

# 9

# STRZELBA

Trap

Skeet

Trap MIX (zespoły mieszane)

Skeet MIX (zespoły mieszane)

Konkurencje drużynowe

© Polski Związek Strzelectwa Sportowego (polska wersja językowa), Warszawa  
Wszelkie prawa (tłumaczenia) zastrzeżone.

Tłumaczenie i ilustracje: Michał Gabryelski

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości interpretacyjnych pierwszeństwo ma oryginalny tekst przepisów w języku angielskim.

|      |                                                                                                                                          |    |
|------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 9.1  | PRZEPISY OGÓLNE                                                                                                                          | 3  |
| 9.2  | BEZPIECZEŃSTWO                                                                                                                           | 3  |
| 9.3  | CHARAKTERYSTYKA STRZELNIC I RZUTKÓW                                                                                                      | 6  |
| 9.4  | WYPOSAŻENIE I AMUNICJA                                                                                                                   | 6  |
| 9.5  | OSOBY FUNKCYJNE ZAWODÓW                                                                                                                  | 9  |
| 9.6  | KONKURENCJE STRZELECKIE ORAZ PROCEDURY ICH PRZEPROWADZANIA                                                                               | 16 |
| 9.7  | RZUTKI – PRAWIDŁOWE (REGULAR), NIEPRAWIDŁOWE (IRREGULAR), USZKODZONE (BROKEN), TRAFIONE (HIT), CHYBIONE (LOST) I NIELICZONE (NO TARGETS) | 18 |
| 9.8  | PRZEPISY DLA KONKURENCJI TRAP                                                                                                            | 20 |
| 9.9  | PRZEPISY DLA KONKURENCJI SKEET                                                                                                           | 26 |
| 9.10 | ORGANIZACJA ZAWODÓW                                                                                                                      | 35 |
| 9.11 | NIESPRAWNOŚCI                                                                                                                            | 38 |
| 9.12 | UBIÓR I WYPOSAŻENIE NA ZAWODACH                                                                                                          | 40 |
| 9.13 | REZULTATY, CZAS I OCENA (RTS)                                                                                                            | 42 |
| 9.14 | RÓWNE WYNIKI I BARAŻE                                                                                                                    | 46 |
| 9.15 | NARUSZENIA PRZEPISÓW                                                                                                                     | 51 |
| 9.16 | PROTESTY I ODWOŁANIA                                                                                                                     | 54 |
| 9.17 | FINAŁY W KONKURENCJACH OLIMPIJSKICH                                                                                                      | 57 |
| 9.18 | KONKURENCJE ZESPOŁÓW MIESZANYCH (MIX)                                                                                                    | 65 |
| 9.19 | KONKURENCJE DRUŻYNOWE                                                                                                                    | 71 |
| 9.20 | RYSUNKI I TABELE                                                                                                                         | 72 |
| 9.21 | INDEKS                                                                                                                                   | 78 |

#### ADNOTACJA:

Jeśli rysunki i tabele zawierają informacje szczegółowe, mają one taką samą moc jak przepisy numerowane.

## 9.1 PRZEPISY OGÓLNE

- 9.1.1 Niniejsze przepisy stanowią część Przepisów Technicznych ISSF i mają zastosowanie do wszystkich konkurencji strzelań do rzutków podczas wszystkich Mistrzostw ISSF.
- 9.1.2 Wszyscy zawodnicy, trenerzy, kierownicy zespołów i osoby funkcyjne muszą znać przepisy ISSF oraz muszą przestrzegać ich stosowania. Każdy zawodnik jest odpowiedzialny za przestrzeganie niniejszych przepisów.
- 9.1.3 W przypadku gdy przepis odnosi się do zawodnika praworęcznego, jego symetryczna odwrotność na zastosowanie do zawodnika leworęcznego.
- 9.1.4 O ile dany przepis nie odnosi się wyraźnie do konkurencji męskiej lub kobiecej, ma on zastosowanie w jednakowym zakresie do obu konkurencji.
- 9.1.5 Jeżeli rysunki i tabele zawarte w niniejszych przepisach zawierają informacje szczegółowe, informacje te mają taką samą moc obowiązującą jak przepisy numerowane.
- 9.1.6 Federacje krajowe mogą, w zawodach krajowych, odstąpić od niektórych z niniejszych przepisów lub je modyfikować, zgodnie ze swoimi potrzebami oraz ograniczeniami infrastrukturalnymi strzelnic. Jednak wszelkie zmiany muszą zostać przedstawione podczas Konferencji Technicznej.

## 9.2 BEZPIECZEŃSTWO

### 9.2.1 Bezpieczeństwo jest sprawą najwyższej wagi

Bezpieczeństwo zawodników, personelu strzelnicy oraz widzów wymaga stałej i uważnej obserwacji podczas posługiwania się bronią oraz zachowania ostrożności przy poruszaniu się po strzelnicy. Stanowczo zaleca się, aby cały personel poruszający się w obrębie linii ognia nosił wyróżniające się kamizelki lub kurtki. Samodyscyplina wszystkich uczestników jest niezbędna.

### 9.2.2 Obchodzenie się z bronią

W celu zapewnienia bezpieczeństwa, każdą broń, nawet jeśli jest niezaladowana, należy obsługiwać z maksymalną ostrożnością i pozostawiać ją otwartą (karą może być **DYSKWALIFIKACJA (DISQUALIFICATION)**).

- a) Typowe strzelby dwulufowe muszą być przenoszone niezaladowane, z wyraźnie otwartym zamkiem (złamane);
- b) Strzelby, które nie są używane, muszą być otwarte i umieszczone na stojaku na broń, w zamkniętym futerale na broń, w magazynie broni lub w innym bezpiecznym miejscu;
- c) Broń musi pozostać rozładowana, z wyjątkiem stanowiska strzeleckiego i tylko po wydaniu komendy lub sygnału „**START**” albo w momencie, gdy nadeszła kolej zawodnika do strzału;
- d) Broń nie może być załadowana amunicją ani pustą łuską do czasu zajęcia przez zawodnika stanowiska strzeleckiego oraz skierowania broni w kierunku wylotu rzutków (przedpoła) i uzyskania zgody sędziego;
- e) W przypadku przerwy w strzelaniu, broń musi być otwarta i rozładowana;
- f) Żaden zawodnik nie może opuścić swego stanowiska strzeleckiego, dopóki nie otworzy i nie rozładuje broni;

- g) 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. 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 wyłącznie na wyznaczonych stanowiskach strzeleckich, za zgodą sędziego lub w wyznaczonych strefach do strzelań „na sucho” (Dry Firing);
- b) Świadome celowanie lub strzelanie do rzutków innych zawodników, do ptaków lub innych zwierząt jest zabronione i może skutkować dyskwalifikacją;
- c) Celowanie w jakimkolwiek innym obszarze niż w wyznaczonych strefach strzelań „na sucho” (Dry Firing) oraz w wyznaczonym kierunku jest zabronione i może skutkować dyskwalifikacją.

### 9.2.4 Strzelanie i strzały próbne

- a) Zawodnik może oddać strzał tylko wtedy, gdy nadeszła jego kolej, a rzutek został wyrzucony;
- b) Za zgodą sędziego, zawodnik może oddać strzały próbne (maksymalnie dwa (2) strzały) każdego dnia zawodów, tuż przed rozpoczęciem swojej pierwszej serii tego dnia;
- c) Każdy zawodnik również może oddać strzały próbne przed rozpoczęciem finałów lub przed każdym barażem po kwalifikacjach, z wyjątkiem baraży rozgrywanych w trakcie finałów;
- d) Strzały próbne nie mogą być oddawane w ziemię w obrębie pola strzeleckiego. Każdy zawodnik, który odda strzał w ziemię, musi otrzymać Ostrzeżenie (żółta kartka) za pierwsze takie naruszenie. W przypadku kolejnego zdarzenia w tej samej serii, jeden (1) rzutek zostaje uznany za „CHYBIONY” (“LOST”), niezależnie od tego, czy został trafiony, czy nie;
- e) Dozwolone jest oddanie strzałów próbnych z broni po jej naprawie, jednak musi to być uprzednio uzgodnione z Sędzią Głównym.

### 9.2.5 Komenda „STOP”

- a) Po wydaniu komendy lub sygnału „**STOP**” strzelanie musi zostać natychmiast przerwane, a wszyscy zawodnicy muszą rozładować broń i pozostawić ją otwartą (złamaną);
- b) Żadna broń nie może zostać zamknięta, do czasu wydania komendy do kontynuowania („**START**” lub „**GOTÓW**” (“**READY**”)) wydanej przez sędziego;
- c) Strzelanie może zostać wznowione wyłącznie po wydaniu odpowiedniej komendy („**START**”) lub sygnału przez sędziego; oraz
- d) Każdy zawodnik, który bez zezwolenia sędziego trzyma (manipuluje) 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 linii ognia, są zobligowani do używania zatyczek do uszu, słuchawek lub innych urządzeń służących ochronie słuchu;
- b) Ochronniki słuchu wyposażone w jakiekolwiek 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 muszą używać bezodpryskowe okulary strzeleckie lub inne podobne przeznaczone do ochrony wzroku;
- d) Jeżeli zawodnik na swoim stanowisku strzeleckim będzie bez ochronników słuchu, udzielone zostanie mu ostrzeżenie (żółta kartka) przez Sędziego prowadzącego za pierwsze takie naruszenie, natomiast za kolejne naruszenie w trakcie dowolnej serii zawodów lub oficjalnego treningu przed konkurencją (PET) nałożona zostanie kara w postaci odjęcia jednego (1) rzutka (zielona kartka) przez Sędziego prowadzącego (kara zostanie nałożona na pierwszego trafionego rzutka zawodnika w pierwszej serii kwalifikacyjnej);
- e) Jeżeli zawodnik na swoim stanowisku strzeleckim będzie bez wymaganych okularów strzeleckich, udzielone zostanie mu ostrzeżenie (żółta kartka) przez Sędziego prowadzącego za pierwsze takie naruszenie, natomiast za kolejne naruszenie w trakcie dowolnej serii zawodów lub oficjalnego treningu przed konkurencją (PET) nałożona zostanie kara w postaci odjęcia jednego (1) rzutka (zielona kartka) przez Sędziego prowadzącego (kara zostanie nałożona na pierwszego trafionego rzutka zawodnika w pierwszej serii kwalifikacyjnej);
- f) W przypadku stwierdzenia złych warunków atmosferycznych, tj. deszcz, mgła itp., przez Przewodniczącego Jury, zawodnicy będą mogli strzelać bez wymaganych okularów strzeleckich.

### 9.3 CHARAKTERYSTYKA STRZELNIC I RZUTKÓW

- a) Szczegółową charakterystykę rzutków znajdziesz w Ogólnych Przepisach Technicznych (przepis 6.3.6);
- b) Szczegółowa charakterystyka strzelnic znajdziesz w Ogólnych Przepisach Technicznych (przepisy 6.4.17-19);
- c) Żaden zawodnik, trener ani inny członek zespołu nie może w jakikolwiek sposób ingerować w wyposażenie strzelnicy (wyrzutnie, mikrofony, sterowniki, itp.) po jego ustawieniu przez sędziego lub Jury. Za pierwsze naruszenie udzielane jest **Ostrzeżenie (żółta kartka)** zawodnikowi, trenerowi lub członkowi zespołu; za drugie naruszenie nałożona zostanie **Odjęcie (zielona kartka)** jednego (1) punktu od ostatniego trafionego rzutka w ostatniej ukończonej serii zawodnika lub od pierwszej serii, jeżeli strzelanie nie zostało rozpoczęte. Każde kolejne naruszenie skutkować będzie **Dyskwalifikacją (czerwona kartka)**. Celowe wyłączenie komputera sterującego (pullera) spowoduje **natychmiastową dyskwalifikację**. W przypadku naruszenia przepisu przez trenera lub członka zespołu, ostrzeżenie lub kara musi zostać nałożona wszystkim zawodnikom związanym z tym trenerem lub członkiem zespołu.

### 9.4 WYPOSAŻENIE I AMUNICJA

#### 9.4.1 Ograniczenia dotyczące wyposażenia

- a) Zawodnicy muszą używać wyłącznie sprzętu i odzieży zgodnej z przepisami ISSF;
- b) Każda broń, urządzenie, wyposażenie, akcesorium 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 są zabronione;
- c) Zabronione jest stosowanie amunicji z kolorowymi koszyczkami (patrz również przepis 9.4.3.1.f);
- d) Za naruszenie niniejszych przepisów zawodnik musi otrzymać **Ostrzeżenie (żółta kartka)** za pierwsze takie wykroczenie. W przypadku powtórnego naruszenia zawodnik otrzymuje karę w postaci **Odjęcia (zielona kartka)** pięciu (5) ostatnich trafionych rzutków z ostatniej zakończonej serii.

##### 9.4.1.1 Kontrola wyposażenia

- a) Zawodnicy są odpowiedzialni za to, aby cały używany przez nich sprzęt i odzież podczas zawodów ISSF były zgodne z przepisami ISSF;
- b) Jury strzelań do rzutków jest odpowiedzialne za kontrolę sprzętu zawodników w celu zapewnienia jego zgodności z przepisami. Jury musi zorganizować Sekcję Kontroli, która będzie dostępna dla wszystkich zawodników począwszy od pierwszego dnia oficjalnego treningu przed konkurencją (PET), umożliwiającą zawodnikom, jeśli będą chcieli, sprawdzenie swojego sprzętu przed rozpoczęciem zawodów;
- c) W celu zapewnienia zgodności z przepisami ISSF Jury przeprowadza losowe kontrole w trakcie zawodów, a każdy zawodnik, u którego stwierdzone zostanie naruszenie przepisów, podlega karze zgodnie z niniejszymi przepisami;
- d) Zawodnik, u którego stwierdzono naruszenie przepisów dotyczących broni lub paska kontrolnego ISSF w konkurencji Skeet, może podlegać dyskwalifikacji.

#### 9.4.1.2 Wyposażenie na polu strzeleckim

Każdy sprzęt lub akcesoria znajdujące się na polu strzeleckim, które są dostępne dla danego zawodnika, podlegają kontroli przez Jury. W przypadku naruszeń mogą zostać nałożone kary.

#### 9.4.1.3 Kamizelki strzeleckie

Wszyscy zawodnicy muszą nosić odpowiednią kamizelkę strzelecką (bez rękawów) lub kurtkę strzelecką (z długimi rękawami) podczas przebywania na polu strzeleckim, gdy są gotowi do strzelania.

#### 9.4.2 Broń

##### 9.4.2.1 Typy broni

- a) Podczas wszystkich zawodów nadzorowanych przez ISSF dopuszcza się użycie wszelkiego typu broni gładkolufowej, **z wyłączeniem broni półautomatycznej oraz typu pump action**, pod warunkiem że jej kaliber nie przekracza 12. Broń o kalibrze mniejszym niż 12 może być również używana;
- b) Broń nie może mieć wykończenia w postaci kamuflażu;
- c) Ze względów bezpieczeństwa wszystkie części broni oraz akcesoria (w tym lufy z otworami, kolba, łożo, lufa oraz wymienne czoki) muszą być wyprodukowane przez uznanego producenta. Wszelkie modyfikacje niezgodne z wymogami bezpieczeństwa są zabronione.

##### 9.4.2.2 Wyzwalacze strzałów

Broń wyposażona w jakąkolwiek funkcję „wyzwalania” strzału jest zabroniona.

##### 9.4.2.3 Pasy

Mocowanie pasów lub taśm na broni jest zabronione.

##### 9.4.2.4 Wymiana broni

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

##### 9.4.2.5 Kompensatory

Instalowanie kompensatorów i innych podobnie działających urządzeń na broni (służących zmniejszeniu odrzutu), z wyjątkiem wymiennych czoków jest zabronione (patrz przepis 9.4.2.6 i 7).

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

Lufy z otworami kompensacyjnymi są dozwolone pod warunkiem, że nie sięgają dalej niż 20 cm, mierząc od końca lufy, lub od końca każdego zamocowanego wymiennego czoku; oraz

- 9.4.2.7 Dozwolone są wymienne czoki (z otworami lub bez) montowane u wylotu lufy. W przypadku wymiennych czoków z otworami, ich otwory (wraz z otworami w lufie) nie mogą sięgać dalej niż 20 cm, mierząc od końca każdego zamocowanego wymiennego czoka.

#### 9.4.2.8 Celowniki optyczne

Wszelkie urządzenia lub celowniki zamontowane na broni, które mają właściwości powiększające, emitujące światło, naprowadzające, ułatwiające dostrzeganie celu, a także kamery wideo lub urządzenia zapewniające wizualne wzmocnienie obrazu celu, są zabronione.

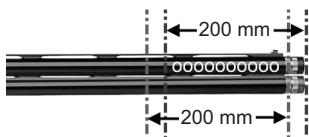
#### 9.4.2.9 Wysokość kolby (tylko w konkurencji Skeet)

- 9.4.2.10 Wysokość kolby (regulowanej lub typu „Monte Carlo”), mierzona od najwyższego punktu oparcia policzka do najniższego punktu stopki, nie może przekraczać 170 mm (17 cm). Jakiegokolwiek pionowe przedłużenie stopki, które nie jest integralną częścią kolby i służy jedynie zwiększeniu jej wysokości, jest niedozwolone.



#### 9.4.2.11 Otwory kompensacyjne w lufie

Otwory kompensacyjne w lufie nie mogą sięgać dalej niż 200 mm (20 cm), mierzona od końca lufy lub od końca każdego zamocowanego wymiennego czoka (patrz także: 9.4.2.6 i 7).



### 9.4.3 Amunicja

#### 9.4.3.1 Specyfikacja techniczna amunicji

Amunicja dopuszczona w zawodach ISSF musi spełniać następujące wymagania:

- Masa ładunku śrutu nie może być większa niż 24,0 g (tolerancja +0,5 g). W celu ustalenia, czy zawodnik używa amunicji zgodnej z tym przepisem, procedura kontroli amunicji musi stwierdzić, że średnia waga wybranych nabojów nie przekracza maksymalnej masy ładunku śrutu powiększonej o tolerancję (24,5 g);
- Ziarna śrutu muszą mieć kształt kulisty;
- Ziarna śrutu muszą być wykonane z ołowiu, stopu ołowiu lub innego materiału zatwierdzonego przez ISSF;
- Średnica ziaren śrutu nie może być większa niż 2,6 mm;
- Śrut może być powlekany;
- Każdy wyrzucany element (koszyczek), z wyjątkiem śrutu i prochu, musi być przezroczysty lub półprzezroczysty. Śrut nie może być barwiony. Nie wolno dodawać żadnych innych elementów, które mogłyby zostać pomyłkowo z trafionym rzutkiem;
- Stosowanie czarnego prochu, nabojów smugowych, zapalających lub innych specjalnego typu nabojów jest zabronione; oraz

- h) Nie można dokonywać żadnych wewnętrznych przeróbek, które powodują uzyskanie dodatkowego lub specjalnego efektu rozrzu tu wiązki strutu, takich jak zmiana kolejności elementów ładunku, wkładek rozpraszających, itp.

#### 9.4.3.2 Kontrola amunicji

- a) Sekcja Kontroli Wyposażenia lub Jury strzelań do rzutków musi przeprowadzać procedurę kontroli amunicji zatwierdzoną przez Komisję strzelań do rzutków ISSF. Szczegółowe informacje na temat przeprowadzania procedury kontroli amunicji zawarte są w Przewodniku Kontroli Wyposażenia Strzeleckiego, dostępnym w siedzibie ISSF;
- b) Podczas zawodów Sędzia prowadzący (zgodnie z instrukcjami Jury) lub członek Jury może pobrać amunicję zawodnika spoza normalnej procedury kontroli amunicji w dowolnym momencie, kiedy zawodnik przebywa na polu strzeleckim;
- c) W przypadku gdy amunicja jest sprzedawana uczestniczącym zespołom podczas zawodów ISSF, Sekcja Kontroli Wyposażenia lub Jury strzelań do rzutków musi przetestować wybrane próbki amunicji przed oficjalnym treningiem przed konkurencją (PET) dla pierwszej konkurencji oraz opublikować wyniki tych testów, tak aby informacje te były dostępne dla trenerów i zawodników;
- d) Jeżeli zawodnik używa amunicji niezgodnej z przepisem 9.4.3.1.a (maksymalna masa ładunku), może zostać **Zdyskwalifikowany (czerwona kartka)**; oraz
- e) Jeśli zawodnik używa amunicji niezgodnej z przepisem 9.4.3.1, musi otrzymać **Ostrzeżenie (żółta kartka)** lub być ukarany zgodnie z przepisami 9.4.1.d i 9.15.4.1.e.

### 9.5 OSOBY FUNKCYJNE ZAWODÓW

#### 9.5.1 Przepisy ogólne

Wszystkie osoby wyznaczone do pełnienia oficjalnych funkcji podczas zawodów ISSF muszą posiadać ważne kwalifikacje, odpowiednie do poziomu zawodów. Członkowie Jury podczas wykonywania swoich obowiązków muszą nosić oficjalną kamizelkę ISSF Jury (czerwono-czarną). Sędziowie prowadzący podczas pełnienia swoich obowiązków muszą nosić oficjalną kamizelkę ISSF sędziego strzelań do rzutków (niebieską). Obie kamizelki można zakupić u oficjalnego dostawcy ISSF.

#### 9.5.2 Jury

##### 9.5.2.1 Obowiązki przed rozpoczęciem zawodów

Przed rozpoczęciem zawodów, Jury musi:

- a) Sprawdzić pola strzeleckie, aby upewnić się, że są zgodne z niniejszymi przepisami;
- b) Upewnić się, że rzutki są prawidłowo ustawione zgodnie z niniejszymi przepisami;

*Adnotacja: Jury może użyć zatwierdzonego systemu do pomiaru prędkości rzutków w celu losowej kontroli ustawień, jeśli z powodu złej pogody lub innych przyczyn nie można przeprowadzić standardowej kontroli.*

- c) Dokonać przeglądu organizacji zawodów, aby potwierdzić, że jest ona prawidłowo przygotowana do przeprowadzenia konkurencji;
- d) Przygotować punkt Sekcji Kontroli Wyposażenia, w której to zawodnicy będą mogli poddać sprawdzeniu broń, ubiór i akcesoria; oraz

- e) Współpracować z Biurem RTS przy weryfikacji, przygotowaniu oraz publikacji list startowych, zarówno dla oficjalnego treningu przed konkurencją (PET), rundy kwalifikacyjnej, jak i finałów, a także przed i podczas ewentualnych baraży w finałach.

#### **9.5.2.2 Obowiązki podczas rozgrywania zawodów**

Podczas zawodów, Jury musi:

- a) Nadzorować przebieg zawodów;
- b) Doradzać i pomagać Komitetowi Organizacyjnemu;
- c) Dopilnować prawidłowego stosowania przepisów;
- d) Sprawdzić broń, amunicję oraz wyposażenie zawodników;
- e) Sprawdzić, czy rzutki są prawidłowo ustawione po awarii wyrzutni;
- f) Przeprowadzać losowe kontrole podczas rund kwalifikacyjnych w celu dopilnowania przestrzegania limitów czasu na przygotowanie;
- g) Przeprowadzać losowe kontrole podczas zawodów w celu dopilnowania przestrzegania przepisów dotyczących broni, amunicji, kamizelek strzeleckich oraz innej odzieży;
- h) Rozpatrywać złożone protesty w sposób prawidłowy;
- i) Egzekwować przepisy ISSF dotyczące Uczestnictwa, Praw Handlowych oraz Sponsoring i Reklamy;
- j) Zatwierdzać wstępne i końcowe listy rankingowe sporządzone przez Biuro RTS oraz potwierdzać i weryfikować listy zawodników biorących udział w barażach i finałach;
- k) Podejmować decyzje w sprawie kar;
- l) W stosownych przypadkach nakładać sankcje; oraz
- m) Podejmować decyzje w przypadkach nieprzewidzianych przepisami lub sprzecznych z duchem niniejszych przepisów;

#### **9.5.3 Sędzia Główny Strzelnicy (Chief Range Officer)**

##### **9.5.3.1 Przepisy ogólne**

Sędzia Główny Strzelnicy jest wyznaczany przez Komitet Organizacyjny. Powinien posiadać szerokie doświadczenie w strzelectwie śrutowym oraz gruntowną wiedzę w zakresie strzelb, rzutków, maszyn do wyrzucania rzutków, systemów akustycznego wyzwalania (Voice Release), tablic wynikowych oraz pozostałego wyposażenia strzelnicy. Powinien posiadać ważną / aktualną licencję sędziego strzelań do rzutków (ISSF Shotgun Referee lub ISSF Judge). Musi znać język angielski w stopniu umożliwiającym skuteczną komunikację ze wszystkimi pozostałymi osobami funkcyjnymi.

##### **9.5.3.2 Sędzia Główny Strzelnicy jest odpowiedzialny za:**

- a) Realizację wszystkich technicznych i logistycznych kwestii dotyczących przygotowania i właściwego przeprowadzenia zawodów; oraz

- b) Wykonywanie wszystkich poniższych obowiązków w ścisłej współpracy z Delegatem Technicznym, Jury, Komitetem Organizacyjnym, Sędzią Głównym, Biurem RTS oraz pozostałymi członkami personelu.

### **9.5.3.3 Obowiązki Sędziego Głównego Strzelnicy są następujące:**

- a) Udzielanie instrukcji i nadzór nad przygotowaniem strzelnic zgodnie z wymaganiami technicznymi i zasadami bezpieczeństwa opisanymi w Ogólnych Przepisach Technicznych ISSF, dotyczącymi strzelań do rzutków;
- b) Udzielanie instrukcji i nadzór nad przygotowaniem obiektów pomocniczych, takich jak: miejsce przechowywania broni i amunicji, serwis techniczny, środki łączności, personel techniczny, itp.;
- c) Kierowanie i nadzór nad przygotowaniem rzutków na treningi i zawody oraz upewnienie się, że wszystkie rzutki pochodzą od tego samego producenta, wskazanego w informacjach ogólnych o zawodach;
- d) Zapewnienie specjalnych rzutków „dymnych” (“Flash”), wypełnionych kolorowym proszkiem, dla strzelań finałowych oraz ewentualnych baraży w finałach;
- e) Upewnienie się, że ustawienia maszyn na poszczególnych polach strzeleckich są zgodne ze schematem wylosowanym na dany dzień;
- f) Upewnienie się, że wszystkie niezbędne systemy strzelnicy działają poprawnie;
- g) Upewnienie się, że wyposażenie każdego pola strzeleckiego jest obecne i właściwie rozmieszczone (tablica wyników, stoliki, zegary strzelnicze, miejsca i parasole dla sędziów pomocniczych, stanowiska dla zawodników, sędziów prowadzących zapis wyników, itp.);
- h) Wspomaganie Komitetu Organizacyjnego w przygotowywaniu harmonogramów treningów i programów strzelań w zawodach oraz udzielanie porad w zakresie ich przygotowania;
- i) 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;
- j) Instruowanie pracowników technicznych odnośnie wyrzutni, systemu wyzwalania itp., w szczególności w kwestiach dotyczących bezpieczeństwa; oraz
- k) Po zatwierdzeniu ustawień rzutków przez Jury, Główny Sędzia Strzelnicy odpowiada za zabezpieczenie bunkrów trapowych oraz budek skeetowych, w celu zapobieżenia ingerencji w ustawienia maszyn.

### **9.5.4 Sędzia Główny (Chief Referee)**

#### **9.5.4.1 Przepisy ogólne**

Sędzia Główny jest wyznaczany przez Komitet Organizacyjny w porozumieniu z ISSF. Powinien posiadać ważną licencję sędziego ISSF strzelań do rzutków, szerokie doświadczenie w strzelectwie śrutowym oraz w organizacji zawodów ISSF, a także gruntowną znajomość Przepisów ISSF stosowanych podczas zawodów. Sędzia Główny może być krajowy lub międzynarodowy, jednak musi znać język angielski w stopniu komunikatywnym.

#### 9.5.4.2 **Ogólne obowiązki Sędziego Głównego są następujące:**

- a) Wspomaganie Komitetu Organizacyjnego oraz ISSF w wyborze i mianowaniu sędziów;
- b) Nadzorowanie sędziów prowadzących oraz sędziów pomocniczych;
- c) Udzielanie porad oraz instrukcji Sędzią prowadzącym strzelanie oraz sędziom pomocniczym;
- d) Nadzorowanie pracy sędziów oraz ocenianie ich pracy;
- e) Przygotowanie harmonogramów i przydziałów dla sędziów, łącznie z barażami oraz finałami;
- f) W porozumieniu z Jury podejmowanie decyzji, w szczególności w sprawie, kiedy i na którym polu zawodnik, który opuścił swoją grupę w celu naprawy uszkodzonej broni lub został uznany za „**NIEOBECNEGO**” („**ABSENT**”), może dokończyć swoją serię;
- g) Informowanie Sędziego Głównego Strzelnicy o wszelkich trudnościach, awariach, uszkodzeniach maszyn, opóźnieniach itp. na polach strzeleckich;
- h) Zapewnienie obecności wszystkich sędziów na polach strzeleckich na czas, w odpowiednim stroju, w celu przeprowadzenia zawodów;
- i) Monitorowanie przebiegu zawodów zgodnie z harmonogramem oraz podejmowanie niezbędnych działań w przypadku opóźnień;
- j) Współpraca z Delegatem Technicznym oraz Jury w celu zapewnienia prawidłowego przebiegu zawodów oraz stosowanie się do ich wytycznych i wskazówek;
- k) Przygotowywanie krótkiego raportu informacyjnego, zawierającego imiona i nazwiska sędziów, numery ich licencji oraz wyniki pracy sędziów podczas zawodów, oraz przekazywanie tego raportu Przewodniczącemu Jury;
- l) Sprawdzanie ważności badań okulistycznych wszystkich sędziów.

#### 9.5.5 **Sędziowie prowadzący**

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

- a) Posiadać licencję sędziego ISSF strzelań do rzutków (ISSF Shotgun Referee) oraz ważne badania okulistyczne;
- b) Posiadać szerokie doświadczenie w strzelaniach do rzutków;
- c) Posiadać gruntowną wiedzę dotyczącą broni i przepisów ISSF stosowanych podczas zawodów; oraz
- d) Znać język angielski w stopniu umożliwiającym komunikację z zawodnikami i osobami funkcyjnymi.

#### 9.5.5.2 **Główne funkcje Sędziego prowadzącego to:**

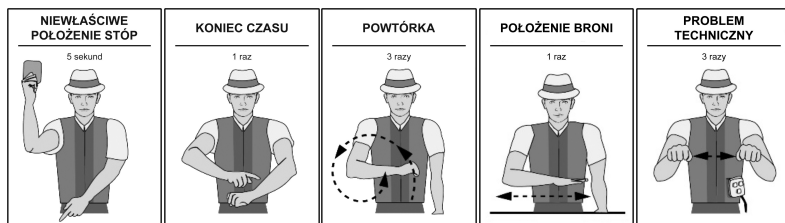
- a) Przed rozpoczęciem każdej serii upewnić się, że pola strzeleckie są bezpieczne;
- b) Sprawdzić przed rozpoczęciem serii, czy prawidłowa grupa zawodników znajduje się na stanowiskach oraz upewnić się, że sędziowie pomocniczy są gotowi na przydzielonych im miejscach;

- c) Upewnić się, że została zastosowana właściwa procedura w związku ze stwierdzeniem „**NIEOBECNOŚCI**” („**ABSENT**”) zawodnika (patrz przepis 9.10.2.6 oraz 7 dotyczący nieobecności zawodnika);
- d) Niezwłocznie podejmować decyzje dotyczące „**TRAFIONYCH RZUTKÓW**” („**HIT TARGETS**”) (we wszystkich wątpliwych sytuacjach lub w przypadku braku zgody zawodnika z decyzją sędziego, sędzia musi skonsultować się z sędziami pomocniczymi przed podjęciem ostatecznej decyzji);
- e) Niezwłocznie podejmować decyzje dotyczące „**CHYBIONYCH RZUTKÓW**” („**LOST TARGETS**”) (Sędzia prowadzący musi wyraźnie zasygnalizować każde uznanie rzutka za „**CHYBIONY**” („**LOST**”));
- f) Niezwłocznie podejmować decyzje w sprawie rzutków „**NIELICZONYCH**” („**NO TARGETS**”) i „**NIEPRAWIDŁOWYCH**” („**IRREGULAR TARGETS**”) (jeśli to możliwe, Sędzia prowadzący musi ogłosić „**NIELICZONY**” („**NO TARGET**”) lub dać odpowiedni sygnał przed oddaniem strzału przez zawodnika);

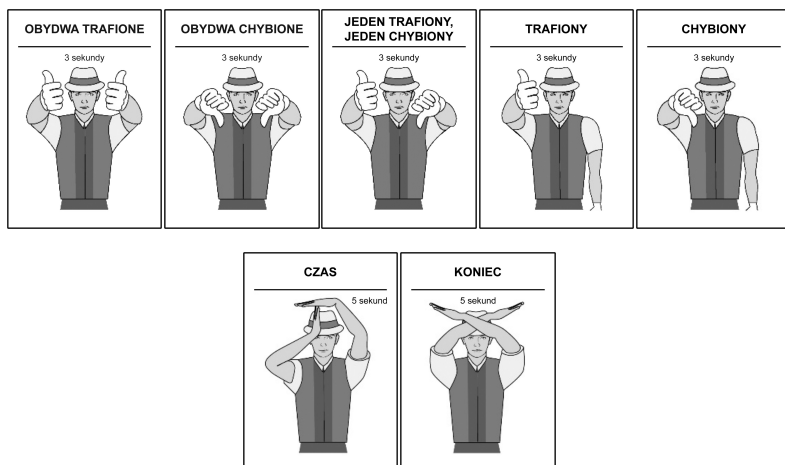
Adnotacja: uznanie rzutka za nieprawidłowy wymaga natychmiastowej decyzji Sędziego prowadzącego.

- g) W stosownych przypadkach, dawać **Ostrzeżenia (żółta karta)** lub automatyczne **Odejścia (zielona karta)** za naruszenia techniczne, zgodnie z przepisami (patrz rozdział 9.15);
- h) Upewnić się, że wynik każdego strzału został poprawnie zapisany (zarówno na metryczkach, jak i na tablicach wynikowych);
- i) Na zakończenie każdej serii podpisać metryczki oraz upewnić się, że końcowe wyniki zostały prawidłowo zapisane, a wszelkie ostrzeżenia dotyczące naruszeń technicznych zostały odnotowane. Ostrzeżenia dotyczące naruszeń technicznych lub naruszeń przepisów muszą zostać opisane w Raporcie zdarzenia na strzelnicy (IR), który należy przekazać do Biura RTS;
- j) Zweryfikować, w miarę możliwości, wszelkie niezgodności zgłaszane przez zawodnika odnoszące się do jego wyniku odnotowanego na metryczce przed przekazaniem metryczki do Biura RTS;
- k) Upewniać się, że zawodnikom nie przeszkadza się niepotrzebnie;
- l) Kontrolować, aby nie dochodziło do nielegalnego instruktażu trenerskiego podczas strzelań (komunikacja niewerbalna jest dozwolona zgodnie z Ogólnymi Przepisami Technicznymi, przepis 6.12.5.1);
- m) Orzekać w sprawach protestów zgłoszonych przez zawodników;
- n) Orzekać w sprawach dotyczących niesprawności broni;
- o) Orzekać w sprawach dotyczących niesprawności;
- p) Upewniać się, że seria jest przeprowadzana prawidłowo;
- q) Upewniać się, że stosowane są zasady bezpieczeństwa; oraz
- r) Sporządzać Raport zdarzenia na strzelnicy (IR) oraz informować Biuro RTS o każdym incydencie, które nie zostało wcześniej odnotowane;

### 9.5.5.3 Gesty stosowane przez sędziów prowadzących podczas zawodów



### 9.5.5.4 Dodatkowe gesty stosowane przez sędziów prowadzących podczas rozgrywania finałów



### 9.5.5.5 Ostrzeżenia wydane przez Sędziego prowadzącego

- Sędzia prowadzący musi dawać **Ostrzeżenia (żółta karta)** za naruszenia przepisów oraz odnotowywać je na oficjalnej metryczce (patrz rozdział 9.15). Ponadto musi informować Jury RTS oraz Sędziego Głównego o każdym zastosowanym ostrzeżeniu w celu jego ujęcia w Raporcie z Incydentu na strzelnicy; lecz
- Sędzia prowadzący nie może jednak stosować kar ani dyskwalifikacji należących do kompetencji Jury.

### 9.5.6 Sędziowie pomocniczy

#### 9.5.6.1 Sędziemu prowadzącemu muszą asystować dwaj (2) lub trzej (3) sędziowie pomocniczy (asystenci):

- Komitet Organizacyjny zapewnia wykwalifikowanych sędziów pomocniczych;
- Muszą posiadać licencję sędziego ISSF strzelającego do rzutków (ISSF Shotgun Referee) oraz ważne badania wzroku.

### 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 oddaniu strzału zasygnalizować sędziemu, jeżeli w jego/jej ocenie rzutek lub rzutki został(y) „CHYBIONY(E)” (“LOST”);
- d) W razie potrzeby odnotować na oficjalnej karcie wyników decyzję sędziego dotyczącą strzału;
- e) Jeżeli zostanie o to poproszony, doradzać Sędziemu prowadzącemu także w innych sprawach dotyczących rzutków;
- f) Być usytuowany w taki sposób, aby móc obserwować cały obszar strzelań bez przeszkód;
- g) W konkurencji Skeet sygnalizować sędziemu, jeżeli rzutek nie został trafiony w wyznaczonych granicach;
- h) W konkurencji Skeet, w czasie strzelania na stanowisku 8, dwaj sędziowie pomocniczy, muszą opuścić swoje pierwotne miejsca i ustawić się na środku (w linii stanowisk 4 i 8), za Sędzią prowadzącym, aby w razie potrzeby móc doradzać mu, czy rzutek został trafiony lub nie w granicach;
- i) Doradzać Jury w przypadku protestu; oraz
- j) Sędziowie pomocniczy muszą używać albo czerwonych flag, albo urządzenia elektronicznego wskazującego trafiony (zielone światło) lub chybiony (czerwone światło) rzutek;
- k) Flagi mogą być używane podczas serii kwalifikacyjnych oraz baraży przed finałami, natomiast podczas wszystkich finałów oraz baraży rozgrywanych w trakcie finałów musi być używane urządzenie elektroniczne;
- l) Przypadku używania urządzenia elektronicznego, musi ono wskazywać dublety za pomocą dwóch zielonych lub dwóch czerwonych lamp.

### 9.5.6.3 Doradzanie Sędziemu prowadzącemu

Ostateczna decyzja zawsze należy do Sędziego prowadzącego. 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 KONKURENCJE STRZELECKIE ORAZ PROCEDURY ICH PRZEPROWADZANIA**

### **9.6.1 Konkurencje strzelań do rzutków (patrz: Regulaminy Ogólne, przepis 3.3.1):**

#### **9.6.1.1 Konkurencje olimpijskie:**

Trap Seniorów (mężczyzn)

Trap Seniorek (kobiet)

Skeet Seniorów (mężczyzn)

Skeet Seniorek (kobiet)

Trap zespołów mieszanych (mężczyzna – kobieta)

LUB Skeet zespołów mieszanych (mężczyzna – kobieta)

#### **9.6.1.2 Pozostałe konkurencje:**

Trap Juniorów

Trap Juniorek

Skeet Juniorów

Skeet Juniorek

Trap zespołów mieszanych w kategoriach seniorskich oraz juniorskich

Skeet zespołów mieszanych w kategoriach seniorskich oraz juniorskich

Trap Drużynowo (seniorzy, juniorzy, seniorki, juniorki)

Skeet Drużynowo (seniorzy, juniorzy, seniorki, juniorki)

Indywidualne konkurencje w kategorii Open (dowolna płeć oraz wiek)

### 9.6.1.3 Program każdej konkurencji obejmuje:

| Konkurencja                     | Kategorie                | Kwalifikacje                                                   | Finał                                                                                                                                                                                                                                                             |
|---------------------------------|--------------------------|----------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Trap                            | Wszystkie (M, MJ, W, WJ) | 125 rzutków w 5 seriach po 25 każda rozgrywanych w 2 lub 3 dni | Metodą eliminacji po 25 rzutkach w celu zdobycia brązowego medalu oraz 30 rzutkami w celu zdobycia złotego/ srebrnego medalu (patrz przepis 9.17.4.1)                                                                                                             |
| Skeet                           | Wszystkie (M, MJ, W, WJ) | 125 rzutków w 5 seriach po 25 każda rozgrywanych w 2 lub 3 dni | Metodą eliminacji po 32 rzutkach w celu zdobycia brązowego medalu oraz 36 rzutkami w celu zdobycia złotego/ srebrnego medalu (patrz przepis 9.17.4.2)                                                                                                             |
| Trap zespołów mieszanych (MIX)  | Wszystkie (M+W, MJ+WJ)   | Każdy z członków zespołu: 75 rzutków w 3 seriach po 25 każda   | Jeden (1) etap ze stopniową eliminacją po oddaniu 10 rzutków przez każdego zawodnika, następnie po łącznej liczbie 15 rzutków w celu rozstrzygnięcia medalu brązowego oraz 20 rzutków w celu rozstrzygnięcia medali złotego i srebrnego (patrz przepis 9.18.4.1). |
| Skeet zespołów mieszanych (MIX) | Wszystkie (M+W, MJ+WJ)   | Każdy z członków zespołu: 75 rzutków w 3 seriach po 25 każda   | Jeden (1) etap ze stopniową eliminacją po oddaniu 12 rzutków przez każdego zawodnika, następnie po łącznej liczbie 24 rzutków w celu rozstrzygnięcia medalu brązowego oraz 28 rzutków w celu rozstrzygnięcia medali złotego i srebrnego (patrz przepis 9.18.4.2). |
| Trap drużynowo                  | Wszystkie (M, MJ, W, WJ) | Każdy członek drużyny: 125 rzutków w 5 seriach po 25 każda     | -                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Skeet drużynowo                 | Wszystkie (M, MJ, W, WJ) | Każdy członek drużyny: 125 rzutków w 5 seriach po 25 każda     | -                                                                                                                                                                                                                                                                 |

## **9.6.2 Trening**

### **9.6.2.1 Trening przed konkurencją (PET)**

- a) Dla każdej konkurencji należy zapewnić możliwość odbycia oficjalnego treningu przed jej rozpoczęciem, w dniu lub dniach poprzedzających oficjalne zawody, na tych samych polach strzeleckich oraz z użyciem rzutków tej samej marki i w tym samym kolorze, jakie będą stosowane podczas zawodów;
- b) Jury musi sprawdzić, czy rzutki są prawidłowo ustawione dla wszystkich treningów przed konkurencjami (PET);
- c) Harmonogram musi zapewniać sprawiedliwy podział czasów treningów pomiędzy obecnych zawodników, w sposób niedający żadnemu z nich przewagi;
- d) Dla konkurencji Skeet, należy zapewnić dwa (2) dodatkowe dublety (jeden dublet odwrotny na stanowisku 3 oraz jeden dublet odwrotny na stanowisku 5); oraz
- e) Harmonogram treningów przed konkurencjami (PET) musi zostać poddany weryfikacji i zatwierdzony przez Delegata Technicznego (TD) przed rozpoczęciem.

### **9.6.2.2 Trening nieoficjalny**

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

- a) Zapewnić, aby trening w żaden sposób nie zakłócał żadnych zaplanowanych konkurencji zawodów;
- b) Zapewnić sprawiedliwy podział czasów treningu pomiędzy obecne reprezentacje, tak aby żadna z nich nie uzyskała przewagi;
- c) Zapewnić, aby wszyscy obecni kierownicy drużyn zostali poinformowani o wszelkich harmonogramach treningów nieoficjalnych;
- d) Zapewnić użycie rzutków tej samej marki i w tym samym kolorze, jakie będą użyte podczas zawodów;
- e) Harmonogram treningu musi zostać poddany weryfikacji i zatwierdzony przez Delegata Technicznego (TD) lub Przewodniczącego Jury przed rozpoczęciem;
- f) Komitet Organizacyjny, za zgodą Delegata Technicznego ISSF, może dodać jeden dodatkowy dzień treningu nieoficjalnego dla drugiej konkurencji zawodów, przed dniem jej treningu oficjalnego (PET).

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

### **9.7.1 Rzutek „PRAWIDŁOWY” (“REGULAR”)**

- a) Rzutek prawidłowy to jeden (1) cały rzutek wywołany przez zawodnika i wyrzucony zgodnie z przepisami; oraz
- b) Prawidłowy dublet to dwa (2) całe rzutki wywołane przez zawodnika i wyrzucone jednocześnie zgodnie z przepisami.

### 9.7.2 Rzutek „NIEPRAWIDŁOWY” (“IRREGULAR”)

Rzutek nieprawidłowy to taki, który nie został wyrzucony zgodnie z przepisami i którego tor lotu różni się od określonego w przepisach pod względem kąta, wysokości lub odległości.

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) Którykolwiek z rzutków pojawia się jako „uszkodzony”.

### 9.7.3 Rzutek „USZKODZONY” (“BROKEN”)

- a) Uszkodzony rzutek to każdy rzutek, który nie jest cały, zgodnie z Ogólną Specyfikacją Rzutków (Ogólne Przepisy Techniczne, przepis 6.3.6.1); oraz
- b) Uszkodzony rzutek jest rzutkiem „NIELICZONYM” (“NO TARGET”) i musi być zawsze powtórzony.

### 9.7.4 Rzutek „TRAFIONY” (“HIT”)

- a) Rzutek uznany jest za „TRAFIONY” (“HIT”), gdy prawidłowy rzutek zostanie wyrzucony i trafiony zgodnie z przepisami danej konkurencji oraz gdy co najmniej jeden (1) widoczny fragment zostanie od niego oderwany;
- b) Rzutek, który jedynie się „zakurzył”, lecz z którego nie widać żadnego widocznego fragmentu, nie może zostać uznany za „TRAFIONY” (“HIT”);
- c) W przypadku stosowania rzutków „dymnych” (wypełnionych proszkiem), za rzutek „TRAFIONY” (“HIT”) uznaje się również taki, z którego **po oddaniu strzału** nastąpiło widoczne wydzielenie barwnego proszku;
- d) Ostateczna decyzja w sprawie rzutków „TRAFIONYCH” (“HIT”), „CHYBIONYCH” (“LOST”), „NIEPRAWIDŁOWYCH” (“IRREGULAR”) lub „NIELICZONYCH” (“NO TARGET”) należy do sędziego; oraz
- e) Zabrania się podnoszenia rzutka z przedpola w celu rozstrzygnięcia, 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 dopuszczalnych granicach strzelań;
- b) Jedynie się „zakurzył” i nie oddzielił się od niego żaden widoczny fragment;
- c) Zawodnik nie odda strzału do prawidłowego rzutka, po jego wywołaniu i nie wystąpiła żadna mechaniczna ani inna zewnętrzna przyczyna, która uniemożliwiła oddanie strzału;
- d) Zawodnik nie jest w stanie oddać strzału z przyczyny leżącej po jego stronie;
- e) Zawodnik nie jest w stanie oddać strzału, ponieważ nie odbezpieczył broni lub bezpiecznik samoczynnie powrócił do położenia „zabezpieczone”;
- f) Zawodnik zapomniał załadować;

- g) Po wystąpieniu niesprawności zawodnik otworzył broń lub dotknął bezpiecznika przed sprawdzeniem broni przez sędziego; lub
- h) Jest to trzecia lub kolejna niesprawność w tej samej serii.

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

- a) Rzutek „NIELICZONY” (“NO TARGET”) jest bez znaczenia podczas zawodów i musi być zawsze powtórzony;
- b) Sędzia prowadzący, jeżeli to możliwe, musi ogłosić rzutek jako „NIELICZONY” (“NO TARGET”) przed oddaniem strzału przez zawodnika, jednak jeżeli ogłosi „NIELICZONY” (“NO TARGET”) po oddaniu strzału, rzutek musi zostać uznany za „NIELICZONY” (“NO TARGET”) niezależnie od tego, czy został trafiony, czy nie; oraz
- c) Po ogłoszeniu rzutka jako „NIELICZONY” (“NO TARGET”) zawodnik może otworzyć broń i ponownie przyjąć pozycję.

### 9.8 PRZEPISY DLA KONKURENCJI TRAP

#### 9.8.1 Sposób przeprowadzania serii w konkurencji Trap

Każdy członek grupy, posiadający odpowiednią liczbę amunicji oraz wyposażenie niezbędne do ukończenia serii, musi zająć stanowisko strzeleckie w kolejności wskazanej na karcie wyników. Szósty (6) zawodnik musi stać w wyznaczonym obszarze (stanowisko 6) za stanowiskiem 1, gotowy do przejścia na stanowisko 1 natychmiast po tym, gdy pierwszy zawodnik odda strzał do prawidłowego rzutka i wynik jest znany. Sędzia przejmuje prowadzenie i po zakończeniu wszystkich czynności przygotowawczych (nazwiska, numery, sędziowie pomocniczy, strzały próbne, a następnie pokaz rzutków, itp.), wydaje komendę „START”.

##### 9.8.1.1 Metoda

- a) Gdy pierwszy zawodnik jest gotowy do strzału, musi przyłożyć broń do ramienia oraz głośno i wyraźnie podać komendę wywołującą rzutka, po czym rzutek musi zostać natychmiast wyrzucony;
- b) Gdy wynik strzału(ów) jest znany, drugi zawodnik musi postąpić w ten sam sposób, następnie trzeci i kolejny;
- c) Gdy zawodnik wywoła rzutka, musi on zostać natychmiast wyrzucony, dopuszczając jedynie minimalnego opóźnienia związanego z ludzką reakcją przy ręcznym sterowaniu;
- d) Do każdego rzutka można oddać dwa (2) strzały, z wyjątkiem finałów oraz wszelkich baraży rozgrywanych w trakcie finałów, gdzie można oddać tylko jeden (1) strzał. Jeżeli zawodnik odda dwa (2) strzały, rzutek zostaje uznany za „CHYBIONY” (“LOST”), niezależnie od tego, czy został trafiony którymkolwiek ze strzałów;
- e) Po tym, jak pierwszy zawodnik 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 w ten sam sposób, rotacyjnie od lewej do prawej;

- f) Powyższa sekwencja musi trwać do momentu, aż wszyscy zawodnicy oddadzą strzały do 25 rzutków (**2 lewych, 2 prawych i 1 prostego z każdego z pięciu stanowisk**), przy czym każdy zawodnik otrzymuje zmienny, losowy, lecz równomierny rozkład rzutków;
- g) Po rozpoczęciu serii zawodnik może zamknąć broń wyłącznie po zakończeniu swojej kolejki przez poprzedniego zawodnika;
- h) Zawodnik, który oddał strzał, nie może opuścić stanowiska przed oddaniem strzału do prawidłowego rzutka przez zawodnika stojącego po jego prawej stronie i zarejestrowaniem wyniku, z wyjątkiem zawodnika na stanowisku 5. W tym przypadku musi on obrócić się zgodnie z ruchem wskazówek zegara i niezwłocznie przejść na stanowisko 6 z rozładowaną bronią, zachowując ostrożność, aby nie przeszkadzać zawodnikom znajdującym się na stanowiskach strzeleckich;
- i) Każda broń musi być **OTWARTA (OPEN)** i **ROZŁADOWANA (UNLOADED)** podczas przechodzenia pomiędzy stanowiskami;
- j) Każdy zawodnik, który załaduje broń na stanowisku przed jego opuszczeniem lub przenosi broń załadowaną pomiędzy stanowiskami, musi otrzymać **Ostrzeżenie (żółta kartka)**. Każde kolejne takie zdarzenie do końca części kwalifikacyjnej lub podczas oficjalnego treningu przed konkurencją (PET) może skutkować **Dyskwalifikacją (czerwona kartka)**; oraz
- k) Po oddaniu strzału na stanowisku zawodnik nie może przechodzić w kierunku następnego w sposób, który mógłby przeszkadzać innym zawodnikom lub sędziom zawodów.

#### 9.8.1.2 Limit czasu przygotowania

- a) Zawodnik musi zająć pozycję, zamknąć broń i wywołać rzutka w ciągu dwunastu (12) sekund od momentu, gdy poprzedni zawodnik oddał strzał do prawidłowego rzutka, otworzył broń i wynik został zarejestrowany, albo od wydania przez sędziego komendy „**START**” lub „**GOTÓW**” (“**READY**”);
- b) W przypadku nieprzestrzegania tego limitu czasowego stosuje się kary przewidziane w przepisach;
- c) Jeżeli grupa składa się z pięciu (5) lub mniej zawodników, czas przygotowania musi zostać przedłużony w celu zapewnienia zawodnikowi opuszczającemu stanowisko 5 wystarczającego dodatkowego czasu na przejście na stanowisko 1;
- d) Podczas serii kwalifikacyjnych limit czasu przygotowania musi być kontrolowany przez Sędziego prowadzącego. Podczas baraży rozgrywanych w trakcie finałów limit czasu przygotowania musi być monitorowany za pomocą elektronicznego urządzenia pomiarowego, obsługiwane przez sędziego wybranego spośród wyznaczonych sędziów zawodów; oraz
- e) Osoba odpowiedzialna za pomiar czasu musi posiadać wystarczające doświadczenie w obsłudze urządzenia pomiarowego.

#### 9.8.1.3 Przerwy

- a) Jeżeli seria strzelań zostanie przerwana na czas dłuższy niż pięć (5) minut z powodu usterki technicznej zaistniałej nie z winy zawodnika, przed wznowieniem serii grupie musi zostać umożliwione obejrzenie jednego (1) prawidłowego rzutka z każdej maszyny w grupie, na której wystąpiła przerwa;

- b) Jeżeli usterka techniczna lub jakakolwiek inna nieprzewidziana sytuacja (np. jednostka sterująca zostanie przypadkowo ustawiona na początku serii na niewłaściwą liczbę zawodników) wymaga ponownego uruchomienia jednostki sterującej, punktacja musi być kontynuowana od momentu, w którym rozpoczęła się usterka lub nastąpił restart, a żadne protesty dotyczące nierównomiernego przydziału rzutków nie będą rozpatrywane.

## **9.8.2 Odległości, kąty i wzniesienia rzutków**

### **9.8.2.1 Trap – tabele ustawień**

Każda maszyna musi zostać ustawiona przed rozpoczęciem oficjalnego treningu przed konkurencją (PET) oraz zawodów zgodnie z jednym (1) z losowo wybranych Schematów Ustawień Trap 1-10, określonych w przepisach 9.8.2.3 / 9.20.2, pod nadzorem Przewodniczącego Jury.

### **9.8.2.2 Wytyczne i ustawienia**

Podczas zawodów, w zależności od liczby wykorzystywanych pól strzeleckich, grupy muszą zostać zaplanowane przed rozpoczęciem zawodów pod nadzorem Przewodniczącego Jury oraz za zgodą Delegata Technicznego, w taki sposób, aby w miarę możliwości każda grupa strzelała:

- a) Tę samą liczbę razy na każdym z wykorzystywanych pól strzeleckich;
- b) Tę samą liczbę razy na tym samym ustawieniu;
- c) O ile to możliwe, ustawienia stosowane podczas treningów nieoficjalnych lub treningów przed konkurencjami (PET) powinny różnić się od ustawień stosowanych podczas zawodów; oraz
- d) Jeżeli Komitet Organizacyjny, wspólnie z Delegatem Technicznym oraz Przewodniczącym Jury, zdecydują, że zawody w konkurencji Trap dla danej grupy zawodników (np. seniorów, senierek, juniorów lub junierek) będą rozgrywane wyłącznie na jednym (1) oddzielnym polu strzeleckim, ustawienia muszą zostać zmienione po tym, jak wszyscy zawodnicy z tej grupy oddadzą strzały do pięćdziesięciu (50) rzutków (z wyjątkiem specjalnych zawodów ISSF z bardzo małą liczbą uczestników).

### **9.8.2.3 Ograniczenia dotyczące trajektorii lotów rzutków**

Trajektoria lotu rzutków musi być zgodna z wybranymi schematami określonymi w Tabelach Ustawień 1-10 (przepis 9.20.2) oraz mieścić się w następujących granicach:

- a) Wysokość w odległości 10 m – od 1,5 m do 3,0 m, zgodnie z Tabelami Ustawień 1-10, z tolerancją  $\pm 0,15$  m;
- b) Kąt – zgodnie z Tabelami Ustawień 1-10, z tolerancją  $5^\circ$  oraz
- c) Odległość – 76,0 m  $\pm 1,0$  m (mierzona od przedniej krawędzi dachu bunkra wyrzutni).

### **9.8.2.4 Procedura regulacji wyrzutni**

Każda maszyna, wyrzucająca rzutki, musi być ustawiana następująco:

- a) Ustawić maszynę pod kątem zera (0) stopni, czyli w pozycji do wyrzucania rzutków na wprost;

- b) Dostosować napięcie i wysokość wyrzutni celem uzyskania wymaganej odległości i wysokości rzutka w mierzonej odległości 10 m od krawędzi dachu schronu; oraz
- c) Dostosować kąt maszyny do wymaganego, mierząc go na dachu schronu w odniesieniu do środka każdej maszyny;
- d) Może zostać użyty zatwierdzony przez ISSF system radarowego pomiaru prędkości. System musi posiadać dane zgromadzone dla każdego z używanych pól strzeleckich. Dane te muszą obejmować typ maszyny, rzutki stosowane w zawodach oraz rzutki „dymne” stosowane w finałach.

### **9.8.3 Kontrola Jury**

#### **9.8.3.1 Pokaz rzutków**

- a) Przed rozpoczęciem oficjalnego treningu przed konkurencją (PET) oraz zawodów każde pole strzeleckie musi zostać ustawione, a ustawienia te muszą zostać sprawdzone, zatwierdzone oraz zaplombowane przez Jury;
- b) Każdego dnia, po ustawieniu maszyn i zatwierdzeniu ich przez Jury, przed rozpoczęciem zawodów (przed rozpoczęciem pierwszych serii danego dnia), z każdej maszyny, kolejno, na każdym używanym polu strzeleckim, musi zostać wyrzucony jeden (1) pokazowy rzutek;
- c) Jeden (1) pokazowy rzutek musi zostać również wyrzucony z każdej maszyny, kolejno, na każdym używanym polu strzeleckim, w przypadku gdy w programie zawodów występuje przerwa czasowa pomiędzy seriami, a zawodnicy nie mogą obserwować rzutków na zakresie, na którym będą strzelać swoją następną serię;
- d) Pokazowe rzutki mogą być obserwowane przez zawodników;
- e) Zawodnikom, trenerom oraz przedstawicielom drużyn zabrania się wchodzenia do bunkra wyrzutni po tym, jak Jury sprawdziło i zatwierdziło ustawienia maszyn (patrz przepis 9.3.c oraz 9.5.3.3.k);
- f) Zawodnikom, trenerom oraz przedstawicielom drużyn zabrania się wchodzenia na pole strzeleckie w trakcie ustawiania lub sprawdzania przez Jury schematów ustawień rzutków przed rozpoczęciem oficjalnego treningu przed konkurencją (PET) lub zawodów, chyba że Jury wyrazi na to zgodę;
- g) Po dwukrotnym, następującym bezpośrednio po sobie, ogłoszeniu rzutka przez Sędziego prowadzące jako „NIELICZONY” (“NO TARGET”), zawodnik może poprosić o wyrzucenie rzutka pokazowego, pod warunkiem że do rzutka, dla którego ogłoszono komendę „NIELICZONY” (“NO TARGET”), nie oddano strzału; oraz
- h) Po zatwierdzeniu ustawień rzutków przez Jury za zabezpieczenie bunkrów, w których znajdują się wyrzutnie, odpowiada Sędzia Główny Strzelnicy (CRO).

### **9.8.4 Ogólne przepisy dla konkurencji Trap**

#### **9.8.4.1 Nieprawidłowa trajektoria**

Każdy rzutek lecący po torze innym niż określony pod względem kąta, wysokości lub odległości musi zostać uznany za nieprawidłowy.

#### 9.8.4.2 Odmowa przyjęcia rzutka (Refused Target)

Zawodnik może odmówić przyjęcia rzutka, jeżeli:

- a) Rzutek nie zostanie wypuszczony bezpośrednio po wydaniu przez zawodnika komendy;
- b) Sędzia prowadzący uzna, że po wywołaniu rzutka zawodnikowi w widoczny sposób przeszkodzą na skutek czynnika zewnętrznego; lub
- c) Sędzia prowadzący stwierdzi, że rzutek był nieprawidłowy.

**Procedura zawodnika** – zawodnik odmawiający rzutka musi zasygnalizować to poprzez otwarcie broni oraz podniesienie ręki. Następnie Sędzia prowadzący podejmuje decyzję.

#### 9.8.4.3 Rzutek „NIELICZONY” (“NO TARGET”) to taki rzutek, który nie został wyrzucony zgodnie z niniejszymi przepisami:

- a) Decyzja o uznaniu rzutka za „NIELICZONY” (“NO TARGET”) zawsze należy do sędziego;
- b) Rzutek uznany przez sędziego za „NIELICZONY” (“NO TARGET”) musi zawsze zostać powtórzony z tej samej maszyny (niezależnie od tego, czy został trafiony, czy nie). Zawodnik nie może jednak odmówić takiego rzutka, nawet jeżeli uważa, że został on wyrzucony z innej maszyny w tej samej grupie; oraz
- c) Sędzia powinien dążyć do ogłoszenia rzutka jako „NIELICZONY” (“NO TARGET”) przed oddaniem strzału przez zawodnika. Jeżeli jednak sędzia ogłosi „NIELICZONY” (“NO TARGET”) w momencie oddania strzału lub bezpośrednio po nim, decyzja sędziego jest wiążąca, a rzutek musi zostać powtórzony niezależnie od tego, czy został „TRAFIONY” (“HIT”), czy nie.

#### 9.8.4.4 Rzutek „NIELICZONY” (“NO TARGET”) musi zostać ogłoszony, nawet jeżeli zawodnik oddał strzał, gdy:

- a) Pojawi się uszkodzony lub nieprawidłowy rzutek;
- b) Wyrzucony zostanie rzutek o wyraźnie innym kolorze niż rzutki używane w zawodach;
- c) Zostaną wyrzucone dwa (2) rzutki;
- d) Rzutek zostanie wyrzucony z maszyny należącej do innej grupy;
- e) Zawodnik odda strzał poza kolejnością;
- f) Inny zawodnik odda strzał do tego samego rzutka;
- g) Sędzia uzna, że po wywołaniu rzutka zawodnikowi w widoczny sposób przeszkodzą na skutek czynnika zewnętrznego;
- h) Sędzia stwierdzi pierwsze naruszenie położenia stóp zawodnika w trakcie zawodów (ostrzeżenie – żółta kartka);
- i) Sędzia stwierdzi pierwsze naruszenie limitu czasu (ostrzeżenie – żółta kartka);
- j) Sędzia, z jakiegokolwiek powodu, nie jest w stanie zdecydować, czy rzutek był „TRAFIONY” (“HIT”), czy nie (w takich przypadkach sędzia musi zawsze skonsultować się z sędziami pomocniczymi przed ogłoszeniem decyzji);

- k) Zostanie oddany niezamierzony strzał przed wywołaniem rzutka przez zawodnika. Jeżeli jednak zawodnik odda następnie drugi strzał do rzutka, wynik musi zostać zaliczony. Zawodnik musi zostać ostrzeżony, a jeżeli taka sytuacja wystąpi po raz drugi lub kolejny w danej serii, rzutek (rzutki) musi zostać uznany za „CHYBIONY” („LOST”); lub
- l) Pierwszy strzał jest chybiony, a drugi strzał nie zostanie oddany z powodu dopuszczalnej awarii broni lub amunicji. W takim przypadku rzutek musi zostać powtórzony i musi zostać chybiony pierwszym strzałem oraz trafiony wyłącznie drugim strzałem. Jeżeli rzutek zostanie trafiony pierwszym strzałem, musi zostać uznany za „CHYBIONY” („LOST”).

**9.8.4.5 Rzutek „NIELICZONY” (“NO TARGET”) musi zostać ogłoszony, pod warunkiem że zawodnik NIE oddał strzału, gdy:**

- a) Rzutek zostanie wyrzucony przed wydaniem komendy przez zawodnika;
- b) Rzutek nie zostanie wyrzucony bezpośrednio po wydaniu komendy przez zawodnika (patrz **adnotacja**);
- c) Trajektoria lotu rzutka jest nieprawidłowa (patrz **adnotacja**);
- d) Nastąpi dopuszczalna niesprawność broni lub amunicji; lub
- e) Pierwszy strzał zawodnika zakończy się niewypałem z powodu dopuszczalnej niesprawności broni lub amunicji i zawodnik nie odda drugiego strzału. Jeżeli drugi strzał zostanie oddany, wynik tego strzału musi zostać zaliczony.

**Adnotacja:** Jeżeli sędzia nie ogłosi rzutka jako „NIELICZONY” (“NO TARGET”) przed oddaniem strzału przez zawodnika, w momencie jego oddania albo bezpośrednio po nim, nie dopuszcza się żadnych roszczeń dotyczących uznania rzutka za nieprawidłowy, jeżeli rzekoma nieprawidłowość opiera się wyłącznie na domniemanym „zbyt szybkim wyrzuceniu rzutka”, „zbyt wolnym wyrzuceniu rzutka” lub odchyleniu toru lotu od ustalonych trajektorii. W przeciwnym razie, jeżeli zawodnik oddał strzał, wynik musi zostać zaliczony.

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

- a) Nie zostanie trafiony w czasie lotu;
- b) Tylko zakurzył się, a żadna widoczna część nie została od niego oderwana;
- c) Zawodnik bez żadnego dozwolonego powodu nie odda strzału do prawidłowego rzutka, który wywołał;
- d) Po wystąpieniu niesprawności broni lub amunicji zawodnik otworzy broń lub przestawi bezpiecznik przed sprawdzeniem broni przez sędziego;
- e) U zawodnika wystąpi trzecia lub kolejna niesprawność broni lub amunicji w tej samej serii;
- f) Pierwszy strzał jest chybiony, a zawodnik nie odda drugiego strzału, ponieważ zapomniał załadować drugi nabój do broni albo na skutek odrzutu po pierwszym strzale bezpiecznik samoczynnie przestawił się w pozycję „zabezpieczoną”;
- g) Zawodnik nie jest w stanie oddać strzału, ponieważ nie zwolnił bezpiecznika lub zapomniał załadować broń;
- h) Zostanie przekroczony limit czasu, a zawodnik został już raz ostrzeżony (**żółta kartka**) w dowolnej poprzedniej serii (przepis 9.15.3.g); lub

- i) Zostanie naruszone położenie stóp zawodnika, a zawodnik został już raz ostrzeżony (**żółta kartka**) w dowolnej poprzedniej serii (przepis 9.15.3.g).

## **9.9 PRZEPISY DLA KONKURENCJI SKEET**

### **9.9.1 Sposób przeprowadzania serii w konkurencji Skeet**

Grupa musi zebrać się na polu strzeleckim, w obszarze obok stanowiska 1, posiadając wystarczającą ilość amunicji oraz całe wyposażenie niezbędne do ukończenia serii.

Sędzia prowadzący przejmując prowadzenie i po zakończeniu wszystkich czynności przygotowawczych (nazwiska, numery, sędziowie pomocniczy, strzały próbne, a następnie pokaz rzutków, itp.), wydaje komendę „**START**”.

#### **9.9.1.1 Metoda**

Po wydaniu komendy „**START**”:

- a) Pierwszy zawodnik musi przejść na stanowisko 1, załadować broń jednym (1) nabojem, przyjąć postawę GOTÓW (READY) i wywołać rzutek, po czym z wysokiej budki musi zostać wyrzucony prawidłowy rzutek w nieokreślonym czasie, losowo zmiennym od zera (0) do maksymalnie trzech (3) sekund;

**Adnotacja:** Jeżeli używany jest system mikrofonowy, musi on być skonstruowany w taki sposób, aby losowo wprowadzał opóźnienie w przedziale od 0,2 do 3,0 sekundy;

- b) Gdy wynik strzału jest znany, pierwszy zawodnik musi pozostać na stanowisku, załadować broń dwoma (2) nabojami, przyjąć postawę GOTÓW (READY), wywołać i strzelić do prawidłowego dubletu;
- c) Gdy wyniki obu strzałów są znane, pierwszy zawodnik musi opuścić stanowisko;
- d) Następnie drugi zawodnik musi postąpić w ten sam sposób, po nim trzeci itd., aż wszyscy zawodnicy w grupy oddadzą wymagane strzały w określonej sekwencji na stanowisku 1;
- e) Pierwszy zawodnik musi następnie przejść na stanowisko 2 i strzelić do wymaganej liczby rzutków w określonej sekwencji i czasie, po czym czynność tę wykonują kolejno pozostali zawodnicy grupy;
- f) Czynności te są kontynuowane do momentu, aż wszyscy zawodnicy grupy oddadzą strzały na wszystkich wymaganych stanowiskach;
- g) Zawodnik w grupie nie może zająć następnego stanowiska, zanim nie nadejdzie jego kolej strzelania, bez polecenia sędziego ani zanim poprzedni zawodnik nie ukończy strzelania i nie opuści stanowiska; oraz
- h) Zawodnik, który oddał strzały na swoim stanowisku, nie może przejść w kierunku następnego stanowiska, dopóki wszyscy członkowie grupy nie ukończą strzelania na danym stanowisku, ani w sposób mogący przeszkadzać innemu zawodnikowi lub utrudniać wykonywanie obowiązków przez sędziów.

## 9.9.2 Procedury konkurencji

### 9.9.2.1 Limit czasu przygotowania

Zawodnicy muszą wywoływać rzutki zgodnie z następującymi limitami czasowymi:

- a) Po wydaniu przez sędziego komendy „**START**” lub po opuszczeniu stanowiska przez poprzedniego zawodnika, następny zawodnik musi zająć stanowisko w czasie maksymalnie **dziesięciu (10)** sekund;
- b) Zawodnik musi stanąć obiema stopami całkowicie w granicach stanowiska, zając pozycję, załadować broń, przyjąć postawę GOTÓW (READY) oraz wywołać rzutek/rzutki zgodnie z sekwencją określoną dla danego stanowiska;
- c) Następnie zawodnik musi wywołać kolejny pojedynczy rzutek lub dublet, do którego będzie strzelać na tym stanowisku, w możliwie najkrótszym czasie;
- d) Maksymalny łączny czas dozwolony na wywołanie wymaganej sekwencji dla danego stanowiska wynosi trzydzieści (30) sekund zarówno podczas serii kwalifikacyjnych, jak i w finałach, po zajęciu stanowiska przez zawodnika; oraz
- e) W przypadku gdy zawodnik strzela dwa dublety albo jeden pojedynczy rzutek i jeden dublet, i pierwszy dublet lub pojedynczy rzutek został oddany normalnie, a następnie przy wywołaniu drugiego dubletu wystąpi sytuacja nietypowa (widoczne zakłócenie, niesprawność, „NIELICZONY” (“NO TARGET”), itp.), zawodnikowi przysługuje 15 sekund na wywołanie drugiego dubletu;
- f) Podczas serii kwalifikacyjnych limit czasu przygotowania musi być kontrolowany przez Sędziego prowadzącego. Podczas baraży rozgrywanych w trakcie finałów limit czasu przygotowania musi być monitorowany za pomocą elektronicznego urządzenia pomiarowego, obsługiwanego przez sędziego wybranego spośród wyznaczonych sędziów zawodów;
- g) Osoba odpowiedzialna za pomiar czasu musi posiadać wystarczające doświadczenie w obsłudze urządzenia pomiarowego.

### 9.9.2.2 Sekwencja strzelania dla rundy kwalifikacyjnej

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

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

#### 9.9.2.3 Specjalne procedury dla stanowiska 8:

Po przejściu grupy na stanowisko 8 zawodnicy muszą ustawić się zgodnie z kolejnością strzelania za sędzią, który powinien znajdować się w odległości około pięciu (5) metrów od stanowiska 8, na wyobrażonej linii poprowadzonej pomiędzy środkami stanowisk 8 i 4.

Po wydaniu przez sędziego komendy „**START**” każdy zawodnik, kolejno, musi:

- Zająć pozycję do strzelania do rzutka z wysokiej budki;
- Ładować broń tylko jednym (1) nabojem;
- Przyjąć postawę GOTÓW (READY);
- Wywołać rzutek; oraz
- Strzelić do rzutka z wysokiej budki.

Następnie zawodnik musi **obrócić się zgodnie z ruchem wskazówek zegara** (w prawo, w kierunku punktu krzyżowania się torów lotu rzutków) i:

- Zająć pozycję do strzelania do rzutka z niskiej budki;
- Ładować broń tylko jednym (1) nabojem;
- Przyjąć postawę GOTÓW (READY);
- Wywołać rzutek;

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

#### 9.9.2.4 Kolejność ładowania broni

- a) Na stanowisku 8, zarówno przy strzelaniu do rzutka z wysokiej, jak i z niskiej 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) Jeżeli na stanowisku 4 zawodnik zapomni załadować drugi nabój przy strzelaniu do pojedynczych rzutków (gdy strzela się do dwóch (2) pojedynczych rzutków) i po wywołaniu rzutka lub oddaniu strzału do pierwszego rzutka przypomni sobie o tym i otworzy broń w celu jej załadowania albo podniesie rękę, aby poprosić sędziego o zgodę na załadowanie broni, rzutek musi zostać uznany za „CHYBIONY” („LOST”);
- d) W przypadku przerwania strzelania broń musi zostać otwarta i rozładowana; oraz
- e) Zawodnik nie może opuścić stanowiska strzeleckiego, dopóki broń nie zostanie otwarta i rozładowana.

#### 9.9.2.5 Pokaz rzutków

Zawodnicy każdej grupy mogą obejrzeć po jednym prawidłowym rzutku z wysokiej i niskiej budki:

- a) Na stanowisku 1, bezpośrednio przed rozpoczęciem ich pierwszej serii w danym dniu zawodów;
- b) Po dwukrotnym, następującym bezpośrednio po sobie, ogłoszeniu rzutka przez Sędziego prowadzącego jako „NIELICZONY” („NO TARGET”), zawodnik może poprosić o wyrzucenie jednego (1) pokazowego rzutka. Po dwukrotnym, następującym bezpośrednio po sobie, ogłoszeniu dubletu przez Sędziego prowadzącego jako „NIELICZONY” („NO TARGET”) zawodnik może poprosić o wyrzucenie jednego (1) pokazowego dubletu, pod warunkiem że do rzutka nieliczonego nie oddano strzału lub że do jednego albo obu rzutków „nieliczonych” dubletu nie oddano strzału; oraz
- c) Jeżeli seria zostanie przerwana na czas dłuższy niż pięć (5) minut z powodu usterki technicznej niewynikającej z winy zawodnika, przed wznowieniem serii, grupie musi zostać umożliwione obejrzanie jednego (1) prawidłowego rzutka z każdej budki.

#### 9.9.2.6 Skład i celowanie na polu strzeleckim

Składy i ćwiczenia w celowaniu:

- a) Ćwiczenia te mogą być wykonywane wyłącznie po wydaniu przez sędziego komendy „START” i tylko na **stanowisku 1**. Zawodnikowi wolno (w dopuszczalnym limicie czasu), po załadowaniu broni i przed oddaniem strzału, przyłożyć broń do ramienia i przez kilka sekund wykonywać zgrzywanie, zarówno dla pojedynczego rzutka, jak i dubletu;

- b) Następnie zawodnik musi przyjąć postawę GOTÓW (READY) przed wywołaniem rzutka lub rzutków;
- c) Przed rozpoczęciem serii zawodnik nie może wykonywać żadnych ćwiczeń celowniczych, z bronią lub bez broni, na żadnym innym stanowisku; oraz
- d) Podczas serii zawodnicy, którzy nie strzelają, mogą – nie przeszkadzając innym zawodnikom ani sędziemu – używać ręki do śledzenia rzutków, gdy inny zawodnik strzela.

### 9.9.3 Odległości i wysokość rzutków

- a) Wyrzutnie Skeet muszą zostać ustawione przed rozpoczęciem oficjalnego treningu przed konkurencją (PET) oraz zawodów zgodnie ze specyfikacją. Przy bezwietrznej pogodzie rzutki muszą osiągać odległość **68,00 m ± 1,00 m**, mierzoną od przedniej ściany budek za stanowiskami 1 i 7. Ustawienia muszą zostać sprawdzone, zatwierdzone oraz zaplombowane przez Jury przed rozpoczęciem każdego dnia oficjalnego treningu przed konkurencją (PET) oraz zawodów;
- b) Zabrania się zawodnikom, trenerom i przedstawicielom zespołów wchodzenia do budek, po tym jak Jury sprawdziło i zatwierdziło ustawienie maszyn (patrz przepis 9.3.c);
- c) Zawodnikom, trenerom oraz przedstawicielom drużyn zabrania się wchodzenia na pole strzeleckie w czasie, gdy Jury sprawdza ustawienia rzutków przed rozpoczęciem oficjalnego treningu przed konkurencją (PET) lub zawodów, chyba że Jury wyrazi na to zgodę; oraz
- d) W zależności od liczby używanych pól strzeleckich, grupy muszą zostać zaplanowane przed rozpoczęciem zawodów pod nadzorem Jury w taki sposób, aby – w miarę możliwości – każda grupa strzelała taką samą liczbę razy na każdym z używanych pól.

#### 9.9.3.1 Nieprawidłowa trajektoria

Każdy rzutek lecący po torze innym niż określony w niniejszych przepisach pod względem kąta, wysokości lub odległości musi zostać uznany za nieprawidłowy. Rzutek musi zostać uznany za nieprawidłowy również w przypadku, gdy nie przekroczy granicy strzelań.

### 9.9.4 Postawa GOTÓW (READY)

Od momentu wydania przez zawodnika komendy wywołania rzutka(ów) aż do momentu ich pojawienia się, zawodnik musi pozostawać w pozycji GOTÓW (READY), spełniając następujące warunki:

- a) Obie stopy muszą znajdować się całkowicie w granicach stanowiska strzeleckiego;
- b) Broń musi być trzymana obiema rękami;
- c) Kolba broni musi pozostawać w kontakcie z ciałem zawodnika; oraz
- d) Dolna część stopki kolby musi znajdować się na wysokości lub poniżej oficjalnego paska kontrolnego ISSF i być wyraźnie widoczna dla sędziego stojącego we właściwej pozycji.

#### 9.9.4.1 Pasek kontrolny

W celu ułatwienia sędziemu kontroli położenia broni **oficjalny pasek kontrolny ISSF** musi być trwale przymocowany do kamizelki strzeleckiej (odzieży wierzchniej).

#### **9.9.4.2 Oficjalny pasek kontrolny ISSF musi:**

- a) Mieć długość 250 mm i szerokość 30 mm, być wyraźnie żółtego koloru, posiadać czytelne logo ISSF oraz nie być wyblakła ani uszkodzona; oraz
- b) Być trwale przymocowany do właściwej strony kamizelki strzeleckiej.

#### **9.9.4.3 Kontrola paska ISSF**

- a) Zawodnicy są odpowiedzialni za zapewnienie, że pasek kontrolny jest umieszczony prawidłowo, zgodnie z przepisem 9.9.4.4 poniżej. Jury musi zorganizować Sekcję Kontroli Broni i Wyposażenia, dostępną dla wszystkich zawodników od pierwszego dnia oficjalnego treningu przed konkurencją (PET), tak aby zawodnicy – jeżeli sobie tego życzą – mogli sprawdzić swoje wyposażenie przed rozpoczęciem zawodów; oraz
- b) W celu zapewnienia zgodności z przepisami ISSF Jury przeprowadza losowe kontrole podczas zawodów, a każdy zawodnik, u którego stwierdzi się naruszenie przepisów, musi zostać zdyskwalifikowany (patrz przepis 9.15.5.1).

#### **9.9.4.4 Prawidłowe położenie paska kontrolnego musi być sprawdzane w następujący sposób:**

- a) Wszystkie kieszenie kamizelki strzeleckiej muszą być puste;
- b) Zawodnik musi stać wyprostowany, trzymając prawe ramię (zawodnik praworęczny) zgięte pod kątem prostym przy ciele, z przedramieniem w pozycji poziomej i ramieniem w pozycji pionowej;
- c) TEST MUSI BYĆ PRZEPROWADZONY PRZEZ DWÓCH (2) CZŁONKÓW JURY. Jeden członek Jury musi stać przed zawodnikiem w celu sprawdzenia, czy bark zawodnika jest opuszczony, a drugi musi stać z boku zawodnika w celu sprawdzenia, czy łokieć znajduje się nad punktem biodra; zawodnik musi jedynie rozluźnić bark i zgiąć ramię pod kątem 90 stopni;
- d) Jury odpowiedzialne za kontrolę musi upewnić się, że pasek kontrolny znajduje się we właściwym położeniu, bezpośrednio poniżej punktu łokcia;
- e) Następnie na końcu paska kontrolnego musi zostać umieszczona plomba ISSF, a z przodu znacznika – mały, pusty nit;
- f) Wszystkie nieprawidłowo umieszczone paski kontrolne muszą zostać ustawione prawidłowo i poddane ponownej kontroli, zanim zawodnik zostanie dopuszczony do udziału w zawodach; oraz
- g) Kamizelki strzeleckie Skeet nie mogą być wykonane w sposób umożliwiający regulację ich dopasowania za pomocą jakichkolwiek elementów (taśmy, sznurki, gumki, itp.);
- h) Kamizelki strzeleckie Skeet nie mogą być wykonane z żadnego rodzaju elastycznej tkaniny. Kamizelki strzeleckie Skeet wykonane z tkanin elastycznych są zabronione.

#### **9.9.5 Ogólne przepisy dla konkurencji Skeet**

##### **9.9.5.1 Odmowa przyjęcia rzutka (Refused Target)**

Zawodnik może odmówić przyjęcia rzutka, jeżeli:

- a) Rzutek nie został wyrzucony w wymaganym czasie;
- b) W dublecie rzutki nie zostały wyrzucone jednocześnie;

- c) Sędzia prowadzący uzna, że po wywołaniu rzutka(ów) zawodnikowi w widoczny sposób przeszkodzono na skutek czynnika zewnętrznego; lub
- d) Sędzia prowadzący uzna, że rzutek był nieprawidłowy z powodu nieprawidłowej trajektorii.

**Procedura zawodnika** – zawodnik odmawiający rzutka musi zasygnalizować to poprzez otwarcie broni oraz podniesienie ręki. Następnie Sędzia prowadzący podejmuje decyzję.

#### **9.9.5.2 Rzutek „NIELICZONY” (“NO TARGET”)**

- a) Rzutek „NIELICZONY” (“NO TARGET”) to rzutek, który nie został wyrzucony zgodnie z niniejszymi przepisami;
- b) Decyzja o uznaniu rzutka za „NIELICZONY” (“NO TARGET”) zawsze należy do sędziego;
- c) Rzutek uznany przez sędziego za „NIELICZONY” (“NO TARGET”) musi zawsze zostać powtórzony, niezależnie od tego, czy został trafiony, czy nie; oraz
- d) Sędzia powinien dążyć do ogłoszenia rzutka jako „NIELICZONY” (“NO TARGET”) przed oddaniem strzału przez zawodnika. Jeżeli jednak sędzia ogłosi „NIELICZONY” (“NO TARGET”) w momencie oddania strzału przez zawodnika lub bezpośrednio po nim, decyzja sędziego jest wiążąca, a rzutek(i) musi zostać powtórzony niezależnie od tego, czy został „TRAFIONY” (“HIT”), czy nie.

#### **9.9.5.3 Rzutek lub rzutki muszą być uznane za „NIELICZONY(E)” (“NO TARGET(S)”), nawet jeśli zawodnik oddał strzał, gdy:**

- a) Pojawi się uszkodzony rzutek;
- b) Wyrzucony zostanie rzutek o wyraźnie innym kolorze zewnętrznym niż rzutki używane w zawodach;
- c) W przypadku rzutka pojedynczego zostaną wyrzucone dwa (2) rzutki;
- d) Rzutek został wyrzucony ze złej budki;
- e) Pozycja GOTÓW (READY) zawodnika jest nieprawidłowa i zawodnik nie otrzymał wcześniej ostrzeżenia z tego powodu w danej serii;
- f) Sędzia stwierdzi pierwsze naruszenie limitu czasu (ostrzeżenie – żółta kartka);
- g) Sędzia stwierdzi pierwsze naruszenie położenia stóp zawodnika w danej serii (ostrzeżenie – żółta kartka);
- h) Sędzia uzna, że po wywołaniu rzutka(ów) zawodnikowi w widoczny sposób przeszkodzono na skutek czynnika zewnętrznego;
- i) Sędzia, z jakiegokolwiek powodu, nie jest w stanie zdecydować, czy rzutek był „TRAFIONY” (“HIT”), „CHYBIONY” (“LOST”) lub „NIELICZONY” (“NO TARGET”). W takim przypadku sędzia powinien zawsze skonsultować się z sędziami pomocniczymi przed ogłoszeniem decyzji;
- j) U zawodnika wystąpi dopuszczalna niesprawność broni lub amunicji; lub
- k) Zostanie oddany niezamierzony strzał przed wywołaniem rzutka przez zawodnika. Zawodnik musi zostać ostrzeżony przez sędziego. Jeżeli jednak taka sytuacja wystąpi po raz drugi lub kolejny w danej serii, rzutek(i) musi zostać uznany za „CHYBIONY” (“LOST”).

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

- a) Rzutek zostanie wyrzucony przed wydaniem przez zawodnika komendy;
- b) Rzutek zostanie wyrzucony po upływie okresu przekraczającego trzy (3) sekundy;
- c) Trajektoria lotu rzutka jest nieprawidłowa; lub
- d) Wystąpi dopuszczalna niesprawność broni lub amunicji.

**9.9.5.5 Dodatkowe warunki uznania rzutków za „NIELICZONE” (“NO TARGET”) dotyczące dubletów**

Oba rzutki muszą zostać uznane za „NIELICZONE” (“NO TARGET”), a dublet musi zostać powtórzony w celu ustalenia wyniku obu strzałów, w następujących przypadkach:

- a) Którykolwiek z rzutków jest nieprawidłowy (patrz Adnotacja);
- b) W przypadku dubletu zostanie wyrzucony pojedynczy rzutek;
- c) Pierwszy strzał rozbija oba rzutki. Zawodnikowi przysługują tylko dwie (2) próby na każdym stanowisku, jeżeli ta sama sytuacja wystąpi po raz trzeci, pierwszy rzutek musi zostać uznany za „TRAFIONY” (“HIT”), a drugi za „CHYBIONY” (“LOST”);
- d) Fragmenty pierwszego rzutka rozbijają drugi rzutek;
- e) Rzutki zderzą się ze sobą;
- f) U zawodnika wystąpi dopuszczalna niesprawność broni lub amunicji i zawodnik nie jest w stanie oddać pierwszego strzału; lub
- g) Oba strzały zostaną oddane jednocześnie.

**Adnotacja:** Jeżeli sędzia nie ogłosi rzutka(ów) jako „NIELICZONY(E)” (“NO TARGET(S)”) przed oddaniem strzału przez zawodnika, w momencie jego oddania albo bezpośrednio po nim, nie dopuszcza się żadnych roszczeń dotyczących uznania rzutka(ów) za nieprawidłowy, jeżeli rzekoma nieprawidłowość opiera się wyłącznie na domniemanym „zbyt szybkim wyrzuceniu rzutka”, „zbyt wolnym wyrzuceniu rzutka” lub odchyleniu toru lotu od ustalonych trajektorii. W przeciwnym razie, jeżeli zawodnik oddał strzał, wynik musi zostać zaliczony.

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

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

- a) Nie został „TRAFIONY” (“HIT”);
- b) Został „TRAFIONY” (“HIT”) poza wyznaczonymi granicami;
- c) Jedynie się „zakurzył” i nie oddzielił się od niego żaden widoczny fragment;
- d) Zawodnik bez żadnego dozwolonego powodu nie odda strzału do prawidłowego rzutka, który wywołał;
- e) Zawodnik nie jest w stanie oddać strzału, ponieważ 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 zawodnika wystąpi trzecia lub kolejna niesprawność broni lub amunicji w tej samej serii;
- h) Postawa GOTÓW (READY) zawodnika jest niezgodna z przepisami, a zawodnik został już raz ostrzeżony (**żółta kartka**) w tej samej konkurencji (przepis 9.16.4);
- i) Zostanie naruszone położenie stóp zawodnika, a zawodnik został już raz ostrzeżony (**żółta kartka**) w dowolnej poprzedniej serii (przepis 9.15.4);
- j) Zostanie przekroczony limit czasu, a zawodnik został już raz ostrzeżony (**żółta kartka**) w dowolnej poprzedniej serii (przepis 9.15.4); lub
- k) W strzelaniu do rzutka pojedynczego, gdy **po wywołaniu rzutka**, lecz przed jego pojawieniem się, zostanie oddany niezamierzony strzał. Zawodnik musi zostać ostrzeżony (**żółta kartka**), a w przypadku drugiego lub każdego kolejnego takiego niezamierzonego strzału w tej samej serii, rzutek musi zostać uznany za „CHYBIONY” („LOST”).

#### 9.9.5.7 Dodatkowe przepisy dotyczące rzutka „CHYBIONEGO” („LOST”) w przypadku dubletów

Ponadto, w przypadku strzelania do dubletów, obowiązują następujące przepisy:

- a) Jeżeli zawodnik, bez dozwolonego powodu, nie odda strzału do **pierwszego rzutka** prawidłowego dubletu, oba rzutki muszą zostać uznane za „CHYBIONE” („LOST”);
- b) Jeżeli zawodnik, bez dozwolonego powodu, nie odda strzału do **drugiego rzutka** prawidłowego dubletu, pierwszy rzutek musi zostać zaliczony zgodnie z wynikiem, a drugi rzutek musi zostać uznany za „CHYBIONY” („LOST”);
- c) jeżeli zawodnik chybi pierwszy rzutek dubletu i tym samym strzałem **przypadkowo trafi drugi rzutek**. Pierwszy rzutek musi zostać uznany za „CHYBIONY” („LOST”), a dublet musi zostać powtórzony wyłącznie w celu ustalenia wyniku drugiego strzału. Zawodnik musi oddać strzały do obu rzutków w powtórzonym dublecie(ach);
- d) Jeżeli **po wywołaniu** rzutków, lecz **przed** ich pojawieniem się, zostanie oddany niezamierzony strzał, pierwszy rzutek musi zostać uznany za „CHYBIONY” („LOST”), a dublet musi zostać powtórzony wyłącznie w celu ustalenia wyniku drugiego strzału. Zawodnik musi oddać strzały do obu rzutków w powtórzonym dublecie. W przypadku drugiego lub każdego kolejnego niezamierzonego strzału w tej samej serii oba rzutki muszą zostać uznane za „CHYBIONE” („LOST”), a sędzia musi udzielić zawodnikowi **Ostrzeżenia (żółta kartka)**;
- e) Jeżeli zawodnik **chybi** pierwszy rzutek dubletu i przy drugim strzale wystąpi dopuszczalna niesprawność broni lub naboju, pierwszy rzutek musi zostać uznany za „CHYBIONY” („LOST”), a dublet musi zostać powtórzony wyłącznie w celu ustalenia wyniku drugiego strzału. Zawodnik musi oddać strzały do obu rzutków w powtórzonym dublecie;
- f) Jeżeli zawodnik **trafi** pierwszy rzutek dubletu i przy drugim strzale wystąpi dopuszczalna niesprawność broni lub naboju, pierwszy rzutek musi zostać uznany za „TRAFIONY” („HIT”), a dublet musi zostać powtórzony wyłącznie w celu ustalenia wyniku drugiego strzału; zawodnik musi oddać strzały do obu rzutków w powtórzonym dublecie; lub
- g) Jeżeli strzały do rzutków w prawidłowym dublecie zostaną oddane w odwrotnej kolejności, oba rzutki muszą zostać uznane za „CHYBIONE” („LOST”).

#### 9.9.5.8 Strzelanie poza kolejnością

Jeżeli zawodnik nieumyślnie odda strzał poza kolejnością, wynik strzału(ów) musi zostać zaliczony, a zawodnikowi musi zostać udzielone oficjalne **Ostrzeżenie (żółta kartka)**. Każde powtórzenie takiej sytuacji w tej samej serii musi skutkować uznaniem rzutka(ów), do których oddano strzał, za „**CHYBIONE**” („**LOST**”) oraz skierowaniem sprawy do Jury. Zawodnik może zostać **Zdyskwalifikowany (czerwona kartka)**.

### 9.10 ORGANIZACJA ZAWODÓW

#### 9.10.1 Harmonogramy strzelań

- a) Zawodnicy oraz przedstawiciele zespołów muszą zostać 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 przed konkurencją nie później niż do godziny 18:00 dnia poprzedzającego; oraz
- c) Jeżeli z jakiegokolwiek powodu zajdzie konieczność zmiany któregośkolwiek harmonogramu strzelań, zawodnicy oraz przedstawiciele zespołów muszą zostać poinformowani niezwłocznie poprzez opublikowanie nowych harmonogramów na głównej tablicy ogłoszeń oraz tablicy wyników pola strzeleckiego oraz ich rozpowszechnienie wśród wszystkich uczestniczących zespołów. W razie potrzeby nowe harmonogramy należy również opublikować na tablicach informacyjnych oficjalnych hoteli.

##### 9.10.1.1 Zastąpienie zawodnika

Jeśli zawodnik strzelił w zawodach i musi się wycofać, nie może być zastąpiony. Zasada ta ma zastosowanie również do zawodów składających się z kilku części lub rozgrywanych w ciągu kilku dni.

##### 9.10.1.2 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. Wyłącznie Delegat Techniczny lub Przewodniczący Jury, za zgodą Delegata Technicznego, może przerwać strzelanie w przypadku ulewnej deszczu, burzy lub wyładowań atmosferycznych albo złych warunków widoczności (mgła).

W sytuacjach nadzwyczajnych Jury może tymczasowo wstrzymać strzelanie do czasu podjęcia ostatecznej decyzji przez Przewodniczącego Jury lub Delegata Technicznego.

## **9.10.2 Grupy**

### **9.10.2.1 Tworzenie grup**

- a) Grupa musi składać się z sześciu (6) członków, z wyjątkiem sytuacji, gdy losowanie nie pozwala na całkowicie równomierny podział; oraz
- b) Grupy liczące **mniej niż pięciu (5) zawodników nie są dopuszczalne**, z wyjątkiem sytuacji, gdy zawodnik zostanie uznany za „**NIEOBECNEGO**” („**ABSENT**”) w chwili rozpoczęcia serii, gdy zawodnik musi opuścić serię z jakiegokolwiek powodu lub gdy Komitet Organizacyjny nie mógł zapewnić zawodników pomocniczych.

### **9.10.2.2 Zawodnicy pomocniczy (Fillers)**

- a) Komitet Organizacyjny powinien dysponować zawodnikami o odpowiednim poziomie sportowym, którzy mogą być wymagani do pełnienia roli nierywalizujących zawodników pomocniczych (Fillers);
- b) Jeśli grupa składa się z mniej niż pięciu (5) wylosowanych członków, powinna być uzupełniona zawodnikami pomocniczymi (Fillers);
- c) Komitet Organizacyjny może, za zgodą Jury, również użyć zawodników pomocniczych (Fillers) do uzupełnienia grup składających się wyłącznie z pięciu (5) członków;
- d) Wyniki tych zawodników pomocniczych powinny być zamieszczone w zwykły sposób na oficjalnej karcie wyników w celu zapewnienia ciągłości. Jednakże ich nazwiska oraz narodowości nie mogą być wymieniane w żadnym oficjalnym dokumencie; oraz
- e) Zawodnik pomocniczy musi być tej samej płci co pierwotna grupa.

### **9.10.2.3 Losowanie grup**

- a) Losowanie dla rund kwalifikacyjnych musi być przeprowadzone w taki sposób, aby zawodnicy reprezentujący poszczególne kraje byli rozmieszczeni w grupach tak, aby żadna grupa nie zawierała więcej niż jednego (1) zawodnika z tego samego kraju (z wyjątkiem Finału Pucharu Świata / Turnieju Finałowego Roku oraz Igrzysk Olimpijskich, jeżeli jest to konieczne);
- b) Przydział zawodników do grup oraz przydział stanowisk w grupach musi być dokonany w drodze losowania pod nadzorem Przewodniczącego Jury oraz za zgodą Delegata Technicznego (TD). Może to zostać wykonane przy użyciu programu komputerowego przeznaczonego do tego celu; oraz
- c) Losowy wybór pól strzeleckich oraz podział serii muszą być dokonane pod nadzorem Przewodniczącego Jury oraz za zgodą Delegata Technicznego (TD).

### **9.10.2.4 Zmiany w grupach**

Jury, w porozumieniu z Komitetem Organizacyjnym / Biurem RTS oraz za zgodą Delegata(ów) Technicznego(ych), może dokonać zmian w losowaniu grup, jednak wyłącznie w celu zapewnienia spełnienia wymagań dotyczących losowania grup (przepis 9.10.2.3).

### 9.10.2.5 Kolejność strzelań

Kolejność strzelań grup oraz kolejność strzelań w obrębie grup musi być zmieniana z dnia na dzień przez Komitet Organizacyjny / Biuro RTS pod nadzorem Jury. Może to być realizowane poprzez strzelanie grup oraz członków każdej grupy w odwrotnej kolejności albo poprzez podział grup w sposób uzgodniony przez Jury. W przypadku zawodów jednodniowych kolejność strzelań w obrębie grup może, za zgodą Jury, być zmieniana z serii na serię.

|               |                            |                            |
|---------------|----------------------------|----------------------------|
| <b>SKEET:</b> | (zawody 2-dniowe)          | (zawody 3-dniowe)          |
|               | Dzień 1.: 1, 2, 3, 4, 5, 6 | Dzień 1.: 1, 2, 3, 4, 5, 6 |
|               | Dzień 2.: 6, 5, 4, 3, 2, 1 | Dzień 2.: 6, 5, 4, 3, 2, 1 |
|               |                            | Dzień 3.: 4, 3, 2, 1, 6, 5 |
| <b>TRAP:</b>  | (zawody 2-dniowe)          | (zawody 3-dniowe)          |
|               | Dzień 1.: 1, 2, 3, 4, 5, 6 | Dzień 1.: 1, 2, 3, 4, 5, 6 |
|               | Dzień 2.: 4, 3, 2, 1, 6, 5 | Dzień 2.: 4, 3, 2, 1, 6, 5 |
|               |                            | Dzień 3.: 6, 5, 4, 3, 2, 1 |

### 9.10.2.6 Nieobecność zawodnika

Jeżeli zawodnik nie jest obecny na polu strzeleckim w chwili sprawdzania jego nazwiska na karcie wyników, sędzia musi głośno wywołać Numer Startowy (Bib Number) oraz nazwisko zawodnika trzy (3) razy w ciągu jednej (1) minuty. Jeżeli zawodnik nie stawi się do końca tej minuty, sędzia musi uznać go za „**NIEOBECNEGO**” („**ABSENT**”) i nie wolno mu dołączyć do grupy, a strzelanie musi rozpocząć się bez niego.

### 9.10.2.7 Dodatkowa seria dla nieobecnego zawodnika

- a) Zawodnik uznany za „**NIEOBECNEGO**” („**ABSENT**”) musi zgłosić się do Sędziego Głównego przed zakończeniem serii przez jego grupę i wystąpić z wnioskiem o zgodę na dostrzelenie opuszczonej serii. Niedopełnienie tego obowiązku może skutkować dyskwalifikacją; oraz
- b) Zawodnikowi zostanie następnie zezwolone na dostrzelenie opuszczonej serii w czasie oraz na polu strzeleckim wyznaczonym przez Sędziego Głównego, z odjęciem trzech (3) punktów, które zostaną zaliczone do trzech (3) ostatnich trafionych rzutków w serii uzupełniającej. Zawodnik powinien, jeżeli to możliwe, oddać serię uzupełniającą na tym samym polu strzeleckim, które było przypisane jego grupie.

### 9.10.2.8 Wyjątkowe okoliczności

Jeżeli zawodnik przybędzie z opóźnieniem na zawody lub nie zgłosi się do Sędziego Głównego przed zakończeniem serii przez jego grupę, a zostanie udowodnione, że opóźnienie było spowodowane okolicznościami niezależnymi od niego, Jury musi, o ile to możliwe, umożliwić mu udział w zawodach bez zakłócenia ogólnego programu strzelań. W takim przypadku Sędzia Główny określi czas oraz pole strzeleckie, na którym zawodnik będzie strzelał, a żadna kara nie zostanie nałożona.

- 9.10.2.9 W przypadku wystąpienia u zawodnika niespodziewanego problemu zdrowotnego, który uniemożliwia mu kontynuowanie strzelania, niezależnie od liczby oddanych rzutków lub liczby serii, oraz po złożeniu wniosku przez jego trenera lub kierownika zespołu, Przewodniczący Jury może podjąć decyzję o przerwaniu przez zawodnika strzelania w celu sprawdzenia jego stanu zdrowia, a następnie zezwolić mu na oddanie serii uzupełniającej w tym samym dniu lub w następnym dniu zawodów, w których bierze udział.

Jeżeli to możliwe, zawodnik powinien oddać serię uzupełniającą na tym samym polu strzeleckim oraz rozpocząć ją od tego samego stanowiska, na którym został zmuszony do przerwania strzelania.

Przed podjęciem decyzji Przewodniczący Jury może skonsultować się ze służbami medycznymi obecnymi na polu strzeleckim w sprawie stanu zdrowia zawodnika.

## **9.11 NIESPRAWNOŚCI**

### **9.11.1 Definicja niesprawności**

Nieoddanie strzału przez prawidłowo załadowaną broń po naciśnięciu spustu (awaria mechaniczna lub niewypał), wadliwa amunicja, która nie oddaje pełnego ładunku po uderzeniu w spłonkę, albo sytuacja, w której pojedyncze naciśnięcie spustu lub nieumyślne uruchomienie obu spustów w broni z podwójnym spustem powoduje jednoczesny wystrzał, muszą być odnotowane jako niesprawność.

#### **9.11.1.1 Dozwolona liczba niesprawności**

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

- Wszystkie prawidłowe rzutki, przy których wystąpią dodatkowe niesprawności broni lub amunicji w tej samej serii, zostają uznane za „**CHYBIONE**” („**LOST**”), niezależnie od tego, czy zawodnik podjął próbę oddania strzału, czy nie;
- Jeżeli po wystąpieniu niesprawności sędzia zgodzi się z zawodnikiem, że broń wymaga naprawy, można wówczas podjąć działania zgodnie z przepisami dotyczącymi niesprawnej strzelby (patrz przepis 9.11.4.1);
- W sprawie niesprawności podczas rozgrywania Finałów konkurencji indywidualnych patrz przepis 9.17.6; oraz
- W sprawie niesprawności podczas rozgrywania konkurencji zespołów mieszanych (MIX) patrz przepis 9.18.4.7.

#### **9.11.2 Wybór lufy**

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

#### **9.11.3 Postępowanie w przypadku niesprawności**

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

- 9.11.3.1 W przypadku niewypału, niezależnie od jego przyczyny, zawodnik musi:

- Trzymać broń skierowaną w obszar lotu rzutków;
- Nie otwierać broni;

- c) Nie dotykać bezpiecznika;
- d) Na żądanie sędziego przekazać strzelbę sędziemu w sposób bezpieczny w celu jej sprawdzenia; oraz
- e) Odpowiadać na wszelkie pytania zadane przez sędziego.

Adnotacja: Zawodnik jest odpowiedzialny za sprawdzenie broni po tym jak zostanie mu oddana przez sędziego.

#### 9.11.3.2 Następujące sytuacje **nie są uznawane za niesprawność**:

- a) Nieumiejętne posługiwanie się mechanizmem broni przez zawodnika;
- b) Nieumieszczenie naboju we właściwej komorze broni; lub
- c) Każda usterka lub błąd przypisywany zawodnikowi.

#### 9.11.3.3 **Niesprawność amunicji (niewypały)**

Decyzje dotyczące niesprawności amunicji muszą być podejmowane przez sędziego. Następujące przypadki uznaje się za niesprawność amunicji, gdy wyraźnie widoczny jest ślad po uderzeniu iglicy i:

- a) Ładunek prochowy nie ulega zapłonowi;
- b) Następuje wystrzał wyłącznie spłonki;
- c) Brak ładunku prochowego;
- d) Część składników ładunku pozostaje w lufie; lub
- e) Amunicja o niewłaściwym kalibrze nie może być uznana za niesprawną amunicję.  
(Umieszczenie naboju kalibru 20 lub 16 w broni kalibru 12 jest niebezpieczne i może skutkować nałożeniem kar za niebezpieczne posługiwanie się bronią).

### 9.11.4 **Postępowanie po stwierdzeniu niesprawności**

#### 9.11.4.1 **Niesprawność broni**

Decyzje dotyczące niesprawnej broni muszą być podejmowane przez sędziego. Broń może zostać uznana za niesprawną, jeżeli:

- a) Nie można z niej oddać strzału;
- b) Zawodnik, który w danej serii miał już dwie (2) niesprawności broni lub amunicji, uzyska od sędziego zgodę na jej zmianę;
- c) Broń nie wyrzuca łuski z powodu uszkodzenia mechanicznego; lub
- d) Występuje jakiegokolwiek inny powód, który powoduje, że broń jest niezdatna do użytku.

9.11.4.2 Jeżeli sędzia uzna, że niesprawność broni lub niesprawność broni albo amunicji nie jest winą zawodnika oraz że broni nie można naprawić wystarczająco szybko, zawodnik może użyć innej broni, jeżeli zostanie ona uzyskana w ciągu trzech (3) minut od chwili uznania broni za **NIESPRAWNĄ**.

9.11.4.3 Zawodnik może, po uzyskaniu zgody sędziego, opuścić grupę i dokończyć serię w czasie określonym przez Sędziego Głównego bez nałożenia na niego jakichkolwiek kar.

### **9.11.5 Procedury ukończenia serii uzupełniającej (Make-Up Round)**

#### **9.11.5.1 Trap**

Zawodnik, któremu przydzielono czas oraz pole strzeleckie z prawidłowym schematem (preferencyjnie tym samym schematem, jaki obowiązywał w pierwotnie przerwanej serii, oraz na tym samym polu strzeleckim, na którym pierwotnie przerwana seria była rozgrywana), musi stanąć za stanowiskiem, z którego będzie strzelał, i musi zostać mu pokazanych wszystkie trzy (3) rzutki z tej grupy, po czym sędzia musi wydać komendę „**START**”. Następnie zawodnik musi przejść na stanowisko i strzelać zgodnie z obowiązującą procedurą, kolejno z pozostałych stanowisk w celu ukończenia serii.

Sędzia musi uwzględnić czas przygotowanie, ponieważ zawodnik strzela sam.

#### **9.11.5.2 Skeet**

Zawodnik, któremu przydzielono czas oraz pole strzeleckie (preferencyjnie na tym samym polu strzeleckim, na którym pierwotnie przerwana seria była rozgrywana), musi **stanąć za stanowiskiem, z którego będzie strzelał**, i tam ma prawo obejrzeć prawidłowy rzutek z wysokiej oraz niskiej budki, po czym sędzia musi wydać komendę „**START**”. Następnie zawodnik musi przejść na stanowisko i strzelać zgodnie z obowiązującą procedurą, kolejno z pozostałych stanowisk w celu ukończenia serii.

Sędzia musi uwzględnić czas przygotowanie, ponieważ zawodnik strzela sam.

#### **9.11.5.3 Wyniki serii uzupełniającej (potwierdzenie wyniku)**

Sędzia musi następnie upewnić się, że wyniki z serii uzupełniającej oraz z pierwotnie przerwanej serii zostały prawidłowo podsumowane oraz podpisane przez zawodnika i sędziego, przed przekazaniem karty wyników do Biura RTS.

## **9.12 UBIÓR I WYPOSAŻENIE NA ZAWODACH**

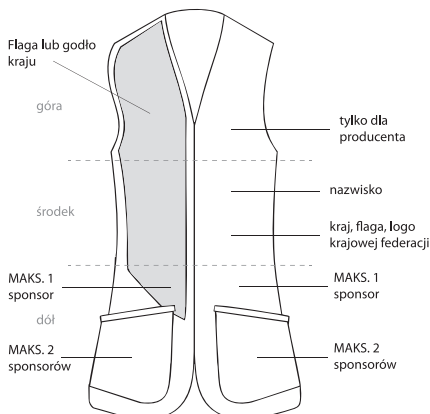
Patrz Ogólne Przepisy Techniczne ISSF, przepis 6.7 oraz 6.20 (Dress Code ISSF).

### **9.12.1 Ubiór zawodników**

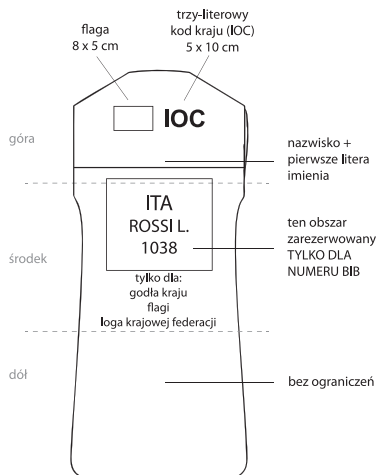
- a) Dopuszczalne są sportowe spodnie, spodnie treningowe (do rozgrzewki) oraz kurtki sportowe dla kobiet i mężczyzn, a także podobne sportowe bluzki oraz spódnice/sukienki dla kobiet. Niebieskie džinsy, džinsy lub podobne spodnie w niesportowych kolorach, jak również jakakolwiek odzież prześwitująca lub przezroczysta, są zabronione;
- b) Obuwie z odkrytymi palcami lub odkrytą piętą, sandały oraz inne podobne obuwie są zabronione;
- c) Strzelanie boso lub wyłącznie w skarpetkach jest zabronione;
- d) Szorty lub spódnice, których dolna krawędź nogawki nie znajduje się wyżej niż 15 cm powyżej środka rzepki kolana, są dozwolone;
- e) Koszule, koszulki typu T-shirt oraz podobna odzież z rękawami o długości mniejszej niż 10 cm lub bez rękawów są zabronione;
- f) Odzież wykonana z materiału maskującego lub podobnego jest zabroniona;
- g) Jakakolwiek odzież, obuwie lub akcesoria, które nie nadają sportowego wyglądu, są zabronione i muszą zostać sprawdzone przez Jury ds. Kontroli Broni i Wyposażenia;

- h) Odzież podgrzewana zasilana bateriami: zawodnicy mogą używać lub nosić odzież podgrzewaną zasilaną bateriami po uzyskaniu zgody Jury ds. Kontroli Broni i Wypożyczenia;
- i) Podczas zawodów ISSF wszyscy zawodnicy muszą nosić kamizelkę strzelecką, bez rękawów lub z długimi rękawami, z bocznymi kieszeniami do przechowywania amunicji, zgodną z przepisami Ogólnymi Przepisami Technicznymi w punkcie 6.7 oraz 6.20 (Dress Code ISSF).

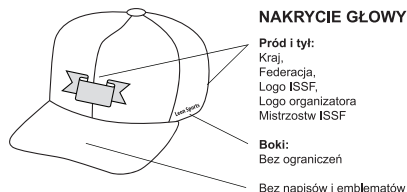
#### OZNACZENIA SPONSORA PRZOD KAMIZELKI



#### OZNACZENIA SPONSORA TYŁ KAMIZELKI



#### NAKRYCIE GŁOWY



### 9.12.2 Numery startowe (Bib)

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

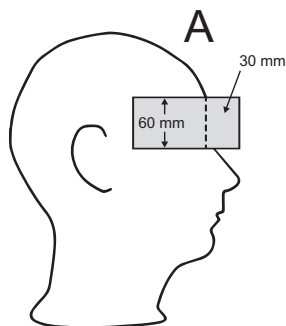
- Na plecach, powyżej pasa;
- Przez cały czas uczestnictwa w oficjalnych treningach przed konkurencjami (PET) oraz w trakcie zawodów;
- W przypadku nienoszenia Numeru startowego (Bib) zawodnik nie może rozpocząć ani kontynuować startu;
- Numer startowy (Bib) musi zawierać przydzielony numer w możliwie największym rozmiarze, jednak jego wysokość nie może być **mniejsza niż 20 mm**;
- Numer startowy (Bib) musi być solidnie przymocowany do kamizelki strzeleckiej, preferencyjnie w czterech narożnikach.

### 9.12.3 Identyfikacja narodowa IOC

Skrót IOC kraju zawodnika oraz nazwisko zawodnika i pierwsza litera imienia muszą być umieszczone alfabetycznie łącznie (skrót IOC na górze) na plecach w okolicy ramion zewnętrznej odzieży strzeleckiej, powyżej Numeru startowego (Bib). Flaga narodowa powinna być umieszczona po lewej stronie skrótu IOC kraju.

### 9.12.4 Przesłony

Boczne przesłony (po jednej lub po obu stronach), przymocowane do kapelusza, czapki, okularów strzeleckich lub opaski na głowę, o głębokości nieprzekraczającej 60 mm, są dozwolone wyłącznie dla zawodników konkurencji strzelań do rzutków. Przednia krawędź bocznej przesłony, widziana z boku, nie może znajdować się dalej niż 30 mm przed środkiem czoła. Boczne przesłony muszą być wykonane **wyłącznie z tworzywa sztucznego**. Dopuszczalna jest przednia przesłona o szerokości nieprzekraczającej 30 mm.



## 9.13 REZULTATY, CZAS I OCENA (RTS)

Członek Jury odpowiedzialny za procedury dotyczące rezultatów, czasu oraz punktacji w konkurencjach strzelań do rzutków jest powoływany przez ISSF.

### 9.13.1 Biuro RTS (RTS Office)

#### 9.13.1.1 Obowiązki Biura RTS PRZED zawodami:

- Przygotowanie kart wyników dla każdej grupy;
- Zapewnienie, że właściwa karta wyników znajduje się przy właściwej grupie na właściwym polu strzeleckim.

#### 9.13.1.2 Obowiązki Biura RTS PO każdej serii należy:

- Przyjęcie kart wyników, sprawdzenie sumy trafionych rzutków oraz weryfikacja wyników;
- Rejestrowanie wyników;
- Niezwłoczne zamieszczenie wyników wstępnych na tablicy ogłoszeń;
- Jeżeli jakkolwiek wynik pozostaje nierozstrzygnięty z powodu protestu, wyniki te muszą zostać tymczasowo pominięte, a pozostałe wyniki opublikowane;

- e) Odnotowanie wszelkich Raportów zdarzenia na strzelnicy (IR) oraz wszelkich oficjalnych ostrzeżeń (żółtych kartek) zapisanych przez sędziów na kartach wyników podczas serii oraz przygotowanie niezbędnych powiadomień dla sędziów dotyczących możliwych potrażeń w przypadku powtarzających się naruszeń w pozostałych seriach zawodów.

#### **9.13.1.3 Obowiązki Biura RTS po ZAKOŃCZENIU każdego dnia:**

- a) Zsumowanie oficjalnych wyników w możliwie najkrótszym czasie;
- b) Przygotowanie dokładnych wyników wstępnych do dystrybucji dla prasy, przedstawicieli zespołów, Jury oraz Delegata(ów) Technicznego(ych);
- c) Niezwłoczne przygotowanie i opublikowanie dokładnych wyników końcowych;
- d) Opublikowanie prawidłowych wyników końcowych, we współpracy z dostawcą systemu wyników, zawierających pełne nazwisko, pełne imię (bez skrótów), Numery startowe (Bib) oraz skróty IOC kraju każdego zawodnika, możliwie jak najszybciej po zakończeniu obowiązującego okresu składania protestów;
- e) Komitet Organizacyjny musi przechowywać karty wyników, wykazujące wyniki każdego oddanego strzału, do czasu zakończenia zawodów;
- f) Po zakończeniu zawodów Jury RTS musi przygotować pełny komunikat z wynikami zawodów (Rezultaty), który musi zostać podpisany i zatwierdzony przez Delegata Technicznego oraz Przewodniczącego Jury;
- g) Rezultaty muszą zostać przesłane do Delegata Technicznego ISSF w terminie nie dłuższym niż 7 dni roboczych od zakończenia ostatniego dnia zawodów.

#### **9.13.2 Procedury punktacji**

Punktacja jest prowadzona oficjalnie na każdym polu strzeleckim dla każdej serii obejmującej 25 rzutków w konkurencjach Trap i Skeet:

- a) Podczas wszystkich zawodów ISSF indywidualne wyniki muszą być prowadzone na każdym polu strzeleckim przez dwie (2) odrębne osoby; są to zazwyczaj sędziowie pomocniczy;
- b) Jedna z tych osób musi prowadzić stałą oficjalną kartę wyników;
- c) Druga osoba musi prowadzić ręczną tablicę wyników, z wyjątkiem sytuacji, gdy używana jest elektroniczna tablica wyników, która musi być obsługiwana przez sędziego.

##### **9.13.2.1 Tablice wyników**

##### **9.13.2.2 Pola z elektronicznymi tablicami wyników**

Sędzia musi kontrolować działanie elektronicznej tablicy wyników oraz zapewnić, że wyniki są prawidłowo rejestrowane.

##### **9.13.2.3 Dwie (2) osoby muszą zostać wyznaczone jako sędziowie pomocniczy w następujący sposób:**

- a) Pierwsza osoba musi być usytuowana z boku linii ognia, w celu pełnienia funkcji sędziego pomocniczego oraz prowadzenia stałej oficjalnej karty wyników;
- b) Druga osoba musi być usytuowana po drugiej stronie linii ognia, w celu pełnienia funkcji sędziego pomocniczego;

- c) Może zostać wyznaczona trzecia osoba do prowadzenia oficjalnej karty wyników, w takim przypadku pozostałe dwie osoby pełnią wyłącznie funkcję sędziów pomocniczych.

#### **9.13.2.4 Widoczne błędy na tablicy wyników**

Jeżeli na jakimkolwiek etapie widoczna tablica wyników wyświetla nieprawidłowy wynik, sędzia musi niezwłocznie przerwać strzelanie i z minimalnym opóźnieniem, podjąć wszelkie działania niezbędne do jego skorygowania. Jeżeli z jakiegokolwiek przyczyny nie jest możliwe skorygowanie wyświetlania, należy podjąć następujące działania:

- a) Oficjalna tablica wyników musi zostać sprawdzona i zweryfikowana do momentu, w którym nastąpiła awaria elektronicznej tablicy wyników;
- b) Następnie, jeżeli jest to możliwe, należy niezwłocznie zastąpić ją ręczną tablicą wyników, wpisać na niej wyniki do momentu awarii i kontynuować serię;
- c) Jeżeli nie jest możliwe zastosowanie ręcznej tablicy wyników, należy wprowadzić dodatkową kartę wyników, wpisać na niej zweryfikowane wyniki, a następnie kontynuować serię z wykorzystaniem drugiej karty wyników, pozostającej pod nadzorem wykwalifikowanej osoby wyznaczonej przez Sędziego Głównego; oraz
- d) Jeżeli wystąpi różnica w zapisanych wynikach pomiędzy dwiema (2) kartami wyników, rozstrzygająca jest karta wyników pozostająca pod nadzorem osoby wyznaczonej przez Sędziego Głównego.

#### **9.13.3 Pola z ręcznymi tablicami wyników**

**Ręczne tablice wyników nie są dopuszczone do użycia podczas zawodów ISSF, chyba że nastąpi awaria elektronicznej tablicy wyników. W takim przypadku ręczna tablica wyników może być używana jako rozwiązanie zapasowe.**

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

- a) Pierwsza osoba musi być usytuowana po lewej lub prawej stronie pola strzeleckiego w celu pełnienia funkcji sędziego pomocniczego oraz prowadzenia ręcznej tablicy wyników;
- b) Druga osoba musi być usytuowana po przeciwnej stronie pola strzeleckiego i pełnić funkcję sędziego pomocniczego;
- c) Trzecia osoba musi być usytuowana z tyłu linii ognia w celu prowadzenia stałej oficjalnej karty wyników oraz sprawdzania czy wyniki wyświetlane na ręcznej tablicy wyników są prawidłowo rejestrowane;
- d) Każda osoba dokonująca zapisu musi zaznaczać wyniki na karcie lub tablicy niezależnie, wyłącznie na podstawie decyzji sędziego;
- e) Po zakończeniu każdej serii wyniki muszą zostać porównane, a prawidłowe wyniki wpisane do oficjalnej karty wyników przed jej przekazaniem do Biura RTS;
- f) W przypadku zaistnienia różnic niemożliwych do rozstrzygnięcia decydują wyniki pokazane na ręcznej tablicy wyników.

#### 9.13.3.1 Potwierdzenie wyników

Po zakończeniu serii oraz po porównaniu, głośnym odczytaniu i zaakceptowaniu indywidualnych wyników przez każdego zawodnika, sędziego oraz każdy zawodnik muszą podpisać lub parafować kartę wyników, chyba że zawodnik nie zgadza się z wykazanym dla niego wynikiem i zamierza zgłosić protest.

#### 9.13.4 Wyniki i klasyfikacja

##### 9.13.4.1 Konkurencje indywidualne

Dla każdego zawodnika wyniki każdej serii muszą być czytelnie zapisane na oficjalnych kartach wyników, a łączny wynik serii kwalifikacyjnych oraz ewentualnych baraży musi zostać odnotowany, po czym wyniki te muszą zostać sklasyfikowane w porządku malejącym.

##### 9.13.4.2 Zasada „odliczania wstecz” (Countback)

Wszelkie remisy rozstrzygane tą metodą ustala się w następujący sposób:

- a) Należy porównać wyniki ostatniej serii obejmującej 25 rzutków. Zwycięzcą jest zawodnik, który uzyskał najwyższy wynik w tej serii;
- b) W przypadku gdy remis nie zostanie rozstrzygnięty, należy porównać serię **przedostatnią**, a jeżeli nadal nie nastąpi rozstrzygnięcie, serię **wcześniejszą** i tak dalej;
- c) Jeżeli wyniki wszystkich serii są nadal równe, remisy muszą być rozstrzygane poprzez **odliczanie wstecz, rzutek po rzutku**, poczynwszy od **ostatniego rzutka ostatniej serii** (a w razie potrzeby także serii wcześniejszych), aż do momentu stwierdzenia różnicy wynikającej z pierwszego zera (0). Jeżeli zawodnicy objęci remisem uzyskali zero (0) na tym samym rzutku, odliczanie wstecz jest kontynuowane do momentu rozstrzygnięcia remisu.

##### 9.13.5 Konkurencje drużynowe (drużynowe oraz zespołów mieszanych)

- a) Wyniki każdego członka zespołu muszą zostać zapisane, a liczba wszystkich rzutków trafionych przez członków każdego zespołu w każdej z serii kwalifikacyjnych musi zostać zsumowana. Następnie wyniki zespołów muszą zostać sklasyfikowane w porządku malejącym (remisy – patrz przepis 9.13.4.2);
- b) Zespół, którego członek został zdyskwalifikowany, nie podlega klasyfikacji i musi zostać ujęty w liście wyników z adnotacją „**DSQ**”.

##### 9.13.5.1 Równe wyniki drużyn (dotyczy zarówno drużyn, jak i zespołów mieszanych)

Jeżeli dwie (2) lub więcej drużyn uzyskały ten sam wynik, o kolejności w klasyfikacji decyduje **łączny** wynik członków drużyny w ostatniej serii, następnie w serii przedostatniej i kolejnych, aż do rozstrzygnięcia remisu. Jeżeli remis nie zostanie rozstrzygnięty (tj. łączne wyniki członków drużyn są jednakowe we wszystkich seriach), remisy muszą zostać rozstrzygnięte poprzez **odliczanie wstecz**, poczynwszy od łącznego wyniku członków drużyny **dla ostatniego rzutka ostatniej serii** (a w razie potrzeby dla przedostatniego rzutka lub dla serii wcześniejszych, itd.). Drużyna o niższym łącznym wyniku ostatniego rzutka zostaje sklasyfikowana niżej.

DRUŻYNA 1

**Łączny wynik: 69**

## DRUŻYNA 2

**Łączny wynik: 69                      miejsce: 1**

### 9.14.1 Zawody z finałami

#### 9.14.1.1 Równe wyniki przed finałami

- ### 9.14.2 Procedury przeprowadzania baraży (Shoot-Offs)

#### 9.14.2.1 Przepisy ogólne

- 46** EDYCJA 2025 (Wydanie pierwsze 12/2025)      Obowiązują od 1 stycznia 2026 r.      © ISSF/PZSS

- b) Każdy zawodnik, który w oficjalnym czasie rozpoczęcia barażu nie znajduje się na wyznaczonym miejscu i nie jest gotowy do strzelania, zostaje uznany za „NIEOBECNEGO” („ABSENT”), nie zostaje dopuszczony do udziału w barażu i automatycznie otrzymuje niższe miejsce w wynikach barażu, ustalone na podstawie jego wyniku kwalifikacyjnego;
- c) W przypadku remisu przy wynikach maksymalnych lub remisu o jednakowych wynikach, którego nie można rozstrzygnąć zgodnie z zasadą „odliczania wstecz”, kolejność strzelania w barażu ustala się w drodze losowania;
- d) W przypadku przeprowadzania więcej niż jednego barażu, baraż(e) o niższe miejsca muszą zostać rozegrane w pierwszej kolejności;
- e) Jeżeli wynik barażu zawodników kwalifikujących się do finału jest taki sam, zawodnicy ci muszą kontynuować baraż do momentu rozstrzygnięcia remisu, w celu ustalenia ich kolejności;
- f) Wszyscy pozostali zawodnicy, którzy uzyskali ten sam wynik barażu i nie uzyskali miejsca w finale (miejsca 9. i niższe), muszą zostać sklasyfikowani zgodnie z zasadą „odliczania wstecz”, chyba że rozstrzygane jest o miejsce kwalifikacyjne (Quota Place);
- g) W miarę możliwości baraże rozstrzygające remisy przed finałami powinny odbywać się na polu strzeleckim innym niż to, na którym będzie rozgrywany finał;
- h) Baraże przed finałami muszą być przeprowadzane z użyciem standardowych rzutków, z wyjątkiem sytuacji, gdy dopuszcza się użycie rzutków „dymnych” tego samego typu, jakie były stosowane w seriach kwalifikacyjnych;
- i) Baraże przed finałami, o ile to możliwe, powinny rozpocząć się nie później niż **trzydzieści (30) minut** po zakończeniu ostatniej serii kwalifikacyjnej.

#### 9.14.2.2 Limity czasu przygotowania w barażach przed finałami

- a) Po wydaniu przez sędziego komendy „**START**” lub po oddaniu strzału do prawidłowego rzutka przez poprzedniego zawodnika, zawodnik musi zająć pozycję, załadować broń oraz wywołać rzutek lub dublet w ciągu dwunastu (12) sekund od zajęcia stanowiska w konkurencji Trap lub w ciągu piętnastu (15) sekund w konkurencji Skeet;
- b) Limity czasu przygotowania muszą być monitorowane za pomocą elektronicznego urządzenia pomiaru czasu, które musi być obsługiwane przez sędziego wybranego spośród wyznaczonych sędziów. W przypadku nieprzestrzegania tego limitu czasowego stosowane będą kary.

#### 9.14.2.3 Procedura baraży przed finałami dla konkurencji Trap

- a) Przed rozpoczęciem barażu z każdego z pięciu (5) stanowisk musi zostać wyrzucony jeden rzutek lewy i jeden rzutek prawy. Następnie wszyscy zawodnicy objęci remisem muszą ustawić się za stanowiskiem 1 w kolejności ustalonej dla barażu. Rozpoczynając od stanowiska 1, zawodnicy strzelają do prawidłowych rzutków (lewego lub prawego) do momentu rozstrzygnięcia remisu(ów), 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 wejść na stanowisko, załadować broń i wywołać rzutek zgodnie z procedurą określoną w punkcie a) powyżej;

- c) Do każdego rzutka dozwolony jest wyłącznie jeden (1) strzał, a broń musi być załadowana tylko jedną (1) sztuką amunicji. Druga lufa nie może być załadowana żadną pustą amunicją (łuską), atrapą amunicji (zbijakiem) ani amunicją zawierającą ładunek miotający. Za pierwsze naruszenie zawodnik otrzymuje **Ostrzeżenie (żółta kartka)**. Za każde drugie lub kolejne naruszenie rzutek zostaje uznany za „CHYBIONY” („LOST”);
- d) Po oddaniu strzału zawodnik musi przejść na koniec kolejki zawodników, którzy jeszcze nie oddali strzału;
- e) Każdy zawodnik biorący udział w barażu musi kolejno postępować w ten sam sposób;
- f) Jeżeli każdy zawodnik oddał strzał na stanowisku 1, a baraż wciąż nie jest rozstrzygnięty, wszyscy zawodnicy muszą przenieść się na stanowisko 2 i powtórzyć procedurę;
- g) Strzelanie na kolejnych stanowiskach musi być kontynuowany tak długo, jak długo utrzymuje się remis;
- h) Jeżeli zawodnik nieumyślnie odda strzał poza swoją kolejnością, wynik jego strzału musi zostać zapisany, a zawodnik otrzymuje oficjalne **Ostrzeżenie (żółta kartka)**. Każde kolejne naruszenie skutkuje uznaniem rzutka za „CHYBIONY” („LOST”).

#### 9.14.2.4 Procedura baraży przed finałami dla konkurencji Skeet

- a) Przed rozpoczęciem baraży pierwszy zawodnik musi stanąć bezpośrednio za stanowiskiem 4 i ma prawo obejrzeć jeden (1) prawidłowy dublet;
- b) Następnie wszyscy zawodnicy biorący udział w barażu strzelają kolejno na stanowisku 4, w kolejności ustalonej na podstawie ich tymczasowej pozycji po kwalifikacjach (zawodnik najniżej sklasyfikowany strzela jako pierwszy);
- c) Po wydaniu przez sędziego komendy „**START**” pierwszy zawodnik musi wejść na stanowisko, załadować broń i oddać strzały do prawidłowego dubletu (wysoka/niska). Następnie musi opuścić stanowisko i przejść na koniec kolejki zawodników, którzy jeszcze nie oddali strzałów;
- d) Każdy zawodnik biorący udział w barażu musi kolejno postępować w ten sam sposób;
- e) Zawodnik(cy), którzy po każdym dublecie trafią najmniejszą liczbę rzutków, zostają wyeliminowani;
- f) Wszyscy pozostali zawodnicy z tym samym wynikiem pozostają w barażu, a pierwszy zawodnik musi następnie wejść na stanowisko, załadować broń i oddać strzały do odwróconego dubletu (niska/wysoka). Następnie musi opuścić stanowisko i przejść na koniec kolejki zawodników, którzy jeszcze nie oddali strzałów;
- g) Każdy zawodnik biorący w dalszym ciągu udział w barażu musi kolejno postępować w ten sam sposób;
- h) Jeżeli jakiegokolwiek remisy pozostają nierozstrzygnięte, procedura strzelania do **prawidłowego** oraz **odwróconego** dubletu musi być kontynuowana do momentu ustalenia wszystkich wyników;

- i) Jeżeli zawodnik nieumyślnie odda strzał poza swoją kolejnością, wynik jego strzałów musi zostać zapisany, a zawodnik otrzymuje oficjalne **Ostrzeżenie (żółta kartka)**. Każde kolejne naruszenie skutkuje uznaniem rzutków za „CHYBIONE” („LOST”).

#### 9.14.2.5 Procedura baraży przed finałami dla konkurencji Trap MIX (zespołów mieszanych)

- a) Przed rozpoczęciem baraży z każdego z pięciu (5) stanowisk musi zostać wyrzucony jeden rzutek lewy i jeden rzutek prawy. Następnie wszyscy zawodnicy objęci remisem muszą ustawić się za stanowiskiem 1 w kolejności ustalonej na podstawie ich tymczasowej pozycji po kwalifikacjach (zespół najniżej sklasyfikowany strzela jako pierwszy);
- b) Rozpoczynając od stanowiska 1, zawodnicy strzelają do prawidłowych rzutków (mężczyzna zawsze strzela przed kobietą) do momentu rozstrzygnięcia remisu(ów), 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;
- c) Pierwszy zawodnik, na komendę, musi wejść na stanowisko, załadować broń i wywołać rzutek zgodnie z procedurą określoną w punkcie a) powyżej;
- d) Do każdego rzutka dozwolony jest wyłącznie jeden (1) strzał, a broń musi być załadowana tylko jedną (1) sztuką amunicji. Druga lufa nie może być załadowana żadną pustą amunicją (łuską), atrapą amunicji (zbijakiem) ani amunicją zawierającą ładunek miotający. Za pierwsze naruszenie zawodnik otrzymuje **Ostrzeżenie (żółta kartka)**. Za każde drugie lub kolejne naruszenie rzutek zostaje uznany za „CHYBIONY” („LOST”);
- e) Po oddaniu strzału zawodnik musi przejść na koniec kolejki zawodników, którzy jeszcze nie oddali strzału;
- f) Każdy zawodnik biorący udział w baraży musi kolejno postępować w ten sam sposób;
- g) Jeżeli każdy zawodnik oddał strzał na stanowisku 1, a baraż wciąż nie jest rozstrzygnięty, wszyscy zawodnicy muszą przenieść się na stanowisko 2 i powtórzyć procedurę;
- h) Strzelanie na kolejnych stanowiskach musi być kontynuowane tak długo, jak długo utrzymuje się remis;
- i) Jeżeli zawodnik nieumyślnie odda strzał poza swoją kolejnością, wynik jego strzału musi zostać zapisany, a zawodnik otrzymuje oficjalne **Ostrzeżenie (żółta kartka)**. Każde kolejne naruszenie skutkuje uznaniem rzutka za „CHYBIONY” („LOST”).

#### 9.14.2.6 Procedura baraży przed finałami dla konkurencji Skeet MIX (zespołów mieszanych)

- a) Zespół, który uzyska najmniejszą liczbę trafień w czterech (4) strzałach, zostaje wyeliminowany i sklasyfikowany na niższym miejscu;

- b) Jeżeli remis nie zostanie rozstrzygnięty, ta sama procedura jest kontynuowana na tym samym stanowisku i w tej samej kolejności, lecz z użyciem odwróconych dubletów. Jeżeli remis nadal nie zostanie rozstrzygnięty, procedura jest kontynuowana na tym samym stanowisku i w tej samej kolejności z użyciem prawidłowych dubletów, i tak dalej, aż do rozstrzygnięcia remisu;
- c) Przed rozpoczęciem barażu pierwszy zawodnik musi stanąć bezpośrednio za stanowiskiem 4 i ma prawo obejrzeć jeden (1) prawidłowy dublet;
- d) Następnie wszyscy zawodnicy biorący udział w barażu strzelają kolejno na stanowisku 4, w kolejności ustalonej na podstawie ich tymczasowej pozycji po kwalifikacjach (zespół najniżej sklasyfikowany strzela jako pierwszy);
- e) Po wydaniu przez sędziego komendy „**START**” pierwszy zawodnik musi wejść na stanowisko, załadować broń i oddać strzały do prawidłowego dubletu (wysoka/niska). Następnie musi opuścić stanowisko i przejść na koniec kolejki zawodników, którzy jeszcze nie oddali strzałów;
- f) Zawodnicy muszą strzelać do prawidłowego dubletu (najpierw strzela mężczyzna), a następnie drugi członek zespołu (kobieta), który również strzela do prawidłowego dubletu;
- g) Następnie zawodnicy drugiego zespołu postępują w ten sam sposób, a każdy z członków zespołu strzela do prawidłowego dubletu;
- h) Zespół, który po każdym dublecie trafi najmniejszą liczbę rzutków, zostaje wyeliminowany;
- i) Wszystkie pozostałe zespoły z tym samym wynikiem pozostają w barażu, a pierwszy zawodnik musi następnie wejść na stanowisko, załadować broń i oddać strzały do odwróconego dubletu (niska/wysoka). Następnie musi opuścić stanowisko i przejść na koniec kolejki zawodników, którzy jeszcze nie oddali strzałów;
- j) Każdy zawodnik biorący w dalszym ciągu udział w barażu musi kolejno postępować w ten sam sposób;
- k) Jeżeli jakiegokolwiek remisy pozostają nierozstrzygnięte, procedura strzelania do **prawidłowego** oraz **odwróconego** dubletu musi być kontynuowana do momentu ustalenia wszystkich wyników;
- l) Jeżeli zawodnik nieumyślnie odda strzały poza swoją kolejnością, wynik jego strzałów musi zostać zapisany, a zawodnik otrzymuje oficjalne **Ostrzeżenie (żółta kartka)**. Każde kolejne naruszenie skutkuje uznaniem rzutków za „**CHYBIONE**” („**LOST**”).

### 9.14.3 Zawody bez finałów

#### 9.14.3.1 Remisy indywidualne

W przypadku wystąpienia równych wyników w konkurencjach bez finałów rozstrzyga się zgodnie z następującymi przepisami.

#### 9.14.3.2 Remis przy wynikach absolutnych

Remisy przy wynikach absolutnych nie są rozstrzygane. Zawodnicy zajmują wspólnie pierwsze miejsce, a ich nazwiska podaje się w kolejności alfabetycznej według alfabetu łańskiego. Kolejne miejsca w klasyfikacji muszą zostać odpowiednio ponumerowane.

### 9.14.3.3 Równe wyniki na pierwszych trzech (3) miejscach

Muszą zostać rozstrzygnięte w drodze barażu, zgodnie z przepisem 9.14.2.

- a) Kolejność startowa zostaje ustalona na podstawie tymczasowej klasyfikacji po kwalifikacjach (zawodnik sklasyfikowany najniżej strzela jako pierwszy);
- b) Jeżeli kilku zawodników jest objętych remisem obejmującym więcej niż jedno (1) miejsce klasyfikacyjne, na przykład dwóch zawodników remisuje na pierwszym miejscu (miejsca 1 i 2) oraz dwóch zawodników remisuje na trzecim miejscu (miejsca 3 i 4), wszyscy ci zawodnicy rozgrywają baraż na tym samym polu strzeleckim w celu ustalenia indywidualnej kolejności; oraz
- c) W pierwszej kolejności rozgrywany jest baraż dotyczący niższego miejsca w klasyfikacji, a następnie kolejno baraże dotyczące wyższych miejsc, aż do rozstrzygnięcia wszystkich remisów. Wszyscy zawodnicy objęci remisem zostają sklasyfikowani zgodnie z wynikami uzyskanymi w barażu.

### 9.14.3.4 Remisy na 4. miejscu i niżej

Indywidualne remisy dotyczące 4. miejsca i miejsc niższych, które nie są rozstrzygane w drodze barażu, muszą być klasyfikowane zgodnie z zasadą „**odliczania wstecz**” (**Countback**).

## 9.15 NARUSZENIA PRZEPISÓW

Jury, Sędzia Główny oraz Sędzia prowadzący podejmują decyzję o naruszeniach przepisów na podstawie trzech (3) klas naruszeń lub wykroczeń wobec przepisów:

- a) „OTWARTE” („OPEN”) – jawne;
- b) „TECHNICZNE” („TECHNICAL”) – naruszenia przepisów o charakterze technicznym;
- c) „UKRYTE” („CONCEALED”) – celowe lub bardzo poważne naruszenia przepisów lub zasad bezpieczeństwa.

9.15.1 Jury jest odpowiedzialne za rozpatrywanie wszystkich zgłoszonych naruszeń przepisów oraz za określenie rodzaju i wysokości kar, które mają zostać nałożone w przypadkach, w których kary nie są nakładane automatycznie na podstawie niniejszych przepisów.

9.15.1.1 W przypadku okazania kart naruszeń przepisów muszą im towarzyszyć odpowiednie komendy: „**Ostrzeżenie**” (**żółta kartka**), „**Odjęcie**” (**zielona kartka**) lub „**Dyskwalifikacja**” (**czerwona kartka**), wypowiedziane w sposób niepozostawiający sprzeczności żadnym wątpliwości co do znaczenia podjętego działania. Okazanie kartki ostrzegawczej nie jest wymagane przed okazaniem kartki potrącenia lub kartki dyskwalifikacji.

### 9.15.2 Ostrzeżenie (żółta kartka)

#### 9.15.2.1 Naruszenia jawne

W przypadku pierwszych jawnych naruszeń przepisów, takich jak:

- a) Naruszenie zasad ubioru (Dress Code ISSF);
- b) Nieuzasadnione przerywanie strzelania;
- c) Otrzymywanie niedozwolonych wskazówek trenerskich podczas zawodów (Coaching);

- d) Nieuprawnione wtargnięcie na teren pola strzeleckiego;
- e) Niesportowe zachowanie;
- f) Celowa próba obejścia ducha przepisów;
- g) Nieumyślne strzelanie poza kolejnością;
- h) Składanie się oraz ćwiczenia w celowaniu w niedozwolonych miejscach;
- i) Wszelkie inne zdarzenia wymagające udzielenia ostrzeżenia.

9.15.2.2 **Ostrzeżenie (żółta kartka)** udzielone przez członka Jury, Sędziego Głównego lub Sędziego prowadzącego ma na celu umożliwienie zawodnikowi, trenerowi lub przedstawicielowi zespołu usunięcia wskazanego uchybienia.

9.15.2.3 Jeżeli zawodnik nie usunie wskazanego uchybienia w wyznaczonym czasie, zostaną nałożone kary.

9.15.2.4 W przypadku powtarzających się naruszeń ze strony trenera lub innego przedstawiciela zespołu Jury nakaze sprawcy opuszczenie bezpośredniego otoczenia pola strzeleckiego na czas pozostały do końca serii, a zawodnik może zostać ukarany.

### 9.15.3 Naruszenia techniczne

W przypadku pierwszych **naruszeń technicznych w trakcie trwania serii**, takich jak:

- a) Niewłaściwe położenie stóp (Foot fault);
- b) Przekroczenie dopuszczalnego limitu czasu na wywołanie rzutka;
- c) W konkurencji Skeet postawa GOTÓW (READY) zawodnika jest niezgodna z przepisami;
- d) W konkurencji Skeet na stanowisku 4 otwarcie broni pomiędzy dwoma (2) pojedynczymi strzałami (nie dotyczy stanowiska 8);
- e) Prowadzenie broni albo celowanie, wolno lub szybko, do wypuszczonego rzutka bez oddania strzału;
- f) Sędzia udziela zawodnikowi dopuszczającemu się naruszenia **Ostrzeżenia (żółta kartka)**. Ostrzeżenie to musi zostać odnotowane przez Sędziego prowadzącego na karcie wyników, przy użyciu wskazanych poniżej skrótów, przed przekazaniem karty do Biura RTS wraz z wypełnionym Raportem zdarzenia na strzelnicy (IR);

FF = Niewłaściwe ustawienie stóp

TL = Przekroczenie limitu czasowego

SKRP = Pozycja GOTÓW (READY) w konkurencji Skeet

OG = Otwarcie broni pomiędzy dwoma (2) pojedynczymi rzutkami

FPG = Prowadzenie lub celowanie bronią do wolno lub szybko wypuszczonego rzutka bez oddania strzału

- g) Za drugie i każde kolejne naruszenie techniczne tego samego rodzaju, popełnione na dowolnym etapie zawodów (z wyjątkiem finału), dotyczące któregośkolwiek z naruszeń technicznych wymienionych powyżej, zawodnik musi zostać ukarany potrąceniem jednego (1) rzutka (w konkurencji Skeet – od pierwszego trafionego rzutka w dublecie), poprzez okazanie zielonej kartki, przez sędziego (zob. również: Trap – przepis 9.8.4.6; Skeet – przepis 9.9.5.6). Odjęcie to musi zostać odnotowane przez sędziego na karcie wyników przed przekazaniem jej do Biura RTS. Jednocześnie do Biura RTS musi zostać złożony wypełniony Raport zdarzenia na strzelnicy (IR);

**Procedura postępowania sędziego:** Sędzia prowadzący musi wydać komendę „STOP” (przed oddaniem strzału przez zawodnika), poinformować zawodnika o nałożonej karze, okazać Zieloną Kartkę, skorygować tablicę wyników oraz polecić kolejnemu zawodnikowi kontynuowanie strzelania.

- h) Jury RTS zobowiązane jest, na wszystkich etapach zawodów (kwalifikacje i finał), do zapewnienia sędziom prowadzącym niezbędnych informacji o wszystkich odnotowanych przypadkach udzielenia Ostrzeżenia (żółta kartka) (w przypadku pierwszego naruszenia), tak aby mogli oni – w razie potrzeby – nałożyć Odjęcie (zielona kartka) za drugie i kolejne naruszenia techniczne, zgodnie z powyższymi zasadami.

- 9.15.3.1 Ostrzeżenie (żółta kartka) musi zostać udzielone również w przypadku, gdy zawodnik użyje amunicji niezgodnej z przepisem 9.4.3.1.b–h (patrz również przepis 9.4.3.2.e).

#### **9.15.4 Odjęcie (zielona kartka) za inne wykroczenia**

- 9.15.4.1 Odjęcie jednego (1) rzutka za inne wykroczenia, nałożone przez co najmniej dwóch (2) członków Jury, musi zostać zastosowane do wyniku ostatniej serii, serii przedostatniej itd. (ostatni „TRAFIONY” („HIT”) rzutek) ukaranego zawodnika, w następujących przypadkach:

- a) Utrudniania innemu zawodnikowi rywalizacji w sposób niesportowy;
- b) Jeżeli zawodnik, poproszony o złożenie wyjaśnień dotyczących zdarzenia, świadomie i celowo podaje nieprawdziwe informacje (w poważnych przypadkach może to stanowić podstawę do dyskwalifikacji – patrz przepis 9.15.5.4.h);
- c) Ingerowania w wyposażenie pola strzeleckiego po wcześniejszym naruszeniu;
- d) Każdego drugiego lub kolejnego przypadku użycia przez zawodnika amunicji niezgodnej z przepisem 9.4.3.1.b–h, o ile przepisy nie stanowią inaczej, jak w przepisie 9.4.1, gdzie za użycie kolorowych koszyczków przewidziano potrącenie pięciu (5) punktów;
- e) W przypadku niezgłoszenia się na czas w finale stosuje się potrącenie dwóch (2) punktów od wyniku pierwszych trafień.

#### **9.15.4.2 Opuszczenie pola strzeleckiego bez zezwolenia**

Odjęcie wszystkich pozostałych punktów w serii musi zostać zastosowane decyzją większości członków Jury w przypadku, gdy zawodnik opuści pole strzeleckie przed ukończeniem serii i bez zezwolenia sędziego.

#### **9.15.5 Dyskwalifikacja (czerwona kartka)**

- 9.15.5.1 **Dyskwalifikacja (czerwona kartka)** może zostać zastosowana zgodnie z przepisami 9.4.1.1.c oraz 9.4.3.2.d w przypadku naruszeń dotyczących broni, pasków kontrolnych ISSF w konkurencji Skeet lub amunicji.

- 9.15.5.2 Dyskwalifikacja zgodnie z przepisem 9.15.5.4 (poniżej) może zostać orzeczona wyłącznie decyzją większości członków Jury. Dyskwalifikacja zawodnika jest wyrażana przez Jury poprzez okazanie **Czerwonej Kartki** z napisem „Dyskwalifikacja” (“Disqualification”).
- 9.15.5.3 Jeżeli zawodnik zostanie zdyskwalifikowany na którymkolwiek etapie konkurencji (kwalifikacje lub finał), wszystkie jego wyniki uzyskane we wszystkich etapach tej konkurencji muszą zostać usunięte, a zawodnik musi zostać ujęty na końcu listy wyników z oznaczeniem „DSQ”, wraz z wyjaśnieniem w legendzie dotyczącym przyczyny dyskwalifikacji.
- 9.15.5.4 **Dyskwalifikacja (czerwona kartka)** zawodnika albo zakaz wstępu przedstawiciela zespołu lub trenera na pola strzeleckie może zostać orzeczona w następujących przypadkach:
- a) Poważnych naruszeń zasad bezpieczeństwa oraz przepisów dotyczących bezpieczeństwa;
  - b) Posługiwania się bronią w sposób niebezpieczny (powtarzające się przypadkowe strzały mogą być brane pod uwagę);
  - c) Manipulowania załadowaną bronią po wydaniu komendy „**STOP**”;
  - d) Powtarzających się zdarzeń, które były już przedmiotem ostrzeżenia (żółta kartka) lub odjęć (zielona kartka);
  - e) Celowego znieważania któregośkolwiek zespołu lub funkcyjnych zawodów;
  - f) Umyślnego niezgłoszenia się do strzelania w uprzednio opuszczonej serii;
  - g) Świadomego i umyślnego podawania nieprawdziwych informacji w celu zatajenia faktów w poważnych przypadkach; lub
  - h) Gdy naruszenia są celowo ukrywane.
- (Wszystkie powyższe przypadki wymagają sporządzenia Raportu zdarzenia na strzelnicy (IR) i przekazania go do Biura RTS).

## 9.16 PROTESTY I ODWOŁANIA

### 9.16.1 Niezgadzanie się z decyzją Sędziego prowadzącego

#### 9.16.1.1 Zachowanie się zawodnika

- a) Jeżeli zawodnik nie zgadza się z decyzją Sędziego prowadzącego dotyczącą konkretnego rzutka, musi niezwłocznie zareagować, **przed oddaniem strzału przez następnego zawodnika**, poprzez podniesienie ręki i wypowiedzenie słowa „**PROTEST**”;
- b) Sędzia prowadzący musi wówczas tymczasowo przerwać strzelanie i, po wysłuchaniu opinii sędziów pomocniczych, podjąć decyzję. Żaden protest nie zostanie przyjęty po oddaniu strzału przez następnego zawodnika.

### 9.16.1.2 Zachowanie się przedstawiciela zespołu

- a) Jeżeli przedstawiciel zespołu nie zgadza się z ostateczną decyzją Sędziego prowadzącego, z wyjątkiem decyzji dotyczących rzutków „**TRAFIONYCH**” („**HIT**”), „**CHYBIONYCH**” („**LOST**”), „**NIELICZONYCH**” („**NO TARGET**”) lub „**NIEPRAWIDŁOWYCH**” („**IRREGULAR**”), nie może on opóźniać strzelania, lecz musi zwrócić uwagę sędziego, który odnotuje na karcie wyników, że zawodnik kontynuuje udział w konkurencji z zastrzeżeniem protestu;
- b) Protest musi zostać rozstrzygnięty przez Jury;
- c) Jeżeli przedstawiciel zespołu zgłasza protest w sposób niesportowy (np. krzycząc lub opuszczając swoje miejsce), członek Jury odpowiedzialny za daną konkurencję może udzielić mu Ostrzeżenia (żółta kartka) za pierwsze takie zdarzenie, a za drugie dyskwalifikacji (czerwona kartka). W takim przypadku przedstawiciel zespołu musi natychmiast opuścić pole strzeleckie i nie może zostać zastąpiony przez innego trenera ani przedstawiciela zespołu.

### 9.16.2 Protesty ustne

Każdy zawodnik lub przedstawiciel zespołu ma prawo do **niezwłocznego** zgłoszenia **ustnego** protestu dotyczącego warunków zawodów lub decyzji bądź działania osoby funkcyjnej zawodów do członka Jury, Sędziego Głównego Strzelnicy, Sędziego Głównego lub sędziego.

#### 9.16.2.1 Takie protesty mogą dotyczyć następujących spraw:

- a) Nieprzestrzegania przepisów ISSF;
- b) Nieprzestrzegania aktualnie opublikowanego programu zawodów;
- c) Niezgadzania się z decyzją lub działaniem osoby funkcyjnej zawodów;
- d) Sytuacji, w których zawodnikowi utrudniono lub zakłócono udział w rywalizacji przez innego zawodnika, osobę funkcyjną zawodów, widzów, media lub inne osoby bądź czynniki.

**Adnotacja:** Tylko zawodnik, którego dotyczy dana sytuacja, może zakwestionować decyzję sędziego dotyczącą rzutka „**TRAFIONEGO**” („**HIT**”), „**CHYBIONEGO**” („**LOST**”), „**NIELICZONEGO**” („**NO TARGET**”) lub „**NIEPRAWIDŁOWEGO**” („**IRREGULAR**”), podejmując działania określone w przepisie 9.16.1.1.a.

- 9.16.2.2 Osoby funkcyjne zawodów, które otrzymają ustny protest, muszą niezwłocznie go rozpatrzyć oraz podjąć natychmiastowe działania w celu usunięcia zaistniałej sytuacji albo przekazać sprawę do rozstrzygnięcia przez Jury. Strzelanie może zostać czasowo wstrzymane wyłącznie w przypadku bezwzględnej konieczności.

### 9.16.3 Protesty pisemne

- a) Każdy zawodnik lub przedstawiciel zespołu, który nie zgadza się z działaniem lub decyzją podjętą w wyniku protestu ustnego, może złożyć do Jury formalny protest w formie pisemnej;
- b) Protest pisemny (Protest Form) może zostać złożony również bez uprzedniego zgłoszenia protestu ustnego;
- c) Po otrzymaniu pisemnego protestu przez członka Jury, większość składu Jury musi niezwłocznie zebrać się w celu jego rozpatrzenia oraz podjąć decyzję w możliwie najkrótszym czasie.

#### **9.16.3.1 Termin składania protestu**

Każdy protest pisemny (formularz protestu P) musi zostać **złożony członkowi Jury w czasie dwudziestu (20) minut** od zakończenia serii, w której miało miejsce zdarzenie będące przedmiotem protestu. Do protestu należy dołączyć opłatę w wysokości 50,00 EUR. W przypadku oddalenia protestu opłata ta przechodzi na rzecz Komitetu Organizacyjnego, natomiast w przypadku jego uwzględnienia opłata podlega zwrotowi.

#### **9.16.3.2 Decyzja Jury**

Po podjęciu decyzji przez Jury, formularz protestu (P), wypełniony przez Przewodniczącego Jury, musi zostać przekazany zawodnikowi lub przedstawicielowi zespołu. Jeżeli zawodnik lub przedstawiciel zespołu nie zgadza się z decyzją Jury, przysługuje mu prawo wniesienia odwołania.

#### **9.16.4 Odwołania**

W przypadku braku zgody z decyzją Jury, sprawa może zostać skierowana do Jury of Appeal, z wyjątkiem decyzji podjętych przez Jury ds. Protestów w Finałach, które nie podlegają odwołaniu (patrz przepis 6.16.6).

##### **9.16.4.1 Termin składania odwołania**

Odwołanie musi zostać złożone w formie pisemnej **nie później niż** trzydzieści (30) minut po oficjalnym ogłoszeniu decyzji Jury. Do odwołania należy dołączyć opłatę w wysokości 100,00 EUR, obejmującą również pierwotną opłatę za protest w wysokości 50,00 EUR. W przypadku oddalenia odwołania opłata ta przechodzi na rzecz Komitetu Organizacyjnego, natomiast w przypadku jego uwzględnienia opłata podlega zwrotowi.

##### **9.16.4.2 Decyzja Jury of Appeal**

Decyzja Jury of Appeal lub Jury ds. Protestów w Finałach jest OSTATECZNA.

# FINAŁY W KONKURENCJACH OLIMPIJSKICH

## 9.17 FINAŁY W KONKURENCJACH OLIMPIJSKICH

Finały mogą być przeprowadzane na oddzielnym polu strzeleckim wyznaczonym jako pole finałowe, które nie było używane do kwalifikacji, albo na jednym z pól strzeleckich wykorzystywanych podczas kwalifikacji.

### 9.17.1 FINAŁY KONKURENCJI INDYWIDUALNYCH

#### 9.17.1.1 TRAP I SKEET

#### 9.17.1.2 Przepisy ogólne

Indywidualne konkurencje Trap i Skeet składają się z dwóch etapów: Kwalifikacji i Finału.

#### 9.17.1.3 KWALIFIKACJE

Etap kwalifikacji przeprowadzany jest zgodnie z przepisami dla danej konkurencji określonymi w niniejszych przepisach dotyczących strzelby (Trap: rozdział 9.8 oraz Skeet: rozdział 9.9).

### 9.17.2 FORMAT FINAŁÓW

#### PROCEDURY MAJĄCE ZASTOSOWANIE DO INDYWIDUALNYCH KONKURENCJI TRAP I SKEET

#### 9.17.2.1 Format finałów:

- Pełny program (patrz Ogólne Regulaminy, przepis 3.3.5) musi zostać rozegrany w każdej konkurencji olimpijskiej jako kwalifikacja do finałów. Ośmiu (8) zawodników z najwyższymi wynikami w kwalifikacjach awansuje do finałów;
- Finały polegają na strzelaniu przez finalistów sekwencji rzutków, przy czym stopniowa eliminacja rozpoczyna się po tym, jak wszyscy finaliści strzelą wymaganą liczbę rzutków (10 rzutków w konkurencji Trap lub 12 rzutków w konkurencji Skeet) i trwa do momentu rozstrzygnięcia medali złotego i srebrnego;
- Finaliści rozpoczynają finał od zera. Wyniki uzyskane w kwalifikacjach nie są przenoszone do finału.

### 9.17.3 Ogólne wymagania dotyczące finałów

#### 9.17.3.1 Czas zgłoszeń (Reporting Time):

- Zawodnicy zakwalifikowani do finału muszą zgłosić się na polu finałowym nie później niż 30 minut przed czasem rozpoczęcia finału;
- W przypadku niezgłoszenia się w wymaganym czasie od wyniku pierwszych trafień w finale zostanie dokonane odjęcie dwóch (2) rzutków;
- Zawodnicy muszą zgłosić się z pełnym wyposażeniem, ubiorem strzeleckim oraz strojem reprezentacji narodowej, który może być noszony podczas ceremonii wręczenia nagród. Jury musi potwierdzić obecność wszystkich finalistów oraz to, że ich imiona i nazwiska oraz państwa są prawidłowo zapisane w systemie wyników i wyświetlane na tablicach wyników. Jury musi przeprowadzić kontrolę amunicji i wyposażenia możliwie jak najszybciej po zgłoszeniu się zawodników;
- Finalista, który nie zgłosi się na 15 minut przed czasem rozpoczęcia, nie zostanie dopuszczony do startu i zostanie sklasyfikowany na ostatnim miejscu w finale.

9.17.3.2 **Czas rozpoczęcia. Za czas rozpoczęcia finału uznaje się moment wydania przez sędziego komendy „GOTÓW” (“READY”)** dla pierwszego strzału w konkurencji.

9.17.3.3 **Pozycje startowe oraz Numery startowe (Bib) w finałach.** Na potrzeby finałów muszą zostać wydane nowe Numery startowe (Bib) (1–8). Pozycje startowe w finałach przydzielane są zgodnie z klasyfikacją po kwalifikacjach, przy czym zawodnik najwyższej sklasyfikowany otrzymuje Numer startowy (Bib) 1. W przypadku uzyskania równych wyników do ustalenia pozycji stosuje się zasadę „odliczania wstecz” (Countback), z wyjątkiem sytuacji remisu nierozstrzygalnego, który rozstrzygany jest w drodze barażu. W barażach rozgrywanych w celu rozstrzygnięcia miejsc medalowych zawodnicy strzelają zgodnie z kolejnością Numerów startowych (Bib) (zawodnik z niższym numerem strzela jako pierwszy).

9.17.3.4 **Strzały próbne i pokaz rzutków.** Przed rozpoczęciem finału finalistom należy umożliwić oddanie strzałów próbnych oraz muszą zostać pokazane rzutki.

#### 9.17.3.5 **Obiekty finałów i wyposażenie specjalne**

(patrz Wytyczne ISSF dla organizatorów dotyczące szczegółowych wymagań).

- a) Pole finałowe musi być wyposażone w dużą trybunę dla widzów oraz wyznaczone miejsce do zgłoszeń zawodników, w którym to będzie można dokonać kontroli amunicji;
- b) Pole finałowe musi być wyposażone w system nagłośnienia do użytku przez prezentera oraz technika ds. nagłośnienia i muzyki;
- c) Miejsca siedzące dla członków Jury, trenerów lub przedstawicieli zespołów oraz finalistów;
- d) Elektroniczną, kolorową tablicę wyników (patrz Wytyczne ISSF dla organizatorów dotyczące szczegółowych wymagań);
- e) Elektroniczny system pomiaru czasu (do kontroli limitów czasu przygotowania);
- f) Stół wraz z miejscem siedzącym dla Sędziego prowadzącego zapisy wyników;
- g) Duży zegar umieszczony w miejscu widocznym dla zawodników i osób funkcyjnych;
- h) Jeżeli to możliwe, krótkofalówkę (walkie-talkie) lub podobne urządzenie do komunikacji pomiędzy sędziami, Jury i osobami funkcyjnymi;
- i) Osiem zamykanych pudełek do kontroli amunicji.

#### 9.17.3.6 **Osoby funkcyjne podczas finałów**

Następujące osoby są odpowiedzialne za przeprowadzenie i nadzór finału:

- a) Sędzia prowadzący:

Finał musi prowadzić doświadczony sędzia posiadający licencję sędziego strzelań do rzutków ISSF, wyznaczony przez Sędziego Głównego w porozumieniu z Jury. O ile to możliwe, wyznaczony sędzia powinien pochodzić z kraju, którego zawodnicy nie biorą udziału w finale.

b) Asystenci sędziego i sędzia systemu czasu:

Dwóch (2) sędziów musi zostać wyznaczonych jako sędziowie pomocniczy w celu wspierania i doradzania Sędziemu prowadzącemu. Dodatkowo jeden (1) sędzia musi zostać wyznaczony do obsługi elektronicznego systemu pomiaru czasu. Kolejny dodatkowy sędzia musi zostać wyznaczony do prowadzenia ręcznej tablicy wyników. Wszyscy sędziowie są wyznaczani przez Sędziego Głównego spośród sędziów powołanych do zawodów. Obowiązkiem Sędziego Głównego jest zapewnienie, aby Sędzia prowadzący, sędziowie pomocniczy oraz sędzia systemu pomiaru czasu byli obecni na polu finałowym we właściwym czasie w celu przeprowadzenia finału.

c) Wyznaczony członek Jury:

Jeden (1) członek Jury musi zostać wyznaczony przez Przewodniczącego Jury jako członek Jury nadzorujący finał.

d) Jury zawodów:

Jury zawodów musi nadzorować przebieg finału. Jeden (1) z jego członków pełni funkcję członka Jury nadzorującego finał.

e) Jury ds. Protestów w Finale:

Składa się z trzech (3) osób: członka Jury nadzorującego finał oraz dwóch (2) innych członków Jury zawodów, wyznaczonych przez Przewodniczącego Jury (może nim być również Przewodniczący Jury). Jury to rozstrzyga wszelkie protesty zgłoszone podczas finału. Jego decyzje są ostateczne.

f) Technik:

Oficjalny dostawca wyników wyznacza technika odpowiedzialnego za przygotowanie i obsługę techniczną systemu naliczania punktów oraz graficznej prezentacji wyników. W przypadku wystąpienia problemów technicznych mogących mieć wpływ na przebieg finału, oficer techniczny niezwłocznie kontaktuje się z członkiem Jury nadzorującym finał oraz z Sędzią prowadzącym w celu podjęcia odpowiednich decyzji.

g) Spiker/Komentator:

Prezenter wyznaczony przez ISSF lub Komitet Organizacyjny jest odpowiedzialny za przedstawianie finalistów, ogłaszanie wyników oraz przekazywanie informacji widzom.

h) Technik ds. nagłośnienia:

Osoba funkcyjna odpowiedzialna za obsługę systemu nagłośnienia i muzyki podczas zawodów.

i) Jury RTS:

Podczas finału musi być obecne Jury RTS.

j) Jury VAR (w przypadku stosowania systemu VAR):

Operator systemu VAR, odpowiedzialny za jego funkcjonowanie i kontrolę, zostaje wyznaczony do obsługi stanowiska VAR w razie potrzeby podczas zawodów. Osoba ta nadzoruje działanie systemu VAR oraz zapewnia jego prawidłowe użycie zgodnie z obowiązującymi procedurami.

### 9.17.3.7 **Oprawa finałów i muzyka**

- a) Przebieg finału powinien obejmować oprawę muzyczną, zapowiedzi, komentarz, inscenizację oraz komendy sędziowskie, tworząc całościową prezentację sportową, która przedstawia zawodników oraz ich rywalizację w możliwie najbardziej atrakcyjny i emocjonujący sposób dla publiczności oraz widzów telewizyjnych;
- b) Program muzyczny powinien zostać zatwierdzony przez Delegata Technicznego w porozumieniu z Jury. Zachęca się do entuzjastycznego wsparcia publiczności podczas Finału;

9.17.4 **Procedury przeprowadzania finału.** Finały są przeprowadzane zgodnie z poniższymi procedurami. Przepisy techniczne poszczególnych konkurencji mają również zastosowanie do finałów, z wyjątkiem przypadków, w których różnice zostały opisane w niniejszym przepisie (przepis 9.17).

### 9.17.4.1 **Trap**

8 Finalistów.

Finałiści strzelają tylko jednym strzałem do każdego rzutka.

Finałiści zajmują stanowiska 1-2-3-4-5-6+7+8 (stanowisko „7” znajduje się 1 m za stanowiskiem „6”, a stanowisko „8” 1 m za stanowiskiem „7”), zgodnie z Numerami startowymi (Bib) (najniższy numer startowy na stanowisku 1).

Po oddaniu strzałów na danym stanowisku zawodnik musi przejść na kolejne stanowisko i strzelać zgodnie z ustaloną kolejnością.

Do kontroli 12-sekundowego limitu czasu przygotowania musi być używany system pomiaru czasu.

Każdy finał składa się z serii rzutków, po których następują stopniowe eliminacje zawodników aż do wyłonienia zdobywców złotego i srebrnego medalu, zgodnie z poniższą procedurą:

- a) Prezentacja zawodników;
- b) Po tym, jak ośmiu (8) finalistów ukończy serię 10 rzutków (4 prawe, 4 lewe, 2 proste – losowa, równomierna dystrybucja rzutków), zawodnicy zajmujący 7. i 8. miejsce zostają wyeliminowani;

Pozostałych sześciu (6) finalistów zostaje ponownie ustawionych na sześciu stanowiskach zgodnie z numerami startowymi.

- c) Po tym, jak sześciu (6) pozostałych finalistów odda strzały do kolejnych 5 rzutków (2 prawe, 2 lewe, 1 prosty – losowa, równomierna dystrybucja rzutków) i ukończy łącznie 15 rzutków, zawodnicy zajmujący 5. i 6. miejsce zostają wyeliminowani;
- d) Po tym, jak czterech (4) pozostałych finalistów odda strzały do kolejnych 5 rzutków (2 prawe, 2 lewe, 1 prosty – losowa, równomierna dystrybucja rzutków) i ukończy łącznie 20 rzutków, zawodnik zajmujący 4. miejsce zostaje wyeliminowany;
- e) Po tym, jak trzech (3) pozostałych finalistów odda strzały do kolejnych 5 rzutków (2 prawe, 2 lewe, 1 prosty – losowa, równomierna dystrybucja rzutków) i ukończy łącznie 25 rzutków, zostaje ustalone 3. miejsce (medal brązowy);

W przypadku remisu między 2. a 3. miejscem, wyższe miejsce zajmuje zawodnik z niższym numerem startowym.

- f) Po tym, jak dwóch (2) pozostałych finalistów odda strzały do kolejnych 5 rzutków (2 prawe, 2 lewe, 1 prosty – losowa, równomierna dystrybucja rzutków) i ukończy łącznie 30 rzutków, zostają ustalone 1. i 2. miejsce (medale złoty i srebrny). W przypadku remisu przeprowadza się natychmiastowy baraż.

Strzały próbne oraz pokaz rzutków muszą zostać przeprowadzone i zakończone przed rozpoczęciem prezentacji zawodników.

Łączna liczba rzutków w finale: 30

#### **9.17.4.2 Skeet**

8 Finalistów.

Finaliści strzelają na każdym stanowisku zgodnie z kolejnością Numerów startowych (Bib).

Do kontroli 30-sekundowego limitu czasu przygotowania musi być używany system pomiaru czasu.

Każdy finał składa się z serii rzutków, po których następują stopniowe eliminacje zawodników, aż do wyłonienia zdobywców złotego i srebrnego medalu, zgodnie z poniższą procedurą:

- a) Prezentacja zawodników;
- b) Ośmiu (8) finalistów strzela kolejno do 12 rzutków, obejmujących jeden prawidłowy i jeden odwrócony dublet na stanowisku 3, jeden prawidłowy i jeden odwrócony dublet na stanowisku 4 oraz jeden prawidłowy i jeden odwrócony dublet na stanowisku 5. Po ukończeniu serii 12 rzutków przez wszystkich finalistów zawodnicy zajmujący 7. i 8. miejsce zostają wyeliminowani;
- c) Pozostałych sześciu (6) finalistów strzela do kolejnych 12 rzutków, obejmujących jeden prawidłowy i jeden odwrócony dublet na stanowisku 3, jeden prawidłowy i jeden odwrócony dublet na stanowisku 4 oraz jeden prawidłowy i jeden odwrócony dublet na stanowisku 5. Po ukończeniu łącznie 24 rzutków zawodnicy zajmujący 5. i 6. miejsce zostają wyeliminowani;
- d) Pozostałych czterech (4) finalistów strzela do kolejnych 4 rzutków, obejmujących jeden prawidłowy i jeden odwrócony dublet na stanowisku 3. Po ukończeniu łącznie 28 rzutków zawodnik zajmujący 4. miejsce zostaje wyeliminowany;
- e) Pozostałych trzech (3) zawodników strzela do kolejnych 4 rzutków, obejmujących jeden prawidłowy i jeden odwrócony dublet na stanowisku 4. Po ukończeniu łącznie 32 rzutków zostaje ustalone 3. miejsce (medal brązowy);

W przypadku remisu między 2. a 3. miejscem, wyższe miejsce zajmuje zawodnik z niższym Numerem startowym (Bib);

- f) Po tym, jak dwóch (2) pozostałych finalistów odda strzały do kolejnych 4 rzutków, obejmujących jeden dublet prawidłowy i jeden dublet odwrócony na stanowisku 5. Po ukończeniu łącznie 36 rzutków zostają ustalone 1. i 2. miejsce (medale złoty i srebrny). W przypadku równych wyników natychmiast zostaje przeprowadzony baraż;

Strzały próbne oraz pokaz rzutków muszą zostać przeprowadzone i zakończone przed rozpoczęciem prezentacji zawodników.

Łączna liczba rzutków w finale: 36

9.17.4.3 **Procedura postępowania w przypadku równych wyników (baraż).** Równe wyniki o miejsca od 3. do 8. są rozstrzygane zgodnie z kolejnością Numerów startowych (Bib) (miejscem zajęтым po kwalifikacjach). W przypadku równych wyników o miejsca medalowe złote i srebrne (1. i 2.) przeprowadza się baraż, który rozpoczyna się niezwłocznie, bez pokazu rzutków oraz bez strzelań próbnych. Baraż przeprowadza się zgodnie z następującymi procedurami:

- a) **Trap.** Zawodnicy muszą ustawić się za stanowiskiem 1 w kolejności Numerów startowych (Bib). Rozpoczynając od stanowiska 1, zawodnicy strzelają do prawidłowych rzutków do momentu rozstrzygnięcia remisu, 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. Do każdego rzutka dozwolony jest wyłącznie jeden (1) strzał. Po oddaniu strzału zawodnik musi przejść na koniec kolejki zawodników, którzy jeszcze nie oddali strzału;
- b) **Skeet.** Zawodnicy muszą ustawić się za stanowiskiem 3 w kolejności Numerów startowych (Bib). Zawodnicy strzelają do jednego prawidłowego dubletu. Jeżeli remis nie zostanie rozstrzygnięty po pierwszym dublecie, strzelają do jednego odwróconego dubletu na tym samym stanowisku. Jeżeli remis nadal się utrzymuje, zawodnicy przechodzą na stanowisko 4, gdzie strzelają do jednego prawidłowego dubletu, a w przypadku dalszego remisu do jednego odwróconego dubletu. Sekwencja ta jest następnie kontynuowana na stanowisku 5, po czym zawodnicy wracają na stanowisko 3, aż do rozstrzygnięcia remisu.
- c) **Trap MIX.** Rozpoczynając od stanowiska 1, zawodnicy strzelają do prawidłowych rzutków do momentu rozstrzygnięcia remisu (jako pierwszy strzela mężczyzna przed kobietą), 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. Do każdego rzutka dozwolony jest wyłącznie jeden (1) strzał. Po oddaniu strzału zawodnik musi przejść na koniec kolejki zawodników, którzy jeszcze nie oddali strzału. Wynik zespołu jest sumą wyników obojga zawodników.
- d) **Skeet MIX.** Zawodnicy muszą ustawić się za stanowiskiem 4 w kolejności Numerów startowych (Bib). Zawodnicy strzelają do prawidłowego dubletu, przy czym jako pierwszy strzela mężczyzna, a następnie drugi członek zespołu, kobieta, która również strzela do prawidłowego dubletu. Zawodnicy drugiego zespołu postępują w ten sam sposób, a każdy członek zespołu oddaje strzały do prawidłowego dubletu. Zespół, który uzyska najmniejszą liczbę trafień z czterech strzałów, zostaje wyeliminowany i sklasyfikowany na niższym miejscu. Jeżeli remis nie zostanie rozstrzygnięty, ta sama procedura jest kontynuowana na tym samym stanowisku i w tej samej kolejności, lecz do odwróconych dubletów. Jeżeli remis nadal się utrzymuje, procedura jest ponownie kontynuowana do prawidłowych dubletów i tak dalej, aż do rozstrzygnięcia remisu. Wynik zespołu jest sumą wyników obojga zawodników.

### 9.17.5 Procedura prowadzenia finałów

| Czas                                   | Etap                                                     | Procedura                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|----------------------------------------|----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| a) 30:00 minut przed                   | <b>Stawienie się finalistów w celu kontroli amunicji</b> | Liderzy zespołów są odpowiedzialni za dopilnowanie, aby ich zawodnicy stawili się punktualnie na Polu Finałowym (przepis 6.19.3.1). Jury poleci finalistom umieszczenie całej amunicji w numerowanych pojemnikach (odpowiadających Numerom startowym (Bib)). Jury dokona wyboru amunicji do kontroli oraz przeprowadzi kontrolę sprzętu. Kontrola amunicji musi zostać zakończona przed prezentacją zawodników. Zawodnicy mogą opuścić pole gry (FOP) bez jakiegokolwiek sprzętu, w tym również bez kamizelek strzeleckich, jednak muszą powrócić najpóźniej na 15 minut przed rozpoczęciem finału. W przeciwnym razie zawodnik nie zostanie dopuszczony do startu i zostanie sklasyfikowany na ostatnim miejscu finału. Na pole (FOP) nie wolno wносить dodatkowej amunicji. |
| b) 15:00 minut przed                   | <b>Pokaż rzutków i strzały próbne</b>                    | Sędzia zezwala finalistom na przeprowadzenie rozgrzewki oraz oddanie strzałów próbnych, a następnie dokonuje pokazu rzutków, zgodnie z przepisami obowiązującymi dla danej konkurencji.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| c) 5:00 minut przed                    | <b>Zbiórka w celu przedstawienia</b>                     | OŚMIU (8) finalistów, sędzia oraz członek Jury nadzorujący finał muszą stawić się w wyznaczonym miejscu prezentacji w centralnej części pola strzeleckiego.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| d) 4:00 minut przed                    | <b>Prezentowanie finalistów</b>                          | Prezenter przedstawia w kolejności numerów Bib (numer jeden od prawej strony, twarzą do publiczności), podając imię i nazwisko, reprezentowany kraj oraz krótką informację o każdym z finalistów. Prezenter musi również przedstawić Sędziego prowadzącego oraz członka Jury nadzorującego finał.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| e) 1:00 minuta przed                   | <b>Przygotowanie</b>                                     | Na jedną (1) minutę przed oddaniem pierwszego strzału w finale sędzia poleca finalistom zajęcie stanowisk strzeleckich.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| f) Pierwszy strzał na 0:00 minut przed | <b>Rozpoczęcie finału</b>                                | Sędzia poleca pierwszemu zawodnikowi rozpoczęcie strzelania, wydając komendę „GOTÓW” (“READY”). Każdy zawodnik w konkurencji Trap ma dwanaście (12) sekund na wywołanie każdego rzutka. W konkurencji Skeet, na każdym stanowisku, każdy finalista ma trzydzieści (30) sekund od momentu zajęcia stanowiska na wywołanie i oddanie strzałów do dubletu.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

|                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|---------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>g)<br/><b>Przerwa w naliczaniu punktów</b></p> | <p>W finałach konkurencji Trap, przerwy w celu prezentacji wyników następują po oddaniu przez wszystkich finalistów strzałów do 5 oraz 10 rzutków, a następnie po każdym kolejnych 5 rzutkach. W finałach konkurencji Skeet przerwy w celu prezentacji wyników następują po zakończeniu strzelania przez wszystkich zawodników na danym stanowisku.</p> <p>Produkcje telewizyjne wykorzystują te przerwy do prezentacji aktualnych wyników i klasyfikacji dla widzów. Prezenter wygłasza krótkie komentarze dotyczące zawodników i wyników oraz w zależności od sytuacji, ogłasza eliminację zawodników albo informuje o konieczności przeprowadzenia barażu. Po upływie od pięciu (5) do dwudziestu pięciu (25) sekund sędzia poleca pierwszemu zawodnikowi rozpoczęcie kolejnych strzałów, wydając komendę „GOTÓW” (“READY”).</p> |
| <p>h)<br/><b>Zakończenie rywalizacji</b></p>      | <p>Jeżeli nie występuje remis o złoty medal, członek Jury nadzorujący finał niezwłocznie ogłasza: <b>„WYNIKI SĄ OSTATECZNE”</b> (“<b>RESULTS ARE FINAL</b>”). Jeżeli występuje remis, członek Jury nadzorujący finał poleci sędziemu przeprowadzenie barażu aż do jego rozstrzygnięcia.</p> <p>Po rozstrzygnięciu barażu członek Jury nadzorujący finał musi niezwłocznie ogłosić: <b>„WYNIKI SĄ OSTATECZNE”</b> (“<b>RESULTS ARE FINAL</b>”).</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <p>i)<br/><b>Ogłoszenie medalistów</b></p>        | <p>Po deklaracji członka Jury <b>„WYNIKI FINAŁU SĄ OSTATECZNE”</b> (“<b>RESULTS ARE FINAL</b>”), członek Jury musi zebrać trzech medalistów na polu gry, a prezenter musi wskazać zwycięzców ogłaszając:</p> <p><b>„ZDOBYWCĄ BRĄZOWEGO MEDALU, JEST REPREZENTANT (KRAJ), (IMIĘ I NAZWISKO).”</b></p> <p><b>„ZDOBYWCĄ SREBRNEGO MEDALU JEST, REPREZENTANT (KRAJ), (IMIĘ I NAZWISKO).”</b></p> <p><b>„ZDOBYWCĄ ZŁOTEGO MEDALU JEST, REPREZENTANT (KRAJ), (IMIĘ I NAZWISKO).”</b></p> <p>(przepis 6.17.1.14.q)</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

## 9.17.6 **Niesprawności podczas finałów**

- Jeżeli sędzia uzna niesprawność broni lub amunicji nie nastąpiły z winy zawodnika, zawodnikowi należy przyznać nie więcej niż trzy (3) minuty na naprawę broni, uzyskanie innej, uprzednio zatwierdzonej broni lub wymianę amunicji. Jeżeli czynności te nie mogą zostać wykonane w ciągu trzech (3) minut, zawodnik musi wycofać się z finału;
- Po usunięciu niesprawności lub po wycofaniu się zawodnika, finał musi być kontynuowany. Końcowa lokata zawodnika, który wycofał się z finału, ustalana jest na podstawie łącznej liczby trafionych rzutków do momentu wystąpienia niesprawności;
- Podczas finału, w tym także w barażach, zawodnikowi przysługują maksymalnie dwie (2) niesprawności, niezależnie od tego, czy podjął próbę ich usunięcia;

- d) Każdy kolejny prawidłowy rzutek, przy którym wystąpi następna niesprawność, zostaje uznany za „**CHYBIONY**” („**LOST**”), niezależnie od tego, czy zawodnik podjął próbę oddania strzału.

#### **9.17.7 Protesty podczas finału**

- a) Jeżeli zawodnik nie zgadza się z decyzją sędziego dotyczącą rzutka lub rzutków uznanych za „**TRAFIONY**” („**HIT**”), „**CHYBIONY**” („**LOST**”), „**NIELICZONY**” („**NO TARGET**”) lub „**NIEPRAWIDŁOWY**” („**IRREGULAR**”), musi zareagować niezwłocznie, przed oddaniem strzału przez kolejnego zawodnika, poprzez uniesienie ręki i wypowiedzenie słowa „**PROTEST**”;
- b) Sędzia musi wówczas czasowo przerwać strzelanie i po wysłuchaniu opinii sędziów pomocniczych podjąć decyzję. Żaden protest nie może zostać przyjęty po oddaniu strzału przez następnego zawodnika;
- c) Każdy inny protest zgłoszony przez zawodnika lub trenera musi zostać sędziów pomocniczych przez Jury ds. Protestów w Finałach. Decyzja Jury jest ostateczna i nie podlega odwołaniu;
- d) Jeżeli protest złożony podczas finału, dotyczący spraw innych niż decyzje sędziego w zakresie rzutków „**TRAFIONYCH**” („**HIT**”), „**CHYBIONYCH**” („**LOST**”), „**NIELICZONYCH**” („**NO TARGET**”) lub „**NIEPRAWIDŁOWYCH**” („**IRREGULAR**”) i zostanie oddalony, nakłada się karę w postaci odjęcia dwóch (2) ostatnich trafionych rzutków;
- e) Za protesty w finałach nie pobiera się opłat.

### **9.18 KONKURENCJE ZESPOŁÓW MIESZANYCH (MIX)**

#### **9.18.1 PRZEPISY OGÓLNE**

- a) Zespoły mieszane składają się z dwóch członków zespołu, jednego mężczyzny i jednej kobiety, reprezentujących ten sam kraj. Obaj członkowie zespołu muszą nosić jednakowy strój strzelecki w barwach narodowych oraz z identyfikacją kraju;
- b) Kraje mogą zgłosić maksymalnie dwa (2) zespoły mieszane w jednej konkurencji zespołów mieszanych, zgodnie z Regulaminami Ogólnymi ISSF;
- c) Członkowie zespołu mogą zostać zastąpieni innymi zawodnikami już zgłoszonymi do Mistrzostw nie później niż do godziny 12:00, na dwa dni przed dniem rozegrania konkurencji zespołów mieszanych;
- d) Konkurencja zespołów mieszanych składa się z dwóch etapów: Kwalifikacji i Finału.

## 9.18.2 KWALIFIKACJE

- a) Kwalifikacje przeprowadzane są zgodnie z przepisami, procedurami oraz rozstrzygnięciami, określonymi w obowiązujących przepisach ISSF dotyczących strzelań do rzutków dla konkurencji Trap (rozdział 9.8) oraz Skeet (rozdział 9.9), o ile niniejsze przepisy nie stanowią inaczej;
- b) Podział zespołów na grupy przeprowadzany jest w drodze losowania. Dwóch członków każdego zespołu musi zostać przydzielonych do tej samej grupy i strzelać obok siebie, przy czym mężczyzna strzela jako pierwszy, a kobieta jako druga. Zespoły z tego samego kraju nie mogą zostać przydzielone do tej samej grupy. Zawodnicy używają tych samych Numerów startowych (Bib), które nosili w konkurencji indywidualnej;
- c) Każdy członek zespołu strzela 75 rzutków w trzech (3) seriach po 25 rzutków każda (3 serie  $\times$  25 rzutków = 75 rzutków  $\times$  2 zawodników = łącznie 150 rzutków dla każdego zespołu);
- d) Po zakończeniu kwalifikacji klasyfikacja zespołów ustalana jest na podstawie łącznego wyniku dwóch (2) członków każdego zespołu (1 mężczyzna i 1 kobieta), tj.  $75 \times 2 = 150$  rzutków (zgodnie z przepisem ISSF 9.13.5.1);
- e) Cztery (4) najwyżej sklasyfikowane zespoły po kwalifikacjach uzyskują awans do finału;
- f) Wszelkie remisy na miejscach od 1. do 4. rozstrzygane są zgodnie z zasadą „odliczania wstecz” (countback). W przypadku remisu nierozstrzygniętego o wyniku decyduje baraż;
- g) Po zakończeniu etapu kwalifikacji czterem (4) najwyżej sklasyfikowanym zespołom przydzielane są nowe Numery startowe (Bib) finałów ( $1^1-1^2$ ,  $2^1-2^2$ ,  $3^1-3^2$ ,  $4^1-4^2$ );
- h) Klasyfikacja zespołów mieszanych zajmujących miejsca piąte (5) i niższe, których remisy nie zostały rozstrzygnięte w drodze barażu, ustalana jest zgodnie z przepisami ISSF 9.13.5.1 oraz 9.14.3.4.

## 9.18.3 PROCEDURA W PRZYPADKU RÓWNYCH WYNIKÓW

**W przypadku równych wyników w walce o awans do finału lub o Numery startowe (Bib) finałów stosuje się zasadę „odliczania wstecz” (Countback).**

## 9.18.4 FINAŁ

### 9.18.4.1 Format finału konkurencji Trap zespołów mieszanych (MIX)

Po zakończeniu serii kwalifikacyjnych cztery (4) najwyżej sklasyfikowane zespoły uzyskują awans do finału.

Finał składa się wyłącznie z jednego (1) etapu i obejmuje ośmiu (8) zawodników (cztery (4) zespoły).

Finaliści oddają tylko jeden strzał do każdego rzutka.

Finaliści zajmują stanowiska 1-2-3-4-5-6+7+8 zgodnie z kolejnością Numerów startowych (Bib) finału (stanowisko „7” znajduje się 1 m za stanowiskiem „6”, a stanowisko „8” 1 m za stanowiskiem „7”).

Mężczyzna zawsze strzela jako pierwszy, a następnie kobieta.

Po oddaniu strzału przez zawodnika na danym stanowisku, zawodnik przechodzi na kolejne stanowisko i oddaje strzał w ustalonej kolejności.

Musi być stosowany elektroniczny system pomiaru czasu w celu kontroli 12-sekundowego limitu czasu przygotowania. Mężczyzna zawsze rozpoczyna strzelanie, a następnie strzela kobieta.

Prezentacja zawodników: Ośmiu (8) zawodników – cztery (4) zespoły – bez prezentacji trenerów. Jako pierwszy prezentowany jest mężczyzna, następnie kobieta, potem członek Jury nadzorujący finał, a na końcu sędzia lub sędziowie.

Każdy finał składa się z serii rzutków, po których następują stopniowe eliminacje, trwające do momentu rozstrzygnięcia medali złotego i srebrnego, zgodnie z poniższym opisem:

- a) Po oddaniu przez ośmiu (8) finalistów (cztery (4) zespoły) serii 10 rzutków na zawodnika (4 prawe, 4 lewe, 2 proste), przy zmiennej losowej i równej dystrybucji rzutków (20 rzutków na zespół), czwarty (4) zespół zostaje wyeliminowany i klasyfikowany na czwartym miejscu.

W przypadku równych wyników pomiędzy zespołami sklasyfikowanymi na miejscach trzecim (3) i czwartym (4), zespół z niższym Numerem startowym (Bib) zajmuje wyższe miejsce.

Sześciu (6) pozostałych finalistów (trzy (3) zespoły) zostaje ponownie rozstawionych w celu obsadzenia sześciu stanowisk, zgodnie z kolejnością Numerów startowych (Bib).

- b) Po oddaniu przez sześciu (6) pozostałych finalistów (trzy (3) zespoły) kolejnych 5 (pięciu) rzutków na zawodnika (2 prawe, 2 lewe, 1 prosty), przy zmiennej losowej i równej dystrybucji rzutków (łącznie 30 rzutków na zespół), trzeci (3) zespół zostaje wyeliminowany i zdobywa brązowy medal.

W przypadku równych wyników pomiędzy zespołami sklasyfikowanymi na miejscach drugim (2) i trzecim (3), zespół z niższym Numerem startowym (Bib) zajmuje wyższe miejsce.

- c) Po oddaniu przez czterech (4) pozostałych finalistów (dwa (2) zespoły) kolejnych 5 (pięciu) rzutków na zawodnika (2 prawe, 2 lewe, 1 prosty), przy zmiennej losowej i równej dystrybucji rzutków, oraz po oddaniu łącznie 20 rzutków na zawodnika (40 rzutków na zespół), następuje rozstrzygnięcie medali złotego i srebrnego.

W przypadku równych wyników pomiędzy zespołami zajmującymi miejsca pierwsze (1) i drugie (2) przeprowadzany jest natychmiastowy baraż.

W barażu muszą uczestniczyć obaj członkowie zespołu.

Obaj członkowie zespołu oddają strzały (najpierw mężczyzna, następnie kobieta) w celu uzyskania łącznego wyniku zespołu z dwóch (2) rzutków na każdym stanowisku.

Strzały próbne oraz pokaz rzutków muszą zostać przeprowadzone i zakończone przed rozpoczęciem prezentacji.

Łączna liczba rzutków w finale: 40 na zespół.

#### **9.18.4.2 Format finału konkurencji Skeet zespołów mieszanych (MIX)**

Po zakończeniu serii kwalifikacyjnych cztery (4) najwyżej sklasyfikowane zespoły uzyskują awans do finału.

Finał składa się wyłącznie z jednego (1) etapu i obejmuje ośmiu (8) zawodników (cztery (4) zespoły).

Finałiści strzelają ze stanowiska 3, 4 oraz 5 zgodnie z kolejnością numerów startowych.

Na potrzeby finałów muszą zostać wydane nowe Numery startowe (Bib) zgodnie z kwalifikacją po kwalifikacjach (1<sub>1-1</sub>, 2<sub>1-2</sub>, 3<sub>1-3</sub>, 4<sub>1-4</sub>).

Prezentacja zawodników: Ośmiu (8) zawodników – cztery (4) zespoły – bez prezentacji trenerów. Jako pierwszy prezentowany jest mężczyzna, następnie kobieta, potem członek Jury nadzorujący finał, a na końcu sędzia lub sędziowie.

Finałiści oddają tylko jeden strzał do każdego rzutka.

Mężczyzna zawsze strzela jako pierwszy, a następnie kobieta.

Po oddaniu strzału zawodnik musi opuścić stanowisko i oczekiwać do momentu wydania przez sędziego komendy przejścia na kolejne stanowisko w celu oddania strzału na tym stanowisku w prawidłowej kolejności.

Musi być stosowany elektroniczny system pomiaru czasu w celu kontroli 30-sekundowego limitu czasu (dla dwóch dubletów).

Każdy finał składa się z serii rzutków, po których następują stopniowe eliminacje, trwające do momentu rozstrzygnięcia medali złotego i srebrnego, zgodnie z poniższym opisem:

- a) Po oddaniu przez ośmiu (8) finalistów (cztery (4) zespoły) serii 12 rzutków na zawodnika (24 rzutków na zespół), obejmującej jeden prawidłowy i jeden odwrócony dublet na stanowisku 3, jeden prawidłowy i jeden odwrócony dublet na stanowisku 4 oraz jeden prawidłowy i jeden odwrócony dublet na stanowisku 5, czwarty (4) zespół zostaje wyeliminowany i sklasyfikowany na czwartym miejscu.

W przypadku równych wyników pomiędzy zespołami sklasyfikowanymi na miejscach trzecim (3) i czwartym (4), zespół z niższym Numerem startowym (Bib) zajmuje wyższe miejsce.

Sześciu (6) pozostałych finalistów (trzy (3) zespoły) kontynuuje strzelanie zgodnie z kolejnością Numerów startowych (Bib).

- b) Po oddaniu przez sześciu (6) pozostałych finalistów (trzy (3) zespoły) kolejnych 12 rzutków na zawodnika (łącznie 48 rzutków na zespół), obejmujących jeden prawidłowy i jeden odwrócony na stanowisku 3, jeden prawidłowy i jeden odwrócony dublet na stanowisku 4 oraz jeden prawidłowy i jeden odwrócony dublet na stanowisku 5, trzeci (3) zespół zostaje wyeliminowany i zdobywa brązowy medal.

W przypadku równych wyników pomiędzy zespołami sklasyfikowanymi na miejscach drugim (2) i trzecim (3), zespół z niższym Numerem startowym (Bib) zajmuje wyższe miejsce.

- c) Po oddaniu przez czterech (4) pozostałych finalistów (dwa (2) zespoły) kolejnych 4 rzutków na zawodnika, obejmujących jeden prawidłowy i jeden odwrócony dublet na stanowisku 4, oraz po oddaniu łącznie 28 rzutków na zawodnika (56 rzutków na zespół), następuje rozstrzygnięcie medali złotego i srebrnego.

W przypadku równych wyników pomiędzy zespołami zajmującymi miejsca pierwsze (1) i drugie (2) przeprowadzany jest natychmiastowy baraż.

W barażu muszą uczestniczyć obaj członkowie zespołu.

Obaj członkowie zespołu oddają strzały (najpierw mężczyzna, następnie kobieta) w celu uzyskania łącznego wyniku zespołu z dwóch (2) rzutków na każdym stanowisku.

Strzały próbne oraz pokaz rzutków muszą zostać przeprowadzone i zakończone przed rozpoczęciem prezentacji.

Łączna liczba rzutków w finale: 56 na zespół.

#### **9.18.4.3 Procedury konkurencji zespołów mieszanych Trap i Skeet**

#### **9.18.4.4 Przerwa szkoleniowa (Coaching Timeout)**

W trakcie finału, podczas strzelania, trenerzy lub przedstawiciele zespołów, nie zakłócając przebiegu strzelania, mogą zwrócić się do nadzorującego członka Jury (Jury Member In Charge) o jedną (1) przerwę szkoleniową o maksymalnym czasie trwania trzydziestu (30) sekund. Członek Jury, w momencie kolejki zawodnika lub zawodników danego zespołu do oddania strzału, decyduje – bez zakłócania procedury strzelania – o zatrzymaniu strzelania i umożliwia trenerowi lub przedstawicielowi zespołu podejście do swoich zawodników oraz porozmawiać z nimi na stanowisku strzeleckim. Trener lub przedstawiciel drugiego zespołu może w tym czasie również podejść i porozmawiać ze swoimi zawodnikami, nie tracąc przy tym możliwości skorzystania z przysługującej mu przerwy szkoleniowej. Nadzorujący członek Jury musi kontrolować czas trwania przerwy.

#### **9.18.4.5 Czas zgłoszeń (Reporting Time) i kontrola amunicji**

- a) Członkowie czterech (4) zakwalifikowanych do finału zespołów lub ich przedstawiciele (trenerzy lub inni członkowie zespołów) muszą zgłosić się na polu finałowym (w wyznaczonej miejscu) w celu przeprowadzenia kontroli amunicji nie później niż **30 minut** przed planowanym czasem rozpoczęcia finału. W tym czasie Jury rozdaje Numery startowe (Bib) finałów wszystkim zawodnikom czterech (4) zakwalifikowanych zespołów mieszanych;
- b) Jury ds. Kontroli Broni i Wyposażenia poleca członkom każdego zespołu mieszanego lub ich przedstawicielom (trenerom lub innym członkom zespołów) umieszczenie całej amunicji w ponumerowanych pudełkach (odpowiadających Numerom startowym (Bib) ich zespołu). Jury wybiera amunicję do sprawdzenia, plombuje skrzynki w obecności członków zespołu lub trenera/przedstawiciela zespołu oraz przeprowadza kontrolę wyposażenia. Kontrola amunicji musi zostać zakończona przed prezentacją zawodników;
- c) Członkowie zespołów zakwalifikowanych do finału muszą stawić się na polu finałowym **15 minut** przed rozpoczęciem finału w celu przeprowadzenia czynności wstępnych oraz prezentacji;
- d) Na pole (FOP) nie wolno wносить żadnej dodatkowej amunicji;
- e) Zostanie nałożona kara odjęcia dwóch (2) rzutków, zastosowana wobec pierwszych trafień pierwszego zawodnika, jeżeli amunicja któregośkolwiek z zespołów nie zostanie przedstawiona na 30 minut przed rozpoczęciem finału lub jeżeli którykolwiek z członków zespołu nie zgłosi się 15 minut przed rozpoczęciem finału. Każdy zespół, który nie zgłosi się w czasie prezentacji, nie zostanie dopuszczony do udziału w finale i zostanie sklasyfikowany na czwartym (4) miejscu.

#### 9.18.4.6 Pokaz rzutków – Strzały próbne – Prezentacja

- a) Po zgłoszeniu się na polu strzeleckim zawodnicy zakwalifikowanych zespołów mogą wyjąć swoją amunicję z pudełek. Następnie wszystkie cztery (4) zakwalifikowane zespoły zostaną poproszone o przejście na stanowiska strzeleckie w celu pokazu rzutków oraz oddania strzałów próbnych;
- b) Po zakończeniu pokazu rzutków i strzałów próbnych zawodnicy biorący udział w finale gromadzą się w wyznaczonym miejscu z boku pola strzeleckiego, oczekując na prezentację. Zespoły ustawiają się zgodnie z kolejnością Numerów startowych (Bib). Zakwalifikowane zespoły wchodzi na pole (mężczyzna jako pierwszy – kobieta jako druga), a prezydent przedstawia je publiczności. Zespoły muszą pozostać zwrócone twarzą do widzów do momentu zakończenia prezentacji wszystkich uczestników, w tym nadzorującego członka Jury oraz Sędziego prowadzącego;
- c) Członek Jury musi upewnić się, że zespoły zgromadziły się i ustawiły w prawidłowej kolejności;
- d) Finał przeprowadzany jest w kolejności określonej w przepisie 9.17;
- e) Po zakończeniu finału zdobywcy medali złotego, srebrnego i brązowego są gromadzeni przez członka Jury (Jury Member in Charge) na polu finałowym w celu wykonania oficjalnych fotografii oraz ogłoszenia wyników (przepis 6.17.1.14.q).

#### 9.18.4.7 Muzyka oraz doping publiczności

Podczas finału musi być odtwarzana muzyka. Wybrany program muzyczny powinien zostać zatwierdzona przez Jury. Zachęca się do entuzjastycznego wsparcia publiczności.

#### 9.18.4.8 Niesprawności podczas finałów

- a) Jeżeli sędzia zdecydował, że niesprawności broni lub amunicji nie nastąpiły z winy zawodnika, zawodnikowi należy przyznać nie więcej niż trzy (3) minuty na naprawę broni, użycie innej zatwierdzonej broni lub wymianę amunicji. Jeżeli nie jest to możliwe w ciągu trzech (3) minut, zawodnik (zespół mieszany) musi wycofać się z finału. Po usunięciu niesprawności finał musi być kontynuowany;
- b) Jeżeli podczas finału nastąpi wycofanie zespołu, pozostałe zespoły mieszane kontynuują strzelanie. Jeżeli jednak pozostanie tylko jeden zespół, zostaje on ogłoszony zwycięzcą;
- c) Zespołowi przysługują maksymalnie dwie (2) niesprawności podczas jednego finału, wliczając w to wszelkie baraże, niezależnie od tego, czy podjęto próbę usunięcia niesprawności;
- d) Wszystkie prawidłowe rzutki, przy których wystąpią dodatkowe niesprawności broni lub amunicji zostają uznane za „CHYBIONE” („LOST”), niezależnie od tego, czy zawodnik podjął próbę oddania strzału, czy nie;

#### 9.18.5 Protesty podczas finałów

- a) Jeżeli zawodnik nie zgadza się z decyzją sędziego dotyczącą rzutków „TRAFIONYCH” („HIT”), „CHYBIONYCH” („LOST”), „NIELICZONYCH” („NO TARGET”) lub „NIEPRAWIDŁOWYCH” („IRREGULAR”), musi natychmiast zareagować przed oddaniem strzału przez kolejnego zawodnika, unosząc rękę i wyraźnie wypowiadając słowo „PROTEST”;

- b) Sędzia musi wówczas tymczasowo przerwać strzelanie i, po wysłuchaniu opinii sędziów asystujących, podjąć decyzję. Żaden protest nie zostanie przyjęty po oddaniu strzału przez następnego zawodnika;
- c) Każdy inny protest zgłoszony przez zawodnika lub trenera/przedstawiciela zespołu rozstrzygany jest niezwłocznie przez Jury ds. Protestów w Finale. Decyzja Jury jest ostateczna i nie podlega odwołaniu;
- d) Jeżeli protest zgłoszony podczas finału w sprawie innej niż decyzja sędziego dotycząca rzutków „**TRAFIONYCH**” („**HIT**”), „**CHYBIONYCH**” („**LOST**”), „**NIELICZONYCH**” („**NO TARGET**”) lub „**NIEPRAWIDŁOWYCH**” („**IRREGULAR**”) zostanie oddalony, stosuje się karę odjęcia dwóch (2) rzutków od dwóch (2) ostatnich rzutków trafionych danego zawodnika (członka zespołu).

#### **9.18.5.1 Rodzaje rzutków**

Kwalifikacje: standardowe

Finał: dymne (Flash)

#### **9.18.5.2 Sprawy nieuregulowane lub sporne**

- a) W sprawach, które nie zostały ujęte w powyższych przepisach, zastosowanie mają Ogólne Przepisy Techniczne;
- b) Wszystkie nieuregulowane lub sporne sprawy będą rozstrzygane przez Jury na podstawie Ogólnych Przepisów Technicznych i innymi właściwymi dla każdej konkurencji.

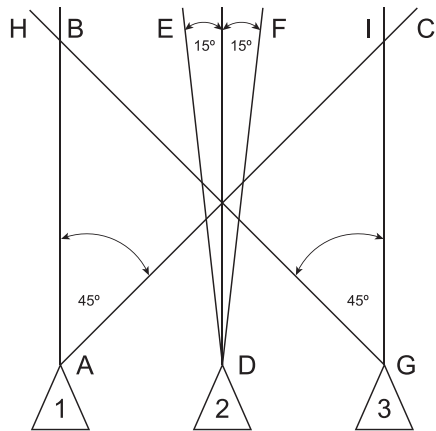
### **9.19 KONKURENCJE DRUŻYNOWE**

#### **9.19.1 Przepisy ogólne dotyczące drużynowych konkurencji Trap i Skeet (patrz również przepis 6.11.10)**

- a) Drużyny muszą składać się z trzech zawodników tej samej narodowości, tej samej płci oraz tej samej kategorii. Wszyscy członkowie drużyny powinni nosić jednakowy ubiór startowy w barwach narodowych oraz z oznaczeniami narodowymi, zgodnie z obowiązującymi przepisami;
- b) W każdych Mistrzostwach każda krajowa federacja może zgłosić maksymalnie jedną (1) drużynę w każdej konkurencji drużynowej, zgodnie z Regulaminem Ogólnym;
- c) Skład drużyny może zostać zmieniony poprzez zastąpienie zawodników innymi zawodnikami już zgłoszonymi do Mistrzostw, nie później niż do godziny 12:00 dnia poprzedzającego konkurencję kwalifikacyjną;
- d) Wyniki konkurencji drużynowej ustala się na podstawie wyników uzyskanych przez każdego z trzech zawodników w konkurencji indywidualnej.

9.20 RYSUNKI I TABELE

9.20.1 Trap – kąty w płaszczyźnie poziomej



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

9.20.2 Trap – tabele ustawień (1-10)

| Tabela 1 |            |                                |                                              |                 |       |
|----------|------------|--------------------------------|----------------------------------------------|-----------------|-------|
| Grupa    | Nr maszyny | Kierunek lotu rzutka (stopnie) | Wysokość względem poziomu gruntu w odl. 10 m | Odległość       | Uwagi |
| 1        | 1          | 30 P                           | 2,50 m                                       | 76,00 m<br>±1 m |       |
|          | 2          | 10 P                           | 1,50 m                                       |                 |       |
|          | 3          | 30 L                           | 3,00 m                                       |                 |       |
| 2        | 4          | 40 P                           | 1,70 m                                       |                 |       |
|          | 5          | 5 L                            | 2,00 m                                       |                 |       |
|          | 6          | 45 L                           | 2,00 m                                       |                 |       |
| 3        | 7          | 45 P                           | 2,00 m                                       |                 |       |
|          | 8          | 10 L                           | 3,00 m                                       |                 |       |
|          | 9          | 45 L                           | 2,80 m                                       |                 |       |
| 4        | 10         | 45 P                           | 2,30 m                                       |                 |       |
|          | 11         | 10 P                           | 1,80 m                                       |                 |       |
|          | 12         | 40 L                           | 1,60 m                                       |                 |       |
| 5        | 13         | 30 P                           | 2,00 m                                       |                 |       |
|          | 14         | 5 L                            | 1,50 m                                       |                 |       |
|          | 15         | 35 L                           | 3,00 m                                       |                 |       |

| Tabela 2 |            |                                |                                              |                 |       |
|----------|------------|--------------------------------|----------------------------------------------|-----------------|-------|
| Grupa    | Nr maszyny | Kierunek lotu rzutka (stopnie) | Wysokość względem poziomu gruntu w odl. 10 m | Odległość       | Uwagi |
| 1        | 1          | 45 P                           | 2,30 m                                       | 76,00 m<br>±1 m |       |
|          | 2          | 10 P                           | 1,50 m                                       |                 |       |
|          | 3          | 20 L                           | 2,00 m                                       |                 |       |
| 2        | 4          | 45 P                           | 1,50 m                                       |                 |       |
|          | 5          | 0                              | 2,00 m                                       |                 |       |
|          | 6          | 45 L                           | 2,80 m                                       |                 |       |
| 3        | 7          | 25 P                           | 2,00 m                                       |                 |       |
|          | 8          | 0                              | 3,00 m                                       |                 |       |
|          | 9          | 45 L                           | 1,50 m                                       |                 |       |
| 4        | 10         | 35 P                           | 2,20 m                                       |                 |       |
|          | 11         | 10 P                           | 2,40 m                                       |                 |       |
|          | 12         | 40 L                           | 1,50 m                                       |                 |       |
| 5        | 13         | 30 P                           | 2,80 m                                       |                 |       |
|          | 14         | 10 L                           | 1,50 m                                       |                 |       |
|          | 15         | 45 L                           | 2,00 m                                       |                 |       |

| Tabela 3 |            |                                |                                              |                 |       |
|----------|------------|--------------------------------|----------------------------------------------|-----------------|-------|
| Grupa    | Nr maszyny | Kierunek lotu rzutka (stopnie) | Wysokość względem poziomu gruntu w odl. 10 m | Odległość       | Uwagi |
| 1        | 1          | 45 P                           | 2,50 m                                       | 76,00 m<br>±1 m |       |
|          | 2          | 0                              | 1,60 m                                       |                 |       |
|          | 3          | 20 L                           | 3,00 m                                       |                 |       |
| 2        | 4          | 35 P                           | 2,90 m                                       |                 |       |
|          | 5          | 5 L                            | 1,80 m                                       |                 |       |
|          | 6          | 45 L                           | 2,00 m                                       |                 |       |
| 3        | 7          | 35 P                           | 2,50 m                                       |                 |       |
|          | 8          | 10 L                           | 3,00 m                                       |                 |       |
|          | 9          | 40 L                           | 3,00 m                                       |                 |       |
| 4        | 10         | 40 P                           | 2,00 m                                       |                 |       |
|          | 11         | 5 L                            | 2,50 m                                       |                 |       |
|          | 12         | 30 L                           | 3,00 m                                       |                 |       |
| 5        | 13         | 30 P                           | 2,00 m                                       |                 |       |
|          | 14         | 0                              | 1,80 m                                       |                 |       |
|          | 15         | 30 L                           | 2,20 m                                       |                 |       |

| Tabela 4 |            |                                |                                              |                 |       |
|----------|------------|--------------------------------|----------------------------------------------|-----------------|-------|
| Grupa    | Nr maszyny | Kierunek lotu rzutka (stopnie) | Wysokość względem poziomu gruntu w odl. 10 m | Odległość       | Uwagi |
| 1        | 1          | 30 P                           | 1,50 m                                       | 76,00 m<br>±1 m |       |
|          | 2          | 0                              | 3,00 m                                       |                 |       |
|          | 3          | 20 L                           | 3,00 m                                       |                 |       |
| 2        | 4          | 30 P                           | 2,00 m                                       |                 |       |
|          | 5          | 10 L                           | 1,50 m                                       |                 |       |
|          | 6          | 45 L                           | 2,20 m                                       |                 |       |
| 3        | 7          | 25 P                           | 3,00 m                                       |                 |       |
|          | 8          | 5 L                            | 1,50 m                                       |                 |       |
|          | 9          | 15 L                           | 1,80 m                                       |                 |       |
| 4        | 10         | 40 P                           | 2,80 m                                       |                 |       |
|          | 11         | 5 L                            | 1,50 m                                       |                 |       |
|          | 12         | 35 L                           | 2,20 m                                       |                 |       |
| 5        | 13         | 15 P                           | 3,00 m                                       |                 |       |
|          | 14         | 10 P                           | 3,00 m                                       |                 |       |
|          | 15         | 40 L                           | 1,70 m                                       |                 |       |

| Tabela 5 |            |                                |                                              |                 |       |
|----------|------------|--------------------------------|----------------------------------------------|-----------------|-------|
| Grupa    | Nr maszyny | Kierunek lotu rzutka (stopnie) | Wysokość względem poziomu gruntu w odl. 10 m | Odległość       | Uwagi |
| 1        | 1          | 20 P                           | 1,80 m                                       | 76,00 m<br>±1 m |       |
|          | 2          | 0                              | 3,00 m                                       |                 |       |
|          | 3          | 25 L                           | 2,60 m                                       |                 |       |
| 2        | 4          | 35 P                           | 3,00 m                                       |                 |       |
|          | 5          | 0                              | 1,60 m                                       |                 |       |
|          | 6          | 35 L                           | 3,00 m                                       |                 |       |
| 3        | 7          | 35 P                           | 2,30 m                                       |                 |       |
|          | 8          | 5 L                            | 1,80 m                                       |                 |       |
|          | 9          | 35 L                           | 2,30 m                                       |                 |       |
| 4        | 10         | 40 P                           | 3,00 m                                       |                 |       |
|          | 11         | 0                              | 2,30 m                                       |                 |       |
|          | 12         | 40 L                           | 2,00 m                                       |                 |       |
| 5        | 13         | 25 P                           | 1,80 m                                       |                 |       |
|          | 14         | 5 L                            | 2,50 m                                       |                 |       |
|          | 15         | 45 L                           | 1,60 m                                       |                 |       |

| Tabela 6 |            |                                |                                              |                 |       |
|----------|------------|--------------------------------|----------------------------------------------|-----------------|-------|
| Grupa    | Nr maszyny | Kierunek lotu rzutka (stopnie) | Wysokość względem poziomu gruntu w odl. 10 m | Odległość       | Uwagi |
| 1        | 1          | 45 P                           | 1,90 m                                       | 76,00 m<br>±1 m |       |
|          | 2          | 0                              | 2,80 m                                       |                 |       |
|          | 3          | 30 L                           | 3,00 m                                       |                 |       |
| 2        | 4          | 40 P                           | 1,50 m                                       |                 |       |
|          | 5          | 0                              | 1,60 m                                       |                 |       |
|          | 6          | 40 L                           | 2,00 m                                       |                 |       |
| 3        | 7          | 35 P                           | 2,00 m                                       |                 |       |
|          | 8          | 0                              | 3,00 m                                       |                 |       |
|          | 9          | 45 L                           | 2,00 m                                       |                 |       |
| 4        | 10         | 45 P                           | 2,30 m                                       |                 |       |
|          | 11         | 5 P                            | 2,00 m                                       |                 |       |
|          | 12         | 40 L                           | 3,00 m                                       |                 |       |
| 5        | 13         | 25 P                           | 2,40 m                                       |                 |       |
|          | 14         | 0                              | 1,75 m                                       |                 |       |
|          | 15         | 35 L                           | 1,80 m                                       |                 |       |

| Tabela 7 |            |                                |                                              |                 |       |
|----------|------------|--------------------------------|----------------------------------------------|-----------------|-------|
| Grupa    | Nr maszyny | Kierunek lotu rzutka (stopnie) | Wysokość względem poziomu gruntu w odl. 10 m | Odległość       | Uwagi |
| 1        | 1          | 40 P                           | 3,00 m                                       | 76,00 m<br>±1 m |       |
|          | 2          | 0                              | 1,50 m                                       |                 |       |
|          | 3          | 35 L                           | 1,50 m                                       |                 |       |
| 2        | 4          | 45 P                           | 2,00 m                                       |                 |       |
|          | 5          | 5 P                            | 2,20 m                                       |                 |       |
|          | 6          | 45 L                           | 3,00 m                                       |                 |       |
| 3        | 7          | 40 P                           | 1,50 m                                       |                 |       |
|          | 8          | 5 P                            | 1,90 m                                       |                 |       |
|          | 9          | 25 L                           | 2,60 m                                       |                 |       |
| 4        | 10         | 20 P                           | 1,80 m                                       |                 |       |
|          | 11         | 0                              | 3,00 m                                       |                 |       |
|          | 12         | 30 L                           | 3,00 m                                       |                 |       |
| 5        | 13         | 35 P                           | 2,50 m                                       |                 |       |
|          | 14         | 0                              | 3,00 m                                       |                 |       |
|          | 15         | 40 L                           | 2,20 m                                       |                 |       |

| Tabela 8 |            |                                |                                              |                 |       |
|----------|------------|--------------------------------|----------------------------------------------|-----------------|-------|
| Grupa    | Nr maszyny | Kierunek lotu rzutka (stopnie) | Wysokość względem poziomu gruntu w odl. 10 m | Odległość       | Uwagi |
| 1        | 1          | 40 P                           | 3,00 m                                       | 76,00 m<br>±1 m |       |
|          | 2          | 5 L                            | 3,00 m                                       |                 |       |
|          | 3          | 15 L                           | 2,20 m                                       |                 |       |
| 2        | 4          | 30 P                           | 2,00 m                                       |                 |       |
|          | 5          | 5 L                            | 2,00 m                                       |                 |       |
|          | 6          | 35 L                           | 1,80 m                                       |                 |       |
| 3        | 7          | 40 P                           | 2,00 m                                       |                 |       |
|          | 8          | 5 P                            | 1,50 m                                       |                 |       |
|          | 9          | 35 L                           | 2,50 m                                       |                 |       |
| 4        | 10         | 45 P                           | 1,50 m                                       |                 |       |
|          | 11         | 5 P                            | 2,00 m                                       |                 |       |
|          | 12         | 25 L                           | 3,00 m                                       |                 |       |
| 5        | 13         | 15 P                           | 1,50 m                                       |                 |       |
|          | 14         | 0                              | 1,50 m                                       |                 |       |
|          | 15         | 45 L                           | 1,60 m                                       |                 |       |

| Tabela 9 |            |                                |                                              |                 |       |
|----------|------------|--------------------------------|----------------------------------------------|-----------------|-------|
| Grupa    | Nr maszyny | Kierunek lotu rzutka (stopnie) | Wysokość względem poziomu gruntu w odl. 10 m | Odległość       | Uwagi |
| 1        | 1          | 30 P                           | 1,60 m                                       | 76,00 m<br>±1 m |       |
|          | 2          | 0                              | 1,50 m                                       |                 |       |
|          | 3          | 15 L                           | 2,00 m                                       |                 |       |
| 2        | 4          | 20 P                           | 2,40 m                                       |                 |       |
|          | 5          | 5 L                            | 3,00 m                                       |                 |       |
|          | 6          | 35 L                           | 2,00 m                                       |                 |       |
| 3        | 7          | 45 P                           | 2,00 m                                       |                 |       |
|          | 8          | 5 L                            | 1,50 m                                       |                 |       |
|          | 9          | 35 L                           | 1,50 m                                       |                 |       |
| 4        | 10         | 45 P                           | 1,60 m                                       |                 |       |
|          | 11         | 0                              | 2,80 m                                       |                 |       |
|          | 12         | 45 L                           | 2,00 m                                       |                 |       |
| 5        | 13         | 25 P                           | 3,00 m                                       |                 |       |
|          | 14         | 5 P                            | 1,50 m                                       |                 |       |
|          | 15         | 20 L                           | 3,00 m                                       |                 |       |

| Tabela 10 |            |                                |                                              |                 |       |
|-----------|------------|--------------------------------|----------------------------------------------|-----------------|-------|
| Grupa     | Nr maszyny | Kierunek lotu rzutka (stopnie) | Wysokość względem poziomu gruntu w odl. 10 m | Odległość       | Uwagi |
| 1         | 1          | 45 P                           | 2,25 m                                       | 76,00 m<br>±1 m |       |
|           | 2          | 0                              | 1,75 m                                       |                 |       |
|           | 3          | 25 L                           | 2,00 m                                       |                 |       |
| 2         | 4          | 35 P                           | 1,80 m                                       |                 |       |
|           | 5          | 0                              | 3,00 m                                       |                 |       |
|           | 6          | 40 L                           | 2,25 m                                       |                 |       |
| 3         | 7          | 40 P                           | 3,00 m                                       |                 |       |
|           | 8          | 5 P                            | 1,80 m                                       |                 |       |
|           | 9          | 45 L                           | 3,00 m                                       |                 |       |
| 4         | 10         | 45 P                           | 2,00 m                                       |                 |       |
|           | 11         | 10 L                           | 2,50 m                                       |                 |       |
|           | 12         | 35 L                           | 1,50 m                                       |                 |       |
| 5         | 13         | 15 P                           | 1,80 m                                       |                 |       |
|           | 14         | 10 P                           | 2,00 m                                       |                 |       |
|           | 15         | 45 L                           | 1,50 m                                       |                 |       |

|                                                        |            |
|--------------------------------------------------------|------------|
| Amunicja – Kontrola                                    | 9.4.3.2    |
| Amunicja – Niesprawności / niewypały                   | 9.11.3.3   |
| Amunicja – Specyfikacja                                | 9.4.3.1    |
| Amunicja – Używanie niezgodnej z przepisami            | 9.4.3.2.d  |
| Baraże (Shoot-Offs)                                    | 9.14.2     |
| Baraże (Shoot-Offs) – Limity czasu przygotowania       | 9.14.2.2   |
| Baraże (Shoot-Offs) – Procedury                        | 9.14.2     |
| Baraże (Shoot-Offs) – Przepisy ogólne                  | 9.14.2.1   |
| Baraże (Shoot-Offs) – Skeet                            | 9.14.2.4   |
| Baraże (Shoot-Offs) – Trap                             | 9.14.2.3   |
| Baraże (Shoot-Offs) przed finałami                     | 9.14.2.2   |
| Bezpieczeństwo                                         | 9.2        |
| Bezpieczeństwo – Komenda „STOP”                        | 9.2.5      |
| Bezpieczeństwo – Wyróżniające się kamizelki lub kurtki | 9.2.1      |
| Biuro RTS                                              | 9.13.1     |
| Broń                                                   | 9.4.2      |
| Broń – Celowniki optyczne                              | 9.4.2.8    |
| Broń – Dozwolone typy                                  | 9.4.2.1    |
| Broń – Kompensatory                                    | 9.4.2.5    |
| Broń – Otwory w lufie                                  | 9.4.2.6    |
| Broń – Pasy                                            | 9.4.2.3    |
| Broń – Wymiana                                         | 9.4.2.4    |
| Broń – Wyzwalacze strzałów                             | 9.4.2.2    |
| Broń, wyposażenie i amunicja                           | 9.4        |
| Celowanie – Kiedy i gdzie dozwolone                    | 9.2.3      |
| Celowniki optyczne                                     | 9.4.2.8    |
| Charakterystyka strzelnic i rzutków                    | 9.3        |
| Dodatkowa karta wyników                                | 9.13.2.4.c |
| Dyskwalifikacja (czerwona kartka)                      | 9.15.5     |
| Elektroniczne tablice wyników                          | 9.13.2.2   |
| Elektroniczne tablice wyników – Widoczne błędy         | 9.13.2.4   |
| Finały – Baraże (Shoot-Offs)                           | 9.17.4.3   |
| Finały – Czas rozpoczęcia                              | 9.17.3.2   |
| Finały – Dozwolona liczba niesprawności                | 9.17.6.c   |
| Finały – Kolejność strzelania                          | 9.17.3.3   |
| Finały – Konkurencje                                   | 9.17       |
| Finały – Liczba finalistów w każdej konkurencji        | 9.17.2.1   |

|                                                                     |          |
|---------------------------------------------------------------------|----------|
| Finały – Niesprawności podczas finałów                              | 9.17.6   |
| Finały – Niesprawności podczas finałów                              | 9.17.6   |
| Finały – Numery startowe                                            | 9.17.3.3 |
| Finały – Obiekty                                                    | 9.17.3.5 |
| Finały – Oprawa finałów i muzyka                                    | 9.17.3.7 |
| Finały – Osoby funkcyjne                                            | 9.17.3.6 |
| Finały – Protest podczas finału                                     | 9.17.7   |
| Finały – Procedura postępowania w przypadku równych wyników (baraż) | 9.17.4.3 |
| Finały – Procedury przeprowadzania finałów                          | 9.17.4   |
| Finały – Przerwa w naliczaniu punktów                               | 9.17.5.g |
| Finały – Reporting Time                                             | 9.17.3.1 |
| Finały – Skeet                                                      | 9.17.4.2 |
| Finały – Specjalne wyposażenie pola strzeleckiego                   | 9.17.3.5 |
| Finały – Spóźnienie lub nieobecność zawodnika                       | 9.17.3.1 |
| Finały – Strzały próbne                                             | 9.17.3.4 |
| Finały – Trap                                                       | 9.17.4.1 |
| Finały – Wymagania ogólne                                           | 9.17.3   |
| Finały – Zgłoszenie się finalistów na polu strzeleckim              | 9.17.3.1 |
| Funkcjnisi zawodów                                                  | 9.5      |
| Grupy                                                               | 9.10.2   |
| Grupy – Kolejność strzelań                                          | 9.10.2.5 |
| Grupy – Tworzenie grup                                              | 9.10.2.1 |
| Harmonogramy strzelań                                               | 9.10.1   |
| Identyfikacja narodowa IOC                                          | 9.12.3   |
| Ingerencja w wyposażenie strzelnicy                                 | 9.3.c    |
| Jury – Decyzja większości                                           | 9.15.5.2 |
| Jury – Obowiązki podczas rozgrywania zawodów                        | 9.5.2.2  |
| Jury – Obowiązki przed rozpoczęciem zawodów                         | 9.5.2.1  |
| Sędzia Główny Strzelnicy (CRO) – Obowiązki                          | 9.5.3.3  |
| Sędzia Główny Strzelnicy (CRO) – Odpowiedzialność                   | 9.5.3.2  |
| Klasyfikacja                                                        | 9.13.4   |
| Kolejność strzelań                                                  | 9.10.2.5 |
| Komenda „STOP”                                                      | 9.2.5    |
| Komendy                                                             | 9.2.6    |
| Kompensatory                                                        | 9.4.2.5  |
| Konkurencje                                                         | 9.6.1    |
| Konkurencje kobiece / Konkurencje męskie                            | 9.1.4    |
| Konkurencje męskie / Konkurencje kobiece                            | 9.1.4    |

|                                                            |          |
|------------------------------------------------------------|----------|
| Kontrola amunicji                                          | 9.4.3.2  |
| Kontrola wyposażenia                                       | 9.4.1.1  |
| Kontrola wyposażenia – Pasek kontrolny ISSF (Skeet)        | 9.9.4.2  |
| Limit czasowy na złożenie odwołania                        | 9.16.4.1 |
| Limit czasowy na złożenie protestu                         | 9.16.3.1 |
| Limity czasowe na złożenie protestów i odwołań             | 9.16.4.1 |
| Losowanie grup                                             | 9.10.2.3 |
| Lufy                                                       | 9.4.2.6  |
| Naruszenia jawne (“OPEN”)                                  | 9.15.2.1 |
| Naruszenia przepisów                                       | 9.15     |
| Naruszenia techniczne (“TECHNICAL”)                        | 9.15.3   |
| Nieobecność zawodnika                                      | 9.10.2.6 |
| Nieobecność zawodnika – Nadzwyczajne okoliczności          | 9.10.2.8 |
| Niesprawności                                              | 9.11     |
| Niesprawności – Definicja                                  | 9.11.1   |
| Niesprawności – Dozwolona liczba niesprawności             | 9.11.1.1 |
| Niesprawności – Postępowanie po stwierdzeniu niesprawności | 9.11.4   |
| Niesprawności – Postępowanie w przypadku niesprawności     | 9.11.3   |
| Niesprawności broni                                        | 9.11.4.1 |
| Niewypały – Niesprawność amunicji                          | 9.11.3.3 |
| Niezgadzanie się z decyzją Sędziego prowadzącego           | 9.16.1   |
| Numery startowe (Bib)                                      | 9.12.2   |
| Obchodzenie się z bronią – Bezpieczeństwo                  | 9.2.2    |
| Ochrona słuchu                                             | 9.2.7    |
| Ochrona wzroku                                             | 9.2.7    |
| Odjęcie (zielona kartka)                                   | 9.15.4   |
| Odjęcie jednego punktu                                     | 9.15.4.1 |
| Odpowiedzialność i działanie Jury                          | 9.15.1   |
| Odwołania                                                  | 9.16.4   |
| Ograniczenia dotyczące wyposażenia                         | 9.4.1    |
| Opuszczenie pola strzeleckiego bez zezwolenia              | 9.15.4.2 |
| Organizacja zawodów                                        | 9.10     |
| Ostrzeżenie (żółta kartka)                                 | 9.15.3.f |
| Ostrzeżenie wydane przez sędziego                          | 9.5.5.5  |
| Otworki w lufie                                            | 9.4.2.6  |
| Pasy                                                       | 9.4.2.3  |
| Potwierdzenie wyników                                      | 9.13.3.1 |
| Procedury przeprowadzania finału                           | 9.17.4   |

|                                                                                     |                                        |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|
| Procedury punktacji                                                                 | 9.13.2                                 |
| Protest – Zachowanie się przedstawiciela zespołu                                    | 9.16.1.2                               |
| Protest – Zachowanie się zawodnika                                                  | 9.16.1.1                               |
| Protesty i odwołania                                                                | 9.18                                   |
| Protesty i odwołania, z wyjątkiem decyzji Jury ds. Protestów w Finałach             | 9.16.4                                 |
| Protesty pisemne                                                                    | 9.16.3                                 |
| Protesty ustne                                                                      | 9.16.2                                 |
| Przerwy – Trap                                                                      | 9.8.1.3                                |
| Przerwy w programie                                                                 | 9.10.1.2                               |
| Przerwy w programie                                                                 | 9.10.1.2                               |
| Przesłony boczne                                                                    | 9.12.4                                 |
| Przesłony i przesłony boczne                                                        | 9.12.4                                 |
| Ręczne tablice wyników                                                              | 9.13.3                                 |
| Rezultaty, Czas i Ocena (RTS)                                                       | 9.13                                   |
| Równe wyniki (w konkurencjach bez finałów) – Na 4. miejscu i niżej                  | 9.14.3.4                               |
| Równe wyniki (w konkurencjach bez finałów) – Przy wynikach absolutnych              | 9.14.3.2                               |
| Równe wyniki (w konkurencjach bez finałów) – Na pierwszych trzech (3) miejscach     | 9.14.3.3                               |
| Równe wyniki i baraże (Shoot-Offs)                                                  | 9.14                                   |
| Równe wyniki na pierwszych trzech (3) miejscach                                     | 9.14.3.3                               |
| Równe wyniki przed finałami                                                         | 9.14.1.1                               |
| Równe wyniki przed finałami (Count Back)                                            | 9.14.1.1 /<br>9.14.2.1.c /<br>9.18.2.f |
| Równe wyniki w konkurencjach bez finałów                                            | 9.14.3                                 |
| Równe wyniki w konkurencjach drużynowych                                            | 9.13.5.1                               |
| Równe wyniki w konkurencjach z finałami                                             | 9.14.1                                 |
| Rysunki i tabele                                                                    | 9.20                                   |
| Rysunki i tabele (przepis 6.4.18.4)                                                 | 9.1.5                                  |
| Rzutek nieliczony ("NO TARGET")                                                     | 9.7.6                                  |
| Rzutek nieregularny ("IRREGULAR")                                                   | 9.7.2                                  |
| Rzutek prawidłowy                                                                   | 9.7.1                                  |
| Rzutek trafiony ("HIT")                                                             | 9.7.4                                  |
| Rzutek uszkodzony                                                                   | 9.7.3                                  |
| Rzutki – Prawidłowe / Nieprawidłowe / Uszkodzone / Trafione / Chybione / Nieliczone | 9.7                                    |
| Rzutki chybane ("LOST")                                                             | 9.7.5                                  |
| Sędzia Główny – Obowiązki                                                           | 9.5.4.2                                |
| Sędziowie pomocniczy – Doradzanie Sędziemu prowadzącemu                             | 9.5.6.3                                |

|                                                                             |            |
|-----------------------------------------------------------------------------|------------|
| Sędziowie pomocniczy – Obowiązki                                            | 9.5.6.2    |
| Sędziowie prowadzący                                                        | 9.5.5      |
| Sędziowie prowadzący – Funkcje i obowiązki                                  | 9.5.5.2    |
| Seria uzupełniająca – Potwierdzenie wyniku                                  | 9.11.5.3   |
| Seria uzupełniająca – Procedury                                             | 9.11.5     |
| Seria uzupełniająca – Skeet                                                 | 9.11.5.2   |
| Seria uzupełniająca – Trap                                                  | 9.11.5.1   |
| Seria uzupełniająca dla nieobecnego zawodnika                               | 9.10.2.7   |
| Skeet – Kolejność ładowania broni                                           | 9.9.2.4    |
| Skeet – Dublet chybiony ("LOST")                                            | 9.9.5.7    |
| Skeet – Dublet nieliczony ("NO TARGET")                                     | 9.9.5.5    |
| Skeet – Konkurencje zespołów mieszanych (MIX)                               | 9.18       |
| Skeet – Kontrola paska ISSF                                                 | 9.9.4.3    |
| Skeet – Limity czasu przygotowania                                          | 9.9.2.1    |
| Skeet – Metoda                                                              | 9.9.1.1    |
| Skeet – Nieprawidłowa trajektoria                                           | 9.9.3.1    |
| Skeet – Odległości i wysokość rzutków – Kontrola Jury                       | 9.9.3      |
| Skeet – Odmowa przyjęcia rzutka                                             | 9.9.5.1    |
| Skeet – Odmowa przyjęcia rzutka – Procedura postępowania zawodnika          | 9.9.5.1.d  |
| Skeet – Pasek kontrolny ISSF                                                | 9.9.4.1    |
| Skeet – Pokaz rzutków                                                       | 9.9.2.5    |
| Skeet – Przepisy rozgrywania konkurencji                                    | 9.9        |
| Skeet – Przerwy                                                             | 9.9.2.5.c  |
| Skeet – Postawa GOTÓW                                                       | 9.9.4      |
| Skeet – Rzutek chybiony ("LOST")                                            | 9.9.5.6    |
| Skeet – Rzutek nieliczony ("NO TARGET") – Decyzja Sędziego prowadzącego     | 9.9.5.3    |
| Skeet – Rzutek nieliczony ("NO TARGET") – Jeżeli zawodnik oddał strzał      | 9.9.5.4    |
| Skeet – Rzutki nieliczone ("NO TARGET") – Jeżeli zawodnik nie oddał strzału | 9.10.5.2.d |
| Skeet – Sekwencja strzelania dla rundy kwalifikacyjnej                      | 9.9.2.2    |
| Skeet – Skład i celowanie na polu strzeleckim                               | 9.9.2.6    |
| Skeet – Specjalne procedury dla stanowiska 8                                | 9.9.2.3    |
| Skeet – Sposób przeprowadzania serii w konkurencji                          | 9.9.1      |
| Skeet – Strzelanie poza kolejnością                                         | 9.9.5.8    |
| Sprawdzenie amunicji sprzedawanej podczas Mistrzostw                        | 9.4.3.2.c  |
| Strzały próbne – Po naprawie broni                                          | 9.2.4.e    |
| Strzelanie i strzały próbne                                                 | 9.2.4      |

|                                                                                             |                  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| Tablice wyników                                                                             | 9.13.2.1         |
| Tablice wyników – Widoczne błędy                                                            | 9.13.2.4         |
| Trap – Kąty                                                                                 | 9.20.1           |
| Trap – Konkurencje zespołów mieszanych (MIX)                                                | 9.18.4           |
| Trap – Kontrola Jury                                                                        | 9.8.3            |
| Trap – Limit czasu przygotowania, dodatkowy czas dla zawodnika opuszczającego stanowisko 5. | 9.8.1.2          |
| Trap – Metoda                                                                               | 9.8.1.1          |
| Trap – Nieprawidłowa trajektoria                                                            | 9.8.4.1          |
| Trap – Odległości, kąty i wzniesienia rzutków                                               | 9.8.2            |
| Trap – Odmowa przyjęcia rzutka                                                              | 9.8.4.2          |
| Trap – Odmowa przyjęcia rzutka – Procedura postępowania zawodnika                           | 9.8.4.2          |
| Trap – Ograniczenia dotyczące trajektorii lotów rzutków                                     | 9.8.2.3          |
| Trap – Pokaz rzutków                                                                        | 9.8.3.1          |
| Trap – Procedura regulacji wyrzutni                                                         | 9.8.2.4          |
| Trap – Przepisy rozgrywania konkurencji                                                     | 9.8              |
| Trap – Przerwy – Pokaz rzutków                                                              | 9.8.1.3          |
| Trap – Rysunki i tabele                                                                     | 9.20             |
| Trap – Rzutki chybione ("LOST")                                                             | 9.8.4.6          |
| Trap – Rzutki nieliczone ("NO TARGET")                                                      | 9.8.4.3          |
| Trap – Rzutki nieliczone ("NO TARGET") – Jeżeli zawodnik nie oddał strzału                  | 9.8.4.5          |
| Trap – Rzutki nieliczone ("NO TARGET") – Jeżeli zawodnik oddał strzał                       | 9.8.4.4          |
| Trap – Rzutki nieliczone ("NO TARGET") – Obowiązki Sędziego prowadzącego                    | 9.8.4.3.a        |
| Trap – Sposób przeprowadzania serii w konkurencji                                           | 9.8.1            |
| Trap – Tabele ustawień (1-10)                                                               | 9.8.2.1 / 9.20.2 |
| Trap – Wykorzystanie tylko jednego pola                                                     | 9.8.2.2.d        |
| Trap MIX (zespoły mieszane)                                                                 | 9.18             |
| Trening                                                                                     | 9.6.2            |
| Trening – Nieoficjalny                                                                      | 9.6.2.2          |
| Trening – Oficjalny przed konkurencją (Pre-Event Training)                                  | 9.6.2.1          |
| Trening nieoficjalny – Sprawiedliwy podział czasów                                          | 9.6.2.2          |
| Trening przed konkurencją (Pre-Event Training)                                              | 9.6.2.1          |
| Typy broni                                                                                  | 9.4.2.1          |
| Ubiór i wyposażenie na zawodach (przepis 6.7)                                               | 9.12             |
| Ubiór zawodnika                                                                             | 9.12.1           |
| Ubiór zawodnika – Obuwie z odkrytymi palcami lub odkrytą piętą                              | 9.12.1.b         |
| VAR                                                                                         | 9.17.3.6.j       |

|                                                           |          |
|-----------------------------------------------------------|----------|
| Widoczne błędy na tablicy wyników                         | 9.13.2.4 |
| Wybór lufy                                                | 9.11.2   |
| Wymiana broni                                             | 9.4.2.4  |
| Wyniki i klasyfikacja                                     | 9.13.4   |
| Wyniki indywidualne                                       | 9.13.4.1 |
| Wyniki konkurencji drużynowych                            | 9.13.5   |
| Wypożyczenie i amunicja                                   | 9.4      |
| Wypożyczenie na polu strzeleckim                          | 9.4.1.2  |
| Wypożyczenie zawodnika na polu strzeleckim                | 9.4.1.2  |
| Wysokość kolby (tylko w konkurencji Skeet)                | 9.4.2.10 |
| Wyznaczone strefy do strzelań „na sucho” (Dry Firing)     | 9.2.3.a  |
| Wyzwalacze strzałów                                       | 9.4.2.2  |
| Zastąpienie zawodnika                                     | 9.10.1.1 |
| Zastąpienie zawodnika                                     | 9.10.1.1 |
| Zastosowanie przepisów podczas wszystkich Mistrzostw ISSF | 9.1.1    |
| Zawodnicy pomocniczy (Fillers)                            | 9.10.2.2 |
| Zawodnik leworęczny / zawodnik praworęczny                | 9.1.3    |
| Zawodnik praworęczny / zawodnik leworęczny                | 9.1.3    |
| Zmiany w grupach                                          | 9.10.2.4 |
| Znajomość przepisów                                       | 9.1.2    |