

Tactical Shooter II

Zawody strzelecko taktyczne

Shooting Drill Academy organizuje zawody otwarte w niedzielę 22 marca 09:00 do 17:00 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 może każdy. Ograniczenia są co do uczestnictwa w konkretnych konkurencjach. Szczegóły poniżej w opisie każdej z rywalizacji. 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 podpina do broni. Ładuje nabój do komory naboju 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 (szczegóły przy opisach konkurencji).

W konkurencji sprawnościowej obowiązuje następujący przebieg:

Na komendę „Na stanowiska” zawodnik staje w wyznaczonym przez sędziego miejscu. Na komendę „Gotów” zawodnik wskakuje na drążek i swobodnie zwisając wyczekuje rozpoczęcia konkurencji. Gdy sędzia uzna że zawodnik ma prawidłowe ułożenie ciała (swobodny, nieruchomy zwis nachwytem) podaje komendę „Start” i zawodnik rozpoczyna konkurencję.

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 przy konkurencjach precyzyjnych. Natomiast przy konkurencjach dynamicznych dogrywka.

NAGRODY

We wszystkich konkurencjach za I miejsce rozdane zostaną statuetki, 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).

ZWROTY I REZYGNACJE

W przypadku rezygnacji ze startu zostaje zwrócona kwota pomniejszona o 50zł oraz o koszt koszulki jeżeli była zamówiona. Koszulkę będzie można odebrać osobiście, lub zostanie wysłana po opłaceniu kosztów wysyłki 15zł.

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,

- Wymagania: może wziąć udział każdy kto zna podstawy obsługi broni (wie gdzie jest spust, gdzie magazynec, którędy wylatuje pocisk).
- 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,

- Wymagania: może wziąć udział każdy kto zna podstawy obsługi broni (wie gdzie jest spust, gdzie magazynec, którędy wylatuje pocisk).
- Cena: 25zł.
- Amunicja: 10 sztuk.
- Wyposażenie: Ochronniki słuchu i wzroku.
- Odległość 100 m.
- Cel: Tarcza TS23P (popiersie).
- Nabój centralnego zapłonu 7,62.
- 10 strzałów ocenianych, czas 10 min.
- Oceniane są trafienia.
- Postawa leżąca.

Strzelba precyzyjna - SP

- Wymagania: może wziąć udział każdy kto zna podstawy obsługi broni (wie gdzie jest spust, gdzie magazynec, którędy wylatuje pocisk).
- Cena: 24zł.
- Amunicja: 6 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 „Sygnał do walki”

- Wymagania: może wziąć każdy kto zaliczył w SDA Pistolet P2 lub brał udział w zawodach dynamicznych, lub na treningu przed zawodami wykaże się odpowiednimi umiejętnościami.
- Cena: 35zł
- Amunicja: 10 sztuk + świeca dymna.
- Wyposażenie: pas, kabura, ładownica, worek zrzurowy, 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.
- Wynikiem zawodów jest factor, czyli suma uzyskanych punktów podzielona przez czas przebiegu w sekundach.
- Schemat układu tarcz i przebiegu patrz Załącznik 1.

Karabinek dynamiczny „Kontr-zasadzka”

- Wymagania: może wziąć każdy kto zaliczył w SDA Karabinek P3 lub brał udział w zawodach dynamicznych, lub na treningu przed zawodami wykaże się odpowiednimi umiejętnościami.
- Cena: AK 25zł; M4 40zł
- Amunicja: 10 sztuk.
- Wyposażenie: pas, ładownica, worek zrzutowy, 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.
- Trafienie celu „no shoot” -10 punktów.
- 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

- Wymagania: może wziąć udział każdy kto zna podstawy obsługi broni (wie gdzie jest spust, gdzie magazynek, którędy wylatuje pocisk).
- Cena: 20zł
- Amunicja: 6 sztuk.
- Wyposażenie: ładownica na broni, ochronniki słuchu, okulary ochronne
- Oceniane są trafienia i czas.
- Cele: tarcze metalowe i rzutki.
- Przewrócony popper 3 punkty. Zestrzelone kółko 4 punkty. Zestrzelona rzutka 5 punktów.
- Wynikiem zawodów jest factor, czyli suma uzyskanych punktów podzielona przez czas przebiegu w sekundach.
- Na starcie załadowane są do magazynka dwa naboje. Pozostałe naboje w ładownicy.
- Schemat układu tarcz i przebiegu patrz Załącznik 3.

Karabinek szybki „Be quick or be dead”

- Wymagania: Wymagania: może wziąć udział każdy kto zna podstawy obsługi broni (wie gdzie jest spust, gdzie magazynek, którędy wylatuje pocisk).
- Cena: 40zł.
- Amunicja: 10 sztuk.
- Wyposażenie: ochronniki słuchu, okulary ochronne.
- Oceniane są trafienia i czas.
- Cele: trzy tarcze papierowe.
- Na stoliku/stojaku czeka broń i załadowany magazynek.

- Wynikiem zawodów jest factor, czyli suma uzyskanych punktów podzielona przez czas przebiegu w sekundach.
- Należy oddać kolejno,
 - Cel 1 jeden strzał,
 - Cel 2 dwa strzały,
 - Cel 3 trzy strzały,
 - Cel 4 cztery strzały,
- Nadmiarowe trafienia w tarczy nie będą uwzględniane.
- Schemat układu tarcz i przebiegu patrz Załącznik 4.

Konkurencja sprawnościowa „No one left behind”

- Wymagania: może wziąć udział każdy komu stan zdrowia pozwala na wysiłek fizyczny.
- Cena: 5zł
- Wyposażenie: wygodny ubiór
- Zawody składają się z trzech występujących po sobie konkurencji.
 - Drażek – liczy się ilość poprawnie wykonanych podciągnięć nachwytem (broda nad drażkiem i pełen wyprost ramion). Podciąganie musi być siłowe. Techniczne i niepełne powtórzenia nie będą liczone.
 - Bieg z workami z piaskiem – liczy się czas przetransportowania sześciu worków z piaskiem z jednego miejsca w drugie pokonując jedną przeszkodę.
 - Chyłkiem zakosami – liczy się czas pokonania slalomu. Pominięcie słupka lub chorągiewki oznacza niezaliczenie ćwiczenia.
 - Rzut granatem – liczy się odległość rzutu z postawy klęczącej. Miejsce rzutu oznaczone jest linią, przekroczenie linii oznacza że rzut jest nieliczony i nie zostanie dokonany pomiar odległości.
- Punktacja każdej z konkurencji liczona jest osobno zależnie od zajętego miejsca. W klasyfikacji generalnej plasują się na podium osoby które zdobędą największą sumę punktów z każdej konkurencji.

miejsce	punkty	miejsce	punkty	miejsce	punkty
1	25	6	10	11	5
2	20	7	9	12	4
3	15	8	8	13	3
4	12	9	7	14	2
5	11	10	6	15	1

- Schemat toru i przebiegu patrz Załącznik 5.

Final masacre

- Wymagania: Może wziąć udział każdy kto zaliczył w SDA minimum karabinek P3 i zna podstawy posługiwania się pasem nośnym (do nauczania na treningu), pistolet P2 i zna obsługę strzelby. Lub wykaże się na treningu przed zawodami odpowiednimi umiejętnościami.
- Cena: 50zł + dobrana amunicja do pistoletu, karabinka i strzelby.
- Start na drodze dojazdowej do osi 100m.
- Na starcie gumowa atrapa broni w rękach, pistolet w kaburze, magazynki w ładownicach, założona kamizelka.

- Wyposażenie: worek zrzutowy, maska przeciw gazowa, kamizelka z obciążeniem, ładownice pistoletowe i karabinowe, kabura na pistolet. Dopuszczalne jest schowanie dodatkowej amunicji poza magazynkami (wówczas doładowanie w trakcie konkurencji).
- Obciążenie: 5kg.
- 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, pistolet, strzelba.
- 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, pistolet i strzelba.
- Metalowy cel 5 punktów.
- Papierowy cel (zdobyte punkty na tarczy).
- Trafiony cel „no shoot” - 10 punktów.
- Trafienie celu metalowego z karabinka – 10 punktów.
- 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 na podstawie sytuacji taktycznej.
- Opis sytuacyjny i szczątkowy schemat toru patrz załącznik 6.

Taktyka:

5 pkt – bezbłędnie

3 pkt – jeden błąd

0 pkt – więcej niż jeden błąd

Stage 1

Podejście	5	3	0	Przykłady błędów: niezachowanie adekwatnej gotowości bojowej, niezachowanie właściwego kąta podejścia, narobienie hałasu
Wejście	5	3	0	Przykłady błędów: Nie sprawdzenie wejścia, niewykorzystanie zaskoczenia, brak gotowości bojowej.
Dobór celów	5	3	0	Przykłady błędów: Likwidacja celów dalekich będąc wystawionym na cele bliższe, niezauważanie celów.
Wykorzystanie osłon	5	3	0	Przykłady błędów: Nadmierne wystawianie zza osłony, nie wykorzystanie w ogóle osłony, przy braku osłony brak

				zmniejszania sylwetki.
Dynamika	5	3	0	Przykłady błędów: Opieszale przemieszczanie od osłony do osłony, nadmierna szybkość wbiegając pomiędzy cele, opieszalność na bezpiecznym terenie.
Wyjście	5	3	0	Przykłady błędów: Wyjście z obiektu bez sprawdzenia, nie zachowanie właściwej gotowości bojowej podczas opuszczania obiektu.

Stage 2

Podejście	5	3	0	Przykłady błędów: niezachowanie adekwatnej gotowości bojowej, niezachowanie właściwego kąta podejścia, narobienie hałasu
Wejście	5	3	0	Przykłady błędów: Nie sprawdzenie wejścia, niewykorzystanie zaskoczenia, brak gotowości bojowej.
Dobór celów	5	3	0	Przykłady błędów: Likwidacja celów dalekich będąc wystawionym na cele bliższe, niezauważanie celów.
Wykorzystanie osłon	5	3	0	Przykłady błędów: Nadmierne wystawianie zza osłony, nie wykorzystanie w ogóle osłony, przy braku osłony brak zmniejszania sylwetki.
Dynamika	5	3	0	Przykłady błędów: Opieszale przemieszczanie od osłony do osłony, nadmierna szybkość wbiegając pomiędzy cele, opieszalność na bezpiecznym terenie.
Wyjście	5	3	0	Przykłady błędów: Wyjście z obiektu bez sprawdzenia, nie zachowanie właściwej gotowości bojowej podczas opuszczania obiektu.

Stage 3

Podejście	5	3	0	Przykłady błędów: niezachowanie adekwatnej gotowości bojowej, niezachowanie właściwego kąta podejścia, narobienie hałasu
Wejście	5	3	0	Przykłady błędów: Nie sprawdzenie wejścia, niewykorzystanie zaskoczenia, brak gotowości bojowej.
Dobór celów	5	3	0	Przykłady błędów: Likwidacja celów dalekich będąc wystawionym na cele bliższe, niezauważanie celów.
Wykorzystanie osłon	5	3	0	Przykłady błędów: Nadmierne wystawianie zza osłony, nie wykorzystanie w ogóle osłony, przy braku osłony brak zmniejszania sylwetki.
Dynamika	5	3	0	Przykłady błędów: Opieszale przemieszczanie od osłony do osłony, nadmierna szybkość wbiegając pomiędzy cele, opieszalność na bezpiecznym terenie.
Maska pgaz	5	3	0	Przykłady błędów: Pozostawienie otwartych oczu po wykryciu skażenia, nie wstrzymanie oddechu po wykryciu skażenia.
Ewakuacja rannego	5	-	-10	5 pkt – ewakuacja zakończona sukcesem. -10 pkt – brak ewakuacji rannego.

Załącznik 1. „Sygnał do walki”

Sytuacja:

Ty i jeszcze jeden żołnierz zostaliście wyznaczeni do przedostania się w ugrupowanie przeciwnika, zorientowania w sytuacji i w stosownym momencie dania sygnału do ataku świecą dymną. W momencie kiedy miała być odpalona świeca zostaliście zaskoczeni przez przeciwnika. Kolega który odpalał został trafiony. Natomiast Ty stałeś na ubezpieczeniu w pewnej odległości od niego.

Zadanie:

Twoim zadaniem jest przebiec się do trafionego kolegi po świecę dymną i odpalenie jej w odpowiednim miejscu obezwładniając przy tym przeciwnika który zagraża Twojemu życiu i powodzeniu całej akcji.

Sposób wykonania zadania:

Najkrótszą drogą przedostanie się do kolegi wykorzystując osłony i dokonując ostrzału z wyznaczonych miejsc. Względem bezpieczeństwa wymuszają aby odpalając świecę pistolet schować do kabury i rzucić świecą zza osłony i dopiero dobyć broni i załadować do dalszej akcji. Każdy cel wystarczy trafić jednokrotnie.

Zabezpieczenie logistyczne:

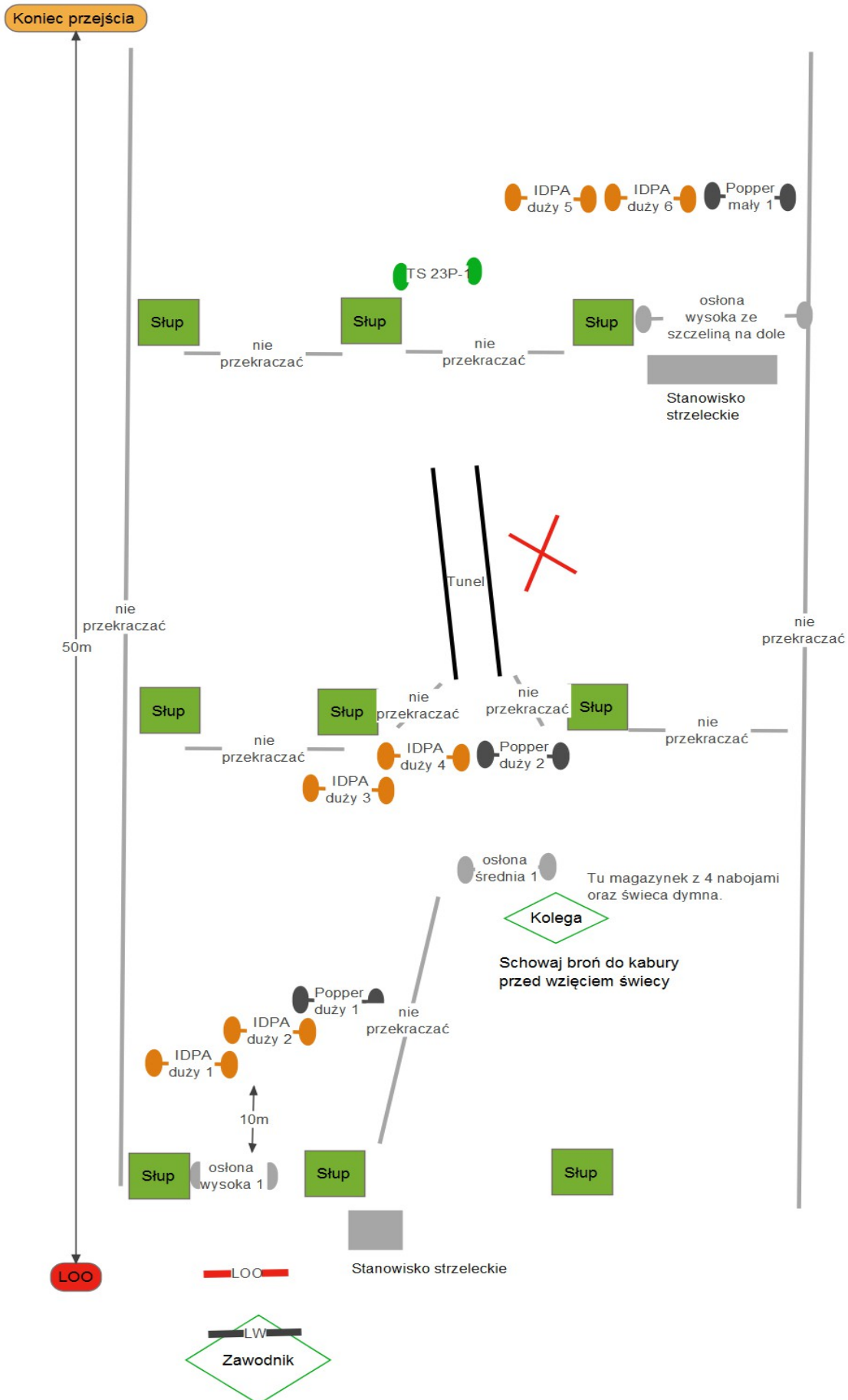
Pistolet i jeden magazynek z sześcioma nabojami. Drugi magazynek z czterema nabojami ma kolega.

Sygnaly:

Sygnał timera oznacza rozpoczęcie akcji.

„Przerwij ogień” - Natychmiastowe zaprzestanie działań

Pistolet Dynamiczny - Sygnał do walki



Załącznik 2. „Kontr-zasadzka”

Sytuacja:

Po udanej zasadzce Twoja grupa przeszukująca podeszła do przeciwnika w celu znalezienia dokumentacji, w tym czasie przybyły niespodziewanie kolejne jednostki przeciwnika.

Zadanie:

Twoim zadaniem jest wydobyć spod obezwładnionego przeciwnika dokumentacji i wydostać się z kotła uważając na kolegów z pododdziału.

Sposób wykonania zadania:

Wpierw wziąć dokumenty następnie pędząc na wprost wydostać się. Każdy cel wystarczy trafić jednokrotnie.

Zabezpieczenie logistyczne:

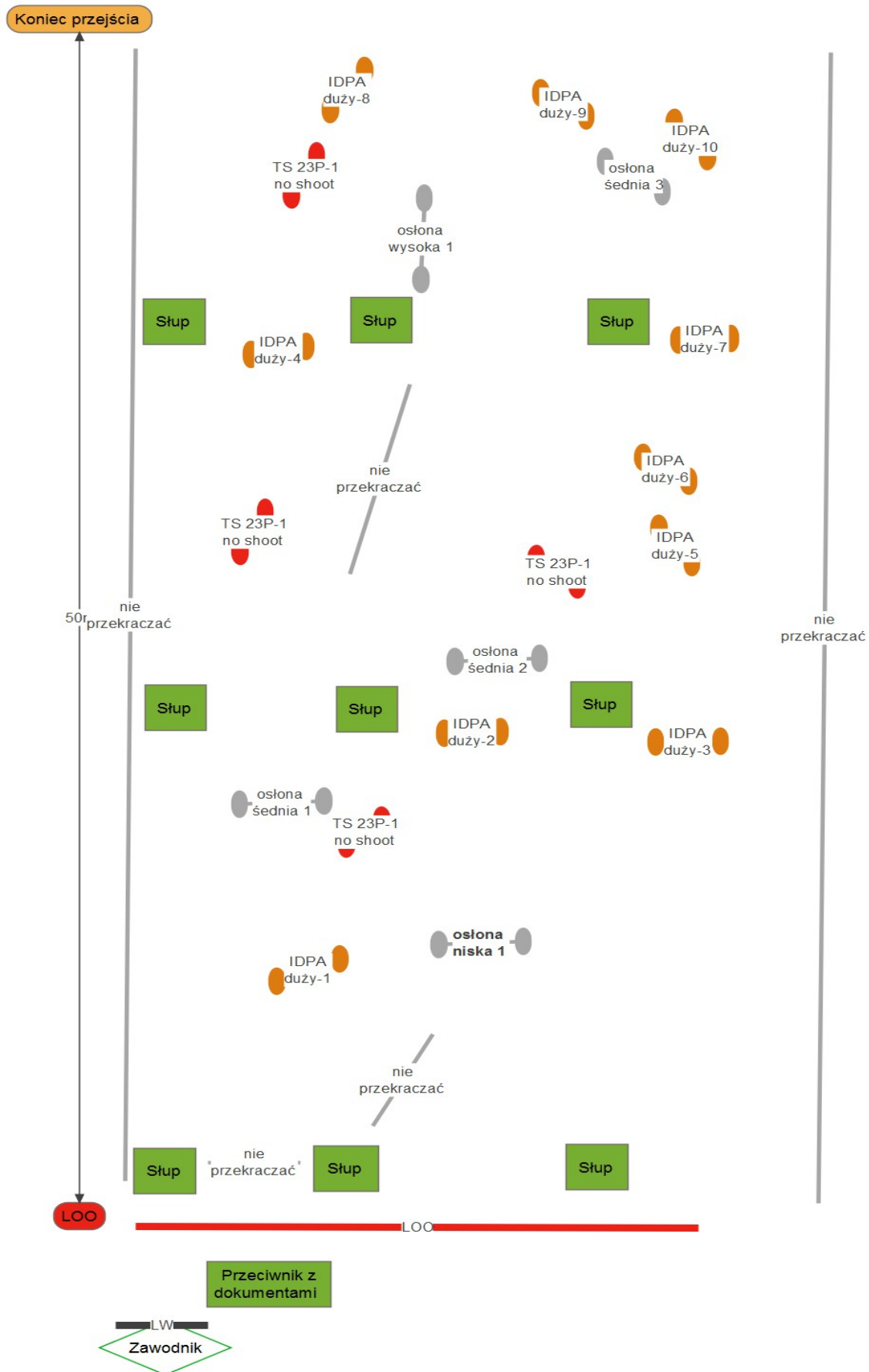
Karabinek i magazynki.

Sygnaly:

Sygnal timera oznacza rozpoczęcie akcji.

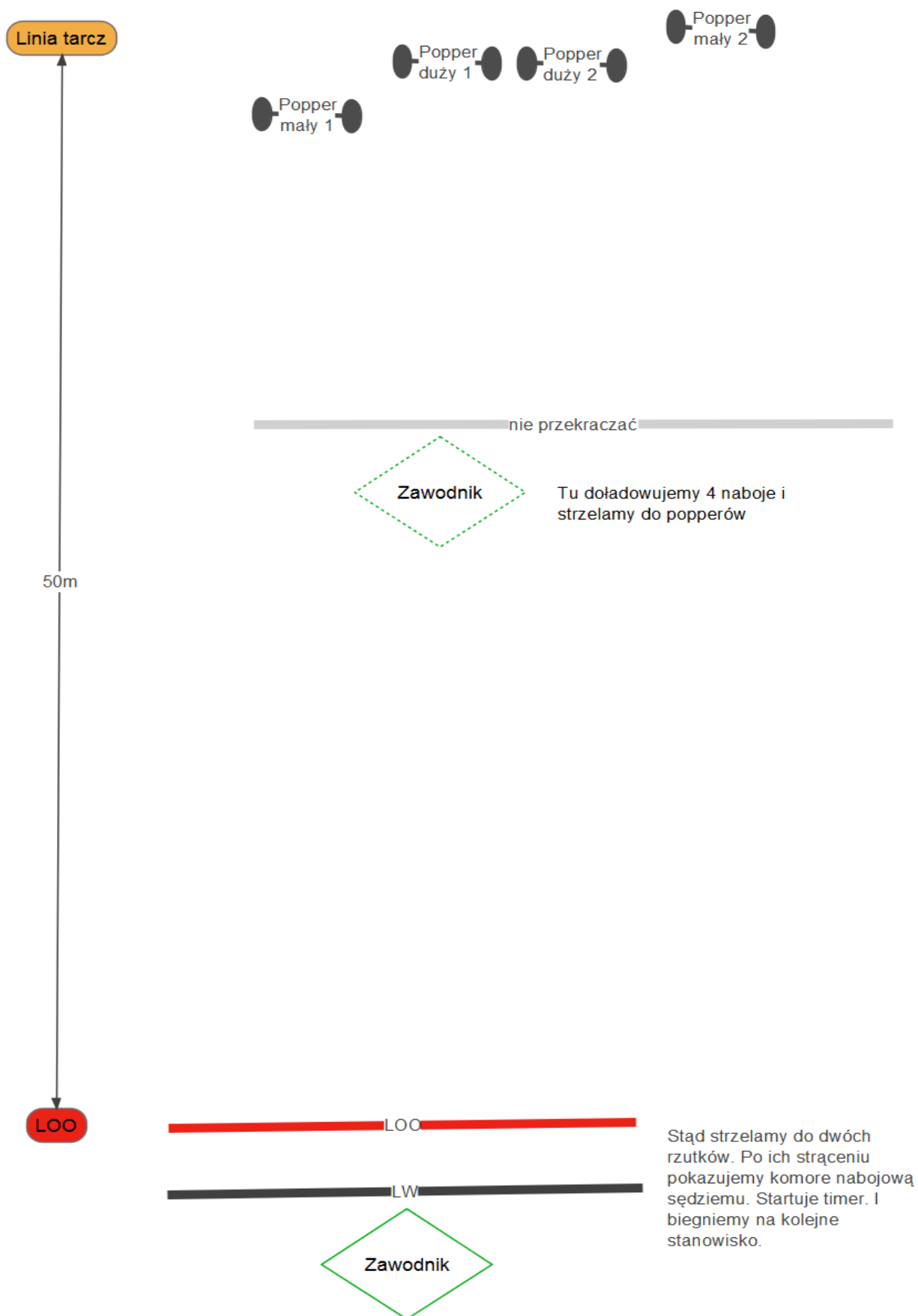
„Przerwij ogień” - Natychmiastowe zaprzestanie działań

Karabinek Dynamiczny - Kontr-zasadzka



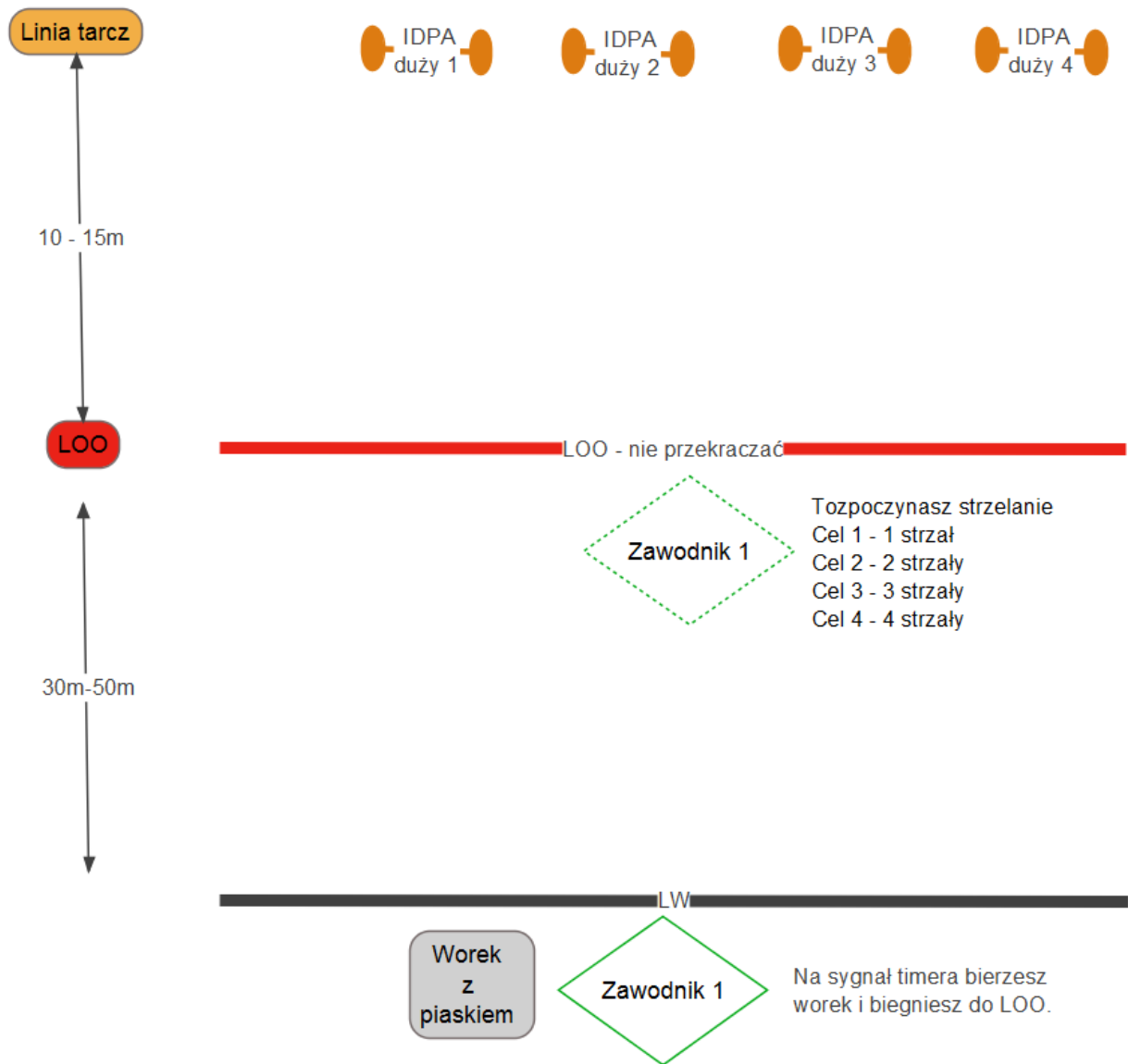
Załącznik 3. Strzelba dynamiczna

Strzelba Dynamiczna - SD

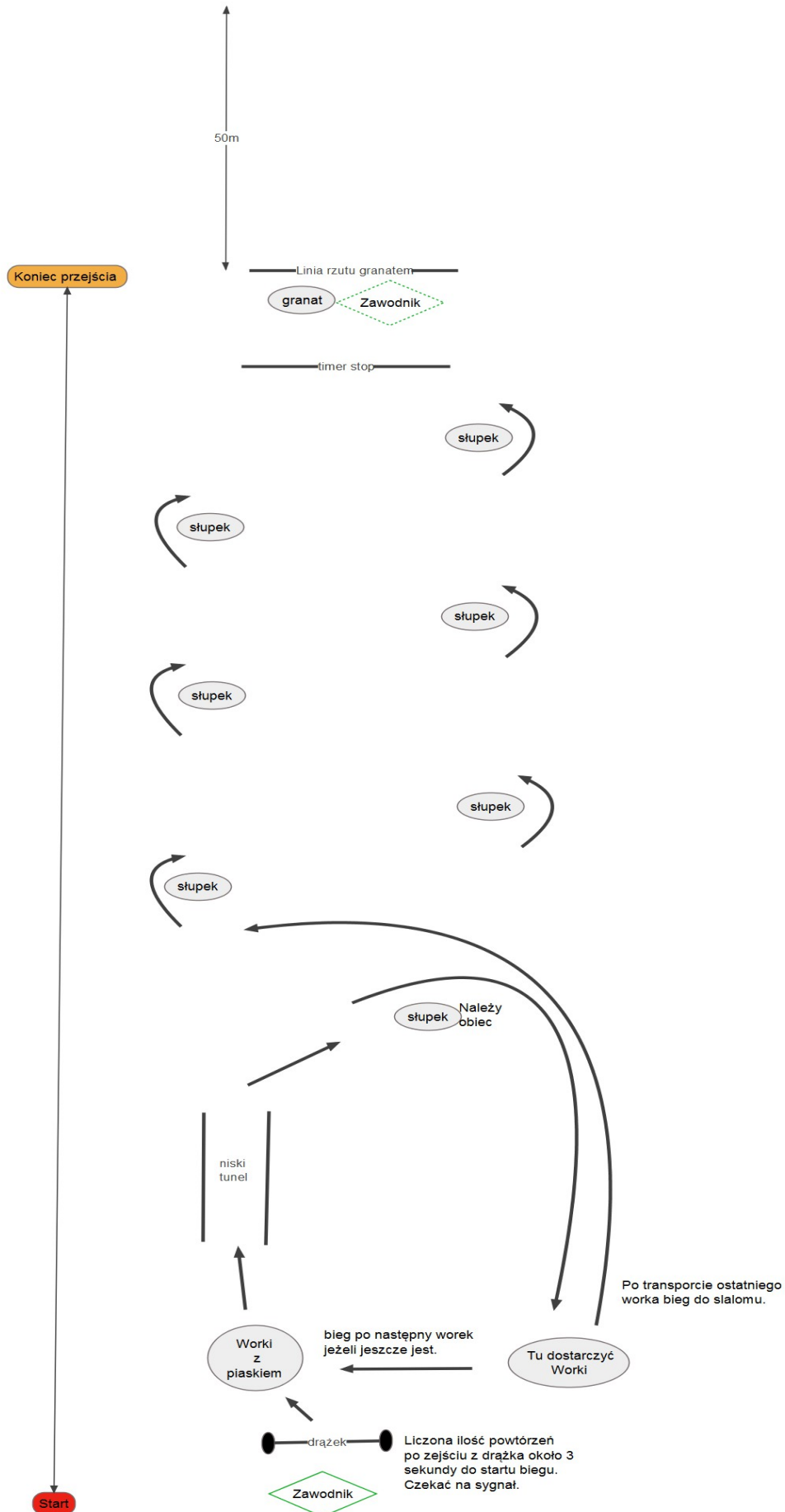


Załącznik 4. Karabinek szybki „Be quick or be dead”

Karabinek szybki - Be quick or be dead



Załącznik 5 No one left behind



Załącznik 6. „Final massacre”

Sytuacja:

Po wycofaniu się pododdziału z terenu przeciwnika stwierdziłeś że brakuje jednej osoby, decydujesz się wrócić po kolegę.

Siły przeciwnika:

Ich liczba nie jest dokładnie znana, pamiętasz że było na końcu podwórko z długim podjazdem tam było ze czterech przeciwników daleko i trzech blisko. Wcześniej dwa dobrze obstawione budynki. Pierwszy ma około 5 celów. Drugi ma zamknięte drzwi i około 5 celów plus cywile.

Siły własne:

TY.

Zadanie:

Twoim zadaniem jest odnaleźć ранego kolegę i przetransportować do punktu oznaczonego „Tutaj ranni”. Jednocześnie nie może ucierpieć żaden cywil.

Sposób wykonania zadania:

Powrót biegiem w rejon działania i wejścia do kolejnych obszarów.

Całą amunicję masz przy sobie. Pistolet w kaburze z magazynkiem. Startujesz z LW z atrapą karabinka. Biegiesz do pierwszego pomieszczenia gdzie sędzia odbiera gumową broń a bierzesz M4 i robisz wejście do pomieszczenia. Broń zostawiasz przejrzaną na końcu toru. Wychodząc odbierasz atrapę broni i biegiesz do następnego pomieszczenia. Tam są cywile. Dostajesz Shotguna którym otwierasz drzwi strzałem, atrapa powinna być przewieszona na pasie. Zostawiasz go w beczce i wchodzisz z pistoletem. Na końcu toru chowasz pistolet do kabury i biegiesz dalej. Dobiegasz do ostatniego miejsca gdzie sędzia przejmuje atrapę i bierzesz AK. Wchodzisz i likwidujesz cele.

Zabezpieczenie logistyczne:

Broń długa i krótka z magazynkami, shotgun z jednym nabojem Magnum do otworzenia drzwi.

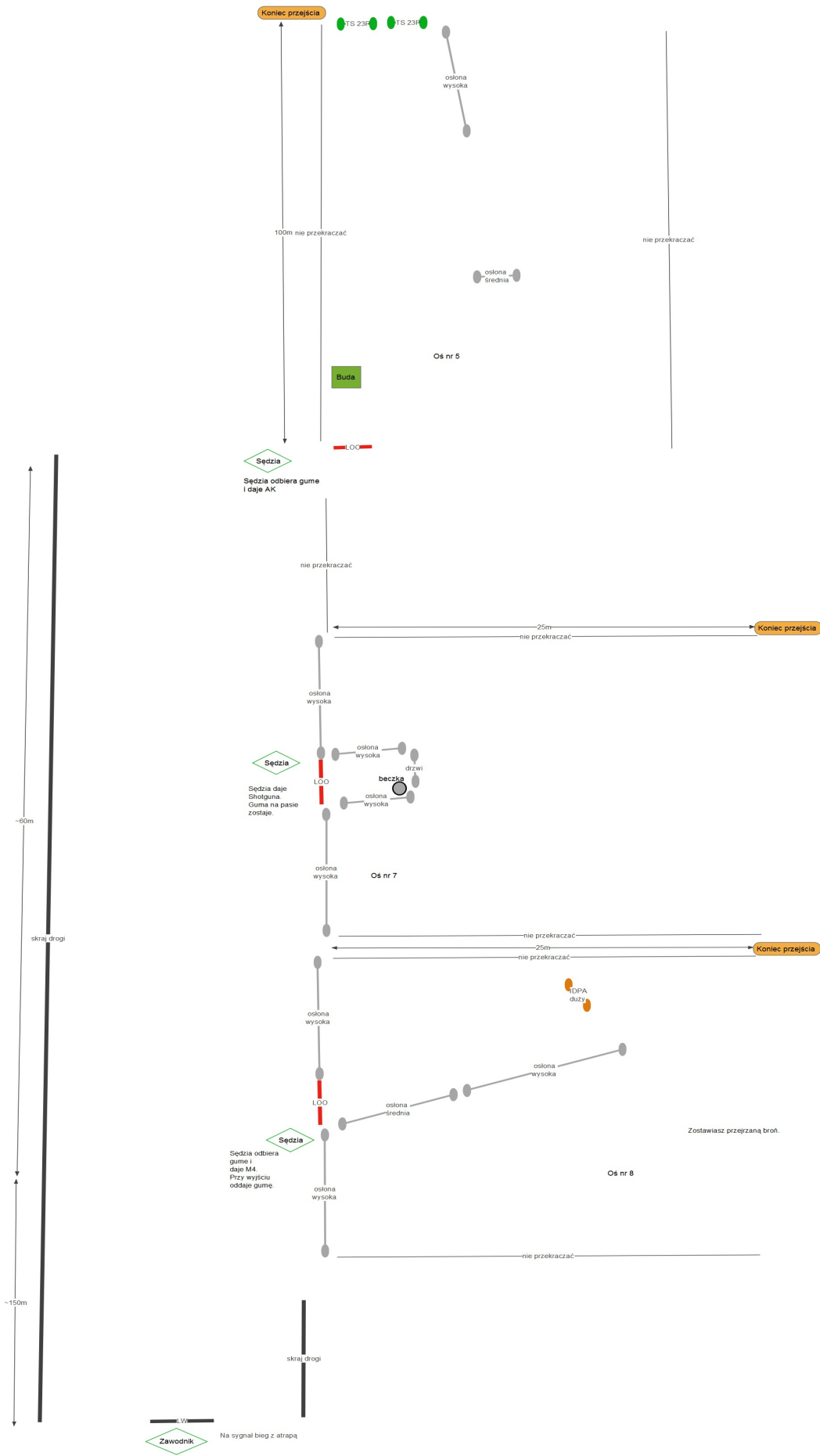
Magazynki są załadowane (rozkład i ilość amunicji dowolna).

Maska pgaz. Kamizelka 5kg.

Sygnaly:

„Naprzód” - rozpoczęcie zadania

„Przerwij ogień” - Natychmiastowe zaprzestanie działań



Program:

9:00

Pistolet Precyzyjny oś KBKS 50m oś nr 4

Shotgun precyzyjny oś KBKS 50 oś nr 4

Karabinek precyzyjny oś 100m oś nr 5

10:00

Shotgun dynamiczny oś 100m oś nr 5

Karabinek szybki oś pistolet dynamiczny oś nr 7

11:00

Pistolet dynamiczny oś kbks 50m oś nr 4.

12:30

Karabinek dynamiczny oś kbks 50m oś nr 4.

13:30

Test wytrzymałościowo siłowy droga dojazdowa do osi nr 5.

14:00

Final massacre droga dojazdowa do osi nr 5.

16:00 Dekoracje

