

Tactical Shooter I

Zawody strzelecko taktyczne

Shooting Drill Academy organizuje zawody wewnętrzne w niedzielę 09:00 do 16:00 na Strzelnicy JKS UR k. Jawora (patrz – <https://goo.gl/maps/5WLw8MFPrkM2>). Dokładny rozkład i czas konkurencji zostanie podany w późniejszym terminie jak będzie znana liczba zgłoszonych uczestników.

Wyniki zawodów zostaną ogłoszone na miejscu w dniu zawodów.

UCZESTNICTWO

Uczestniczyć w zawodach mogą osoby które przeszły przynajmniej jedno szkolenie w SDA. Nie jest konieczna licencja zawodnicza PZSS, zawody nie wliczają się do startów PZSS.

Każda osoba uczestnicząca w zawodach musi znać przepisy i zasady bezpieczeństwa posługiwania się bronią.

W konkurencjach precyzyjnych obowiązuje następujący przebieg:

Na komendę „Na linię wyjściową” zawodnik staje kilka kroków przed swoim stanowiskiem strzeleckim.

Na komendę „Na stanowiska” zawodnik podchodzi do swojego stanowiska strzeleckiego. Tutaj zostanie wydana amunicja luzem lub w magazynkach oraz broń. Nie wolno dotykać broni.

Na komendę „Ładuj” zawodnik ładuje amunicję do magazynka/ków i podcina do broni. Ładuje nabój do komory nabojojowej zabezpiecza broń kierując ją w bezpieczną stronę.

Na komendę „Start” zawodnik rozpoczyna konkurencję.

W konkurencjach dynamicznych obowiązuje następujący przebieg:

Na komendę „Na linię wyjściową” zawodnik staje na linii wyjściowej (LW).

Ładowanie broni może nastąpić dopiero na linii otwarcia ognia (LOO).

Miejsca ładowania magazynków i przygotowania sprzętu do konkurencji opisane jest poniżej w opisie poszczególnych konkurencji.

Po skończeniu strzelań przed zejściem ze stanowiska broń musi być skontrolowana przez sędziego i schowana do kabury lub odłożona na stolik.

KLASYFIKACJE

W zawodach prowadzona jest klasyfikacja indywidualna, oddzielna dla każdej konkurencji. W przypadku równej ilości punktów w poszczególnych konkurencjach o wyższym miejscu decyduje ilość dziesiątek wewnętrznych.

NAGRODY

We wszystkich konkurencjach za I miejsce rozdane zostaną puchary, za II i III miejsce dyplomy.

ZGŁOSZENIA

- Zgłoszenia: przed zawodami, oraz w dniu zawodów (wówczas bez gwarancji wzięcia udziału w zawodach).
- SDA może ustalić górne limity ilości osób.
- Jeśli Sędzia nie ustala kolejności robią to Zawodnicy między sobą, jednak nie daje to Zawodnikom prawa oczekiwania, że zawody zostaną przedłużone.
- Zawodnicy mogą powtarzać start, jeśli nie spowoduje to utrudnień w starcie zawodników, którzy jeszcze nie strzelali tego dnia.
- Jedynie osoby które wcześniej zgłosiły chęć uczestnictwa mają gwarancję wzięcia udziału w zawodach. Osoby zgłaszające chęć uczestnictwa w dniu zawodów wezmą udział w miarę pozostałego czasu i amunicji.

KOSZTY UCZESTNICTWA

Koszty startowego pokrywają zainteresowani uczestnictwem zawodnicy zgodnie z cennikiem:

Wpisowe na całe zawody 50zł + cena poszczególnych konkurencji (cena podana przy opisach konkurencji poniżej).

SPRAWY RÓŻNE

- Zawodnicy nie mogą korzystać z własnej broni.
- SDA zapewnia broń, amunicję (w miarę możliwości inny sprzęt strzelecki).
- Prawo interpretacji niniejszego regulaminu i przepisów strzeleckich przysługuje sędziemu głównemu zawodów. Zawodnik ma prawo złożyć pisemny protest w czasie nie późniejszym niż 10 minut od ukończenia konkurencji. Do protestu musi być dołączona opłata w wysokości 100 zł. W przypadku uznania protestu, wpłacone wadium podlega zwrotowi.
- W przypadku wyjątkowo niesprzyjającej aury zawody mogą zostać przesunięte na inny termin.

KONKURENCJE STRZELECKIE

Pistolet precyzyjny - PP,

- Cena: 20zł.
- Amunicja: 10 sztuk.
- Wyposażenie: Ochronniki słuchu i wzroku.
- Odległość 25 m.
- Dopuszcza się strzelanie z jednej ręki.
- Cel: Tarcza TS2P (olimpijka).
- Nabój centralnego zapłonu 9mm.
- 10 strzałów ocenianych, czas 10 min.
- Oceniane są trafienia.
- Postawa stojąca.

Karabinek precyzyjny - KP,

- Cena: AK 25zł; M4 40zł.
- Amunicja: 10 sztuk.
- Wyposażenie: Ochronniki słuchu i wzroku.
- Odległość 100 m.
- Cel: Tarcza TS23P (popiersie).
- Nabój centralnego zapłonu 7,62 lub 5,56.
- 10 strzałów ocenianych, czas 10 min.

- Oceniane są trafienia.
- Postawa leżąca.

Strzelba precyzyjna - SP

- Cena: 40zł.
- Amunicja: 10 sztuk.
- Wyposażenie: Ochronniki słuchu i wzroku.
- Odległość 50 m.
- Cel: Tarcza TS10P (sylwetka).
- Nabój breneka.
- 10 strzałów ocenianych czas 10 min..
- Oceniane są trafienia.
- Postawa stojąca.

Pistolet dynamiczny „Uciezka”

- Cena: 20zł
- Amunicja: 10 sztuk.
- Wyposażenie: pas, kabura, ładownica, worek zrutowy, ochronniki słuchu, okulary ochronne.
- Oceniane są trafienia i czas
- Cele: tarcze papierowe i metalowe.
- Cel metalowy liczony jest za 5 punktów.
- Cel papierowy liczony jest zgodnie z punktacją na tarczy.
- Jeżeli cel ma więcej niż jedno trafienie brane jest pod uwagę trafienie z wyższą punktacją.
- Można uzyskać ujemne punkty za błędy taktyczne (np. zmiana magazynka stojąc na otwartej przestrzeni podczas gdy tuż obok jest osłona).
- Każdy błąd w taktyce -1 punkt.
- Wynikiem zawodów jest factor, czyli suma uzyskanych punktów podzielona przez czas przebiegu w sekundach.
- Schemat układu tarcz i przebiegu patrz Załącznik 1.

Karabinek dynamiczny „Alarm”

- Cena: AK 25zł; M4 40zł
- Amunicja: 10 sztuk.
- Wyposażenie: pas, ładownica, worek zrutowy, ochronniki słuchu, okulary ochronne.
- Oceniane są trafienia i czas.
- Cele tarcze papierowe.
- Jeżeli cel ma więcej niż jedno trafienie brane jest pod uwagę trafienie z wyższą punktacją.
- Można uzyskać ujemne punkty za błędy taktyczne (np. zmiana magazynka stojąc na otwartej przestrzeni podczas gdy tuż obok jest osłona).
- Każdy błąd w taktyce -1 punkt.
- Wynikiem zawodów jest factor, czyli suma uzyskanych punktów podzielona przez czas przebiegu w sekundach.
- Schemat układu tarcz i przebiegu patrz Załącznik 2.

Strzelba dynamiczna - SD

- Cena: 24zł
- Amunicja: 8 sztuk.
- Wyposażenie: ładownica na broni, ochronniki słuchu, okulary ochronne

- Oceniane są trafienia i czas.
- Cele: tarcze metalowe i rzutki.
- Przewrócony cel 5 punktów.
- Wynikiem zawodów jest factor, czyli suma uzyskanych punktów podzielona przez czas przebiegu w sekundach.
- Maksymalnie naraz można załadować 4 naboje
- Schemat układu tarcz i przebiegu patrz Załącznik 3.

Pojedynek „Be quick or be dead”

- Cena: 10zł.
- Amunicja: 2 sztuki (ładowana po jednym naboju do magazynka).
- Wyposażenie: kabura, ładownica, ochronniki słuchu, okulary ochronne.
- Oceniane są trafienia i czas.
- Cele: tarcze metalowe.
- Do następnej rundy przechodzi ten kto szybciej strąci więcej celów.
- Startuje po dwóch zawodników jednocześnie. Zwycięzca pojedynku przechodzi do następnej rundy itd. Ostatni kto zostanie po ostatniej rundzie wygrywa.
- Schemat układu tarcz i przebiegu patrz Załącznik 4.

Final massacre

- Cena: 50zł + dobrana amunicja do pistoletu i karabinka.
- Start przy stanowisku strzeleckim, postawa siedząca na krześle, pistolet w kaburze, karabinek w rękach, magazynki w ładownicach,
- Wyposażenie: worek zrzurowy, maska przeciw gazowa, kamizelka z obciążeniem. Dopuszczalne jest schowanie dodatkowej amunicji poza magazynkami (wówczas doładowanie w trakcie konkurencji).
- Obciążenie: mężczyźni 20kg, kobiety 10kg.
- Zalecane obuwie ponad kostkę (mniejsze ryzyko skręcenia).
- Oceniane są trafienia i taktyka (obserwuje i ocenia niezależnie dwóch sędziów którzy następnie konfrontują swoją punktację).
- Zostaną użyte środki pozoracji pola walki.
- Wykorzystana zostanie maska przeciw gazowa.
- Broń: karabinek i pistolet.
- Cele: tarcze papierowe i metalowe (wyłącznie na pistolet) w tym cele których nie można ostrzelać „no shoot”(trafienie oznacza ujemne punkty).
- Musi zostać wykorzystany karabinek i pistolet.
- Metalowy cel 5 punktów.
- Papierowy cel (zdobyte punkty na tarczy)
- Trafiony cel „no shoot” - 10 punktów.
- Trafienie celu metalowego z karabinka – 10 punktów.
- Dublety nie powinny być dłuższe niż 0,45s. Przy przekroczeniu czasu będzie brana pod uwagę jedna wyżej punktowana przestrzelina.
- Taktyka: prawidłowe wykorzystanie osłon, dobór postawy strzeleckiej, sposób zmiany postawy strzeleckiej, zmiana broni, wymiana magazynka, wykorzystanie maski pgaz, chwyt karabinka dobrany do sytuacji, dopasowanie tempa działania, wykorzystanie technik

strzelania w ruchu. 1-3p. zależnie od poprawności wykonania oraz dobrania elementu taktyki.

- Układ celów pozostaje nieznany.
- Uczestnik sam dobiera ilość amunicji.
- Opis sytuacyjny patrz załącznik 5.

Załącznik 1. „Ucieczka”

Sytuacja:

Celowo dałeś się schwytać pododdziałowi przeciwnika w celu przedostania się do ich bazy i zdobycia dokumentów. Liczba rodzaj i rozmieszczenie przeciwnika jest dokładnie znane i rozrysowane poniżej.

Zadanie:

Twoim zadaniem jest ucieczka wraz z dokumentacją (leży na stoliku) likwidując przeciwnika. Jeden cel jedno trafienie.

Sposób wykonania zadania:

Dostępnym nożem rozcięcie więzów na nogach. Przejęcie broni, amunicji, wyposażenia i dokumentacji. Każdy cel wystarczy trafić jednokrotnie.

Zabezpieczenie logistyczne:

Pistolet i dwa magazynki oraz pas z oporządzeniem na stoliku. Rozkład amunicji w dwóch magazynkach dowolny.

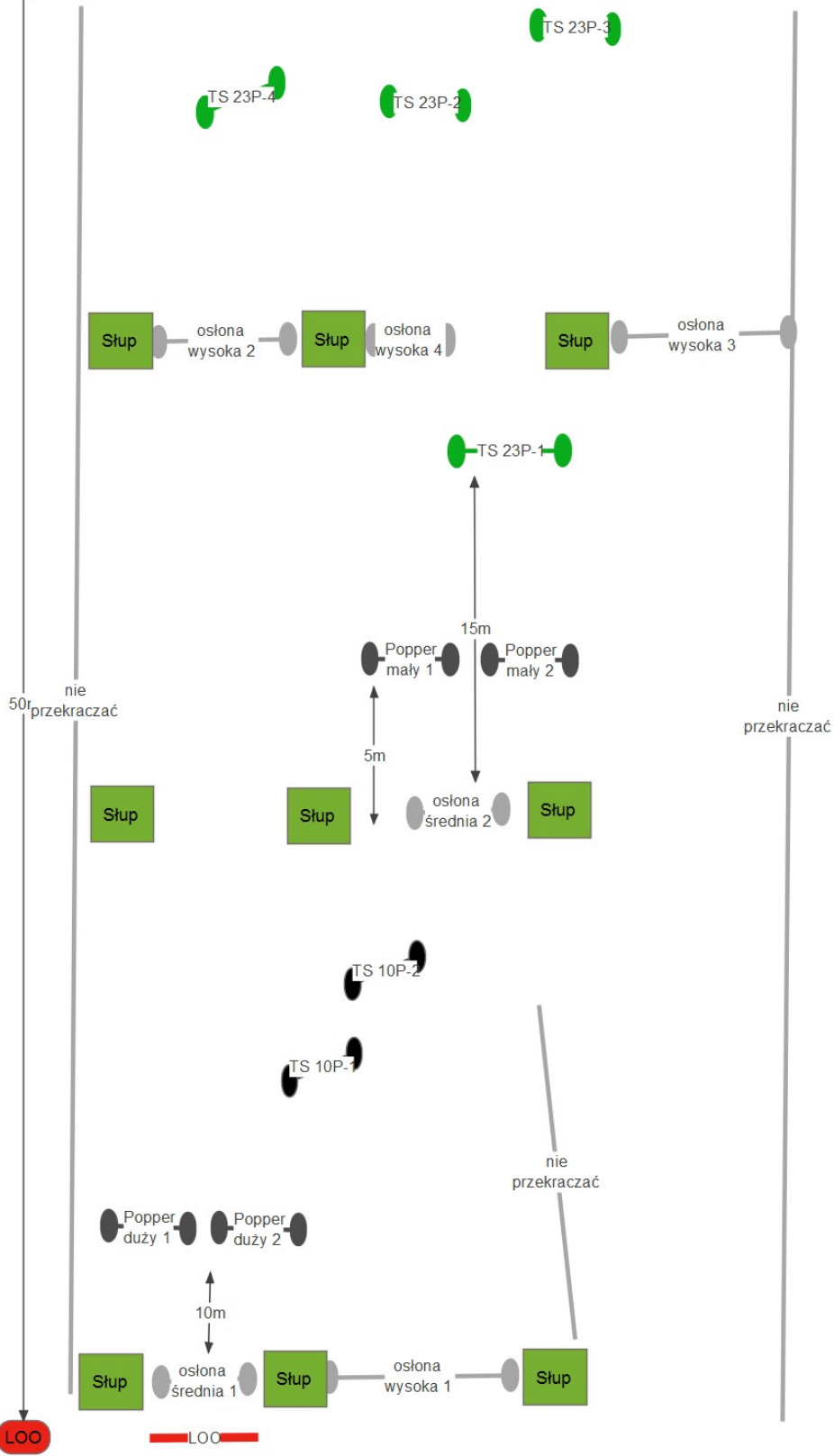
Sygnaly:

Sygnal timera oznacza rozpoczęcie akcji.

„Przerwij ogień” - Natychmiastowe zaprzestanie działań

Pistolet Dynamiczny - Ucieczka

Koniec przejścia



Stół z pasem, bronią i dokłem

LW Zawodnik

Załącznik 2. „Alarm”

Sytuacja:

Jesteś w bazie wojskowej do której wdarł się pododdział przeciwnika. Akurat zdałeś swoją broń do magazynu. Liczba rodzaj i rozmieszczenie przeciwnika jest dokładnie znane i rozrysowane poniżej.

Zadanie:

Twoim zadaniem jest obezwładnienie atakującego przeciwnika. Jeden cel jedno trafienie.

Sposób wykonania zadania:

Wrócić do magazynu broni i wziąć karabinek. Każdy cel wystarczy trafić jednokrotnie.

Zabezpieczenie logistyczne:

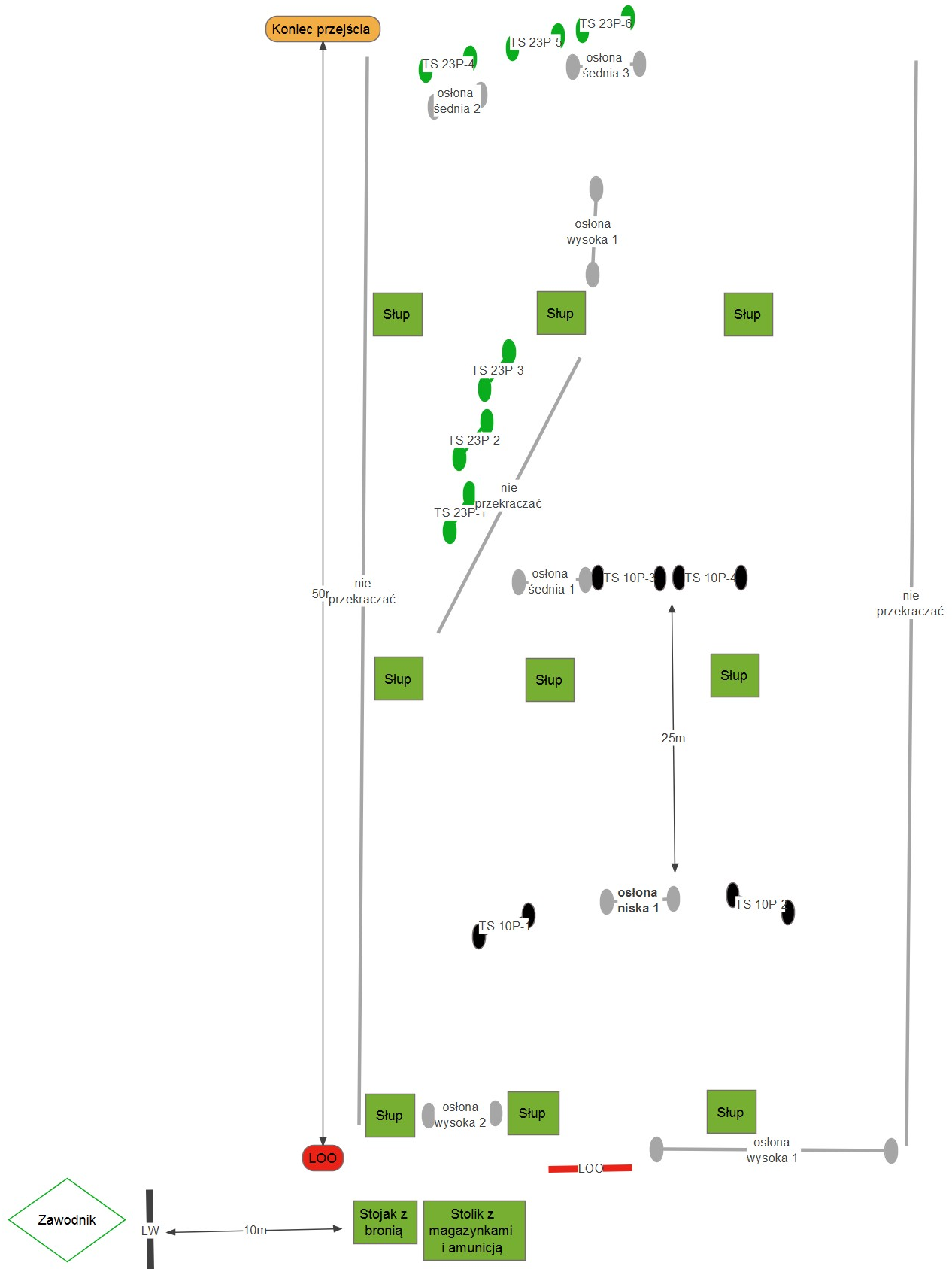
Broń z magazynkami znajduje się w magazynie. Magazynki nie są załadowane i trzeba je załadować (rozkład amunicji w dwóch magazynkach dowolny).

Sygnaly:

Sygnal timera oznacza rozpoczęcie akcji.

„Przerwij ogień” - Natychmiastowe zaprzestanie działań

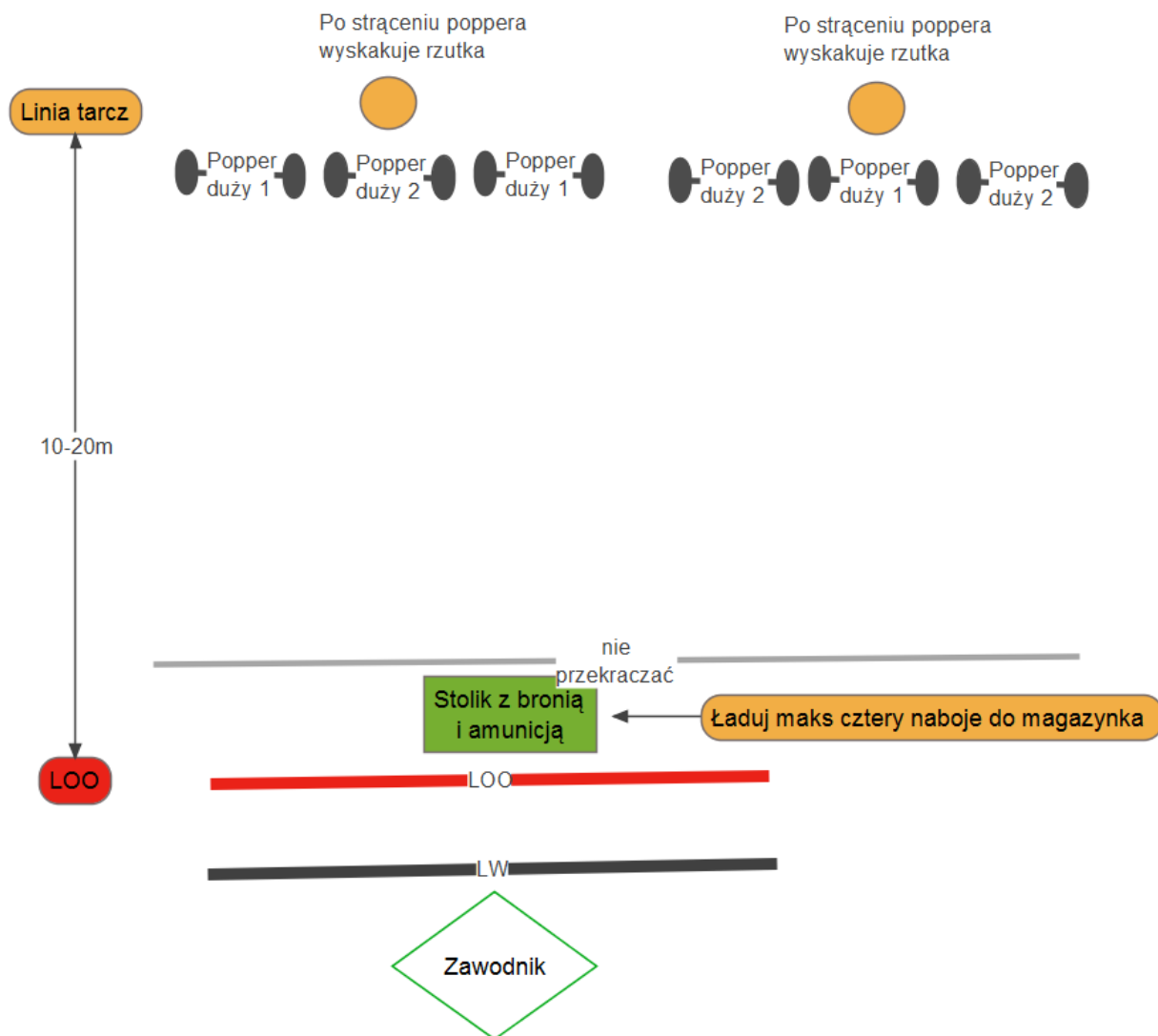
Karabinek Dynamiczny - Alarm



Załącznik 3. Strzelba dynamiczna

Po jednej stronie trzy poppery. Za jednym z nich, po jego strąceniu wyskakuje rzutka. Z drugiej strony trzy poppery. Ponownie za jednym z nich, po jego strąceniu wyskakuje rzutka. Naraz nie więcej niż 4 naboje w magazynku.

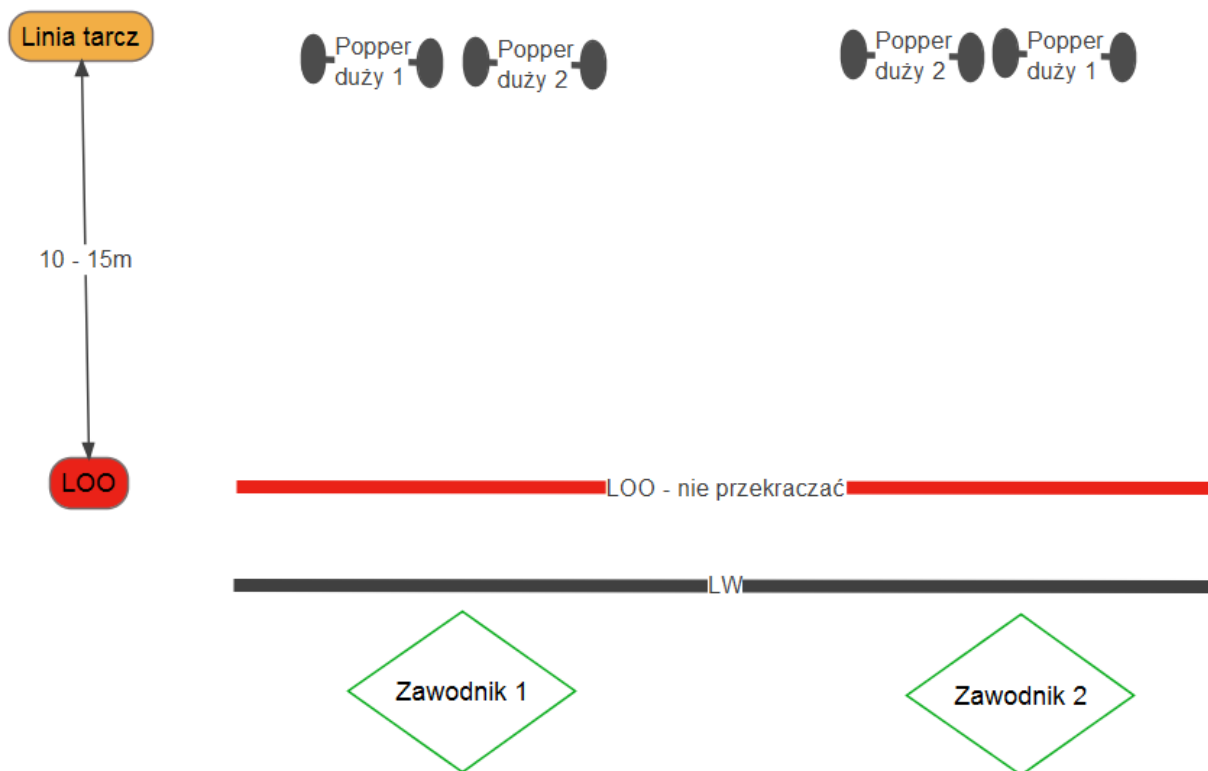
Strzelba Dynamiczna - SD



Załącznik 4. Pojedynek „Be quick or be dead”

Dwa poppery dla jednego i dwa dla drugiego zawodnika.
Broń w kaburze z magazynkiem, drugi magazynek w ładownicy. Na sygnał wyciąga przeładowuje i strzala z 10m, zmiana magazynka i strzala. Kto zrobi szybciej wygrywa pojedynek i przechodzi do nastepnej rundy.

Pojedynek - Be quick or be dead



Załącznik 5. „Final massacre”

Sytuacja:

Przeciwnik stacjonuje w sporym hangarze. Stwierdzono również obecność na miejscu personelu cywilnego.

Siły przeciwnika:

Ich liczba nie jest dokładnie znana, wstępne szacunki mówią o 8 dobrze uzbrojonych napastnikach którzy mogą użyć gazów obezwładniających i granatów. Nie wiadomo ile może być cywili.

Przeciwnik „sylwetka” należy ostrzelać dubletem, przeciwnik „popiersie” jednokrotnie, przeciwnik metalowy jednokrotnie wyłącznie pistoletem.

Siły własne:

TY.

Zadanie:

Twoim zadaniem jest obezwładnienie atakującego przeciwnika nie krzywdząc osób cywilnych.

Sposób wykonania zadania:

Wysiadka z pojazdu i frontalne wejście do budynku.

Zabezpieczenie logistyczne:

Broń długa i krótka z magazynkami. Magazynki są załadowane (rozkład i ilość amunicji dowolna).

Maska pgaz. Kamizelka 20kg.

Sygnaly:

Opadająca kłapa pojazdu oznacza rozpoczęcie akcji.

„Przerwij ogień” - Natychmiastowe zaprzestanie działań

Program:

9:00 – Oś nr 3

Pistolet precyzyjny.

Strzelba precyzyjna.

9:45 – Oś nr 5

Karabinek precyzyjnych

10:30 - Oś nr 3

Strzelba dynamiczna

W tym czasie przygotowywanie osi nr 4 pod pistolet dynamiczny. Potrzebni wolontariusze.

11:10 – Oś nr 4

Pistolet dynamicznych

12:10 – Oś nr 3

Pojedynek

W tym czasie przygotowywanie osi nr 4 pod karabinek dynamiczny. Potrzebni

wolontariusze.

12:40 – Oś nr 4

Karabinek dynamicznych

13:50 – Oś nr 4

Final massacre

15:00 – Dekoracje.

