

REGULAMIN STRZELAŃ NA CZAS W KONKURENCJI „ZOMBIE HUNTER V”

ZASADY OGÓLNE

1. Celem konkurencji strzelectwa „Zombie Hunter V” jest współzawodnictwo sportowe, w strzelaniu do celów na czas, z użyciem broni krótkiej i długiej centralnego zapłonu.

2. Zawodnicy muszą postępować na torach strzeleckich zgodnie z ich opisami i założeniami, oraz zobowiązani są przestrzegać zasad bezpieczeństwa i sportowego zachowania.

2.1 Zabrania się indywidualnego zapoznawania z torami strzeleckimi.

2.2 Zabrania się mierzenia do celów na sucho na torze strzeleckim, za pomocą jakiegokolwiek przedmiotu lub jakiegokolwiek części ręki. Zabronione jest również treningowe mierzenie rozładowaną lub załadowaną bronią do celów na torze strzeleckim przed sygnałem startowym.

2.3 Zawodnicy muszą wykorzystywać dostępne na danym torze strzeleckim zasłony.

2.4 Żaden z zawodników nie może powtarzać toru strzeleckiego z powodu błędu zawodnika lub awarii broni. Powtarzanie toru może nastąpić w przypadku awarii wyposażenia strzelnicy lub przeszkodzenia zawodnikowi przez sędziego.

2.5 Zawodnik musi używać przez całe zawody tej samej broni.

2.6 Żaden zawodnik nie może mieć przy sobie lub używać dwóch jednostek broni.

2.7 Broń musi być używana zgodnie z jej przeznaczeniem i konstrukcją oraz być załadowana zgodnie z wymogami. Magazynek o dużej pojemności muszą być ładowane do maksymalnej dopuszczalnej ilości naboju. Magazynek pistoletowe ładujemy 15 szt, karabinowe 20 szt.

2.8 Broń używana podczas zawodów musi być sprawna i bezpieczna w użytkowaniu. SG będzie wymagał wycofania broni, która może być niesprawna lub niebezpieczna w użytkowaniu. W przypadku, gdy broń nie może być załadowana lub rozładowana z powodu wadliwych lub popsutych mechanizmów, zawodnik musi zawiadomić o tym RO, który podejmie najbezpieczniejsze w jego ocenie działania.

2.9 Na torach wydawane są następujące **komendy**:

2.9.1 „**ŁADUJ I PRZYGOTUJ SIĘ**” lub „**PRZYGOTUJ SIĘ**” – w przypadku startu z bronią niezaładowaną. Wydanie tej komendy rozpoczyna przebieg na torze. Pod bezpośrednim nadzorem RO zawodnik staje twarzą do kulochwytu głównego lub w innym bezpiecznym kierunku wskazanym przez ST, zakłada ochronniki słuchu i wzroku, przygotowuje broń do startu na torze w zgodzie z wymaganiami pisemnego opisu toru. Po zakończeniu przygotowań, zawodnik zajmuje pozycję startową i przyjmuje wymaganą postawę startową. Od tej pory dalsze czynności wykonuje na polecenie ST.

2.9.1.1 Po wydaniu komendy „**ŁADUJ I PRZYGOTUJ SIĘ**” lub „**PRZYGOTUJ SIĘ**”, zawodnikowi nie wolno opuścić stanowiska startowego przed wydaniem sygnału startowego bez uprzedniej zgody i bezpośredniego nadzoru ST. Naruszenie tego wymogu skutkuje za pierwszym razem w czasie zawodów ostrzeżeniem, a w razie powtórzenia karą dyskwalifikacji.

2.9.2 „**JESTEŚ GOTÓW?**” - W przypadku braku negatywnej odpowiedzi zawodnika ST uznaje, że zawodnik rozumie opis toru i jest gotów na sygnał startowy rozpocząć przebieg na torze. Jeśli jest inaczej, zawodnik musi wyraźnie powiedzieć „**NIE JESTEM**” Zaleca się, by zawodnik sygnalizował ST stan gotowości zajmując pozycję i postawę startową.

2.9.3 „**UWAGA**” - Po tej komendzie sygnał startowy powinien nastąpić w ciągu od 1 do 4 sekund.

2.9.4 **Sygnał Startowy** - przez sędziego zawodnikowi nakazuje rozpoczęcie przebiegu na torze. Jeśli zawodnik z jakiegoś powodu nie zareaguje na sygnał startowy, ST sprawdzi ponownie, czy zawodnik jest gotów do rozpoczęcia przebiegu i ponownie zacznie przygotowania do startu od komendy „Jesteś gotów?”.

2.9.4.1 W przypadku falstartu, jeżeli jest to możliwe, sędzia zatrzyma zawodnika i po doprowadzeniu toru do stanu wyjściowego ponownie wystartuje zawodnika.

2.9.5 „**STOP**” - Każdy ST przydzielony do danego toru może wydać tę komendę w każdej chwili w trakcie przebiegu. Zawodnik ma obowiązek natychmiast przerwać strzelanie, zatrzymać się i oczekiwać dalszych poleceń ST.

2.9.6 „**JEŻELI SKOŃCZYŁEŚ, ROZŁADUJ BROŃ I PRZEDSTAW DO SPRAWDZENIA**” – jeżeli zawodnik zakończył strzelanie, zobowiązany jest do opuszczenia broni i przedstawienia jej do sprawdzenia sędziemu bez podpiętego magazynka, z otwartym zamkiem i pustą komorą naboju.

2.9.7 „**JEŻELI ROZŁADOWAŁEŚ, STRZAŁ KONTROLNY, KABURA**” – po wydaniu tej komendy zawodnikowi nie wolno powrócić do ostrzeliwania celów. Z bronią skierowaną w bezpiecznym kierunku, zawodnik wykonuje następujące czynności:

2.9.7.1 Pistolety – zwolnić zamek i oddać strzał kontrolny (nie wolno spuszczać kurka dźwignią zwalniającą ani powstrzymywać go palcami).

- 2.9.7.2 Jeżeli broń jest rozładowana, zawodnik chowa ją do kabury. Przebieg toru kończy się w momencie, gdy ręce zawodnika tracą kontakt z bronią schowaną do kabury.
- 2.9.8.3 Jeżeli broń okaże się nadal załadowana, procedura rozładowania zostanie powtórzona, a zawodnik będzie podlegał dyskwalifikacji
- 2.9.9 Sędzia odpowiedzialny za tor każdorazowo wskazuje, kiedy i kto może wejść na tor.
3. Konstrukcja wszystkich torów musi umożliwiać sprawdzenie umiejętności strzeleckich oraz umiejętności posługiwania się bronią przez zawodnika.
- 3.1 75% wszystkich strzałów wymaganych na całych zawodach musi być oddawana z odległości maksymalnie 15 metrów.
- 3.5 Tory należy tak projektować, aby stosunek tarcz, które należy ostrzelać do tarcz „nie strzelać” (no-shoot) wynosił jak 3 do 1 na danym torze.
- 3.6 Należy unikać takiego projektowania torów, które zasadniczo ogranicza możliwość równej rywalizacji sportowej osobom starszym lub z ograniczeniami ruchowymi.
- 3.7 Co najmniej 5% wszystkich wymaganych do oddania na zawodach strzałów powinna być oddawana w ruchu (zgodnie z opisem toru).
- 3.9 Tarcze, których nie należy ostrzeliwać „nie strzelać” (no-shoot), powinny być tak umiejscowione na torze strzeleckim, aby niemożliwe było ich przypadkowe trafienie poprzez ostrzeliwanie tarcz, które należy ostrzelać.
- 3.10 Jeżeli tylko na torze strzeleckim znajduje się zasłona, musi być ona użyta zarówno do ostrzeliwania tarcz jak i do dokonania wymiany magazynka (doładowania broni) zgodnie z opisem toru.
- 3.11 Cele muszą ostrzeliwane w dowolnej kolejności chyba, że opis toru przewiduje inny sposób ich ostrzelenia.
- 3.12 Jeżeli opis toru przewiduje strzelanie tylko z silnej ręki, odległość do tarcz nie powinna przekraczać 10 (dziesięciu) metrów.
- 3.13 Jeżeli opis toru przewiduje strzelanie tylko ze słabej ręki, odległość do tarcz nie powinna przekraczać 7 (siedmiu) metrów.
- 3.14 Tory nie mogą przewidywać wymiany magazynka (doładowania broni) tylko słabą ręką.
- 3.15 Do celów metalowych nie powinno być oddawanych więcej niż 25% strzałów na jakimkolwiek przebiegu i nie więcej niż 10% na całych zawodach.
- 3.16 Po rozpoczęciu zawodów konstrukcja torów pozostaje niezmienna. Nie można zmieniać ustawienia torów chyba, że wszyscy zawodnicy, którzy pokonali go wcześniej, ostrzelają go ponownie. Decyzja w tym zakresie należy do RM.

4. Stan gotowości.

- 4.1 Jeżeli co innego nie wynika z opisu toru przed sygnałem startowym zawodnik stoi wyprostowany, twarzą w kierunku kulochwytu, z rękoma zwieszonymi naturalnie wzdłuż ciała. Jeżeli zawodnik narusza pozycję startową, sędzia może nakazać mu powtórzenie przebiegu.
- 4.2 Nie można zmuszać zawodnika do dobywania broi słabą ręką lub do chowania broni w trakcie przebiegu.
- 4.3 Jeżeli co innego nie wynika z opisu toru broń w chwili rozpoczęcia przebiegu powinna znajdować się w stanie gotowości zgodnie z następującymi zasadami:
- 4.3.1 Pistolety:
- 4.3.1.1 Magazynek podpięty do broni bez wprowadzonego pocisku do komory nabojoyej. W przypadku broni z bezpiecznikiem bron odbezpieczona.
- 4.3.2 Karabiny:
- 4.3.2.1 Magazynek podpięty do broni bez wprowadzonego pocisku do komory nabojoyej. W przypadku broni z bezpiecznikiem bron odbezpieczona.

KARY

5. Duża Kara Proceduralna 20 sekund (DKP).

- 5.1 Polega na dodaniu do czasu zawodnika 20 sekund.
- 5.2 Jest nakładana za każdą próbę obchodzenia lub lekceważenia opisu zadania strzeleckiego poprzez użycie nieprawidłowych urządzeń, wyposażania, czy technik.
- 5.3 Nakłada się ją także za niesportowe i niedozwolone zachowanie lub użycie niedozwolonego wyposażenia, które jest niezgodne z duchem konkurencji "Zombie Hunter IV". RM może ją nałożyć, jeżeli dojdzie do przekonania, że w konkretnym przypadku nie zachodzi konieczność dyskwalifikacji za w/w zachowania.

6. Dyskwalifikacja (DQ)

6.1 Następuje w przypadku naruszenia zasad bezpieczeństwa:

6.1.1 Strzał przypadkowy:

6.1.1.1 Strzał skierowany ponad kulochwytem głównym, kulochwytem bocznym lub w jakimkolwiek innym kierunku wskazanym w pisemnym opisie toru jako niebezpieczny. Zawodnik, który oddał strzał skierowany do celu, lecz pocisk w jego następstwie skieruje się w kierunku niebezpiecznym, nie jest karany dyskwalifikacją.

6.1.1.2 Strzał, w wyniku którego pocisk uderza w ziemię bliżej niż 2 m od zawodnika – z wyjątkiem strzału skierowanego do celu papierowego umieszczonego bliżej niż 2 m od zawodnika. Wyjątkiem jest sytuacja niedoładowania amunicji, na skutek której pocisk uderza w ziemię bliżej niż 2 m od zawodnika.

6.1.1.3 Strzał padający w czasie przygotowań lub wykonywania czynności ładowania, przeładowania lub rozładowania broni. Dotyczy to także strzału oddanego w czasie wykonywania procedury opisane jw. przepisie 2.9.8.

6.1.1.4 Wyjątek – detonacja naboju do której dochodzi w czasie rozładowania broni nie jest uznawana za przypadkowy strzał i nie jest karana dyskwalifikacją, lecz może stanowić podstawę uznania amunicji za niebezpieczną.

6.1.1.5 Strzał, który pada w czasie usuwania zacięcia.

6.1.1.6 Strzał, który pada w czasie przekładania broni z jednej ręki do drugiej.

6.1.1.7 Strzał, który pada w czasie przemieszczania się po torze, z wyjątkiem sytuacji, w której zawodnik ostrzeliwuje cele w ruchu.

6.1.1.8 Strzał, oddany do celu metalowego z odległości mniejszej niż 10 m, mierzonej od przodu celu do najbliższej części ciała zawodnika będącej w kontakcie z podłożem.

6.1.1.9 Wyjątek: jeśli przyczyną przypadkowego wystrzału było uszkodzenie części broni, zawodnik nie jest karany dyskwalifikacją za naruszenie prawideł bezpieczeństwa ale jego wyniki na torze są anulowane. Broń, z której padł strzał musi być niezwłocznie przedstawiona do przeglądu RM lub jego delegatowi, który dokona oględzin i uzna, czy przypadkowy strzał padł na skutek uszkodzenia broni lub jej części. Zawodnik nie może odwoływać się od dyskwalifikacji z powołaniem na uszkodzenie broni, jeśli nie przedstawił jej do przeglądu przed opuszczeniem toru

6.1.2 Niebezpieczne posługiwanie się bronią, w szczególności:

6.1.2.1 Posługiwanie się bronią poza okresem przebywania w strefie bezpieczeństwa lub na torze pod bezpośrednim nadzorem ST i wykonując wydane przez niego komendy. Wyrażenie „posługiwanie się bronią” obejmuje wkładanie i wyjmowanie broni z kabury, niezależnie od tego, czy broń jest widoczna (to znaczy także w przypadkach gdy broń jest ukryta), jak również przekazywanie broni całkowicie lub częściowo schowanej w kaburze.

6.1.2.2 Dopuszczenie do sytuacji, w której wylot lufy broni jest skierowany do tyłu albo poza obowiązujące (domyślne lub specjalne) kąty bezpieczeństwa w czasie przebiegu na torze (z wyjątkami: 6.1.2.6)

6.1.2.3 Upuszczenie broni załadowanej lub niezaładowanej przez zawodnika w jakimkolwiek momencie przebiegu. Zawodnik, który z dowolnego powodu odłoży w sposób kontrolowany, bezpieczny i zamierzony broń na ziemię lub jakikolwiek stabilny element toru, nie podlega karze dyskwalifikacji za niebezpieczne posługiwanie się bronią, jeżeli:

6.1.2.3.1 Zawodnik utrzymywał fizyczny kontakt z bronią do momentu położenia na ziemi lub stabilnym elemencie toru, i

6.1.2.3.2 Zawodnik pozostaje w odległości do 1 m od odłożonej broni (wyjątkiem jest sytuacja, gdy broń została odłożona w odległości powyżej 1 m na polecenie ST, zgodnie z opisem pozycji startowej toru)

6.1.2.3.3 Nie zachodzi sytuacja z przepisu 7.1.1.2, i

6.1.2.3.4 Broń jest w stanie gotowości zgodnie z przepisami pkt. 5, lub

6.1.2.3.5 Pistolet samopowtarzalny ma magazynek usunięty i zamek otwarty, lub

6.1.2.4 Dobywanie lub chowanie broni wewnątrz tunelu.

6.1.2.5 Dopuszczenie do sytuacji, w której oś lufy broni przecina jakąkolwiek część ciała zawodnika w czasie przebiegu (sweeping). Zdarzenie nie stanowi podstawy do dyskwalifikacji, o ile następuje w czasie wkładania lub wyjmowania broni z kabury, a palec spustowy zawodnika spoczywa wyraźnie poza kabłąkiem spustu.

6.1.2.6 Dopuszczenie do sytuacji, w której wylot lufy załadowanej broni zostanie skierowany w kierunku przeciwnym do kulochwytu na odległość większą niż 1 m od nóg zawodnika w czasie chowania lub dobywania broni z kabury.

6.1.2.7 Noszenie lub posługiwanie się w jakiegokolwiek chwili w czasie przebiegu więcej niż jednym

egzemplarzem broni, chyba że opis toru stanowi inaczej.

6.1.2.8 Nie wyjęcie palca z wnętrza kabłąka spustowego przy usuwaniu zacięcia, jeżeli zawodnik wyraźnie kieruje wylot lufy poza ostrzeliwaną grupę celów.

6.1.2.9 Nietrzymanie palca na zewnątrz kabłąka spustowego w czasie ładowania, przeładowywania i rozładowywania broni z wyjątkiem gdzie zostało to dozwolone.

6.1.2.10 Nietrzymanie palca na zewnątrz kabłąka spustowego w czasie przemieszczania się.

6.1.2.11 Wkładanie i trzymanie w kaburze załadowanej broni w stanie jak poniżej:

6.1.2.11.1 Pistolet samopowtarzalny ze spustem SA – z nabojem w komorze i nie zabezpieczonej.

6.1.2.11.2 Pistolet DA lub SA/DA – z napiętym, nie zabezpieczonym kurkiem.

6.1.2.12 Posługiwanie się amunicją bojową lub atrapami (w tym nabojami szkolnymi, treningowymi i zbijakami), w stanie luzem bądź zapakowanej (tj. w torebkach, pudełkach, paczkach), załadowanymi magazynkami i szybkoładowaczami.

6.1.2.13 Określenie „posługiwanie” nie wyklucza możliwości wchodzenia do strefy bezpieczeństwa z ostrą lub ćwiczebną amunicją w kieszeniach lub torbach, lub załadowaną w magazynki w ładownicach, pod warunkiem, że nie są one stamtąd wyjmowane w czasie w niej pobytu.

6.1.2.14 Posiadanie przy sobie załadowanej broni w jakimkolwiek momencie poza pozycją startową toru i na wyraźny rozkaz ST. Za broń załadowaną uważa się taką, do której komory nabojoyej wprowadzony jest nabój bojowy lub jego atrapa, bądź w obrębie broni znajduje się magazynek z nabojem bojowym lub atrapą.

6.1.2.15 Podnoszenie załadowanej broni. Broń upuszczoną podnosi zawsze RO, który po przejrzaniu broni umieści ją w pokrowcu, torbie lub kaburze zawodnika. Upuszczenie broni nie załadowanej lub spowodowanie jej upadku poza torem nie jest karalnym wykroczeniem przeciw bezpieczeństwu, jednak zawodnik, który sam podnosi upuszczoną broń będzie zdyskwalifikowany z zawodów.

6.1.2.16 Używanie zabronionej lub niebezpiecznej amunicji lub używanie zakazanej broni.

6.2 Następuje w przypadku **niesportowego, niedozwolonego zachowania** lub użycia niedozwolonego wyposażenia, które w opinii RM, jest niezgodne z duchem konkurencji „Zombie Hunter IV”. Nakładana jest według uznania SG. Jeżeli zawodnik zostanie zdyskwalifikowany zgodnie z niniejszym punktem, nie będzie mógł brać udziału w żadnych konkurencjach dodatkowych.

7. Kara Proceduralna 5 sekund (KP).

7.1 Polega na dodaniu każdorazowo do czasu zawodnika 5 sekund.

7.2 Nakładana jest w przypadku naruszenia przez zawodnika opisu toru lub zasad współzawodnictwa. Tylko 1 (jedna) kara proceduralna nakładana jest za każde przewinienie danego typu w trakcie danego przebiegu. Jeżeli zawodnik dopuścił się więcej niż jednego typu przewinienia podczas danego przebiegu – np. używał złej ręki podczas strzelania i oddał niewłaściwą ilość strzałów – otrzymuje po jednej karze proceduralnej za każdy typ przewinienia.

7.3 Karę Proceduralną 5 sekund nakłada się przede wszystkim w sytuacji, gdy :

7.3.1 zawodnik nie odzyska amunicji, a opis toru przewidywał wymianę taktyczną lub wymianę z odzyskaniem;

7.3.2 zawodnik nie dokonał wymiany magazynka, a taka była przewidziana jest przez opis toru;

7.3.3 zawodnik strzela z pozycji nieruchomej, a opis toru wymaga strzelania w ruchu – wymierzana jest jedna kara niezależnie od liczby oddanych strzałów;

7.3.4 zawodnik używa obu rąk, a opis toru wymaga strzelania tylko silną, lub tylko słabą ręką;

7.3.5 zawodnik dokonał falstartu pomiędzy komendą „Uwaga” („Standby”), a sygnałem startowym;

7.3.6 zawodnik odda większą liczbę strzałów, niż wymagana na torach ocenianych metodą Limitowaną; w takim przypadku należy nałożyć jedną karę proceduralną niezależnie od ilości oddanych strzałów i równocześnie należy pominąć w ocenie najlepszą przestrzelinę/y na tarczy w liczbie równej liczbie strzałów oddanych ponad wymagany limit na każdej tarczy;

7.3.8 zawodnik składa się na sucho (lub z użyciem niezaładowanej broni) do celów na torze strzeleckim;

7.3.9 zawodnik nie przestrzega opisu toru;

8. Trafienie tarczy „nie strzelać ” („no-shoot”) – NS -5s

8.1 ostrzelanie tarczy „no- shoot” – kara 5 s

9. Nieprawidłowe ostrzelanie tarczy (NT).

9.1 pominięcie tarczy lub grupy tarcz kara 5s za każda tarcze ora 3s za nietrafienie (miss)

10. Nieukończenie przebiegu lub toru (NK).

10.1 W przypadku nieukończenia przez zawodnika jakiegokolwiek przebiegu lub toru z powodu awarii broni lub wyczerpania całej amunicji, jego wynik zostanie obliczony zgodnie z jedną z

poniższych metod (która da lepszy wynik):

10.1.2 Wszystkie strzały wymagane, a nie oddane będą obliczane jako punkty ujemne z uwzględnieniem nieprawidłowego ostrzelania tarcz; ta kara czasowa zostanie dodana do zmierzonego czasu (do momentu zaprzestania strzelania);

10.1.3 Minimalna liczba wymaganych na torze strzałów będzie przemnożona przez trzy 3 (trzy) sekundy, aby uzyskać wynik na torze.

10.2 Jeżeli zawodnik zdecyduje się nie ostrzeliwać toru lub do niego nie przystąpi nie zostanie sklasyfikowany w całym zawodach (NZ).

TARCZE I INNE CELE

11. W konkurencji „Zombie Hunter IV” stosuje się następujące cele: tarcze papierowe z sylwetką, rzutki oraz cele metalowe.

11.1 Tarcza papierowe, jest tarczą sylwetkową o wymiarach 36/48 cm i „strefą trafienia” o średnicy 15 cm.

11.1.2 Gdy ST ocenia tarczę wszelkie wątpliwości powinien zawsze rozstrzygać na korzyść zawodnika. Jeżeli musi się bliżej przyjrzeć tarczy dłużej niż kilka sekund, należy przyznać zawodnikowi zaliczenie „strefy trafienia”. Gdy kula przeniknie przez tarczę (czy chodzi o kulę pełnopłaszczową, czy też ołowianego semi wadcutter’a) zawsze pozostawia pierścień za brudzenia, wskazujący na pełną średnicę pocisku. Zewnętrzna krawędź pierścienia zabrudzenia wokół przestrzeliny jest częścią przestrzeliny, którą musi stykać się z oznaczoną „strefą trafienia”, aby możliwe było uzyskanie wyższej punktacji. Rozdarcia w tarczy nie mogą mieć nic wspólnego z oceną tarczy.

11.1.3 Mocno zaklejone tarcze powinny być wymienione. Na większych zawodach tarcze powinny być wymieniane często, aby uniknąć sprzeczności w ocenie. Zaleca się wymianę po maksimum 50 (pięćdziesięciu) strzałach.

11.1.4 Tarcze „nie strzelać” („no-shoot”) oznaczane są innym kolorem lub namalowaniem na niej odróżniającego znaku.

11.1.5 Wszystkie tarcze uznawane są za nie przenikalne. W przypadku strzału, który trafił tarcze „nie strzelać” a potem tarczę-cel, zawodnik otrzyma karę za trafienie tarczy „nie strzelać” i nie zostanie zaliczone trafienie w cel. Podobnie w odwrotnej sytuacji – w przypadku trafienia najpierw tarczy-celu, a potem tarczy „nie strzelać”. Generalna zasada jest taka, że wszystkie trafienia „przez coś” się nie liczą .

11.2 W konkurencjach „Zombie Hunter IV” stosuje się cele metalowe IPSC

11.2.1 Cały cel metalowy jest traktowany jako „strefa trafienia”.

11.2.2 Jeżeli cel metalowy nie został trafiony lub w przypadku celów upadających, nie został przewrócony, traktuje się go jako miss oznacza to karę 5s

11.3 Jeżeli, podczas przebiegu, trafiony Popper nie upadnie, zawodnik ma dwie możliwości:

11.3.1 Ostrzeliwać Popper do momentu aż upadnie. W takim przypadku, żadne dalsze czynności nie są wymagane a tor jest punktowany zgodnie z trafieniami.

11.3.2 Pozostawić Popper jako stojący. W takim przypadku, żadne dalsze czynności nie są wymagane a tor jest punktowany zgodnie z trafieniami, z ocenieniem tego Poppera jako nietrafiony (miss).

11.3.3 Jeżeli Popper upadnie pod wpływem zewnętrznego czynnika (np. wiatru) zmusi zostać zarządzone powtórzenie przebiegu.

11.4 „rzutki” zamontowane na stojakach

11.4.1 Za trafienia uznaje się rozbicie „rzutki”

11.4.1 W przypadku nie rozbicia rzutki zawodnik może ponownie ostrzeliwać ponownie do rozbicia „rzutki

11.4.2 W przypadku torów limitowanych nie rozbicie rzutki traktuje się jako mis oznacza kare 5 s

PUNKTACJA

12. System obliczania wyników preferuje celność ponad samą szybkość. Metody punktacji konkurencji „Zombie Hunter V” polegają na dodaniu wszystkich kar do czas. Wygrywa zawodnik z najkrótszym łącznym czasem ze wszystkich torów. Wątpliwości należy zawsze rozstrzygać na korzyść zawodnika. Jeżeli należy przyjrzeć się tarczy z bardzo bliska, aby ustalić czy przestrzelina przecięła linię „strefy trafienia”, należy automatycznie przyznać zawodnikowi zaliczenie strefy. Jeżeli pojawiają się wątpliwości co do uzyskanego wyniku, należy zawsze przyznać zawodnikowi zaliczenie „strefy trafienia”. Nie oznacza to, że każdy miss (nietrafienie) automatycznie staje się podwójną przestrzeliną. Rozdarcie nie może służyć uzyskaniu lepszego wyniku. Jeżeli można określić właściwą strefę przestrzeliny i jeżeli nie sięga ona linii wyznaczającej „strefy trafienia” nie uznaje się zawodnikowi zaliczenia „strefy trafienia”, nawet jeżeli rozdarcie sięga tej linii. 12.1

Metoda Standardowa do czasu uzyskanego po ukończeniu przebiegu należy dodać 3 sekund za każdy miss (nie trafienie „strefy trafienia”) Należy zsumować wszystkie pozostałe kary proceduralne z tak uzyskanym czasem, aby uzyskać ostateczny wynik. W metodzie Standardowej można oddać dowolną ilość strzałów, ale tylko najlepsze przestrzeliny (zgodnie z opisem toru) będą się liczyć.

12.2 Obliczanie wyniku metodą Standardową przeprowadza się w następujący sposób:

12.2.1 Zapisz wstępny czas z timer'a;

12.2.2 Oblicz łączną liczbę miss-ów;

12.2.3 Przemnóż liczbę miss-ów przez 3s;

12.2.5 Zsumuj czas z timera z miss-ami przeliczonymi na czas oraz karami proceduralnymi;

12.2.4 W ten sposób wszystko przeliczone zostało na czas, najkrótszy czas wygrywa.

12.4 **Metoda Limitowana** jest identyczna z metodą Standardową, z tym wyjątkiem, że liczba strzałów, którą można oddać na każdym przebiegu jest ograniczona zgodnie z opisem toru.

Jakikolwiek dodatkowy strzał skutkuje karą proceduralną pięciu (5) sekund w przebiegu i jedna z kolejnych najlepszych przestrzelin będzie odejmowana od wyniku za każdy dodatkowy strzał.

13. Jeżeli zewnętrzna część pierścienia zabrudzenia przestrzeliny na tarczy dotyka linii oznaczającej „strefę trafienia” jest traktowane jako trafienia w strefę (promieniste rozdarcia papieru wokół przestrzeliny nie są brane pod uwagę przy obliczeniach). Wydłużone przestrzeliny, dłuższe niż podwójna średnica kuli, nie są brane pod uwagę przy obliczeniach. Zasada ta ma zwykle zastosowanie do ruchomych celów ostrzeliwanych pod ostrymi kątami. Może ona również mieć zastosowanie do efektów trafienia w metalowy stojak celu.

ZASŁONY

14. Jeżeli na torze znajdują się zasłony, zawodnik każdorazowo zobowiązany jest do ich wykorzystywania.

14.1 Prawidłowe wykorzystywanie zasłony polega na tym dokonywania, wymiany magazynka (doładowywania broni) zawodnika znajduje się za zasłoną.

14.2 W przypadku niskich zasłon zawodnik musi klęczeć przynajmniej na jednym kolanie.

14.3 Jeżeli jest to możliwe asystent sędziego (spisujący wyniki) powinien stać bezpośrednio za zawodnikiem (po tym jak broń została wyciągnięta) i pomagać ST w stwierdzeniu, czy powyższe reguły są zachowane. Jednakże w większości przypadków ST może ustawić się w taki sposób, że będzie mógł obserwować zarówno broń jak i ustawienie zawodnika względem celów.

14.4 Jeżeli sędzia zauważy, że zawodnik łamie powyższe zasady, powinien wydać komendę „Zasłona”. Po tej komendzie zawodnik powinien natychmiast prawidłowo wykorzystać zasłonę.

14.5 Wszystkie doładowania muszą być wykonywane za zasłoną (jeżeli tylko jest dostępna) oraz zakończone przed wyjściem z za niej. Uznaje się, że zawodnik może wyjść z za zasłony dopiero, gdy nowy magazynek jest całkowicie włożony do broni, której zamek znajduje się w przednim położeniu. Doładowanie broni musi w pełni nastąpić za zasłoną. Nie oznacza to jednak, że zawodnik musi całkowicie schować się za zasłoną w celu doładowania broni przed ponownym ostrzelaniem celi z jednej pozycji strzeleckiej. Zawodnik może zawsze widzieć swój następny cel, jeżeli tylko przestrzega zasad prawidłowego wykorzystywania zasłon, a jego ciało nie wystaje za bardzo w stosunku do następnego w kolejności celu.

15. Wszystkie zasłony uważane są za twarde przesłony.

15.1 Każdy strzał, który pozostawi przestrzelinę o pełnej średnicy pocisku w twardej przesłonie i następnie trafi w tarczę będzie traktowany jako miss (niezależnie od tego, czy jest to tarcza cel, czy tarcza „nie strzelać”).

WYMIANYMAGAZYNKA I DOŁADOWYWANIE BRONI

16. W konkurencji „Zombie Hunter” dopuszcza się 3 (trzy) sposoby wymiany magazynka:

16.1 Wymiana z zamkiem z tyłu.

16.2 Wymiana taktyczna.

16.3 Wymiana z odzyskaniem.

17. **Wymiana z zamkiem z tyłu** polega na doładowaniu broni, gdy jest ona całkowicie pusta poprzez:

17.1 wyrzucenie z broni pustego magazynka

17.2 wyjęcie zapasowego magazynka

17.3 włożenie zapasowego magazynka do broni

17.4 spuszczenie zamka poprzez naciśnięcie na jego zwalnicznik lub poprzez odciągnięcie zamka

18. Jeżeli w danej broni zamek nie zatrzymuje się w tylnym położeniu, zawodnik musi przeładować broń poprzez odciągnięcie zamka. Nie nakłada się w takim wypadku kary proceduralnej 5 sekund.

18.1 Zawodnik może rozpocząć wymianę, gdy znajduje się on całkowicie za zasłoną.

Przeładowywanie uważa się za zakończone, gdy nowy magazynek został całkowicie włożony do broni, a zamek znajduje się w przednim.

18.2 Jeżeli w broni znajduje się nabój, a w magazynek jest już pusty, to wyrzucenie w takiej sytuacji magazynka nie skutkuje nałożeniem kary proceduralnej

19. **Wymiana taktyczna** polega na doładowaniu załadowanej broni poprzez:

19.1 wyjęcie zapasowego magazynka z ładownicy przed wyrzuceniem magazynka z broni

19.2 wyrzucenie z broni poprzednio używanego magazynka

19.3 włożenie zapasowego magazynka do broni

19.4 schowanie poprzednio używanego magazynka (prawidłowe odzyskanie magazynka pkt. 22)

19.5 Jeżeli opis toru przewiduje dokonanie wymiany taktycznej, a wyrzucany z broni magazynek jest pusty (podczas, gdy nabój jest w komorze), musi on zostać prawidłowo schowany.

20. **Wymiana z odzyskaniem** polega na polega na doładowaniu załadowanej broni poprzez:

20.1 wyjęcie dotychczas używanego magazynka z broni

20.2 schowanie poprzednio używanego magazynka (prawidłowe odzyskanie magazynka – pkt. 21)

20.3 włożenie zapasowego magazynka do broni

20.4 Jeżeli opis toru przewiduje dokonanie wymiany z odzyskaniem, a wyrzucany z broni magazynek jest pusty (podczas, gdy nabój jest w komorze), musi on zostać prawidłowo schowany.

21. Prawidłowe odzyskanie magazynka polega na schowaniu we właściwe miejsce częściowo załadowanego magazynka przed oddaniem pierwszego strzału po wymianie. Miejsce takie, to w szczególności: kieszeń spodni, kieszeń kamizelki, kieszeń kurtki, za paskiem spodni, ładownice. Nie jest dozwolone używanie specjalnych kieszeni (przygotowanych w tym celu), kieszeni koszuli, górnych kieszeni kamizelki, ręk ani zębów.

22. Zaleca się, aby zawodnicy dokonywali przeładowania broni taktycznego lub z odzyskaniem pomiędzy kolejnymi przebiegami na danym torze.

23. Naruszenie zasad doładowywania broni skutkuje karą proceduralną 5 sekund za każde naruszenie. Niezastosowanie sposobu wymiany magazynka przewidzianego w opisie toru strzeleckiego skutkuje nałożeniem kary proceduralnej 5 sekund lub dużej kary proceduralnej 20 sekund (DKP). Nałożeniem takiej kary będzie również skutkowało nieprawidłowe odzyskanie częściowo załadowanego magazynka lub samej amunicji po dokonaniu taktycznej wymiany magazynka lub wymiany z odzyskaniem, a przed oddaniem pierwszego strzału po wymianie. Taktyczna wymiana magazynka oraz wymiana z odzyskaniem są zamiennymi sposobami wymiany magazynka. Jeżeli nic innego nie jest określone w opisie toru, dozwolona jest każda z przewidzianych przez niniejsze przepisy wymiana magazynka.

24.1 Podczas usuwania zacięcia magazynek lub speedloader, który mógł spowodować zacięcie nie musi być odzyskany przez zawodnika, a kara proceduralna nie zostanie nałożona.

Kabury i ładownice

25. kabury i ładownice muszą być zamontowane na pasie.

25.1 Pas musi znajdować się na wysokości talii zawodnika.

25.2 Jeżeli posiadają zapięcie, musi być ono używane.

25.3 Nie można używać **kabur:**

25.3.1 Typu cross`draw,

25.3.2 Typu wieszak, speed holster, race holster i podobnych.

25.3.3 Pod ramiennych.

25.3.4 Powodujących skierowanie lufy pod jakimkolwiek kątem do przodu. Mogą być noszone w pozycji wertykalnej lub skierowane do tyłu – z wyjątkiem kabur wewnętrznych.

25.3.5 Niezakrywających spustu lub umożliwiających (po włożeniu do nich broni) dostęp do spustu lub uruchomienie mechanizmu spustowego.

25.3.6 Powodujących skierowanie wylotu lufy dalej niż 1 metr od stóp zawodnika stojącego w zrelaksowanej pozycji pionowej.

25.3.7 Które nie zakrywają: zamka do wysokości 1,25 cm poniżej okna wyrzutowego w przypadku pistoletów – z wyjątkiem kabur typu Yaqui,

25.3.8 W przypadku służb mundurowych dopuszczone są kabury nautowe

26. **Ładownice** muszą spełniać następujące warunki:

26.1 Ładownice na magazynki:

26.1.1 Muszą zakrywać przynajmniej 5 cm długości magazynka (ze wszystkich stron) – długość ta liczona jest od górnej części naboju włożonego do magazynka.

26.1.2 Nie mogą być odchylone od pionu do przodu lub do tyłu o więcej niż 10°.

26.1.3 Muszą z odpowiednią siłą utrzymywać magazynki – za każdy wypadek wypadnięcia magazynka z ładownicy zawodnik otrzyma małą karę proceduralną 5 sekund.

26.1.4 Zawodnik w trakcie przebiegu może mieć na pasie i używać w trakcie przebiegu toru dowolną ilość, chyba że co innego wynika z opisu toru.

26.2 Ładownice na speedloader'y lub moonclip'y:

26.2.1 Muszą z odpowiednią siłą utrzymywać speedloader'y lub moonclip'y za każdy przypadek wypadnięcia speedloader'a lub moonclip'a z ładownicy zawodnik otrzyma małą karę proceduralną 5 sekund.

26.2.3 Dwa speedloader'y lub moonclip'y mogą być noszone tuż przed kaburą.

26.2.4 Nie mogą być odchyłone od pionu do przodu lub do tyłu o więcej niż 10°.

27. Kamizelki taktyczne

27.1 zawodnik może korzystać z kamizelek taktycznych

27.1.1 W przypadku korzystania z kamizelek znajdujące się w nich magazynki muszą się znajdować w odpowiednich kieszeniach

27.1.2 Jeśli kieszenie posiadają zapięcie musi ono być używane.