopnie)	Wysokość względem poziomu gruntu w odl.10 m	Odległość
1	1	25 P	3,00 m	76,00 m +/-1 m
	2	5 P	1,50 m	
	3	20 L	2,00 m	
2	4	40 P	1,50 m	
	5	0	3,00 m	
	6	45 L	2,80 m	
3	7	35 P	3,00 m	
	8	5 L	2,50 m	
	9	45 L	2,00 m	
4	10	45 P	1,80 m	
	11	0	1,50 m	
	12	30 L	3,00 m	
5	13	30 P	2,00 m	
	14	10 P	3,00 m	
	15	15 L	2,20 m	

Tabela IX				
Grupa wyrzutni	Numer maszyny	Kierunek wylotu (stopnie)	Wysokość względem poziomu gruntu w odl.10 m	Odległość
1	1	40 P	3,00 m	76,00 m +/-1 m
	2	0	1,80 m	
	3	20 L	3,00 m	
2	4	15 P	3,00 m	
	5	10 L	1,50 m	
	6	35 L	2,00 m	
3	7	45 P	1,60 m	
	8	0	2,80 m	
	9	30 L	3,00 m	
4	10	30 P	2,00 m	
	11	5 L	2,00 m	
	12	15 L	3,00 m	
5	13	35 P	2,90 m	
	14	0	1,60 m	
	15	45 L	2,20 m	

FINAŁY W KONKURENCJACH STRZELAŃ DO RZUTKÓW

6.19 FINAŁY W KONKURENCJACH OLIMPIJSKICH - RZUTKI

Finały mogą być przeprowadzone albo na osobnym polu strzeleckim wyznaczonym jako Pole Strzeleckie Finałów i nie używanym do rozgrywek kwalifikacyjnych, albo na jednym z pól strzeleckich używanych do rozgrywek kwalifikacyjnych.

6.19.1 FINAŁY W KONKURENCJACH INDYWIDUALNYCH

6.19.1.1 TRAP I SKEET

6.19.1.2 Ogólnie

Indywidualne konkurencje Trap i Skeet składają się z dwóch etapów: Kwalifikacji i Finału.

6.19.1.3 Kwalifikacje

Etap kwalifikacyjny będzie przeprowadzany zgodnie z Procedurami Konkurencji określonymi w aktualnych przepisach (Trap, [sekcja 9.8](#) i Skeet, [sekcja 9.10](#)).

6.19.2 FORMAT FINAŁÓW

PROCEDURY STOSOWANE W INDYWIDUALNYCH KONKURENCJACH TRAP I SKEET

6.19.2.1 Format finałów:

- a) Pełny program (Regulamin Ogólny, 3.3.5) musi być przeprowadzony w każdej konkurencji olimpijskiej jako Kwalifikacja do Finałów. Sześciu (6) najlepiej klasyfikujących się zawodników w Kwalifikacji przechodzi do Finałów;
- b) Finały składają się z serii sekwencji celów, do których strzelają finaliści, z postępującymi eliminacjami rozpoczynającymi się po tym, jak wszyscy finaliści oddali wymaganą liczbę strzałów (do 25 lub 20 rzutków, w zależności od konkurencji) i kontynuującymi aż do rozstrzygnięcia kto zdobywa złoty i srebrny medal;
- c) Finaliści zaczynają od zera; wyniki z Kwalifikacji nie są przenoszone.

6.19.3 Ogólne wymagania dotyczące finałów

6.19.3.1 Czas zgłoszenia:

- a) Zawodnicy w Finale muszą zgłosić się na Pole Strzeleckie Finałów nie później niż 30 minut przed rozpoczęciem Finału;
- b) Jeżeli zawodnik nie zgłosi się na czas, od wyniku pierwszych trafień (HIT TARGETS) w Finale zostaną odjęte dwa (2) punkty karne;
- c) Zawodnicy muszą zgłosić się ze swoim sprzętem, strojem do zawodów i strojem reprezentacji narodowej, który może być noszony podczas ceremonii wręczenia medali. Jury musi potwierdzić, że wszyscy finaliści są obecni i że ich nazwiska i narodowości są poprawnie wpisane w systemie wyników i na tablicach wyników. Jury musi przeprowadzić kontrole nabojów i sprzętu tak szybko jak to możliwe po zgłoszeniu zawodników; i
- d) Każdy finalista, który nie zgłosi się na początek Prezentacji Zawodników, nie zostanie dopuszczony do finału i będzie klasyfikowany jako ostatni.

6.19.3.2 Czas rozpoczęcia.

Czas rozpoczęcia Finałów to moment, kiedy sędzia wyda polecenie „**GOTOWY**” („**READY**”) na pierwszy strzał konkurencji.

6.19.3.3 Pozycje startowe i numery startowe.

Na finały muszą być wydane nowe numery startowe (1-6). Pozycje startowe w Finałach są przydzielane według rankingu Kwalifikacji, przy czym zawodnik o najwyższym rankingu ma numer startowy 1. W strzelaniu rozstrzygającym o medale, zawodnicy muszą strzelać w kolejności numerów startowych (najniższy numer strzela pierwszy).

6.19.3.4 **Strzały próbne i pokaz rzutków.**

Przed rozpoczęciem Finałów, musi odbyć się pokaz rzutków, a finaliści muszą mieć czas na strzały próbne.

6.19.3.5 **Udogodnienia Finałów i Specjalny Sprzęt** (patrz Wytyczne ISSF dla Organizatorów dla szczegółowych wymagań).

a) Pole Strzeleckie Finałów musi mieć trybuny dla widzów i wyznaczony obszar zgłoszeń dla finalistów, gdzie można przeprowadzić kontrole naboju.

b) Pole Strzeleckie Finałów musi być wyposażone w następujący sprzęt:

- System głośnikowy do użytku przez Spikera/Komentatora i technika dźwięku/muzyki.
- Siedzenia dla członków Jury, Trenerów/Oficjeli drużyny i Finalistów.
- Elektroniczna, kolorowa tablica wyników (patrz Wytyczne ISSF dla Organizatorów dla szczegółowych wymagań).
- Elektroniczny system pomiaru czasu (do kontroli limitów czasu przygotowania).
- Siedzenia i stół dla osoby notującej wyniki.
- Duży zegar umieszczony w miejscu, gdzie może być obserwowany przez zawodników i oficjeli.
- Radiotelefon (Walkie-talkie) do komunikacji między Sędziami/Jury/Oficjelaami Technicznymi.

6.19.3.6 **Oficjele Finałów.**

Następujący personel powinien przeprowadzać i nadzorować Finał:

a) Sędzia:

Doświadczony posiadacz oficjalnej licencji Sędziego Shotgun ISSF, wyznaczony przez Sędziego Głównego, we współpracy z Jury, musi przeprowadzić Finał. W miarę możliwości wyznaczony Sędzia musi pochodzić z kraju, który nie ma żadnego zawodnika w Finale;

b) Asystenci Sędziów i Sędzia Systemu Czasowego:

Dwóch Sędziów musi być wyznaczonych jako Asystenci Sędziów, aby pomóc i doradzać Sędziemu prowadzącemu zawody. Dodatkowy Sędzia musi być wyznaczony do obsługi elektronicznego urządzenia do pomiaru czasu. Kolejny dodatkowy Sędzia musi być wyznaczony do prowadzenia ręcznej tablicy wyników. Wszyscy Sędziowie powinni być wybrani przez Sędziego Głównego spośród wyznaczonych Sędziów Konkurencji. Jest to odpowiedzialność Sędziego Głównego, aby upewnić się, że wyznaczony Sędzia, Asystenci Sędziów i Sędzia Systemu Czasowego są obecni na Polu Strzeleckim Finałów na czas, aby przeprowadzić Finał.

c) Członek Jury ds. Finału:

Jeden (1) członek Jury musi być wyznaczony, przez Przewodniczącego Jury, jako Członek Jury ds. Finału.

d) Jury Konkurencji:

Jury Konkurencji musi nadzorować przeprowadzanie Finału. Jeden (1) członek Jury musi być wyznaczony jako Członek Jury ds. Finału;

e) Jury ds. Protestów w Finałach, składające się z trzech (3) osób:

Członek Jury ds. Finału i dwóch (2) innych członków Jury Konkurencji, jak wyznaczy Przewodniczący Jury (może to być również Przewodniczący Jury), muszą rozstrzygać ewentualne protesty, które mogą być zgłoszone podczas Finału. Ich decyzja jest ostateczna.

f) Oficer Techniczny:

Oficjalny Dostawca Wyników wyznacza Oficera Technicznego do przygotowania i obsługi technicznego systemu punktacji i graficznego wyświetlania wyników. W przypadku problemów technicznych, które mogą wpłynąć na Finał, skontaktuje się on bezpośrednio z Członkiem Jury ds. Finału i Sędzią, aby można było szybko podjąć odpowiednie decyzje;

g) Spiker/Komentator:

Spiker/Komentator wyznaczony przez ISSF lub Komitet Organizacyjny musi być odpowiedzialny za przedstawienie finalistów, ogłaszanie wyników i dostarczanie informacji dla widzów.

h) Technik Dźwięku:

Oficjalny techniczny odpowiedzialny za obsługę systemu dźwiękowego i muzycznego podczas zawodów.

6.19.3.7 **Produkcja Finałów i Muzyka**

a) Przeprowadzenie Finału musi obejmować muzykę, ogłoszenia, komentarze, aranżację sceny i komendy w całkowitej prezentacji sportowej, która przedstawia zawodników i ich występy w najbardziej atrakcyjny i ekscytujący sposób dla widzów i telewizyjnej publiczności.

b) Program muzyczny powinien być zatwierdzony przez Delegata Technicznego we współpracy z Jury. Zachęca się i zaleca, aby publiczność entuzjastycznie wspierała zawodników podczas Finałów.

6.19.4 **Procedury Konkurencji.** Konkurencje finałowe są przeprowadzane zgodnie z tymi procedurami. Zasady techniczne dla każdej konkurencji mają zastosowanie również do finałów, z wyjątkiem różnic opisanych w tym przepisie ([Reguła 9.17](#)).

6.19.4.1 **Trap.** Finałiści oddają tylko jeden strzał do każdego celu. Finałiści zajmują stanowiska 1-2-3-4-5-6 według numeru startowego (6.19.6.3, najniższy numer startowy na stanowisku 1). Po każdym strzale zawodnika na stanowisku, musi on przejść na następne stanowisko, aby strzelać w sekwencji na tym stanowisku. Musi być używany system czasowy do kontrolowania 12-sekundowego limitu czasu przygotowania. Każdy Finał składa się z serii sekwencji rzutków, po których następują progresywne eliminacje, które trwają aż do wyłonienia medalistów złotych i srebrnych, jak poniżej:

a) Po tym, jak sześciu finalistów ukończy normalną rundę 25 rzutków, zostaje wyłoniony zawodnik na 6. miejscu;

b) Po tym, jak pozostałych pięciu finalistów strzeli do kolejnych 5 rzutków i tym samym ukończy strzelanie do 30 rzutków, zostaje wyłoniony zawodnik na 5. miejscu;

c) Po tym, jak pozostali czterej finaliści strzelą do kolejnych 5 rzutków i tym samym ukończą strzelanie do 35 rzutków, zostaje wyłoniony zawodnik na 4. miejscu;

d) Po tym, jak trzech pozostałych finalistów strzeli do kolejnych 5 rzutków i tym samym ukończy strzelanie do 40 rzutków, zostaje wyłoniony zawodnik na 3. miejscu (brązowy medalista);

e) sekwencje strzelania do 5 rzutków w b), c) i d) składają się z 2 rzutków lewych, 2 rzutków prawych i 1 rzutka na wprost, losowo wybranych dla każdego finalisty.

f) po tym, jak dwóch pozostałych finalistów strzeli do kolejnych 10 rzutków i tym samym ukończy strzelanie do 50 rzutków, zostaną wyłonieni medalisci złotego i srebrnego medalu (1. i 2. miejsce). W przypadku remisu nastąpi natychmiastowy baraż.

g) sekwencja strzelania do 10 rzutków w f) składają się z 4 rzutków lewych, 4 rzutków prawych i 2 rzutków na wprost, losowo wybranych dla każdego finalisty.

6.19.4.2 **Skeet.** Finałiści będą strzelać na każdym stanowisku według numeru startowego. Musi być używany system czasowy do kontrolowania 30-sekundowego limitu czasu przygotowania. Każdy Finał składa się z serii sekwencji rzutków, po których następują progresywne eliminacje, które trwają aż do wyłonienia medalistów złotych i srebrnych, jak poniżej:

a) Wszystkich sześciu finalistów będzie strzelać, kolejno, do 20 rzutków, z jednym prawidłowym dubletem i jednym odwrotnym dubletem na stanowisku 3, jednym prawidłowym dubletem na stanowisku 4, jednym prawidłowym dubletem i jednym odwrotnym dubletem na stanowisku 5, jednym prawidłowym dubletem i jednym odwrotnym dubletem na stanowisku 3, jednym odwrotnym dubletem na stanowisku 4 i jednym prawidłowym dubletem i jednym odwrotnym dubletem na stanowisku 5. Po tym, jak sześciu finalistów ukończy strzelanie do 20 rzutków, zostanie wyłoniony zawodnik na 6. miejscu;

- b) Pozostałych pięciu finalistów będzie strzelać do kolejnych 10 rzutków, z jednym prawidłowym dubletem i jednym odwrotnym dubletem na stanowisku 3, jednym prawidłowym dubletem na stanowisku 4 i jednym prawidłowym dubletem i jednym odwrotnym dubletem na stanowisku 5. Po 30 rzutkach, zostanie wyłoniony zawodnik na 5. miejscu;
- c) Pozostali czterej finaliści będą strzelać do kolejnych 10 rzutków z jednym prawidłowym dubletem i jednym odwrotnym dubletem na stanowisku 3, jednym odwrotnym dubletem na stanowisku 4 i jednym prawidłowym dubletem i jednym odwrotnym dubletem na stanowisku 5. Po 40 rzutkach, zostanie wyłoniony zawodnik na 4. miejscu;
- d) Trzech pozostałych zawodników będzie strzelać do kolejnych 10 rzutków, z jednym prawidłowym dubletem i jednym odwrotnym dubletem na stanowisku 3, jednym prawidłowym dubletem na stanowisku 4 i jednym prawidłowym dubletem i jednym odwrotnym dubletem na stanowisku 5. Po 50 rzutkach, zostanie wyłoniony zawodnik na 3. miejscu (brązowy medalista);
- e) Dwóch pozostałych zawodników będzie strzelać do kolejnych 10 rzutków, z jednym prawidłowym dubletem i jednym odwrotnym dubletem na stanowisku 3, jednym odwrotnym dubletem na stanowisku 4 i jednym prawidłowym dubletem i jednym odwrotnym dubletem na stanowisku 5. Po 60 rzutkach, zostaną wyłonieni medaliści złotego i srebrnego medalu (1. i 2. miejsca). W przypadku remisu nastąpi natychmiastowy baraż; i
- f) Na stanowisku 4, Sędzia musi poinformować pierwszego finalistę czy dublet jest prawidłowym dubletem, czy dubletem odwrotnym.

6.19.4.3 **Procedury rozstrzygania barażu.** Remisy dla miejsc od trzeciego do szóstego zostaną rozstrzygnięte według kolejności numerów startowych (ranking kwalifikacji). Jeśli wystąpi remis dla miejsc zdobywców medali złotego i srebrnego, strzelanie dodatkowe rozpocznie się natychmiast i nie będzie pokazywania rzutków ani strzałów próbnych. Strzelanie dodatkowe będzie przeprowadzone zgodnie z następującymi procedurami:

- a) **Trap.** Zawodnicy muszą ustawić się za Stanowiskiem 1 w kolejności numerów startowych. Rozpoczynając od Stanowiska 1, zawodnicy muszą strzelać do prawidłowych rzutków, aż remis zostanie rozstrzygnięty według następującej sekwencji: Stanowisko 1 lewy rzutek, Stanowisko 2 prawy rzutek, Stanowisko 3 lewy rzutek, Stanowisko 4 prawy rzutek, Stanowisko 5 lewy rzutek, a następnie ponownie Stanowisko 1, tym razem strzelając do prawego rzutka i tak dalej. Do każdego rzutka dozwolony jest tylko jeden (1) strzał. Po strzale, zawodnik musi przemieścić się na tył zawodnika, który jeszcze nie strzelał.
- b) **Skeet.** Zawodnicy remisujący muszą ustawić się za Stanowiskiem 3 w kolejności numerów startowych. Zawodnicy muszą strzelać do jednego prawidłowego dubletu; jeśli remis nie zostanie rozstrzygnięty przy pierwszym dublecie, muszą strzelać do jednego odwrotnego dubletu na tym stanowisku; jeśli remis nie zostanie rozstrzygnięty, przechodzą do Stanowiska 4, aby strzelać do jednego prawidłowego dubletu, a jeśli remis nie zostanie rozstrzygnięty - do jednego odwrotnego dubletu; ta sekwencja powtarza się na Stanowisku 5 i następnie z powrotem do Stanowiska 3, itd. aż remis zostanie rozstrzygnięty.

6.19.5 Procedura przeprowadzania finałów

Czas	Etap	Procedura
a) 30:00 minut przed	Zgłaszanie się finalistów na kontrolę amunicji	Liderzy drużyn są odpowiedzialni za zapewnienie, że ich zawodnicy zgłoszą się na czas na pole strzeleckie finałów (Reguła 6.19.3.1). Jury poinstruuje finalistów, aby umieścili wszystkie swoje naboje w ponumerowanych pudełkach (odpowiadających numerom startowym). Jury wybierze naboje do kontroli naboji i przeprowadzi inspekcje sprzętu. Kontrole naboji muszą zostać zakończone przed prezentacją. Zawodnicy mogą opuścić FOP i muszą wrócić 15:00 min. przed rozpoczęciem finału. Na FOP nie można przynieść dodatkowych naboji.
b) 10:00 minut przed	Pokaz rzutków i strzały próbne	Sędzia główny zezwala finalistom na ukończenie rozgrzewki, oddanie strzałów testowych i pokaz rzutek zgodnie z zasadami każdej konkurencji.
c) 5:00 minut przed	Zebranie finalistów do prezentacji	Sześciu (6) finalistów, Sędzia Główny oraz Przewodniczący Jury muszą zgłosić się do wyznaczonego miejsca prezentacji w centrum pola strzeleckiego.
d) 4:00 minuty przed	Prezentacja finalistów	Spiker przedstawi, według numerów startowych (numer jeden po prawej stronie, patrząc na publiczność), finalistów podając imię i nazwisko, narodowość i krótkie informacje o każdym z finalistów. Spiker musi także przedstawić Sędziego Głównego i Przewodniczącego Jury.
e) 1:00 minuta przed	Przygotowanie przed finałem	Na jedną (1) minutę przed pierwszym strzałem finałów, Sędzia Główny poinstruuje finalistów, aby udali się na swoje stanowiska strzeleckie.
f) Zawody rozpoczęcia strzelania 0:00 min.	Rozpoczęcie finału	Sędzia główny poinstruuje pierwszego zawodnika, aby rozpoczął strzelanie na komendę "GOTOWY" (READY). Każdy zawodnik w Trapie ma dwanaście (12) sekund na wywołanie każdego rzutka. W Skeecie, na każdym stanowisku, każdy finalista ma trzydzieści (30) sekund po zajęciu stanowiska na wywołanie i strzał do dubletu.
g) Przerwa w wyświetlaniu wyników		W finałach Trap, przerwa w wyświetlaniu wyników nastąpi po tym, jak wszyscy finaliści oddadzą strzały po 10 i 20 rzutkach, a następnie po każdym 5 rzutkach. W finałach Skeet, przerwy w wyświetlaniu wyników nastąpią po tym, jak wszyscy zawodnicy skończą strzelać jedno stanowisko. Produkcje telewizyjne wykorzystają tę przerwę do wyświetlania bieżących wyników i rankingów dla widzów. Spiker zrobi krótkie komentarze na temat zawodników i wyników i w odpowiednim momencie, uhonoruje zawodników, którzy zostali wyeliminowani, lub ogłosi, że odbędzie się strzelanie rozstrzygające, baraż. Po 5-25 sekundach, Sędzia Główny poinstruuje pierwszego zawodnika, aby rozpoczął następne strzały na komendę "GOTOWY" (READY).
h) Zakończenie finałów		Jeśli nie ma remisu o złoty medal, przewodniczący Jury natychmiast ogłosi "WYNIKI SĄ OSTATECZNE". Jeśli jest remis, przewodniczący Jury kieruje Sędziego Głównego do przeprowadzenia barażu rozstrzygającego remis, aż remis zostanie rozstrzygnięty.
i) Po rozstrzygnięciu medalowym		Po ogłoszeniu przez Przewodniczącego Jury " WYNIKI SĄ OSTATECZNE ", spiker musi natychmiast przedstawić zdobywców medali, ogłaszając: " ZDOBYWCĄ ŻŁOTEGO MEDALU, REPREZENTUJĄCYM (NARODOWOŚĆ), JEST (IMIĘ I NAZWISKO). " " ZDOBYWCĄ SREBRNEGO MEDALU, REPREZENTUJĄCYM (NARODOWOŚĆ), JEST (IMIĘ I NAZWISKO). " " ZDOBYWCĄ BRĄZOWEGO MEDALU, REPREZENTUJĄCYM (NARODOWOŚĆ), JEST (IMIĘ I NAZWISKO). " (Reguła 6.17.1.14 p)

6.19.6

Niesprawność podczas finału

- a) Jeżeli Sędzia stwierdzi, że niezdatna do użytku strzelba, lub awaria strzelby lub amunicji, nie jest z winy zawodnika, to zawodnikowi musi zostać udzielony czas nie więcej niż trzy (3) minuty na naprawę strzelby lub zdobycie innej zatwierdzonej strzelby, lub wymienienie amunicji. Jeśli nie można tego zrobić w ciągu trzech (3) minut, zawodnik musi się wycofać.
- b) Po naprawie awarii lub wycofaniu się zawodnika, Finał musi być kontynuowany. Końcowe miejsce wycofanego zawodnika będzie określone przez całkowitą liczbę TRAFIONYCH RZUTEK, gdy wystąpiła awaria.
- c) Zawodnikowi wolno mieć maksymalnie dwie (2) awarie podczas finału, łącznie z barażami, niezależnie od tego, czy próbował naprawić awarię.
- d) Każdy PRAWIDŁOWY RZUTEK, na którym wystąpi jakakolwiek dalsza awaria, zostanie ogłoszony jako **"CHYBIONY"** (LOST), niezależnie od tego, czy zawodnik próbował strzelać.

6.19.7

Protesty podczas finału

- a) Jeśli zawodnik nie zgadza się z decyzją Sędziego dotyczącą **"TRAFIONY"**, **"CHYBIONY"**, **"NIELICZONY"** lub **"RZUTEK NIEPRAWIDŁOWY"**, musi on działać natychmiast przed strzałem kolejnego zawodnika, podnosząc rękę i mówiąc **"PROTEST."**
- b) Sędzia musi następnie tymczasowo przerwać strzelanie i po wysłuchaniu opinii Asystentów Sędziego, podjąć decyzję. Żaden protest nie zostanie przyjęty po strzale następnego zawodnika.
- c) Każdy inny protest ze strony zawodnika lub trenera zostanie natychmiast rozstrzygnięty przez Jury ds. Protestów w Finałach. Decyzja Jury ds. Protestów w Finałach jest ostateczna i nie można się od niej odwołać.
- d) Jeśli protest podczas finału dotyczy jakiegokolwiek innej kwestii niż decyzje Sędziego na temat **"TRAFIONY"** (HIT), **"CHYBIONY"** (LOST), **"NIELICZONY"** (NO TARGET) lub **"RZUTEK NIEPRAWIDŁOWY"** (IRREGULAR TARGETS), jest odrzucony, kara wynosi dwa (2) punkty, które muszą zostać zastosowane do ostatnich dwóch (2) "TRAFIONYCH RZUTEK" (HIT TARGETS).
- e) Nie ma opłaty za protest w finałach.

6.20

ZAWODY DRUŻYN MIESZANYCH SKEET

6.20.1

OGÓLNIE

- a) Drużyny mieszane składają się z dwóch członków zespołu, jednego mężczyzny i jednej kobiety z tego samego kraju. Obydwoje członkowie drużyny mieszanej powinni nosić ten sam strój sportowy z narodowymi kolorami i oznaczeniami.
- b) W jednym konkursie, kraje mogą zgłosić maksymalnie dwie (2) Drużyny Mieszane w jednej konkurencji drużynowej mieszanej, zgodnie z Ogólnymi Regulaminami ISSF.
- c) Członków drużyny mieszanej można zmienić na innych zawodników już zarejestrowanych w Mistrzostwach, nie później niż o godzinie 12:00 drugiego dnia konkurencji indywidualnych przed dniem konkurencji drużyn mieszanych.
- d) Konkurencja drużyn mieszanych składa się z dwóch etapów: Kwalifikacji i Finału.

6.20.2

KWALIFIKACJE

- a) Kwalifikacje będą przeprowadzone zgodnie z Procedurami Konkurencji i Regulami określonymi w obowiązujących przepisach „ISSF Shotgun” dla Skeet (sekcja 9.10), chyba że w tych przepisach określono inaczej.
- b) Losowanie drużyn będzie przeprowadzone losowo. Dwaj członkowie każdej drużyny mieszanej muszą strzelać kolejno po sobie na tym samym stanowisku, z mężczyzną strzelającym pierwszym, a kobietą drugą. Drużyny z tego samego kraju nie mogą być w tej samej grupie. Zawodnicy noszą te same numery startowe, co te noszone w konkurencji indywidualnej.

- c) Każdy członek drużyny mieszanej strzeli 75 razy do celu w 3 rundach po 25 strzałów - (3 rundy X 25 strzałów = 75 strzałów X 2 zawodników = Łącznie 150 strzałów dla każdej drużyny).
- d) Po zakończeniu Kwalifikacji, ranking drużyn mieszanych będzie określany na podstawie połączonych wyników 2 członków każdej drużyny mieszanej (1 mężczyzna & 1 kobieta) $75 \times 2 = 150$ ([zgodnie z Regułą 9.14.5.1](#)).
- e) Cztery (4) drużyny mieszane z najwyższym rankingiem po kwalifikacjach i ewentualnych barażach zakwalifikują się do Finału (Etap 1 i Etap 2).
- f) Wszelkie remis(y) dla miejsc od 1 do 4 zostaną rozstrzygnięte przez baraże tylko na stanowisku 4, zgodnie z [Regułą 9.15](#).
- g) Po etapie Kwalifikacji i ewentualnych barażach, nowe numery startowe (11-12, 21-22, 31-32, 41-42) zostaną rozdane 4 najlepszym drużynom mieszanym.
- h) Ranking zremisowanych drużyn mieszanych na 5. miejscu lub niżej nie jest rozstrzygany przez baraż, zostanie ustalony na podstawie Regulaminu ISSF Shotgun [9.14.5.1](#) & [9.15.3.4](#).

6.20.3

PROCEDURY BARAŻY PO KWALIFIKACJACH

- a) Pozycje startowe w barażach drużyn mieszanych po kwalifikacjach będą ustalane na podstawie Rankingu Kwalifikacyjnego (najwyżej sklasyfikowana drużyna mieszana strzela pierwsza, a następnie strzelają drużyny o niższym rankingu).
- b) Pozycje startowe w barażach, drużyn z perfekcyjnymi remisami lub remisami, które nie mogą być ustalane zgodnie z regułą liczenia wstecz, będą ustalane przez losowanie.
- c) Przed barażem, zawodnicy będą obserwować pokaz rzutków (jeden prawidłowy i jeden odwrócony dublet) i będą oddawać strzały próbnie.
- d) Każdy Trener Drużyny Mieszanej/Menedżer Drużyny musi wyznaczyć, który członek drużyny (mężczyzna lub kobieta) strzela pierwszy, a który drugi. Kolejność strzelania między dwoma członkami każdej drużyny (jak zdecyduje Trener/Menedżer Drużyny) musi pozostać taka sama przez cały czas barażu.
- e) baraże będą przeprowadzane tylko na stanowisku 4.
- f) Zawodnicy najwyżej sklasyfikowanej drużyny mieszanej w kolejności wyznaczonej przez Trenera/Menedżera Drużyny, muszą ustawić się za stanowiskiem. Zawodnik wyznaczony do strzelania jako pierwszy (mężczyzna lub kobieta) musi strzelać do prawidłowego dubletu, a następnie drugi członek drużyny, który również strzela do prawidłowego dubletu. Zawodnicy innych drużyn mieszanych muszą postąpić tak samo i strzelać do prawidłowego dubletu w wyznaczonej kolejności. Drużyny mieszane z mniejszą liczbą trafień z 4 strzałów (2+2=4), zostaną wyeliminowane i zajmą niższe miejsce.
- g) Jeśli remis(y) nie zostanie rozstrzygnięty, ta sama procedura będzie kontynuowana na tej samej stacji, w tej samej kolejności, ale z odwróconymi dubletami. Zawodnicy (którzy będą strzelać jako pierwszy i drugi) pozostaną w tej samej kolejności przez cały czas barażu, **zgodnie z punktem d) powyżej**.
- h) Jeśli nadal remis(y) nie zostanie rozstrzygnięty, to dodatkowe strzały będą kontynuowane na tej samej stacji, z tą samą sekwencją (strzelanie najpierw do prawidłowych, a potem do odwróconych dubletów) z drużyną o wyższym rankingu strzelającą pierwszą, a następnie innymi drużynami, aż remis(y) zostanie rozstrzygnięty.
- i) Czas przygotowania wynosi 15 sekund i monitorowany jest przez elektroniczny timer zarządzany przez Sędziego wybranego spośród mianowanych Sędziów.
- j) W przypadku kilku baraży, strzelanie o niższe pozycje odbędzie się najpierw.

6.20.4

FINAŁ

- a) Finał składa się z dwóch części: Etapu Finału 1, który decyduje o medalu brązowym, i Etapu Finału 2, który decyduje o medalach złotym/srebrnym.
- b) Etap Finału 1: Składa się z Drużyn Mieszanych na pozycjach 3 i 4 po Kwalifikacjach lub ewentualnych barażach.

c) Etap Finału 2: Składa się z Drużyn Mieszanych na pozycjach 1 i 2 po Kwalifikacjach lub ewentualnych barażach.

d) Najpierw zostanie przeprowadzony Etap Finału 1, a potem Etap 2.

e) Etapy Finałów 1 i 2 muszą być przeprowadzone na polu do finałów.

6.20.4.1

Format konkurencji drużyny mieszanej skeet w finale.

a) Pozycje startowe w finale są ustalane na podstawie numeru startowego każdej drużyny mieszanej na podstawie ich rankingu kwalifikacyjnego i ewentualnych baraży po kwalifikacjach (drużyna z niższym numerem startowym strzela najpierw, a następnie drużyna z wyższym numerem startowym).

b) Przed rozpoczęciem zawodnicy będą mogli tylko oddać strzały próbnie. Nie będzie pokazu rzutków, gdyż zostanie to przeprowadzone podczas prezentacji wszystkich drużyn mieszanych zakwalifikowanych do finału.

c) Czas przygotowania, na każdym stanowisku wynosi 30 sekund, monitorowany jest przez elektroniczny timer zarządzany przez Sędziego wybranego spośród mianowanych Sędziów.

d) 2 Drużyny Mieszane (składające się z 4 zawodników) rozpoczną od zera i rywalizować będą na stanowiskach 3, 4, 5, 3, 4 i 5, dopóki nie zostaną wyłonieni zwycięzcy, jak to opisano poniżej:

e) Drużyna Mieszana z niższym numerem startowym strzela pierwsza, zaczynając od stanowiska 3, a następnie strzela druga drużyna mieszana. Dwoje zawodników z każdej drużyny mieszanej strzela w kolejności numerów startowych, do 2 dubletów (1 prawidłowy i 1 odwrócony dublet), 4 strzały (8 strzałów na drużynę mieszaną).

f) Kolejność strzelania (**która drużyna strzela pierwsza**) **będzie się zmieniać między dwiema drużynami, po każdym stanowisku** (na stanowisku 4 pierwsza strzela drużyna 2, a następnie drużyna 1. Na stanowisku 5 pierwsza strzela drużyna 1, a następnie drużyna 2 itd).

g) Łączne wyniki dla każdej drużyny po każdym stanowisku będą przenoszone na następne stanowisko.

h) Ten proces będzie kontynuowany w kolejności na stanowiskach 3,4,5,3,4 i 5 (6 stanowisk), a drużyna mieszana z najwyższym łącznym wynikiem będzie zwycięzcą.

i) Jeśli po ukończeniu strzelania na wszystkich 6 stanowiskach wynik jest remisowy, to zwycięska drużyna mieszana zostanie wyłoniona w barażu, zgodnie z regułą 6.20.4.2.

6.20.4.2

Procedura dla drużyny mieszanej skeet podczas barażu w finale.

a) Pozycje startowe w przypadku barażu w Etapach Finału 1 i 2 będą ustalane na podstawie numeru startowego każdej drużyny. Drużyna z niższym numerem startowym strzela pierwsza, a następnie strzela druga drużyna.

b) Zawodnicy każdej Drużyny Mieszanej będą strzelać w kolejności numerów startowych, jeden za drugim. Ta kolejność strzelania między dwoma członkami każdej drużyny musi pozostać taka sama przez cały czas barażu.

c) Baraże będą przeprowadzane na stanowiskach 3, 4, 5.

d) Zawodnicy drużyny mieszanej z niższym numerem startowym muszą ustawić się za stanowiskiem 3 i każdy musi strzelać do prawidłowego dubletu w kolejności numerów startowych. Następnie, analogicznie, zawodnicy drugiej drużyny muszą strzelać do prawidłowego dubletu w kolejności numerów startowych. Drużyna z wyższą liczbą trafień z 4 strzałów (2+2=4) będzie zwycięzcą. Jeśli remis nie zostanie rozstrzygnięty, ta sama sekwencja musi być kontynuowana na tym samym stanowisku, ale z odwróconymi dubletami.

e) Jeśli remis nie zostanie rozstrzygnięty na stanowisku 3, ta sama procedura będzie kontynuowana w tej samej kolejności i sekwencji na stanowisku 4, a jeśli remis nadal nie zostanie rozstrzygnięty, to na stanowisku 5, z członkami każdej Drużyny strzelającymi najpierw do prawidłowych, a potem do odwróconych dubletów, aż remis zostanie rozstrzygnięty.

f) Jeśli remis nadal pozostaje, zawodnicy będą kontynuować strzelanie w tej samej sekwencji, ale zaczynając od odwróconych, a potem prawidłowych dubletów na stanowiskach 3, 4 i 5, aż remis zostanie rozstrzygnięty.

g) Czas przygotowania wynosi 15 sekund i monitorowany jest przez elektroniczny timer zarządzany przez Sędziego wybranego spośród mianowanych Sędziów.

h) Przed barażami w finale nie będzie pokazów rzutków ani strzałów próbnych.

6.20.4.3 **Procedury dla drużyny mieszanej skeet.**

6.20.4.4 **Przerwa na instrukcje**

W Finale (Etapach 1 i 2), podczas strzelania, trenerzy drużyn, nie przeszkadzając zawodnikom, mogą wystąpić do członka Jury z prośbą o jedną (1) przerwę na instrukcje o maksymalnym czasie trwania jednej (1) minuty. Przewodniczący Jury zdecyduje, kiedy zatrzymać strzelanie i pozwolić trenerowi drużyny podejść i porozmawiać ze swoimi zawodnikami na stanowisku strzeleckim. Drugi trener drużyny może w tym czasie także podejść i porozmawiać ze swoimi zawodnikami, nie tracąc możliwości na przerwę. Przewodniczący Jury musi kontrolować czas.

6.20.4.5 **Czas zgłoszenia i kontrola naboji**

a) Członkowie czterech (4) zakwalifikowanych drużyn mieszanych w Finale lub ich przedstawiciele (trenerzy lub oficjele drużyny) muszą zgłosić się na pole finałowe (w wyznaczonym miejscu) do kontroli naboji co najmniej 30 minut przed planowaną godziną rozpoczęcia Finału (Etap 1). W tym czasie Jury rozda numery startowe wszystkim zawodnikom z czterech (4) zakwalifikowanych drużyn mieszanych.

b) Jury ds. Kontroli Sprzętu poinstruuje członków każdej drużyny mieszanej lub ich przedstawicieli (trenerzy lub oficjele drużyny) aby umieścili wszystkie swoje naboje w ponumerowanych pudełkach (odpowiadających numerom startowym ich drużyny). Jury ds. Kontroli Sprzętu wybierze naboje do sprawdzenia i zamknie pudełko na plombę w obecności członków drużyny lub trenera drużyny i przeprowadzi kontrolę sprzętu. Kontrola naboji musi być zakończona przed prezentacjami.

c) Członkowie Zakwalifikowanych Drużyn Mieszanych muszą zgłosić się na pole finałowe 15 minut przed rozpoczęciem Finału (Etap 1), na wstępne formalności i prezentację.

d) Na pole nie można wносить dodatkowych naboji.

e) Kara w postaci odjęcia dwóch (2) trafień będzie naliczona od wyniku pierwszej serii pierwszego zawodnika, jeżeli naboje drużyny mieszanej nie zostaną dostarczone 30 minut przed rozpoczęciem Finału (Etap 1) lub jeżeli którekolwiek z członków drużyny nie zgłosi się 15 minut przed rozpoczęciem Finału (Etap 1). Drużyna, która nie zgłosi się w czasie prezentacji, nie będzie mogła wziąć udziału w Finale i zostanie sklasyfikowana na 4. miejscu (jeżeli w Etapie 1) lub na 2. miejscu (jeżeli w Etapie 2).

6.20.4.6 **Pokaz rzutków – Prezentacja – Strzały testowe**

a) Po zgłoszeniu się na polu strzeleckim, zawodnicy Zakwalifikowanych Drużyn Mieszanych 1 Etapu Finału będą mogli wziąć swoje naboje z pudełek (zawodnikom 2 Etapu Finału nie będzie to na tym etapie dozwolone). Następnie wszystkie cztery (4) Zakwalifikowane Drużyny Mieszane zostaną poproszone o przejście do stanowisk strzeleckich w celu przeprowadzenia ćwiczeń celowania i obserwacji celów (bez strzałów testowych).

b) Wszyscy członkowie Zakwalifikowanych Drużyn Mieszanych będą mogli obserwować cele.

c) Po ćwiczeniach celowania i prezentacji celów, Zakwalifikowane Drużyny 2 Etapu Finału zostaną poproszone o usadowienie się w wyznaczonym miejscu. Zawodnicy Zakwalifikowanych Drużyn 1 Etapu Finału wraz z ich trenerami lub ludźmi drużyny zgromadzą się w wyznaczonym miejscu na boku strzelnicy, aby czekać na wezwanie do prezentacji. Drużyny ustawiają się w kolejności numerów startowych. Zakwalifikowane Drużyny w 1 Etapie Finału wejdą na pole (pierwsza zawodniczka – drugi zawodnik) a za nimi - trener drużyny, spiker przedstawi ich widzom. Drużyny muszą pozostać zwrócone twarzą do widzów, dopóki wszyscy nie zostaną przedstawieni, włącznie z Przewodniczącym Jury i wyznaczonym Sędzią, którzy muszą stać na środku między dwiema drużynami.

d) Drużyny mieszane, ustawiają się w kolejności numerów startowych, w następującej kolejności: Zawodniczka – zawodnik – trener drużyny.

e) Przewodniczący Jury musi upewnić się, że drużyny są obecne w poprawnej kolejności.

f) Finał zostanie przeprowadzony w kolejności określonej w regule [6.20.1.d](#)).

g) Należy zauważyć, że po zakończeniu 1 Etapu Finału zawodnicy 2 Etapu Finału wezmą swoje naboje z pudełek. Finałiści, ich trenerzy lub ludzie drużyny, Przewodniczący Jury oraz wyznaczony Sędzia zostaną przedstawieni w sposób określony w punkcie d) powyżej. Po prezentacji zawodnicy przejdą do stanowisk strzeleckich i wykonają strzały testowe, po czym rozpocznie się mecz.

h) Na zakończenie Finału, Złoty, Srebrny i Brązowy Medalista zostaną zgromadzeni na polu gry przez członka Jury na oficjalne zdjęcia i ogłoszenie wyników, (Reguła 6.17.1.14 p)

6.20.4.7 **Muzyka i wsparcie publiczności.** Podczas Finału musi być odtwarzana muzyka. Jury powinno zatwierdzić wybraną muzykę. Zachęca się do entuzjastycznego wsparcia publiczności i zaleca się to podczas meczów.

6.20.4.8 **Niesprawność podczas finału (Etap 1 i 2).**

a) Jeżeli Sędzia orzeknie, że uszkodzona strzelba, niesprawność strzelby lub amunicji, nie są winą zawodnika, zawodnik powinien mieć nie więcej niż trzy (3) minuty na naprawienie strzelby lub zdobycie innej zatwierdzonej strzelby, lub wymianę amunicji. Jeśli nie może tego zrobić w ciągu trzech (3) minut, zawodnik (Drużyna Mieszana) musi się wycofać. Po usunięciu awarii, Finał musi być kontynuowany.

b) Jeśli wycofanie drużyny nastąpi podczas Etapu Finału 1 lub 2, pozostała Drużyna Mieszana musi być ogłoszona zwycięzcą.

c) Drużynie Mieszanej wolno mieć maksymalnie dwie (2) niesprawności podczas Finału, w tym w barażu, niezależnie od tego, czy próbowano usunąć niesprawność.

d) Wszystkie prawidłowe rzutki, na których wystąpiły kolejne niesprawności, zostaną uznane za „**CHYBIONE**” (**LOST**), niezależnie od tego, czy zawodnik próbował strzelać.

6.20.5 **Protest podczas finału (Etap 1 i 2).**

a) Jeżeli zawodnik nie zgadza się z decyzją Sędziego dotyczącą celów: „**TRAFIONY**” (**HIT**), „**CHYBIONY**” (**LOST**), „**NIELICZONY**” (**NO TARGET**) lub „**NIEPRAWIDŁOWY**” (**IRREGULAR**), musi natychmiast, przed strzałem następnego zawodnika, podnieść rękę i powiedzieć „**PROTEST**”.

b) Sędzia musi wtedy tymczasowo przerwać strzelanie i po wysłuchaniu opinii Asystentów Sędziego, podjąć decyzję. Protest nie będzie przyjęty po strzale następnego zawodnika.

c) Każdy inny protest ze strony zawodnika lub trenera będzie rozstrzygnięty natychmiast przez Jury ds. Protestów w Finale. Decyzja Jury ds. Protestów w Finale jest ostateczna i nie można jej odwołać.

d) Jeżeli protest w Finale dotyczący jakiegokolwiek innej sprawy niż decyzje Sędziego o cel „**TRAFIONY**” (**HIT**), „**CHYBIONY**” (**LOST**), „**NIELICZONY**” (**NO TARGET**) lub „**NIEPRAWIDŁOWY**” (**IRREGULAR**), zostanie odrzucony, kara w postaci dwóch (2) punktów musi dotyczyć dwóch ostatnich „**TRAFIONYCH**” (**HIT**) celów, zawodnika (Drużyny Mieszanej).

6.20.5.1 **Kolor rzutków.** Kwalifikacje: Normalne rzutki. Finał: Rzutki dymne (FLASH).

6.20.5.2 **Nietypowe lub sporne przypadki**

a) Ogólne Zasady Techniczne będą miały zastosowanie do spraw nie wspomnianych w powyższych paragrafach.

b) Nietypowe lub sporne sprawy będą rozstrzygane przez Jury zgodnie z Ogólnymi Zasadami Technicznymi lub inną odpowiednią Zasadą dla każdej konkurencji.

6.7 ODZIEŻ I SPRZĘT PODCZAS ZAWODÓW

6.7.1 ISSF ustala konkretne standardy dotyczące odzieży i sprzętu używanego w zawodach ISSF, a także przeprowadza kontrole sprzętu, aby sprawdzić zgodność z tymi standardami, co ma na celu ochronę zasad równego i etycznego współzawodnictwa, w którym żaden z zawodników nie może uzyskać niesprawiedliwej przewagi nad innymi.

6.7.2 Zawodnicy są odpowiedzialni za zapewnienie, że wszystkie elementy sprzętu i odzieży używane przez nich w mistrzostwach ISSF są zgodne z przepisami ISSF.

6.7.3 Sprzęt wszystkich zawodników podlega kontroli przez Jury Kontroli Sprzętu oraz Sekcję Kontroli Sprzętu ustanowioną przez Komitet Organizacyjny, a także przez odpowiednie Jury Konkursowe.

6.7.4 Standardy dotyczące odzieży i sprzętu

6.7.4.1 Zasady dotyczące konkretnego sprzętu używanego przez zawodników w danej dyscyplinie znajdują się w przepisach dla tej dyscypliny.

6.7.4.2 Zabronione jest używanie jakichkolwiek specjalnych urządzeń, środków lub ubrań, w tym taśm Kinesio, medycznych lub podobnych, które unieruchamiają lub nadmiernie ograniczają ruchy nóg, ciała lub ramion zawodnika, dla strzelców karabinowych, pistoletu i ruchomej tarczy, aby zapewnić, że umiejętności zawodników nie są sztucznie poprawiane.

6.7.4.3 Radiotelefony, iPody czy jakiegokolwiek podobne urządzenia generujące dźwięk lub systemy komunikacyjne są zabronione na polu gry podczas zawodów i treningów z wyjątkiem sytuacji, gdy są używane przez sędziów zawodów.

6.7.4.4 Telefony komórkowe lub inne przenośne urządzenia komunikacyjne (np. tablety, itp.), urządzenia elektroniczne lub noszone na nadgarstku (np. smartwatche) nie mogą być używane przez zawodników na linii ognia.

6.7.5 Kodeks ubioru ISSF

Zawodnicy, trenerzy i sędziowie mają obowiązek pojawiać się na strzelnicy ubrani w sposób odpowiedni dla publicznego wydarzenia sportowego. Odzież noszona przez zawodników i sędziów musi być zgodna z **Kodeksem Ubioru ISSF**. Pełny Kodeks Ubioru ISSF można znaleźć w punkcie 6.22.

6.22 KODEKS UBIORU ISSF

Zgodnie z Ogólnymi Regulacjami Technicznymi ISSF 6.7.5:

"Zawodnicy, trenerzy i sędziowie mają obowiązek pojawiać się na strzelnicy ubrani w sposób odpowiedni dla publicznego wydarzenia sportowego. Odzież noszona przez zawodników i sędziów musi być zgodna z Kodeksem Ubioru ISSF." To jest fundament **Kodeksu Ubioru ISSF**.

6.22.1 OGÓLNIE

Wszystkie sporty zwracają uwagę na swój wizerunek prezentowany młodzieży, publiczności i mediom. Sporty olimpijskie są oceniane przede wszystkim pod kątem tego, czy ich zawodnicy, trenerzy i sędziowie prezentują profesjonalny wizerunek, który pokazuje ich najlepsze cechy. Rozwój strzelectwa jako dyscypliny sportowej, przyciąganie nowych uczestników i fanów oraz utrzymanie statusu sportu olimpijskiego zależy od tego, jak ubierają się zawodnicy i sędziowie.

Kodeks Ubioru ISSF zawiera regulacje i wytyczne dotyczące implementacji Reguły 6.7.5.

6.22.2 REGULAMIN UBIORU DLA ZAWODNIKÓW

6.22.2.1 Wszystko, co noszą zawodnicy podczas treningów, eliminacji, kwalifikacji i finałów, musi być odpowiednie dla zawodników uczestniczących w międzynarodowych zawodach sportowych. Odzież zawodników musi promować pozytywny wizerunek strzelców jako olimpijczyków.

6.22.2.2 Gdy pojawiają się na zawodach, zawodnicy strzelający z karabinu, pistoletu, strzelby i do ruchomej tarczy powinni nosić odzież sportową, która zawiera kolory i emblematy narodowe, NOC (Narodowego Komitetu Olimpijskiego) lub Federacji Narodowej. Odpowiednia odzież na zawody to dresy, kombinezony sportowe lub uniformy do rozgrzewki itp., wydane przez Federację Narodową lub NOCs.

6.22.2.3 Członkowie drużyny uczestniczącej w zawodach drużynowych powinni nosić jednakowe stroje, wskazujące naród, który reprezentują.

6.22.2.4 Podczas ceremonii wręczenia nagród lub innych ceremonii, zawodnicy muszą być ubrani w oficjalne stroje narodowe lub dresy treningowe. W przypadku drużyn, wszyscy członkowie drużyny muszą nosić odpowiednie stroje narodowe. Jeżeli zawodnik stawi się na ceremonię bez stroju narodowej drużyny, członek Jury może opóźnić ceremonię i zażądać od zawodnika zmiany ubioru na odpowiedni, zanim ceremonia będzie mogła się odbyć.

6.22.2.5 Odzież strzelców karabinowych musi być zgodna z regulacjami dotyczącymi odzieży dla strzelców karabinowych opisanymi w Regule 7.5. Jeżeli nie noszą specjalnych spodni strzeleckich lub butów, to odzież noszona podczas zawodów musi być zgodna z tym Kodeksem Ubioru ISSF.

6.22.2.6 Podczas wszystkich treningów i zawodów pistoletowych, kobiety muszą nosić sukienki, spódnice, spódnice z rozcięciem, szorty lub spodnie oraz bluzki lub topy (muszą zakrywać przód i tył ciała oraz być na każdym ramieniu). Mężczyźni muszą nosić długie spodnie lub szorty oraz koszulki z długimi lub krótkimi rękawami. Zawodnikom nie wolno nosić odzieży poprawiającej wyniki. Wszystkie ubrania zawodników muszą być zgodne z Kodeksem Ubioru ISSF (Reguła 6.7.5 i [6.22](#)).

6.22.2.7 Strzelcy konkurencji strzelań do rzutków muszą przestrzegać regulacji dotyczących odzieży opisanych w [Regule 9.13.1](#).

6.22.2.8 Jeśli podczas zawodów noszone są szorty, dolna część nogawki nie może być wyżej niż 15 cm powyżej środka kolana. Spódnice i sukienki również muszą spełniać to wymaganie.

6.22.3 ZAKAZANE PRZEDMIOTY

6.22.3.1 Zakazane elementy ubioru na zawody i ceremonie wręczenia medali obejmują niebieskie dżinsy. Ponadto, dżinsy lub podobne spodnie w nieodpowiednich kolorach, ubrania w kamuflażu, bezrękawniki, zbyt krótkie szorty (patrz 6.22.2.8), podarte szorty, spodnie z łatami lub dziurami, a także koszulki lub spodnie z niesportowymi lub nieodpowiednimi hasłami (patrz Reguła 6.12.1, propaganda jest zabroniona). Kolory sportowe powinny być kolorami stroju narodowego. Jeśli nie są noszone kolory narodowe, kolory, których należy unikać, to kamuflaż, kratki, khaki, oliwkowy lub brązowy.

6.22.3.2 Zawodnicy nie mogą nosić sandałów ani zdejmować butów (ze skarpetkami lub bez).

6.22.3.3 Zmiana ubrania musi odbywać się w wyznaczonych miejscach, a nie na polu gry. Nie wolno zmieniać ubrań na stanowiskach strzeleckich ani na polu strzeleckim.

6.22.3.4 Wszystkie ubrania muszą być zgodne z regulaminami ISSF dotyczącymi uprawnienia do startu, praw komercyjnych, sponsoringu i reklamy, jeśli chodzi o pokazywanie znaków producenta i sponsora. Podczas igrzysk olimpijskich wymagane jest przestrzeganie Reguły 50 MKOI.

6.22.4 REGULAMIN UBIORU DLA TRENERÓW I SĘDZIÓW

6.22.4.1 Kodeks Ubioru ISSF dotyczy członków Jury ISSF oraz Narodowych Sędziów Technicznych, w tym Kierowników Zawodów i Sędziów konkurencji strzelań do rzutków. Kodeks Ubioru ISSF obowiązuje również trenerów, kiedy pracują na polu gry podczas treningów, zawodów lub finałów.

6.22.4.2 Jeżeli organizator nie zapewnia oficjalnej odzieży, członkowie Jury powinni nosić ciemne spodnie lub spódnice, jasne koszule z kołnierzykami i długimi lub krótkimi rękawami. Jeśli ze względu na klimat konieczny jest ciepły sweter lub kurtka, powinien być preferowany ciemny kolor. W ciepłym klimacie zalecane są lekkie spodnie. Zalecane są ciemne, normalne buty lub buty sportowe.

6.22.4.3 Podczas służby, członkowie Jury muszą nosić zatwierdzone czerwone kamizelki Jury ISSF, które są dostępne w siedzibie ISSF.

6.22.4.4 Podczas służby, Sędziowie Strzelby muszą nosić oficjalne niebieskie kamizelki Sędziów ISSF, które są dostępne w siedzibie ISSF.

6.22.4.5 Sędziowie zawodów i trenerzy nie mogą nosić żadnych zakazanych elementów ubioru, które są opisane w punkcie [6.22.3](#) powyżej.

INDEKS

Amunicja – Kontrola	9.4.3.2	7
Amunicja – Niesprawności / Niewypały	9.12.3.3	34
Amunicja – Niezgodna z przepisami	9.4.3.2 d	7
Amunicja – Specyfikacja techniczna	9.4.3.1	6
Baraże	9.15.2	39
Baraże – Czas przygotowawczy zawodnika	9.15.2.2	39
Baraże – Procedury	9.15.2	39
Baraże – Przepisy ogólne	9.15.2.1	39
Baraże – Skeet	9.15.2.4	40
Baraże – Trap	9.15.2.3	40
Baraże przed finałami	9.15.2.2	39
Bezpieczeństwo	9.2	3
Bezpieczeństwo – Komenda „STOP”	9.2.5	4
Bezpieczeństwo – Wyróżniające się kamizelki	9.2.1	3
Biuro obliczeń (RTS)	9.14.1	36
Broń	9.4.2	5
Broń – Celowniki optyczne	9.4.2.9	6
Broń – Dozwolone typy	9.4.2.1	5
Broń – Kompensatory i dodatki na lufy	9.4.2.6	6
Broń – Magazynek	9.4.2.4	6
Broń – Otwory w lufie	9.4.2.7	6
Broń – Pasy	9.4.2.3	6
Broń – Wyzwalacze strzałów	9.4.2.2	6
Broń – Zamiana	9.4.2.5	6
Broń, wyposażenie i amunicja	9.4	5
Celowanie – Kiedy jest dozwolone	9.2.3	3
Celowniki optyczne	9.4.2.9	6
Charakterystyka strzelnic i rzutków	9.3	5
Coaching niewerbalny	6.12.5.1	10
Decyzyjność i działania Jury	9.16.1	42
Double Trap – Dublet „NIELICZONY”	9.9.7.3	22
Double Trap – Dublet „NIELICZONY” – Decyzja sędziego	9.9.7.3 a	22
Double Trap – Dublet „NIELICZONY” jeśli zawodnik nie oddał strzału	9.9.7.5	23
Double Trap – Dublet „NIELICZONY” jeśli zawodnik oddał strzał	9.9.7.4	22
Double Trap – Kąty poziome	9.19.2	46
Double Trap – Kontrola Jury	9.9.6	21
Double Trap – Limit czasowy na przygotowanie się, po opuszczeniu stanowiska 5	9.9.3	20
Double Trap – Metoda	9.9.2	20
Double Trap – Mimowolny strzał	9.9.7.8	24
Double Trap – Nieprawidłowa trajektoria	9.9.7.1	22

Double Trap – Niesprawność	9.9.7.7	23
Double Trap – Odległości, kąt i wzniesienia rzutków	9.9.5	21
Double Trap – Odmowa przyjęcia dubletu	9.9.7.2	22
Double Trap – Procedura odmowy dubletu przez zawodnika	9.9.7.2 c	22
Double Trap – Przebieg serii	9.9.1	20
Double Trap – Przepisy dla konkurencji	9.9	20
Double Trap – Przerwy – Pokaz rzutków	9.9.4	21
Double Trap – Rzutek „CHYBIONY” (“LOST”)	9.9.7.6	23
Double Trap – Rzutki próbne	9.9.6.1	21
Double Trap – Strzały oddane równocześnie	9.12.1	33
Double Trap – Strzelanie w ziemię (w podłoże)	9.9.7.9	24
Double Trap – Tabela ustawień maszyn	9.9.5	21
Double Trap (Reguła 6.4.18.4)	9.9	20
Dyskwalifikacja (czerwona kartka)	9.16.5	43
Elektroniczne tablice wyników	9.14.2.2	37
Elektroniczne tablice wyników – Błędy	9.14.2.4	37
FINAŁY W KONKURENCJACH OLIMPIJSKICH - RZUTKI	6.19	48
Funkcyjni zawodów	9.5	7
Grupy – Kolejność strzelań	9.11.2.5	33
Grupy – Tworzenie grup	9.11.2.1	32
Harmonogramy strzelań	9.11.1	32
Ingerencja w wyposażenie strzelnicy	9.3.c	5
Jury – Decyzja większości	9.16.5.2	43
Jury – Obowiązki podczas rozgrywania zawodów	9.5.2.2	8
Jury – Obowiązki przed rozpoczęciem zawodów	9.5.2.1	7
Karty wyników – Prowadzenie kart przez sędziów pomocniczych	9.14.2.4 c	37
Kierownik zawodów - Obowiązki	9.5.3.3	8
Kierownik zawodów - Odpowiedzialność	9.5.3.2	8
KODEKS UBIORU ISSF	6.22	58
Kolejność strzelań	9.11.2.5	33
Komenda „STOP”	9.2.5	4
Komendy	9.2.6	4
Kompensatory	9.4.2.6	6
Konkurencje	9.6.1	12
Konkurencje kobiece/męskie	9.1.4	3
Konkurencje męskie/kobiece	9.1.4	3
Kontrola amunicji	9.4.3.2	7
Kontrola amunicji sprzedawanej podczas Mistrzostw	9.4.3.2 c	7
Kontrola wyposażenia	9.4.1.1	5
Kontrola wyposażenia – Pasek kontrolny	9.10.4.2	28
Limit czasowy na złożenie odwołania	9.17.4.1	45

Limit czasowy na złożenie protestu	9.17.3.1	45
Limit czasowy na złożenie protestu i odwołania	9.17.4.1	45
Losowanie grup	9.11.2	32
Losowanie grup	9.11.2.3	32
Lufy	9.4.2.7	6
Magazyunki	9.4.2.4	6
Najniższy punkt kolby	9.4.2.10	6
Narodowy identyfikator IOC	9.13.3	35
Naruszenia „OTWARTE”	9.16.2.1	42
Naruszenia „TECHNICZNE”	9.16.3	42
Naruszenia przepisów	9.16	42
Nieobecność zawodnika	9.11.2.6	33
Nieobecność zawodnika – wyjątkowe okoliczności	9.11.2.8	33
Nieoficjalny trening – Bez przywilejów	9.6.2.2	13
Niesprawności	9.12	33
Niesprawności – Definicja	9.12.1	33
Niesprawności – Liczba dozwolonych niesprawności	9.12.1.1	33
Niesprawności – Postępowanie po stwierdzeniu niesprawności	9.12.4	34
Niesprawności – Postępowanie w przypadku niesprawności	9.12.3	34
Niesprawności – Postępowanie zawodnika	9.12.5	34
Niesprawność broni	9.12.4.1	34
Nieukończona runda – Odjęcie pozostałych punktów	9.16.4.2	43
Niewypał – Niesprawność amunicji	9.12.3.3	34
Niezgadzanie się z decyzją sędziego	9.17.1	44
Numer Bib (startowy)	9.13.2	35
Obchodzenie się bronią – Bezpieczeństwo	9.2.2	3
Ochrona słuchu	6.2.5	7
Ochrona wzroku	9.2.7	4
Ochronniki słuchu	9.2.7	4
Odjęcie (zielona kartka)	9.16.4	43
Odjęcie jednego punktu	9.16.4.1	43
Odwołania	9.17.4	45
Odzież sportowa	9.13.1	35
Odzież zawodnicza – buty z odkrytymi palcami lub na obcasie	9.13.1 b	35
Ogólna specyfikacja rzutków	6.3.6.1	14
Ograniczenia wyposażenia	9.4.1	5
Ostrzeżenia wydawane przez sędziego	9.5.5.5	11
Ostrzeżenie (żółta kartka)	9.16.3 f	42
Otwory w lufie	9.4.2.7	6
Pasy	9.4.2.3	6
Procedura oceny	9.14.2	36

Procedura przeprowadzania finałów	6.19.5	52
Protest – do sędziego głównego	9.17.1.1	44
Protest – działanie, które ma podjąć oficjalista zespołu	9.17.1.2	44
Protest – Zachowanie się zawodnika	9.17.1.1	44
Protesty i odwołania	9.17	44
Protesty i odwołania, z wyjątkiem decyzji podjętych przez jury ds. protestów w finałach	9.17.4	45
Protesty pisemne	9.17.3	44
Protesty ustne	9.17.2	44
Przerwy – Double Trap	9.9.4	21
Przerwy – Trap	9.8.4	18
Przerwy w programie	9.11.1.2	32
Przesłony boczne	9.13.4	35
Przesłony boczne i przednie	9.13.4	35
Rankingi	9.14.4	38
REGULAMIN UBIORU DLA TRENERÓW I SĘDZIÓW	6.22.4	59
Remisy indywidualne w zawodach bez finałów	9.15.3.1	41
Rezultaty, Czas i Ocena	9.14	36
Ręczna tablica wyników	9.14.3	37
Równe wyniki (poza finałami) – Od 4. miejsca	9.15.3.4	41
Równe wyniki (poza finałami) – Przy wynikach absolutnych	9.15.3.2	41
Równe wyniki (poza finałami) na pierwszych trzech (3) miejscach	9.15.3.3	41
Równe wyniki i baraże	9.15	39
Równe wyniki przed finałami	9.15.1.1	39
Równe wyniki w klasyfikacji drużynowej	9.14.5.1	38
Równe wyniki w zawodach bez finałów	9.15.3	41
Równe wyniki w zawodach z finałami	9.15.1	39
Runda uzupełniająca nieobecnego zawodnika	9.12.4.3	34
Rysunki i tabele	9.1.5	3
Rysunki i tabele	9.19	46
Rzutek „CHYBIONY”	9.7.5	15
Rzutek „NIELICZONY”	9.7.6	15
Rzutek „NIEPRAWIDŁOWY”	9.7.2	14
Rzutek „PRAWIDŁOWY”	9.7.1	14
Rzutek „TRAFIONY”	9.7.4	15
Rzutek „USZKODZONY”	9.7.3	14
Rzutki – PRAWIDŁOWE / NIEPRAWIDŁOWE / USZKODZONE / TRAFIONE / CHYBIONE / NIELICZONE	9.7	14
Seria uzupełniająca – Double Trap	9.12.5.2	35
Seria uzupełniająca – Skeet	9.12.5.3	35
Seria uzupełniająca – Trap	9.12.5.1	34

Seria uzupełniająca – Wyniki	9.12.5.4	35
Seria uzupełniająca – Procedury	9.12.5	34
Sędzia Główny - Obowiązki	9.5.4.2	9
Sędzia pomocniczy – Doradzanie sędziemu	9.5.6.3	12
Sędzia pomocniczy – Obowiązki	9.5.6.2	11
Sędziowie	9.5.5	9
Sędziowie – Funkcje i obowiązki	9.5.5.2	9
Skeet – Kolejność ładowania broni	9.10.2.4	27
Skeet – Kontrola paska	9.10.4.3	28
Skeet – Limit czasowy na przygotowanie się	9.10.2.1	25
Skeet – Metoda	9.10.1.1	25
Skeet – Nieregularna trajektoria	9.10.3.1	27
Skeet – Odległość i wysokość rzutków	9.10.3	27
Skeet – Odległość i wysokość rzutków – Kontrola Jury	9.10.3	27
Skeet – Odmowa przyjęcia rzutka	9.10.5.1	29
Skeet – Pasek kontrolny	9.10.4.1	28
Skeet – Pozycja GOTÓW	9.10.4	28
Skeet – Procedura dotycząca stanowiska 8	9.10.2.3	26
Skeet – Procedura odmowy rzutka przez zawodnika	9.10.5.1 d	29
Skeet – Przebieg serii w konkurencji	9.10.1	25
Skeet – Przepisy konkurencji	9.10	25
Skeet – Przerwy	9.10.2.5 c	27
Skeet – Rzutek „CHYBIONY” (“LOST”)	9.10.5.6	30
Skeet – Rzutek „NIELICZONY” (“NO TARGET”) – Decyzja sędziego	9.10.5.3	29
Skeet – Rzutek „NIELICZONY” (“NO TARGET”) jeśli zawodnik nie oddał strzału	9.10.5.4	30
Skeet – Rzutek „NIELICZONY” (“NO TARGET”) jeśli zawodnik oddał strzał	9.10.5.3	29
Skeet – Rzutki „CHYBIONE” (“LOST”) dotyczące dubletów	9.10.5.7	31
Skeet – Rzutki „NIELICZONE” (“NO TARGET”) dotyczące dubletów	9.10.5.5	30
Skeet – Rzutki próbne	9.10.2.5	27
Skeet – Sekwencja strzelania dla rundy kwalifikacyjnej	9.10.2.2	26
Skeet - START	9.10.1 / 9.10.2	25
Skeet – strzelanie poza kolejnością	9.10.5.8	31
Skeet – Złożenia i ćwiczenia w celowaniu na polu strzeleckim	9.10.2.6	27
Strzały próbne – Po naprawie	9.2.4 e	4
Strzały próbne – Strzelanie i strzały próbne	9.2.4	4
Strzelanie i strzały próbne	9.2.4	4
Tabele ustawień Trap (I-IX)	9.19.3	47
Tablice wyników	9.14.2.1	37
Tablice wyników – Błędy	9.14.2.4	37
Trap – Kąty poziome	9.19.1	46

Trap – Kontrola Jury	9.9.6	21
Trap – Limit czasowy na przygotowanie się, po opuszczeniu stanowiska 5	9.9.3	20
Trap – Metoda	9.9.2	20
Trap – Nieprawidłowa trajektoria	9.9.7.1	22
Trap – Odmowa przyjęcia rzutka	9.8.4.2	18
Trap – Ograniczenia dotyczące rzutków	9.8.2.3	17
Trap – Procedura odmowy rzutka przez zawodnika	9.8.4.2	18
Trap – Procedura regulacji wyrzutni	9.8.2.4	17
Trap – prowadzenie rundy	9.8.1	16
Trap – Przepisy konkurencji	9.8	16
Trap – Przerwy – Pokaz rzutków	9.9.4	21
Trap – Rysunki i tabele	9.19	46
Trap – Rzutek „CHYBIONY” ("LOST")	9.8.4.6	19
Trap – Rzutek „NIELICZONY” ("NO TARGET")	9.8.4.3	18
Trap – Rzutek „NIELICZONY” ("NO TARGET") – Odpowiedzialność sędziego	9.8.4.3 a	18
Trap – Rzutek „NIELICZONY” ("NO TARGET") jeśli zawodnik nie oddał strzału	9.8.4.5	19
Trap – Rzutek „NIELICZONY” ("NO TARGET") jeśli zawodnik oddał strzał	9.8.4.4	18
Trap – Rzutki próbne	9.9.6.1	21
Trap – tabele ustawień	9.9.5	21
Trening	9.6.2	13
Trening – Nieoficjalny	9.6.2.2	13
Trening – Oficjalny	9.6.2.1	13
Trening przed zawodami	9.6.2.1	13
Trzech lub więcej remisujących zawodników o więcej niż jedno miejsce w Rankingu	9.15.3.3	41
Typy broni	9.4.2.1	5
Ubiór i wyposażenie na zawodach (przepis 6.7)	9.13	35
Ustawienia rzutków – Odległość i wysokość rzutków w konkurencji Skeet	9.10.3	27
Widoczne błędy tablicy wyników	9.14.2.4	37
Wybór lufy	9.12.3	34
Wyniki drużyny	9.14.5	38
Wyniki i rankingi	9.14.4	38
Wyniki indywidualne	9.14.4.1	38
Wyposażenie i amunicja	9.4	5
Wyposażenie na polu gry	9.4.1.2	5
Wyposażenie zawodnika na polu strzeleckim	9.4.1.2	5
Wyznaczone miejsca do ćwiczeń w celowaniu „na sucho”	9.2.3 a	3
Wyzwalacze strzałów	9.4.2.2	6
ZAKAZANE PRZEDMIOTY	6.22.3	59
Zarządzanie zawodami	9.11	32
Zasada Count Back przed finałami	9.15.1.1 d	39
Zastąpienie zawodnika	9.11.1.1	32

Zastosowanie przepisów do wszystkich konkurencji śrutowych	9.1.1	3
Zatwierdzanie wyników	9.14.3.1	37
Zawodnicy pomocniczy (Fillers)	9.11.2.2	32
Zawodnik – Zastąpienie	9.11.1.1	32
Zawodnik leworęczny – Zawodnik praworęczny	9.1.3	3
Zawodnik praworęczny – Zawodnik leworęczny	9.1.3	3
Zmiana broni	9.4.2.5	6
Zmiany w grupach	9.11.2.4	33
Znajomość przepisów	9.1.2	3