



**REGULAMIN ROZGRYWANIA
ZAWODÓW**

COLT

TEST FBI 2026

I. CEL ZAWODÓW

- A. Popularyzacja strzelectwa sportowego,
- B. Integracja środowiska zawodników uprawiających strzelectwo sportowe,
- C. Wyłonienie najlepszych zawodników.

II. MIEJSCE ORAZ GODZINA ROZPOCZĘCIA ZAWODÓW Zawody odbywać się będą na strzelnicy TOP-SHOT przy ul. Bartniczej 1/7 w Łodzi.. Godzina i data rozpoczęcia zawodów zostanie podana w harmonogramie umieszczonym na stronach:

- 1 <https://top-shot.pl/zawody-strzeleckie/>
- 2 <https://www.facebook.com/coltlodz/>

Zawody będą rozgrywane w drugą niedzielę niedzieli miesiąca.

IV. ORGANIZATOR ZAWODÓW

Organizatorem zawodów jest KS COLT oraz strzelnica TOP-SHOT.

V. UCZESTNICTWO

W zawodach uczestniczyć mogą zawodnicy posiadający aktualny patent oraz licencję strzelecką PZSS oraz członkowie klubu COLT.

VI. ZGŁOSZENIA ZAWODNIKÓW

W dniu zawodów lub poprzez formularz zgłoszeniowy lub przez internet.

VII. KONKURENCJE STRZELECKIE ROZGRYWANE W TRAKCIE ZAWODÓW.

- Pistolet FBI
- Rewolwer FBI

Szczegółowy regulamin poniżej.

VIII. KLASYFIKACJA I REGULAMIN KONKURENCJI

- 1 Zawody rozgrywane będą wg niniejszego regulaminu oraz regulaminu PZSS,
- 2 W zawodach będzie prowadzona klasyfikacja OPEN.
- 3 Zawodnicy będą klasyfikowani w każdej konkurencji indywidualnie,

IX. NAGRODY

1. Za zajęcie pierwszego, drugiego i trzeciego miejsca w każdej konkurencji i każdej rundzie przewidziane będą dyplomy.

X. OPŁATY

- A. Startowe obciążają zawodników:
 - a 50 zł od konkurencji z własnej broni,
1. Koszty opłat sędziów, osób funkcyjnych oraz zakup nagród obciążają organizatora.

XI. INFORMACJE DODATKOWE

- A. Broń i amunicja własna lub organizatora,
- B. Organizator zastrzega sobie prawo dokonywania zmian w programie zawodów w zależności od ilości zgłoszeń,
- C. Ostateczne decyzje we wszystkich kwestiach nie ujętych niniejszym regulaminem podejmuje organizator.

Rozdział 1 - POSTANOWIENIA OGÓLNE I ZASADY BEZPIECZEŃSTWA

- 2.1 Celem zawodów jest współzawodnictwo sportowe z użyciem broni krótkiej i długiej centralnego zapłonu oraz strzelby gładkolufowej, a także podnoszenie umiejętności strzeleckich, wymiana doświadczeń i integracja środowiska strzeleckiego.
- 2.2 Zawodnicy zobowiązani są do przestrzegania zasad bezpieczeństwa i sportowego zachowania FAIR PLAY.
- 2.3 Wszyscy uczestnicy zawodów, w trakcie ich trwania, muszą używać na torach ochronników oczu i uszu.
- 2.4 Broń w czasie trwania zawodów można przenosić wyłącznie całkowicie rozładowaną tj. bez jakiegokolwiek amunicji, łusek, atrap i zbijaków w jej obrębie; bez podpiętego magazynka - tylko w kaburach, pudełkach lub pokrowcach, a jej wydobycie może nastąpić tylko i wyłącznie na komendę sędziego lub w STREFIE BEZPIECZEŃSTWA (SB).

Rozdział 2 - PODSTAWOWE POJĘCIA

- 3.1 Pistolet centralnego zapłonu – broń w postaci pistoletów lub rewolwerów powtarzalnych lub samopowtarzalnych, bez kolby, przeznaczona do strzelania nabojami pistoletowymi lub rewolwerowymi.
- 3.2 Strefa bezpieczeństwa (SB) – wyraźnie oznakowane, bezpieczne miejsce przeznaczone do prób, ćwiczenia, sprawdzania, czyszczenia i napraw broni. Zakazane jest operowanie w niej jakąkolwiek amunicją, jej częściami (np. łuskami) lub atrapami pod groźbą dyskwalifikacji.
- 3.3 Posługiwanie się bronią - poza strzelaniem i czynnościami z tym związanymi oznacza również wkładanie i wyjmowanie broni z kabury lub pudełka, także w przypadkach, gdy broń jest ukryta, jak również przekazywanie broni całkowicie lub częściowo schowanej w kaburze, poza SB, a także przeładowywanie jej i strzelanie „na sucho”.
- 3.4 Zadanie – trwa od momentu komendy sędziego: „**ładuj przygotuj się**” lub „**przygotuj się**” do momentu ogłoszenia, przez sędziego, komendy „**koniec zadania**”.
- 3.5 Standardowy stan broni (SSB) - jeżeli nic innego nie wynika z opisu przebiegu, broń powinna być załadowana z wprowadzonym nabojem do komory naboju i (jeżeli jest to możliwe) zabezpieczona.
- 3.6 Speedtimer – urządzenie elektroniczne umożliwiające pomiaru czasu jaki mija od podawanego przez niego sygnału startowego do chwili każdego oddanego przez zawodnika strzału, jak również czasu jaki upływa pomiędzy poszczególnymi strzałami zawodnika.
- 3.7 Kąty bezpieczeństwa – określają prawidłowy - bezpieczny kierunek wylotu lufy broni zawodnika w czasie przebiegu i jeżeli opis zadania nie stanowi inaczej wynoszą 40° (stopni) w prawo i lewo od linii biegnącej pod kątem prostym w stosunku do głównego kulochwytu na osi strzeleckiej oraz 10° (stopni) w górę i w dół. Niezależnie od w/w kątów bezpieczeństwa przyjmuje się, że wylot lufy broni musi wskazywać punkt znajdujący się na kulochwyty.
- 3.8 Dolna gotowość – sposób trzymania przez zawodnika broni, oburącz lub jedną ręką, w taki sposób, że lufa broni znajduje się w poziomie, z zachowaniem kątów bezpieczeństwa, a łokcie zawodnika zgięte są maksymalnie pod kątem 90° (stopni) w stosunku do pionowej osi ciała.
- 3.9 Pozycja stojąca – pozycja w której zawodnik stoi wyprostowany z twarzą zwróconą w kierunku celu z rękoma luźno zwisającymi wzdłuż tułowia.

- 3.10 Pozycja klęcząca – pozycja w której przynajmniej jedno kolano zawodnika ma punkt stykający z podłożem.
- 3.11 Sędzia Główny Zawodów (SG) – osoba, która została wybrana i zaakceptowana przez organizatorów zawodów. SG podejmuje ostateczne decyzje w sprawach spornych, w dziedzinie regulaminu zawodów oraz kwestiach bezpieczeństwa.

Rozdział 3 – BROŃ, AMUNICJA I WYPOSAŻENIE ZAWODNIKA

- 3.1 Zawodnik i tylko on, ponosi całkowitą odpowiedzialność za wyposażenie, broń oraz amunicję używaną przez siebie w trakcie zawodów.
- 3.2 Wyposażenie i broń używana przez zawodnika w czasie zawodów musi być sprawna i posiadać działające mechanizmy, które pozwolą zawodnikowi sprawować nad nimi pełną kontrolę, co stanowi o ich bezpieczeństwie.
- 3.3 Broń, amunicja i wyposażenie zawodnika muszą spełniać wymogi bezpieczeństwa, regulaminu strzelnicy, a także warunki przewidziane dla klasy Pistolet Standard lub Pistolet Fabryczny IPSC, Fabryczny Rewolwer Obronny IDPA.
- 3.4 Nie przewiduje się podziału na klasy sprzętowe.
- 3.5 Zawodnicy nie mogą używać kabur stwarzających niebezpieczeństwo, a w szczególności podramiennych, typu „cross draw” oraz nie zakrywających całego języka spustowego. Jeżeli kabura wyposażona jest w zapięcia lub zabezpieczenia, musi być użyte przynajmniej jedno z nich.
- 3.6 W czasie całych zawodów zawodnik musi korzystać z tej samej broni – zmiana broni może nastąpić wyłącznie ze względów bezpieczeństwa za zgodą Sędziego Głównego.
- 3.7 Ubranie wierzchnie zawodnika musi całkowicie zakrywać broń, kaburę i ładownice zarówno gdy zawodnik stoi z rękoma luźno zwisającymi wzdłuż tułowia, jak i z rękoma uniesionymi pod kątem 90° (stopni) w stosunku do tułowia.
- 3.8 W razie jakichkolwiek wątpliwości Sędzia Główny decyduje o zgodności broni i wyposażenia zawodnika z przepisami, a jego decyzja w tym zakresie jest ostateczna.

Rozdział 4 – OPIS ZADAŃ/PRZEBIEGÓW

Pozycja startowa – stojąc w wyznaczonej strefie z rękoma luźno zwisającymi wzdłuż tułowia, chyba, że opis zadania określa inaczej.

Broń – przeładowana, zabezpieczona (jeśli to możliwe), schowana w kaburze, zakryta ubraniami.

Maksymalna liczba strzałów – 50.

PRZEBIEG 1. odległość zawodnika od tarczy - **3 jardów (2,74 m)** Sumaryczna ilość strzałów - **6**

ZADANIE A. Na sygnał speedtimera dobyte broni z kabury i oddanie **3 strzałów** trzymając broń jedynie **ręką wiodącą**, przełożenie broni do ręki wspomagającej i oddanie **3 strzałów** trzymając broń jedynie **ręką wspomagającą** – maksymalny czas na wykonanie zadania – **6 sekund**

PRZEBIEG 2. odległość zawodnika od tarczy - **5 jardów (4,57 m)** Sumaryczna ilość strzałów - **12**

ZADANIE A. Na sygnał speedtimera dobyte broni z kabury i oddanie **3 strzałów** – maksymalny czas na wykonanie zadania – **3 sekundy**
Po wykonaniu zadania zawodnik pozostaje na stanowisku z bronią w dolnej gotowości.

ZADANIE B. Na sygnał speedtimera oddanie **3 strzałów** – maksymalny czas na wykonanie zadania – **2 sekundy**
Po wykonaniu zadania zawodnik pozostaje na stanowisku z bronią w dolnej gotowości.

ZADANIE C. Na sygnał speedtimera oddanie **6 strzałów** – maksymalny czas na wykonanie zadania – **4 sekundy**

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

ZADANIE A. Na sygnał speedtimera dobyte broni z kabury i oddanie **5 strzałów** – maksymalny czas na wykonanie zadania – **5 sekundy**
Po wykonaniu zadania zawodnik pozostaje na stanowisku z bronią w dolnej gotowości.

ZADANIE B. Na sygnał speedtimera oddanie **4 strzałów**, wymiana pustego magazynka w rozładowanej broni, oddanie **4 strzałów** – maksymalny czas na wykonanie zadania – **8 sekund**
Po wykonaniu zadania zawodnik pozostaje na stanowisku z bronią w dolnej gotowości.

ZADANIE C. Na sygnał speedtimera oddanie **5 strzałów** – maksymalny czas na wykonanie zadania – **4 sekundy**

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

ZADANIE A. Na sygnał speedtimera dobyte broni z kabury i oddanie **3 strzałów** – maksymalny czas na wykonanie zadania – **6 sekund**

Po wykonaniu zadania zawodnik pozostaje na stanowisku z bronią w dolnej gotowości.

ZADANIE B. Na sygnał speedtimera oddanie **3 strzałów** – maksymalny czas na wykonanie zadania – **5 sekund**

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

ZADANIE A. Na sygnał speedtimera dobyte broni z kabury i oddanie **4 strzałów** z pozycji stojącej, zejście do pozycji klęczącej i oddanie **4 strzałów** z pozycji klęczącej – maksymalny czas na wykonanie zadania – **20 sekund**

OPIS PRZEBIEGÓW I ZADAŃ – wersja skrócona

Przebieg 1. **3 jardy (2,74 m)** **6 - strzałów**

B. 3 st. tylko ręka wiodąca, przełożenie, 3 st. tylko ręka wspomagająca / 6 sek.

Przebieg 2. **5 jardów (4,57 m)** **12 - strzałów**

D. 3 st. / 3 sek. – z kabury

E. 3 st. / 2 sek. – z dolnej gotowości

D. 6 st. / 4 sek. – z dolnej gotowości

Przebieg 3. **7 jardów (6,40 m)** **18 - strzałów**

A. 5 st. / 5 sek. – z kabury

B. 4 st., wymiana magazynka w rozładowanej broni, 4 st. / 8 sek. – z dolnej gotowości

C. 5 st. / 4 sek. – z dolnej gotowości

Przebieg 4. **15 jardów (13,72 m)** **6 - strzałów**

A. 3 st. / 6 sek. – z kabury

B. 3 st. / 5 sek. – z dolnej gotowości

Przebieg 5. **25 jardów (22.86 m)** **8 - strzałów**

D. 4 st. Stojąc, klęknięcie, 4 st. / 20 sek.

Rozdział 5 – KOMENDY I PRZEBIEG KONKURENCJI

5.1 Zawodnik rozpoczyna przebieg na torze na komendę: „**ładuj, przygotuj się**” lub „**przygotuj się**”: - zawodnik zgodnie z opisem przebiegu przygotowuje się do wykonania zadań.

5.2 Komendę-pytanie: „**jesteś gotowy?**” podaje sędzia, gdy zawodnik zajmie pozycję startową. Jeżeli zawodnik wyraźnie nie zaprzecza, pada komenda „**UWAGA**” i po około 3

sekundach sędzia wyzwala sygnał startowy, uruchamiając jednocześnie pomiar czasu speedtimerem.

- 5.3 W każdym momencie przebiegu/zadania sędzia może zatrzymać zawodnika komendą „**STOP! ... rozładuj**”, „...**jeżeli rozładowana, strzał kontrolny, broń do kabury**”. Po rozładowaniu przez zawodnika broni, przedstawia się mu przyczynę zatrzymania.
- 5.4 Sędzia może nakazać zawodnikowi zakończenie przebiegu/zadania gdy uzna, że zawodnik nie jest w stanie go kontynuować np. z powodu poważnego zacięcia broni (zawodnik nie potrafi sobie poradzić z zacięciem przez czas dłuższy niż 1 minutę). Po takim przerwaniu, przebieg/zadanie należy ocenić, a zawodnikowi nie przysługuje prawo do jego powtórzenia.
- 5.5 Jeżeli sędzia przerwał zadanie z uwagi na niebezpieczną sytuację niezawinioną przez zawodnika, awarię strzelnicy lub z innych przyczyn niezależnych od zawodnika, należy przyznać mu możliwość powtórzenia zadania w przebiegu.
- 5.6 Jeżeli sędzia przerwał przebieg/zadanie z uwagi na sprzeczne z regulaminem lub inne niebezpieczne zachowanie zawodnika powinien go, po podaniu powodu, niezwłocznie zdyskwalifikować (DQ).

Rozdział 6 – CELE, PUNKTACJA I KARY

- 6.1 W trakcie rozgrywania zawodów COLT FUN GUN - TEST FBI 2019 jako cele stosuje się papierowe tarcze FBI-Q zgodne ze wzorem - Załącznik nr. 1
- 6.2 Wynik zawodnika w zawodach, wyrażony jest w punktach.
- 6.3 Każdy zawodnik rozpoczyna zawody posiadając 100 punktów.
- 6.4 Od całkowitej liczby punktów posiadanych przez zawodnika odejmuje się w trakcie zawodów ewentualne kary.
- 6.5 Każdy strzał poza wyznaczonym obszarem tarczy stanowi tzw. „miss” i skutkuje utratą przez zawodnika 2 punktów.
- 6.6 Każdy strzał poza wyznaczonym dla zadania limitem czasu skutkuje utratą przez zawodnika 2 punktów.
- 6.7 Każdy strzał ponad liczbę strzałów wyznaczoną w opisie zadania skutkuje utratą przez zawodnika 2 punktów.
- 6.8 Kary opisane w pkt. 6.6 i 6.7 nie sumują się.
- 6.9 Strefą zaliczenia trafienia jest jedynie obszar tarczy w kształcie kręгла ograniczony czarną linią.
- 6.10 Jeśli przestrzelina narusza w jakimkolwiek fragmencie czarna linię ograniczającą strefę zaliczenia trafienia, taką przestrzelinę uznaje się za zaliczoną.
- 6.11 Jeżeli zawodnik w ogóle nie przystąpi do któregoś z zadań na zawodach, wówczas zostaje zdyskwalifikowany.
- 6.12 Jeżeli zawodnik zostanie zdyskwalifikowany, jego wyniki na torach jak i wynik końcowy nie jest uwzględniany i publikowany.
- 6.13 Wygrywa zawodnik, który po wykonaniu wszystkich zadań we wszystkich przebiegach zachowa najwyższą liczbę punktów.
- 6.14 Jeżeli wynik końcowy zawodników z największą zachowaną liczbą punktów nie pozwala na jednoznaczne wyłonienie zdobywców pierwszych trzech miejsc, organizowana jest dogrywka według poniższego schematu:
WARIANT A.
 2. 100
 3. 100

4. 100

5. 98

Dogrywka zawodników 1, 2 i 3 o pierwsze, drugie i trzecie miejsce

WARIANT B.

2. 100

3. 98

4. 98

5. i kolejni z wynikiem 98 punktów

Zawodnik 1 uzyskuje miejsce pierwsze, a organizowana jest dogrywka zawodników z miejsc od 2 do ostatniego z analogiczną liczbą punktów, o miejsca drugie, trzecie i kolejne.

6.15 **Dogrywka**

6.15.1 Dogrywka organizowana jest z wykorzystaniem zmodyfikowanego **Zadania B z Przebiegu 3**. Modyfikacja dotyczy doboru broni z kabury (zamiast startu z pozycji dolnej gotowości) i dokonania pomiaru czasu (zamiast ograniczenia czasu zadania).

6.15.2 Kolejność miejsc zdobytych w dogrywce przez startujących w niej zawodników ustalana jest na podstawie największej ilości trafień w jak najkrótszym czasie.

6.16 **Kary proceduralne**

6.17 Kara proceduralna - nakłada się ją za złamanie ogólnych zasad i założeń zawartych w opisie przebiegu/zadania i Regulaminie zawodów. Każdy błąd popełniony przez zawodnika w trakcie wykonywania przebiegu/zadania skutkuje utratą przez zawodnika 6 punktów

6.17.1 Sędzia nakłada karę proceduralną za:

6.17.1.1 Każdy strzał - którego zawodnik dokona:

a) bez dokonania wymaganej wymiany magazynka;

b) poza linią ograniczającą strefę, z której prowadzony jest ostrzał

c) z innej niż wymagana pozycji strzeleckiej.

6.18 **Dyskwalifikacja**

6.18.1 Dyskwalifikacja zawsze jest orzekana w przypadku naruszenia przez zawodnika zasad bezpieczeństwa, a w szczególności:

6.18.1.1 „Posługiwanie się bronią” poza okresem przebywania w SB lub na torze pod bezpośrednim nadzorem sędziego i wykonywania wydanych przez niego komend,

6.18.1.2 Dopuszczenia do sytuacji, w której wylot lufy broni jest skierowany poza obowiązujące kąty bezpieczeństwa z wyjątkiem sytuacji chowania lub doboru broni z kabury.

6.18.1.3 Upuszczenia broni załadowanej lub niezaladowanej przez zawodnika w jakimkolwiek momencie przebiegu.

6.18.1.4 Dopuszczenia do sytuacji, w której oś lufy broni przecina jakkolwiek część ciała zawodnika w czasie przebiegu (tzw. sweeping).

6.18.1.5 Nietrzymania palca na zewnątrz kabłąka spustowego w czasie innym niż strzelanie, tj. np. w czasie ładowania, wymiany magazynka, trzymania i rozładowywania broni.

- 6.18.1.6 Celowe pozbycie się przez zawodnika ochronników wzroku lub słuchu podczas trwania przebiegu.
- 6.18.1.7 Posługiwanie się w Strefie Bezpieczeństwa amunicją lub jej atrapami (w tym nabojami szkolnymi, treningowymi, łuskami i zbijakami), w stanie luzem bądź zapakowanych w pudełka, załadowanymi magazynkami i ładowaczami. Określenie „posługiwanie” nie wyklucza możliwości wchodzenia do strefy bezpieczeństwa z ostrą lub ćwiczebną amunicją w kieszeniach, torbach, magazynkach lub ładownicach - pod warunkiem jednak, że nie są one dotykane w czasie pobytu w Strefie Bezpieczeństwa.
- 6.18.1.8 Posiadania przy sobie innej niż rozładowana i bez podpiętego/dołączanego magazynka broni, w jakimkolwiek momencie poza wykonywaniem poleceń sędziego w czasie przebiegu, lub dokonywania prób i ćwiczeń z pustymi magazynkami w Strefie Bezpieczeństwa.
- 6.18.1.9 Samodzielnego podnoszenia upuszczonej broni.
- 6.18.2 Dyskwalifikacja orzekana jest również w przypadku, gdy zawodnik, odda strzał przypadkowy, za który uznaje się w szczególności:
- 6.18.2.1 Strzał padający w czasie przygotowań lub wykonywania czynności ładowania, przeładowywania lub rozładowywania broni.
- 6.18.2.2 Strzał, który pada w czasie usuwania zacięcia, jeżeli zawodnik wyraźnie kieruje wylot lufy poza cel.
- 6.18.2.3 Strzał, który pada w czasie przekładania broni z jednej ręki do drugiej.
- 6.18.2.4 Strzał, w wyniku, którego pocisk uderza w podłogę.
- 6.18.2.5 Nie uznaje się za strzał przypadkowy strzału, który spowodowany został awarią broni. Przerwany w tej sytuacji przebieg nie będzie kontynuowany (należy taki przebieg zawodnika ocenić wg stanu faktycznego) a jeżeli awarię taką potwierdzi ocena Sędziego Głównego zawodnik będzie mógł po dokonaniu niezbędnych napraw kontynuować zawody na kolejnych przebiegach.
- 6.18.3 Dyskwalifikacja może nastąpić także w przypadku niesportowego, niedozwolonego zachowania lub użycia niedozwolonego wyposażenia, które w opinii Sędziego Głównego jest niezgodne z Regulaminem rozgrywania zawodów COLT FUN GUN - TEST FBI 2019.
- 6.19 Każdorazowo sędzia dokonując oceny zachowania zawodnika powinien kierować się dbałością o równe szanse w rywalizacji pomiędzy poszczególnymi uczestnikami zawodów.
- 6.20 Każdorazowo po orzeknięciu dyskwalifikacji wymagane jest zatwierdzenie tego werdyktu przez Sędziego Głównego Zawodów.

Rozdział 7 – POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- 7.1 Jeżeli w trakcie zawodów powstanie jakakolwiek wątpliwość lub sytuacja nieopisana w regulaminie, głos rozstrzygający i ostateczny należy zawsze do Sędziego Głównego Zawodów.

TARCZA FBI-Q (wersja MOLON LABE)

