



**International Shooting Sport Federation
Internationaler Schiess-Sportverband e.V.
Fédération Internationale de Tir Sportif
Federaciòn Internacional de Tiro Deportivo**

PRZEPISY DLA STRZELAŃ DO RZUTKÓW

Trap

Trap Double

Skeet



SPIS TREŚCI

9.1	PRZEPISY OGÓLNE.....	173
9.2	BEZPIECZEŃSTWO	173
9.3	CHARAKTERYSTYKA STRZELNIC I RZUTKÓW.....	175
9.4	SPRZĘT I AMUNICJA.....	175
9.5	FUNKCYJNI ZAWODÓW.....	177
9.6	PRZEBIEG KONKURENCJI STRZELECKICH I REGULAMIN ZAWODÓW.....	182
9.7	ORGANIZACJA ZAWODÓW	206
9.8	NIESPRAWNOŚCI	208
9.9	PRZEPISY DOTYCZĄCE ZACHOWANIA SIĘ STRZELCÓW I OSÓB FUNKCYJNYCH.....	210
9.10	RZUTKI PRAWIDŁOWE, NIEPRAWIDŁOWE, USZKODZONE, TRAFIONE, CHYBIONE I NIELICZONE.....	211
9.11	KLASYFIKACJA I PROCEDURY NALICZANIA PUNKTÓW.....	213
9.12	RÓWNE WYNIKI I BARAŻE (SHOOT-OFFS).....	216
9.13	PROTESTY I ODWOŁANIA	222
9.14	FINAŁY.....	227
9.15	RYСУNKI I TABELA	231

Uwaga: Jeśli rysunki i tabele zawierają informacje szczegółowe, mają one taką samą wagę jak przepisy numerowane.



9.1 PRZEPISY OGÓLNE

9.1.1 Niniejsze przepisy stanowią część Przepisów Technicznych ISSF i odnoszą się do wszystkich konkurencji w strzelaniach do rzutków.

9.1.2 Wszyscy strzelcy, osoby funkcyjne i kierownicy zespołów muszą znać przepisy ISSF i przestrzegać ich stosowania. Każdy strzelec jest odpowiedzialny za przestrzeganie niniejszych przepisów.

9.1.3 Gdy przepis odnosi się do strzelca praworęcznego, jego odwrotność stosuje się do strzelca leworęcznego.

9.1.4 Dopóki przepis nie odnosi się konkretnie do konkurencji męskiej lub kobiecej, musi być stosowany jednakowo do obu konkurencji.

9.2 BEZPIECZEŃSTWO

BEZPIECZEŃSTWO JEST SPRAWĄ NAJWYŻSZEJ WAGI

Przepisy techniczne – Rozdział 6.

9.2.1 Bezpieczeństwo strzelców, personelu strzelnicy oraz widzów wymaga ciągłej i starannej uwagi przy manipulowaniu bronią (obchodzenia się z bronią) oraz ostrożności w poruszaniu się po strzelnicy. Konieczna jest samodyscyplina ze strony wszystkich uczestników. (Zaleca się, by wszyscy poruszający się w obrębie linii ognia nosili wyróżniające się kamizelki). Gdy samodyscyplina zawodzi, obowiązkiem osób funkcyjnych strzelnicy jest jej wymaganie, a obowiązkiem strzelców i funkcyjnych zespołów jest współdziałanie w tym zakresie.

9.2.2 NOSZENIE BRONI

W celu zapewnienia bezpieczeństwa zawsze należy obchodzić się bardzo ostrożnie nawet z nienaładowaną bronią (w przeciwnym razie możliwa jest **DYSKWALIFIKACJA** w zawodach).

- Broń półautomatyczną należy nosić z otwartym rygłem i wylotem lufy skierowanym bezpiecznie w górę albo w dół.
- Typową broń dwulufową należy nosić nienaładowaną, z otwartym zamkiem lufy (złamaną).
- Broń nieużywaną należy złożyć w stojaku, w zamkniętym futerale, magazynie broni lub innym bezpiecznym miejscu.
- Broń może być załadowana tylko, jeśli strzelec zajmuje miejsce na stanowisku strzeleckim, po wydaniu przez sędziego komendy **START**.



- Broń nie może być załadowana, dopóki zawodnik nie zajmuje miejsca na stanowisku strzeleckim, patrząc i celując w kierunku wyrzutni rzutków (w kierunku przedpola), po uzyskaniu stosownej zgody udzielonej przez sędziego.
- Gdy strzelanie jest przerwane, broń musi zostać otwarta i rozładowana.
- Żaden strzelec nie może opuścić swego stanowiska strzeleckiego, dopóki nie otworzy i nie rozładuje broni.
- Po oddaniu ostatniego strzału, a przed opuszczeniem pola strzeleckiego, lub odstawieniu broni na stojak, oddaniu broni do magazynku broni, strzelec musi upewnić się, że w komorze i/lub magazynku nie ma naboju, a sędzia musi to zweryfikować

W czasie gdy obsługa strzelnicy znajduje się przed linią ognia, składanie – celowanie bronią jest zabronione

9.2.3

CELOWANIE

9.2.3.1

Ćwiczenia w celowaniu są dozwolone tylko na wyznaczonym stanowisku za zgodą sędziego lub w wyznaczonym miejscu.

9.2.3.2

Świadome celowanie bądź strzelanie do rzutków innych zawodników i/lub do żywych ptaków i innych zwierząt jest zabronione.

9.2.3.3

Celowanie na obszarze innym niż wyznaczony jest zabronione.

9.2.4

STRZELANIE I PRÓBY OGNI

9.2.4.1

Strzelec może oddać strzał tylko, gdy nadejdzie jego kolej i gdy wyrzuciono rzutka.

9.2.4.2

Za zgodą sędziego każdy strzelec może wypróbować broń (oddając maks. dwa (2) strzały) każdego dnia zawodów zaraz przed rozpoczęciem swej pierwszej serii strzałów w danym dniu.

9.2.4.3

Każdy strzelec może wypróbować broń przed startem w finałach lub w jakimkolwiek barażu przed finałami lub po finałach.

9.2.4.4

Nie można oddawać strzałów próbnych, trzymając broń skierowaną w grunt na przedpolu strzeleckim.

9.2.4.5

Próbę broni po jej naprawie należy uzgodnić z sędzią lub z kierownikiem strzelnicy.

9.2.5

KOMENDA STOP

9.2.5.1

Natychmiast po wydaniu komendy lub sygnału **STOP** strzelanie musi zostać przerwane. Wszyscy strzelcy muszą rozładować i zabezpieczyć swoją broń.

9.2.5.2

Broń musi być rozładowana do czasu wydania komendy START pozwalającej na wznowienie strzelania.



- 9.2.5.3** Strzelanie może być wznowione tylko po komendzie sędziego **START**.
- 9.2.5.4** Każdy strzelec, który bez zezwolenia sędziego manipuluje załadowaną bronią po komendzie **STOP**, może zostać zdyskwalifikowany.
- 9.2.6 KOMENDY**
- 9.2.6.1** Komendy na zawodach / mistrzostwach nadzorowanych przez ISSF muszą być wydawane w j. angielskim.
- 9.2.6.2** Za wydawanie komend **START**, **STOP** oraz innych niezbędnych poleceń odpowiedzialny jest sędzia lub inne odpowiednie osoby funkcyjne strzelnicy. Sędzia musi także kontrolować wykonywanie komend i bezpieczeństwo przy posługiwaniu się (manipulowaniu) bronią.
- 9.2.7 OCHRONA SŁUCHU I WZROKU**
- 9.2.7.1** Wszyscy strzelcy i inne osoby znajdujące się w bezpośrednim sąsiedztwie linii ognia powinni używać wkładek, nauszników lub innych urządzeń służących ochronie słuchu. Zabronione jest używanie przez strzelców ochronek słuchu wyposażonych w jakiekolwiek urządzenie odbiorcze.
- 9.2.7.2** Podczas strzelania wszyscy strzelcy powinni używać nietłukących się okularów strzeleckich lub innych podobnych aparatów służących ochronie wzroku.
- 9.3 CHARAKTERYSTYKA STRZELNIC I RZUTKÓW**
- Szczegółowa charakterystyka strzelnic i rzutek zawarta jest w rozdziale 6 Przepisów Technicznych.
- 9.4 SPRZĘT I AMUNICJA**
- Patrz rozdział 6 Przepisy Techniczne.
- 9.4.1 Przepisy ogólne**
- Jury musi wdrożyć program kontroli broni, ubrań i innego sprzętu. Jury ma prawo sprawdzić wszystkie elementy wyposażenia strzelca łącznie z ubraniami.** Kierownicy zespołów są na równi ze strzelcami odpowiedzialni za to, aby ich sprzęt był użyty zgodnie z niniejszymi przepisami.
- 9.4.2 BROŃ**
- 9.4.2.1 Typy broni**
- Może być używana wszelkiego typu broń z lufami gładkimi, także półautomatyczna, której kaliber nie przekracza 12. Broń o kalibrze mniejszym niż 12 może być używana.



- 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 Magazynki**
Jeśli **broń wyposażona jest w magazynek**, musi on być zablokowany tak, aby nie można było załadować go więcej niż jednym (1) nabojem naraz.
- 9.4.2.5 Zmiana broni**
Zmiana broni lub jej części (włączając czoki) w ramach tej samej serii strzelań jest zabroniona, chyba że sędzia stwierdzi niesprawność.
- 9.4.2.6 Kompensatory**
Instalowanie na lufach broni używanej w konkurencjach ISSF: Trap, Double Trap kompensatorów lub innych podobnie działających urządzeń jest zabronione. Dopuszcza się je tylko w konkurencji Skeet.
- 9.4.2.7 Otwory w lufie i wymienne czoki z otworami**
- lufy z otworami są dozwolone pod warunkiem, że otwory umieszczone są w odległości do 20 cm mierząc od końca lufy
 - wymienne czoki z otworami są dozwolone pod warunkiem, że otwory na czokach plus otwory na lufach są umieszczone nie dalej niż 20 cm mierząc od końca wystającego czoku
- 9.4.2.8 Celowniki optyczne**
Wszelkie dodatki do broni o właściwościach powiększających, emitujących światło, naprowadzających lub wystrzajających cel są zabronione.
- 9.4.3 AMUNICJA**
- 9.4.3.1 Amunicja – wymogi techniczne**
Amunicja dozwolona przez ISSF podczas zawodów musi spełniać następujące warunki:
- Długość łuski wystrzelonego naboju nie może przekraczać 70 mm.
 - Masa ładunku śrutu nie może być większa niż 24,5 g.
 - Ziarna śrutu muszą mieć kształt kulisty
 - Ziarna śrutu muszą być wykonane z ołowiu, stopu ołowiowego lub innego materiału zatwierdzonego przez ISSF.



- Średnica ziaren śrutu nie może być większa niż 2,6 mm.
- Śrut może być powlekany.
- Stosowanie czarnego prochu, nabojów smugowych, zapalających lub innych specjalnego typu jest zabronione.
- Nie można dokonywać żadnych wewnętrznych przeróbek powodujących nadmierne zwiększenie lub osiągnięcie specjalnego rozrzu-
tu wiązki śrutu, jak np. zmiana kolejności elementów ładunku,
wkładek rozpraszających itp.

9.4.3.2

Kontrola amunicji

Członkowie jury mają obowiązek wdrożyć program kontroli nabojów, który musi być zaplanowany w taki sposób, by minimalizować zakłóce-
nia powstałe w wyniku tej kontroli podczas zawodów:

- Sędzia lub członek jury może wyjąć niewystrzelony nabój z broni zawodnika w celu dokonania kontroli.
- Sędzia lub członek jury może dokonać inspekcji nabojów w każdej chwili, kiedy strzelec przebywa na polu strzeleckim.
- Jeśli strzelec używa broni lub amunicji niezgodnej z niniejszymi wymogami, jury może uznać wszystkie rzutki, do których strzelano z takiej broni lub amunicji, za chybione (**LOST**).
- Jeśli jury zorientuje się, że strzelec celowo złamał powyższe prze-
pisy, może takiego strzelca zdyskwalifikować z zawodów. Jeśli zaś jury odkryje, iż strzelec był nieświadomy swego wykroczenia i z powodu tego wykroczenia nie uzyskał specjalnych korzyści, może zrezygnować z nakładania kary.

9.5

FUNKCYJNI ZAWODÓW

9.5.1

Przepisy ogólne

Wszystkie osoby wyznaczone na funkcyjnych w zawodach ISSF muszą posiadać aktualne kwalifikacje adekwatne do rangi przeprowadzanych zawodów.

9.5.2

JURY

9.5.2.1

Obowiązki przed rozpoczęciem zawodów

Jury musi zapewnić zgodność poniższych punktów z wymogami ISSF:

- pola strzeleckie,
- właściwe ustawienia rzutków,
- organizacja zawodów.



9.5.2.2

Obowiązki podczas zawodów

Jury ma za zadanie:

- nadzorować zawody,
- służyć pomocą i radą Komitetowi Organizacyjnemu,
- zagwarantować przestrzeganie przepisów strzeleckich,
- sprawdzić sprzęt, amunicję i broń zawodników,
- w razie awarii wyrzutni sprawdzić, czy rzutki są właściwie ustawione,
- rozpatrywać właściwie złożone protesty,
- egzekwować zasady odpowiedzialności (patrz rozdział 4),
- podejmować decyzje w sprawie kar,
- w razie konieczności wdrażać stosowne sankcje,
- decydować w sprawach, które nie zostały przewidziane w Regulaminie lub które stoją w sprzeczności z duchem Regulaminu.

9.5.3

KIEROWNIK ZAWODÓW

9.5.3.1

Kierownika zawodów wyznacza Komitet Organizacyjny. Powinien on posiadać ważną licencję ISSF sędziego zawodów strzeleckich.

9.5.3.1.1

Powinien mieć znaczne doświadczenie w strzelectwie oraz gruntowną wiedzę na temat broni i wyposażenia strzelnicy.

9.5.3.2

Kierownik zawodów odpowiedzialny jest za wszystkie techniczne i organizacyjne kwestie dotyczące właściwego przygotowania i przeprowadzenia zawodów. Ma obowiązek przygotować wszystkie listy obowiązków we współpracy z delegatem technicznym, jury, Komitetem Organizacyjnym, sędzią głównym, Komitetem Klasyfikacyjnym i pozostałymi członkami obsługi.

9.5.3.3

Ogólne obowiązki kierownika zawodów są następujące:

- wydawanie rozporządzeń i nadzorowanie przygotowania strzelnic pod względem zgodności z wymaganiami technicznymi i zasadami bezpieczeństwa opisanymi w Przepisach Technicznych ISSF dotyczących strzelań do rzutków;
- wydawanie dyspozycji i nadzór nad przygotowaniem pomieszczeń i środków pomocniczych, takich jak: magazyn broni i amunicji, służby techniczne i medyczne, środki łączności między polami strzelnicy, obsługą techniczną itp.;
- wydawanie dyspozycji i nadzór nad przygotowaniem właściwych rzutków na treningi i zawody;
- przygotowanie specjalnych rzutków dymnych (czyli zawierających kolorowy proszek) dla strzelań finałowych oraz baraży (SHOOT-OFFS) po finałach;



- upewnienie się, czy ustawienia maszyn na poszczególnych polach strzeleckich są zgodne ze schematem wylosowanym na dany dzień;
- upewnienie się, czy wszystkie potrzebne systemy na polach strzeleckich działają poprawnie;
- upewnienie się, czy wyposażenie wszystkich pól strzeleckich jest właściwie rozmieszczone (tablica wyników, miejsca dla sędziów pomocniczych, urządzenia dla strzelców itp.);
- zapewnienie wagi metrycznej, która może z dokładnością do 0,1 g określić masę śrutu w kontrolowanych nabojach lub masę rzutków;
- zapewnienie instrumentów do sprawdzenia wymiarów rzutków i śrucin;
- pomoc Komitetowi Organizacyjnemu przy przygotowaniu tabeli czasu strzelań oraz programu zawodów;
- pomoc Komitetowi Organizacyjnemu w przygotowaniu konferencji technicznej dla osób funkcyjnych i kierowników zespołów;
- podejmowanie za zgodą jury decyzji w sprawach dotyczących zmian czasu i miejsca strzelań, przerwania strzelań na danym polu, gdy wymagają tego względy bezpieczeństwa lub inne;
- poinstruowanie pracowników operacyjnych (technicznych) odnośnie wyrzutni, systemu wyzwalania itd., w szczególności w kwestiach dotyczących bezpieczeństwa

9.5.4

SĘDZIA GŁÓWNY

9.5.4.1

Główny sędzia jest wyznaczany przez Komitet Organizacyjny.

9.5.4.1.1

Sędzia główny musi posiadać licencję sędziowską ISSF oraz duże doświadczenie i gruntowną wiedzę odnośnie strzelań do rzutków oraz przepisów ISSF stosowanych podczas zawodów.

9.5.4.2

Ogólne obowiązki sędziego głównego:

- pomoc Komitetowi Organizacyjnemu w wyborze i mianowaniu sędziów prowadzących strzelania;
- nadzorowanie działania sędziów i ich sędziów pomocniczych;
- wydawanie instrukcji i udzielanie informacji sędziom prowadzącym strzelanie i sędziom pomocniczym;
- przygotowanie planu strzelań i zakresu obowiązków dla sędziów;
- w porozumieniu z jury podejmowanie decyzji, kiedy i na którym polu zezwala się dokończyć serie zawodnikowi, który opuścił swoją grupę w celu naprawienia uszkodzonej broni lub który został ogłoszony jako nieobecny (ABSENT);



- informowanie kierownika zawodów o wszelkich utrudnieniach itp., jakie zaistniały na polach strzeleckich.

9.5.5

SĘDZIOWIE PROWADZĄCY STRZELANIA

9.5.5.1

Sędziowie prowadzący strzelania muszą być wyznaczeni przez Komitet Organizacyjny w porozumieniu z sędzią głównym. Sędziowie muszą:

- posiadać ważną licencję sędziowską ISSF,
- posiadać szerokie doświadczenie w strzelaniach śrutowych,
- posiadać gruntowną wiedzę na temat broni śrutowej i Regulaminu ISSF w poszczególnych konkurencjach.

9.5.5.2

Główne funkcje sędziego to:

- sprawdzenie przed rozpoczęciem serii, czy prawidłowa grupa strzelców znajduje się na stanowiskach;
- upewnienie się, czy została zastosowana właściwa procedura w związku ze stwierdzeniem nieobecności strzelca (**ABSENT**) (patrz przepisy dotyczące nieobecności);
- natychmiastowe podjęcie decyzji, czy rzutek został TRAFIONY (**HIT**) (we wszystkich wątpliwych sytuacjach lub przy braku zgody strzelca z decyzją sędziego, sędzia **musi** skonsultować się z sędziami pomocniczymi przed podjęciem ostatecznej decyzji);
- natychmiastowe podjęcie decyzji, czy rzutek został CHYBIONY (**LOST**); sędzia musi wyraźnie sygnalizować uznanie rzutka za CHYBIONY (**LOST**);
- natychmiastowe podjęcie decyzji, czy rzutek jest NIELICZONY (**NO BIRD**) lub NIEPRAWIDŁOWY (**IRREGULAR**);
- jeśli to możliwe, ogłoszenie, że rzutek jest NIELICZONY (**NO BIRD**) przed oddaniem strzału przez zawodnika;
- upewnienie się, że rezultat każdego strzału został poprawnie zapisany;
- upewnienie się, że strzelanie nie zostało zakłócone;
- kontrola nielegalnych treningów;
- orzekanie w sprawach protestów zgłoszonych przez zawodników;
- orzekanie w sprawie niesprawności broni;
- orzekanie w sprawie niesprawności amunicji;
- upewnienie się, że serie przeprowadzane są prawidłowo;
- upewnienie się, że stosowane są zasady bezpieczeństwa.



Adnotacja: Uznanie rzutka za nieprawidłowy (**IRREGULAR**) wymaga natychmiastowej decyzji sędziego.

9.5.5.3 Ostrzeżenia wydawane przez sędziego

- W przypadku naruszenia przepisów sędzia może udzielić zawodnikowi ostrzeżenia (przez pokazanie żółtej kartki) i musi sporządzić notatkę o tym w karcie wyników.
- Nie może stosować dyskwalifikacji lub kar, które należą do zakresu uprawnień jury.

9.5.6 SĘDZIOWIE POMOCNICZY

9.5.6.1 Sędziemu muszą asystować dwaj (2) lub trzej (3) sędziowie pomocniczy (asystenci). Zwykle są oni wyznaczani kolejno spośród strzelców, którzy strzelali w poprzedniej grupie.

- Wszyscy strzelcy muszą pełnić tę funkcję, jeśli zostali wyznaczeni.
- Komitet Organizacyjny może zapewnić wykwalifikowanych zastępczych sędziów pomocniczych.
- Sędzia może zaakceptować zastępczego sędziego pomocniczego, jeżeli posiada on doświadczenie umożliwiające pełnienie mu tej funkcji
- Trener nie może pełnić funkcji sędziego pomocniczego, gdy w grupie strzelców, której miałby sędziować, znajduje się zawodnik tej samej narodowości.

9.5.6.2 Główne zadania sędziego pomocniczego to:

- obserwacja każdego wyrzuconego rzutka;
- zwracanie uwagi na to, czy rzutek nie był uszkodzony przed strzałem;
- natychmiastowe po strzale sygnalizowanie sędziemu, czy według sędziego pomocniczego rzutek został / rzutki zostały CHYBIONE (LOST);
- jeżeli zgadza się z decyzją sędziego, zanotowanie wyniku każdego strzału w oficjalnej karcie wyników;
- jeżeli zostanie poproszony, doradzenie sędziemu odnośnie wszystkich spraw związanych z rzutkami;
- zajęcie takiej pozycji, która umożliwia obserwację całego przedpoła bez przeszkód;
- w konkurencji Skeet sygnalizowanie sędziemu, jeżeli rzutek został trafiony poza dopuszczalnym obszarem strzelań.



9.5.6.3 Nieobecność wyznaczonego sędziego pomocniczego

Jeśli strzelec został wyznaczony do pełnienia funkcji sędziego pomocniczego, a nie zgłasza się, nie podaje możliwości do przyjęcia przyczyny odmowy pracy lub nie zapewnia akceptowalnego zastępcy, który mógłby tę funkcję pełnić za niego, musi zostać ukarany przez jury odjęciem jednego (1) rzutka od końcowego rezultatu w zawodach za każdą taką odmowę.

Kolejne odmowy mogą spowodować jego dyskwalifikację z zawodów.

9.5.6.4 Doradzanie sędziemu

Ostateczna decyzja zawsze należy do sędziego. Jeśli któryś z sędziów pomocniczych nie zgadza się z decyzją sędziego prowadzącego strzelanie, ma on obowiązek powiadomić o tym sędziego przez podniesienie ręki lub w inny sposób zwrócić jego uwagę. Sędzia prowadzący strzelanie po wysłuchaniu opinii sędziego pomocniczego musi podjąć ostateczną decyzję.

9.6 PRZEBIEG KONKURENCJI STRZELECKICH I REGULAMIN ZAWODÓW

9.6.1 Konkurencje

Konkurencje strzelań śrutowych dzielą się na: Trap, Double Trap, Skeet.

9.6.1.1. Program strzelań każdej z konkurencji to:

Konkurencja	Ilość rzutków	
	Indywidualne mężczyzn	Indywidualne kobiet
Trap (25 rzutków w serii)	125 + finały	75 + finały
Double Trap (50 rzutków w serii)	150 + finały	---
Double Trap (40 rzutków w serii)	---	120
Skeet (25 rzutków w serii)	125 + finały	75 + finały

9.6.2 Trening

9.6.2.1 Trening przed zawodami

- Dzień przed rozpoczęciem oficjalnych zawodów należy wyznaczyć dzień treningu na tych samych polach strzeleckich i z użyciem rzutków o takim kolorze i formie, jakie będą użyte podczas oficjalnych zawodów.
- Trening ten musi być przeprowadzony według sprawiedliwego harmonogramu, umożliwiającego obecnym strzelcom trening w sposób niedający żadnemu z nich przewagi.



9.6.2.2

Nieoficjalny trening

Odpowiedzialność za udostępnienie wszystkich pól strzeleckich spoczywa na Komitecie Organizacyjnym, który musi:

- upewnić się, że taki trening nie zakłóca odbywających się zgodnie z harmonogramem konkurencji zawodów
- ułożyć sprawiedliwy harmonogram, tak żeby żadna z obecnych reprezentacji nie otrzymała dodatkowych przywilejów.
- upewnić się, czy kierownicy wszystkich drużyn są poinformowani o harmonogramie nieoficjalnych treningów.

T.9.6.3

PRZEPISY DLA KONKURENCJI TRAP

T.9.6.3.1

Sposób przeprowadzania serii w konkurencji TRAP

Każdy członek grupy strzelców z odpowiednią ilością amunicji oraz sprzętem niezbędnym do ukończenia serii musi, zgodnie z porządkiem na karcie wyników, zająć stanowisko strzeleckie. Szósty strzelec musi stanąć na wyznaczonym obszarze (stanowisko 6) za stanowiskiem 1 gotowy do przejścia na stanowisko 1, gdy tylko pierwszy strzelec strzeli do celu i podany zostanie wynik. Sędzia prowadzący strzelanie musi przejąć kontrolę i po przeprowadzeniu wszelkich przygotowawczych procedur (nazwiska, numery, sędziowie pomocniczy, pokaz rzutków, strzały próbne itp.) wydać komendę **START**.

T.9.6.3.2

Metoda

- Kiedy pierwszy strzelec jest gotowy do strzału, musi przyłożyć broń do ramienia i wyraźnie zawołać „Daj” lub podać inną komendę albo sygnał, po którym rzutek musi być natychmiast wyrzucony. Po ogłoszeniu wyniku drugi strzelec musi postąpić tak samo, następnie trzeci strzelec itd.
- Kiedy strzelec wywoła rzutka, ten musi być natychmiast wyrzucony, z uwzględnieniem minimalnego opóźnienia związanego z ludzką reakcją, jeśli wyrzutnia rzutka jest sterowana ręcznie.
- Do każdego rzutka mogą być oddane dwa (2) strzały za wyjątkiem serii finałowej i w każdym pojedynku strzeleckim (barażu) przed finałami i po finałach, kiedy może być załadowany tylko jeden (1) nabój.
- Po oddaniu strzału do prawidłowego rzutka strzelec nr 1 musi być gotowy do przejścia na stanowisko nr 2, gdy tylko strzelec na stanowisku nr 2 wystrzeli do prawidłowego rzutka. Pozostali strzelcy w grupie muszą postępować tak samo, poruszając się od strony lewej do prawej.
- Powyższa sekwencja musi trwać, dopóki wszyscy strzelcy nie oddadzą strzałów do 25 rzutków.



- Po rozpoczęciu serii strzelec może zamknąć broń tylko, jeśli poprzedni strzelec oddał swój strzał.
- Po oddaniu strzału strzelec nie może opuścić swego stanowiska, zanim nie zostanie podany wynik strzelca, który oddał strzał z prawej strony. Wyjątkiem jest tu strzelec na stanowisku nr 5, który po oddaniu strzału do rzutka musi natychmiast przejść na stanowisko nr 6, uważając, by nie przeszkodzić strzelcom, których omija.
- Każda broń przenoszona między stanowiskiem nr 1 a nr 5 musi być otwarta, natomiast każda broń przenoszona ze stanowiska nr 5 do nr 1 (6) musi być otwarta i rozładowana.
- Żaden strzelec po oddaniu strzału nie może przechodzić na następne stanowisko w sposób, który przeszkadzałby innym strzelcom lub funkcyjnym zawodów.

T.9.6.3.3

Limit czasowy na przygotowanie się

- Strzelec musi zająć pozycję, zamknąć broń i wywołać rzutek w ciągu 10 sekund po tym, jak został oddany i zanotowany wynik strzału do rzutka poprzedniego strzelca lub po wydaniu przez sędziego komendy START.
- W razie nieprzestrzegania limitów czasowych zastosowane będą kary określone w regulaminie.

T.9.6.4

Zakłócenia

Jeśli przerwa w seria strzałów jest dłuższa niż 5 minut z powodu usterki technicznej zaistniałej nie z winy strzelca, przed wznowieniem serii grupie strzelców musi zostać pokazany jeden prawidłowy rzutek z każdej maszyny w grupie, w obrębie której doszło do usterki.

T.9.6.5

ODLEGŁOŚCI, KĄTY I WZNIESIENIA RZUTKÓW

T.9.6.5.1

Schematy ustawień Trap

Każda maszyna powinna być ustawiona przed każdym dniem konkurencji na podstawie wylosowanego jednego z dziewięciu schematów pod nadzorem delegata technicznego i jury.

T.9.6.5.2

Specjalne ustawienia dla konkurencji Trap

Dwudniowe (2) zawody (75+50)

	1. DZIEŃ	2. DZIEŃ
	75 RZUTKÓW	50 RZUTKÓW
3 POLA STRZELECKIE	3 schematy (inne dla każdego pola strzeleckiego)	Zmieniony schemat (ten sam schemat na wszystkich polach strzeleckich)
4 POLA STRZELECKIE	Ten sam schemat na wszystkich polach strzeleckich	Zmienione schematy, ale takie same dla pól strzeleckich nr 1 i 3 i zmienione schematy, ale takie same dla pól strzeleckich 2 i 4



Dwudniowe zawody (50+75)			
	1. DZIEŃ	2. DZIEŃ	
	50 RZUTKÓW	75 RZUTKÓW	
3 POLA STRZELECKIE	Ten sam schemat na wszystkich polach strzeleckich	Zmienione schematy (inny schemat na każdym polu strzeleckim)	
4 POLA STRZELECKIE	Ten sam schemat na polach strzeleckich nr 1 i 3 i inny schemat, wspólny dla pól strzeleckich nr 2 i 4	Zmienione schematy (inny schemat na każdym polu strzeleckim)	
Trzydniowe (3) zawody (50+50+25)			
	1. DZIEŃ	2. DZIEŃ	3. DZIEŃ
	50 RZUTKÓW	50 RZUTKÓW	25 RZUTKÓW
3 POLA STRZELECKIE	Ten sam schemat na wszystkich polach strzeleckich	3 schematy (zmienione, ale różne dla każdego pola strzeleckiego)	
Lub			
3 POLA STRZELECKIE	Ten sam schemat na wszystkich polach strzeleckich	Zmieniony schemat, ale taki sam na każdym polu strzeleckim	Zmieniony schemat, ale taki sam na każdym polu strzeleckim
4 POLA STRZELECKIE	Ten sam schemat na polach strzeleckich nr 1 i 3 i inny schemat, wspólny dla pól strzeleckich nr 2 i 4		
Lub			
4 POLA STRZELECKIE	Inny schemat na każdym polu strzeleckim		Zmieniony schemat, ale taki sam na wszystkich polach strzeleckich



Trzydniowe (3) zawody (50+25+50)			
	1. DZIEŃ	2. DZIEŃ	3. DZIEŃ
	50 RZUTKÓW	25 RZUTKÓW	50 RZUTKÓW
3 POLA STRZELECKIE	3 schematy (inny schemat dla każdego pola strzeleckiego)		Zmieniony schemat, ale taki sam dla każdego pola strzeleckiego
4 POLA STRZELECKIE	Ten sam schemat na polach strzeleckich nr 1 i 3 i inny schemat, wspólny dla pól strzeleckich nr 2 i 4	Zmieniony schemat, ale taki sam dla każdego pola strzeleckiego	Zmienione schematy, ale ten sam schemat na polach strzeleckich nr 1 i 3 i inny schemat, wspólny dla pól strzeleckich nr 2 i 4
Trzydniowe (3) zawody (25+50+50)			
	1. DZIEŃ	2. DZIEŃ	3. DZIEŃ
	25 RZUTKÓW	50 RZUTKÓW	50 RZUTKÓW
3 POLA STRZELECKIE	3 schematy (inny schemat dla każdego pola strzeleckiego)		Zmieniony schemat, ale taki sam dla każdego pola strzeleckiego
4 POLA STRZELECKIE	Ten sam schemat na każdym polu strzeleckim	Zmienione schematy, ale ten sam schemat na polach strzeleckich nr 1 i 3 i inny schemat, wspólny dla pól strzeleckich nr 2 i 4	Zmienione schematy, ale ten sam schemat na polach strzeleckich nr 1 i 3 i inny schemat, wspólny dla pól strzeleckich nr 2 i 4
Dwu (2) lub trzydniowe (3) zawody			
5 POLA STRZELECKIE	5 schematów (inny schemat na każdym polu strzeleckim)		



- T.9.6.5.3** Jeśli powyższe ustawienia nie są wykorzystane, wówczas grupy powinny być rozstawione w taki sposób, by – jeśli to możliwe – każda grupa strzelała:
- tę samą ilość razy na każdym polu strzeleckim;
 - tę samą ilość razy według konkretnych ustawień.
- T.9.6.5.4** Jeśli Komitet Organizacyjny razem z jury zdecyduje, że zawody TRAP dla którejkolwiek grupy strzelców (mężczyzn, kobiet lub juniorów) mają być przeprowadzone tylko na jednym, odrębnym polu strzeleckim, ustawienia mają być zmienione po tym, jak wszyscy strzelcy w danej grupie strzelców, dla której przewidziano strzelanie tylko na jednym polu strzeleckim, zaliczyli 50 rzutków (za wyjątkiem zawodów o Puchar Świata).
- T.9.6.5.5** **Wysokość rzutka**
Każdy wyrzucony rzutek musi być zgodny z wybranym schematem (opisanym w tabelach od I do IX) i spełniać następujące wymogi:
- wysokość w odległości 10 metrów; 1,5 do 3,5 metra z tolerancją 0,5 m (min. 1 m do maks. 4 m);
 - kąt maksymalnie 45 stopni w prawo lub lewo;
 - rzutek wyrzucony powinien dolecieć na odległość 76 m ($\pm$ 1 m) mierzoną od poziomu dachu schronu.
- T.9.6.5.6** **Procedura regulacji wyrzutni**
Każda maszyna, która wyrzuca rzutki, musi być ustawiana następująco:
- Uzyskać kąt zero (0) stopni w pozycji do wyrzucania rzutków na wprost.
 - Mierzyć wysokość w odległości 10 metrów na wprost od poziomu dachu schronu (pomieszczenia, w którym znajdują się wyrzutnie).
 - Dostosować napięcie i wysokość do uzyskania wymaganej odległości i wysokości rzutka.
 - Dostosować kąt ustawienia maszyny do wymaganego, mierząc go na dachu schronu w odniesieniu do środka każdej maszyny.



T.9.6.6
T.9.6.6.1

KONTROLA JURY

Rzutki próbne

- Po ustawieniu maszyn i zaakceptowaniu przez jury wszystkich wyrzutni każdego dnia przed rozpoczęciem zawodów z każdej maszyny ma być wyrzucony jeden (1) próbny rzutek w określonej sekwencji.
- Rzutki próbne mogą być oglądane przez strzelców.
- Zabrania się wszystkim strzelcom, trenerom i funkcyjnym drużynom wchodzenia na obszar z wyrzutniami po tym, jak jury dokonało przeglądu i zaakceptowało ustawienia wyrzutni.
- Każdego dnia przed rozpoczęciem zawodów każde pole strzeleckie musi być przygotowane zgodnie z ustawieniami skontrolowanymi, zaakceptowanymi i opieczętowanymi przez jury.

T.9.6.6.2

Rzutek nieprawidłowy

Każdy rzutek lecący inaczej, niż opisano, pod względem kąta wznoszenia, odchylenia lub odległości dolotu, musi być uznany za nieprawidłowy.

T.9.6.7

ODMOWA PRZYJĘCIA RZUTKA (REFUSED TARGET)

Strzelec może odmówić przyjęcia rzutka, jeśli:

- rzutek nie ukaże się zaraz po wydanej przez zawodnika komendzie,
- strzelcowi w widoczny sposób przeszkodzą,
- sędzia stwierdza, że rzutek był nieprawidłowy.

T.9.6.7.1

Procedura odrzucenia rzutka

Strzelec wyraża odrzucenie rzutka poprzez otwarcie broni i podniesienie ręki, po tym sędzia musi ogłosić swoją decyzję.

T.9.6.8

RZUTEK NIELICZONY (NO BIRD)

T. 9.6.8.1.

Rzutek **NIELICZONY (NO BIRD)** to rzutek, który nie został wyrzucony zgodnie z niniejszymi przepisami:

Decyzję o uznaniu rzutka za **NIELICZONY (NO BIRD)** zawsze podejmuje sędzia prowadzący strzelanie.

- W przypadku uznania rzutka za **NIELICZONY (NO BIRD)** nowy rzutek musi być wyrzucony z tej samej wyrzutni, dla której ogłoszono, że rzutek jest **NIELICZONY (NO BIRD) (niezależnie, czy był trafiony, czy chybiony)**. Zawodnik nie może odmówić jego przyjęcia, nawet gdy uważa, że rzutek został wyrzucony z innej maszyny z tej samej grupy.



- Sędzia powinien starać się stwierdzić, że rzutek jest **NIELICZONY** (NO BIRD), zanim zawodnik strzeli. Jednakże jeżeli sędzia ogłosi rzutek **NIELICZONY** (NO BIRD) w trakcie strzału lub po nim, jego decyzja jest wiążąca i rzutek musi być powtórzony, niezależnie, czy został trafiony, czy chybiony.

T.9.6.8.2

Rzutek musi być uznany za **NIELICZONY** (NO BIRD), nawet jeśli strzelec wystrzelił, gdy:

- Ukazał się rzutek uszkodzony lub nieprawidłowy.
- Kolor wyrzuconego rzutka różni się znacznie od pozostałych rzutków używanych podczas zawodów lub w trakcie oficjalnego treningu.
- Ukazują się dwa (2) rzutki.
- Rzutek został wyrzucony z innej grupy maszyn.
- Strzelec wystrzelił poza kolejnością.
- Inny strzelec strzelił do tego samego rzutka.
- Sędzia uznał, że zawodnikowi przeszkodziły po komendzie czynniki zewnętrzne.
- Zawodnik wyszedł poza stanowisko.
- Zawodnik przekroczył limit czasowy.
- Jeśli sędzia z jakiegokolwiek powodów nie jest w stanie ocenić, czy rzutek został trafiony, czy chybiony (w takiej sytuacji przed ogłoszeniem rzutka nieliczonym sędzia musi wcześniej skonsultować się z sędziami pomocniczymi).
- Strzał został oddany mimowolnie przed wydaniem przez strzelca komendy (wywołaniem rzutka) (jeżeli jednak strzelec odda do takiego rzutka drugi strzał, rezultat strzelania musi zostać uznany).

Jeżeli pierwszy strzał był chybiony, a drugi z powodu awarii broni lub amunicji nie został oddany, wtedy zawodnik musi powtórzyć strzał (pierwszy chybić), a ocenia się jedynie efekt drugiego strzału. Jeżeli strzelec trafi rzutka pierwszym strzałem, rzutek musi zostać uznany za chybiony (LOST)

T.9.6.8.3

Rzutek musi być uznany za **NIELICZONY** (NO BIRD) pod warunkiem, że strzelec nie oddał strzału, gdy:

- Rzutek ukazał się przed wydaniem komendy przez strzelca.
- Rzutek nie ukazał się natychmiast po komendzie (patrz **adnotacja**).
- Tor lotu rzutka jest nieprawidłowy (patrz **adnotacja**).
- Nastąpiła dopuszczalna awaria broni lub niewypał.



- zawodnik nie oddaje pierwszego strzału z powodu awarii broni lub amunicji i nie oddaje drugiego strzału. Jeżeli drugi strzał został oddany to wynik musi być zaliczony.

Adnotacja: Jeżeli Sędzia przed strzałem, w trakcie strzału lub bezpośrednio po nim nie ogłosił, że rzutek jest **NIELICZONY (NO BIRD)**, nie przyjmuje się protestów o uznanie za nieprawidłowego rzutka, do którego oddano strzały, gdy:

- rzekoma nieprawidłowość dotyczyła jedynie odchylenia toru lotu od ustalonej trajektorii,
- rzekomo rzutek wyrzucony był ZA SZYBKO lub Z OPÓŹNIENIEM.

Jeżeli sędzia nie uznał rzutka za NIELICZONY (NO BIRD), a strzelec oddał strzał, wynik strzału/ów musi być zaliczony.

T.9.6.8.4

Rzutek uznaje się za CHYBIONY (LOST), gdy:

- Nie został trafiony w czasie lotu.
- Tylko „zakurzył się”, a żadna widoczna część nie została od niego oderwana.
- Zawodnik bez żadnych dozwolonych powodów nie strzelił do prawidłowego rzutka, który wywołał.
- Zaistniała niesprawność broni lub amunicji, a zawodnik otwiera broń lub dotyka bezpiecznika przed sprawdzeniem broni przez sędziego.
- U tego samego zawodnika zaistniała trzecia (3) lub kolejna niesprawność broni lub amunicji w czasie tej samej serii.
- Zawodnik nie może oddać strzału, gdyż nie odbezpieczył broni lub zapomniał ją załadować.
- Pierwszy strzał był chybiony, a zawodnik nie oddał drugiego strzału, ponieważ zapomniał załadować drugi nabój, zwolnić blokadę magazynka w broni półautomatycznej lub w wyniku samoczynnego zabezpieczenia się broni po pierwszym strzale.
- Zawodnik przekroczył limit czasu i został już raz upomniany w tej serii w związku z przekroczeniem limitu czasu.
- Pozycja stóp strzelca jest nieprawidłowa i strzelec był już raz upomniany w tej serii z tego powodu.



T.9.6.8.5 Podwójny wystrzał

T.9.6.8.5.1 Rzutek nie może zostać uznany za **NIELICZONY (NO BIRD)**, jeśli dwa (2) strzały nastąpiły równocześnie lub bardzo szybko jeden po drugim. Rezultat musi być zaliczony zgodnie z wynikiem obu strzałów.

T.9.6.8.5.2 Jeśli po podwójnym wystrzale sędzia zgodzi się ze strzelcem, że broń strzelca wymaga naprawy, należy podjąć działania zgodnie z zasadami dotyczącymi niesprawności broni.

D.9.6.9 PRZEPISY DLA KONKURENCJI Double Trap

D.9.6.9.1 Przebieg strzelań serii w konkurencji Double Trap

- Każdy członek grupy z wystarczającą ilością amunicji oraz sprzętem niezbędnym do ukończenia serii musi, w kolejności zgodnej z kartą wyników, zająć swoje stanowisko strzeleckie.
- Szósty strzelec musi stać w wyznaczonym obszarze za stanowiskiem nr 1 (stanowisko nr 6) w gotowości do przejścia na stanowisko nr 1, gdy tylko pierwszy strzelec odda strzały do prawidłowego dubletu i ich wyniki są znane.
- Po wdrożeniu wszystkich przedwstępnych procedur (nazwiska, numery, sędziowie pomocniczy, strzelanie próbne, pokaz rzutków itp.) sędzia wydaje komendę START.

D.9.6.9.2 Metoda strzelań

- Gdy zawodnik jest **GOTOWY** do strzelania, musi unieść broń do ramienia i wyraźnie i głośno zawołać „**DAJ**” lub podać inny sygnał lub komendę, po której rzutki muszą być wyrzucone z przypadkowym i losowym opóźnieniem z przedziału od 0 do maks. 1 sekundy.
- Kiedy wyniki strzałów pierwszego zawodnika są znane, drugi zawodnik musi postąpić jak pierwszy zawodnik, a następnie kolejni.
- Po oddaniu strzału pierwszy zawodnik musi przygotować się do zajęcia stanowiska nr 2, gdy tylko zawodnik na stanowisku drugim odda strzały do prawidłowego dubletu. Kolejni strzelcy muszą postępować tak samo, w kolejności od lewej do prawej.
- Cała ta procedura musi być kontynuowana do czasu, aż każdy strzelec odda strzały do wymaganej ilości dubletów.
- Gdy rozpocznie się seria, strzelec może zamknąć broń jedynie, jeżeli zawodnik przed nim wykonał wszystkie czynności związane z oddaniem strzału.



- Zawodnik nie może opuścić swojego stanowiska do czasu, gdy jego sąsiad z prawej strony strzeli do prawidłowego rzutka i zostanie ogłoszony rezultat tego strzału, chyba że kończy strzelanie na stanowisku nr 5. W takim przypadku musi on natychmiast przejść na stanowisko nr 1 (6), zważając, aby nie przeszkadzać innym zawodnikom znajdującym się na linii ognia.
- Każda broń przenoszona między stanowiskiem nr 1 a nr 5 musi być otwarta, natomiast każda broń przenoszona ze stanowiska nr 5 do nr 1 (6) musi być otwarta i rozładowana.
- Żaden strzelec po oddaniu strzału nie może przechodzić na następne stanowisko w sposób, który przeszkadzałby innym strzelcom lub funkcyjnym zawodów.

D.9.6.9.3 Limit czasu na przygotowanie

Po zakończeniu strzelania do prawidłowego dubleta przez sąsiada z lewej strony i podaniu (odnotowaniu) przez sędziego wyniku tego strzelania lub po podaniu przez sędziego sygnału **START** zawodnik musi w ciągu 10 sekund przyjąć postawę strzelecką, załadować broń i wywołać rzutki.

W przypadku nieprzestrzegania tego limitu czasu stosuje się kary przewidziane w przepisach.

D.9.6.9.4 Przerwy

Jeśli w czasie strzelania serii nastąpiła przerwa dłuższa niż pięć (5) minut spowodowana techniczną niesprawnością zaistniałą bez winy strzelca, przed wznowieniem strzelania należy umożliwić grupie strzelających obejrzenie jednego (1) lotu prawidłowego dubleta z dwóch wyrzutni, w których wystąpiła awaria.

D.9.6.10

ODLEGŁOŚCI DOLOTU RZUTKÓW, KĄTY I WZNOSZENIA

D.9.6.10.1 Ustawienia wyrzutni trapowych

Każda wyrzutnia musi być ustawiana (regulowana) każdego dnia przed rozpoczęciem zawodów według poniższej tabelki

Ustawiana	Trap nr	Kąt (stopnie)	Wys. 10 m (+/-0,1 m)	Odległość (+/- 1 m)
A	7(1)	5 na lewo	3,0 m	55 m mierzone na poziomie dachu schronu
	8(2)	0	3,5 m	
B	8(2)	0	3,5 m	
	9(3)	5 na prawo	3,0 m	
C	7(1)	5 na lewo	3,0 m	
	9(3)	5 na prawo	3,0 m	
Kąty między wyrzutniami 7-8 i 8-9 muszą być ustawione na 5 stopni, a między wyrzutniami 7-9 na 10 stopni. Nie można przekraczać wyżej wskazanych kątów.				



- D.9.6.10.2 Kontrola jury**
Każde pole strzeleckie musi być sprawdzone każdego dnia przed rozpoczęciem zawodów. Ustawienia (schematy) muszą zostać skontrolowane, zaakceptowane i zabezpieczone przez jury.
- D.9.6.10.3 Rzutki próbne**
- Po ustawieniu wyrzutni i zatwierdzeniu ustawień przez jury, każdego dnia przed każdą grupą, na każdym polu strzeleckim musi być wyrzucony jeden prawidłowy dublet próbny.
 - Loty tych rzutków mogą obserwować zainteresowani zawodnicy.
 - Zabrania się strzelcom, trenerom i osobom funkcyjnym zespołów wchodzenia do schronów wyrzutni po sprawdzeniu, zatwierdzeniu i opieczkowaniu ich ustawień przez jury.
- D.9.6.10.4 Ustawienia podczas finałów i baraży**
Schemat „C” musi być zastosowany we wszystkich finałach Double Trap i wszystkich barażach przed finałami i po finałach.
Baraże przed finałami mogą odbywać się na każdym wyznaczonym polu strzeleckim. Baraże po finałach muszą się odbywać na polu strzeleckim, na którym odbywał się finał.
- D.9.6.10.5 Rzutek nieprawidłowy**
Każdy rzutek lecący inaczej, niż opisano, pod względem kąta wznoszenia, odchylenia lub odległości dolotu, musi być uznany za nieprawidłowy.
- D.9.6.11 DUBLET ODRZUCONY**
Zawodnik może odmówić przyjęcia dubletu, gdy:
- Dublet nie ukazał się w regulaminowym czasie po komendzie zawodnika.
 - Zawodnikowi wyraźnie przeszkadzono.
 - Sędzia uznał którykolwiek z rzutków w dublecie za nieprawidłowy.
- D.9.6.11.1 Procedura odmowy przyjęcia dubletu**
Zawodnik, który odmawia przyjęcia dubletu, musi otworzyć broń i podnieść rękę. Sędzia musi podjąć decyzję.
- D.9.6.12 DUBLET NIELICZONY (NO BIRD)**
D.9.6.12.1 Dublet **NIELICZONY (NO BIRD)** to dublet, w którym choćby jeden z rzutków został wyrzucony niezgodnie z niniejszymi przepisami:
- Decyzja o uznaniu dubletu za **NIELICZONY (NO BIRD)** należy zawsze do sędziego prowadzącego strzelanie.



- Dublet uznany przez sędziego za **NIELICZONY (NO BIRD)** musi być zawsze powtórzony, niezależnie od tego, czy rzutek lub rzutki były trafione, czy nie.
- Sędzia powinien starać się stwierdzić, że dublet jest **NIELICZONY (NO BIRD)**, zanim zawodnik strzeli. Jednakże jeżeli sędzia ogłosi dublet **NIELICZONY (NO BIRD)** w trakcie strzału lub po strzale, jego decyzja jest wiążąca i dublet musi być powtórzony, niezależnie, czy którykolwiek lub oba rzutki zostały trafione, czy chybione.

D.9.6.12.2

Dublet musi być uznany za **NIELICZONY (NO BIRD)** nawet, jeśli strzelec oddał strzały, gdy:

- Ukazał się uszkodzony lub nieprawidłowy rzutek.
- Kolor wyrzuconego rzutka różni się znacznie od pozostałych rzutków używanych podczas zawodów lub w trakcie oficjalnego treningu.
- Ukazał się tylko jeden rzutek.
- Rzutek został wyrzucony ze złej maszyny.
- Oba rzutki nie zostały wyrzucone w tym samym czasie.
- Rzutki się zderzyły.
- Fragmenty jednego rzutka rozbiły drugi rzutek z dubletu.
- Pierwszym strzałem zostały trafione oba rzutki.
- Zawodnik strzelił poza swoją kolejnością.
- Inny zawodnik strzelił do tego samego dubletu.
- Oba strzały zostały wystrzelone równocześnie.
- Sędzia uznał, że zawodnikowi przeszkodziły po komendzie czynniki zewnętrzne.
- Zawodnik wyszedł poza stanowisko.
- Zawodnik przekroczył limit czasowy.
- Sędzia z jakiegoś powodu nie może podjąć decyzji, czy rzutek lub rzutki były **TRAFIONE (HIT)**, czy nie (w takiej sytuacji **przed** ogłoszeniem dubletu jako **NIELICZONY (NO BIRD)** musi zawsze skonsultować się z sędziami pomocniczymi).
- Strzał został oddany mimowolnie przed wydaniem przez strzelca komendy (wywołaniem dubletu). Zawodnikowi może się zdarzyć tylko jeden taki wystrzał w trakcie tej samej serii. Jeżeli nastąpi drugi lub kolejny, oba rzutki należy uznać za **CHYBIONE (LOST)**, a zawodnikowi powinno zostać udzielone ostrzeżenie.



- Jeżeli pierwszy strzał jest nietrafiony, a drugi nie został oddany z przyczyny awarii broni lub niewypału, pierwszy strzał uznajemy za **NIETRAFIONY (LOST)** i powtarzamy dublet celem ustalenia wyniku jedynie drugiego strzału.

D 9.6.12.3

Dublet musi być uznany za **NIELICZONY (NO BIRDS)** pod warunkiem, że strzelec nie wystrzelił, gdy:

- Dublet ukazał się przed komendą.
- Dublet nie ukazał się w odpowiednim czasie (patrz adnotacja).
- Tor lotu jednego lub obu z rzutków jest nieprawidłowy.
- Nastąpiła dopuszczalna awaria broni lub niewypał.
- Jeżeli pierwszy strzał nie został oddany z powodu awarii broni lub amunicji i nie został oddany drugi strzał. Jeśli drugi strzał został oddany, wtedy wynik strzału musi być odnotowany.

Adnotacja: Jeżeli sędzia przed strzałem, w trakcie strzału lub bezpośrednio po nim nie ogłosił rzutków jako **NIELICZONE (NO BIRDS)**, nie przyjmuje się protestów o uznanie za nieprawidłowego rzutka/rzutków, do którego oddano strzały, gdy:

- rzekoma nieprawidłowość dotyczyła jedynie odchylenia toru lotu od ustalonej trajektorii,
- rzekomo rzutek wyrzucony był (rzutki wyrzucone były) ZA SZYBKO lub Z OPÓŹNIENIEM.

Jeżeli sędzia nie uznał rzutka za **NIELICZONY (NO BIRD)**, a strzelec oddał strzał, wynik strzału/ów musi być zaliczony.

D.9.6.12.4

Rzutek uznaje się za **CHYBIONY (LOST)**, gdy:

- Nie jest trafiony w czasie lotu.
- Rzutek tylko „zakurzył”, a żadna widoczna część nie została od niego oderwana.
- Zawodnik nie oddał strzału do prawidłowego dubletu, który wywołał, bez wyraźnego powodu; oba rzutki uznaje się za **CHYBIONE (LOST)**.
- Zawodnik nie oddaje strzału do drugiego rzutka bez wyraźnej przyczyny; pierwszy strzał w dublecie musi być oceniony, a drugi rzutek musi być uznany za **CHYBIONY (LOST)**.
- Zawodnik oddaje pierwszy strzał, ale niesprawność uniemożliwia oddanie drugiego strzału. Rezultat pierwszego strzału musi być oceniony, a dublet powtórzony w celu ocenienia tylko drugiego strzału.



- Jeśli z powodu niesprawności broni lub amunicji zawodnik nie jest w stanie oddać pierwszego strzału i otworzył broń lub dotykał bezpiecznika przed sprawdzeniem przez sędziego broni, rzutki muszą być uznane za **CHYBIONE (LOST)**.
- Jeśli z powodu niesprawności broni lub amunicji zawodnik nie jest w stanie oddać drugiego strzału i otworzył broń lub dotykał bezpiecznika przed sprawdzeniem przez sędziego broni, pierwszy rzutek musi być oceniony, a drugi musi być uznany za **CHYBIONY (LOST)**.
- Jeżeli zawodnikowi zdarzy się trzecia (3) lub kolejna niesprawność broni lub amunicji w tej samej serii dotycząca pierwszego strzału, oba rzutki muszą być uznane za **CHYBIONE (LOST)**.
- Jeżeli zawodnikowi zdarzy się trzecia (3) lub kolejna niesprawność broni lub amunicji w tej samej serii dotycząca drugiego strzału, pierwszy strzał musi zostać oceniony, a drugi rzutek musi być uznany za **CHYBIONY (LOST)**.
- Pierwszy strzał jest chybiony, a zawodnik nie oddaje drugiego strzału, ponieważ nie załadował drugiego naboju, nie zwolnił blokady magazynka w broni półautomatycznej lub bezpiecznik przesunął się w wyniku odrzutu i broń została zabezpieczona po pierwszym strzale. Oba rzutki w dublecie muszą być uznane za **CHYBIONE (LOST)**.
- Jeżeli zawodnik nie może oddać strzału, gdyż nie odbezpieczył broni, zapomniał ją załadować, oba rzutki uznaje się za **CHYBIONE (LOST)**.
- Jeżeli strzał został oddany mimowolnie, zanim strzelec wywołał dublet, sędzia musi uznać rzutki za **NIELICZONE (NO BIRDS)** i udzielić ostrzeżenia zawodnikowi. Jeżeli strzał został oddany mimowolnie po wydaniu komendy, a przed ukazaniem się rzutków i zawodnik oddał drugi strzał, pierwszy rzutek musi być uznany za **CHYBIONY (LOST)**, a drugi strzał musi być oceniony. Zawodnikowi może się zdarzyć tylko jedna taka sytuacja w tej samej serii. Jeśli taka sytuacja będzie miała miejsce po raz drugi lub kolejny, oba rzutki muszą być uznane za **CHYBIONE (LOST)**.
- Jeżeli strzał został oddany mimowolnie po wydaniu komendy, a przed ukazaniem się rzutków i zawodnik nie oddał drugiego strzału, pierwszy rzutek musi być uznany za **CHYBIONY (LOST)**, a dublet musi zostać powtórzony w celu ustalenia wyniku drugiego strzału. Zawodnikowi może się zdarzyć tylko jedna taka sytuacja w tej samej serii. Jeśli taka sytuacja będzie miała miejsce po raz drugi lub kolejny, oba rzutki muszą być uznane za **CHYBIONE (LOST)**.



- Jeżeli zawodnik naruszył prawidłową pozycję stóp i był już upomniany przez sędziego z powodu tego naruszenia w tej samej serii, oba rzutki z dubletu muszą być uznane za **CHYBIONE (LOST)**.

D.9.6.13 PODWÓJNY WYSTRZAŁ

D.9.6.13.1 Dublet uznaje się za **NIELICZONY (NO BIRDS)**, jeśli miał miejsce podwójny wystrzał. Sytuacja taka może wystąpić maksymalnie dwa razy w tej samej serii.

D.9.6.13.2 Jeśli po raz trzeci (3) lub kolejny dochodzi do podwójnego wystrzału w tej samej serii, oba rzutki w dublecie uznaje się za **CHYBIONE (LOST)**, niezależnie, czy zostały trafione, czy chybione.

D.9.6.13.3 Jeśli po podwójnym wystrzale sędzia zgodzi się ze strzelcem, że broń strzelca wymaga naprawy, należy podjąć działania zgodnie z zasadami dotyczącymi niesprawności broni.

S.9.6.14 PRZEPISY DLA KONKURENCJI SKEET

S.9.6.14.1 Sposób przeprowadzania serii Skeet

Zawodnicy z grupy z wystarczającą ilością amunicji oraz sprzętem niezbędnym do ukończenia serii muszą zgromadzić się w pobliżu stanowiska nr 1.

Sędzia po wdrożeniu wszystkich przedwstępnych procedur (nazwiska, numery, sędziowie pomocniczy, strzelanie próbne, pokaz rzutków itp.) wydaje komendę START.

S.9.6.14.2 Metoda

Po komendzie START:

- Pierwszy strzelec przechodzi na stanowisko nr 1, ładuje broń tylko jednym nabojem, przyjmuje pozycję pełnej gotowości i wyraźnie woła **DAJ** lub inną komendę albo sygnał, po którym z wysokiej budki musi być wyrzucony regularny rzutek z losowym opóźnieniem w przedziale od 0 do maks. 3 sekund.
- Kiedy znane są wyniki strzału, pierwszy strzelec musi pozostać na stanowisku nr 1, przyjąć pozycję gotowości i załadować broń dwoma (2) nabojami, wywołać rzutki i strzelić do prawidłowego dubletu.
- Gdy rezultaty obu strzałów są znane, pierwszy strzelec musi opuścić stanowisko.
- Drugi strzelec musi zrobić podobnie, następnie trzeci itd., aż wszyscy członkowie grupy oddadzą strzał w określonej sekwencji na stanowisku nr 1.



- Strzelec nr 1 musi przejść na stanowisko nr 2 i strzelić do określonej liczby rzutków w określonej sekwencji, co odnosi się kolejno do wszystkich członków grupy. Taka rotacja ma trwać, dopóki każdy członek grupy nie odda odpowiedniej ilości strzałów na wyznaczonych stanowiskach.
- Żaden strzelec w grupie nie może przejść na następne stanowisko, zanim nie nastąpi jego kolej, przed poleceniem sędziego lub zanim poprzedni strzelec nie ukończy strzelania i nie opuści swojego stanowiska.
- Żaden strzelec po oddaniu strzału na jednym stanowisku nie może przejść na następne w sposób przeszkadzający innym strzelcom lub utrudniający pracę funkcyjnym zawodów, a także dopóki wszyscy członkowie grupy nie ukończą strzelania na poprzednim stanowisku.

S.9.6.14.3 Limity czasu na przygotowanie

S.9.6.14.3.1 Po wydaniu przez sędziego komendy START lub po opuszczeniu stanowiska przez poprzedniego strzelca strzelec musi w ciągu **15 sekund**:

- stanąć obiema stopami w granicach stanowiska strzeleckiego,
- przyjąć pozycję,
- załadować broń,
- przyjąć pozycję GOTOWY,
- wywołać pierwszy rzutek w kolejności wymaganej na danym stanowisku.

S.9.6.14.3.2 Kiedy kolejny pojedynczy rzutek lub dublet ma być strzelony na tym samym stanowisku strzeleckim:

- Powinno się to odbyć w jak najkrótszym czasie.
- Czas pomiędzy poprzednim strzałem a wywołaniem następnego rzutka lub rzutków, zgodnie z właściwym porządkiem strzelania, nie powinien przekraczać 10 sekund.
- W razie nietrzymania się powyższych limitów czasowych będą nakładane kary zgodne z Regulaminem.

**S.9.6.14.3.3**

Sekwencja strzelania rzutków dla serii kwalifikacyjnych i finałów

Do każdego rzutka można oddać tylko jeden strzał.

stanowisko nr 1:	1 pojedynczy rzutek z wysokiej budki, 1 dublet, pierwszy strzał do rzutka z wysokiej budki, drugi – z niskiej
stanowisko nr 2:	1 pojedynczy rzutek z wysokiej budki, 1 dublet, pierwszy strzał do rzutka z wysokiej budki, drugi – z niskiej
stanowisko nr 3:	1 pojedynczy rzutek z wysokiej budki, 1 dublet, pierwszy strzał do rzutka z wysokiej budki, drugi – z niskiej
stanowisko nr 4:	2 rzutki pojedyncze, pierwszy z wysokiej budki, drugi – z niskiej Dwa dublety. Pierwszy dublet: pierwszy strzał do rzutka z wysokiej budki, drugi – z niskiej Drugi dublet: pierwszy strzał do rzutka z niskiej budki, drugi – z wysokiej
stanowisko nr 5:	1 pojedynczy rzutek z niskiej budki, 1 dublet. Pierwszy strzał do rzutka z niskiej budki, drugi – z wysokiej
stanowisko nr 6:	1 pojedynczy rzutek z niskiej budki, 1 dublet. Pierwszy strzał do rzutka z niskiej budki, drugi – z wysokiej
stanowisko nr 7:	1 dublet. Pierwszy strzał do rzutka z niskiej budki, drugi – z wysokiej
stanowisko nr 8:	1 pojedynczy rzutek z wysokiej budki, 1 pojedynczy rzutek z niskiej budki

S.9.6.14.4**Procedura strzelań dotycząca stanowiska nr 8**

Po zbliżeniu się do stanowiska nr 8 grupa zawodników musi ustawić się wg kolejności strzelania za sędzią, który powinien stać około 5 metrów od stanowiska nr 8 w linii prostej, w miejscu, w którym powinna znajdować się nieistniejąca linia łącząca środki stanowisk nr 8 i 4.

S.9.6.14.5

Po wydaniu przez sędziego komendy START każdy zawodnik po kolei musi:

- przyjąć pozycję skierowaną w stronę wysokiej budki,
- załadować broń tylko jednym (1) nabojem,
- przyjąć pozycję GOTOWY,
- wywołać rzutki,
- strzelić do wyrzuconego rzutka.

Następnie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (w prawo, w kierunku punktu krzyżowania się torów lotu rzutków):



- przyjąć pozycję skierowaną w stronę niskiej budki,
- załadować broń tylko jednym (1) nabojem,
- przyjąć pozycję GOTOWY,
- wywołać rzutki,
- strzelić do rzutka wyrzuconego z niskiej budki,
- kiedy znany jest wynik, musi opuścić stanowisko strzeleckie i przejść na koniec zawodników oczekujących na swoją kolej. Każdy zawodnik postępuje kolejno w taki sam sposób.

S.9.6.14.6

KOLEJNOŚĆ ŁADOWANIA NABOJÓW

- Na stanowisku nr 8 podczas strzelania pojedynczych rzutków, wyrzucanych zarówno z małej, jak i dużej budki, oraz na innych stanowiskach, gdzie strzela się tylko do pojedynczych rzutków, broń musi być załadowana tylko jednym (1) nabojem.
- Na stanowisku nr 4, gdzie strzela się do dwóch (2) pojedynczych rzutków, przed wywołaniem pierwszego pojedynczego rzutka broń musi być załadowana dwoma (2) nabojami.
- W sytuacji gdy na stanowisku nr 4 strzelec zapomina o załadowaniu drugiego naboju i po wywołaniu (wydaniu komendy) lub oddaniu strzału do pierwszego rzutka przypomina sobie o tym i albo otworzy broń, aby ją naładować, albo podniesie rękę, by zapytać Sędziego o zgodę na naładowanie broni, rzutek będzie uznany za **CHYBIONY (LOST)**.
- Nie można umieszczać nabojów w żadnej części broni, dopóki strzelec nie zajmie stanowiska strzeleckiego.
- Gdy strzelanie jest przerwane, broń może być otwarta i rozładowana
- Żaden strzelec nie może opuścić stanowiska strzeleckiego, dopóki nie otworzy i nie rozładuje broni.

S.9.6.14.7

RZUTKI PRÓBNE

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

- Na stanowisku nr 1 bezpośrednio przed rozpoczęciem ich pierwszej serii w danym dniu zawodów.
- Jeśli sędzia ogłosi **NIELICZONY (NO BIRD)** z powodu wyrzucenia nieprawidłowego rzutka lub dubletu, do którego zawodnik nie oddał strzału, zawodnik może poprosić o pokaz jednego próbnego rzutka lub dubletu.
- Jeśli seria przerwana jest na dłużej niż 5 minut z powodu usterki technicznej niewynikającej z winy zawodnika, anim wznowi się serię, grupie musi zostać pokazany prawidłowy rzutek z każdej budki



S.9.6.14.8 Próbné składy przed serią

Ćwiczenia w próbnym składach i celowaniu odbywają się z zamkniętą, niezaladowaną bronią:

- Mogą być prowadzone bezpośrednio przed serią jedynie na stanowisku 1, 2, 3 i tylko za zgodą sędziego.
- Zawodnikowi nie wolno wyjść poza stanowisko nr 3 przed rozpoczęciem serii.
- Po tym jak sędzia wyda komendę START, zawodnik może wykonać próbny skład tylko na stanowisku nr 1 i 8, zanim wywoła rzutka/rzutki.
- Zawodnik musi powrócić do pozycji gotowości, zanim wywoła rzutka/rzutki.

S.9.6.14.9 Odległość i wysokość rzutków

Wyrzutnie dla strzelców konkurencji Skeet muszą być ustawiane (regulowane) przed rozpoczęciem zawodów zgodnie z opisem zawartym w przepisach. Ustawienia muszą zostać skontrolowane, zatwierdzone i opieczetowane przez jury przed rozpoczęciem każdego dnia zawodów.

S.9.6.14.10 Nieprawidłowy tor lotu

Każdy rzutek lecący inaczej, niż określono w przepisach, pod względem kąta wznoszenia, odległości lub wysokości, zostaje uznany za nieprawidłowy.

S.9.6.14.11 POSTAWA GOTÓW

Po wywołaniu rzutka/rzutków, a do chwili ich ukazania się, zawodnik musi stać w postawie **GOTÓW**:

- oboma stopami w granicach stanowiska strzeleckiego;
- trzymając broń oboma rękami;
- kolba broni musi znajdować w kontakcie z ciałem zawodnika;
- koniec stopki kolby musi dotykać tułowia zawodnika w miejscu lub poniżej miejsca przytwierdzenia paska kontrolnego w sposób umożliwiający zobaczenie tego sędziemu zajmującemu prawidłową pozycję.



S.9.6.14.12 Pasek kontrolny

W celu ułatwienia sędziemu kontroli położenia broni na zewnętrznej stronie stroju strzeleckiego musi być przymocowany pasek kontrolny – oficjalna taśma ISSF.

S.9.6.14.12.1 Pasek kontrolny ISSF musi być:

- o długości 25 cm i szerokości 3 cm, w kolorze żółtym z czarną lamówką,
- na stałe przymocowany po właściwej stronie stroju strzeleckiego.

S.9.6.14.12.2 Kontrola paska kontrolnego

Jury musi przeprowadzić kontrolę prawidłowości położenia paska kontrolnego u wszystkich zawodników w trakcie treningu oficjalnego.

S.9.6.14.12.3 Prawidłowa pozycja paska kontrolnego powinna być sprawdzana następująco:

- Wszystkie kieszenie stroju strzeleckiego (kamizelki) muszą być puste.
- Ręka spustowa, przylegająca do ciała, musi być całkowicie zgięta i skierowana do góry bez jednoczesnego wznoszenia ramion.
- Pasek kontrolny musi być przymocowany na stałe w pozycji poziomej poniżej punktu zgięcia łokcia (patrz rysunek).
- Poniżej paska kontrolnego na stroju strzeleckim (kamizelce strzeleckiej) musi być wykonany trwały znak.
- Wszystkie nieprzepisowe paski kontrolne trzeba umieścić prawidłowo. Po prawidłowym umieszczeniu zostaną one poddane ponownej kontroli, zanim strzelec zostanie dopuszczony do zawodów.



S.9.6.14.13 ODMOWA PRZYJĘCIA RZUTKA

Strzelec może odmówić przyjęcia rzutka, jeśli:

- Rzutek nie został wyrzucony we właściwym czasie.
- W dublecie rzutki nie zostały wyrzucone jednocześnie.
- Strzelcowi wyraźnie przeszkodzono.
- Sędzia uznaje, że rzutek był nieprawidłowy, gdyż leciał po niewłaściwym torze.

S.9.6.14.13.1 Sposób zgłoszenia

Strzelec odmawiający przyjęcia rzutka musi to zakomunikować poprzez otwarcie broni i podniesienie ręki. Sędzia musi wówczas podjąć decyzję.

S.9.6.14.14 RZUTEK NIELICZONY (NO BIRD)

Rzutek **NIELICZONY (NO BIRD)** to rzutek, który nie jest wyrzucony zgodnie z tymi zasadami:

- Rzutek uznany jest za **NIELICZONY (NO BIRD)** decyzją sędziego.
- Rzutek uznany za **NIELICZONY (NO BIRD)** musi być powtórzony, niezależnie od tego, czy został trafiony, czy nie.
- Sędzia powinien starać się stwierdzić, że rzutek jest **NIELICZONY (NO BIRD)**, zanim zawodnik strzeli. Jednakże jeżeli sędzia ogłosi rzutek jako **NIELICZONY (NO BIRD)** w trakcie strzału lub po strzale, jego decyzja jest wiążąca i rzutek musi być powtórzony, niezależnie, czy został trafiony, czy chybiony.

S.9.6.14.14.1 Rzutek lub rzutki muszą być uznane za NIELICZONE (NO BIRD/ NO BIRDS), nawet jeśli zawodnik oddał strzał, gdy:

- Ukazał się uszkodzony rzutek.
- Kolor wyrzuconego rzutka różni się znacznie od pozostałych rzutków używanych podczas zawodów lub w trakcie oficjalnego treningu.
- W przypadku wyrzucenia dubletu zamiast rzutka pojedynczego.
- Rzutki zostały uwolnione ze złej budki.
- Zawodnik strzela poza kolejnością.
- Oba strzały zostały wystrzelone równocześnie, nie więcej niż dwa razy w serii.
- Pozycja gotowości zawodnika jest nieprawidłowa i nie uzyskał on wcześniej ostrzeżenia z tego powodu w tej serii.
- Zawodnik wyszedł poza stanowisko.
- Zawodnik przekroczył limit czasowy.



- Sędzia uznał, że zawodnikowi przeszkodziły po wydaniu komendy czynniki zewnętrzne.
- Sędzia z jakiegoś powodu nie może podjąć decyzji, czy rzutek lub rzutki były **TRAFIONE (HIT)**, czy nie. W takiej sytuacji przed ogłoszeniem rzutka/rzutek jako **NIELICZONYCH (NO BIRD)** musi zawsze skonsultować się z sędziami pomocniczymi.
- Zawodnik ma dozwoloną usterkę broni lub amunicji.

S.9.6.14.14.2 Rzutek musi być uznany za NIELICZONY (NO BIRD), jeśli strzelec nie wystrzelił, gdy:

- Rzutek wyrzucono przed komendą.
- Rzutek został wyrzucony w czasie przekraczającym trzy (3) sekundy.
- Tor lotu rzutka jest nieprawidłowy.
- Zawodnik ma dozwoloną usterkę broni lub amunicji.

S.9.6.14.14.3 Dodatkowe warunki uznania rzutek za NIELICZONE (NO BIRDS) dotyczące dubletów:

Oba rzutki muszą zostać uznane za **NIELICZONE (NO BIRDS)** i dublet musi zostać powtórzony, w celu ustalenia wyniku strzałów, kiedy:

- którykolwiek z wyrzuconych rzutek w dublecie był nieprawidłowy (patrz adnotacja);
- został wyrzucony pojedynczy rzutek zamiast dubletu;
- zawodnik trafił oba rzutki jednym strzałem (zawodnik ma prawo do dwóch prób, przy trzeciej próbie pierwszy rzutek uznajemy za **TRAFIONY (HIT)**, a drugi **CHYBIONY (LOST)**);
- fragmenty jednego rzutka uszkodziły drugi rzutek;
- rzutki zderzają się;
- zawodnik ma dozwoloną usterkę broni lub amunicji i nie może oddać pierwszego strzału;
- nastąpił podwójny wystrzał.

Adnotacja: Jeżeli sędzia przed strzałem, w trakcie strzału lub bezpośrednio po nim nie ogłosił rzutka / rzutek jako **NIELICZONE (NO BIRD/ NO BIRDS)**, nie przyjmuje się protestów o uznanie za nieprawidłowego rzutka/ rzutek, do którego oddano strzały, gdy:

- rzekoma nieprawidłowość dotyczyła jedynie odchylenia toru lotu od ustalonej trajektorii,
- rzekomo rzutek wyrzucony był (rzutki wyrzucone były) **ZA SZYBKO** lub **Z OPÓŹNIENIEM**.



Jeżeli sędzia nie uznał rzutka/ rzutków za NIELICZONE (NO BIRD/ NO BIRDS), a strzelec oddał strzał, wynik strzału/ów musi być zaliczony.

S.9.6.14.15

PODWÓJNY WYSTRZAŁ

- Pojedynczy rzutek lub rzutki w dublecie uznaje się za **NIELICZONE (NO BIRD)**, gdy dochodzi do podwójnego wystrzału maksymalnie dwa razy w serii u tego samego zawodnika.
- Gdy podwójny wystrzał nastąpił po raz trzeci lub kolejny w tej samej serii, kiedy zawodnik oddawał strzał do pojedynczego rzutka, rzutek musi zostać uznany za **CHYBIONY (LOST)**, niezależnie, czy został trafiony, czy chybiony.
- Gdy podwójny wystrzał nastąpił po raz trzeci lub kolejny w tej samej serii, kiedy zawodnik oddawał strzał do rzutków w dublecie, oba rzutki muszą zostać uznane za **CHYBIONE (LOST)**, niezależnie, czy zostały trafione, czy chybione.
- Jeśli po podwójnym wystrzale sędzia zgadza się z zawodnikiem, że broń potrzebuje naprawy, można podjąć kroki określone w przepisach dotyczących niesprawności broni.

S.9.6.14.16

RZUTEK CHYBIONY (LOST)

Rzutek uznaje się za **CHYBIONY (LOST)**, gdy:

- Nie został TRAFIONY.
- Trafiony został poza dopuszczalnym obszarem strzelań.
- Zakurzył bez żadnego widocznego odprysku.
- Zawodnik bez konkretnego powodu nie oddał strzału do prawidłowego rzutka, którego wywołał.
- Zawodnik nie oddał strzału, ponieważ nie załadował albo nie odebzpeczył broni.
- Po niesprawności broni zawodnik otworzy broń lub dotyka bezpiecznika, zanim sędzia skontroluje broń.
- Dochodzi do trzeciej lub kolejnej niesprawności broni lub amunicji w tej samej serii.
- Pozycja gotowości strzelca jest nieprawidłowa, a otrzymał już upomnienie (żółta kartka) z tego powodu w danej serii.
- Zawodnik wykracza poza obręb stanowiska, a otrzymał już upomnienie (żółta kartka) z tego powodu w danej serii.
- Zawodnik przekroczył limit czasu, a otrzymał już upomnienie (żółta kartka) z tego powodu w danej serii.



- W przypadku gdy zawodnik oddaje przypadkowy strzał po wywołaniu pojedynczego rzutka, a przed z jego pojawieniem się.

S.9.6.14.16.1 Dodatkowe warunki uznania rzutków za CHYBIONE (LOST) w dubletach. Jeżeli:

- Bez dozwolonego powodu zawodnik nie odda strzału do pierwszego rzutka w prawidłowym dublecie po wydanej komendzie, oba rzutki uznaje się za **CHYBIONE (LOST)**.
- 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)**.
- 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.
- 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.
- Gdy nastąpi drugi lub kolejny przypadkowy wystrzał, oba rzutki uznaje się za **CHYBIONE (LOST)**, a zawodnik powinien otrzymać OSTRZEŻENIE (ŻÓŁTĄ KARTKĘ) od sędziego.
- 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.
- 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.

9.7 ORGANIZACJA ZAWODÓW

9.7.1 PODZIAŁ NA GRUPY

- Strzelcy i osoby funkcyjne zespołów muszą być poinformowani o programie strzelań i przydziale stanowisk strzeleckich i pól strzeleckich nie później niż dwie godziny (2) po spotkaniu technicznym w dniu poprzedzającym zawody.



- O oficjalnym treningu strzelcy i osoby funkcyjne zespołów muszą być poinformowani nie później niż do godziny 18.00 dnia poprzedzającego oficjalny trening.
- Jeśli zajdzie konieczność zmiany programu strzelań, kierownicy zespołów muszą być poinformowani o tym fakcie natychmiast.

9.7.2 ZASTĄPIENIE ZAWODNIKA

Jeśli strzelec oddał pierwszy strzał w zawodach i musi się wycofać, nie może zostać zastąpiony. Przepis ten musi być stosowany także w przypadku, gdy strzelanie składa się z kilku części lub przebiega w ciągu kilku dni.

9.7.3 PRZERWA W ZAWODACH

Rozpoczęte strzelanie musi być kontynuowane bez przerwy, zgodnie z programem, chyba że przerwa nastąpi ze względów bezpieczeństwa, z przyczyn technicznych, złych warunków świetlnych, ekstremalnych warunków pogodowych lub innych przyczyn wymuszających opóźnienia w programie zawodów, które w istotny sposób mogłyby wpłynąć na jakość zawodów.

Tylko sędzia główny za zgodą jury może przerwać strzelanie w razie ulewnego deszczu, burzy lub błyskawic.

9.7.4 GRUPY

9.7.4.1 Tworzenie Grup:

- Grupa składa się zwykle z 6 zawodników, z wyjątkiem przypadku, gdy losowanie nie pozwala na równy podział.
- Grupy mniejsze niż 5 zawodników są niedozwolone na zawodach nadzorowanych przez ISSF, z wyjątkiem gdy zawodnik jest określony mianem NIEOBECNY (ABSENT) podczas rozpoczęcia serii albo zawodnik musi opuścić serię z jakiegokolwiek powodu.

9.7.4.2 Strzelcy pomocniczy („Fillers”)

Komitet Organizacyjny powinien mieć w rezerwie wykwalifikowanych strzelców, którzy mogą być powołani na strzelców pomocniczych:

- W zawodach nadzorowanych przez ISSF, jeśli grupa składa się z mniej niż pięciu (5) wylosowanych członków, powinna być uzupełniona przez wykwalifikowanych, nierywalizujących strzelców.
- Wyniki strzelców pomocniczych powinny być zanotowane na oficjalnej karcie wyników w celu zapewnienia ciągłości. Jednakże ich nazwiska i narodowości nie mogą być wymieniane.

9.7.4.3 Losowania grup:

- Losowanie przeprowadzane podczas zawodów ISSF musi zapewniać, żeby zawodnicy z różnych krajów zostali podzieleni na grupy w taki sposób, że w żadnej z nich nie ma więcej niż jednego (1) zawodnika z danego kraju (z wyjątkiem finału Pucharu Świata i Igrzysk Olimpijskich, jeżeli zachodzi taka konieczność).



- Przydział zawodników do grup i przydzielenie im miejsca w poszczególnych grupach muszą być dokonane w drodze losowania pod nadzorem delegata technicznego/ delegatów technicznych. Czynności te mogą być dokonane z wykorzystaniem programu komputerowego dostosowanego do tego celu.
- Przydział pól strzeleckich i podział serii musi odbywać się pod nadzorem delegata technicznego/ delegatów technicznych

9.7.4.4 Zmiany w grupach

Jury w porozumieniu z Komitetem Organizacyjnym i za zgodą delegata technicznego może dokonać zmian w losowaniu grup, ale jedynie w celu zapewnienia spełnienia powyższych wymogów.

9.7.4.5 Kolejność strzelań

Kolejność grup oraz kolejność zawodników w poszczególnych grupach musi być zmieniona z dnia na dzień, przez Komitet Organizacyjny pod nadzorem jury. Zmiana ta może polegać na odwróceniu kolejności strzelań poszczególnych grup i kolejności strzelców w poszczególnych grupach albo nowym podziale na grupy.

9.8 NIESPRAWNOŚCI

9.8.1 LICZBA DOZWOLONYCH NIESPRAWNOŚCI

Zawodnik może mieć maksymalnie dwie (2) niesprawności w jednej serii, niezależnie, czy zmienił broń lub amunicję.

9.8.1.1 Wszystkie prawidłowe rzutki, przy których wystąpiły dodatkowe niesprawności broni bądź amunicji w tej samej serii, zostają uznane za CHYBIONE (LOST), niezależnie, czy zawodnik próbował oddać strzał, czy nie.

9.8.2 WYBÓR LUFY (BARREL SELECTION)

Kiedy strzelec używa broni dwulufowej, zakłada się, że najpierw odda strzał z dolnej lufy lub z lufy po prawej stronie w przypadku ułożenia „obok siebie”), chyba że przed rozpoczęciem każdej serii powiadomi sędziego, że zamierza strzelać odwrotnie.

9.8.3 POSTĘPOWANIE W PRZYPADKU NIESPRAWNOŚCI

Decyzje dotyczące niesprawności zarówno broni, jak i amunicji muszą być podejmowane przez sędziego.

9.8.3.1 W przypadku niewypału z jakiegokolwiek przyczyny strzelec:

- Musi kierować broń na obszar lotu rzutka.
- Nie może otwierać broni.
- Nie może dotykać przycisku bezpieczeństwa.
- Musi w bezpieczny sposób przekazać broń sędziemu w celu jej sprawdzenia, jeżeli sędzia o to poprosi.
- Musi odpowiadać na wszelkie pytania zadane przez sędziego.



9.8.3.2

Czynniki niezaliczane do niesprawności:

- nieumiejętne posługiwanie się mechanizmem przez strzelca,
- umiejscowienie naboju w niewłaściwej komorze broni,
- każda inna przyczyna wypływająca z winy strzelca.

9.8.3.3

NIESPRAWNOŚCI AMUNICJI (NIEWYPAŁY)

Decyzję o uznaniu naboju za niewypał musi podjąć sędzia.

9.8.3.3.1

Uznaje się niesprawność amunicji, gdy widoczny jest wyraźny ślad po uderzeniu iglicy i jeśli:

- wybuchła tylko spłonka,
- brak jest ładunku prochowego,
- ładunek prochowy nie jest odpalony,
- jakieś składniki naboju pozostają w lufie.

9.8.3.3.2

Amunicja w złym kalibrze nie może być uznana za uszkodzoną (wkładanie amunicji w kalibrze 20 lub 16 do broni o kalibrze 12 jest niebezpieczne i może być powodem kar za niebezpieczne obchodzenie się z bronią).

9.8.4

POSTĘPOWANIE PO STWIERDZENIU NIESPRAWNOŚCI

9.8.4.1

Jeśli sędzia uzna, że niesprawność broni lub amunicji zaistniała bez winy zawodnika oraz że broni nie można szybko naprawić, zawodnik może posłużyć się inną, uprzednio zatwierdzoną bronią, jeśli jest ona dostępna w ciągu trzech (3) minut po ogłoszeniu niesprawności (**DISABLE**)

lub

9.8.4.2

Sędzia może udzielić zawodnikowi zezwolenia na opuszczenie grupy i dokończenie serii w czasie określonym przez sędziego głównego.

9.8.5

NIESPRAWNA BROŃ

Decyzje o niesprawności broni muszą być podejmowane przez sędziego.

9.8.5.1

Broń może być uznana za niesprawną, gdy:

- Nie można z niej oddać strzału.
- Zawodnik miał dwie (2) niesprawności broni albo amunicji w serii i dostaje pozwolenie od sędziego, by ją zmienić.
- Nie wyrzuca łuski z powodu uszkodzenia mechanicznego.
- Występuje inny powód, który sprawia, że broń jest niezdadna do użytku.



- 9.8.6 Procedury ukończenia serii uzupełniającej – (make-up round)**
- 9.8.6.1 TRAP**
Po przydzieleniu strzelcowi czasu i pola strzeleckiego z odpowiednim schematem strzelec musi stanąć za stanowiskiem strzeleckim i obejrzeć wszystkie trzy (3) rzutki z tej grupy, po czym sędzia musi wydać komendę START. Strzelec musi przejść na stanowisko i strzelać w normalny sposób. W celu ukończenia serii strzelec musi oddać strzały w kolejności z poszczególnych stanowisk.
- 9.8.6.2 DOUBLE TRAP**
Po przydzieleniu strzelcowi czasu i strzelnicy zgodnie z właściwym schematem strzelec musi stanąć za stanowiskiem strzeleckim i otrzymać pozwolenie na obejrzenie regularnego dubletu, po czym sędzia musi wydać komendę START. Następnie strzelec musi przejść na stanowisko i strzelać w normalny sposób do dubletu. W celu ukończenia serii strzelec musi oddać strzały po kolei z poszczególnych stanowisk.
- 9.8.6.3 SKEET**
Po przydzieleniu strzelcowi czasu i strzelnicy strzelec musi stanąć za stanowiskiem strzeleckim i otrzymać pozwolenie na obejrzenie rzutków z budki niskiej i wysokiej, po czym sędzia musi wydać komendę START. Następnie strzelec musi przejść na stanowisko i strzelać w normalny sposób do wymaganej liczby rzutków. W celu ukończenia serii strzelec musi oddać strzały po kolei z pozostałych stanowisk.
- 9.8.7 SERII UZUPEŁNIAJĄCEJ (NALICZANIE WYNIKÓW)**
Sędzia musi się upewnić, że wyniki z serii uzupełniającej i z serii przerwanej zostały prawidłowo podsumowane oraz podpisane przez strzelca i sędziego przed oddaniem karty do Komisji Klasyfikacyjnej.
- 9.9 PRZEPISY DOTYCZĄCE ZACHOWANIA SIĘ STRZELCÓW I OSÓB FUNKCYJNYCH**
Patrz Przepisy Techniczne, rozdział 6.
- 9.9.1 Ubiór zawodników (patrz także Przepisy Techniczne, rozdział 6)**
- 9.9.1.1** Sportowe spodnie treningowe (do rozgrzewki) i kurtki, dla kobiet i mężczyzn, podobnie sportowe koszule, dopuszczalne są spódniczki/sukienki dla kobiet.
- 9.9.1.2** Niedozwolone są tenisówki, sandały itp. obuwiu bez paska lub wzmocnionego napiętka, bez certyfikatu medycznego.
- 9.9.1.3** Dopuszczalne są szorty, które nie kończą się wyżej niż 15 cm, licząc od środka rzepki kolana.
- 9.9.1.4** Niedozwolone są bezrękawniki oraz koszule, koszulki itp. z rękawami krótszymi niż 10 cm.
Zabrania się noszenia odzieży wykonanej z materiałów kamuflujących.



9.9.2 Numery Bib (startowe)

Numery startowe (Bib) muszą być noszone przez wszystkich strzelców:

- na plecach, powyżej talii,
- za każdym razem podczas uczestnictwa w treningach oficjalnych, a także podczas samych zawodów.

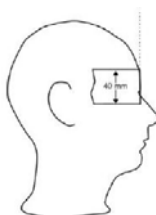
W razie braku numeru startowego (Bib) zawodnik nie może ani rozpocząć, ani też kontynuować strzelania.

Numer startowy (Bib) musi zawierać przydzielony numer, który powinien być tak duży, jak to możliwe, ale nie może być krótszy niż 20 mm.

9.9.3 NARODOWY IDENTYFIKATOR IOC

Skrót IOC składający się z łacińskich liter odnoszących się do narodowości oraz inicjałów strzelca musi być umieszczony (skrót IOC na samej górze) na tylnej części ramienia, na zewnętrznej części ubioru strzeleckiego i nad numerem startowym (Bib).

9.9.4 Boczne przesłony. Dopuszczalne są boczne przesłony przymocowane do kapelusza, czapki, strzeleckich okularów lub do przepaski, lecz nie szersze niż 40 mm. Przesłony takie nie powinny wystawać dalej niż poza centralną linię czoła.



9.10 RZUTKI PRAWIDŁOWE, NIEPRAWIDŁOWE, USZKODZONE, TRAFIONE, CHYBIONE I NIELICZONE

9.10.1 RZUTKI PRAWIDŁOWE:

- Prawidłowy rzutek to jeden (1) cały rzutek wywołany przez zawodnika i wyrzucony zgodnie z przepisami.
- Prawidłowy dublet to dwa (2) całe rzutki wywołane przez zawodnika i wyrzucone równocześnie, zgodnie z przepisami.

9.10.2 RZUTKI NIEPRAWIDŁOWE:

- Nieprawidłowy rzutek to taki, który nie jest wyrzucony zgodnie z przepisami.



- Dublet należy uznać za nieprawidłowy, gdy:
 - jeden (1) lub oba rzutki są nieprawidłowe,
 - rzutki nie są wyrzucone równocześnie,
 - tylko jeden rzutek zostaje wyrzucony,
 - co najmniej jeden z rzutków jest uszkodzony.

9.10.3

RZUTEK USZKODZONY

- Uszkodzony rzutek jest to taki, który nie jest cały zgodnie z ogólną specyfikacją rzutków.
- Uszkodzony rzutek zawsze jest **NIELICZONY (NO BIRD)** i musi być powtórzony.

9.10.4

RZUTEK TRAFIONY

- Rzutek uznany jest za **TRAFIONY (HIT)**, gdy prawidłowy rzutek jest wyrzucony i trafiony zgodnie z przepisami danej konkurencji i co najmniej jedna widoczna część oderwała się od rzutka. Rzutek, który jedynie zakurzył, lecz nie widać widocznego odprysku, nie może zostać uznany za **TRAFIONY (HIT)**.
- Gdy używane są rzutki typu „dymne” (wypełnione proszkiem) (czerwone dla finałów, zielone dla kwalifikacji), za rzutek **TRAFIONY (HIT)** uznaje się taki, z którego po strzale uwolnił się proszek.
- Wszystkie końcowe decyzje odnośnie trafienia, chybienia, nieprawidłowości bądź nieliczenia rzutka podejmuje ostatecznie sędzia.

ADNOTACJA: Nie wolno podnosić rzutka z przedpola, by rozstrzygnąć, czy został **TRAFIONY (HIT)**, czy nie.

9.10.5

RZUTKI CHYBIONE (LOST)

Rzutek musi być uznany za chybiony, gdy:

- Nie jest trafiony podczas lotu wewnątrz granicy strzału.
- Tylko zakurzył, a nie ma widocznego odprysku.
- Zawodnik nie oddał strzału do prawidłowego rzutka po komendzie i nie nastąpiły żadne mechaniczne czy zewnętrzne przyczyny powstrzymujące go przed oddaniem strzału.
- Zawodnik nie oddał strzału ze swojej winy.
- Zawodnik nie odbezpieczył broni, broń przypadkowo się zabezpieczyła lub nie załadował broni.
- W przypadku broni półautomatycznej zawodnik nie zwolnił zamka.
- Po niesprawności zawodnik otworzył broń lub dotknął bezpiecznika, zanim sędzia stwierdził niesprawność.
- Jest to trzecia niesprawność w tej samej serii.



9.10.6

RZUTKI NIELICZONE (NO BIRDS)

- Rzutek **NIELICZONY (NO BIRD)** nie ma znaczenia dla zawodów i musi być zawsze powtórzony.
- Sędzia, jeśli to możliwe, musi ogłosić rzutka **NIELICZONYM (NO BIRD)**, zanim zawodnik odda strzał, jednak gdy ogłosi to po wystrzale, rzutek musi być uznany za NIELICZONY niezależnie od efektu oddanego strzału.
- Po ogłoszeniu rzutka nieliczonego zawodnik może otworzyć broń i przyjąć na nowo pozycję.

9.11

KLASYFIKACJA I PROCEDURY NALICZANIA PUNKTÓW

Członek jury odpowiedzialny za klasyfikację strzelań do rzutków będzie wyznaczony przez ISSF lub delegata technicznego w porozumieniu z przewodniczącym jury strzelań do rzutków spośród członków jury.

9.11.1

Komisja Klasyfikacyjna

9.11.1.1

Obowiązki Komisji Klasyfikacyjnej PRZED zawodami:

- przygotowanie kart wyników dla każdej grupy,
- upewnienie się, że karty wyników są z odpowiednią grupą na odpowiednim polu strzeleckim.

9.11.1.2

Obowiązki Komisji Klasyfikacyjnej PO każdej serii to:

- odbiór i sprawdzenie zapisu z kart wyników i weryfikacja wyników,
- wpisanie wyników w tabele,
- natychmiastowe przekazanie wyników wstępnych na tablicę publiczną,
- w przypadku protestu wynik jest pominięty do chwili rozpatrzenia protestu, a pozostałe wyniki podawane są do publicznej wiadomości.

9.11.1.3

Obowiązki Komisji Klasyfikacyjnej na zakończenie każdego dnia zawodów:

- zebranie oficjalnych wyników w jak najkrótszym możliwym czasie,
- przygotowanie dokładnych tabeli wyników wstępnych dla prasy, oficjeli, jury i delegata technicznego,
- niezwłoczne przygotowanie dokładnych tabel wyników końcowych i ich publikacja,



- na zakończenie czasu składania protestów opublikowanie w jak najkrótszym czasie listy finałowych wyników, która powinna zawierać pełne nazwisko, imię bez skrótów, numer startowy (BIB) i skróty IOC każdego strzelca).

Do obowiązków Komitetu Organizacyjnego i delegata technicznego należy upewnienie się, czy każdego ostatniego dnia rozgrywania każdej konkurencji jedna (1) kopia oficjalnych wyników konkurencji niezwłocznie po zweryfikowaniu została przesłana do Sekretariatu ISSF faksem lub e-mailem.

Do obowiązków Komitetu Organizacyjnego i delegata technicznego należy upewnienie się, czy w ciągu trzech (3) dni po zakończeniu zawodów zostały wysłane trzy (3) kopie zweryfikowanych wyników wszystkich konkurencji do sekretariatu ISSF.

ADNOTACJA: Komitet Organizacyjny musi przechowywać karty wyników, które zawierają wynik każdego strzału, co najmniej przez okres dwunastu (12) miesięcy po zakończeniu zawodów.

9.11.2

PROCEDURA OBLICZANIA WYNIKÓW

Oficjalne obliczanie wyników odbywa się na każdym polu strzeleckim dla każdej serii składającej się z 25 rzutków w konkurencji Trap i Skeet oraz 25 dubletów w konkurencji Double Trap mężczyzn i 20 dubletów w konkurencji Double Trap kobiet.

- W konkurencjach rozgrywanych podczas zawodów ISSF wyniki muszą być notowane na polu strzeleckim przez dwie (2) różne osoby, zazwyczaj sędziów pomocniczych.
- Pierwsza z osób prowadzi oficjalną kartę wyników.
- Druga osoba obsługuje ręczną tablicę wyników. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy używana jest elektroniczna tablica wyników, która musi być obsługiwana przez sędziego.

9.11.3

TABLICE WYNIKÓW

9.11.3.1

Strzelnice z elektronicznymi tablicami wyników

Sędzia musi nadzorować działanie elektronicznej tablicy wyników.

9.11.3.2

Trzy (3) osoby muszą być rozmieszczone jako sędziowie pomocniczy w następujący sposób:

- Pierwsza osoba musi stać z tyłu za linią ognia, żeby prowadzić oficjalną kartę wyników.
- Druga osoba musi stać blisko elektronicznej tablicy wyników, by upewniać się, że wyniki wyświetlane są prawidłowo, i natychmiast sygnalizować sędziemu, jeśli wynik został zanotowany nieprawidłowo.
- Trzecia osoba musi stać naprzeciwko elektronicznej tablicy wyników i również sprawdzać, czy wyświetlane wyniki są prawidłowe.



9.11.3.3 Błędy na elektronicznej tablicy wyników

Jeśli w którymś momencie tablica wyświetla nieprawidłowy wynik, sędzia musi zatrzymać strzelanie i jak najszybciej podjąć stosowne kroki w celu poprawy błędów.

9.11.3.3.1

Jeśli z jakichś przyczyn nie można naprawić błędnie wyświetlonych wyników, należy:

- Przeanalizować dokładnie tablicę wyników i zweryfikować jej pracę do momentu, w którym zaistniała usterka.
- Jeśli to możliwe, zastąpić ją szybko ręczną tablicą wyników, nanieść dane brakujące od momentu awarii i kontynuować serię.
- Jeśli zastosowanie ręcznej tablicy wyników nie jest możliwe, musi być wprowadzona dodatkowa karta wyników ze zweryfikowanymi danymi i wówczas należy kontynuować serię. Druga karta wyników musi być nadzorowana przez wykwalifikowaną osobę wyznaczoną przez głównego sędziego.
- Jeśli jest różnica wyników pomiędzy dwoma kartami wyników, decyduje ta karta, która była pod nadzorem osoby wyznaczonej przez głównego sędziego.

9.11.3.4 Strzelnice z ręcznymi tablicami wyników

Trzy (3) osoby muszą być rozmieszczone jako sędziowie pomocniczy w następujący sposób:

- Pierwsza osoba musi stać z tyłu linii ognia, żeby prowadzić oficjalną kartę wyników.
- Druga osoba musi działać jak sędzia pomocniczy i sterować ręczną tablicą wyników.
- Trzecia osoba musi działać jak sędzia pomocniczy i stać naprzeciwko ręcznej tablicy wyników, a także sprawdzać, czy wyniki przedstawiane są prawidłowo.

Osoby prowadzące zapis muszą zaznaczać wynik na karcie lub tablicy niezależnie, niezwłocznie, ale tylko w oparciu o decyzje sędziego.

Po zakończeniu każdej serii należy porównać wyniki i wprowadzić zweryfikowane dane na oficjalną kartę wyników, zanim zostanie ona przekazana do Komisji Klasyfikacyjnej.

W przypadku istnienia niewyjaśnialnych różnic w wynikach decydują wyniki pokazane na ręcznej tablicy wyników.

9.11.4 Zatwierdzanie wyników

9.11.4.1

Po zakończeniu serii, porównaniu wyników i głośnym ich odczytaniu, sędzia i każdy zawodnik muszą podpisać lub parafować kartę wyników. Zawodnik może nie podpisać wyniku, jeżeli się z nim nie zgadza i zamierza zgłosić protest.



9.11.5 WYNIKI

9.11.5.1 Rywalizacja indywidualna

Wyniki każdej serii każdego zawodnika muszą być czytelnie zapisane w oficjalnym arkuszu wyników, wraz z wynikiem serii finałowej i wszystkich baraży. Wyniki końcowe muszą być sklasyfikowane w porządku malejącym (patrz odpowiednie przepisy dotyczące równych wyników).

9.11.5.2 Rywalizacja zespołowa

Wyniki każdej serii każdego członka zespołu muszą być zapisane, wraz z sumą wyników uzyskanych przez wszystkich członków zespołu w każdej serii. Serie wszystkich członków każdego zespołu muszą być sumowane, a drużyny sklasyfikowane w porządku malejącym.

9.12 RÓWNE WYNIKI I BARAŻE (SHOOT-OFFS)

9.12.1 Równe wyniki w zawodach z finałami

Kolejność w przypadku wystąpienia równych wyników w konkurencjach olimpijskich mężczyzn i kobiet (wymienionych w przepisie **Ogólnych Regulaminów ISSF**) oraz innych przeprowadzanych z finałami, ustala się wg następujących zasad:

9.12.1.1 Równe wyniki przed finałami

- Jeśli po seriach kwalifikacyjnych między pierwszymi sześcioma (6) strzelcami jest remis, kolejność, wg której strzelcy będą strzelać w finałach, będzie wyznaczona na podstawie zasady „odliczania wstecz” (COUNT BACK).
- Jeśli remis nie może być rozstrzygnięty zgodnie z zasadą COUNT BACK (np. dwóch lub więcej strzelców osiągnęło wynik maksymalny), porządek strzelania dla tych strzelców określa jury w drodze losowania.
- Gdy do strzelania finałowego kwalifikuje się więcej niż sześciu zawodników z powodu równych wyników, tzn. jest więcej zawodników z równym wynikiem niż odpowiednich miejsc w finale, wówczas remis rozstrzyga się przez baraż i zgodnie z przepisami dla konkurencji Trap, Double Trap i Skeet.
- Każdy strzelec, który nie znajduje się na swojej wyznaczonej pozycji i nie jest gotowy do strzału podczas oficjalnego rozpoczęcia barażu, nie może zostać dopuszczony do uczestnictwa w barażu i automatycznie zajmuje najniższą pozycję w barażu z wykorzystaniem wyniku z konkurencji podstawowej.
- Jeśli to możliwe, strzelanie w przypadku remisów (SHOOT-OFF) przed finałami powinno odbywać się na innym polu niż to, na którym będą odbywały się finały.



- Po rozegraniu barażu mającego na celu wyłonienie sześciu uczestników finału wyniki barażu decydują o miejscach zajętych przez wszystkich strzelców, którzy w nim uczestniczyli. Utrzymujące się remisy wśród pozostałych uczestników barażu rozstrzyga się w oparciu o przepis COUNT BACK.

9.12.1.2

Równe wyniki po finale

W przypadku równych wyników po finale kolejność pierwszych sześciu miejsc po finale rozstrzyga się na drodze baraży zgodnie z następującymi przepisami:

- Pozycje startowe ustalane są w drodze losowania przez jury.
- Jeśli kilku zawodników dogrywa się o różne miejsca, np. dwóch o drugie miejsce (z pozycji 2 i 3) i dwóch o piąte (z pozycji 5 i 6), wszyscy strzelają w celu ustalenia indywidualnej kolejności na tym samym polu strzeleckim.
- Najpierw rozstrzyga się o kolejności na niższych pozycjach w klasyfikacji, następnie na wyższych, aż do rozstrzygnięcia wszystkich remisów.

9.12.2

Czterech lub więcej strzelców z równym wynikiem na więcej niż jednym (1) miejscu rankingowym

Gdy podczas dogrywki więcej niż dwóch (2) strzelców nie trafi i w taki sposób utworzą się dwie lub więcej grupy strzelców z różnymi remisami, stosujemy następujące procedury:

- Zawodnicy z tą samą najniższą liczbą punktów strzelają do rozstrzygnięcia remisu.
- Zawodnicy, którzy nie uczestniczą w rozstrzygnięciu barażu o najniższe miejsca, muszą opuścić swoje stanowisko strzeleckie i oczekiwać razem na swoją kolej w wyznaczonym przez sędziego miejscu, z rozładowaną i otwartą bronią.
- Następna dogrywka o kolejne wyższe miejsce może zostać rozpoczęta dopiero po zakończeniu poprzedniej.
- Zawodnicy kontynuujący baraż w następnej grupie o wyższe miejsce muszą zachować wyznaczoną kolejność.
- Procedura ta trwa aż do rozstrzygnięcia wszystkich remisów.
- Zawodnik, który rozstrzyga swój remis na swoją korzyść, ulokowany zostaje na wyższej pozycji. Pozostali zawodnicy kontynuują dogrywkę do rozstrzygnięcia.



9.12.2.1

ZASADA COUNT BACK

Każdy remis rozstrzygany tą metodą musi być rozstrzygnięty w następujący sposób:

- Należy porównać wyniki ostatniej serii strzelań do 25 rzutków (w serii Double Trap jest 25 dubletów dla mężczyzn i 20 dla kobiet). Zwycięzcą jest strzelec z najwyższym wynikiem w tej serii.
- Jeśli remis jest nadal nierozstrzygnięty, należy porównać serię przedostatnią. Jeżeli remis jest wciąż nierozstrzygnięty, serię poprzedzającą przedostatnią itd.
- Jeśli wyniki są wciąż równe, remisy muszą być rozstrzygnięte przez **odliczanie do przodu**, poczynwszy od **pierwszego rzutka ostatniej serii** (a jeśli to konieczne, nawet przedostatniej serii itd.) do momentu znalezienia zera (0). Strzelec z największą liczbą trafień w kolejności przed znalezieniem pierwszego zera (0) otrzyma wyższą pozycję.

9.12.2.2

Rankingi

Wyniki w remisach indywidualnych na miejscu 7 lub niższym nierozstrzygnięte na drodze baraży (SHOOT-OFF) muszą być rozstrzygane zgodnie z zasadą COUNT BACK.

9.12.3

RÓWNE WYNIKI W ZAWODACH BEZ FINAŁU

9.12.3.1

Remisy indywidualne

Remisy w konkurencjach i kategoriach nieolimpijskich i innych rozgrywanych bez strzelań finałowych rozstrzyga się, jak następuje:

Remisy przy wynikach absolutnych

9.12.3.2

Wobec strzelców z wynikami absolutnymi rozstrzygnięć nie dokonuje się. Zajmują oni wspólnie pierwsze miejsce, według kolejności wyznaczonej alfabetycznie (według alfabetu łacińskiego) z wykorzystaniem nazwiska rodowego (uwzględnia się to w numeracji). Pozostałe miejsca numeruje się właściwą liczbą.

9.12.3.3

Równe wyniki na pierwszych sześciu (6) miejscach

Remis musi zostać rozstrzygnięty przez przeprowadzenie baraży (SHOOT-OFF):

- Pozycje startowe ustalone są w drodze losowania przez jury.
- Jeśli kilku zawodników dogrywa się o różne miejsca, np. dwóch o drugie miejsce (z pozycji 2 i 3) i dwóch o piąte (z pozycji 5 i 6), wszyscy strzelają w celu ustalenia indywidualnej kolejności na tym samym polu strzeleckim.
- Najpierw rozstrzyga się o kolejności na niższych pozycjach w klasyfikacji, następnie na wyższych, aż do rozstrzygnięcia wszystkich remisów. Wszyscy zawodnicy biorący udział w barażach muszą zostać sklasyfikowani w klasyfikacji z uwzględnieniem wyników z baraży.



- 9.12.3.4 Remisy na miejscach siódmym (7) i niższych**
Wyniki w remisach indywidualnych na miejscu 7 lub niższym nierozstrzygnięte na drodze barażu (SHOOT-OFF) muszą być rozstrzygane zgodnie z zasadą COUNT BACK.
- 9.12.4 REMISY W KLASYFIKACJI DRUŻYNOWEJ**
Jeżeli dwie (2) lub więcej drużyn mają ten sam wynik, kolejność w rankingu musi być ustalona w oparciu o sumę wyników członków drużyny w ostatniej serii, następnie przedostatniej itd., do czasu rozstrzygnięcia ostatniego remisu.
- 9.12.5 BARAŻ (SHOOT-OFFS)**
- 9.12.5.1 Zasady ogólne**
Jeśli czas dogrywki nie został ogłoszony z wyprzedzeniem, zawodnicy muszą pozostawać w kontakcie z komitetem zawodów osobiście lub poprzez kierownika drużyny, aby być gotowym do uczestnictwa w barażu, kiedy zostanie ogłoszony.
- 9.12.5.1.1** Każdy strzelec, który nie jest obecny na przypisanym mu stanowisku strzeleckim podczas oficjalnego rozpoczęcia baraży, będzie ogłoszony NIEOBECNYM (**ABSENT**). W takiej sytuacji nie będzie mógł uczestniczyć w barażu i automatycznie zostanie sklasyfikowany na najniższym miejscu w klasyfikacji z wykorzystaniem wyniku z konkurencji podstawowej
- 9.12.5.2 Baraże (shoot-offs) przed finałami**
Baraże (shoot-offs) przed finałami muszą być przeprowadzone z użyciem rzutków standardowych, z wyjątkiem sytuacji, gdy dopuszczane są też rzutki „dymne” tego samego typu jak te używane w seriach kwalifikacyjnych. Takie dogrywki powinny się zaczynać w przeciągu maks. 30 minut po zakończeniu zawodów w konkurencji podstawowej.
- 9.12.5.3 Baraże (shoot-offs) po finałach**
Baraże (shoot-offs) po finałach muszą być przeprowadzone z użyciem rzutków „dymnych” i muszą się rozpocząć niezwłocznie po zakończeniu finału.
- 9.12.5.4 Czas na przygotowanie się strzelca podczas barażu (shoot-off)**
Po wydaniu przez sędziego komendy START lub po oddaniu strzału do prawidłowego rzutka przez poprzedniego strzelca strzelec musi zająć pozycję, załadować broń i wywołać rzutek lub dublet w ciągu 20 sekund.
- 9.12.5.4.1** W razie nieprzestrzegania limitu czasowego będą nakładane kary.



9.12.6 PROCEDURA BARAŻY (SHOOT-OFF) (Trap, Double Trap, Skeet)

9.12.6.1 BEZPIECZEŃSTWO

Żaden strzelec nie może umieszczać amunicji w jakiegokolwiek części broni, dopóki nie stoi na swoim stanowisku i nie przygotowuje się do strzału.

9.12.6.2 TRAP

- Wszyscy strzelcy z tym samym wynikiem będą strzelać do prawidłowego rzutka po kolei, jeden za drugim, w kolejności ustalonej w drodze losowania przez jury.
- Pierwszy strzelec na każdym stanowisku musi mieć pozwolenie na obejrzenie rzutka, do którego będzie strzelał. Z tego względu, zanim strzelec przejdzie na stanowisko, rzutek musi być wyrzucony z wyrzutni przez sędziego. Każdy uczestnik baraży musi otrzymać rzutek z tej samej wyrzutni.
- Po wydaniu komendy START przez sędziego pierwszy strzelec musi załadować broń i strzelić do rzutka (można oddać tylko jeden (1) strzał do każdego rzutka). Następnie musi opuścić stanowisko i stanąć w odległości **minimum 1 metra** bezpośrednio za następnym stanowiskiem. Pozostali strzelcy, którzy jeszcze nie oddali strzału na poprzednim stanowisku, muszą ustawić się w linii za pierwszym strzelcem na stanowisku, na którym mają strzelać.
- Wszyscy strzelcy z tym samym wynikiem muszą postąpić podobnie jak w sytuacji opisanej powyżej.
- Pierwszy strzelec nie może przejść na następne stanowisko, dopóki sędzia nie wyda komendy START.
- Jeśli strzelec załaduje dwa (2) naboje i oddaje drugi strzał, rzutek musi być uznany za **CHYBIONY (LOST)**, bez względu na to, czy był on trafiony, czy też nie przez jakikolwiek z obu strzałów.
- Zawodnik/ zawodnicy, którzy nie trafią do swego rzutka na odpowiednim stanowisku, przegrywają i muszą się wycofać.
- Wszyscy zawodnicy, którzy mają takie same wyniki, muszą przejść na następne stanowisko.
- Powyższy proces będzie trwał aż do rozstrzygnięcia wszystkich remisów.

9.12.6.3 DOUBLE TRAP

- Wszyscy strzelcy z tym samym wynikiem będą rozpoczynać strzelanie po kolei, jeden za drugim, ze stanowiska nr 1 i strzelać do prawidłowego dubletu w kolejności ustalonej w drodze losowania przez jury.
- Tylko na stanowisku nr 1 strzelcy mogą obejrzeć jeden prawidłowy dublet, zanim pierwszy strzelec odda strzały.



- Po wydaniu komendy START przez sędziego pierwszy strzelec musi załadować broń i strzelić do dubletu. Następnie musi opuścić stanowisko i stanąć w odległości **minimum 1 metra** bezpośrednio za następnym stanowiskiem. Pozostali strzelcy, którzy muszą jeszcze strzelić na poprzednim stanowisku, muszą ustawić się w linii za pierwszym strzelcem na stanowisku, na którym mają strzelać.
- Wszyscy strzelcy z tym samym wynikiem muszą postąpić podobnie jak w sytuacji opisanej powyżej.
- Pierwszy strzelec nie może przejść na następne stanowisko, dopóki sędzia nie wyda komendy START.
- Zawodnik/ zawodnicy, którzy nie trafią do największej liczby rzutków na odpowiednim stanowisku, przegrywają i muszą się wycofać.
- Powyższy proces będzie trwał aż do rozstrzygnięcia wszystkich remisów.

9.12.6.4

SKEET

- Zanim rozpocznie się baraż (SHOOT-OFF), pierwszy strzelec musi stanąć zaraz za stanowiskiem nr 4 i otrzymać pozwolenie na obejrzenie jednego (1) prawidłowego dubletu.
- Wszyscy strzelcy z tym samym wynikiem będą po kolei strzelać na stanowisku nr 4, w kolejności ustalonej w drodze losowania przez jury.
- Po wydaniu komendy START przez sędziego pierwszy strzelec musi przejść na stanowisko, załadować broń i strzelić do prawidłowego dubletu (z wysokiej i niskiej budki – **high/low**). Następnie musi opuścić stanowisko i stanąć z tyłu za strzelcami, którzy jeszcze muszą strzelać.
- Wszyscy strzelcy z tym samym wynikiem muszą postąpić podobnie jak w sytuacji opisanej powyżej.
- Zawodnik/ zawodnicy, którzy nie trafią do największej liczby rzutków po każdym dublecie, przegrywają i muszą się wycofać.
- Zawodnicy, którzy nadal mają równe wyniki, muszą pozostać. Następnie pierwszy strzelec musi zająć miejsce na stanowisku, załadować broń i strzelić do dubletu o odwrotnej kolejności strzelania rzutków (z niskiej i wysokiej budki – **low/high**). Następnie musi opuścić stanowisko i stanąć z tyłu za strzelcami, którzy jeszcze muszą strzelać.
- Wszyscy strzelcy z tym samym wynikiem muszą postąpić podobnie jak w sytuacji opisanej powyżej.



- Jeśli jakieś remisy pozostają nierozstrzygnięte, procedura strzelania do regularnych dubletów i dubletów odwróconej kolejności strzelania rzutów musi być kontynuowana aż do rozstrzygnięcia wszystkich wyników.

9.13 PROTESTY I ODWOŁANIA

9.13.1 NARUSZENIE ZASAD

Jury, sędzia główny oraz sędzia stanowią zwykle w trzech główne dziedziny naruszenia Regulaminu:

- „OTWARTE” – jawne;
- „TECHNICZNE” – pomniejsze naruszenie zasad;
- „UKRYTE” – celowe i bardzo poważne pogwałcenie przepisów lub zasad bezpieczeństwa.

9.13.2 Jury musi być odpowiedzialne za analizowanie i podejmowanie decyzji w sprawie formy kary, jaka ma być nałożona za wszystkie zgłoszone naruszenia inne od tych, które są nakładane automatycznie w obrębie Regulaminu.

9.13.2.1 Jeśli pokazana zostaje któraś z niżej opisanych kart, musi im odpowiednio towarzyszyć komenda „OSTRZEŻENIE” („warning”), „ODLICZENIE PUNKTU” („deduction”) lub „DYSKWALIFIKACJA” („disqualification”), w taki sposób, że winny nie ma żadnych wątpliwości co do popełnionego wykroczenia.

9.13.2.2 Nie jest konieczne pokazywanie karty z ostrzeżeniem przed podjęciem decyzji o odliczeniu lub dyskwalifikacji.

9.13.3 „OSTRZEŻENIE” – żółta karta

9.13.3.1 Jawne naruszenia

W razie początkowych, jawnych naruszeń Regulaminu takich jak:

- niestosowny ubiór,
- niepotrzebne przerwy w strzelaniu,
- korzystanie z instruktażu podczas zawodów,
- bezprawne wtargnięcie na teren zawodów,
- niesportowe zachowanie,
- celowe próby uchylania się od przepisów,
- wszelkie inne okoliczności wymagające ostrzeżenia.

9.13.3.2 Ostrzeżenie (żółta karta) zasygnalizowane na stosownej karcie wyników przez członka jury, sędziego głównego lub sędziego jest dawane po to, aby dany strzelec, trener lub funkcjonariusz drużyny miał możliwość poprawy.



- 9.13.3.3** Jeśli strzelec nie naprawi zasygnalizowanego błędu w wymaganym czasie, zostaną nałożone kary.
- 9.13.3.4** W powtarzających się naruszeniach ze strony trenera lub innego funkcyjnego drużyny jury będzie żądało od winowajcy opuszczenia terenów w pobliżu pola strzelań na czas pozostały do końca serii, a strzelec może zostać ukarany.
- 9.13.3.5** **NARUSZENIA „TECHNICZNE”**
- 9.13.3.5.1** W razie początkowych, technicznych naruszeń podczas zawodów takich jak:
- niewłaściwa pozycja stóp,
 - przekroczenie limitu czasowego przyznanego na wywołanie strzału,
 - w konkurencji Skeet niezgodna z zasadami pozycja gotowości (READY position) strzelca,
 - w konkurencji Skeet, z wyjątkiem stanowiska nr 8, otwieranie przez strzelca broni pomiędzy dwoma (2) pojedynczymi strzałami na tym samym stanowisku,
 - ruch ściągający lub nakierowujący broń w stronę „wolnego” lub „szybkiego” podania rzutka bez intencji strzelania.
- Ostrzeżenie (żółta karta) zasygnalizowane na stosownej karcie wyników będzie pokazane każdemu winnemu strzelcowi przez sędziego.
- Każdy rzutek, który z powodu jakiegokolwiek drugiego lub kolejnego naruszenia przepisów w serii został uznany przez sędziego za ZERO, musi być zaznaczony na karcie wyników przez sędziego, zanim karta zostanie wysłana do Komisji Klasyfikacyjnej.
- 9.13.4** **ODJĘCIE PUNKTÓW (ZIELONA KARTA)**
- 9.13.4.1** Odjęcie rzutków za inne wykroczenia, nałożone przez co najmniej dwóch (2) członków jury, musi mieć miejsce w serii, w której popełniono dane wykroczenia.
- Odliczenia 1 rzutka musi mieć miejsce w każdym przypadku:
- niesportowego zachowania względem innego strzelca,
 - nieobecności lub niezapewnienia odpowiedniego zastępstwa, gdy zostało się wyznaczonym do pełnienia funkcji sędziego pomocniczego,
 - świadomego i celowego udzielania przez strzelca fałszywych informacji w miejsce stosownych wyjaśnień.
- 9.13.4.2** **Seria nieukończona**
- Odliczenie wszystkich pozostałych rzutków w serii musi być zatwierdzone przez większość członków jury w sytuacjach, kiedy strzelec opuszcza strzelnicę, nie ukończywszy serii i bez pozwolenia sędziego.



9.13.4.3

NIEOBECNY STRZELEC

Kiedy w trakcie sprawdzania nazwisk na karcie wyników jakiś strzelec jest nieobecny na polu strzeleckim, sędzia musi głośno wywołać numer Bib (**START**) oraz nazwisko tego strzelca trzy razy (3) w ciągu jednej (1) minuty. Jeśli strzelec nie pojawia się do końca tej minuty, sędzia musi uznać go za **NIEOBECNEGO (ABSENT)**, strzelanie musi zacząć się bez niego, a on już nie może przyłączyć się do swojej grupy w tej serii.

9.13.4.4

SERIA DODATKOWA DLA NIEOBECNEGO STRZELCA

9.13.4.4.1

Zawodnik uznany za nieobecnego musi zgłosić się przed sędzią głównym, zanim jego grupa ukończy daną serię, i poprosić o zgodę na dostrzelanie serii, na którą się nie stawiał. Niezgłoszenie się do sędziego głównego może skończyć się dyskwalifikacją.

9.13.4.4.2

Strzelec uzyska wówczas pozwolenie na dostrzelanie serii, na którą się nie stawiał, w czasie i na polu strzeleckim wyznaczonym przez sędziego głównego z odliczeniem trzech (3) rzutków z serii, którą będzie dostrzeliwał. Strzelec powinien, jeśli to możliwe, strzelić serię na polu, na którym była strzelana seria, na której się nie pojawił.

9.13.4.5

Wyjątkowe okoliczności

Jeśli strzelec spóźni się na zawody lub nie zgłosił się do sędziego głównego, zanim jego grupa ukończy daną serię, i można wykazać, że spóźnienie miało miejsce z przyczyn niezależnych od strzelca, jury musi, jeśli to możliwe, dać mu szansę na niezakłócone uczestnictwo w ogólnym programie strzelania. W tej sytuacji główny sędzia wyznaczy czas i miejsce strzelania i nie będą nałożone żadne kary.

9.13.5

DYSKWALIFIKACJA (CZERWONA KARTA)

9.13.5.1

Dyskwalifikacja może być ogłoszona drogą jednomyślną lub większościowej decyzji jury.

9.13.5.2

Dyskwalifikacja strzelca lub wydalenie trenera lub funkcyjnego drużyny ze strzelnicy mogą być ogłoszone za:

- poważne pogwałcenie bezpieczeństwa i naruszenie zasad bezpieczeństwa,
- trzymanie broni w niebezpieczny sposób (powtarzające się, przypadkowe wystrzały też mogą być brane pod uwagę),
- manipulowanie przy naładowanej broni po wydaniu komendy STOP,
- powtarzanie się sytuacji, które już wcześniej doprowadziły do ostrzeżenia lub odliczenia rzutków,
- dążenie do uzyskania przewagi poprzez rozmyślne używanie naboju niezgodnych z przepisami ISSF,
- rozmyślną zniewagę funkcyjnego drużyny lub strzelnicy,



- ciągle odmawianie przez strzelca pełnienia roli sędziego pomocniczego,
- celowe niezgłoszenie się do strzelania we wcześniej pominiętej serii,
- świadome i rozmyślne udzielanie fałszywych informacji w celu zatuszowania faktów w wyjątkowych przypadkach,
- sprawy, w których naruszenia są celowo ukrywane.

9.13.6 **DYSKWALIFIKACJA W FINALACH**

Jeśli strzelec z jakiegóż powodu jest zdyskwalifikowany podczas finału, będzie uplasowany jako ostatni z uczestniczących finalistów, ale zachowa swój wynik kwalifikacyjny w opublikowanych wynikach.

9.13.7 **PROTESTY USTNE**

9.13.7.1 **Prawo do protestu**

Każdy zawodnik lub przedstawiciel zespołu ma prawo do złożenia protestu – dotyczącego warunków strzelań, podejmowanych decyzji i działań – wyrażonego słownie i niezwłocznie do osoby funkcyjnej zawodów, sędziego lub członka jury etc.).

9.13.7.1.1 Protesty takie mogą być składane w następujących przypadkach:

- Zawodnik lub przedstawiciel zespołu stwierdza, że zawody **nie odbywają się zgodnie** z regulaminami i przepisami ISSF oraz programem zawodów.
- Zawodnik lub przedstawiciel zespołu **nie zgadza się** z decyzją lub działaniem osoby funkcyjnej zawodów, sędziego lub członka jury.

Zawodnikowi **przeszkadzał** inny zawodnik, osoba funkcyjna zawodów, widz, członek obsługi środków przekazu lub inna osoba albo okoliczność.

ADNOTACJA: Tylko zainteresowany zawodnik może kwestionować decyzje sędziego w sprawie uznania rzutka za **TRAFIONY (HIT)**, **CHYBIONY (LOST)**, **NIELICZONY (NO BIRD)** lub **NIEPRAWIDŁOWY (IRREGULAR)**, zachowując się, jak opisano w zasadzie 9.13.8.1.

9.13.7.1.2 Ustne protesty muszą być niezwłocznie rozpatrywane przez osoby funkcyjne zawodów, sędziów stanowiskowych, sędziów głównych strzelań i członków jury. Mogą oni podejmować bezpośrednie działanie w celu naprawienia sytuacji lub przekazać sprawę pełnemu jury w celu podjęcia decyzji. W takim przypadku strzelanie może być zawieszone, jeżeli jest to konieczne.

9.13.7.2 **PROTESTY PISEMNE**

9.13.7.2.1 **Prawo do protestu**

Jeśli zawodnik lub kierownik zespołu jest niezadowolony z ostatecznej decyzji podjętej w sprawie ustnego protestu, ma prawo złożyć pisemną skargę (protest) do jury.



- 9.13.7.2.2** Każdy zawodnik lub przedstawiciel zespołu ma także prawo przedłożyć **protest pisemny** bez poprzedzenia go protestem ustnym.
- 9.13.7.2.3** **Limit czasu na złożenie protestu**
Wszelkie protesty pisemne muszą być składane nie później niż 30 minut po zakończeniu serii, w której rzekomo sytuacja miała miejsce. Protestowi musi towarzyszyć odpowiednia opłata.
- 9.13.7.3** **ODWOŁANIA**
- 9.13.7.3.1** **Prawo do odwołania**
W przypadku braku zgody z decyzją jury sprawa sporna może być przedstawiona do rozpatrzenia przez Jury d'Appeal.
- 9.13.7.3.2** **Czasowy limit odwołań**
Takie odwołanie musi być wniesione nie później niż w ciągu jednej (1) godziny od ogłoszenia decyzji podjętej przez jury. Odwołaniu musi towarzyszyć odpowiednia opłata.
- 9.13.7.3.3** **Okoliczności wyjątkowe**
W wyjątkowych okolicznościach okres wnoszenia odwołań może być przedłużony decyzją Jury d'Appeal do 24 godzin. Decyzja taka może spowodować odroczenie ceremonii wręczenia nagród w konkurencji, której dotyczyło odwołanie.
- 9.13.7.3.4** **Decyzja Jury d'Appeal**
Decyzja Jury d'Appeal jest **ostateczna**.
- 9.13.8** **NIEZGADZANIE SIĘ Z DECYZJĄ SĘDZIEGO**
- 9.13.8.1** **Zachowanie się strzelca**
Jeśli zawodnik nie zgadza się z decyzją sędziego dotyczącą konkretnego rzutka, musi zareagować niezwłocznie, przed oddaniem strzału przez następnego zawodnika, poprzez podniesienie ręki i oznajmienie „**PROTEST**”.
Wówczas sędzia musi na chwilę przerwać strzelanie i po wysłuchaniu opinii sędziów pomocniczych podjąć decyzję.
- 9.13.8.2** **Zachowanie się kierownika zespołu**
Kierownik zespołu niezgadzający się z decyzją sędziego, z wyjątkiem decyzji związanych z uznaniem rzutka za **TRAFIONY (HIT)**, **CHYBIONY (LOST)**, **NIELICZONY (NO BIRD)** lub **NIEPRAWIDŁOWY (IRREGULAR)**, nie może opóźniać strzelania, ale może zwrócić uwagę sędziego, który odnotuje na karcie wyników fakt podtrzymania protestu, który zostanie rozstrzygnięty przez jury.



9.14 FINAŁY

9.14.1 Konkurencje

Konkurencja	Mężczyźni (kwalifikacje + finały)	Kobiety (kwalifikacje + finały)
Trap	125 (5x25) rzutków + finały (25)	75 (3x25) rzutków + finały (25)
Double Trap	150 (3x50) rzutków + finały (50)	-----
Skeet	125 (5x25) rzutków + finały (25)	75 (3x25) rzutków + finały (25)

Przepisy Techniczne poszczególnych konkurencji odnoszą się również do rozgrywania tych konkurencji podczas Igrzysk Olimpijskich, chyba że z przepisu wynika, że stanowi on wyjątek od tej reguły.

9.14.2 LICZBA FINALISTÓW W KAŻDEJ KONKURENCJI

Sześciu zawodników bierze udział w finale każdej konkurencji.

9.14.3 KOLEJNOŚĆ STRZELAŃ W FINALE

- Strzelcy, którzy zakwalifikują się do finału, zajmują stanowiska startowe odpowiednio wg wyniku uzyskanego w rundach kwalifikacyjnych. Zawodnik z najwyższym wynikiem zajmuje miejsce 6, zawodnik z kolejnym najwyższym wynikiem stanowisko nr 5 itd. (6 – 5 – 4 – 3 – 2 – 1).
- Zawodnicy wchodzący do finału z remisem zajmują miejsca w finale według kolejności ustalonej zgodnie z regułą Count Back.
- Przy wynikach absolutnych zawodników, o ich kolejności strzelań w finale decyduje losowanie przeprowadzone przez jury.

9.14.4 KOMENDY NA POLU STRZELAŃ

Wszystkie komendy muszą być wydawane w języku angielskim

9.14.5 Zgłoszenie się na stanowisko strzeleckie do finału

Kierownicy zespołów są odpowiedzialni za upewnienie się, czy ich zawodnicy kompletnie wyposażeni do strzelania w finałach stawili się i zgłosili do jury przynajmniej 20 minut przed planowanym rozpoczęciem finału w wyznaczonej strefie.



9.14.6

CZAS STARTOWY

Czas startu musi być taki sam jak podany w oficjalnym programie zawodów, chyba że zostały wprowadzone zmiany:

- Każda zmiana czasu w stosunku do oficjalnie opublikowanego musi być jak najszybciej ogłoszona i podana kierownikom zespołów.
- Informacja o zmianie musi być dodatkowo wywieszona na standzie finałowym oraz na oficjalnej tablicy informacyjnej.
- Publicznie musi zostać ogłoszona zmiana czasu startu.

9.14.7

SPÓŹNIONY LUB NIEOBECNY STRZELEC

Każdy finalista, który nie stawia się na przydzielonym mu stanowisku i nie będzie GOTOWY do strzału w czasie startowym, zostaje uznany za nieobecnego (**ABSENT**) i nie może zostać dopuszczony do strzelania w finale. Otrzymuje on automatycznie ostatnie miejsce (wg wyniku kwalifikacyjnego)..

9.14.8

PROCEDURA STRZELAŃ FINAŁOWYCH

9.14.8.1

Stosuje się taką samą procedurę jak podczas strzelań konkurencji Trap, Double Trap i Skeet, z wyjątkami, które są zaprezentowane w tym rozdziale.

9.14.8.2

Trap

- Przed rozpoczęciem finału zawodnicy muszą zobaczyć pokaz rzutków, po którym każdy zawodnik może oddać jeden strzał próbny.
- Na stanowisku pierwszym zawodnik nie może zamknąć broni lub przygotować się do strzału, dopóki sędzia, po upływie 10 – 12 sekund od strzału oddanego przez zawodnika na stanowisku nr 5, nie wyda komendy **GOTÓW (READY)**. Po wydaniu komendy rozpoczyna się normalny czas przygotowania zawodnika.
- Zawodnik może oddać tylko jeden strzał do każdego rzutka.
- Jeśli zawodnik załaduje dwa naboje i wystrzeli drugi strzał, rzutek musi zostać za **NIETRAFIONY (LOST)**, niezależnie, czy rzutek został **TRAFIONY (HIT)** którymkolwiek strzałem

9.14.8.3

Double Trap

- Przed rozpoczęciem finału każdy zawodnik może oddać dwa strzały próbne. Po strzałach próbnych zawodnicy muszą zobaczyć regularny dublet.
- Na stanowisku pierwszym zawodnik nie może zamknąć broni lub przygotować się do strzału, dopóki sędzia, po upływie 10 – 12 sekund po strzale oddanym przez zawodnika na stanowisku 5, nie wyda komendy **GOTÓW (READY)**. Po wydaniu komendy rozpoczyna się normalny czas przygotowania zawodnika.



9.14.8.4

Skeet

- Przed rozpoczęciem finału każdy zawodnik może oddać dwa strzały próbne.
- Po oddaniu strzałów próbnych zawodnicy gromadzą się na stanowisku 1, aby zobaczyć regularny rzutek z każdej budki.
- Pierwszy zawodnik nie może zająć następnego stanowiska, dopóki sędzia po czasie 20 sekund po oddaniu strzału przez ostatniego zawodnika z poprzedniego stanowiska nie wyda komendy **GOTÓW (READY)**. Od tego momentu rozpoczyna się normalny czas przygotowania zawodnika.

9.14.9

NIESPRAWNOŚĆ BRONI LUB AMUNICJI

9.14.9.1

Jeśli sędzia uzna, że niesprawność broni lub amunicji nie wynika z winy strzelca, przerywa strzelanie finałowe i przyznaje strzelcowi pięć (5) minut na usunięcie niesprawności, zamianę broni na inną uprzednio zatwierdzoną lub wymianę amunicji. Po upływie 5 minut finał musi być kontynuowany.

9.14.9.2

Liczba niesprawności

- Podczas finału oraz ewentualnych baraży po finale zawodnikowi przysługuje prawo do maksymalnie dwóch (2) niesprawności, niezależnie od tego, czy próbował on usunąć niesprawność, czy nie.
- W przypadku wystąpienia kolejnych niesprawności broni lub amunicji każdy wywołany prawidłowy rzutek musi być uznany za **CHYBIONY (LOST)**, niezależnie od tego, czy strzelec podjął próbę oddania strzału, czy nie.

9.14.10

PROTESTY PODCZAS FINAŁÓW

Każdy protest musi być rozstrzygnięty natychmiast, a wydana decyzja jest ostateczna.

9.14.11

AWARIA SPRZĘTU NA POLU STRZELECKIM, NA KTÓRYM ROZGRYWANY JEST FINAŁ

9.14.11.1

Procedura

Jeśli nastąpi niesprawność sprzętu na polu strzeleckim, na którym rozgrywany jest finał, strzały ukończone zaraz przed momentem nastąpienia awarii będą się liczyły jako suma częściowa (pośrednia) i należy podjąć następujące kroki:

- Jeśli sprzęt może być naprawiony w ciągu **jednej (1) godziny**, pozostałe strzały będą ukończone.
- Jeśli zdecydowano, że dokonanie naprawy w wyznaczonym czasie jest niemożliwe, natomiast możliwe jest przeniesienie się w ciągu jednej (1) godziny na inne pole strzeleckie z tymi samymi ustawieniami, finały będą ukończone na tym nowym polu strzeleckim.



- Nie będą brane pod uwagę żadne protesty względem nierównego (nieparzystego) rozmieszczenia rzutków w konkurencji Trap.

9.14.11.2

PRZERWANIE NIEUKOŃCZONYCH FINAŁÓW

Jeśli przed upływem jednej (1) godziny po wystąpieniu awarii nie można kontynuować finałów na żadnej dogodnej strzelnicy, jury musi ogłosić przerwanie finałów.

9.14.11.3

Procedura rankingowa w przypadku nieukończonych finałów

Będzie wówczas zastosowana następująca procedura w rankingu:

- Zostanie przeanalizowany zapis strzałów oddanych w finałach do momentu awarii.
- W momencie, w którym wszyscy strzelcy strzelali do tej samej liczby rzutków, zostanie zarejestrowany wynik częściowy (pośredni).
- Wynik częściowy łącznie z wynikiem serii kwalifikacyjnych będzie stanowił wynik ostateczny w danej konkurencji.

Wyniki strzelców na pozycjach remisowych będą rozstrzygane na podstawie zasady „**odliczania wstecz**” (**COUNT BACK**). Na tej samej zasadzie będą też przyznawane nagrody.

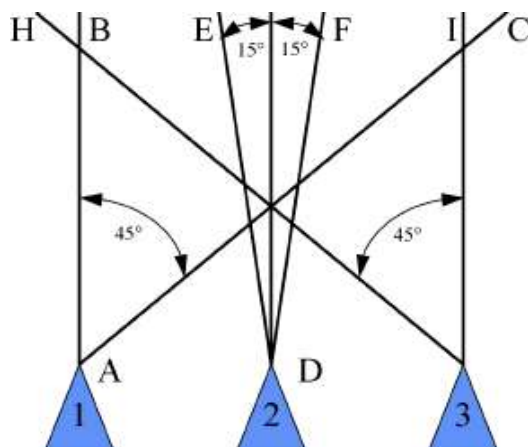


9.15

RYSUNKI I TABELE

9.15.1

Trap – kąty poziome



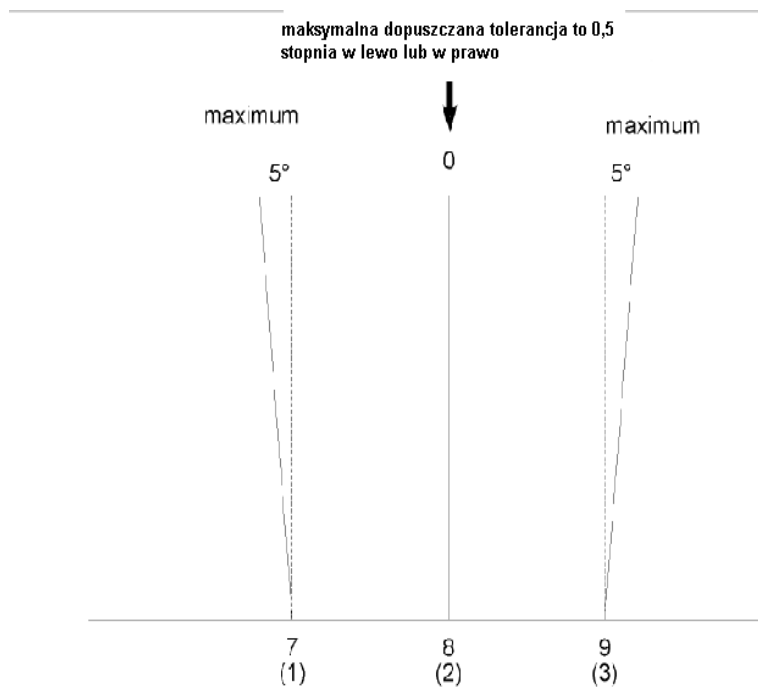
Maksymalna wartość kątów poziomych dla pierwszej, drugiej i trzeciej maszyny w każdej grupie

- Rzutek z maszyny nr 1 musi lądować w polu A B C
- Rzutek z maszyny nr 2 musi lądować w polu D E F
- Rzutek z maszyny nr 3 musi lądować w polu G H I



9.15.2

Double Trap – kąty poziome





9.15.3 Trap – tabele ustawień (I – IX)

Tabela I					
Grupa wyrzutni	Numer wyrzutni	Kierunek wylotu z wyrzutni	Wysokość lotu rzutka względem poziomu gruntu w odl. 10 m od wyrzutni	Długość toru lotu rzutka dla wszystkich wyrzutni	Uwagi
1	1	25 stopni w prawo	2,00 m	76 m ± 1 m	
	2	5 stopni w lewo	3,00 m		
	3	35 stopni w lewo	1,50 m		
2	4	20 stopni w prawo	2,50 m		
	5	10 stopni w prawo	1,80 m		
	6	35 stopni w lewo	3,00 m		
3	7	35 stopni w prawo	3,20 m		
	8	5 stopni w lewo	1,50 m		
	9	45 stopni w lewo	1,60 m		
4	10	40 stopni w prawo	1,50 m		
	11	0 stopni	3,30 m		
	12	25 stopni w lewo	2,60 m		
5	13	45 stopni w prawo	2,40 m		
	14	5 stopni w prawo	1,90 m		
	15	35 stopni w lewo	3,50 m		



Tabela II					
Grupa wyrzutni	Numer wyrzutni	Kierunek wylotu z wyrzutni	Wysokość lotu rzutka względem poziomu gruntu w odl. 10 m od wyrzutni	Długość toru lotu rzutka dla wszystkich wyrzutni	Uwagi
1	1	25 stopni w prawo	3,20 m	76 m ± 1 m	
	2	5 stopni w lewo	1,80 m		
	3	40 stopni w lewo	2,00 m		
2	4	40 stopni w prawo	2,00 m		
	5	0 stopni	3,00 m		
	6	45 stopni w lewo	1,60 m		
3	7	45 stopni w prawo	1,50 m		
	8	0 stopni	2,80 m		
	9	40 stopni w lewo	2,00 m		
4	10	15 stopni w prawo	1,50 m		
	11	5 stopni w prawo	2,00 m		
	12	35 stopni w lewo	1,80 m		
5	13	40 stopni w prawo	1,80 m		
	14	5 stopni w lewo	1,50 m		
	15	40 stopni w lewo	3,30 m		



Tabela III					
Grupa wyrzutni	Numer wyrzutni	Kierunek wylotu z wyrzutni	Wysokość lotu rzutka względem poziomu gruntu w odl. 10 m od wyrzutni	Długość toru lotu rzutka dla wszystkich wyrzutni	Uwagi
1	1	30 stopni w prawo	2,50 m	76 m ± 1 m	
	2	0 stopni	2,80 m		
	3	35 stopni w lewo	3,50 m		
2	4	45 stopni w prawo	1,50 m		
	5	5 stopni w lewo	2,50 m		
	6	40 stopni w lewo	1,70 m		
3	7	30 stopni w prawo	2,80 m		
	8	5 stopni w prawo	3,50 m		
	9	45 stopni w lewo	1,50 m		
4	10	45 stopni w prawo	2,30 m		
	11	0 stopni	3,00 m		
	12	40 stopni w lewo	1,60 m		
5	13	45 stopni w prawo	2,00 m		
	14	0 stopni	1,50 m		
	15	35 stopni w lewo	2,20 m		



Tabela IV					
Grupa wyrzutni	Numer wyrzutni	Kierunek wylotu z wyrzutni	Wysokość lotu rzutka względem poziomu gruntu w odl. 10 m od wyrzutni	Długość toru lotu rzutka dla wszystkich wyrzutni	Uwagi
1	1	40 stopni w prawo	3,00 m	76 m ± 1 m	
	2	10 stopni w prawo	1,50 m		
	3	30 stopni w lewo	2,20 m		
2	4	30 stopni w prawo	1,60 m		
	5	10 stopni w lewo	3,00 m		
	6	35 stopni w lewo	2,00 m		
3	7	45 stopni w prawo	2,00 m		
	8	0 stopni	3,30 m		
	9	20 stopni w lewo	1,50 m		
4	10	30 stopni w prawo	1,50 m		
	11	5 stopni w lewo	2,00 m		
	12	45 stopni w lewo	2,80 m		
5	13	35 stopni w prawo	2,50 m		
	14	0 stopni	1,60 m		
	15	30 stopni w lewo	3,00 m		



Tabela V					
Grupa wyrzutni	Numer wyrzutni	Kierunek wylotu z wyrzutni	Wysokość lotu rzutka względem poziomu gruntu w odl. 10 m od wyrzutni	Długość toru lotu rzutka dla wszystkich wyrzutni	Uwagi
1	1	45 stopni w prawo	1,60 m	76 m ± 1 m	
	2	0 stopni	3,00 m		
	3	45 stopni w lewo	2,00 m		
2	4	40 stopni w prawo	2,80 m		
	5	10 stopni w lewo	1,50 m		
	6	45 stopni w lewo	2,00 m		
3	7	35 stopni w prawo	3,00 m		
	8	5 stopni w lewo	1,80 m		
	9	40 stopni w lewo	1,50 m		
4	10	25 stopni w prawo	1,80 m		
	11	0 stopni	1,60 m		
	12	30 stopni w lewo	3,40 m		
5	13	30 stopni w prawo	2,00 m		
	14	10 stopni w prawo	2,40 m		
	15	15 stopni w lewo	1,80 m		



Tabela VI					
Grupa wyrzutni	Numer wyrzutni	Kierunek wylotu z wyrzutni	Wysokość lotu rzutka względem poziomu gruntu w odl. 10 m od wyrzutni	Długość toru lotu rzutka dla wszystkich wyrzutni	Uwagi
1	1	40 stopni w prawo	2,00 m	76 m ± 1 m	
	2	0 stopni	3,30 m		
	3	35 stopni w lewo	1,50 m		
2	4	35 stopni w prawo	2,50 m		
	5	10 stopni w prawo	1,50 m		
	6	35 stopni w lewo	2,00 m		
3	7	35 stopni w prawo	2,00 m		
	8	5 stopni w lewo	1,50 m		
	9	40 stopni w lewo	3,30 m		
4	10	45 stopni w prawo	1,50 m		
	11	10 stopni w lewo	3,00 m		
	12	25 stopni w lewo	2,60 m		
5	13	25 stopni w prawo	2,40 m		
	14	5 stopni w prawo	1,50 m		
	15	45 stopni w lewo	2,00 m		



Tabela VII					
Grupa wyrzutni	Numer wyrzutni	Kierunek wylotu z wyrzutni	Wysokość lotu rzutka względem poziomu gruntu w odl. 10 m od wyrzutni	Długość toru lotu rzutka dla wszystkich wyrzutni	Uwagi
1	1	35 stopni w prawo	2,20 m	76 m ± 1 m	
	2	5 stopni w lewo	3,00 m		
	3	20 stopni w lewo	3,10 m		
2	4	40 stopni w prawo	2,00 m		
	5	0 stopni	3,50 m		
	6	45 stopni w lewo	2,80 m		
3	7	20 stopni w prawo	3,00 m		
	8	0 stopni	2,00 m		
	9	40 stopni w lewo	2,20 m		
4	10	45 stopni w prawo	1,50 m		
	11	5 stopni w prawo	2,00 m		
	12	35 stopni w lewo	1,80 m		
5	13	40 stopni w prawo	1,80 m		
	14	5 stopni w lewo	1,50 m		
	15	45 stopni w lewo	2,00 m		



Tabela VIII					
Grupa wyrzutni	Numer wyrzutni	Kierunek wylotu z wyrzutni	Wysokość lotu rzutka względem poziomu gruntu w odl. 10 m od wyrzutni	Długość toru lotu rzutka dla wszystkich wyrzutni	Uwagi
1	1	25 stopni w prawo	3,00 m	76 m ± 1 m	
	2	5 stopni w prawo	1,50 m		
	3	45 stopni w lewo	2,00 m		
2	4	40 stopni w prawo	1,50 m		
	5	0 stopni	3,00 m		
	6	45 stopni w lewo	2,80 m		
3	7	35 stopni w prawo	3,20 m		
	8	5 stopni w lewo	2,50 m		
	9	20 stopni w lewo	2,00 m		
4	10	45 stopni w prawo	1,80 m		
	11	0 stopni	1,50 m		
	12	30 stopni w lewo	3,40 m		
5	13	30 stopni w prawo	2,00 m		
	14	10 stopni w prawo	3,40 m		
	15	15 stopni w lewo	2,20 m		



Tabela IX					
Grupa wyrzutni	Numer wyrzutni	Kierunek wylotu z wyrzutni	Wysokość lotu rzutka względem poziomu gruntu w odl. 10 m od wyrzutni	Długość toru lotu rzutka dla wszystkich wyrzutni	Uwagi
1	1	40 stopni w prawo	3,50 m	76 m $\pm$ 1 m	
	2	0 stopni	1,80 m		
	3	20 stopni w lewo	3,00 m		
2	4	15 stopni w prawo	3,20 m		
	5	10 stopni w lewo	1,50 m		
	6	35 stopni w lewo	2,00 m		
3	7	45 stopni w prawo	1,60 m		
	8	0 stopni	2,80 m		
	9	30 stopni w lewo	3,00 m		
4	10	30 stopni w prawo	2,00 m		
	11	5 stopni w lewo	2,00 m		
	12	15 stopni w lewo	3,00 m		
5	13	35 stopni w prawo	2,90 m		
	14	0 stopni	1,60 m		
	15	45 stopni w lewo	2,20 m		