



Międzynarodowa Federacja Sportu Strzeleckiego
International Shooting Sport Federation
Internationaler Schiess-Sportverband e.V.
Fédération Internationale de Tir Sportif
Federación Internacional de Tiro Deportivo

9. PRZEPISY STRZELAŃ DO RZUTKÓW

Trap

Double Trap

Skeet

Trap Mix

Skeet Mix



© Międzynarodowa Federacja Sportu Strzeleckiego – ISSF – .

Monachium, Niemcy.

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Grudzień 2016.

Opublikowane przez Międzynarodową Federację Sportu Strzeleckiego – ISSF – .

Wydrukowano w Niemczech.

Tytuł oryginału: 9. Shotgun Rules.

Wersja oryginału: 03.02.2020.

Tłumaczenie: Michał Gabryelski.

Luty 2020.



Spis treści

9.1	PRZEPISY OGÓLNE	4
9.2	BEZPIECZEŃSTWO	4
9.3	CHARAKTERYSTYKA STRZELNIC I RZUTKÓW	6
9.4	WYPOSAŻENIE I AMUNICJA	7
9.5	FUNKCYJNI ZAWODÓW	9
9.6	PROCEDURY PRZEPROWADZANIA KONKURENCJI STRZELECKICH	14
9.7	RZUTKI – PRAWIDŁOWE (REGULAR), NIEPRAWIDŁOWE (IRREGULAR), USZKODZONE (BROKEN), TRAFIONE (HIT), CHYBIONE (LOST) I NIELICZONE (NO TARGETS)	15
9.8	PRZEPISY DLA KONKURENCJI TRAP	17
9.9	PRZEPISY DLA KONKURENCJI DOUBLE TRAP	23
9.10	PRZEPISY DLA KONKURENCJI SKEET	29
9.11	ORGANIZACJA ZAWODÓW	39
9.12	NIESPRAWNOŚCI	40
9.13	UBIÓR I WYPOSAŻENIE NA ZAWODACH	43
9.14	REZULTATY, CZAS I OCENA (RTS)	44
9.15	RÓWNE WYNIKI I BARAŻE (SHOOT-OFFS)	47
9.16	NARUSZENIA PRZEPISÓW	52
9.17	PROTESTY I ODWOŁANIA	55
9.18	FINAŁY DLA KONKURENCJI OLIMPIJSKICH	57
9.19	KONKURENCJA TRAP MIX	65
9.20	KONKURENCJA SKEET MIX	70
9.21	RYСУNKI I TABELLE	75
9.22	INDEKS	81

Adnotacja:

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 strzelań do rzutków.
- 9.1.2 Wszyscy zawodnicy, trenerzy, kierownicy zespołów i osoby funkcyjne muszą znać przepisy ISSF i muszą przestrzegać ich stosowania. Każdy zawodnik jest odpowiedzialny za przestrzeganie niniejszych przepisów.
- 9.1.3 Gdy przepis odnosi się do zawodnika praworęcznego, jego odwrotność stosuje się do zawodnika leworęcznego.
- 9.1.4 Dopóki przepis nie odnosi się konkretnie do konkurencji męskiej lub kobiecej, musi być stosowany jednakowo do obu konkurencji.
- 9.1.5 Jeśli rysunki i tabele zamieszczone w tych przepisach zawierają informacje szczegółowe, mają one taką samą wagę jak przepisy numerowane.

9.2 BEZPIECZEŃSTWO

BEZPIECZEŃSTWO JEST SPRAWĄ NAJWYŻSZEJ WAGI

Patrz Ogólne Przepisy Techniczne ISSF, przepis 6.2.

- 9.2.1 Bezpieczeństwo zawodników, personelu strzelnicy oraz widzów wymaga ciągłej i starannej uwagi przy manipulowaniu bronią oraz ostrożności w poruszaniu się po strzelnicy. Stanowczo zaleca się, by wszyscy poruszający się w obrębie linii ognia nosili wyróżniające się kamizelki lub kurtki. Konieczna jest samodyscyplina ze strony wszystkich uczestników.

9.2.2 Noszenie broni

W celu zapewnienia bezpieczeństwa, za każdym razem należy obchodzić się z maksymalną ostrożnością nawet niezaładowaną bronią (karą może być **DISKWALIFIKACJA (DISQUALIFICATION)**).

- a) Typową broń dwulufową należy nosić niezaładowaną, z otwartym zamkiem (złamaną);
- b) Broń półautomatyczną należy nosić z otwartym zamkiem, włożonym wskaźnikiem bezpieczeństwa i wylotem lufy skierowanym bezpiecznie w górę lub w dół;
- c) Nieużywaną broń należy postawić w stojaku, zamkniętym futerale, magazynie broni lub innym bezpiecznym miejscu;
- d) Broń musi być rozładowana, z wyjątkiem stanowiska strzeleckiego i tylko po wydaniu komendy lub sygnału „**START**”;
- e) Broń musi być rozładowana, dopóki zawodnik nie zajmie miejsca na stanowisku strzeleckim, patrząc i celując w kierunku wyrzutni rzutków (w kierunku przedpoła), po uzyskaniu stosownej zgody udzielonej przez sędziego (wyjątki, patrz przepis 9.9.2.g);
- f) Gdy strzelanie jest przerwane, broń musi zostać otwarta i rozładowana;



- g) Żaden zawodnik nie może opuścić swego stanowiska strzeleckiego, dopóki nie otworzy i nie rozładuje broni;
- h) Po oddaniu ostatniego strzału, przed opuszczeniem pola strzeleckiego lub odstawieniu broni na stojak, oddaniu broni do magazynu, itp. zawodnik musi upewnić się, że w komorze i/lub magazynku nie ma naboju lub łusek, a sędzia musi to zweryfikować; oraz
- i) W czasie gdy obsługa strzelnicy znajduje się przed linią ognia, manipulowanie zamkniętą bronią jest zabronione.

9.2.3 Celowanie

- a) Ćwiczenia w celowaniu są dozwolone tylko na wyznaczonych stanowiskach za zgodą sędziego lub w wyznaczonych nadzorowanych miejscach;
- b) Świadome celowanie bądź strzelanie do rzutków innych zawodników, strzelanie do ptaków lub innych zwierząt jest zabronione; oraz
- c) Celowanie na innym obszarze niż wyznaczonym jest zabronione.

9.2.4 Strzelanie i próbne strzały

- a) Zawodnik może oddać strzał tylko wtedy, gdy nadejdzie jego kolej, a rzutek zostanie wyrzucony;
- b) Za zgodą sędziego, zawodnik może wypróbować broń (oddając maksymalnie dwa (2) strzały) każdego dnia zawodów zaraz przed rozpoczęciem pierwszej serii strzałów w danym dniu;
- c) Zawodnik może również wypróbować broń przed startem w rundzie finałowej lub w jakimkolwiek z barażu przed finałem;
- d) Nie można oddawać strzałów próbnych, trzymając broń skierowaną w grunt na polu strzeleckim; oraz
- e) Próba broni po jej naprawie jest dozwolona, ale musi zostać uzgodniona z Sędzią Głównym lub Kierownikiem Zawodów.

9.2.5 Komenda „STOP”

- a) Po wydaniu komendy lub sygnału „**STOP**” strzelanie musi zostać natychmiast przerwane, a wszyscy zawodnicy muszą rozładować i pozostawić ją złamaną (otwartym zamkiem przy broni półautomatycznej);
- b) Broń musi pozostać rozładowana do czasu wydania komendy do kontynuowania („**START**”);
- c) Strzelanie może zostać wznowione tylko po wydaniu odpowiedniej komendy („**START**”) lub sygnału; oraz
- d) Każdy zawodnik, który bez zezwolenia sędziego (manipuluje) trzyma zamkniętą bronią po komendzie „**STOP**” bez pozwolenia sędziego, może zostać zdyskwalifikowany.



9.2.6 Komendy

- a) Wszystkie komendy muszą być wydawane w języku angielskim;
- b) Za wydawanie komend „**START**”, „**STOP**” oraz innych niezbędnych poleceń odpowiedzialni są sędziowie lub inne osoby funkcyjne; oraz
- c) Sędziowie muszą mieć pewność, że wydawane polecenia są wykonywane, a posługiwanie się bronią odbywa się w sposób bezpieczny.

9.2.7 Ochrona wzroku i słuchu

- a) Wszyscy zawodnicy oraz pozostałe osoby znajdujące się w bezpośrednim sąsiedztwie lini ognia, zachęceni są do używania zatyczek do uszu, słuchawek lub innych urządzeń służących ochronie słuchu;
- b) Ochronniki słuchu wyposażone w jakiegokolwiek urządzenia wzmacniające dźwięk lub odbiorniki, nie mogą być używane przez zawodników lub trenerów na polu strzeleckim. Zawodnicy niesłyszący za zgodą Jury mogą nosić ochronniki słuchu wyposażone w urządzenia wzmacniające dźwięk (patrz Ogólne Przepisy Techniczne ISSF, przepis 6.2.5); oraz
- c) Wszyscy zawodnicy, sędziowie oraz pozostałe osoby funkcyjne zachęceni są do używania bezodpryskowych okularów strzeleckich lub innych podobnych aparatów służących ochronie wzroku.

9.3 CHARAKTERYSTYKA STRZELNIC I RZUTKÓW

- a) Szczegółowa charakterystyka rzutków zawarta jest w Ogólnych Przepisach Technicznych (przepis 6.3.6).
- b) Szczegółowa charakterystyka strzelnic zawarta jest w Ogólnych Przepisach Technicznych (przepisy 6.4.17-6.4.20).
- c) Żaden zawodnik, trener lub inny członek zespołu nie może w jakikolwiek sposób ingerować w działanie wyposażenia strzelnicy (maszyny, mikrofony, sterowniki maszyn, itp.) po ustawieniu przez sędziego lub Jury. Za pierwsze takie naruszenie zawodnik otrzyma **Ostrzeżenie (żółta kartka)**, za kolejne zostanie **Odjęty (zielona kartka)** jeden (1) punkt od ostatniego trafionego rzutka z ostatniej zakończonej serii. Każde kolejne takie zachowanie będzie skutkować **Dyskwalifikacją (czerwona kartka)**. Celowe wyłączenie sterownika maszyny skutkować będzie natychmiastową dyskwalifikacją. Jeżeli trener lub inny członek zespołu narusza ten przepis, ostrzeżenie lub kara może zostać nałożona dla wszystkich zawodników z danego kraju.



9.4 WYPOSAŻENIE I AMUNICJA

9.4.1 Ograniczenia wyposażenia

Zawodnicy muszą używać sprzęt i ubiór zgodny z przepisami ISSF. Każda broń, urządzenie, wyposażenie, akcesoria lub inne elementy, które mogą dać zawodnikowi nieuczciwą przewagę nad pozostałymi, a które nie zostały wymienione lub są sprzeczne z duchem niniejszych przepisów, łącznie z akcesoriami lub urządzeniami ułatwiającymi liczenie rzutków lub używanie amunicji z kolorowymi koszyczkami są zabronione (patrz Ogólne Przepisy Techniczne, przepis 6.4.1).

Za naruszenie niniejszych zasad zawodnik musi otrzymać **Ostrzeżenie (żółta karta)** dla pierwszego takiego wykroczenia. W przypadku wystąpienia kolejnego **Odjęcie (zielona kartka)** ostatnich pięciu (5) trafionych rzutków z ostatniej zakończonej serii.

9.4.1.1 Kontrola wyposażenia

Zawodnicy są odpowiedzialni za zapewnienie, że wszystkie elementy wyposażenia i ubioru używane przez nich podczas Mistrzostw ISSF są zgodne z przepisami. Jury strzelań do rzutków jest odpowiedzialne za sprawdzenie wyposażenia zawodników w celu zapewnienia zgodności. Jury musi zorganizować Sekcję Kontroli, która jest dostępna dla wszystkich zawodników od pierwszego dnia oficjalnego treningu, tak by zawodnicy, jeśli tego chcą, mogli sprawdzić wyposażenie przed zawodami. Aby zapewnić zgodność z przepisami ISSF, Jury przeprowadzi losowe kontrole podczas zawodów i każdy zawodnik, który narusza przepisy dotyczące broni lub paska kontrolnego ISSF musi zostać zdyskwalifikowany.

9.4.1.2 Wyposażenie na polu strzeleckim

Każdy sprzęt lub akcesoria znajdujące się na polu strzeleckim, które są dostępne dla zawodnika podlegają kontroli przez Jury. Mogą być nakładane kary.

9.4.2 Broń

9.4.2.1 Typy broni

Może być używana wszelkiego typu broń z gładkimi lufami, także półautomatyczna z wyjątkiem broni typu pump action, której kaliber nie przekracza 12. Broń o mniejszym kalibrze może być używana. Nie można używać broni z kamuflażem.

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 na raz.



9.4.2.5 Zmiana broni

Wymiana prawidłowo działającej broni lub jej części, włączając czoki, w tej samej serii jest zabroniona.

9.4.2.6 Kompensatory

Instalowanie kompensatorów lub innych podobnie działających urządzeń na broni, z wyjątkiem wymiennych czoków jest zabronione (patrz przepis 9.4.2.7.b).

9.4.2.7 Otwory w lufie i wymienne czoki z otworami (lub bez otworów)

- a) Otwory w lufie są dozwolone pod warunkiem, że umieszczone są nie dalej niż 20 cm mierząc od końca lufy lub od końca wystającego czoku; oraz
- b) Dozwolone są wymienne czoki (z otworami lub bez) montowane u wylotu lufy. W przypadku wymiennych czoków z otworami, ich otwory (razem z otworami w lufie) nie mogą sięgać dalej niż 20 cm mierząc od końca wystającego czoka.

9.4.2.8 Celowniki optyczne

Wszelkie dodatki do broni o właściwościach powiększających, emitujących światło, naprowadzających lub wystrzajających cel są zabronione.

9.4.2.9 Głębokość kolby



Najniższy punkt kolby lub stopki nie może znajdować się dalej niż 170 mm poniżej linii poziomej rozciągającej się u dołu baskili (patrz ilustracja).

9.4.3 Amunicja

9.4.3.1 Specyfikacja techniczna amunicji

Amunicja dopuszczona w zawodach ISSF musi spełniać następujące wymagania:

- a) Masa ładunku śrutu nie może być większa niż 24,0 g (tolerancja +0,5 g). Żeby ustalić czy zawodnik używa amunicji zgodnie z przepisami, procedura kontroli musi określać średnią wagę wybranych sztuk amunicji, która nie może przekraczać dopuszczalnej z uwzględnieniem tolerancji (24,5 g);
- b) Ziarna śrutu muszą mieć kształt kulisty;
- c) Ziarna śrutu muszą być wykonane z ołowiu, stopu ołowiowego lub innego materiału zatwierdzonego przez ISSF;
- d) Średnica ziaren śrutu nie może być większa niż 2,6 mm;
- e) Śrut może być powlekany;



- f) Można używać tylko amunicji z bezbarwnym przeźroczystym lub półprzeźroczystym koszyczkiem;
- g) Stosowanie czarnego prochu, nabojów smugowych, zapalających lub innych specjalnego typu jest zabronione; oraz
- h) Nie można dokonywać żadnych wewnętrznych przeróbek powodujących nadmierne zwiększenie lub osiągnięcie specjalnego rozrzutu wiązki śrutu, jak np. zmiana kolejności elementów ładunku, wkładki rozpraszających, itp.

9.4.3.2 Kontrola amunicji

Sekcja Kontroli lub Jury musi wprowadzić procedurę kontroli amunicji, która została zatwierdzona przez Komitet Wykonawczy ISSF. Szczegółowe informacje na temat przeprowadzania kontroli amunicji znajdują się w przewodniku Kontroli Wyposażenia dostępnej w siedzibie ISSF.

- a) Członek Jury może dokonać inspekcji nabojów w każdej chwili, kiedy zawodnik przebywa na polu strzeleckim;
- b) W przypadku gdy amunicja jest sprzedawana uczestniczącym zespołom w Mistrzostwach, Sekcja Kontroli lub Jury ds. strzelań do rzutków musi sprawdzić wybrane próbki amunicji przed pierwszym dniem oficjalnego treningu i opublikować wyniki testu by były dostępne dla trenerów i zawodników;
- c) Jeżeli zawodnik używa amunicji niezgodnej z przepisem 9.4.3.1.a (maksymalna masa ładunku), musi zostać **Zdyskwalifikowany (czerwona kartka)**; oraz
- d) Jeśli zawodnik używa amunicji niezgodnej z przepisem 9.4.3.1.b-h musi otrzymać **Ostrzeżenie (żółta kartka)** lub **Odjęcie (zielona kartka)** zgodnie z przepisem 9.4.1.

9.5 FUNKCYJNI ZAWODÓW

9.5.1 Przepisy ogólne

Wszystkie osoby wyznaczone do pełnienia oficjalnych funkcji podczas zawodów organizowanych przez ISSF, muszą posiadać ważne kwalifikacje, odpowiednie do poziomu zawodów. Członkowie Jury podczas wykonywania swoich obowiązków muszą nosić kamizelkę ISSF Jury (czerwoną), zakupioną w siedzibie ISSF. Sędziowie podczas pełnienia swoich obowiązków muszą nosić kamizelkę ISSF sędziego strzelań do rzutków (niebieską), zakupioną w siedzibie ISSF.

9.5.2 Jury

9.5.2.1 Obowiązki przed rozpoczęciem zawodów

Przed rozpoczęciem zawodów, Jury ma za zadanie:

- a) Sprawdzić pola strzeleckie i upewnić się, że spełniają wymagania niniejszych przepisów;
- b) Upewnić się, że rzutki są ustawione zgodnie z przepisami;



- c) Dokonać przeglądu organizacji w celu potwierdzenia gotowości do przeprowadzenia zawodów; oraz
- d) Powołać Sekcję Kontroli Wyposażenia, gdzie zawodnicy będą mogli sprawdzić swoją broń, ubiór i wyposażenie.

9.5.2.2 Obowiązki podczas rozgrywania zawodów

Podczas rozgrywania zawodów, Jury ma za zadanie:

- a) Nadzorować przebieg zawodów;
- b) Doradzać i pomagać Komitetowi Organizacyjnemu;
- c) Zagwarantować przestrzeganie przepisów strzeleckich;
- d) Sprawdzić broń, amunicję i wyposażenie zawodników;
- e) Sprawdzić czy ustawienie rzutków jest poprawne w przypadku awarii wyrzutni;
- f) Przeprowadzać losowe kontrole podczas rund kwalifikacyjnych, w celu zapewnienia przestrzegania limitów czasowych na przygotowanie się;
- g) Przeprowadzać losowe kontrole podczas trwania zawodów, w celu zapewnienia przestrzegania przepisów dotyczących broni, amunicji, kamizelek strzeleckich oraz innych elementów odzieży;
- h) Rozpatrywać właściwie złożone protesty;
- i) Egzekwować prawa ISSF dotyczące m.in: praw handlowych ISSF i praw ISSF dotyczących sponsoringu/reklamy;
- j) Podejmować decyzję w sprawie kar;
- k) W stosownych przypadkach stosować sankcje; oraz
- l) Podejmować decyzję w przypadkach nieprzewidzianych lub które są sprzeczne z duchem niniejszych przepisów.

9.5.3 Kierownik zawodów

9.5.3.1 Kierownika zawodów wyznacza Komitet Organizacyjny. Powinien posiadać doświadczenie w strzelectwie śrutowym oraz gruntowną wiedzę na temat broni i wyposażenia strzelnicy. Powinien posiadać ważną licencję sędziego ISSF strzelań do rzutków.

9.5.3.2 Kierownik zawodów jest odpowiedzialny za:

- a) Wszystkie techniczne i organizacyjne kwestie dotyczące właściwego przygotowania i przeprowadzenia zawodów; oraz
- b) Ma obowiązek przygotować wszystkie listy obowiązków we współpracy z Delegatem Technicznym, Jury, Komitetem Organizacyjnym, Sędzią Głównym, Biurem RTS i pozostałymi członkami obsługi.



9.5.3.3

Obowiązki kierownika zawodów są następujące:

- a) Wydawanie dyspozycji i nadzór nad przygotowaniem strzelnic pod względem zgodności z wymaganiami technicznymi i zasadami bezpieczeństwa opisanymi w Przepisach Technicznych ISSF dotyczących strzelań do rzutków;
- b) Wydawanie dyspozycji i nadzór nad przygotowywaniem pomieszczeń i środków pomocniczych, takich jak: miejsce przechowywania broni i amunicji, serwis techniczny, środki łączności, personel techniczny, itp.;
- c) Wydawanie dyspozycji i nadzór nad przygotowaniem właściwych rzutków na treningi i zawody;
- d) Zapewnienie specjalnych rzutków („dymnych”), wypełnionych kolorowym proszkiem dla strzelań finałowych i baraży;
- e) Upewnienie się, czy ustawienia maszyn na poszczególnych polach strzeleckich są zgodne ze schematem wylosowanym na dany dzień;
- f) Upewnienie się, czy wszystkie potrzebne systemy na polach strzeleckich działają poprawnie;
- g) Upewnienie się, czy wyposażenie wszystkich pól strzeleckich jest właściwie rozmieszczone (tablica wyników, miejsca dla sędziów pomocniczych, urządzenia dla strzelców itp.);
- h) Wspomaganie Komitetu Organizacyjnego w przygotowywaniu harmonogramów treningów oraz programów strzelań w zawodach;
- i) Wspomaganie Komitetu Organizacyjnego w przygotowaniu konferencji technicznej dla kierowników i przedstawicieli ekip;
- j) Za zgodą Jury, podejmowanie decyzji w sprawach dotyczących zmian czasu i miejsca strzelań, przerwania strzelań na danym polu, gdy wymagają tego względy bezpieczeństwa lub inne; oraz
- k) Instruowanie pracowników technicznych odnośnie wyrzutni, systemu wyzwalania itp., w szczególności w kwestiach dotyczących bezpieczeństwa.

9.5.4

Sędzia Główny

9.5.4.1

Sędzia Główny jest wyznaczany przez Komitet Organizacyjny. Powinien posiadać ważną licencję sędziego ISSF strzelań do rzutków oraz duże doświadczenie w strzelectwie śrutowym, gruntowną wiedzę dotyczącą broni i przepisów ISSF stosowanych podczas zawodów.

9.5.4.2

Ogólne obowiązki Sędziego Głównego:

- a) Pomoc Komitetowi Organizacyjnemu w wyborze i mianowaniu sędziów prowadzących strzelania;
- b) Nadzorowanie działania sędziów i sędziów pomocniczych;



- c) Wydawanie instrukcji i udzielanie informacji sędziom prowadzącym strzelanie i sędziom asystującym;
- d) Przygotowanie harmonogramów i zadań dla sędziów;
- e) 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**"); oraz
- f) Informowanie kierownika zawodów o wszelkich utrudnieniach, awariach itp., jakie zaistniały na polach strzeleckich.

9.5.5 Sędziowie

9.5.5.1 Sędziowie prowadzący strzelania muszą być wyznaczeni przez Komitet Organizacyjny w porozumieniu z Sędzią Głównym i muszą:

- a) Posiadać licencję sędziego ISSF strzelań do rzutków i ważne badania wzroku;
- b) Posiadać szerokie doświadczenie w strzelaniach do rzutków; oraz
- c) Posiadać gruntowną wiedzę dotyczącą broni i przepisów ISSF stosowanych podczas zawodów.

9.5.5.2 Główne funkcje sędziego to:

- a) Sprawdzenie przed rozpoczęciem serii, czy prawidłowa grupa zawodników znajduje się na stanowiskach;
- b) Upewnienie się, czy została zastosowana właściwa procedura w związku ze stwierdzeniem „**NIEOBECNOŚCI**” ("**ABSENT**") zawodnika (patrz **przepis 9.16.4.3 dotyczący „NIEOBECNOŚCI**” ("**ABSENT**") zawodnika);
- c) Natychmiastowe podjęcie decyzji, czy zostały „**TRAFIONE RZUTKI**” ("**HIT TARGETS**") (we wszystkich wątpliwych sytuacjach lub przy braku zgody zawodnika z decyzją sędziego, sędzia **musi** skonsultować się z sędziami pomocniczymi przed podjęciem ostatecznej decyzji);
- d) Natychmiastowe podjęcie decyzji, czy zostały „**CHYBIONE RZUTKI**” ("**LOST TARGETS**") (sędzia musi wyraźnie zasygnalizować uznanie dla każdego rzutka „**CHYBIONY**” ("**LOST**"));
- e) Natychmiastowe podjęcie decyzji, czy rzutki są „**NIELICZONE**” ("**NO TARGETS**") lub „**NIEPRAWIDŁOWE**” ("**IRREGULAR TARGETS**") (jeśli to możliwe, ogłoszenie, że rzutek jest „**NIELICZONY**” ("**NO TARGET**") przed oddaniem strzału przez zawodnika);

Adnotacja: Uznanie rzutka za nieprawidłowy wymaga natychmiastowej decyzji sędziego.

- f) W stosownych przypadkach dać **Ostrzeżenie (żółta karta)** lub automatycznych **Odjęć (zielona karta)** za naruszenia przepisów;
- g) Upewnienie się, że rezultat każdego strzału został poprawnie zapisany;
- h) Upewnienie się, że strzelanie nie zostało zakłócone;



- i) Monitorowanie nielegalnego instruktażu trenerskiego podczas strzelań (komunikacja niewerbalna jest dozwolona zgodnie z Ogólnymi Przepisami Technicznymi, przepis 6.12.5.1);
- j) Orzekanie w sprawach protestów zgłoszonych przez zawodników;
- k) Orzekanie w sprawie niesprawności broni;
- l) Orzekanie w sprawie niesprawności;
- m) Upewnienie się, że serie przeprowadzane są prawidłowo; oraz
- n) Upewnienie się, że stosowane są zasady bezpieczeństwa.

9.5.5.3 Ostrzeżenia wydane przez sędziego

- a) Sędzia musi dawać **Ostrzeżenia** za naruszenie przepisów (**żółta kartka**) i odnotować takie ostrzeżenia na oficjalnej kartce wyników; lecz
- b) Nie może stosować kar lub dyskwalifikacji, 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):

- a) Zwykle są oni wyznaczani kolejno spośród strzelców, którzy strzelali w poprzedniej grupie;
- b) Wszyscy zawodnicy muszą pełnić tę funkcję, jeśli zostali wyznaczeni;
- c) Komitet Organizacyjny może zapewnić wykwalifikowanych sędziów pomocniczych;
- d) Sędzia może zaakceptować zastępczego sędziego pomocniczego, jeżeli posiada on doświadczenie umożliwiające pełnienie mu tej funkcji; oraz
- e) Trener nie może pełnić funkcji sędziego pomocniczego, gdy w grupie strzelców, znajduje się zawodnik tej samej narodowości.

9.5.6.2 Główne obowiązki sędziego pomocniczego to:

- a) Obserwacja każdego wyrzuconego rzutka;
- b) Uważnie obserwować, czy rzutek nie był uszkodzony przed oddaniem strzału;
- c) Natychmiast po strzale zasygnalizować sędziemu, że jego zdaniem rzutek lub rzutki został(y) „**CHYBIONY(E)**” (“**LOST**”);
- d) Jeżeli zgadza się z decyzją sędziego, zanotowanie wyniku każdego strzału w oficjalnej karcie wyników;
- e) Jeżeli zostanie poproszony, doradzenie sędziemu odnośnie wszystkich spraw związanych z rzutkami;
- f) Zajęcie takiego miejsca, która umożliwia obserwację całego przedpolu bez przeszkód;



- g) W konkurencji Skeet sygnalizowanie sędziemu, jeżeli rzutek został trafiony poza dopuszczalnym obszarem strzelań; oraz
- h) Doradzanie Jury w przypadku protestu.

9.5.6.3 Nieobecność wyznaczonego sędziego pomocniczego

Jeśli zawodnik 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 ostatniego trafionego rzutka z ostatniej zakończonej serii za każdą taką odmowę.

Kolejne odmowy mogą skutkować dyskwalifikacją w zawodach.

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 PROCEDURY PRZEPROWADZANIA KONKURENCJI STRZELECKICH

9.6.1 Konkurencje:

Trap mężczyzn i Trap kobiet

Double Trap mężczyzn i Double Trap kobiet

Skeet mężczyzn i Skeet kobiet

Trap MIX zespoły mieszane

Programy ww. konkurencji to:

KONKURENCJA	Liczba rzutków	
	Mężczyźni indywidualnie	Kobiety indywidualnie
Trap (25 rzutków w serii)	125 + Finał	125 + Finał
Double Trap (30 rzutków w serii)	150	150
Skeet (25 rzutków w serii)	125 + Finał	125 + Finał
Trap MIX	1 mężczyzna i 1 kobieta – po 75 rzutków każdy (150 rzutków na zespół) + Finał	

9.6.2 Trening

9.6.2.1 Trening przed zawodami

- a) 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;



- b) Jury musi sprawdzić czy wszystkie rzutki zostały prawidłowo ustawione dla wszystkich treningów;
- c) Trening musi być przeprowadzony według sprawiedliwego harmonogramu, umożliwiający zawodnikom trening nie dający żadnemu z nich przewagi; oraz
- d) Dla konkurencji Skeet, należy przewidzieć dwa (2) dodatkowe dublety (może być odwrócony dublet na stanowisku 3 i 5).

9.6.2.2 Nieoficjalny trening

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

- a) Upewnić się, że taki trening nie zakłóca odbywających się zgodnie z harmonogramem konkurencji zawodów;
- b) Ułożyć sprawiedliwy harmonogram, tak żeby żadna z obecnych reprezentacji nie otrzymała dodatkowych przywilejów; oraz
- c) Upewnić się, czy kierownicy wszystkich drużyn są poinformowani o harmonogramie nieoficjalnych treningów.

9.7 RZUTKI – PRAWIDŁOWE (REGULAR), NIEPRAWIDŁOWE (IRREGULAR), USZKODZONE (BROKEN), TRAFIONE (HIT), CHYBIONE (LOST) I NIELICZONE (NO TARGETS)

9.7.1 Rzutek „PRAWIDŁOWY” ("REGULAR")

- a) Prawidłowy rzutek to jeden (1) nieuszkodzony rzutek wywołany przez zawodnika i wyrzucony zgodnie z przepisami; oraz
- b) Prawidłowy dublet to dwa (2) nieuszkodzone rzutki wywołane przez zawodnika i wyrzucone zgodnie z przepisami.

9.7.2 Rzutek „NIEPRAWIDŁOWY” ("IRREGULAR")

Rzutek nieprawidłowy to taki, który nie jest wyrzucony zgodnie z przepisami. Dublet nieprawidłowy należy uznać, gdy:

- a) Jeden (1) lub oba rzutki są nieprawidłowe;
- b) Rzutki nie są wyrzucone równocześnie;
- c) Tylko jeden (1) rzutek zostaje wyrzucony; lub
- d) Co najmniej jeden z rzutków jest „uszkodzony”.

9.7.3 Rzutek „USZKODZONY” ("BROKEN")

- a) Uszkodzony rzutek to taki, który nie jest cały zgodnie z Ogólną Specyfikacją Rzutków (Ogólne Przepisy Techniczne, przepis 6.3.6.1); oraz



- b) Uszkodzony rzutek jest zawsze „**NIELICZONY**” (“**NO TARGET**”) i musi być powtórzony.

9.7.4 Rzutek „**TRAFIONY**” (“**HIT**”)

- a) Rzutek uznany jest za „**TRAFIONY**” (“**HIT**”), gdy prawidłowy rzutek jest wyrzucony i trafiony zgodnie z przepisami danej konkurencji i co najmniej jedna (1) widoczna część oderwała się od rzutka;
- b) Rzutek, który jedynie się „zakurzył”, lecz nie widać widocznego odprysku, nie może zostać uznany za „**TRAFIONY**” (“**HIT**”);
- c) Gdy używane są rzutki „dymne” (wypełnione proszkiem), za rzutek „**TRAFIONY**” (“**HIT**”) uznaje się taki, z którego po strzale uwolnił się proszek; oraz
- d) Decyzje odnośnie rzutków „**TRAFIONYCH**” (“**HIT**”), „**CHYBIONYCH**” (“**LOST**”), „**NIEREGULARNY**” (“**IRREGULAR**”) lub „**NIELICZONYCH**” (“**NO TARGET**”) podejmuje ostatecznie sędzia.

Patrz także przepis 9.18.4 zastosowania systemu VAR (Video Assistant Referee) podczas finałów.

Adnotacja: Nie wolno podnosić rzutka z przedpola, by rozstrzygnąć, czy został „**TRAFIONY**” (“**HIT**”), czy nie.

9.7.5 Rzutek „**CHYBIONY**” (“**LOST**”)

Rzutek musi być uznany za „**CHYBIONY**” (“**LOST**”), gdy:

- a) Nie jest trafiony podczas lotu w dopuszczalnym obszarze strzelań;
- b) Tylko zakurzył, a nie ma widocznego odprysku;
- c) Zawodnik nie oddał strzału do prawidłowego rzutka po komendzie i nie nastąpiły żadne mechaniczne czy zewnętrzne przyczyny powstrzymujące go przed oddaniem strzału;
- d) Zawodnik nie oddał strzału ze swojej winy;
- e) Zawodnik nie oddał strzału, ponieważ nie „odbezpieczył”, broń przypadkowo się „zabezpieczyła” lub nie została załadowana;
- f) W przypadku broni półautomatycznej zawodnik nie zwolnił zamka (nie odblokował magazynka);
- g) Po niesprawności zawodnik otworzył broń lub dotknął bezpiecznika, zanim sędzia stwierdził niesprawność; lub
- h) Jest to trzecia lub kolejna niesprawność w tej samej serii.

9.7.6 Rzutek „**NIELICZONY**” (“**NO TARGET**”)

- a) Rzutek „**NIELICZONY**” (“**NO TARGET**”) nie ma znaczenia podczas zawodów i musi być zawsze powtórzony;



- b) Sędzia, jeśli to możliwe, musi ogłosić rzutka jako „**NIELICZONY**” (“**NO TARGET**”), zanim zawodnik odda strzał, jednak gdy ogłosi „**NIELICZONY**” (“**NO TARGET**”) po wystrzale, rzutek musi być uznany za „**NIELICZONY**” (“**NO TARGET**”) niezależnie od efektu oddanego strzału; oraz
- c) Po ogłoszeniu rzutka jako „**NIELICZONY**” (“**NO TARGET**”) zawodnik może otworzyć broń i przyjąć na nowo pozycję.

9.8 PRZEPISY DLA KONKURENCJI TRAP

9.8.1 Sposób przeprowadzania serii w konkurencji Trap

Każdy członek grupy zawodników z odpowiednią liczbą amunicji oraz wyposażeniem niezbędnym do ukończenia serii, musi zgodnie z porządkiem na karcie wyników zająć stanowisko strzeleckie. Szósty (6) zawodnik musi stanąć na wyznaczonym obszarze (stanowisko 6) za stanowiskiem 1, gotowy do przejścia na stanowisko 1, gdy pierwszy zawodnik odda strzał do prawidłowego rzutka i podany zostanie wynik. Sędzia prowadzący strzelanie kontroluje przeprowadzenie wszelkich przygotowawczych procedur (nazwiska, numery, sędziowie pomocniczy, pokaz rzutków, strzały próbne, itp.) i wydaje komendę „**START**”.

9.8.2 Metoda

- a) Kiedy pierwszy zawodnik jest gotowy do strzału, musi przyłożyć broń do ramienia i wyraźnie podać komendę wywołującą rzutek, po którym rzutek musi zostać natychmiast wyrzucony;
- b) Po ogłoszeniu wyniku drugi zawodnik musi postąpić tak samo, następnie trzeci, itd.;
- c) Kiedy zawodnik wywoła rzutka, ten musi być natychmiast wyrzucony, z uwzględnieniem minimalnego opóźnienia związanego z ludzką reakcją, jeśli wyrzutnia rzutka jest sterowana ręcznie;
- d) Do każdego rzutka mogą być oddane dwa (2) strzały, z wyjątkiem serii finałowej i baraży przed i po finałach, gdzie można oddać tylko jeden (1) strzał. Jeśli zawodnik odda dwa (2) strzały, rzutek zostanie uznany za „**CHYBIONY**” (“**LOST**”) niezależnie od tego czy został trafiony, czy nie;
- e) Po tym jak zawodnik nr 1 odda strzał do prawidłowego rzutka, musi przygotować się do przejścia na stanowisko 2, gdy tylko zawodnik na stanowisku 2 odda strzał do prawidłowego rzutka; Pozostali zawodnicy w grupie muszą postępować tak samo poruszając się od strony lewej do prawej;
- f) Powyższa sekwencja musi trwać dopóki wszyscy zawodnicy nie oddadzą strzału do 25 rzutków (2 lewych, 2 prawych 1 prostego na każdym z pięciu stanowisk);
- g) Po rozpoczęciu serii zawodnik może zamknąć broń tylko po tym, jak poprzedni zawodnik oddał swój strzał(y);
- h) Po oddaniu strzału zawodnik nie może opuścić swego stanowiska, zanim nie zostanie podany wynik zawodnika, który oddał strzał z prawej strony. Wyjątkiem jest



tu zawodnik na stanowisku 5, który po oddaniu strzału do rzutka musi niezwłocznie przejść na stanowisko 6, uważając, by nie przeszkodzić zawodnikom znajdującym się na stanowiskach strzeleckich;

- i) Każda broń przenoszona pomiędzy stanowiskiem 1, a 5 musi być **OTWARTA (OPEN)**, natomiast każda broń przenoszona ze stanowiska 5 na 6 oraz 6 na 1 musi być **OTWARTA (OPEN)** i **ROZŁADOWANA (UNLOADED)**;
- j) Każdy zawodnik, który załaduje broń na stanowisku 6 lub przenosi broń naładowaną pomiędzy stanowiskiem 5 a 6, musi otrzymać **Ostrzeżenie (żółta karta)**; Każde kolejne takie zdarzenie w tej samej serii będzie skutkować **Dyskwalifikacją (czerwona karta)**; oraz
- k) Żaden zawodnik po oddaniu strzału nie może przechodzić na następne stanowisko w sposób, który przeszkadzałby innym zawodnikom lub sędziom.

9.8.3 Limit czasowy na przygotowanie się

- a) Zawodnik musi zająć pozycję, zamknąć broń i wywołać rzutek w ciągu dwunastu (12) sekund po tym, jak został oddany strzał do prawidłowego rzutka, została otwarta broń i zanotowano wynik strzału do rzutka poprzedniego zawodnika lub po wydaniu przez sędziego komendy „**START**”;
- b) W przypadku nieprzestrzegania limitów czasowych będą stosowane sankcje przewidziane w przepisach;
- c) W przypadku, gdy grupa składa się z pięciu (5) lub mniej zawodników, należy przedłużyć czas przygotowania, tak aby zawodnik przechodzący ze stanowiska 5 na 1 miał wystarczającą ilość czasu na przejście i zajęcie stanowiska; oraz
- d) Podczas rundy kwalifikacyjnej, limit czasowy na przygotowanie się musi być kontrolowany przez sędziego. Podczas baraży przed i po finałach oraz podczas finałów limit czasowy na przygotowanie się musi być monitorowany przez elektorniczny zegar (9.18.2.6), który musi być sterowany przez wyznaczonego sędziego, wybranego spośród sędziów zawodów (9.18.2.7.b).

9.8.4 Przerwy

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

Jeśli przerwa techniczna wymaga zrestartowania pullera, punktacja musi być kontynuowana od momentu w którym została przerwana i żadne zażalenia nie zostaną wzięte pod uwagę.



9.8.5 Odległości, kąty i wzniesienia rzutków

9.8.5.1 Trap – tabele ustawień

Każda maszyna powinna być ustawiona przed każdym dniem konkurencji na podstawie wybranego w losowaniu schematu opisanego w **Tabelach Ustawień I-IX** pod nadzorem Delegata Technicznego i Jury.

9.8.5.2 Preferowane specjalne ustawienia dla konkurencji Trap

Dwudniowe (2) zawody (75 + 50)			
	1. DZIEŃ	2. DZIEŃ	
	75 rzutków	50 rzutków	
3 pola	3 schematy (inny dla każdego pola)	Zmieniony schemat - ten sam na wszystkich polach	
4 pola	Ten sam schemat na wszystkich polach	Zmieniony, ale ten sam schemat na polu 1 i 3 oraz zmieniony, ale ten sam na polach 2 i 4	
lub dwudniowe (2) zawody (50 + 75)			
	1. DZIEŃ	2. DZIEŃ	
	50 rzutków	75 rzutków	
3 pola	Ten sam schemat na wszystkich polach	Zmieniony, ale inny na każdym polu	
4 pola	Ten sam schemat na polach 1 i 3 oraz inny na polu 2 i 4	Zmieniony, ale taki sam na wszystkich polach	
Trzydniowe (3) zawody (50 + 50 + 25)			
	1. DZIEŃ	2. DZIEŃ	3. DZIEŃ
	50 rzutków	50 rzutków	25 rzutków
3 pola	Ten sam schemat na wszystkich polach	3 schematy (zmienione ale inne dla każdego pola)	
lub			
3 pola	Ten sam schemat na wszystkich polach	Zmieniony schemat - ten sam na wszystkich polach	Zmieniony schemat - ten sam na wszystkich polach
4 pola	Ten sam schemat na polu 1 i 3 oraz inny - ale ten sam na polach 2 i 4	Zmieniony schemat - ten sam na wszystkich polach	Zmieniony schemat - ten sam na wszystkich polach
lub			
4 pola	Inny schemat dla każdego pola		Zmieniony schemat - ten sam na wszystkich polach
lub trzydniowe (3) zawody (50 + 25 + 50)			
	1. DZIEŃ	2. DZIEŃ	3. DZIEŃ
	50 rzutków	25 rzutków	50 rzutków
3 pola	3 schematy (inne dla każdego pola)		Zmieniony schemat - ten sam na wszystkich polach
4 pola	Ten sam schemat na polu 1 i 3 oraz inny - ale ten sam na polach 2 i 4	Zmieniony schemat - ten sam na wszystkich polach	Zmieniony schemat - ale ten sam dla pól 1 i 3 oraz zmieniony - ale ten sam dla pól 2 i 4



lub trzydniowe (3) zawody (25 + 50 + 50)			
	1. DZIEŃ	2. DZIEŃ	3. DZIEŃ
	25 rzutków	50 rzutków	50 rzutków
3 pola	3 schematy (inny dla każdego pola)		Zmieniony schemat - ten sam na wszystkich polach
4 pola	Ten sam schemat na wszystkich polach	Zmieniony schemat - ale ten sam dla pól 1 i 3 oraz zmieniony - ale ten sam dla pól 2 i 4	Zmieniony schemat - ale ten sam dla pól 1 i 3 oraz zmieniony - ale ten sam dla pól 2 i 4
Dwu (2) lub trzydniowe (3) zawody			
5 pól	5 schematów (inne dla każdego pola)		

Jeśli powyższe ustawienia nie są wykorzystane, wówczas grupy powinny być rozstawione w taki sposób, jeśli to możliwe, by każda grupa strzelała:

- Taką samą liczbą razy na każdym polu strzeleckim;
- Taką samą liczbą razy według konkretnych ustawień;
- W miarę możliwości schematy użyte podczas nieoficjalnych lub oficjalnych treningach muszą być inne od tych używanych podczas rozgrywanych zawodów;
- Jeśli Komitet Organizacyjny wraz z Jury uzna, że zawody w konkurencji Trap dla jakiejkolwiek grupy sportowców (np. mężczyzn, kobiet lub juniorów) mają być przeprowadzone tylko na jednym (1), osobnym polu strzeleckim, ustawienia muszą zostać zmienione po tym, jak wszyscy sportowcy z danej grupy, zaliczą pięćdziesiąt (50) rzutków (z wyjątkiem Finału Pucharu Świata).

9.8.5.3 Ograniczenia dotyczące trajektorii lotów rzutków

Każdy wyrzucony rzutek musi być zgodny z wybranym schematem opisanym w **Tabelach I-IX** (1-9) i spełniać następujące wymogi:

- Wysokość w odległości 10 m – 1,5 m do 3,0 m z tolerancją +/- 0,15 m;
- Kąt – maksymalnie 45 stopni w lewo lub w prawo; oraz
- Odległość – 76,0 m +/- 1,0 m (mierzona od krawędzi dachu schronu, w którym znajdują się wyrzutnie).

9.8.5.4 Procedura regulacji wyrzutni

Każda maszyna, wyrzucająca rzutki, musi być ustawiana następująco:

- Uzyskać kąt zero (0) stopni w pozycji do wyrzucania rzutków na wprost;
- Dostosować napięcie i wysokość wyrzutni do uzyskania wymaganej odległości i wysokości rzutka w mierzonej odległości 10 m od krawędzi dachu pomieszczenia, w którym znajdują się maszyny; oraz
- Dostosować kąt ustawienia maszyny do wymaganego, mierząc go na dachu schronu w odniesieniu do środka każdej maszyny.



9.8.6 Kontrola Jury

9.8.6.1 Rzutki próbne

- a) Każdego dnia przed rozpoczęciem zawodów każde pole strzeleckie musi być przygotowane zgodnie z ustawieniami skontrolowanymi, zaakceptowanymi i opieczętowanymi przez Jury;
- b) Każdego dnia, po ustawieniu maszyn i zaakceptowaniu przez Jury, przed rozpoczęciem zawodów z każdej maszyny musi być wyrzucony jeden (1) próbny rzutek w określonej sekwencji;
- c) Rzutki próbne mogą być oglądane przez zawodników; oraz
- d) Zawodnikom, trenerom i przedstawicielom ekip zabrania się wchodzenia na obszar z wyrzutniami po tym, jak Jury dokonało przeglądu i zaakceptowało ustawienia maszyn (patrz przepis 9.3).

9.8.6.2 Nieprawidłowa trajektoria

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

9.8.7 Odmowa przyjęcia rzutka (Refused Target)

Zawodnik może odmówić przyjęcia rzutka, jeżeli:

- a) Rzutek nie ukaże się zaraz po wydanej przez zawodnika komendzie;
- b) Sędzia zgodzi się z zawodnikiem, że w widoczny sposób przeszkadzono mu, z jakiegóż zewnętrznej przyczyny; lub
- c) Sędzia stwierdzi, że rzutek był nieprawidłowy.

Procedura odmowy rzutka przez zawodnika – Zawodnik odmawiający rzutka, musi pokazać to poprzez otwarcie broni i podniesienie ręki. Następnie sędzia musi podjąć decyzję.

9.8.8 Rzutek „NIELICZONY” (“NO TARGET”)

9.8.8.1 Rzutek „NIELICZONY” (“NO TARGET”) to taki, który jest wyrzucany niezgodnie z przepisami:

- a) Decyzja o uznaniu rzutka jako „NIELICZONY” (“NO TARGET”) zawsze należy do sędziego;

Patrz także przepis 9.18.4 zastosowania systemu VAR (Video Assistant Referee) podczas finałów.

- b) Rzutek uznany za „NIELICZONY” (“NO TARGET”) zawsze musi zostać powtórzony z tej samej maszyny (niezależnie od tego czy trafiony czy nie). Jednakże zawodnik nie może odmówić, nawet jeśli uważa, że został wyrzucony z innej maszyny w tej samej grupie; oraz



- c) Sędzia powinien ogłosić rzutek za „**NIELICZONY**” (“**NO TARGET**”) przed oddaniem strzału przez zawodnika. Jednakże jeśli sędzia ogłosi natychmiast po strzale zawodnika, rzutek musi zostać uznany za „**NIELICZONY**” (“**NO TARGET**”) i musi zostać powtórzony, bez względu czy został „**TRAFIONY**” (“**HIT**”) czy nie.

9.8.8.2

Rzutek „**NIELICZONY**” (“**NO TARGET**”) musi być zawsze ogłoszony, nawet jeśli zawodnik strzelił kiedy:

- a) Rzutek został wyrzucony uszkodzony lub nieprawidłowy;
- b) Wyrzucony rzutek jest wyraźnie w innym kolorze niż ten, który używany jest podczas zawodów lub treningu;
- c) Zostały wyrzucone dwa (2) rzutki;
- d) Rzutek został wyrzucony z innej grupy maszyn;
- e) Zawodnik wystrzelił poza kolejnością;
- f) Inny zawodnik strzela do tego samego rzutka;
- g) Sędzia uznał, że zawodnikowi po komendzie wywołania rzutka przeszkodziły czynniki zewnętrzne;
- h) Sędzia wykrył pierwsze naruszenie położenia stóp na stanowisku w serii;
- i) Sędzia wykrył pierwsze naruszenie limitu czasowego;
- j) Sędzia prowadzący, z jakiegokolwiek powodu, nie może zdecydować, czy rzutek był **TRAFIONY** czy nie (w takich przypadkach sędzia powinien zawsze skonsultować się z sędziami pomocniczymi przed ogłoszeniem decyzji);

Patrz także przepis 9.18.4 zastosowania systemu VAR (Video Assistant Referee) podczas finałów.

- k) Zawodnik oddaje niezamierzony strzał, zanim wywołał rzutek. Jednakże jeżeli zawodnik strzeli drugim strzałem, wynik musi zostać zanotowany. Ponadto zawodnik musi otrzymać ostrzeżenie, a jeśli wystąpi taka sytuacja drugi raz lub kolejny w danej serii rzutek zostanie uznany za „**CHYBIONY**” (“**LOST**”); lub
- l) Pierwszy strzał był chybiony, a drugi z powodu dopuszczalnej awarii broni lub amunicji nie został oddany. W takiej sytuacji rzutek musi zostać powtórzony, zawodnik **musi chybić pierwszym strzałem** i trafić drugim. Jeżeli zawodnik trafi rzutka pierwszym strzałem, rzutek musi zostać uznany za „**CHYBIONY**” (“**LOST**”).

9.8.8.3

Rzutek musi być uznany za „**NIELICZONY**” (“**NO TARGET**”) **pod warunkiem, że zawodnik NIE oddał strzału**, gdy:

- a) Rzutek ukazał się przed wydaniem komendy przez zawodnika;
- b) Rzutek nie ukazał się natychmiast po komendzie (patrz **Adnotacja**);
- c) Trajektoria lotu rzutka jest nieprawidłowa (patrz **Adnotacja**);
- d) Nastąpiła dopuszczalna niesprawność broni lub amunicji; lub



- e) Zawodnik nie oddaje pierwszego strzału z powodu dopuszczalnej niesprawności broni lub amunicji i nie oddaje drugiego strzału. Jeżeli drugi strzał został oddany to wynik musi być zaliczony.

Adnotacja: Jeżeli Sędzia nie ogłosi rzutek jako „**NIELICZONY**” (“**NO TARGET**”) przed lub bezpośrednio po oddaniu strzału przez zawodnika, nie przyjmuje się protestów o uznanie nieprawidłowego rzutka, do którego oddano strzał, gdy rzekoma nieprawidłowość dotyczyła domniemania, że rzutek został wyrzucony „za szybko” lub „z opóźnieniem” lub dotyczyła odchylenia toru lotu od ustalonej trajektorii. W przeciwnym razie, gdy zawodnik oddał strzał, wynik musi zostać zanotowany.

9.8.8.4 Rzutek uznaje się za „**CHYBIONY**” (“**LOST**”), gdy:

- a) Nie został trafiony w czasie lotu;
- b) Tylko zakurzył się, a żadna widoczna część nie została od niego oderwana;
- c) Zawodnik bez żadnych dozwolonych powodów nie strzelił do prawidłowego rzutka, który wywołał;
- d) Po wystąpieniu niesprawności broni lub amunicji, zawodnik otwiera broń lub dotyka bezpiecznika przed sprawdzeniem broni przez sędziego;
- e) U tego samego zawodnika zaistniała trzecia (3) lub kolejna niesprawność broni lub amunicji w czasie tej samej serii;
- f) 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;
- g) Zawodnik nie może oddać strzału, gdyż nie odbezpieczył broni lub zapomniał ją załadować;
- h) Zawodnik przekroczył limit czasu i został już raz upomniany (**żółta kartka**) w tej serii w związku z przekroczeniem limitu czasu (przepis 9.16.3.6); lub
- i) Położenie stóp zawodnika jest nieprawidłowa i zawodnik był już raz ostrzeżony w tej serii (**żółta kartka**) z tego powodu (przepis 9.16.3.6).

9.9 PRZEPISY DLA KONKURENCJI DOUBLE TRAP

9.9.1 Przebieg serii w konkurencji Double Trap

- a) Każdy członek grupy zawodników z odpowiednią liczbą amunicji oraz wyposażeniem niezbędnym do ukończenia serii, musi zgodnie z porządkiem na karcie wyników zająć stanowisko strzeleckie;
- b) Szósty (6) zawodnik musi stanąć na wyznaczonym obszarze (stanowisko 6) za stanowiskiem 1, gotowy do przejścia na stanowisko 1, gdy pierwszy zawodnik odda strzały do prawidłowego dubletu i podany zostanie wynik; oraz



- c) Sędzia prowadzący strzelanie kontroluje przeprowadzenie wszelkich przygotowawczych procedur (nazwiska, numery, sędziowie pomocniczy, pokaz rzutków, strzały próbne, itp.) i wydaje komendę „**START**”.

9.9.2 Metoda

- a) Kiedy pierwszy zawodnik jest gotowy do strzału, musi przyłożyć broń do ramienia i wyraźnie podać komendę wywołującą dublet, po którym dublet musi zostać natychmiast wyrzucony;
- b) Po ogłoszeniu wyniku drugi zawodnik musi postąpić tak samo, następnie trzeci, itd.;
- c) Po tym jak zawodnik nr 1 odda strzał do prawidłowego dubletu, musi przygotować się do przejścia na stanowisko 2, gdy tylko zawodnik na stanowisku 2 odda strzał do prawidłowego dubletu. Pozostali zawodnicy w grupie muszą postępować tak samo poruszając się od strony lewej do prawej;
- d) Powyższa sekwencja musi trwać, dopóki wszyscy zawodnicy nie oddadzą strzałów do wymaganej liczby dubletów;
- e) Po rozpoczęciu serii zawodnik może zamknąć broń tylko po tym, jak poprzedni zawodnik oddał swoje strzały;
- f) Po oddaniu strzału zawodnik nie może opuścić swego stanowiska, zanim nie zostanie podany wynik zawodnika, który oddał strzały z prawej strony. Wyjątkiem jest tu zawodnik na stanowisku 5, który po oddaniu strzałów do rzutków musi niezwłocznie przejść na stanowisko 6, uważając, by nie przeszkodzić innym, których omija;
- g) Każda broń przenoszona pomiędzy stanowiskiem 1, a 5 musi być **OTWARTA (OPEN)**, natomiast każda broń przenoszona ze stanowiska 5 na 6 oraz z 6 na 1 musi być **OTWARTA (OPEN)** i **ROZŁADOWANA (UNLOADED)**;
- h) Każdy zawodnik, który załaduje broń na stanowisku 6 lub przenosi broń naładowaną pomiędzy stanowiskiem 5 a 6, musi otrzymać **Ostrzeżenie (żółta karta)**; Każde kolejne takie zdarzenie w tej samej serii będzie skutkować **Dyskwalifikacją (czerwona kartka)**; oraz
- i) Żaden zawodnik po oddaniu strzału nie może przechodzić na następne stanowisko w sposób, który przeszkadzałby innym zawodnikom lub funkcyjnym zawodów.

9.9.3 Limit czasowy na przygotowanie się

- a) Zawodnik musi zająć pozycję, zamknąć broń i wywołać dublet w ciągu dwunastu (12) sekund po tym, jak został oddany i zanotowany wynik strzałów do prawidłowego dubletu poprzedniego zawodnika lub po wydaniu przez sędziego komendy „**START**”;
- b) W przypadku nieprzestrzegania limitów czasowych będą stosowane sankcje przewidziane w przepisach;



- c) W przypadku, gdy grupa składa się z pięciu (5) lub mniej zawodników, należy przedłużyć czas przygotowania, tak aby zawodnik przechodzący ze stanowiska 5 na 1 miał wystarczającą ilość czasu na przejście i zajęcie stanowiska; oraz
- d) Limit czasowy na przygotowanie się musi być kontrolowany przez sędziego.

9.9.4 Przerwy

Jeśli przerwa w serii jest dłuższa niż pięć (5) minut z powodu usterki technicznej zaistniałej nie z winy zawodnika, przed wznowieniem serii grupie strzelców musi zostać pokazany jeden (1) prawidłowy dublet z każdego schematu przed wznowieniem konkurencji.

9.9.5 Odległości, kąty i wzniesienia rzutków

Double Trap – tabela ustawień

Każda maszyna powinna być ustawiona przed każdym dniem konkurencji na podstawie poniższej tabeli:

Ustawienie/ Schemat	Numer maszyny	Kąt * (stopnie)	Wysokość w odl. 10 m (+/- 0,1 m)	Odległość (+/- 1 m)
A	7 (1)	5 L	3,00 m	55,00 m (mierzona od przedniej krawędzi schronu, w którym znajdują się wyrzutnie)
	8 (2)	0	3,50 m	
B	8 (2)	0	3,50 m	
	9 (3)	5 P	3,00 m	
C	7 (1)	5 L	3,00 m	
	9 (3)	5 P	3,00 m	

*** Adnotacja:**

Kąty muszą być ustawione z tolerancją jednego (1) stopnia.

Wyrzucanie rzutków powinno odbywać się losowo, ale każdy zawodnik musi otrzymać jeden dublet (1) ze schematu A, jeden dublet (1) ze schematu B i jeden dublet (1) ze schematu C na każdym stanowisku podczas każdej serii.

9.9.6 Kontrola Jury

Każdego dnia przed rozpoczęciem zawodów każde pole strzeleckie musi być przygotowane zgodnie z ustawieniami (schematami) skontrolowanymi, zaakceptowanymi i opieczętowanymi przez Jury.

9.9.6.1 Rzutki próbne

- a) Każdego dnia, po ustawieniu maszyn i zaakceptowaniu przez Jury, przed rozpoczęciem zawodów musi być wyrzucony jeden (1) próbny prawidłowy dublet ze schematu A, jeden (1) ze schematu B i jeden (1) ze schematu C;
- b) Rzutki próbne mogą być oglądane przez zawodników; oraz
- c) Zawodnikom, trenerom i przedstawicielom ekip zabrania się wchodzenia na obszar z wyrzutniami po tym, jak Jury dokonało przeglądu i zaakceptowało ustawienia maszyn (patrz przepis 9.3).



- d) Podczas zawodów, po zaplanowanej przerwie, musi być wyrzucony jeden (1) próbny prawidłowy dublet dla każdego ustawienia, jeden (1) schemat A, jeden (1) schemat B i jeden (1) schemat C przed rozpoczęciem przez grupę strzelania.

9.9.6.2 Nieprawidłowa trajektoria

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

9.9.7 Odmowa przyjęcia dubletu (Refused Double)

Zawodnik może odmówić przyjęcia dubletu, jeżeli:

- a) Dublet nie ukaże się zaraz po wydanej przez zawodnika komendzie;
- b) Sędzia zgodzi się z zawodnikiem, że w widoczny sposób przeszkadzono mu, z jakiegś zewnętrznej przyczyny; lub
- c) Sędzia stwierdzi, że któryś z rzutków był nieprawidłowy.

Procedura odmowy dubletu przez zawodnika – Zawodnik odmawiający dubletu, musi pokazać to poprzez otwarcie broni i podniesienie ręki. Następnie sędzia musi podjąć decyzję.

9.9.8 Dublet „NIELICZONY” (“NO TARGET”)

Dublet „NIELICZONY” (“NO TARGET”) to dublet, w którym choćby jeden z rzutków został wyrzucony niezgodnie z niniejszymi przepisami:

- a) Decyzja o uznaniu dubletu za „NIELICZONY” (“NO TARGET”) należy zawsze do sędziego prowadzącego strzelanie;
- b) Dublet uznany przez sędziego za „NIELICZONY” (“NO TARGET”) musi być zawsze powtórzony, niezależnie od tego, czy rzutek lub rzutki były TRAFIONE, czy nie; oraz
- c) Sędzia powinien starać się stwierdzić, że dublet jest „NIELICZONY” (“NO TARGET”), zanim zawodnik strzeli. Jednakże jeżeli sędzia ogłosi dublet „NIELICZONY” (“NO TARGET”) w trakcie strzału lub po strzale, jego decyzja jest wiążąca i dublet musi być powtórzony, niezależnie, czy którykolwiek lub oba rzutki zostały „TRAFIONE” (“HIT”), czy nie.

9.9.8.1 Dublet „NIELICZONY” (“NO TARGET”) musi być zawsze ogłaszany, nawet jeśli zawodnik strzelił kiedy:

- a) Rzutek został wyrzucony uszkodzony lub nieprawidłowy;
- b) Wyrzucony rzutek jest wyraźnie w innym kolorze niż ten, który używany jest podczas zawodów lub treningu;
- c) Tylko jeden (1) rzutek został wyrzucony;
- d) Oba rzutki nie zostały wyrzucone w tym samym czasie;
- e) Rzutki się zderzyły;
- f) Fragment jednego (1) rzutka uszkodził drugi;



- g) Pierwszym strzałem zostały trafione oba rzutki;
- h) Zawodnik strzelił poza swoją kolejnością;
- i) Inny zawodnik strzelił do tego samego dubletu;
- j) Oba strzały zostały wystrzelone równocześnie (patrz przepis 9.12.2, "Liczba dopuszczalnych niesprawności");
- k) Sędzia uznał, że zawodnikowi po komendzie wywołania dubletu przeszkodziły czynniki zewnętrzne;
- l) Sędzia wykrył pierwsze naruszenie położenie stóp na stanowisku w serii;
- m) Sędzia wykrył pierwsze naruszenie limitu czasowego;
- n) Sędzia prowadzący, z jakiegokolwiek powodu, nie może zdecydować, czy rzutek był „**TRAFIONY**” ("**HIT**") czy nie (w takich przypadkach sędzia powinien zawsze skonsultować się z sędziami pomocniczymi **przed** ogłoszeniem decyzji); lub
- o) Pierwszy strzał był chybiony, a drugi z powodu dopuszczalnej awarii broni lub amunicji nie został oddany. W takiej sytuacji pierwszy rzutek musi zostać ogłoszony jako „**CHYBIONY**” ("**LOST**"), a dublet musi zostać powtórzony w celu określenia rezultatu drugiego strzału.

9.9.8.2 Dublet musi być uznany za „**NIELICZONY**” ("**NO TARGET**") **pod warunkiem, że zawodnik NIE oddał strzału**, gdy:

- a) Dublet ukazał się przed wydaniem komendy przez zawodnika;
- b) Dublet nie ukazał się natychmiast po komendzie (patrz **Adnotacja**);
- c) Trajektoria lotu rzutków jest nieprawidłowa (patrz **Adnotacja**);
- d) Nastąpiła dopuszczalna niesprawność broni lub amunicji; lub
- e) Zawodnik nie oddaje pierwszego strzału z powodu dopuszczalnej niesprawności broni lub amunicji i nie oddaje drugiego strzału. Dublet musi zostać powtórzony w celu ustalenia wyniku obydwu strzałów, nawet jeśli drugi strzał został oddany.

Adnotacja: Jeżeli Sędzia nie ogłosi rzutka, że jest „**NIELICZONY**” ("**NO TARGET**") przed lub bezpośrednio po oddaniu strzału przez zawodnika, nie przyjmuje się protestów o uznanie nieprawidłowego rzutka, do którego oddano strzały, gdy rzekoma nieprawidłowość dotyczyła domniemania że rzutek został wyrzucone „za szybko” lub „z opóźnieniem” lub dotyczyła odchylenia toru lotu od ustalonej trajektorii. W przeciwnym razie gdy zawodnik oddał strzały, wynik musi zostać zanotowany.

9.9.8.3 Rzutek uznaje się za „**CHYBIONY**” ("**LOST**"), gdy:

- a) Nie został „**TRAFIONY**” ("**HIT**") w czasie lotu;
- b) Tylko „zakurzył się”, a żadna widoczna część nie została od niego oderwana;
- c) Zawodnik bez żadnych dozwolonych powodów nie strzelił do prawidłowego dubletu, który wywołał, oba rzutki uznaje się za „**CHYBIONE**” ("**LOST**");



- d) Zawodnik nie oddał strzału do drugiego rzutka bez wyraźnej przyczyny; pierwszy strzał w dublecie musi być oceniony, a drugi rzutek musi być uznany za „**CHYBIONY**” (“**LOST**”);
- e) **Pierwszy strzał** był „**CHYBIONY**” (“**LOST**”), 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, oba rzutki uznaje się za „**CHYBIONE**” (“**LOST**”);
- f) Zawodnik nie może oddać strzału, gdyż nie odbezpieczył broni lub zapomniał ją załadować, oba rzutki uznaje się za „**CHYBIONE**” (“**LOST**”);
- g) Zawodnik przekroczył limit czasu i został już raz upomniany (**żółta kartka**) w tej serii w związku z przekroczeniem limitu czasu, oba rzutki uznaje się za „**CHYBIONE**” (“**LOST**”) (przepis 9.16.3.6); lub
- h) Położenie stóp strzelca jest nieprawidłowa i zawodnik był już raz ostrzeżony w tej serii (**żółta kartka**) z tego powodu oba rzutki uznaje się za „**CHYBIONE**” (“**LOST**”) (przepis 9.16.3.6).

9.9.8.4 Wynik w przypadku niesprawności:

- a) 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;
- b) 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, oba rzutki muszą być uznane za „**CHYBIONE**” (“**LOST**”);
- c) 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**”);
- d) 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**”); lub
- e) 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**”).

9.9.8.5 Wyniki w przypadku oddania strzału mimowolnie, gdy:

- a) Jeżeli strzał został oddany mimowolnie, zanim zawodnik wywołał dublet, sędzia musi uznać rzutki za „**NIELICZONE**” (“**NO TARGET**”) i udzielić ostrzeżenia zawodnikowi. Jeśli taka sytuacja będzie miała miejsce po raz drugi lub kolejny, oba rzutki muszą być uznane za „**CHYBIONE**” (“**LOST**”);
- b) 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 (1) 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”**);

- c) 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; lub
- d) Jeśli taka sytuacja będzie miała miejsce po raz drugi lub kolejny, oba rzutki muszą być uznane za „**CHYBIONE**” (**“LOST”**).

9.9.9 Strzelanie w ziemię (w podłoże)

Zawodnik, który strzeli w ziemię musi otrzymać **Ostrzeżenie (żółta kartka)**. Jeśli ta sytuacja powtórzy się w tej samej serii, oba rzutki muszą być uznane za „**CHYBIONE**” (**“LOST”**) niezależnie od tego czy są trafione czy nie.

9.10 PRZEPISY DLA KONKURENCJI SKEET

9.10.1 Przebieg serii w konkurencji Skeet

Każdy członek grupy zawodników z odpowiednią liczbą amunicji oraz wyposażeniem niezbędnym do ukończenia serii, musi zebrać się w pobliżu stanowiska 1.

Sędzia prowadzący strzelanie kontroluje przeprowadzenie wszelkich przygotowawczych procedur (nazwiska, numery, sędziowie pomocniczy, pokaz rzutków, strzały próbne, itp.) i wydaje komendę „**START**”.

9.10.2 Metoda

Po komendzie „**START**”:

- a) Pierwszy zawodnik musi przejść na stanowisko 1, załadować broń tylko jednym (1) nabojem, przyjąć pozycję GOTÓW (READY) i wywołać rzutek, po czym z wysokiej budki zostanie wyrzucony regularny rzutek z losowym opóźnieniem od zera (0) do maksymalnie trzech (3) sekund;

Adnotacja: Jeżeli jest używany system mikrofonów, musi on być ustawiony w taki sposób, aby można było wybrać losowe opóźnienie w granicach od 0,2 do 3,0 sekundy.

- b) Kiedy znane są wyniki strzału, pierwszy zawodnik musi pozostać na stanowisku 1, załadować broń dwoma (2) nabojami, przyjąć pozycję GOTÓW (READY) i wywołać rzutki i strzelić do prawidłowego dubletu;
- c) Gdy rezultaty obu strzałów są znane, pierwszy zawodnik musi opuścić stanowisko;
- d) Drugi zawodnik musi zrobić podobnie, następnie trzeci itd., aż wszyscy członkowie grupy oddadzą strzały w określonej sekwencji na stanowisku 1;



- e) Pierwszy zawodnik musi przejść na stanowisko 2 i strzelić do określonej liczby rzutków w określonej sekwencji i czasie, co odnosi się kolejno do wszystkich członków grupy;
- f) Taka rotacja ma trwać, dopóki każdy członek grupy nie odda odpowiedniej liczby strzałów na wyznaczonych stanowiskach;
- g) Żaden zawodnik w grupie nie może przejść na następne stanowisko, zanim nie nastąpi jego kolej, przed poleceniem sędziego lub zanim poprzedni zawodnik nie ukończy strzelania i nie opuści swojego stanowiska; oraz
- h) Żaden zawodnik po oddaniu strzałów na jednym stanowisku nie może przejść na następne w sposób przeszkadzający innym zawodnikom lub utrudniający pracę sędziego, a także dopóki wszyscy członkowie grupy nie ukończą strzelania na poprzednim stanowisku.

9.10.3 Procedury konkurencji

9.10.3.1 **Limit czasowy na przygotowanie się.** Zawodnik musi wywołać i strzelić do rzutków w następujących limitach czasowych:

- a) Po wydaniu przez sędziego komendy „**START**” lub po opuszczeniu stanowiska przez poprzedniego zawodnika, następny zawodnik musi zająć miejsce na stanowisku w ciągu dziesięciu (10) sekund;
- b) Zawodnik musi stanąć obiema stopami w granicach stanowiska strzeleckiego, przyjąć pozycję, załadować broń, przyjąć pozycję GOTÓW (READY) wywołać rzutek/rzutki zgodnie z sekwencją przypisaną na danym stanowisku;
- c) Następnie zawodnik musi wywołać kolejny pojedynczy rzutek lub dublet, do którego będzie strzelać na tym stanowisku możliwie w jak najkrótszym czasie;
- d) Maksymalny dozwolony czas na wywołanie wymaganej sekwencji dla danego stanowiska trwa trzydzieści (30) sekund dla rundy kwalifikacyjnej i finałowej, po tym jak zawodnik zajął stanowisko; oraz
- e) Podczas rundy kwalifikacyjnej, limit czasowy na przygotowanie się musi być kontrolowany przez sędziego prowadzącego. Podczas baraży przed finałem oraz w finałach, limit czasowy na przygotowanie się musi być kontrolowany przez zegar elektroniczny (przepis 9.18.2.6) obsługiwany przez wyznaczonego sędziego.



9.10.3.2 Sekwencja strzelania dla rundy kwalifikacyjnej

Do każdego rzutka można oddać tylko jeden (1) strzał.

STANOWISKO	RZUTEK	KOLEJNOŚĆ
1	Pojedynczy	Wysoka budka
	Dublet	Wysoka – Niska budka
2	Pojedynczy	Wysoka budka
	Dublet	Wysoka – Niska budka
3	Pojedynczy	Wysoka budka
	Dublet	Wysoka – Niska budka
4	Pojedynczy	Wysoka budka
	Pojedynczy	Niska budka
5	Pojedynczy	Niska budka
	Dublet	Niska – Wysoka budka
6	Pojedynczy	Niska budka
	Dublet	Niska – Wysoka budka
7	Dublet	Niska – Wysoka budka
4	Dublet	Wysoka – Niska budka
	Dublet	Niska – Wysoka budka
8	Pojedynczy	Wysoka budka
	Pojedynczy	Niska budka

9.10.3.3 Specjalna procedura dotycząca stanowiska 8:

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

Po tym jak sędzia poda komendę „**START**”, każdy z zawodników kolejno musi:

- Przyjąć pozycję skierowaną w stronę wysokiej budki;
- Załadować broń tylko jednym (1) nabojem;
- Przyjąć pozycję GOTÓW (READY);
- Wywołać rzutek; oraz
- Strzelić do rzutka wyrzuconego z wysokiej budki.

Odwrócić się zgodnie z ruchem 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 GOTÓW (READY);
- Wywołać rzutek;



- j) Strzelić do rzutka wyrzuconego z niskiej budki; oraz
- k) Kiedy znany jest wynik ostatniego rzutka, zawodnik musi opuścić stanowisko i przejść na koniec kolejki za zawodników ciągle oczekujących na swoją kolej. Każdy zawodnik musi postępować w ten sam sposób.

9.10.3.4 Kolejność ładowania broni

- a) Na stanowisku 8 podczas strzelania pojedynczych rzutków, wyrzucanych zarówno z małej, jak i dużej budki, broń musi być załadowana tylko jednym (1) nabojem;
- b) Na stanowisku 4, gdzie strzela się do dwóch (2) pojedynczych rzutków, przed wywołaniem pierwszego pojedynczego rzutka broń musi być załadowana dwoma (2) nabojami;
- c) W sytuacji gdy na stanowisku 4 zawodnik zapomina o załadowaniu drugiego naboju i po wywołaniu (wydaniu komendy) lub oddaniu strzału do pierwszego rzutka przypomina sobie o tym i otworzy broń, aby ją naładować, albo podniesie rękę, by zapytać sędziego o zgodę na naładowanie broni, rzutek będzie uznany za „CHYBIONY” (“LOST”).
- d) Podczas przerwania strzelania broń musi być otwarta i rozładowana; oraz
- e) Żaden zawodnik nie może opuścić stanowiska strzeleckiego, dopóki nie otworzy i nie rozładuje broni.

9.10.3.5 Rzutki próbne

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

- a) Na stanowisku 1 bezpośrednio przed rozpoczęciem ich pierwszej serii w danym dniu zawodów;
- b) Jeśli sędzia ogłosi „NIELICZONY” (“NO TARGET”) z powodu wyrzucenia nieprawidłowego rzutka lub dubletu, do którego zawodnik nie oddał strzału, zawodnik może poprosić o pokaz jednego próbnego rzutka lub dubletu; oraz
- c) Jeśli seria jest przerywana na dłużej niż pięć (5) minut z powodu usterki technicznej niewynikającej z winy zawodnika, zanim wznowi się serię, grupie musi zostać pokazany jeden (1) prawidłowy rzutek z każdej maszyny.

9.10.3.6 Celowanie na polu

Złożenia i ćwiczenia w celowaniu:

- a) Może być przeprowadzone po komendzie „**START**” tylko na **stanowisku 1**. Zawodnikowi wolno (w dopuszczalnym przedziale czasowym) po załadowaniu i przed strzałem, przyłożyć broń do ramienia i przez kilka sekund celować, zarówno dla pojedynczego rzutka, jak i dubletu.
- b) Zawodnik musi przyjąć pozycję GOTÓW (READY) przed wywołaniem rzutka/rzutków; oraz



- c) Przed rozpoczęciem serii zawodnik nie może wykonywać próbnych składów z bronią lub bez na innym stanowisku, lecz podczas serii, zawodnicy nie strzelający, mogą bez przeszkadzania innym zawodnikom lub sędziemu używać ręki do śledzenia rzutków, podczas gdy inny zawodnik strzela.

9.10.3.7 Odległości i wysokość rzutków (patrz Ogólne Przepisy Techniczne, przepis 6.4.20.2)

- a) Przed rozpoczęciem zawodów należy ustawić wyrzutnie zgodnie ze specyfikacją (przy bezwietrznej pogodzie rzutki muszą dolecieć na odległość 68,00 m +/- 1,00 m, mierząc od przodu budki na stanowisku 1 i 7). Ustawienia muszą zostać sprawdzone, zatwierdzone i opieczątowane przez Jury, przed rozpoczęciem każdego dnia zawodów.
- b) Zabrania się zawodnikom, trenerom i przedstawicielom zespołów wchodzenia do budek, po tym jak Jury sprawdziło i zatwierdziło ustawienie wyrzutni (patrz przepis 9.3).

9.10.3.8 Nieprawidłowa trajektoria

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

9.10.3.9 Pozycja GOTÓW (READY)

Od momentu wywołania rzutka/rzutków do momentu ich pokazania się, zawodnik musi stać w pozycji GOTÓW (READY):

- a) Obiema stopami w granicach stanowiska strzeleckiego;
- b) Trzymając broń obiema rękami;
- c) Kolba musi znajdować w kontakcie z ciałem zawodnika; oraz
- d) Koniec stopki na wysokości lub poniżej paska kontrolnego ISSF, tak by był wyraźnie widoczny dla sędziego zajmującego prawidłowe miejsce.





9.10.4 Pasek kontrolny

W celu ułatwienia sędziemu kontroli położenia broni na zewnętrznej stronie kamizelki strzeleckiej musi być przymocowany oficjalny pasek kontrolny ISSF.

9.10.4.1 Oficjalny pasek kontrolny ISSF musi być:

- a) 250 mm długi, 30 mm szeroki, w kolorze żółtym z czarną ramką z logo ISSF; oraz
- b) Trwale przymocowany po właściwej stronie kamizelki strzeleckiej.

9.10.4.2 Kontrola paska ISSF

Zawodnicy są odpowiedzialni za zapewnienie prawidłowego umieszczenia paska kontrolnego jak, przedstawiono w przepisie 9.10.4.3 poniżej. Jury musi zorganizować Sekcję Kontroli, która będzie dostępna dla wszystkich zawodników od pierwszego dnia oficjalnego treningu, tak by zawodnicy, którzy tego chcą, mogli sprawdzić wyposażenie przed zawodami. W celu zapewnienia zgodność z przepisami ISSF, Jury przeprowadzi losowe kontrole podczas zawodów i każdy zawodnik, który narusza przepisy dotyczące paska kontrolnego ISSF musi zostać zdyskwalifikowany (patrz przepis 9.4.1.1).

9.10.4.3 Prawidłowa pozycja paska kontrolnego powinna być sprawdzana następująco:

- a) Wszystkie kieszenie kamizelki strzeleckiej muszą być puste;
- b) Zawodnik musi stać wyprostowany, trzymając prawą rękę (zawodnik praworęczny) przy ciele pod kątem z przedramieniem w pozycji poziomej oraz ramieniem w pozycji pionowej. Prawidłowy kąt będzie ustalany przy pomocy specjalnego wyposażenia (patrz ilustracja);
- c) Następnie członek Jury wyświetla poziomą wiązkę lasera w celu zaprezentowania położenia łokcia w stosunku do paska kontrolnego;
- d) Wiązka lasera musi wskazywać na górną połowę paska kontrolnego lub wyżej, aby było poprawnie;
- e) Na każdym końcu paska musi być umieszczony znak ISSF;
- f) Wszystkie nieprawidłowe paski kontrolne muszą zostać prawidłowo umiejscowione i poddane ponownej kontroli, zanim sportowiec będzie mógł być dopuszczony do rywalizacji; oraz
- g) Kamizelka strzelecka nie może mieć żadnych elementów (tj. taśmy, sznurka, gumki, itp.), które mogłyby być wykorzystane do zmiany położenia kamizelki.



KONTROLA PASKA ISSF
Zawodnik musi stać wyprostowany
trzymając prawą rękę
(zawodnik praworęczny)
pod kątem z przedramieniem
w pozycji poziomej, a ramieniem
w pozycji pionowej.

9.10.5 Odmowa przyjęcia rzutka (Refused Target)

Zawodnik może odmówić przyjęcia rzutka, jeśli:

- a) Rzutek nie został wyrzucony we właściwym czasie;
- b) W dublecie rzutki nie zostały wyrzucone jednocześnie;
- c) Sędzia zgodzi się z zawodnikiem, że w widoczny sposób przeszkadzono mu, z jakiejś zewnętrznej przyczyny; lub
- d) Sędzia stwierdzi, że rzutek był nieprawidłowy z powodu wadliwej trajektorii.

Procedura odmowy rzutka przez zawodnika – Zawodnik odmawiający rzutka, musi pokazać to poprzez otwarcie broni i podniesienie ręki. Następnie sędzia musi podjąć decyzję.

9.10.6 Rzutek „NIELICZONY” (“NO TARGET”)

- a) Rzutek „NIELICZONY” (“NO TARGET”) to taki, który został wyrzucony niezgodnie z przepisami;
- b) Decyzja o uznaniu rzutka jako „NIELICZONEGO” (“NO TARGET”) zawsze należy do sędziego;

Patrz także przepis 9.18.4 zastosowania systemu VAR (Video Assistant Referee) podczas finałów.

- c) Rzutek uznany przez sędziego za „NIELICZONY” (“NO TARGET”) zawsze musi zostać powtórzony, niezależnie od tego czy trafiony czy nie; oraz
- d) Sędzia powinien ogłosić rzutek za „NIELICZONY” (“NO TARGET”) przed oddaniem strzału przez zawodnika. Jednakże, jeśli sędzia ogłosi natychmiast po strzale zawodnika, rzutek musi zostać uznany za „NIELICZONY” (“NO TARGET”) i musi zostać powtórzony, bez względu czy został „TRAFIONY” (“HIT”) czy nie.



- 9.10.6.1 Rzutek lub rzutki muszą być uznane za „**NIELICZONY(E)**” (“**NO TARGETS**”), nawet jeśli zawodnik oddał strzał, gdy:
- a) Rzutek pojawił się uszkodzony;
 - b) Wyrzucony rzutek jest wyraźnie w innym kolorze niż ten, który używany jest podczas zawodów lub treningu;
 - c) W przypadku wyrzucenia dubletu zamiast rzutka pojedynczego;
 - d) Rzutek został wyrzucony ze złej budki;
 - e) Pozycja GOTÓW (READY) zawodnika jest nieprawidłowa i nie uzyskał on wcześniej ostrzeżenia z tego powodu w tej serii;
 - f) Sędzia wykrył pierwsze naruszenie limitu czasowego;
 - g) Sędzia wykrył pierwsze naruszenie położenie stóp na stanowisku w serii;
 - h) Sędzia uznał, że zawodnikowi po komendzie wywołania rzutka/rzutek przeszkodziły czynniki zewnętrzne;
 - i) Sędzia prowadzący, z jakiegokolwiek powodu, nie może zdecydować, czy rzutek był „**TRAFIONY**” (“**HIT**”), „**CHYBIONY**” (“**LOST**”) lub „**NIELICZONY**” (“**NO TARGET**”) czy nie. W takich przypadkach sędzia powinien zawsze skonsultować się z sędziami pomocniczymi przed ogłoszeniem decyzji;
 - j) zawodnika, rzutek musi zostać uznany za „**NIELICZONY**” (“**NO TARGET**”) i musi zostać powtórzony, bez względu czy został „**TRAFIONY**” (“**HIT**”) czy nie.
 - k) Zawodnik ma dopuszczalną niesprawność broni lub amunicji; lub
 - l) Zawodnik oddaje mimowolny strzał, zanim wywołał rzutek, sędzia musi ostrzec zawodnika; Jednakże w przypadku wystąpienia tej samej sytuacji drugi lub kolejny raz w tej samej serii, rzutek lub rzutki muszą być uznane za „**CHYBIONE**” (“**LOST**”).
- 9.10.6.2 Rzutek musi być uznany za „**NIELICZONY**” (“**NO TARGET**”) pod warunkiem, że zawodnik **NIE** oddał strzału, gdy:
- a) Rzutek ukazał się przed wydaniem komendy przez zawodnika;
 - b) Rzutek został wyrzucony po upływie trzech (3) sekund;
 - c) Trajektoria lotu rzutek jest nieprawidłowa; lub
 - d) Nastąpiła dopuszczalna niesprawność broni lub amunicji.
- 9.10.6.3 Dodatkowe warunki uznania rzutek za „**NIELICZONE**” (“**NO TARGET**”) dotyczące dubletów
- Oba rzutki muszą być uznane za „**NIELICZONE**” (“**NO TARGET**”) i dublet musi zostać powtórzony, w celu ustalenia wyniku strzału, gdy:
- a) Którykolwiek z wyrzuconych rzutek w dublecie był nieprawidłowy (patrz Adnotacja);
 - b) Został wyrzucony pojedynczy rzutek zamiast dubletu;



- c) Zawodnik trafił oba rzutki jednym strzałem (zawodnik ma prawo tylko do dwóch (2) prób na każdym stanowisku, jeśli ta sama sytuacja wystąpi po raz trzeci (3) pierwszy rzutek uznajemy za „**TRAFIONY**” (“**HIT**”), a drugi „**CHYBIONY**” (“**LOST**”);
- d) Fragmenty jednego rzutka uszkodziły drugi rzutek;
- e) Rzutki się zderzyły;
- f) Zawodnik ma dozwoloną niesprawność broni lub amunicji i nie może oddać pierwszego strzału; lub
- g) Nastąpił podwójny wystrzał.

Adnotacja: Jeżeli Sędzia nie ogłosi rzutka lub rzutków za „**NIELICZONY(E)**” (“**NO TARGET**”) przed lub bezpośrednio po oddaniu strzału przez zawodnika, nie przyjmuje się protestów o uznanie nieprawidłowego rzutka, do którego oddano strzał, gdy rzekoma nieprawidłowość dotyczyła domniemania, że rzutek został wyrzucony „za szybko” lub „z opóźnieniem” lub dotyczyła odchylenia toru lotu od ustalonej trajektorii. W przeciwnym razie, gdy zawodnik oddał strzały, wynik musi zostać zanotowany.

9.10.7 Strzelanie poza kolejnością

Jeżeli zawodnik przypadkowo strzelił poza kolejnością, wynik musi być oceniony, a zawodnikowi dać **Ostrzeżenie (żółta kartka)**. Jeśli sytuacja się powtórzy w tej samej serii, rzutek lub rzutki muszą zostać ocenione jako „**CHYBIONY(E)**” (“**LOST**”) i skierować sprawę do Jury. Zawodnik może zostać **Zdyskwalifikowany (czerwona kartka)**.

9.10.8 Rzutek „**CHYBIONY**” (“**LOST**”)

Rzutek musi zostać uznany za „**CHYBIONY**” (“**LOST**”), gdy:

- a) Nie został „**TRAFIONY**” (“**HIT**”);
- b) Został „**TRAFIONY**” (“**HIT**”) poza dopuszczalnym obszarem strzelań;
- c) Tylko „zakurzył się”, a żadna widoczna część nie została od niego oderwana;
- d) Zawodnik bez żadnych dozwolonych powodów nie strzelił do prawidłowego rzutka, który wywołał;
- e) Zawodnik nie może oddać strzału, gdyż nie odbezpieczył broni lub zapomniał ją załadować;
- f) Po wystąpieniu niesprawności broni lub amunicji, zawodnik otwiera broń lub dotyka bezpiecznika przed sprawdzeniem broni przez sędziego;
- g) U tego samego zawodnika zaistniała trzecia (3) lub kolejna niesprawność broni lub amunicji w czasie tej samej serii;
- h) Pozycja GOTÓW (READY) zawodnika jest nieprawidłowa i został on wcześniej upomniany (**żółta kartka**) z tego powodu w tej serii (przepis 9.16.3.6);
- i) Pozycja stóp strzelca jest nieprawidłowa i zawodnik był już raz ostrzeżony w tej serii (**żółta kartka**) z tego powodu (przepis 9.16.3.6);



- j) Zawodnik przekroczył limit czasu i został już raz upomniany (**żółta kartka**) w tej serii w związku z przekroczeniem limitu czasu (przepis 9.16.3.6); lub
- k) Dla pojedynczego rzutka, zawodnik oddaje niezamierzony strzał **po wywołaniu** rzutka, a przed jego pojawieniem się. Zawodnik musi zostać upomniany (**żółta kartka**). Dla drugiego lub kolejnego nieumyślnego strzału w samej serii, rzutek musi zostać uznany za „**CHYBIONY**” (**"LOST"**).

9.10.9 Dodatkowe warunki uznania rzutków za „**CHYBIONE**” (**"LOST"**) dotyczące dubletów

Ponad to w przypadku dubletów należy zastosować się też do następujących przepisów:

- a) Bez dozwolonego powodu zawodnik nie odda strzału do **pierwszego rzutka** w prawidłowym dublecie po wydanej komendzie, oba rzutki uznaje się za „**CHYBIONE**” (**"LOST"**);
- b) 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"**);
- c) Zawodnik nie trafia pierwszego rzutka, a **tym samym strzałem przypadkowo trafia 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;
- d) 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;
- e) Gdy nastąpi drugi lub kolejny przypadkowy wystrzał, oba rzutki uznaje się za „**CHYBIONE**” (**"LOST"**), a zawodnik musi otrzymać **Ostrzeżenie (żółtą kartkę)** od Sędziego;
- f) Gdy zawodnik **nie trafia** 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;
- g) 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; lub
- h) Jeśli rzutki w regularnym dublecie zostaną zestrzelone w odwrotnej kolejności, oba muszą zostać uznane za „**CHYBIONE**” (**"LOST"**).



9.11 ORGANIZACJA ZAWODÓW

9.11.1 Harmonogramy strzelań

- a) Zawodnicy oraz przedstawiciele zespołów muszą być poinformowani o dokładnym czasie rozpoczęcia, podziale na grupy, przydzielonych polach i przyznanych miejscach w grupie, nie później niż dwie (2) godziny po konferencji technicznej w dniu poprzedzającym zawody;
- b) Zawodnicy i Kierownicy zespołów muszą zostać poinformowani o oficjalnym treningu nie później niż do godziny 18:00 dnia poprzedzającego; oraz
- c) Jeśli z jakiegoś powodu konieczna będzie jakkolwiek zmiana w harmonogramie strzelań, kierownicy zespołów muszą być poinformowani o tym fakcie natychmiast publikując nowe harmonogramy na tablicy ogłoszeń, tablicy wyników oraz przekazać je wszystkim uczestniczącym zespołom.

9.11.2 Zastąpienie zawodnika

Jeśli zawodnik strzelił w zawodach i musi się wycofać nie może być zastąpiony. Zasadę tę stosuje się również do zawodów organizowanych w częściach przeprowadzanych w ciągu kilku dni.

9.11.3 Przerwy w programie

Rozpoczęte strzelanie musi być kontynuowane bez przerwy, zgodnie z programem, chyba że przerwa nastąpi ze względów bezpieczeństwa, z przyczyn technicznych, złej widoczności, 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.

9.11.4 Grupy

9.11.4.1 Tworzenie grup

- a) Grupa musi się składać z sześciu (6) członków, z wyjątkiem przypadków, gdy losowanie nie pozwala na równomierne rozmieszczenie; oraz
- b) Grupy **mniej niż pięciu (5) zawodników są niedozwolone** z wyjątkiem, gdy zawodnik jest „**NIEOBECNY**” ("**ABSENT**") podczas rozpoczęcia serii lub gdy zawodnik musi opuścić serię z jakiegokolwiek powodu.

9.11.4.2 Zawodnicy pomocniczy (Fillers)

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

- a) Jeśli grupa składa się z mniej niż pięciu (5) wylosowanych członków, powinna być uzupełniona przez wykwalifikowanych, nierywalizujących zawodników;
- b) Komitet Organizacyjny, za zgodą Delegata Technicznego, może także użyć zawodników pomocniczych w grupie składającej się z pięciu (5) członków; oraz



- c) Wyniki zawodników pomocniczych powinny być zanotowane na oficjalnej karcie wyników w celu zapewnienia ciągłości. Jednakże ich nazwiska i narodowości nie mogą być wymieniane.

9.11.4.3 Losowanie grup

- a) Losowanie dla rundy kwalifikacyjnej musi być przeprowadzone w taki sposób, aby 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 oraz Igrzysk Olimpijskich, jeżeli zachodzi taka konieczność);
- b) Przydział zawodników do grup i przydzielenie im miejsca w poszczególnych grupach muszą być dokonane w drodze losowania pod nadzorem Delegata Technicznego. Czynności te mogą być dokonane przy użyciu programu komputerowego dostosowanego do tego celu; oraz
- c) Losowy przydział pól strzeleckich i podział serii musi odbywać się pod nadzorem Delegata Technicznego.

9.11.4.4 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 wymogów przepisu dotyczącego Losowania grup (przepis 9.11.4.3).

9.11.4.5 Kolejność strzelań

Kolejność strzelań grup oraz w obrębie grup musi być zmieniana codziennie przez Komitet Organizacyjny pod nadzorem Jury. Mogą to być zmiany kolejności grup, jak i odwrotna kolejność każdego członka w grupie lub podział grup, który uzgadniany jest z Jury. W przypadku jednodniowych (1) zawodów, kolejność strzelań w obrębie grup może być zmieniana co serię, za zgodą Jury.

9.12 NIESPRAWNOŚCI

9.12.1 Definicja niesprawności

Niemożliwość prawidłowo załadowanej broni do oddania strzału kiedy naciskany jest spust (niesprawność mechaniczna, bądź niewypał) lub niesprawny nabój, który nie oddaje swojego pełnego ładunku podczas uderzenia spłonki, lub zwykłe naciśnięcie spustu bądź nieumyślne naciśnięcie dwóch spustów powodujące podwójny wystrzał, powinno być odnotowane jako niesprawność.

9.12.2 Dozwolona liczba niesprawności

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

- a) 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; oraz



- b) Jeżeli po wystąpieniu niesprawności, sędzia zgodzi się z zawodnikiem, że broń wymaga naprawy, można wówczas podjąć działania zgodnie z przepisami dotyczącymi Niesprawności broni (patrz przepis 9.12.6).

9.12.3 Wybór lufy

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

9.12.4 Postępowanie w przypadku niesprawności

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

9.12.4.1 W przypadku niewypału z jakiegokolwiek przyczyny zawodnik musi:

- a) Kierować broń w obszar lotu rzutka;
- b) Nie może otwierać broni;
- c) Nie może dotykać przycisku lub przełącznika bezpiecznika;
- d) W bezpieczny sposób przekazać broń Sędziemu w celu jej sprawdzenia, jeżeli sędzia o to poprosi; oraz
- e) Odpowiadać na wszelkie pytania zadane przez Sędziego.

Adnotacja: Zawodnik ma obowiązek sprawdzić broń po tym jak zostanie mu oddana przez Sędziego.

9.12.4.2 Czynniki **niezaliczane do niesprawności**:

- a) Nieumiejętne posługiwanie się mechanizmem przez zawodnika;
- b) Umieszczenie naboju w niewłaściwej komorze broni; lub
- c) Każda inna przyczyna wpływająca z winy zawodnika.

9.12.4.3 Niesprawność amunicji (Niewypały)

Decyzję o uznaniu nieprawności amunicji musi zostać pojęta przez Sędziego. Uznaje się niesprawność amunicji, gdy widoczny jest wyraźny **ślad po uderzeniu iglicy** i:

- a) Brak ładunku prochowego;
- b) Wybuchła tylko spłonka;
- c) Ładunek prochowy nie jest odpalony; lub
- d) Jakież składniki naboju pozostają w lufie.

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).



9.12.5 Postępowanie po stwierdzeniu niesprawności

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

LUB

9.12.5.2 Zawodnik może opuścić grupę, po uzyskaniu zgody sędziego i dokończyć serię w czasie określonym przez Sędziego Głównego.

9.12.6 Niesprawność broni

Decyzje o niesprawności broni muszą być podejmowane przez sędziego.

Broń może być uznana za niesprawną, gdy:

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

9.12.7 Procedury ukończenia serii uzupełniającej (Make-Up Round)

9.12.7.1 Trap

Zawodnik, któremu przydzielono czas i pole strzeleckie z odpowiednim schematem, musi stanąć **za stanowiskiem** i będzie mógł zobaczyć trzy (3) rzutki w tej grupie, po czym sędzia musi wydać komendę „**START**”. Następnie zawodnik musi przejść na stanowisko i strzelać w normalny sposób do wymaganej liczby rzutków. Po czym zawodnik musi oddać strzały kolejno z pozostałych stanowisk, w celu ukończenia serii.

9.12.7.2 Double Trap

Zawodnik, któremu przydzielono czas i pole strzeleckie, musi stanąć **za stanowiskiem** i będzie mógł zobaczyć prawidłowy dublet ze schematu A, schematu B i schematu C, po czym sędzia musi wydać komendę „**START**”. Następnie zawodnik musi przejść na stanowisko i strzelać w normalny sposób do wymaganej liczby rzutków. Po czym zawodnik musi oddać strzały kolejno z pozostałych stanowisk, w celu ukończenia serii.

9.12.7.3 Skeet

Zawodnik, któremu przydzielono czas i pole strzeleckie, musi stanąć **za stanowiskiem** i będzie mógł zobaczyć prawidłowy rzutek z wysokiej i niskiej budki, po czym sędzia musi wydać komendę „**START**”. Następnie zawodnik musi przejść na stanowisko i strzelać w normalny sposób do wymaganej liczby rzutków. Po czym zawodnik musi oddać strzały kolejno z pozostałych stanowisk, do ukończenia serii.



9.12.8 Wyniki 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 wyników do biura obliczeń.

9.13 UBIÓR I WYPOSAŻENIE NA ZAWODACH

Patrz Ogólne Przepisy Techniczne ISSF, przepis 6.7.

9.13.1 Ubiór sportowców (patrz także, Ogólne Przepisy Techniczne 6.20, ISSF Dress Code)

- a) Sportowe spodnie treningowe (do rozgrzewki) i kurtki, dla kobiet i mężczyzn, podobnie sportowe koszule, spódniczki/sukienki dla kobiet są dopuszczalne. Niebieskie jeansy, Jeansy lub podobne są zabronione;
- b) Buty z widocznymi palcami stóp, otwartą piętą, sandały i/lub inne tego typu obuwie nie są dozwolone;
- c) Szorty lub spódniczki, które nie kończą się wyżej niż 15 cm, licząc od środka rzepki kolana są dozwolone;
- d) Koszule, koszulki T-Shirt i inna podobna odzież z rękawami o długości mniejszej niż 10 cm jest zabronione; oraz
- e) Odzież wykonana z materiałów maskujących jest zabroniona.

9.13.2 Numer startowy (Bib)

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

- a) Na plecach powyżej pasa;
- b) Przez cały czas, podczas oficjalnych treningów, a także samych zawodów;
- c) Zawodnik, który nie posiada numeru startowego (Bib) nie może rozpocząć, ani kontynuować strzelania; oraz
- d) Przydzielony Numer startowy (Bib) musi być możliwie jak największy, ale nie powinien być mniejszy niż 20 mm wysokości.

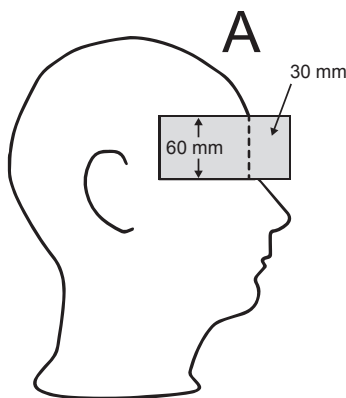
9.13.3 Narodowy identyfikator IOC

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



9.13.4 Przesłony boczne

Dopuszczalne są boczne przesłony (z jednej lub obu stron) przymocowane do kapelusza, czapki, strzeleckich okularów lub do przepaski o głębokości nie większej niż 60 mm tylko dla zawodników strzelających do rzutków. Przednia część bocznej przesłony, patrząc z boku, nie może wystawać dalej niż 30 mm poza środkową linię czoła. Przesłony te muszą być wykonane z tworzywa sztucznego. Dozwolona jest przednia przesłona, której szerokość nie przekracza 30 mm.



9.14 REZULTATY, CZAS I OCENA (RTS)

Wyznaczony członek Jury odpowiedzialny jest za procedury dotyczące rezultatów, czasu i oceny, powoływany przez członków Jury ISSF lub Delegata Technicznego we współpracy z Kierownikiem Zawodów.

9.14.1 Biuro obliczeń (RTS Office)

9.14.1.1 Obowiązkiem biura obliczeń PRZED konkurencją jest:

- a) Przygotowanie kart wyników dla wszystkich grup; oraz
- b) Upewnienie się, że karty wyników są z odpowiednią grupą na odpowiednim polu strzeleckim.

9.14.1.2 Obowiązkiem biura obliczeń PO każdej serii jest:

- a) Odbiór i sprawdzenie zapisu z kart wyników i weryfikacja wyników;
- b) Zapis wyników;
- c) Niezwłoczne przekazanie wyników wstępnych na tablicę wyników; oraz
- d) Jeśli jakiś rezultat jest zaległy z powodu zgłoszonego protestu, musi zostać pominięty, a pozostałe wyniki opublikowane.

9.14.1.3 Obowiązkiem biura obliczeń PODSUMOWUJĄC każdy dzień zawodów jest:

- a) Zsumowanie oficjalnych wyników w jak najkrótszym możliwym czasie;
- b) Przygotowanie dokładnych tabeli wyników wstępnych dla prasy, kierowników drużyn, Jury i Delegata Technicznego;
- c) Niezwłoczne przygotowanie i publikacja dokładnych końcowych wyników;



- d) Po zakończeniu 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 zawodnika; oraz
- e) Komitet Organizacyjny musi przechowywać karty wyników, które zawierają wynik każdego strzału, co najmniej przez okres 12 miesięcy po zakończeniu zawodów.

9.14.2 Procedura oceny

Oficjalne obliczanie wyników odbywa się na każdym polu strzeleckim dla każdej serii składającej się z 25 rzutków w konkurencji Trap i Skeet oraz 15 dubletów w konkurencji Double Trap:

- a) Na wszystkich Mistrzostwach ISSF wyniki muszą być notowane na polu strzeleckim przez dwie (2) różne osoby, zazwyczaj sędziów pomocniczych;
- b) Pierwsza z osób prowadzi oficjalną kartę wyników; oraz
- c) Druga osoba obsługuje ręczną tablicę wyników, z wyjątkiem, gdy używana jest elektroniczna tablica wyników, która musi być obsługiwana przez sędziego.

9.14.3 Tablice wyników

9.14.3.1 Strzelnice z elektronicznymi tablicami wyników

Sędzia musi kontrolować działanie elektronicznej tablicy wyników oraz upewnić się, że zostały zarejestrowane poprawne wyniki.

9.14.3.2 Dwie (2) osoby muszą być mianowane sędziami pomocniczymi w następujący sposób:

- a) Pierwsza osoba musi stać z boku za linią ognia, żeby prowadzić oficjalną kartę wyników;
- b) Druga osoba musi być usytuowana po drugiej strony linii ognia, aby pełnić rolę sędziego asystującego; oraz
- c) Może zostać wyznaczona trzecia osoba do prowadzenia oficjalnej karty wyników, a w tym przypadku pozostali dwaj będą pełnić rolę sędziów pomocniczych.

9.14.3.3 Błędy na elektronicznej tablicy wyników

Jeśli na jakimkolwiek etapie tablica wyświetla nieprawidłowy wynik, sędzia musi zatrzymać strzelanie i jak najszybciej podjąć stosowne kroki w celu poprawy błędu. Jeśli z jakichś przyczyn nie można naprawić błędnie wyświetlonych wyników, należy:

- a) Przeanalizować dokładnie tablicę wyników i zweryfikować jej pracę do momentu, w którym zaistniała usterka;
- b) Jeśli to możliwe, zastąpić ją szybko ręczną tablicą wyników, nanieść dane brakujące od momentu awarii i kontynuować serię;



- c) 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 Sędziego Głównego; oraz
- d) Jeśli jest różnica wyników pomiędzy dwoma (2) kartami wyników, decyduje ta karta, która była pod nadzorem osoby wyznaczonej przez Sędziego Głównego.

9.14.3.4 Strzelnice z ręcznymi tablicami wyników

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

- a) Pierwsza osoba musi być usytuowana po lewej lub po prawej stronie pola strzeleckiego, by pełnić rolę sędziego pomocniczego i obsługiwać ręczną tablicę wyników;
- b) Druga osoba musi być usytuowana po przeciwnej stronie pola strzeleckiego, by pełnić rolę sędziego pomocniczego;
- c) Trzecia osoba musi być usytuowana z tyłu linii ognia, aby prowadzić oficjalną kartę wyników, a także sprawdzać czy przedstawiane na tablicy są rejestrowane prawidłowo;
- d) Osoby prowadzące zapis muszą zaznaczać wynik na karcie lub tablicy niezależnie, niezwłocznie, ale tylko w oparciu o decyzje sędziego;
- e) Po zakończeniu każdej serii należy porównać wyniki i wprowadzić zweryfikowane dane na oficjalną kartę wyników, zanim zostanie ona przekazana do biura obliczeń; oraz
- f) W przypadku zaistnienia różnic niemożliwych do wyjaśnienia decydują wyniki pokazane na ręcznej tablicy wyników.

9.14.4 Zatwierdzanie wyników

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.

9.14.5 Wyniki

9.14.5.1 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 (Równe wyniki – patrz przepisy 9.15.1.1 i 9.18.3.4).



9.14.5.2 Rywalizacja drużynowa

- a) 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 (Równe wyniki – patrz przepis 9.15.3).
- b) Drużyna, której członek został zdyskwalifikowany, nie może być sklasyfikowana i musi być przedstawiona na liście wyników z komentarzem „**DSQ**”.

9.15 RÓWNE WYNIKI I BARAŻE (SHOOT-OFFS)

9.15.1 Zawody z finałami

W przypadku wystąpienia równych wyników w konkurencjach olimpijskich z finałami ustala się według następujących przepisów.

9.15.1.1 Remis przed finałami:

- a) Jeśli dwóch lub więcej zawodników walczących o miejsce w finale posiada równy wynik, o ich klasyfikacji i pozycji w finale musi być rozstrzygnięte przez baraż przeprowadzony zgodnie z przepisami dla konkurencji Trap lub Skeet (patrz, przepis 9.15.5). O kolejności w barażu decyduje tymczasowa Klasyfikacja (zawodnik wyżej sklasyfikowany strzela pierwszy). W przypadku maksymalnych wyników lub takich remisów, których nie można rozstrzygnąć metodą „odliczania wstecz”, kolejność zawodników w barażu będzie rozstrzygnięta przez losowanie;
- b) W przypadku więcej niż jednego barażu, w pierwszej kolejności muszą zostać rozegrane baraż(e) o wyższe pozycje;
- c) Jeżeli wynik barażu zawodników kwalifikujących się do finału jest taki sam, zawodnicy muszą kontynuować baraż do czasu jego rozstrzygnięcia, w celu ustalenia pozycji w kwalifikacjach. Pozostali zawodnicy z równymi wynikami nie kwalifikujący się do finału (miejsce 7 i poniżej), muszą zostać sklasyfikowani według zasady „odliczania wstecz” (patrz przepis 9.15.1.3);
- d) Każdy zawodnik, 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;
- e) Jeśli to możliwe, baraż przed finałami powinien odbyć się na innym polu niż to, na którym będą odbywały się finały; oraz
- f) W trakcie rozgrywania barażu, limit czasu na przygotowanie się musi być kontrolowany przez elektroniczny system pomiaru czasu (przepis 9.18.2.6), zarządzany przez sędziego wybranego spośród wyznaczonych sędziów (9.18.2.7.b).



9.15.1.2 Zasada „odliczania wstecz” (Countback)

Rozstrzygnięcia równych wyników tą metodą są rozgrywane w następujący sposób:

- a) Należy porównać wyniki ostatniej serii strzelań do 25 rzutków (w serii Double Trap 15 dubletów). Zwycięzcą jest zawodnik z najwyższym wynikiem w tej serii.
- b) W przypadku, gdy remis nie został rozstrzygnięty, należy porównać serię przedostatnią i jeśli nadal nie ma rozstrzygnięcia, serię poprzedzającą przedostatnią, itd.; oraz
- c) Jeśli wyniki są wciąż równe, remisy muszą być rozstrzygnięte przez odliczanie **od tyłu rzutek po rzutku**, poczynwszy od **ostatniego rzutka w ostatniej serii** (a jeśli to konieczne, nawet przedostatniej serii, itd.) do momentu znalezienia zera (0). Zawodnik z największą liczbą trafień w kolejności przed znalezieniem pierwszego zera (0) otrzyma wyższą pozycję.

9.15.1.3 Rankingi

O wynikach w przypadku remisów indywidualnych na miejscu 7 lub niższym nie decyduje baraż i muszą być rozstrzygane zgodnie z zasadą „**odliczania wstecz**” ("**Countback**"). W przypadku bezwzględnego remisu, zawodnicy będą sklasyfikowani na tej samej pozycji wyszczególnieni w kolejności alfabetycznej.

9.15.2 Zawody bez finałów

9.15.2.1 Remisy indywidualne

W przypadku wystąpienia równych wyników w konkurencjach nieolimpijskich i innych rozgrywanych bez strzelań finałowych ustala się według następująco;

9.15.2.2 Remis przy wynikach absolutnych

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

9.15.2.3 Równe wyniki na pierwszych trzech (3) miejscach

Remis musi zostać rozstrzygnięty przez przeprowadzenie barażu:

- a) Pozycje startowe zostają ustalone na podstawie tymczasowego rankingu z Kwalifikacji (najwyżej sklasyfikowany zawodnik strzela jako pierwszy);
- b) Jeśli kilku zawodników dogrywa się o jedno miejsce, np. dwóch (2) o pierwsze miejsce (z pozycji 1 i 2) i dwóch (2) o trzecie (z pozycji 3 i 4), wszyscy zawodnicy w celu ustalenia indywidualnej kolejności rozgrywają baraż na tym samym polu strzeleckim; oraz
- c) 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.



9.15.2.4 Równe wyniki od 4 miejsca

O lokacie indywidualnej w przypadku równych wyników od miejsca 4. nie decydują baraże, a klasyfikacja musi zostać ustalona według zasady „**odliczania wstecz**” (“**Countback**”).

9.15.3 Równe wyniki 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., aż do rozstrzygnięcia. Jeżeli remis nie został rozstrzygnięty (tzn. suma wyników członków zespołu jest taka sama, we wszystkich seriach), wtedy remis musi zostać rozstrzygnięty metodą liczenia **od tyłu**, sumą wyników **ostatniego rzutka z ostatniej serii** (jeśli to konieczne, następnym ostatnim rzutkiem lub w następnej ostatniej serii, itd.). Drużyna o niższym łącznym wyniku ostatniego rzutka zostanie sklasyfikowana niżej.

Przykład:

DRUŻYNA 1

Strzelec 1	XXXXXXXXXXXXXXXXXOXXXXXXXXXXXX	22
------------	--------------------------------	----

Strzelec 2	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXO	24
------------	--------------------------------	----

Strzelec 3	XXXXXXXXXXXXXXXXXOXXXXXXXXXXXX	23
------------	--------------------------------	----

369	2. miejsce
-----	------------

DRUŻYNA 2

Strzelec 1	XXXXXXXXXXXXXXXXXOXXXXXXXXXXXX	23
------------	--------------------------------	----

Strzelec 2	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXOXX	24
------------	----------------------------------	----

Strzelec 3	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXOXOX	22
------------	-----------------------------------	----

369	1. miejsce
-----	------------

9.15.4 Baraże (Shoot-offs)

9.15.4.1 Przepisy ogólne

- Jeśli czas barażu nie został ogłoszony, zawodnicy muszą pozostać w ciągłym kontakcie z biurem zawodów osobiście lub poprzez kierownika ekipy, aby być gotowym do uczestnictwa w barażu, kiedy zostanie ogłoszony; oraz
- Każdy zawodnik, 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.



9.15.4.2 Baraże przed finałami

Baraże **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. O ile to możliwe, takie baraże powinny się rozpocząć maksymalnie **trzydzieści (30) minut** po zakończeniu konkurencji podstawowej.

9.15.4.3 Baraże podczas finałów

Baraże podczas finałów muszą być przeprowadzane zgodnie z zasadami dotyczącymi baraży (przepis 9.18.3.4).

9.15.4.4 Czas przygotowawczy zawodnika podczas barażu przed finałami

Po wydaniu przez sędziego komendy „**START**” lub po oddaniu strzału do prawidłowego rzutka przez poprzedniego zawodnika, musi zająć pozycję, załadować broń i wywołać rzutek lub dublet w ciągu dwunastu (12) sekund od zajęcia stanowiska w konkurencji Trap lub w ciągu piętnastu (15) sekund w konkurencji Skeet. Do kontroli czasu na przygotowanie się w barażach musi zostać użyty zegar. W razie nieprzestrzegania limitu czasowego będą nakładane kary.

9.15.5 Procedura baraży przed finałami (Trap, Skeet)

9.15.5.1 BEZPIECZEŃSTWO:

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

9.15.5.2 Trap

- a) Przed rozpoczęciem barażu, lewy i prawy rzutek zostanie wyrzucony z każdego z pięciu (5) stanowisk. Wszyscy zawodnicy z tym samym wynikiem muszą ustawić się za stanowiskiem 1 w kolejności ustalonej przez ich tymczasową pozycję w kwalifikacjach (zawodnik wyżej sklasyfikowany strzela pierwszy). Rozpoczynając od stanowiska 1 muszą oni strzelać do prawidłowych rzutków do czasu, aż baraż nie zostanie rozstrzygnięty zgodnie z następującą sekwencją: lewy rzutek na stanowisku 1, prawy rzutek na stanowisku 2, lewy rzutek na stanowisku 3, prawy rzutek na stanowisku 4, lewy rzutek na stanowisku 5, a następnie ponownie na stanowisku 1, lecz tym razem prawy rzutek i tak dalej;
- b) Pierwszy zawodnik na komendę musi przejść na stanowisko, załadować broń i wywołać rzutek jak przedstawiono w punkcie a) powyżej;
- c) Tylko jeden (1) strzał jest dozwolony do każdego rzutka; Broń musi być załadowana tylko jedną (1) sztuką amunicji. Druga lufa nie może być załadowana pustą sztuką, atrapą amunicji lub amunicją. W przypadku pierwszego naruszenia zawodnik otrzyma **Ostrzeżenie (żółta kartka)**. Za każde kolejne naruszenie rzutek zostanie uznany za „**CHYBIONY**” (“**LOST**”);
- d) Po oddanym strzale, zawodnik przechodzi na koniec kolejki zawodników oczekujących na wejście na to samo stanowisko;
- e) Każdy zawodnik w barażu musi kolejno postępować jak wyżej;



- f) Jeśli każdy zawodnik oddał strzał na stanowisku 1 a baraż wciąż nie jest rozstrzygnięty, wszyscy zawodnicy muszą przenieść się na stanowisko 2 i powtórzyć procedurę; oraz
- g) Powyższa procedura będzie trwała, aż do rozstrzygnięcia wszystkich remisów;
- h) Jeśli zawodnik strzelił poza swoją kolejnością, jego wynik musi zostać zapisany, a zawodnik otrzyma **Ostrzeżenie (żółta kartka)**. Za każde kolejne naruszenie rzutek zostanie uznany za „**CHYBIONY**” (“**LOST**”);

9.15.5.3 Skeet

- a) Przed rozpoczęciem barażu, pierwszy zawodnik musi stanąć za stanowiskiem 4, gdzie przysługuje mu obejrzenie jednego (1) prawidłowego dubletu;
- b) Wszyscy zawodnicy z tym samym wynikiem będą strzelać na stanowisku 4 w kolejności ustalonej przez ich tymczasową pozycję w kwalifikacjach (zawodnik wyżej sklasyfikowany strzela pierwszy).
- c) Po wydaniu przez sędziego komendy „**START**”, musi przejść na stanowisko, załadować broń i strzelić do regularnego dubletu (wysoka/niska budka). Następnie musi opuścić stanowisko i przejść na koniec kolejki zawodników, którzy jeszcze nie strzelili;
- d) Każdy zawodnik w barażu musi kolejno postępować jak wyżej;
- e) Zawodnik, który nie trafi do największej liczby rzutków na poszczególnym stanowisku, przegrywa i kończy rywalizację;
- f) Wszyscy pozostali zawodnicy z tym samym wynikiem muszą pozostać, a pierwszy zawodnik, musi przejść na stanowisko, załadować broń i strzelić do odwróconego dubletu (niska/wysoka budka). Następnie musi opuścić stanowisko i przejść na koniec kolejki zawodników, którzy jeszcze nie strzelili;
- g) Każdy pozostały zawodnik w barażu musi kolejno postępować jak wyżej; oraz
- h) Jeśli jakieś remisy pozostają nierozstrzygnięte, procedura strzelania do **prawidłowych** i **odwróconych** dubletów musi być kontynuowana aż do rozstrzygnięcia wszystkich wyników.
- i) Jeśli zawodnik strzelił poza swoją kolejnością, jego wynik musi zostać zapisany, a zawodnik otrzyma **Ostrzeżenie (żółta kartka)**. Za każde kolejne naruszenie, rzutek zostanie uznany za „**CHYBIONY**” (“**LOST**”);



9.16 NARUSZENIA PRZEPISÓW

Jury, Kierownik zawodów i sędzia podejmują decyzję o naruszeniu przepisów w trzech (3) dziedzinach naruszeń przepisów:

- a) „OTWARTE” (“OPEN”) – jawne;
- b) „TECHNICZNE” (“TECHNICAL”) – drobne naruszenia; oraz
- c) „UKRYTE” (“CONCEALED”) – celowe i poważne pogwałcenie przepisów lub zasad bezpieczeństwa.

9.16.1 Jury jest odpowiedzialne za analizowanie i podejmowanie decyzji w sprawie wysokości kary, która zostanie nałożona na wszystkie zgłoszone naruszenia przepisów, z wyjątkiem tych nałożonych automatycznie zawartych w przepisach.

9.16.2 Jeśli pokazana zostaje któraś z niżej opisanych kartek, musi im odpowiednio towarzyszyć komenda „**Ostrzeżenie**” (**żółta kartka**), „**Odjęcie**” (**zielona kartka**) lub „**Dyskwalifikacja**” (**czerwona kartka**), w taki sposób, że winny nie ma żadnych wątpliwości co do popełnionego wykroczenia. Nie jest konieczne pokazywanie kartki z ostrzeżeniem przed podjęciem decyzji o odliczeniu lub dyskwalifikacji.

9.16.3 Ostrzeżenie (żółta kartka)

9.16.3.1 Naruszenia „OTWARTE” (“OPEN”)

W razie pierwszych, jawnych naruszeń przepisów, takich jak:

- a) Niestosowny ubiór;
- b) Niepotrzebne przerwy przy strzelaniu;
- c) Nielegalny instruktaż trenerski podczas zawodów;
- d) Bezprawne wtargnięcie na teren zawodów;
- e) Niesportowe zachowanie;
- f) Celowe uchylanie się od przepisów; lub
- g) Wszelkie inne okoliczności wymagające ostrzeżenia.

9.16.3.2 Ostrzeżenie (żółta karta) odnotowane na stosownej karcie wyników przez członka Jury, Sędziego Głównego lub sędziego jest dawane po to, aby dany zawodnik, trener lub kierownik zespołu miał możliwość naprawienia błędu.

9.16.3.3 Jeśli zawodnik nie naprawi zasygnalizowanego błędu w wymaganym czasie, zostaną nałożone kary.

9.16.3.4 W powtarzających się naruszeniach ze strony trenera lub innego funkcyjnego drużyny Jury będzie żądało od winowajcy opuszczenia terenu w pobliżu pola strzelań na czas pozostały do końca serii, a strzelec może zostać ukarany.

9.16.3.5 Naruszenia „TECHNICZNE” (“TECHNICAL”)

W przypadku pierwszych **naruszeń technicznych** podczas serii zawodów, takich jak:



- a) Niewłaściwe położenie stóp;
- b) Przekroczenie limitu czasowego przyznanego na wywołanie strzału;
- c) W konkurencji Skeet niezgodna z zasadami pozycja GOTÓW (READY) zawodnika;
- d) W konkurencji Skeet, z wyjątkiem stanowiska 8, otwieranie broni przez zawodnika pomiędzy dwoma (2) pojedynczymi strzałami na stanowisku; lub
- e) Prowadzenie broni albo celowanie do „za wolno” lub „za szybko” wypuszczonego rzutka bez oddania strzału.

9.16.3.6 **Ostrzeżenie (żółta kartka)** zostanie odnotowane na karcie wyników i pokazane każdemu zawodnikowi przez sędziego, który dopuści się naruszenia.

Za każde kolejne wystąpienie któregośkolwiek z powyższych naruszeń w serii, zawodnik musi zostać ukarany przez sędziego, zgodnie ze specjalnymi przepisami dla każdej z konkurencji (Trap, przepis 9.8.8.4; Skeet, przepis 9.10.8). Musi to być zaznaczone na karcie wyników przez sędziego, przed oddaniem kart do biura obliczeń.

Procedura sędziego: Sędzia musi podać komendę „**STOP**”, poinformować zawodnika o karze i pokazać zieloną kartkę, skorygować kartę wyników, a następnie poinstruować następnego zawodnika by kontynuował.

9.16.4 **Odjęcie (zielona kartka)**

9.16.4.1 Odjęcie rzutków za inne wykroczenia, nałożone przez co najmniej dwóch (2) członków Jury, musi mieć miejsce w serii, w której popełniono dane wykroczenie.

Odliczenie jednego (1) punktu, musi mieć miejsce w każdym przypadku, takim jak:

- a) Niesportowego zachowania względem innego zawodnika;
- b) Nieobecności lub niezapewnienia odpowiedniego zastępstwa, gdy zostało się wyznaczonym do pełnienia funkcji sędziego pomocniczego;
- c) Jeśli poproszono o wyjaśnienie zdarzenia, a zawodnik świadomie i celowo podaje nieprawdziwe informacje;
- d) Jeśli zawodnik nie zgłosi się na czas do finału; oraz
- e) Ingeruje w wyposażenie strzelnicy przy pierwszym takim naruszeniu.

9.16.4.2 **Nieukończona seria**

Odliczenie wszystkich pozostałych rzutków w serii musi być zatwierdzone przez większość członków Jury w sytuacjach, kiedy zawodnik opuszcza pole strzeleckie, nie ukończywszy serii i bez pozwolenia sędziego.



9.16.4.3 Nieobecny zawodnik

Zawodnik jest nieobecny podczas sprawdzania nazwisk na karcie wyników, sędzia musi głośno wywołać numer Bib oraz nazwisko zawodnika trzy (3) razy podczas jednej minuty. Jeśli zawodnik nie zgłosi się do końca tej minuty, sędzia musi uznać go za „**NIEOBECNEGO**” (“**ABSENT**”) i **nie może** dołączyć do grupy, a strzelanie musi rozpocząć się bez niego.

9.16.4.4 Dodatkowa seria dla nieobecnego zawodnika

- a) Zawodnik uznany za „**NIEOBECNEGO**” (“**ABSENT**”) 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; oraz
- b) Zawodnik uzyska wówczas pozwolenie na dostrzelanie serii, na którą się nie stawiał, w czasie i na polu strzeleckim wyznaczonym przez Sędziego Głównego z odliczeniem trzech punktów, które zastosuje się do trzech (3) trafionych rzutków z serii, którą będzie dostrzeliwał. Zawodnik powinien, jeśli to możliwe, strzelić serię na polu, na którym była strzelana seria, na której się nie pojawił.

9.16.4.5 Wyjątkowe okoliczności

Jeśli zawodnik spóźni się na zawody lub nie zgłosił się do Sędziego Głównego, zanim jego grupa ukończy daną serię i udowodni, że spóźnienie miało miejsce z przyczyn niezależnych od zawodnika, Jury musi dać mu możliwość na niezakłócone uczestnictwo w ogólnym programie strzelania. W tej sytuacji Sędzia Główny wyznaczy czas i miejsce strzelania, a żadna kara nie zostanie nałożona.

9.16.5 Dyskwalifikacja (czerwona kartka)

9.16.5.1 Dyskwalifikacja (czerwona kartka) jest wymagana zgodnie z przepisem 9.4.1.1 lub 9.4.3.2.c w przypadku naruszeń dotyczących broni, paska kontrolnego lub amunicji. Dyskwalifikacja zgodnie z przepisem 9.16.5.2 (poniżej) może być ogłoszona tylko drogą większościowej decyzji Jury. Dyskwalifikacja zawodnika jest wyrażona przez pokazanie **czerwonej kartki** oraz wypowiedzeniem „**Dyskwalifikacja**” przez Jury. Jeżeli zawodnik zostanie dyskwalifikowany w trakcie któregośkolwiek z etapów (kwalifikacji lub finału), wynik tego zawodnika na wszystkich etapach musi zostać usunięty, a zawodnik wymieniony na końcu wraz z wyjaśnieniem, dlaczego został zdyskwalifikowany.

9.16.5.2 **Dyskwalifikacja (czerwona kartka)** zawodnika albo wydalenie kierownika zespołu, lub trenera z pola strzeleckiego, mogą być ogłoszone za:

- a) Poważne pogwałcenie bezpieczeństwa i naruszenie zasad bezpieczeństwa;
- b) Trzymanie broni w niebezpieczny sposób (powtarzające się, przypadkowe wystrzały też mogą być brane pod uwagę);
- c) Trzymanie załadowanej broni po wydanej komendzie „**STOP**”;
- d) Powtarzanie się sytuacji, które już wcześniej doprowadziły do ostrzeżenia lub odjęcia rzutków;



- e) Celowe znieważanie drużyny lub funkcyjnych zawodów;
- f) Ciągłe odmawianie przez strzelca pełnienia roli sędziego pomocniczego;
- g) Celowe niezgłoszenie się do strzelania we wcześniej pominiętej serii;
- h) Świadome i umyślne podawanie fałszywych informacji w celu próby zatuszowania faktów w poważnych przypadkach; lub
- i) Sprawy, w których naruszenia są celowo ukrywane.

9.17 PROTESTY I ODWOŁANIA

9.17.1 Niezgadzanie się z decyzją sędziego

9.17.1.1 Zachowanie się zawodnika

- a) 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**”; oraz
- b) Wówczas sędzia musi na chwilę przerwać strzelanie i po wysłuchaniu opinii sędziów pomocniczych podjąć decyzję. Żaden protest nie może zostać przyjęty po oddaniu strzału przez następnego zawodnika (patrz przepis 9.18.6).
- c) Patrz także przepis 9.18.4 zastosowania systemu VAR (Video Assistant Referee) podczas finałów.

9.17.1.2 Zachowanie się przedstawiciela zespołu

- a) Przedstawiciel zespołu niezgadzający się z decyzją sędziego, z wyjątkiem decyzji związanych z uznaniem rzutka za „**TRAFIONY**” (“**HIT**”), „**CHYBIONY**” (“**LOST**”), „**NIELICZONY**” (“**NO TARGET**”) lub „**NIEPRAWIDŁOWY**” (“**IRREGULAR**”), nie może opóźniać strzelania, ale może zwrócić uwagę sędziego, który odnotuje na karcie wyników fakt podtrzymania protestu; oraz
- b) Protest musi zostać rozstrzygnięty przez Jury.
- c) Patrz także przepis 9.18.4 zastosowania systemu VAR (Video Assistant Referee) podczas finałów.

9.17.2 Protesty ustne

Każdy zawodnik lub kierownik zespołu ma prawo złożenia protestu dotyczącego warunków strzelań, podejmowanych decyzji i działań, wyrażonego **słownie i niezwłocznie** do członka Jury, Sędziego Głównego lub innej osoby funkcyjnej.

9.17.2.1 Takie protesty można składać w następujących sprawach:

- a) Nie są przestrzegane przepisy ISSF;
- b) Nie jest przestrzegany program zawodów;
- c) Nie zgadzania się z decyzją lub działaniem osoby funkcyjnej zawodów; oraz



- d) Zawodnikowi przeszkodził lub zakłócił inny zawodnik, funkcyjny zawodów, widz, media lub inne osoby lub przyczyny.

Adnotacja: Tylko zawodnik zainteresowany może kwestionować decyzję sędziego dotyczącą rzutka „**TRAFIONEGO**” (“**HIT**”), „**CHYBIONEGO**” (“**LOST**”), „**NIELICZONEGO**” (“**NO TARGET**”) lub „**NIEPRAWIDŁOWEGO**” (“**IRREGULAR**”) zgodnie z przepisem 9.17.1.1.

- 9.17.2.2 Osoby funkcyjne, które otrzymają protesty słowne, muszą natychmiast je rozważyć, niezwłocznie podjąć działania w celu naprawienia sytuacji lub skierować sprawę do Jury w celu podjęcia decyzji. W takim przypadku strzelanie może być chwilowo wstrzymane, jeżeli jest to konieczne.

9.17.3 Protesty pisemne

- a) Każdy zawodnik lub kierownik zespołu, który nie zgadza się z działaniem lub decyzją podjętą po ustnym proteście, może złożyć formalny pisemny protest do Jury; lub
- b) Pisemny protest (formularz P) można złożyć bez poprzedzającego go ustnego protestu.

9.17.3.1 Limit czasowy na złożenie protestu

Każdy pisemny protest (Formularz P) musi zostać **złożony członkowi Jury w ciągu dziesięciu (10) minut** po zakończeniu serii, w której rzekomo sytuacja miała miejsce. Protestowi towarzyszy opłata w wysokości 50,00 EUR. W przypadku odmowy protestu, opłata musi zostać przekazana Komitetowi Organizacyjnemu. Jeśli został uznany, opłata musi zostać zwrócona.

9.17.4 Odwołania

W przypadku braku zgody z decyzją Jury, sprawa może zostać złożona do Jury of Appeal, z wyjątkiem decyzji Jury ds. protestów w finałach, które nie mogą być przedmiotem odwołania.

9.17.4.1 Limit czasowy na złożenie odwołania

Odwołanie takie muszą być złożone na piśmie **nie później niż dwadzieścia (20) minut** po ogłoszeniu decyzji Jury. Odwołaniu towarzyszy opłata w wysokości 100,00 EUR. W przypadku odmowy odwołania, opłata musi zostać przekazana Komitetowi Organizacyjnemu. Jeśli zostało uznane, opłata musi zostać zwrócona.

9.17.4.2 Decyzje Jury of Appeal

Decyzje Jury of Appeal lub Jury ds. protestów w finałach są **OSTATECZNE**.



9.18 FINAŁY DLA KONKURENCJI OLIMPIJSKICH

Finały mogą być przeprowadzane na osobnym polu oznaczonym jako Pole Finałowe, które nie jest wykorzystywane do przeprowadzenia kwalifikacji lub na jednym z pól używanych podczas kwalifikacji.

9.18.1 Format finałów:

- a) Pełny program (patrz Ogólne Przepisy, przepis 3.3.2 i 3.3.5) musi zostać strzelony w każdej konkurencji olimpijskiej jako kwalifikacja do finałów. Sześciu (6) zawodników z najwyższymi wynikami w kwalifikacjach awansuje do finałów.
- b) Finały składają się z serii po których następuje stopniowa eliminacja po tym jak wszyscy finaliści odstrzelą wymaganą liczbę rzutków (25, 30 lub 20 rzutków w zależności od konkurencji) i trwają do momentu wyłonienia złotego i srebrnego medalu; oraz
- c) Finaliści startują od zera; wyniki z kwalifikacji nie są przenoszone; rezultaty ze wszystkich stanowisk w finale są sumowane.

9.18.2 Ogólne wymagania finałów

9.18.2.1 Obiekty finałowe

Jedno pole z dużą trybuną musi być wyznaczone jako Pole Strzelań Finałowych. Musi posiadać wyznaczoną miejsce zgłoszeń zawodników, gdzie finaliści będą mogli zgłosić się do kontroli amunicji.

9.18.2.2 Zgłoszenie się na pole strzeleckie wybrane do finału (Reporting Time):

- a) Zawodnicy zakwalifikowani do finału, ich trenerzy lub kierownicy zespołów, muszą zgłosić się na polu na którym będą rozgrywane finały, nie później niż 30 minut przed czasem w celu kontroli amunicji, z wyjątkiem Igrzysk Olimpijskich, gdzie zawodnicy sami muszą się zgłosić 30 minut przed;
- b) Zawodnicy muszą zgłosić się co najmniej 15 minut przed rozpoczęciem finału na polu finałowym. Żadna dodatkowa amunicja nie może być wniesiona na Pole Finałowe;
- c) Jeden (1) punkt zostanie odjęty od pierwszego trafionego rzutka serii finałowej, jeżeli zawodnik nie stawia się na czas;
- d) Zawodnicy muszą zgłosić się z pełnym wyposażeniem, ubiorem strzeleckim i dressem reprezentacyjnym tym samym, który będą nosić podczas ceremonii wręczania nagród. Członkowie Jury muszą ustalić czy obecni są wszyscy finaliści i czy ich imiona, nazwiska, kraj pochodzenia są prawidłowo wyświetlane na tablicy i w dokumentacji wynikowej. Członkowie Jury muszą skontrolować amunicję i wyposażenie zawodników możliwie jak najszybciej po ich przybyciu; oraz
- e) Każdy zawodnik, który nie stawia się na początek prezentacji nie weźmie udziału w finale i zostanie klasyfikowany na ostatnim miejscu.



- 9.18.2.3 Czas startowy. Czas startowy w finale rozpoczyna się na komendę „**GOTÓW**” („**READY**”) podaną przez sędziego dla pierwszego strzału w konkurencji.
- 9.18.2.4 Pozycja startowa i numery Bib. W finałach muszą być użyte nowe numery Bib (1-6). Pozycja startowa w finale jest przyznawana według pozycji zajętej w kwalifikacjach, gdzie zawodnik najwyżej klasyfikowany otrzymuje numer 1. W barażach po finale, zawodnicy strzelają w kolejności numerów Bib (niższy numer strzela pierwszy).
- 9.18.2.5 Strzały próbne i pokaz rzutków. Przed rozpoczęciem rundy finałowej, muszą zostać pokazane rzutki, a finalista musi mieć możliwość oddania strzałów próbnych.
- 9.18.2.6 Specjalne wyposażenie**
- Pole finałowe musi być wyposażone w system nagłaśniający dla spikera i obsługi technicznej, członków Jury oraz trenera każdego z finalistów, oficjalną kolorową tablicę wyników (patrz **Wytyczne ISSF dla organizatorów** dotyczące szczegółowych wymagań) oraz w elektroniczny system pomiaru czasu (w celu kontrolowania limitu czasu przygotowawczego).
- W przypadku zastosowania systemu VAR (Video Assistant Referee), pole finałowe musi być wyposażone w akredytowany przez ISSF system VAR, umieszczony we właściwy sposób określony przez Jury.
- Zastosowanie systemu VAR jest obowiązkowe podczas finałów na Igrzyskach Olimpijskich, zawodach, podczas których zdobywane są kwalifikacje olimpijskie oraz na Mistrzostwach Świata. Zastosowanie systemu VAR podczas pozostałych Mistrzostw nadzorowanych przez ISSF jest nieobowiązkowe, jednak powinno być stosowane, gdy to tylko możliwe.
- 9.18.2.7 Finały – Funkcyjni. Następujący personel przeprowadza i nadzoruje finał:
- a) Sędzia. Finał musi prowadzić doświadczona osoba posiadająca licencję sędziego strzelań do rzutków ISSF;
 - b) Asystenci sędziego i sędzia systemu czasu.
- Dwóch (2) sędziów musi być wyznaczonych jako sędziowie asystujący, aby pomagać i doradzać sędziemu prowadzącemu. Jeden (1) sędzia musi być wyznaczony do obsługi elektronicznego systemu pomiaru czasu. Wszyscy sędziowie są wybierani przez Sędziego Głównego spośród wszystkich sędziów wyznaczonych w zawodach.
- c) Jury zawodów. Jury zawodów musi nadzorować przebieg finału. Jeden (1) członek musi zostać wyznaczony jako nadzorujący członek Jury;
 - d) Jury ds. protestów w finale. Jeden (1) członek Jury of Appeal, członek nadzorujący i jeden (1) członek Jury zawodów wyznaczają Delegata Technicznego i przewodniczącego Jury, którzy będą decydować podczas protestów, zgłoszonych w finale;
 - e) Kierownik (funkcyjny) ds. technicznych. Oficjalny dostawca urządzeń wyznacza Kierownika ds. technicznych w celu przygotowania i obsługi systemu naliczania i prezentacji wyników. W przypadku wystąpienia problemów technicznych mogących



mieć wpływ na finał, kontaktuje się bezpośrednio z członkiem Jury oraz sędzią w celu podjęcia szybkich decyzji;

- f) Spiker. Osoba funkcyjna wyznaczona przez ISSF lub Komitet Organizacyjny musi być odpowiedzialna za przedstawianie finalistów, ogłaszanie wyników oraz informowanie publiczność w trakcie przerw; oraz
- g) Technik (funkcyjny) ds. nagłośnienia. Technik ds. nagłośnienia jest odpowiedzialny za obsługę systemu nagłośnienia i muzykę podczas zawodów.

9.18.2.8 Przeprowadzanie finałów i muzyka. Finał musi być przeprowadzony barwnie, z oprawą muzyczną, zapowiedziami, komentarzami, komendami Sędziego Głównego, które przedstawią sportowców i rozgrywaną konkurencję w sposób jak najbardziej atrakcyjny dla widowni i widzów.

9.18.3 Procedury dla konkurencji. Finały prowadzone są zgodnie z poniższymi procedurami. Przepisy techniczne mają również zastosowanie do finałów, z wyjątkiem przypadków, których różnice są opisane w niniejszym przepisie (przepis 9.18).

9.18.3.1 **Trap.** Finaliści strzelają tylko jednym strzałem do każdego rzutka (patrz przepis 9.15.5.2.c). Zajmują stanowiska 1-2-3-4-5-6 zgodnie numerami Bib (przepis 9.18.2.3, najniższy numer Bib na stanowisku 1). Po oddanym strzale na stanowisku każdy z zawodników musi przejść do następnego stanowiska, aby oddać strzał. Musi zostać użyty system kontroli czasu do sterowania 12 sekundowym limitem czasu przygotowawczego. Każdy finał składa się z serii po których następuje stopniowa eliminacja, aż do czasu wyłonienia zdobywców złotego i srebrnego medalu i wygląda następująco:

- a) Po tym jak sześciu (6) finalistów zakończy rundę 25 rzutków, zawodnik zajmujący 6-te miejsce kończy rywalizację, a w przypadku równych wyników, zawodnik który został sklasyfikowany niżej w rundzie kwalifikacyjnej (posiada wyższy numer Bib);
- b) Po tym jak pozostałych pięciu (5) finalistów zakończy strzelanie do kolejnych 5 rzutków, czyli po 30 rzutkach, zawodnik zajmujący 5-te miejsce kończy rywalizację, a w przypadku równych wyników, zawodnik który został sklasyfikowany niżej w rundzie kwalifikacyjnej (posiada wyższy numer Bib);
- c) Po tym jak pozostałych czterech (4) finalistów zakończy strzelanie do kolejnych 5 rzutków, czyli po 35 rzutkach, zawodnik zajmujący 4-te miejsce kończy rywalizację, a w przypadku równych wyników, zawodnik który został sklasyfikowany niżej w rundzie kwalifikacyjnej (posiada wyższy numer Bib);
- d) Po tym jak pozostałych trzech (3) finalistów zakończy strzelanie do kolejnych 5 rzutków, czyli po 40 rzutkach, zawodnik zajmujący 3-cie miejsce (brązowy medalista) kończy rywalizację, a w przypadku równych wyników, zawodnik który został sklasyfikowany niżej w rundzie kwalifikacyjnej (posiada wyższy numer Bib);
- e) Serie 5 rzutków w punkcie b), c) i d) składają się z 2 lewych, 2 prawych i 1 prostego rzutka wybranych losowo dla każdego z finalistów;



- f) Po tym jak dwóch (2) pozostałych finalistów zakończy strzelanie do kolejnych 10 rzutków czyli po 50 rzutkach, zostaje wyłonione 1. i 2. miejsce (złoty i srebrny medalista), a w przypadku równych wyników, przystępuje się natychmiast do barażu;
- g) Seria 10 rzutków w punkcie f) składa się z 4 lewych, 4 prawych i 2 prostych rzutków wybranych losowo dla każdego z finalistów. Łączna seria 25 rzutków w punktach b), c), d) i f) musi składać się z 2 lewych, 2 prawych i 1 prostego rzutka dla każdego ze stanowiska; oraz
- h) Po każdym z etapów eliminacji, pozostali zawodnicy pozostają na swoich dotychczasowych stanowiskach.

9.18.3.2

Skeet. Finaliści strzelają na każdym stanowisku w kolejności zgodnej z numerem Bib. Musi zostać użyty system kontroli czasu do sterowania 30 sekundowym limitem czasu przygotowawczego. Każdy finał składa się z serii po których następuje stopniowa eliminacja, do czasu wyłonienia zdobywców złotego i srebrnego medalu i wygląda następująco:

- a) Wszyscy finaliści strzelają kolejno 20 rzutków, jeden (1) prawidłowy dublet i jeden (1) odwrócony dublet na stanowisku 3, jeden (1) prawidłowy dublet na stanowisku 4, jeden (1) prawidłowy dublet i jeden (1) odwrócony dublet na stanowisku 5, jeden (1) prawidłowy dublet i jeden (1) odwrócony dublet na stanowisku 3, jeden (1) odwrócony dublet na stanowisku 4, jeden (1) prawidłowy dublet i jeden (1) odwrócony dublet na stanowisku 5. Po tym jak wszyscy finaliści zakończy serię 20 rzutków, zawodnik zajmujący 6-te miejsce kończy rywalizację, a w przypadku równych wyników, zawodnik który został sklasyfikowany niżej w rundzie kwalifikacyjnej (posiada wyższy numer Bib);
- b) Po tym jak pozostałych pięciu (5) finalistów strzeli kolejnych 10 rzutków, jeden (1) prawidłowych dublet i jeden (1) odwrócony dublet na stanowisku 3, jeden (1) prawidłowy dublet na stanowisku 4 oraz jeden (1) prawidłowy dublet i jeden (1) odwrócony dublet na stanowisku 5. Po 30 rzutkach, zawodnik zajmujący 5-te miejsce kończy rywalizację, a w przypadku równych wyników zawodnik, który został sklasyfikowany niżej w rundzie kwalifikacyjnej (posiada wyższy numer Bib);
- c) Po tym jak pozostałych czterech (4) finalistów strzeli kolejnych 10 rzutków, jeden (1) prawidłowych dublet i jeden (1) odwrócony dublet na stanowisku 3, jeden (1) odwrócony dublet na stanowisku 4 i jeden (1) prawidłowy dublet i jeden (1) odwrócony dublet na stanowisku 5. Po 40 rzutkach, zawodnik zajmujący 4-te miejsce kończy rywalizację, a w przypadku równych wyników zawodnik, który został sklasyfikowany niżej w rundzie kwalifikacyjnej (posiada wyższy numer Bib);
- d) Po tym jak pozostałych trzech (3) finalistów strzeli kolejnych 10 rzutków, jeden (1) prawidłowych dublet i jeden (1) odwrócony dublet na stanowisku 3, jeden (1) prawidłowy dublet na stanowisku 4 i jeden (1) prawidłowy dublet i jeden (1) odwrócony dublet na stanowisku 5. Po 50 rzutkach, zawodnik zajmujący 3-cie miejsce (brązowy medalista) kończy rywalizację, a w przypadku równych wyników zawodnik, który został sklasyfikowany niżej w rundzie kwalifikacyjnej (posiada wyższy numer Bib);



- e) Po tym jak pozostałych dwóch (2) finalistów strzeli kolejnych 10 rzutków, jeden (1) prawidłowych dublet i jeden (1) odwrócony dublet na stanowisku 3, jeden (1) odwrócony dublet na stanowisku 4 i jeden (1) prawidłowy dublet i jeden (1) odwrócony dublet na stanowisku 5. Po 60 rzutkach, zostaje wyłonione 1. i 2. miejsce (złoty i srebrny medalista), a w przypadku równych wyników, przystępuje się natychmiast do barażu; oraz
- f) Na stanowisku 4, sędzia musi poinformować pierwszego finalistę jaki pojawi się dublet, prawidłowy czy odwrócony.

9.18.3.3

Równe wyniki - procedura przeprowadzania barażu (shoot-off). Równe wyniki dla miejsca od trzeciego (3) do szóstego (6) są rozstrzygane zgodnie z kolejnością numerów Bib (pozycją z kwalifikacji). Jeśli równe wyniki są przy 1. i 2. miejscu, zostaną rozstrzygnięte natychmiast poprzez przeprowadzenie barażu, bez pokazu rzutków i strzałów próbnych. Baraż zostanie przeprowadzony zgodnie z poniższymi procedurami:

- a) **Trap.** Zawodnicy muszą ustawić się za stanowiskiem 1 w kolejności numerów Bib. Rozpoczynają od stanowiska 1 zawodnicy muszą strzelać do prawidłowego rzutka, aż baraż zostanie rozstrzygnięty, według następującego schematu: stanowisko 1 lewy rzutek, stanowisko 2 prawy rzutek, stanowisko 3 lewy rzutek, stanowisko 4 prawy rzutek, stanowisko 5 lewy rzutek, następnie ponownie stanowisko 1 tym razem rozpoczynając od rzutka prawego, itd. Można oddać tylko jeden (1) strzał do każdego rzutka. Po oddanym strzale, zawodnik przechodzi na koniec kolejki zawodników oczekujących na wejście na to samo stanowisko.

Adnotacja: Limit czasowy na przygotowanie się = 12 sekund.

- b) **Skeet.** Zawodnicy muszą ustawić się za stanowiskiem 3 według kolejności numerów Bib. Oddają strzał do jednego prawidłowego dubletu; Jeśli remis nie został rozstrzygnięty po pierwszym dublecie, muszą strzelić do odwróconego dubletu; Jeśli remis nie został rozstrzygnięty, zawodnicy przechodzą na stanowisko 4 i strzelają do jednego (1) prawidłowego dubletu i jeśli w dalszym ciągu remis jest nierozstrzygnięty strzelają do odwróconego dubletu; Ta sekwencja jest powtórzona na stanowisku 5 i później powrót do stanowiska 3, itd. dopóki remis nie zostanie rozstrzygnięty.

Adnotacja: Limit czasowy na przygotowanie się = 15 sekund.

9.18.3.4

Jeżeli podczas barażu, zawodnik strzela poza kolejnością, wynik musi zostać zachowany, a zawodnik musi otrzymać **Ostrzeżenie (żółta karta)**. Każdy kolejny raz rzutek musi zostać uznany za „CHYBIONY” (“LOST”).

9.18.4

VAR (Video Assistant Referee)

- a) Ilekroć podczas finału zastosowana jest technologia VAR, zawodnik, który nie zgadza się z decyzją Sędziego prowadzącego odnośnie „**TRAFIONEGO**” (“HIT”) lub „**CHYBIONEGO**” (“LOST”) rzutka musi natychmiast podnieść rękę, powiedzieć „**PROTEST**” oraz poprosić o użycie systemu VAR w celu rozstrzygnięcia protestu. Podobnie trener lub kierownik zespołu (któremu przydzielono miejsce na Polu Finałowym) również może zainicjować protest i rozstrzygnąć go przy pomocy systemu VAR, zanim następny zawodnik odda strzał, zwrócić się do Jury pokazując kartkę



z napisem „**PROTEST**”. Jury musi powiadomić o proteście Sędziego prowadzącego i poinformować spikera o poinformowaniu o tym fakcie widzowi.

- b) Sędzia prowadzący musi wydać komendę „**STOP**”, tymczasowo przerwać strzelanie i podjąć decyzję. W przypadku przyjęcia protestu, Sędzia prowadzący nakreśla obrys prostokąta, symbolizujący ekran, w celu pokazania zainicjowania systemu VAR. Następnie Sędzia prowadzący wraz z wyznaczonym na finał członkiem Jury podchodzi do obszaru, w którym znajduje się systemem video, by obejrzeć obraz w zwolnionym tempie w celu rozstrzygnięcia protestu. W przypadku gdy pole finałowe wyposażone jest w telebim, może na nim być pokazany obraz dotyczący protestowanego rzutka w celu zapewnienia transparentności.
- c) Po zbadaniu obrazu video i podjęciu decyzji Sędzia prowadzący musi ogłosić decyzję czy rzutek został „**TRAFIONY**” (“**HIT**”) czy „**CHYBIONY**” (“**LOST**”) przy użyciu gestu ręką (dla rzutka „**TRAFIONEGO**” (“**HIT**”) lub dla rzutka „**CHYBIONEGO**” (“**LOST**”).



Następnie musi niezwłocznie kontynuować finał.

- d) Decyzja Sędziego prowadzącego i członka Jury dotycząca protestu przy użyciu systemu VAR jest ostateczna.
- e) Podczas Finału lub ewentualnych baraży zawodnik, trener lub kierownik zespołu może poprosić o rozpatrzenie protestu przy użyciu systemu VAR maksymalnie dwa (2) razy, bez względu na to czy protest został odrzucony czy nie.
- f) O użycie systemu VAR może również poprosić Sędzia prowadzący, który nawet po konsultacji z sędziami bocznymi z jakiegoś powodu nie może zdecydować czy rzutek został „**TRAFIONY**” (“**HIT**”) czy „**CHYBIONY**” (“**LOST**”).



9.18.5 Procedura prowadzenia finałów

Czas	Etap	Procedura
a) 30:00 i 15:00 minut przed	Stawienie się finalistów w celu kontroli amunicji	Zawodnicy zakwalifikowani do finału, ich trenerzy lub przedstawiciele ekip, muszą zgłosić się na polu na którym będą rozgrywane finały na czas (przepis 9.18.2.2). Jury informuje finalistów, ich trenerów lub przedstawicieli ekip by umieścili wszystką amunicję w numerowanych pojemnikach (odpowiadającym numerom Bib). Jury wybierze amunicję do kontroli. Amunicja musi zostać sprawdzona przed prezentacją. Zawodnicy mogą opuścić pole gry i muszą wrócić 15:00 minut przed rozpoczęciem finału. Żadna inna amunicja nie może zostać wniesiona na pole gry.
b) 10:00 minut przed	Pokaż rzutków i strzały próbne	Sędzia upoważnia finalistów do rozgrzewki, strzałów próbnych i pokazuje rzutki zgodnie regulaminem każdej konkurencji.
c) 5:00 minut przed	Grupowanie w celu przedstawienia	Sześciu (6) finalistów, sędzia oraz członek Jury muszą pojawić się w wyznaczonym miejscu na środku pola w celu prezentacji.
d) 4:00 minuty przed	Przedstawienie finalistów	Spiker przedstawia w kolejności numerów Bib (numer jeden od prawej strony, twarzą do publiczności) podając imię i nazwisko, kraj pochodzenia oraz krótką informację o każdym z finalistów. Spiker musi również przedstawić sędziego prowadzącego i członka Jury.
e) 1:00 minuta przed	Przygotowanie	Minutę (1) przed pierwszym strzałem w finale, sędzia informuje finalistów, aby zajęli swoje stanowiska.
f) 0:00 minut przed	Rozpoczęcie finału	<p>Sędzia informuje pierwszego zawodnika w celu rozpoczęcia komendą „GOTÓW” (“READY”). Każdy zawodnik w konkurencji Trap ma dwanaście (12) sekund by dać komendę wywołującą rzutka.</p> <p>W konkurencji Skeet, na każdym stanowisku finalista ma trzydzieści (30) sekund po zajęciu stanowiska by dać komendę i strzelić do dwóch dubletów, z wyjątkiem baraży gdzie czas przygotowawczy wynosi 15 sekund.</p>



Czas	Etap	Procedura
g) Przerwa w naliczaniu punktów		<p>W konkurencji Trap występują przerwy w naliczaniu wyników po tym, jak wszyscy finaliści strzelą do 5 rzutków lub dubletów i po każdym kolejnych 5 rzutkach lub dubletach. W konkurencji Skeet przerwy w naliczaniu wyników występują gdy wszyscy zawodnicy ukończą strzelanie na danym stanowisku.</p> <p>Producenci telewizyjni wykorzystają przerwy, aby zaprezentować aktualne wyniki klasyfikację dla widzów. Spiker wygłasza kilka uwag na temat sportowców i przedstawia wyniki, prezentuje zawodników którzy ukończyli rywalizację lub ogłasza informację o barażu. Po upływie 5-25 sekund, sędzia wydaje komendę „GOTÓW” („READY”) dla pierwszego zawodnika w celu wznowienia rywalizacji.</p>
h) Zakończenie rywalizacji		<p>Jeśli nie ma równych wyników dla 1. miejsca (złotego medalu), członek Jury ogłasza natychmiast „WYNIKI FINAŁU SĄ OSTATECZNE”. W przypadku remisu, członek Jury przekazuje sędziemu prowadzącemu, aby przeprowadził baraż.</p> <p>Po rozstrzygnięciu, członek Jury natychmiast musi ogłosić „WYNIKI FINAŁU SĄ OSTATECZNE”.</p>
i) Po przyznaniu medali		<p>Po deklaracji członka Jury „WYNIKI FINAŁU SĄ OSTATECZNE”, członek Jury musi zebrać trzech medalistów na polu gry, a spiker musi wskazać zwycięzców ogłaszając:</p> <p>„ZDOBYWCĄ BRĄZOWEGO MEDALU, JEST REPREZENTANT (KRAJ), (IMIĘ I NAZWISKO).”</p> <p>„ZDOBYWCĄ SREBRNEGO MEDALU JEST, REPREZENTANT (KRAJ), (IMIĘ I NAZWISKO).”</p> <p>„ZDOBYWCĄ ŻŁOTEGO MEDALU JEST, REPREZENTANT (KRAJ), (IMIĘ I NAZWISKO).”</p>

9.18.6 **Niesprawności podczas finałów**

- a) Jeżeli sędzia zdecyduje o uznaniu niesprawności broni lub amunicji, która wystąpiła nie z winy zawodnika, musi on otrzymać trzy (3) minuty na naprawę broni, zmianę broni na inną uprzednio zatwierdzoną lub wymianę amunicji. Po upływie trzech (3) minut, kiedy czynność nie może zostać dokonana zawodnik musi się wycofać.
- b) Po tym jak niesprawność zostanie naprawiona lub jak zawodnik zrezygnuje, seria finałowa musi być kontynuowana. Wynik zawodnika, który się wycofał jest sumą trafionych rzutków, aż do momentu, kiedy zaistniała niesprawność.



- c) Podczas rozgrywania Finału, łącznie z barażami, zawodnik może mieć dwie (2) niesprawności, niezależnie od tego czy próbował naprawić niesprawność.
- d) W przypadku wystąpienia kolejnych niesprawności broni lub amunicji każdy wywołany prawidłowy rzutek musi być uznany za „**CHYBIONY**”, niezależnie od tego, czy zawodnik podjął próbę oddania strzału, czy nie.

9.18.7 Protesty podczas finałów

- a) Jeżeli zawodnik nie zgadza się z decyzją sędziego jeśli chodzi o rzutki „**TRAFIONE**” (“**HIT**”), „**CHYBIONE**” (“**LOST**”), „**NIELICZONE**” (“**NO TARGET**”) lub „**NIEPRAWIDŁOWE**” (“**IRREGULAR**”), musi zareagować natychmiast przed oddaniem strzału kolejnego zawodnika unosząc rękę i mówiąc „**PROTEST**”.
- b) Sędzia musi wtedy przerwać chwilowo strzelanie i po wysłuchaniu opinii sędziów asystujących, podjąć decyzję. Żaden protest nie zostanie przyjęty po oddaniu strzału przez następnego zawodnika.
- c) Każdy inny rodzaj protestu złożony przez zawodnika lub trenera będzie rozstrzygnięty natychmiast przez Jury ds. protestów w finałach (przepis 9.18.2.7). Decyzja podjęta przez Jury ds. protestów w finałach jest definitywna i nie można się od niej odwoływać.
- d) Jeżeli protest złożony podczas finałów dotyczy innych spraw niż decyzja sędziego dotycząca rzutków „**TRAFIONYCH**” (“**HIT**”), „**CHYBIONYCH**” (“**LOST**”), „**NIELICZONYCH**” (“**NO TARGET**”) lub „**NIEPRAWIDŁOWYCH**” (“**IRREGULAR**”) i jest przegrany, nalicza się karę dwóch punktów (2) na miejsce dwóch (2) pierwszych „**TRAFIONYCH**” (“**HIT**”) rzutków.
- e) Za protesty w finałach nie pobiera się opłat.

9.19 KONKURENCJA TRAP MIX

9.19.1 OGÓLNE PROCEDURY KONKURENCJI

9.19.1.1 Konkurencja

Przepis ten (9.19) przedstawia specjalne przepisy techniczne dla konkurencji zespołów mieszanych Trap.

9.19.1.2 Skład zespołu

Zespoły mieszane muszą składać się z dwóch członków tego samego kraju (jeden mężczyzna i jedna kobieta). Członkowie zespołu powinni nosić jednolity ubiór strzelecki w narodowych barwach z identyfikacją kraju (przepis 6.20.2.3). Zawodnicy zachowują te same numery startowe (Bib), które otrzymali dla konkurencji indywidualnych. Nowe numery startowe (Bib) będą wydane po ustaleniu klasyfikacji rundy kwalifikacyjnej zgodnie z 9.19.2.4.

9.19.1.3 Zgłoszenia zespołów oraz opłaty

- a) Kraje mogą wystawić maksymalnie dwa zespoły w jednych Mistrzostwach w konkurencji zespołów mieszanych, zgodnie z przepisami ISSF. Członkowie



zespołu mogą zostać zastąpieni innymi zawodnikami zgłoszonymi w Mistrzostwach, nie później niż do godziny 12:00 dnia poprzedzającego rozgrywanie konkurencji zespołów mieszanych.

- b) Opłata za każdy zespół wynosi 170,00 EUR (3.7.4.1)

9.19.1.4 Przebieg konkurencji

Konkurencja będzie przeprowadzana w dwóch (2) etapach:

- a) KWALIFIKACJE
- b) FINAŁ (składa się z meczu o Brąz oraz z meczu o Złoto/Srebro)

9.19.1.5 niesprawności

- a) Niesprawności podczas Kwalifikacji zostały określone w przepisie 9.12.
- b) Natomiast niesprawności podczas Finałów opisane zostały w przepisie 9.18.6.

9.19.1.6 Protesty

- a) Protesty podczas Kwalifikacji zostały określone w przepisie 9.17.
- b) Protesty zgłaszane podczas rozgrywania Finałów będą rozstrzygane zgodnie z przepisem 9.18.4 (VAR) oraz 9.18.7.

9.19.1.7 Muzyka i aktywność widzów

Podczas Finału musi grać muzyka, a publiczność będzie zachęcana do dopingowania swojego zespołu.

9.19.2 KWALIFIKACJE

9.19.2.1 Grupy w kwalifikacjach

Przydział zespołów do grup odbywa się losowo. Dwóch członków każdego zespołu musi strzelać kolejno po sobie w tej samej grupie, gdzie mężczyzna strzela pierwszy, a kobieta druga. Zespoły z tego samego kraju nie mogą być w tej samej grupie.

9.19.2.2 Procedury rozgrywania kwalifikacji oraz liczba rzutków

Siedemdziesiąt pięć (75) rzutków dla każdego zawodnika (3 serie po 25 rzutków w każdej), zastosowany będzie podstawowy format rozgrywania Kwalifikacji (przepis 9.8).

9.19.2.3 Klasyfikacja po Kwalifikacjach oraz procedura kwalifikacji do Finału

- a) Po zakończeniu kwalifikacji, klasyfikacja zespołu zostanie ustalona na podstawie łącznego wyniku dwóch (2) członków każdego zespołu (1 mężczyzna i 1 kobieta) $75 \times 2 = 150$, patrz również przepis ISSF 9.14.5.2 oraz 9.15.3 (Równe wyniki w klasyfikacji drużynowej).
- b) Jeśli dwa lub więcej zespoły zajmujące miejsca od 1. do 4. o ich miejscu decydować będą baraże zgodnie z przepisem 9.19.3.4 zamieszczonym poniżej. Baraże nie będą decydowały o miejscach od 5. i dalszych, a zespoły zostaną sklasyfikowane według



wyników zgodnie z przepisem ISSF 9.14.5.2 i 9.15.3 (Równe wyniki w klasyfikacji drużynowej).

- c) Cztery najlepsze zespoły kwalifikują się do Finału (Meczy Medalowych).
- d) Zespoły z miejsca 1. i 2. kwalifikują się do Meczu o Złoto/Srebro, a zespoły z miejsca 3. i 4. do Meczu o Brąz.
- e) W przypadku większej ilości baraży, w pierwszej kolejności rozgrywane są baraże o niższe lokaty, a następnie o wyższe.

9.19.2.4 Przydział nowych numerów startowych (Bib) po kwalifikacjach oraz ewentualne baraże

- a) Po kwalifikacjach oraz ewentualnych barażach, cztery (4) zespoły kwalifikujące się do Finału (Meczów Medalowych - Złoto/Srebro i Brąz) otrzymają nowe numery startowe (Bib) na podstawie rankingu.
- b) Zawodnicy zespołu na 1. miejscu otrzymują numery 1₁ oraz 1₂. Zawodnicy zespołu na 2. miejscu otrzymują numery 2₁ oraz 2₂, następnie 3₁ oraz 3₂, 4₁ oraz 4₂.
- c) Numery startowe muszą również zawierać kod IOC kraju każdego kraju.

Przykład numerów startowych (Bib):

USA - USA		ITA 1 - ITA 1		ITA 2 - ITA 2		KOR - KOR	
1 ₁	1 ₂	2 ₁	2 ₂	3 ₁	3 ₂	4 ₁	4 ₂

9.19.3 FINAŁ

9.19.3.1 Procedury rozgrywania Finału (mecze medalowe)

- a) Mecz o Brązowy Medal rozgrywany będzie w pierwszej kolejności, następnie po nim Mecz o Złoty Medal na polu finałowym.
- b) Zawodnicy zakwalifikowani do Meczy Medalowych, ich trenerzy lub kierownicy zespołów, muszą zgłosić się na polu na którym będą rozgrywane finały, nie później niż 30 minut przed rozpoczęciem Meczu o Brązowy Medal. W tym czasie także zostaną rozdane numery startowe (Bib).
- c) Każdy trener musi wyznaczyć, który z zawodników (mężczyzna czy kobieta) będzie mieć niższy numer startowy (Bib).
- d) Zawodnicy Meczu o Brąz muszą zgłosić się na polu piętnaście (15) minut przed planowanym rozpoczęciem meczu.
- e) Zawodnicy Meczu o Złoto muszą zgłosić się w czasie pierwszego strzału Meczu o Brąz.
- f) Jury musi zakończyć kontrolę amunicji i wyposażenia przed zakończeniem czasu.
- g) Zostanie odjęty jeden (1) punkt zespołowi od pierwszego trafienia, jeśli amunicja zespołu nie zostanie przedłożona do kontroli w określonym czasie (30 minut planowanym startem) przed lub jeśli członek zespołu nie zgłosi się na polu o czasie.



- h) W Finale (Meczach Medalowych) zawodnicy rozpoczynają strzelać w kolejności numerów startowych (Bib) (niższy numer strzela jako pierwszy) zajmując stanowiska 1, 2, 3 oraz 4, pozostawiając stanowisko 5. nieobsadzone.

9.19.3.2 Liczba rzutków podczas Finału (Meczów Medalowych)

- a) Dwadzieścia pięć (25) rzutków dla każdego zawodnika na stanowiskach 1, 2, 3, 4, 5 (2 prawe, 1 prosty i 2 lewe na każdym stanowisku – normalna seria).
- b) Tylko jeden strzał jest dozwolony do każdego rzutka (patrz przepis 9.15.5.2.c).
- c) Zawodnik musi zająć pozycję, zamknąć broń i wywołać rzutek w ciągu dwunastu (12) sekund po tym, jak został oddany strzał do prawidłowego rzutka, została otwarta broń i zanotowano wynik strzału do rzutka poprzedniego zawodnika lub po wydaniu przez sędziego komendy „**START**”;
- d) Po zakończeniu każdego Meczu Medalowego klasyfikacja dwóch zespołów zostanie ustalona na podstawie łącznego wyniku zawodników każdego z zespołów ($2 \times 25 = 50$ dla każdego zespołu).
- e) W przypadku równych wyników rozstrzygnięcie odbędzie się poprzez baraż (przepis 9.19.3.4).
- f) Podczas Finału (Meczy Medalowych), limity czasowe muszą być monitorowane przez elektroniczny zegar, obsługiwany przez wyznaczonego sędziego.

9.19.3.3 Instruktaż trenerski (Coaching) i przerwa czasowa dla trenera (Coaching Time-Out)

- a) Podczas Kwalifikacji i Finału dozwolony jest niewerbalny instruktaż trenerski (przepis 6.2.15).
- b) Podczas Finału (Meczy Medalowych) trener może poprosić o jedną (1) przerwę czasową na maksymalny czas jednej (1) minuty, gdy nadejdzie kolej na strzał zawodnika z jego zespołu podczas której będzie mógł podejść do zawodników na stanowiska i porozmawiać z nimi.
- c) Jeśli trener jednego z zespołów poprosi o przerwę czasową, trener drugiego z zespołów również może podejść i porozmawiać ze swoimi zawodnikami w tym samym czasie, nie tracąc przy tym własnego czasu.
- d) Wyznaczony członek Jury musi kontrolować czas.
- e) Spiker może wykorzystać ten czas na komentarz.

9.19.3.4 Procedury rozgrywania baraży

- a) O kolejności w barażu decyduje tymczasowa Klasyfikacja każdego zespołu (zespół wyżej sklasyfikowany strzela jako pierwszy). Każdy trener zespołu musi wyznaczyć, który z zawodników (mężczyzna czy kobieta) będzie strzelał jako pierwszy.
- b) Po kwalifikacjach, w przypadku idealnych lub równych wyników w których nie można ustalić kolejności przy pomocy zasady „odliczania wstecz” (Countback), kolejność w barażach zostanie ustalona przez losowanie.



- c) O kolejności w barażach po Meczach Medalowych będą decydowały numery startowe (Bib) każdego zespołu (zespół o niższym numerze startowym (Bib) strzela jako pierwszy). Członek zespołu o niższym numerze startowym (Bib) strzela do pierwszego rzutka.
- d) W barażach po Meczach Medalowych nie będzie przeprowadzonych starzałów próbnych ani pokazu rzutków. W barażach po kwalifikacjach przed strzelaniem będą przeprowadzone strzały próbne oraz pokaz rzutków zgodnie z przepisem 9.15.5.2.
- e) Sekwencja strzelań: stanowisko 1. lewy rzutek, stanowisko 2. prawy rzutek, stanowisko 3. lewy rzutek, stanowisko 4. prawy rzutek, stanowisko 5. lewy rzutek, następnie ponownie stanowisko 1. tym razem prawy rzutek i tak dalej.
- f) Obaj członkowie zespołu muszą wziąć udział w barażu.
- g) Zawodnicy wyznaczeni do pierwszego strzału (patrz podpunkt a) i c) powyżej) muszą stanąć za stanowiskiem 1. i strzelić do prawidłowego rzutka (patrz podpunkt e) powyżej).
- h) Jeżeli remis nie został rozstrzygnięty, ta sama procedura będzie kontynuowana na stanowisku 2. z drugim zawodnikiem każdego zespołu.
- i) Ta procedura będzie kontynuowana z naprzemienną kolejnością zawodników do czasu rozstrzygnięcia remisu (członkowie zespołu będą strzelać w następującej kolejności 1 – 2 – 2 – 1 – 1 – 2, – 2, itd.).
- j) Tylko jeden strzał jest dozwolony do każdego rzutka (patrz przepis 9.15.5.2.c).
- k) Podczas baraży, limity czasowe muszą być monitorowane przez elektroniczny zegar, obsługiwany przez wyznaczonego sędziego.

9.19.4 RODZAJ RZUTKÓW

Standardowe rzutki będą stosowane podczas kwalifikacji, a rzutki „dymne” podczas rozgrywania Finału (Mecze Medalowych). Finał (Mecze Medalowe) musi być przeprowadzony na Polu Finałowym.

9.19.5 NIEUREGULOWANE lub SPORNE SPRAWY

Wszystkie nieuregulowane lub sporne sprawy, które nie zostały ujęte w powyższych przepisach (9.19) będą rozstrzygane przez Jury na podstawie Ogólnych Przepisów Technicznych (sekcja 6.), Przepisów Strzelań do Rzutków (sekcja 9.) lub innych odpowiednich przepisów ISSF.



9.20 KONKURENCJA SKEET MIX

9.20.1 OGÓLNE PROCEDURY KONKURENCJI

9.20.1.1 Konkurencja

Przepis ten (9.20) przedstawia specjalne przepisy techniczne dla konkurencji zespołów mieszanych Skeet.

9.20.1.2 Skład zespołu

Zespoły mieszane muszą składać się z dwóch członków tego samego kraju (jeden mężczyzna i jedna kobieta). Członkowie zespołu powinni nosić jednolity ubiór strzelecki w narodowych barwach z identyfikacją kraju (przepis 6.20.2.3). Zawodnicy zachowują te same numery startowe (Bib), które otrzymali dla konkurencji indywidualnych. Nowe numery startowe (Bib) będą wydane po ustaleniu klasyfikacji rundy kwalifikacyjnej zgodnie z 9.20.2.4.

9.20.1.3 Zgłoszenia zespołów oraz opłaty

- a) Kraje mogą wystawić maksymalnie dwa zespoły w jednych Mistrzostwach w konkurencji zespołów mieszanych, zgodnie z przepisami ISSF. Członkowie zespołu mogą zostać zastąpieni innymi zawodnikami zgłoszonymi w Mistrzostwach, nie później niż do godziny 12:00 dnia poprzedzającego rozgrywanie konkurencji zespołów mieszanych.
- b) Opłata za każdy zespół wynosi 170,00 EUR (3.7.4.1)

9.20.1.4 Przebieg konkurencji

Konkurencja będzie przeprowadzana w dwóch (2) etapach:

- a) KWALIFIKACJE
- b) FINAŁ (składa się z meczu o Brąz oraz z meczu o Złoto/Srebro)

9.20.1.5 Niesprawności

- a) Niesprawności podczas Kwalifikacji zostały określone w przepisie 9.12.
- b) Natomiast niesprawności podczas Finałów opisane zostały w przepisie 9.18.6.

9.20.1.6 Protesty

- a) Protesty podczas Kwalifikacji zostały określone w przepisie 9.17.
- b) Protesty zgłaszane podczas rozgrywania Finałów będą rozstrzygane zgodnie z przepisem 9.18.4 (VAR) oraz 9.18.7.



9.20.1.7 Muzyka i aktywność widzów

Podczas Finału (Meczów Medalowych) musi grać muzyka, a publiczność będzie zachęcana do dopingu swojego zespołu.

9.20.2 KWALIFIKACJE

9.20.2.1 Grupy w kwalifikacjach

Przydział zespołów do grup odbywa się losowo. Dwóch członków każdego zespołu musi strzelać kolejno po sobie w tej samej grupie, gdzie mężczyzna strzela pierwszy, a kobieta druga. Zespoły z tego samego kraju nie mogą być w tej samej grupie.

9.20.2.2 Procedury rozgrywania kwalifikacji oraz liczba rzutków

Siedemdziesiąt pięć (75) rzutków dla każdego zawodnika (3 serie po 25 rzutków w każdej), zastosowany będzie podstawowy format rozgrywania Kwalifikacji (przepis 9.10).

9.20.2.3 Klasyfikacja po Kwalifikacjach oraz procedura kwalifikacji do Finału

- a) Po zakończeniu kwalifikacji, klasyfikacja zespołu zostanie ustalona na podstawie łącznego wyniku dwóch (2) członków każdego zespołu (1 mężczyzna i 1 kobieta) $75 \times 2 = 150$, patrz również przepis ISSF 9.14.5.2 oraz 9.15.3 (Równe wyniki w klasyfikacji drużynowej).
- b) Jeśli dwa lub więcej zespoły zajmujące miejsca od 1. do 4. o ich miejscu decydować będą baraże zgodnie z przepisem 9.20.3.4 zamieszczonym poniżej. Baraże nie będą decydowały o miejscach od 5. i dalszych, a zespoły zostaną sklasyfikowane według wyników zgodnie z przepisem ISSF 9.14.5.2 i 9.15.3 (Równe wyniki w klasyfikacji drużynowej).
- c) Cztery najlepsze zespoły kwalifikują się do Finału (Meczy Medalowych).
- d) Zespoły z miejsca 1. i 2. kwalifikują się do Meczu o Złoto/Srebro, a zespoły z miejsca 3. i 4. do Meczu o Brąz.
- e) W przypadku większej ilości baraży, w pierwszej kolejności rozgrywane są baraże o niższe lokaty, a następnie o wyższe.

9.20.2.4 Przydział nowych numerów startowych (Bib) po kwalifikacjach oraz ewentualne baraże

- a) Po kwalifikacjach oraz ewentualnych barażach, cztery (4) zespoły kwalifikujące się do Finału (Meczów Medalowych - Złoto/Srebro i Brąz) otrzymają nowe numery startowe (Bib) na podstawie rankingu.
- b) Zawodnicy zespołu na 1. miejscu otrzymują numery 1₁ oraz 1₂. Zawodnicy zespołu na 2. miejscu otrzymują numery 2₁ oraz 2₂, następnie 3₁ oraz 3₂, 4₁ oraz 4₂.



c) Numery startowe muszą również zawierać kod IOC kraju każdego kraju.

Przykład numerów startowych (Bib):

USA - USA

ITA 1 - ITA 1

ITA 2 - ITA 2

KOR - KOR

1₁

1₂

2₁

2₂

3₁

3₂

4₁

4₂

9.20.3

FINAŁ

9.20.3.1

Procedury rozgrywania Finału (Mecze Medalowe)

- a) Mecz o Brązowy Medal rozgrywany będzie w pierwszej kolejności, następnie po nim Mecz o Złoty Medal na polu finałowym.
- b) Zawodnicy zakwalifikowani do Meczy Medalowych, ich trenerzy lub kierownicy zespołów, muszą zgłosić się na polu na którym będą rozgrywane finały, nie później niż 30 minut przed rozpoczęciem Meczu o Brązowy Medal. W tym czasie także zostaną rozdane numery startowe (Bib).
- c) Każdy trener musi wyznaczyć, który z zawodników (mężczyzna czy kobieta) będzie mieć niższy numer startowy (Bib).
- d) Zawodnicy Meczy o Brąz muszą zgłosić się na polu piętnaście (15) minut przed planowanym rozpoczęciem meczu.
- e) Zawodnicy Meczu o Złoto muszą zgłosić się w czasie pierwszego dubletu Meczu o Brąz.
- f) Jury musi zakończyć kontrolę amunicji i wyposażenia przed zakończeniem czasu.
- g) Zostanie odjęty jeden (1) punkt zespołowi od pierwszego trafienia, jeśli amunicja zespołu nie zostanie przedłożona do kontroli w określonym czasie (30 minut planowanym startem) przed lub jeśli członek zespołu nie zgłosi się na polu o czasie.
- h) W Meczach Medalowych zawodnicy rozpoczynają strzelać w kolejności numerów startowych (Bib). Niższy numer strzela jako pierwszy.

9.20.3.2

Liczba rzutków podczas Finału (Meczów Medalowych)

- a) Wszyscy zawodnicy strzelają odpowiednio do 20 rzutków, do jednego prawidłowego dubletu i jednego odwróconego na stanowisku 3., jednego prawidłowego na stanowisku 4., jednego prawidłowego dubletu i jednego odwróconego na stanowisku 5., jednego prawidłowego dubletu i jednego odwróconego na stanowisku 3., jednego odwróconego na stanowisku 4. oraz jednego prawidłowego dubletu i jednego odwróconego na stanowisku 5.
- b) Po tym jak Sędzia prowadzący wyda komendę „**START**” lub po opuszczeniu stanowiska przez poprzedniego zawodnika, następny zawodnik musi zająć stanowisko w ciągu dziesięciu (10) sekund.
- c) Zawodnik musi stać obiema nogami w obrębie stanowiska, zająć pozycję, załadować broń, przyjąć postawę „**GOTÓW**” (“**READY**”) oraz wywołać rzutki w sekwencji dla danego stanowiska.



- d) Maksymalny czas na wywołanie odpowiedniej sekwencji dla danego stanowiska wynosi trzydzieści (30) sekund liczony po zajęciu przez zawodnika stanowiska.
- e) Po zakończeniu każdego Meczu Medalowego klasyfikacja dwóch zespołów zostanie ustalona na podstawie łącznego wyniku zawodników każdego z zespołów ($2 \times 20 = 40$ dla każdego zespołu).
- f) W przypadku równych wyników rozstrzygnięcie odbędzie się poprzez baraż (przepis 9.20.3.4).
- g) Podczas Finału (Meczy Medalowych), limity czasowe muszą być monitorowane przez elektroniczny zegar, obsługiwany przez wyznaczonego sędziego.

9.20.3.3 Instruktaż trenerski (Coaching) i przerwa czasowa dla trenera (Coaching Time-Out)

- a) Podczas Kwalifikacji i Finału dozwolony jest niewerbalny instruktaż trenerski (przepis 6.2.15).
- b) Podczas Finału (Meczy Medalowych) trener może poprosić o jedną (1) przerwę czasową na maksymalny czas jednej (1) minuty, gdy nadejdzie kolej na strzał zawodnika z jego zespołu podczas której będzie mógł podejść do zawodników na stanowiska i porozmawiać z nimi.
- c) Jeśli trener jednego z zespołów poprosi o przerwę czasową, trener drugiego z zespołów również może podejść i porozmawiać ze swoimi zawodnikami w tym samym czasie, nie tracąc przy tym własnego czasu.
- d) Wyznaczony członek Jury musi kontrolować czas.
- e) Spiker może wykorzystać ten czas na komentarz.

9.20.3.4 Procedury rozgrywania baraży

- a) O kolejności w barażu decyduje tymczasowa Klasyfikacja każdego zespołu (zespół wyżej sklasyfikowany strzela jako pierwsza). Każdy trener zespołu musi wyznaczyć, który z zawodników (mężczyzna czy kobieta) będzie strzelał jako pierwszy.
- b) Po kwalifikacjach, w przypadku idealnych lub równych wyników w których nie można ustalić kolejności przy pomocy zasady „odliczania wstecz” (Countback), kolejność w barażach zostanie ustalona przez losowanie.
- c) O kolejności w barażach po Meczach Medalowych będą decydowały numery startowe (Bib) każdego zespołu (zespół o niższym numerze startowym (Bib) strzela jako pierwszy). Członek zespołu o niższym numerze startowym (Bib) strzela do pierwszego dubletu.
- d) W barażach po Meczach Medalowych nie będzie przeprowadzonych strzałów próbnych ani pokazu rzutków. W barażach po kwalifikacjach przed strzelaniem będą przeprowadzone strzały próbne oraz pokaz rzutków (prawidłowy i odwrócony dublet).
- e) Obaj członkowie zespołu muszą wziąć udział w barażu.
- f) Zawodnicy wyznaczeni do pierwszego strzału (patrz podpunkt a) i c) powyżej) muszą stanąć za stanowiskiem 3. i strzelić do prawidłowego dubletu. Jeżeli remis



nie zostanie rozstrzygnięty, procedura jest kontynuowana przez drugiego zawodnika z każdego zespołu do odwróconego dubletu.

- g) Jeżeli remis nie zostanie rozstrzygnięty, ta sama procedura będzie kontynuowana w naprzemiennej kolejności zawodników na kolejnych stanowiskach (4, 5, 3, itd.) do czasu rozstrzygnięcia remisu.
- h) Maksymalny czas na przygotowanie się i wywołanie każdego dubletu wynosi piętnaście (15) sekund po zajęciu stanowiska przez zawodnika.
- i) Podczas baraży, limity czasowe muszą być monitorowane przez elektroniczny zegar, obsługiwany przez wyznaczonego sędziego.

9.20.4 RODZAJ RZUTKÓW

Standardowe rzutki będą stosowane podczas kwalifikacji, a rzutki „dymne” podczas rozgrywania Finału (Mecze Medalowych). Finał (Mecze Medalowe) musi być przeprowadzony na Polu Finałowym.

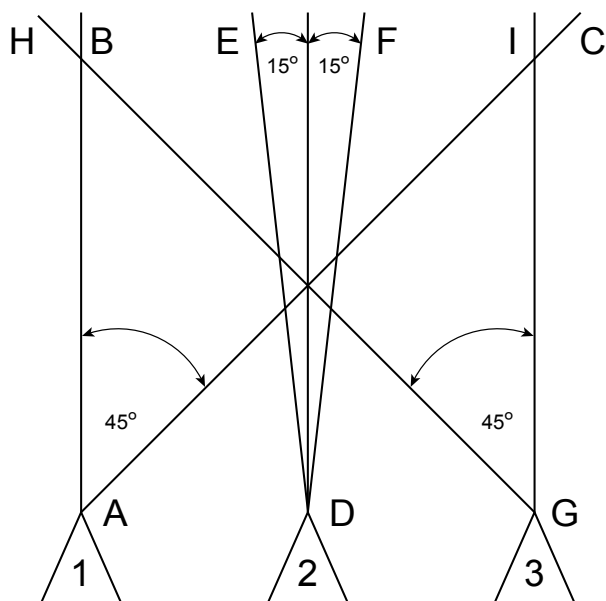
9.20.5 NIEUREGULOWANE lub SPORNE SPRAWY

Wszystkie nieuregulowane lub sporne sprawy, które nie zostały ujęte w powyższych przepisach (9.20) będą rozstrzygane przez Jury na podstawie Ogólnych Przepisów Technicznych (sekcja 6.), Przepisów Strzelań do Rzutków (sekcja 9.) lub innych odpowiednich przepisów ISSF.



9.21 RYSUNKI I TABELLE

9.21.1 Trap - kąty poziome

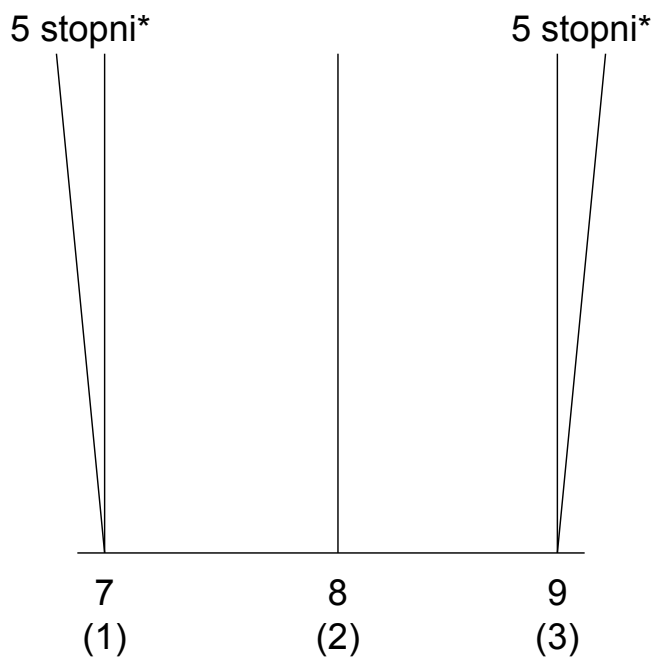


Maksymalne kąty poziome dla pierwszej, drugiej i trzeciej maszyny w grupie

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

9.21.2 Double Trap - kąty poziome

* Maksymalna dopuszczalna tolerancja to jeden (1) stopień w lewo lub w prawo





9.21.3 Trap – tabele ustawień (I-IX)

Tabela I					
Grupa wyrzutni	Numer maszyny	Kierunek wylotu (stopnie)	Wysokość względem poziomu gruntu w odl. 10 m	Odległość	ADNOTACJE
1	1	25 P	2,00 m	76,00 m +/-1 m	
	2	5 L	3,00 m		
	3	35 L	1,50 m		
2	4	45 P	2,50 m		
	5	10 P	1,80 m		
	6	35 L	3,00 m		
3	7	35 P	3,00 m		
	8	5 L	1,50 m		
	9	45 L	1,60 m		
4	10	40 P	1,50 m		
	11	0	3,00 m		
	12	25 L	2,60 m		
5	13	20 P	2,40 m		
	14	5 P	1,90 m		
	15	35 L	3,00 m		

Tabela II					
Grupa wyrzutni	Numer maszyny	Kierunek wylotu (stopnie)	Wysokość względem poziomu gruntu w odl. 10 m	Odległość	ADNOTACJE
1	1	25 P	3,00 m	76,00 m +/-1 m	
	2	5 L	1,80 m		
	3	35 L	2,00 m		
2	4	40 P	2,00 m		
	5	0	3,00 m		
	6	45 L	1,60 m		
3	7	45 P	1,50 m		
	8	0	2,80 m		
	9	40 L	2,00 m		
4	10	15 P	1,50 m		
	11	5 P	2,00 m		
	12	35 L	1,80 m		
5	13	35 P	1,80 m		
	14	5 L	1,50 m		
	15	40 L	3,00 m		



Tabela III					
Grupa wyrzutni	Numer maszyny	Kierunek wylotu (stopnie)	Wysokość względem poziomu gruntu w odl. 10 m	Odległość	ADNOTACJE
1	1	30 P	2,50 m	76,00 m +/-1 m	
	2	0	2,80 m		
	3	35 L	3,00 m		
2	4	45 P	1,50 m		
	5	5 L	2,50 m		
	6	40 L	1,70 m		
3	7	30 P	2,80 m		
	8	5 P	3,00 m		
	9	45 L	1,50 m		
4	10	45 P	2,30 m		
	11	0	3,00 m		
	12	40 L	1,60 m		
5	13	30 P	2,00 m		
	14	0	1,50 m		
	15	35 L	2,20 m		

Tabela IV					
Grupa wyrzutni	Numer maszyny	Kierunek wylotu (stopnie)	Wysokość względem poziomu gruntu w odl. 10 m	Odległość	ADNOTACJE
1	1	40 P	3,00 m	76,00 m +/-1 m	
	2	10 P	1,50 m		
	3	30 L	2,20 m		
2	4	30 P	1,60 m		
	5	10 L	3,00 m		
	6	35 L	2,00 m		
3	7	45 P	2,00 m		
	8	0	3,00 m		
	9	20 L	1,50 m		
4	10	30 P	1,50 m		
	11	5 L	2,00 m		
	12	45 L	2,80 m		
5	13	35 P	2,50 m		
	14	0	1,60 m		
	15	30 L	3,00 m		



Tabela V					
Grupa wyrzutni	Numer maszyny	Kierunek wylotu (stopnie)	Wysokość względem poziomu gruntu w odl. 10 m	Odległość	ADNOTACJE
1	1	45 P	1,60 m	76,00 m +/-1 m	
	2	0	3,00 m		
	3	15 L	2,00 m		
2	4	40 P	2,80 m		
	5	10 L	1,50 m		
	6	45 L	2,00 m		
3	7	35 P	3,00 m		
	8	5 L	1,80 m		
	9	40 L	1,50 m		
4	10	25 P	1,80 m		
	11	0	1,60 m		
	12	30 L	3,00 m		
5	13	30 P	2,00 m		
	14	10 P	2,40 m		
	15	15 L	1,80 m		

Tabela VI					
Grupa wyrzutni	Numer maszyny	Kierunek wylotu (stopnie)	Wysokość względem poziomu gruntu w odl. 10 m	Odległość	ADNOTACJE
1	1	40 P	2,00 m	76,00 m +/-1 m	
	2	0	3,00 m		
	3	35 L	1,50 m		
2	4	35 P	2,50 m		
	5	10 P	1,50 m		
	6	35 L	2,00 m		
3	7	35 P	2,00 m		
	8	5 L	1,50 m		
	9	40 L	3,00 m		
4	10	45 P	1,50 m		
	11	10 L	3,00 m		
	12	25 L	2,60 m		
5	13	25 P	2,40 m		
	14	5 P	1,50 m		
	15	45 L	2,00 m		



Tabela VII					
Grupa wyrzutni	Numer maszyny	Kierunek wylotu (stopnie)	Wysokość względem poziomu gruntu w odl. 10 m	Odległość	ADNOTACJE
1	1	35 P	2,20 m	76,00 m +/-1 m	
	2	5 L	3,00 m		
	3	20 L	3,00 m		
2	4	40 P	2,00 m		
	5	0	3,00 m		
	6	45 L	2,80 m		
3	7	40 P	3,00 m		
	8	0	2,00 m		
	9	40 L	2,20 m		
4	10	45 P	1,50 m		
	11	5 P	2,00 m		
	12	35 L	1,80 m		
5	13	20 P	1,80 m		
	14	5 L	1,50 m		
	15	45 L	2,00 m		

Tabela VIII					
Grupa wyrzutni	Numer maszyny	Kierunek wylotu (stopnie)	Wysokość względem poziomu gruntu w odl. 10 m	Odległość	ADNOTACJE
1	1	25 P	3,00 m	76,00 m +/-1 m	
	2	5 P	1,50 m		
	3	20 L	2,00 m		
2	4	40 P	1,50 m		
	5	0	3,00 m		
	6	45 L	2,80 m		
3	7	35 P	3,00 m		
	8	5 L	2,50 m		
	9	45 L	2,00 m		
4	10	45 P	1,80 m		
	11	0	1,50 m		
	12	30 L	3,00 m		
5	13	30 P	2,00 m		
	14	10 P	3,00 m		
	15	15 L	2,20 m		



Tabela IX					
Grupa wyrzutni	Numer maszyny	Kierunek wylotu (stopnie)	Wysokość względem poziomu gruntu w odl. 10 m	Odległość	ADNOTACJE
1	1	40 P	3,00 m	76,00 m +/-1 m	
	2	0	1,80 m		
	3	20 L	3,00 m		
2	4	15 P	3,00 m		
	5	10 L	1,50 m		
	6	35 L	2,00 m		
3	7	45 P	1,60 m		
	8	0	2,80 m		
	9	30 L	3,00 m		
4	10	30 P	2,00 m		
	11	5 L	2,00 m		
	12	15 L	3,00 m		
5	13	35 P	2,90 m		
	14	0	1,60 m		
	15	45 L	2,20 m		



9.22 INDEKS

Amunicja – Kontrola	9.4.3.2
Amunicja – Niesprawności / Niewypały	9.12.4.3
Amunicja – Niezgodna z przepisami	9.4.3.2.b
Amunicja – Specyfikacja techniczna	9.4.3.1
Baraże	9.15.4
Baraże – Bezpieczeństwo	9.15.5.1
Baraże – Czas przygotowawczy zawodnika	9.15.4.4
Baraże – Procedury	9.15.5
Baraże – Przepisy ogólne	9.15.4.1
Baraże – Skeet	9.15.5.4
Baraże – Trap	9.15.5.2
Baraże podczas finałów	9.15.4.3
Baraże przed finałami	9.15.4.2
Bezpieczeństwo	9.2
Bezpieczeństwo – Komenda „STOP”	9.2.5
Bezpieczeństwo – Wyróżniające się kamizelki	9.2.1
Biuro obliczeń (RTS)	9.14.1
Broń	9.4.2
Broń – Celowniki optyczne	9.4.2.8
Broń – Dozwolone typy	9.4.2.1
Broń – Kompensatory	9.4.2.6
Broń – Magazyneki	9.4.2.4
Broń – Otwory w lufie	9.4.2.7
Broń – Pasy	9.4.2.3
Broń – Wyzwalacze strzałów	9.4.2.2
Broń – Zamiana	9.4.2.5
Broń, wyposażenie i amunicja	9.4
Celowanie – Kiedy jest dozwolone	9.2.3
Celowniki optyczne	9.4.2.8
Charakterystyka strzelnic i rzutków	9.3
Decyzyjność i działania Jury	9.16.1
Dodatkowa seria dla nieobecnego zawodnika	9.16.4.4
Double Trap – Dublet „NIELICZONY”	9.9.8
Double Trap – Dublet „NIELICZONY” – Decyzja sędziego	9.9.8 / .1
Double Trap – Dublet „NIELICZONY” nawet jeśli zawodnik nie oddał strzału	9.9.8.2
Double Trap – Dublet „NIELICZONY” nawet jeśli zawodnik oddał strzał	9.9.8.1
Double Trap – Kąty poziome	9.20.2
Double Trap – Kontrola Jury	9.9.6
Double Trap – Limit czasowy na przygotowanie się	9.9.3
Double Trap – Metoda	9.9.2
Double Trap – Mimowolny strzał	9.9.8.5
Double Trap – Nieregularna trajektoria	9.9.6.3
Double Trap – Niesprawność	9.9.8.4
Double Trap – Odległości, kąt i wzniesienia rzutków	9.9.5



Double Trap – Odmowa przyjęcia dubletu (Refused Double)	9.9.7
Double Trap – Procedura odmowy dubletu przez zawodnika	9.9.7
Double Trap – Przebieg serii	9.9.1
Double Trap – Przepisy dla konkurencji	9.9
Double Trap – Przerwy – Pokaz rzutków	9.9.4
Double Trap – Rysunek (osobnego) pola strzeleckiego (przepis 6.4.19.4)	9.1.5
Double Trap – Rzutek „CHYBIONY” ("LOST")	9.9.8.3
Double Trap – Rzutki próbne	9.9.6.1
Double Trap – Strzały oddane równocześnie	9.9.8.1.j / 9.12.1
Double Trap – Strzelanie w ziemię (w podłoże)	9.9.9
Double Trap – Tabela ustawień rzutków	9.9.5
Dyskwalifikacja (czerwona kartka)	9.16.5
Dyskwalifikacja w finałach	9.16.5.1
Elektroniczne tablice wyników	9.14.3.1
Elektroniczne tablice wyników – Błędy	9.14.3.3
Finały – Czas startowy	9.18.2.3
Finały – Funkcjnii	9.18.2.7
Finały – Ilość finalistów w każdej konkurencji	9.18.1
Finały – Kolejność strzelań	9.18.2.4
Finały – Liczba niesprawności	9.18.6
Finały – Niesprawności broni lub amunicji	9.18.6
Finały – Niesprawność broni	9.18.6
Finały – Obiekty	9.18.2.1
Finały – Procedura klasyfikacji po nieukończonej serii	9.16.4.2
Finały – Procedura prowadzenia finałów	9.18.5
Finały – Procedura przeprowadzania finałów	9.18.5
Finały – Procedury rozgrywania baraży przy równych wynikach	9.18.3.3
Finały – Protesty podczas finałów	9.18.7
Finały – Przeprowadzanie finałów i muzyka	9.18.2.8
Finały – Przerwa w naliczaniu punktów	9.18.5.g
Finały – Skeet	9.18.3.2
Finały – Specjalne wyposażenie	9.18.2.6
Finały – Spóźniony lub nieobecny zawodnik	9.18.2.2
Finały – Strzały próbne	9.18.2.5
Finały – Trap	9.18.3.1
Finały – Wymagania ogólne	9.18.2
Finały – Zbiórka finalistów na polu gry	9.18.2.1
Finały – Zgłoszenie się na pole strzeleckie wybrane do finału	9.18.2.2
Funkcjnii zawodów	9.5
Grupy	9.11.4
Grupy – Kolejność strzelań	9.11.4.5
Grupy – Tworzenie grup	9.11.4.1
Harmonogramy strzelań	9.11.1
Ingerencja w wyposażenie strzelnicy	9.3.c
Jury – Decyzje większością głosów	9.16.5.1



Jury – Obowiązki podczas rozgrywania zawodów	9.5.2.2
Jury – Obowiązki przed rozpoczęciem zawodów	9.5.2.1
Karty wyników – Prowadzenie kart przez sędziów pomocniczych	9.14.3.4
Kierownik zawodów - Obowiązki	9.5.3.3
Kierownik zawodów - Odpowiedzialność	9.5.3.2
Kolejność strzelców	9.11.4.5
Komenda „STOP”	9.2.5
Komendy	9.2.6
Kompensatory	9.4.2.6
Konkurencja Trap MIX	9.19
Konkurencja Skeet MIX	9.20
Konkurencje	9.6.1
Konkurencje kobiece/męskie	9.1.4
Konkurencje męskie/kobiece	9.1.4
Kontrola amunicji	9.4.3.2
Kontrola amunicji sprzedawanej podczas Mistrzostw	9.4.3.2.b
Kontrola wyposażenia	9.4.1.1
Kontrola wyposażenia – Pasek kontrolny	9.10.4.2
Limit czasowy na złożenie odwołania	9.17.4.1
Limit czasowy na złożenie odwołania	9.17.4.1
Limit czasowy na złożenie protestu	9.17.3.1
Losowanie grup	9.11.4.3
Lufy	9.4.2.7
Magazyneki	9.4.2.4
Najniższy punkt kolby	9.4.2.9
Narodowy identyfikator IOC	9.13.3
Naruszenia „OTWARTE” ("OPEN")	9.16.3.1
Naruszenia „TECHNICZNE” ("TECHNICAL")	9.16.3.5
Naruszenia przepisów	9.16
Nieobecność zawodnika	9.16.4.3
Nieobecność zawodnika – Wyjątkowe okoliczności	9.16.4.5
Nieoficjalny trening	9.6.2.2
Nieoficjalny trening – Bez przywilejów	9.6.2.2
Niesprawności	9.12
Niesprawności – Definicja	9.12.1
Niesprawności – Liczba dozwolonych niesprawności	9.12.2
Niesprawności – Postępowanie po stwierdzeniu niesprawności	9.12.5
Niesprawności – Postępowanie w przypadku niesprawności	9.12.4
Niesprawności – Postępowanie zawodnika	9.12.4.1
Niesprawność broni	9.12.6
Nieukończona seria – Odliczenie wszystkich pozostałych rzutków w serii	9.16.4.2
Niewypał – Niesprawność amunicji	9.12.4.3
Niezgadzanie się z decyzją sędziego	9.17.1
Numer Bib (startowy)	9.13.2
Obchodzenie się bronią – Bezpieczeństwo	9.2.2



Ochrona słuchu	9.2.7
Ochrona wzroku	9.2.7
Odjęcie (zielona kartka)	9.16.4
Odjęcie jednego punktu	9.16.4.1
Odwołania	9.17.4
Odzież sportowa	9.13.1
Ograniczenia wyposażenia	9.4.1
Organizacja zawodów	9.11
Ostrzeżenia wydawane przez sędziego	9.5.5.3
Ostrzeżenie (żółta kartka)	9.16.3 / .2 / .6
Otwory w lufie	9.4.2.7
Pasy	9.4.2.3
Pole strzeleckie Trap (przepis 6.4.18.4)	9.1.5
Procedura oceny	9.14.2
Procedura rozgrywania finałów	9.18.3
Protest – Niezgadzanie się z decyzją sędziego	9.17.1.1
Protest – Zachowanie się przedstawiciela zespołu	9.17.1.2
Protest – Zachowanie się zawodnika	9.17.1.1
Protesty i odwołania	9.17
Protesty i odwołania z wyjątkiem decyzji Jury ds. protestów w finałach	9.17.4
Protesty pisemne	9.17.3
Protesty ustne	9.17.2
Przerwa w naliczaniu punktów	9.18.5.g
Przerwy – Double Trap	9.9.4
Przerwy – Trap	9.8.4
Przerwy w programie	9.11.3
Przesłony boczne	9.13.4
Przesłony boczne i przednie	9.13.4
Rankingi	9.15.1.3
Remis indywidualne w zawodach bez finałów	9.15.2.1
Rezultaty, Czas i Ocena	9.14
Ręczna tablica wyników	9.14.3.4
Równe wyniki (po za finałami) – Od 4. miejsca	9.15.2.4
Równe wyniki (po za finałami) – Przy wynikach absolutnych	9.15.2.2
Równe wyniki i baraże	9.15
Równe wyniki na pierwszych trzech (3) miejscach	9.15.2.3
Równe wyniki podczas finałów (przepis 9.18.3.4)	9.15.4.3
Równe wyniki przed finałami	9.15.1.1
Równe wyniki w klasyfikacji drużynowej	9.15.3
Równe wyniki w zawodach bez finałów	9.15.2
Równe wyniki w zawodach z finałami	9.15.1
Rysunki i tabele	9.1.5
Rysunki i tabele	9.21
Rysunki, ilustracje i tabele (przepis 6.4.18.4)	9.1.5
Rywalizacja drużynowa	9.14.5.2



Rywalizacja indywidualna	9.14.5.1
Rzutek „CHYBIONY”	9.7.5
Rzutek „NIELICZONY”	9.7.6
Rzutek „NIEPRAWIDŁOWY”	9.7.2
Rzutek „PRAWIDŁOWY”	9.7.1
Rzutek „TRAFIONY”	9.7.4
Rzutek „USZKODZONY”	9.7.3
Rzutki – PRAWIDŁOWE (REGULAR) / NIEPRAWIDŁOWE (IRREGULAR) / USZKODZONE (BROKEN) / TRAFIONE (HIT) / CHYBIONE (LOST) / NIELICZONE (NO TARGETS)	9.7
Seria uzupełniająca – Double Trap	9.12.7.2
Seria uzupełniająca – Skeet	9.12.7.3
Seria uzupełniająca – Trap	9.12.7.1
Seria uzupełniająca – Wyniki	9.12.8
Seria uzupełniająca – Procedury	9.12.7
Sędzia Główny - Obowiązki	9.5.4.2
Sędzia pomocniczy – Doradzanie sędziemu	9.5.6.4
Sędzia pomocniczy – Nieobecny – Odjęcie punktu	9.5.6.3
Sędzia pomocniczy – Obowiązki	9.5.6.2
Sędziowie	9.5.5
Sędziowie – Funkcje i obowiązki	9.5.5.2
Skeet - START	9.10.1 / 9.10.2
Skeet – Dodatkowe warunki uznania rzutków za „CHYBIONE” ("LOST")	9.10.9
Skeet – Kolejność ładowania broni	9.10.3.4
Skeet – Kontrola paska ISSF	9.10.4.2
Skeet – Limit czasowy na przygotowanie się	9.10.3.1
Skeet – Metoda	9.10.2
Skeet – Nieregularna trajektoria	9.10.3.8
Skeet – Odległość i wysokość rzutków	9.10.3.7
Skeet – Odległość i wysokość rzutków – Kontrola Jury	9.10.3.7
Skeet – Odmowa przyjęcia rzutka (Refused Target)	9.10.5
Skeet – Pasek kontrolny	9.10.4
Skeet – Pozycja GOTÓW (READY)	9.10.3.9
Skeet – Procedura dotycząca stanowiska 8	9.10.3.3
Skeet – Procedura odmowy rzutka przez zawodnika	9.10.5
Skeet – Przebieg serii w konkurencji	9.10.1
Skeet – Przepisy dla konkurencji	9.10
Skeet – Przerwy	9.10.3.5.c
Skeet – Rzutek „CHYBIONY” ("LOST")	9.10.8
Skeet – Rzutek „NIELICZONE” ("NO TARGET") – Decyzja sędziego	9.10.6 / .1
Skeet – Rzutek „NIELICZONY” ("NO TARGET") nawet jeśli zawodnik nie oddał strzału	9.10.6.2
Skeet – Rzutek „NIELICZONY” ("NO TARGET") nawet jeśli zawodnik oddał strzał	9.10.6.1
Skeet – Rzutki „NIELICZONE” ("NO TARGET") dotyczące dubletów	9.10.6.3



Skeet – Rzutki próbne	9.10.3.5
Skeet – Sekwencja strzelania dla rundy kwalifikacyjnej	9.10.3.2
Skeet – Strzelanie poza kolejnością	9.10.7
Skeet – Złożenia i ćwiczenia w celowaniu na polu strzeleckim	9.10.3.6
Strzały próbne – Po naprawie	9.2.4.e
Strzały próbne – Strzelanie i próby ognia	9.2.4
Strzelanie i próby ognia	9.2.4
Tabele ustawień Trap (I-IX)	9.21.3
Tablice wyników	9.14.3
Tablice wyników – Błędy	9.14.3.3
Trap – Kąty poziome	9.21.1
Trap – Konkurencja zespołów mieszanych	9.19
Trap – Kontrola Jury	9.8.6
Trap – Limit czasowy na przygotowanie się, po opuszczeniu stanowiska 5	9.8.3
Trap – Metoda	9.8.2
Trap – Nieprawidłowa trajektoria	9.8.6.2
Trap – Niewykorzystywanie preferowanych specjalnych ustawień dla konkurencji	9.8.5.2
Trap – Odległości, kąt i wzniesienia rzutków	9.8.5
Trap – Odmowa przyjęcia rzutka (Refused Target)	9.8.7
Trap – Ograniczenia dotyczące rzutków	9.8.5.3
Trap – Preferowane specjalne ustawienia dla konkurencji	9.8.5.2
Trap – Procedura odmowy rzutka przez zawodnika	9.8.7
Trap – Procedura regulacji wyrzutni	9.8.5.4
Trap – Przepisy dla konkurencji	9.8
Trap – Przerwy – Pokaz rzutków	9.8.4
Trap – Rysunki i tabele	9.21
Trap – Rzutek „CHYBIONY” ("LOST")	9.8.8.4
Trap – Rzutek „NIELICZONY” ("NO TARGET")	9.8.8
Trap – Rzutek „NIELICZONY” ("NO TARGET") – Odpowiedzialność sędziego	9.8.8.1.a
Trap – Rzutek „NIELICZONY” ("NO TARGET") nawet jeśli zawodnik nie oddał strzału	9.8.8.3
Trap – Rzutek „NIELICZONY” ("NO TARGET") nawet jeśli zawodnik oddał strzał	9.8.8.2
Trap – Rzutki próbne	9.8.6.1
Trap – Sposób przeprowadzania serii w konkurencji	9.8.1
Trap – Tabele ustawień	9.21.3
Trap – Tylko jedno pole strzeleckie	9.8.5.2.d
Trening	9.6.2
Trening – Nieoficjalny	9.6.2.2
Trening – Oficjalny	9.6.2.1
Trening przed zawodami	9.6.2.1
Typy broni	9.4.2.1
Ubiór i wyposażenie na zawodach (przepis 6.7)	9.13
Ustawienia rzutków – Odległość i wysokość rzutków w konkurencji Skeet	9.10.3.7



Widoczne błędy tablicy wyników	9.14.3.3
Wskaźnik bezpieczeństwa	9.2.2.b
Wybór lufy	9.12.3
Wyniki	9.14.5
Wypożyczenie i amunicja	9.4
Wypożyczenie na polu gry	9.4.1.2
Wypożyczenie zawodnika na polu gry	9.4.1.2
Wyznaczone miejsca do ćwiczeń w celowaniu	9.2.3.a
Wyzwalacze strzałów	9.4.2.2
Zasada „odliczania wstecz” (Countback) podczas zawodów z finałami	9.15.1.2
Zastąpienie zawodnika	9.11.2
Zastosowanie przepisów do wszystkich konkurencji strzelniczych	9.1.1
Zatwierdzanie wyników	9.14.4
Zawodnicy pomocniczy (Fillers)	9.11.4.2
Zawodnik – Zastąpienie	9.11.2
Zawodnik leworęczny – Zawodnik praworęczny	9.1.3
Zawodnik praworęczny – Zawodnik leworęczny	9.1.3
Zmiana broni	9.4.2.5
Zmiany w grupach	9.11.4.4
Znajomość przepisów	9.1.2