

REGULAMIN ZAWODÓW CZARNOPROCHOWYCH

I. KTO ORGANIZUJE ZAWODY I GDZIE

II. MIEJSCE I TERMIN ZAWODÓW:

III. CEL ZAWODÓW: np.

- Popularyzacja sportu strzeleckiego.
- Popularyzacja strzelectwa z broni historycznej i jej replik.
- Rywalizacja sportowa środowiska strzelców czarnoprochowych.

IV. UCZESTNICTWO: np.

Członkowie klubów strzeleckich, Bractw Kurkowych, osoby niezrzeszone posiadające własną broń odprzodową.

Uczestnicy zawodów zobowiązani są do bezwzględnego przestrzegania przepisów bezpieczeństwa oraz regulaminu zawodów.

Opłata startowa

V. OSOBA DO KONTAKTÓW, EMAIL, TELEFON ITD.

VI. ROZGRYWANE KONKURENCJE:* *

ROZGRYWANE DYSCYPLINY

KARABINY I MUSZKIETY

1. **Vetterli** (karabin kapiszonowy 50 m) - konkurencja rozgrywana w oryginałach i replikach, nazwa konkurencji drużynowej – **Pforzheim** oryginały i repliki razem,
 - broń: każdy muszkiet lontowy lub skałkowy, każdy karabin skałkowy lub kapiszonowy,
 - przyrządy celownicze właściwe przepisom odpowiedniej klasy broni,
 - tarcza ISSF 20/50,
 - postawa stojąc, odległość 50 metrów.
2. **Pennsylvania** (karabin skałkowy 50m) - konkurencja rozgrywana w oryginałach i replikach, bez konkurencji drużynowej,
 - broń: dowolny karabin skałkowy, lufa gładka lub gwintowana,
 - przyrządy celownicze właściwe przepisom odpowiedniej klasy broni,
 - amunicja : okrągła kula ,
 - tarcza ISSF 20/50,
 - postawa stojąc, odległość 50 metrów.
3. **Lamarmora** (kapiszonowy karabin wojskowy 50m) - konkurencja rozgrywana w oryginałach i replikach, bez konkurencji drużynowej,
 - broń: kapiszonowy karabin wojskowy kal. powyżej 13,5 mm,
 - przyrządy celownicze – typ oryginalny wojskowy (dozwolone niewielkie modyfikacje),
 - amunicja zgodna z epoką i dla danego karabinu,
 - tarcza ISSF 20/50,
 - postawa stojąc, odległość 50 metrów.
4. **Miquelet** (skałkowy karabin wojskowy 50m) konkurencja rozgrywana w oryginałach i replikach, nazwa konkurencji drużynowych: **Gustav Adolf** -oryginały; **Halikko** –replik,

* organizator wybiera ile i jakich planuje rozegrać konkurencji, organizator może dodać swoje NO-MLAIC jednakże poniższe rozgrywać należy wg zasad MIAIC

- broń - wojskowy gładkolufowy muszkiet skałkowy,
 - przyrządy celownicze – typ oryginalny, wojskowy bez szczerbiny,
 - tarcza: francuska tarcza wojskowa na 200 metrów,
 - postawa stojąc, odległość 50 metrów.
5. **Maximilian** (karabin skałkowy 100m) konkurencja rozgrywana w oryginałach i replikach, nazwa konkurencji drużynowych – **Wedgnock** – oryginały; **Lucca** – repliki,
- broń - dowolny karabin skałkowy, kaliber dowolny,
 - przyrządy celownicze właściwe przepisom odpowiedniej klasy broni,
 - amunicja : okrągła kula,
 - tarcza ISSF 20/50,
 - pozycja leżąc, odległość 100 metrów.
6. **Minié** (kapiszonowy karabin wojskowy 100m) konkurencja rozgrywana w oryginałach i replikach, nazwa konkurencji drużynowych – **Pauly** – oryginały; **Magenta** – repliki,
- broń - kapiszonowy karabin wojskowy kal. powyżej 13,5 mm,
 - przyrządy celownicze – typ oryginalny wojskowy (dozwolone niewielkie modyfikacje),
 - amunicja zgodna z epoką i dla danego karabinu,
 - tarcza ISSF 20/50,
 - pozycja leżąc, odległość 100 metrów.
7. **Whitworth** (karabin kapiszonowy 100m) konkurencja rozgrywana w oryginałach i replikach, nazwa konkurencji drużynowej – **Rigby** oryginały i repliki razem,
- broń - dowolny karabin kapiszonowy (kal. dowolny), który nie kwalifikuje się w konkurencji Minié,
 - przyrządy celownicze właściwe przepisom odpowiedniej klasy broni, przezierniki i muszki pierścieniowe dozwolone, jeśli odpowiadają czasom powstania broni,
 - tarcza ISSF 20/50,
 - pozycja leżąc, odległość 100 metrów.
8. **Walkyrie** – (karabin kapiszonowy 100m) konkurencja dla Pań, rozgrywana w oryginałach i replikach, nazwa konkurencji drużynowej- **Amazons** oryginały i repliki razem
- broń - dowolny karabin kapiszonowy lub wojskowy karabin kapiszonowy,
 - przyrządy celownicze – wg reguł dla karabinów dowolnych lub wojskowych
 - tarcza ISSF 20/50,
 - pozycja leżąc, odległość 100 metrów.
9. **Tenegashima** - (muszkiet lontowy, stojąc, 50m) konkurencja rozgrywana w oryginałach i replikach, nazwa konkurencji drużynowych – **Nagashino** – oryginały; **Nobunaga** – repliki,
- broń - gładkolufowy muszkiet lontowy, kaliber dowolny,
 - przyrządy celownicze właściwe czasom powstania oryginału,
 - tarcza: francuska tarcza wojskowa na 200 metrów,
 - pozycja – stojąc,
 - odległość – 50 metrów.
10. **Hizadai** (muszkiet lontowy, klęcząc, 50m) konkurencja rozgrywana w oryginałach i replikach, bez konkurencji drużynowej,
- broń - gładkolufowy muszkiet lontowy,
 - przyrządy celownicze właściwe czasom powstania oryginału,
 - tarcza: francuska tarcza wojskowa na 200 metrów,
 - pozycja – klęcząc,
 - odległość – 50 metrów.

Ubiór strzelca: dopuszczone jest używanie kurtek strzeleckich, rękawic strzeleckich i butów strzeleckich, niedopuszczone jest używanie spodni strzeleckich, spodni z usztywnieniami, lub innych spodni powodujących polepszenie statyki strzelca, jednakże w przypadku identycznych wyników zwycięża strzelec w stroju historycznym.

PISTOLETY I REWOLWERY

11. **Kuchenreuter** (pistolet kapiszonowy 25 m) konkurencja rozgrywana w oryginałach i replikach, nazwa konkurencji drużynowych – **Boutet** – oryginały; **Forsyth** – repliki,
 - broń - dowolny jednostrzałowy pistolet kapiszonowy, o dowolnym kalibrze, gwintowany,
 - przyrządy celownicze zgodne z oryginałem i epoką,
 - amunicja : okrągła kula,
 - tarcza ISSF 20/50,
 - postawa stojąc, strzelanie z jednej ręki, odległość 25 metrów.
12. **Mariette** (rewolwer 25m) konkurencja rozgrywana tylko replikami, nazwa konkurencji drużynowej - **Peterlongo**
 - broń – dowolny rewolwer kapiszonowy,
 - przyrządy celownicze wg czasów powstania broni, wysokość muszki dowolna o profilu w stylu oryginału,
 - tarcza ISSF 20/50,
 - postawa stojąc, strzelanie z jednej ręki, odległość 25 metrów.
13. **Colt** (rewolwer 25m) konkurencja rozgrywana tylko oryginałami, nazwa konkurencji drużynowej - **Adams**
 - broń – dowolny rewolwer kapiszonowy,
 - przyrządy celownicze wg czasów powstania broni, wysokość muszki dowolna o profilu w stylu oryginału,
 - tarcza ISSF 20/50,
 - postawa stojąc, strzelanie z jednej ręki, odległość 25 metrów.
14. **Cominazzo** (pistolet skałkowy gładkolufowy 25m) konkurencja rozgrywana w oryginałach i replikach, nazwa konkurencji drużynowej – **Wogdon** oryginały i repliki razem,
 - broń - dowolny pistolet jednostrzałowy gładkolufowy skałkowy, o minimalnym kalibrze 11 mm
 - przyrządy celownicze właściwe czasom powstania oryginału,
 - tarcza ISSF 20/50,
 - postawa stojąc, strzelanie z jednej ręki, odległość 25 metrów.
15. **Tanzutsu** (pistolet lontowy gładkolufowy 25m) konkurencja rozgrywana w oryginałach i replikach, nazwa konkurencji drużynowej – **Kunitomo** oryginały i repliki razem,
 - broń - dowolny gładkolufowy pistolet lontowy: typ japoński, dowolny kal. typ europejski, duży kal. jak w oryginałach,
 - przyrządy celownicze wg czasów powstania broni, profil w stylu oryginału,
 - tarcza ISSF 20/50,
 - postawa stojąc, strzelanie z jednej ręki, odległość 25 metrów.
16. **Donald Malson**(rewolwer 50m) konkurencja rozgrywana w oryginałach i replikach, nazwa konkurencji drużynowej - **Remington** tj.suma punktów z konkurencji Mariette lub Colt i Donald Malson
 - broń – dowolny rewolwer kapiszonowy, repliki lub oryginały
 - przyrządy celownicze wg czasów powstania broni, wysokość muszki dowolna o profilu w stylu oryginału,
 - tarcza ISSF 20/50,
 - postawa stojąc, strzelanie z jednej ręki, odległość 50 metrów.
17. **Pułaski** (Kuchenreuter L-50, pistolet kapiszonowy 50 m) – Polska konkurencja narodowa – konkurencja rozgrywana w oryginałach i replikach, nazwa konkurencji drużynowej - **Kościuszko** tj. suma punktów z konkurencji Kuchenreuter i Pułaski – podobnie jak Remington
 - broń - dowolny jednostrzałowy pistolet,
 - przyrządy celownicze zgodne z oryginałem i epoką,
 - amunicja : okrągła kula,
 - tarcza ISSF 20/50,
 - postawa stojąc, strzelanie z jednej ręki, odległość 50 metrów.

RZUTKI

18. **Manton** (strzelba skałkowa) – nazwa konkurencji drużynowej - **Hawker**
 - Broń skałkowa każdego kalibru.
 - Łącznie 50 rzutków wystrzelonych w dwóch osobnych rundach (jedna rano, a druga po południu tego samego dnia) po 25 rzutków w ciągu 60 minut.
19. **Lorenzoni** (strzelba kapiszonowa) – nazwa konkurencji drużynowej - **Batesville**
 - Broń kapiszonowa każdego kalibru.
 - Łącznie 50 rzutków wystrzelonych w dwóch osobnych rundach (jedna rano, a druga po południu tego samego dnia) po 25 rzutków w ciągu 60 minut.

PRZEPISY DODATKOWE - OGÓLNE

1. Wszyscy uczestnicy zawodów zobowiązani są do przestrzegania regulaminu strzelnicy, regulaminu zawodów oraz przepisów bezpieczeństwa.
2. Żeby rekordowe wyniki osiągnięte na zawodach krajowych zostały zaklasyfikowane jako Rekordy Polski CP, na zawodach powinien znajdować się OBSERWATOR TECHNICZNY z ramienia PSSH lub PZSS zaznajomiony z przepisami MLAIC i przepisami ISSF. Rozgrywanie zawodów wyższej rangi jak Mistrzostwa Polski, Grand Prix, Puchar Polski wymaga obecności delegata technicznego PZSS.
3. Nikt z wyjątkiem sędziów nie może komunikować się ze strzelającym zawodnikiem w trakcie trwania konkurencji, zabronione jest przebywanie na stanowiskach strzeleckich innych osób poza zawodnikiem.
4. Każda usterka broni, wymagająca pomocy osób trzecich, powoduje wykluczenie zawodnika z zawodów.
5. Niedopuszczalne jest kilkukrotne powtarzanie przez zawodnika tej samej konkurencji czy to z tej samej broni czy innej.
6. W zawodach mogą brać udział sędziowie, jednakże nie mogą sędziować konkurencji w której biorą udział, a oceny wyników przez nich osiągniętych dokonuje inny sędzia.
7. Sankcje i kary obowiązują zgodnie z regulaminem PZSS (ostrzeżenie, upomnienie, dyskwalifikacja).
8. W pozostałych nieuregulowanych niniejszym regulaminem kwestiach zastosowanie mają przepisy MLAIC lub ISFF gdy przepisy MLAIC w danej kwestii milczą.
9. Obserwator Techniczny CP- osoba zatwierdzona przez krajowego delegata MLAIC i Komisję CP do nadzorowania rozgrywania zawodów z broni czarnoprochowej. Osoba taka po akceptacji zostanie wpisana na listę Obserwatorów Technicznych CP jako znająca zagadnienia strzelectwa odprzodowego, regulaminy MLAIC i ISSF oraz zagadnienia związane z przeprowadzaniem zawodów krajowych CP
10. Zadaniem Obserwatora Technicznego jest potwierdzenie zgodności rozgrywania zawodów, osiągniętych wyników i rekordów z niniejszym regulaminem, pomoc doradcza Sędziemu Głównemu w kwestiach wątpliwych, pomoc przy rozstrzyganiu protestów, nadzorowanie pracy sędziów i biura obliczeń.
11. Organizator zawodów krajowych decydujący się na obecność Obserwatora Technicznego CP zobowiązuje się akceptować wszelkie jego uwagi, wskazania i decyzje.

PRZEPISY DODATKOWE - STRZELANIA TARCZOWE

1. Dozwolona jest kontrola (weryfikacja) strzałów przez strzelca przy pomocy lunety. Nie może tego robić żadna inna osoba (asysta).
2. Komendy:
3. a) początek konkurencji: „START” ,
4. b) przerwanie ognia: „STOP” lub „PRZERWIJ STRZELANIE” lub inna komenda jednoznacznie sugerująca przerwanie strzelania ,
5. c) koniec konkurencji: „STOP” .
6. Każdy zawodnik oddaje 13 strzałów, w czasie 30 minut, do dwóch tarcz umieszczonych obok siebie w poziomie, dowolnie do jednej 7 do drugiej 6 z czego 10 najlepszych przestrzelin liczonych jest jako rezultat konkurencji.
7. Każdy strzał po komendzie „START” zaliczony zostanie do konkurencji.
8. Kapiszony lub podsypki mogą być próbowane w czasie 30 minut przeznaczonych na rozegranie konkurencji.
9. „Biały strzał” - strzał rozgrzewający można wykonać w czasie 30 min przeznaczonych na rozegranie konkurencji w kierunku kulochwyty poza tarcze, po wcześniejszym zgłoszeniu tej czynności sędziemu stanowiskowemu.
10. Przypadki przy ładowaniu, takie jak załadowanie dwóch kul/pocisków czy załadowanie kuli/pocisku bez prochu, mogą być usunięte po zgłoszeniu u sędziego, w którego obecności strzelec musi oddać strzał w kulochwyty poza tarcze, żeby opróżnić broń. Taki strzał nie będzie liczony w konkurencji trzynastu strzałów w zawodach.
11. Awaryjne bronie powstałe w czasie trwania konkurencji muszą być usunięte w czasie 30 min przeznaczonym na jej rozegranie przez zawodnika bez pomocy innych osób.
12. Jeżeli do tarcz oddano więcej niż 13 strzałów, przy sumowaniu wyniku odliczona zostanie przestrzelina o najwyższej wartości.
13. Strzał oddany do tarczy konkurenta musi być zgłoszony sędziemu i będzie uznany za zero.
14. Przestrzelina, aby mogła być zaliczona do wyższej wartości, musi co najmniej połową średnicy leżeć na polu o wyższej wartości.
15. Jeżeli dwóch strzelców osiągnęło ten sam wynik (remis), to wygra ten zawodnik, który ma największą ilość przestrzelin do każdego pierścienia tarczy w porządku malejącym. Jeżeli ilość przestrzelin jest taka sama w każdym pierścieniu punktowym – na 10 strzałów liczonych, to odpada ten, który ma strzał najdalszy od środka celu – biorąc pod uwagę tylko 10 strzałów liczonych. W przypadku dwóch zawodników mających w tarczy przestrzeliny tej samej wartości i w tej samej odległości od środka tarczy – sprawdza się kolejne odrzucane od sumy wyniku trzy przestrzeliny.

PRZEPISY DODATKOWE - STRZELANIE DO RZUTKÓW

Miejsce oddawania strzałów

1. Stanowiska powinny być na tym samym poziomie co punkt w którym wylatuje rzutek.
2. Stanowiska powinny być oznaczone jako kwadrat lub koło o średnicy (około) 70cm.
3. Rozkład stanowisk powinien być następujący: 5 stanowisk w odległości 8m za miejscem, gdzie lot rzutek przecina (krzyżuje się z) z poziomem stanowisk. Stanowiska powinny się znajdować 70 stopni w lewo, 35 stopni w lewo, na wprost, 35 stopni w prawo i 70 stopni w prawo.
4. Stoły przeznaczone do ładowania broni dla każdego strzelca powinny znajdować się za stanowiskami. Dodatkowe stanowisko dla oczekujących na strzał oraz dodatkowy stół do rozładowania broni.
5. Jeśli to możliwe, należy wyposażyć maszynę wyrzucającą rzutki automat reagujący na dźwięk. Na słowo PULL powinien być wyrzucony rzutek.

Ze względów bezpieczeństwa, strzelanie z broni skałkowej i kapiszonowej w tym samym momencie nie powinno mieć miejsca.

Maszyna rzucająca

1. Miejsce, z którego rzutki są wyrzucane oraz miejsce lądowania rzutek powinny być tak oznaczone, by były widoczne z każdego stanowiska
2. Maszyna powinna znajdować się w takim miejscu, by rzutki leciały centralnie na odległość 60 metrów (plus, minus 5 metrów) od miejsca, w którym rzutki krzyżują się ze stanowiskami strzeleckimi. Wysokość maksymalna lecących rzutek powinna wynosić 2metry powyżej stanowisk strzeleckich i 10 metrów w przód od przecięcia.
3. Usterki maszyny powinny być zgłaszane Głównemu Sędziemu, który powinien zdecydować czy zmienić maszynę, czy przerwać zawody bądź kontynuować je.
4. Rzutek jest wyrzucany niezwłocznie po komendzie PULL podanej wyraźnie przez zawodnika.

Rzutki - powinny być zgodne ze standardami, stosowanymi podczas olimpiad.

Widzowie - widzowie muszą się znajdować co najmniej 3 metry za stołami przeznaczonymi do załadowania broni oraz i powinni zachowywać ciszę. Nie mogą pod żadnym warunkiem rozmawiać ze strzelcami ani asystować strzelcom. Dopuszcza się aplauz po zestrzelonym rzutku.

Zasady strzeleckie

1. W każdej rundzie, porannej i popołudniowej zostaje wystrzelonych po 25 rzutek dla każdego zawodnika w ciągu 60 minut.
2. Tylko jeden strzał może być oddany w kierunku każdego rzutka.

3. Dubeltówki mogą być użyte w trakcie zawodów, ale pod warunkiem że tylko jedna lufa jest naładowana.
4. Bez konsekwencji karnych mogą być dopuszczone niewypały: trzy niewypały w ciągu rundy w przypadku broni skałkowej jeden niewypał w ciągu rundy w przypadku broni kapiszonowej jeden niewypał w przypadku remisu (runda dodatkowa) w obu kategoriach. W przypadku każdego powyższego niewypału, zostaje wystrzelony dodatkowy rzutek na tym samym stanowisku.
5. Jeśli powodem niewypału jest mechaniczne uszkodzenie(broń zawodzi), jednak uszkodzenie nie jest związane z działaniem zamka (np. wada kapiszona) to strzelec otrzymuje dodatkowy rzutek do zestrzelenia.
6. Jeśli strzelec oddaje strzał wcześniej niż podał komendę PULL, to taki przypadek będzie traktowany jako nie trafienie
7. Przed rozpoczęciem każdej rundy jeden próbny rzutek zostaje wystrzelony tak, aby wszyscy strzelcy biorący udział w danej rundzie widzieli jego lot
8. W przypadku, gdy maszyna do rzutków zepsuje się lub zostanie wymieniona, to należy wystrzelić dodatkowy próbny rzutek.
9. W przypadku, gdy rzutek nie jest wystrzelony niezwłocznie po komendzie PULL, a z pewnym opóźnieniem, strzelec ma prawo odmówić oddania strzału do tego rzutka bez ponoszenia kary. Wtedy strzelec jest zobowiązany do zakomunikowania tego faktu poprzez podniesienie broni.
10. Zajmowanie stanowisk w poszczególnych rundach jest określone w wyniku ciągnięcia losów. Każdy strzelec jest zobowiązany do oddania strzału w kolejności wcześniej wylosowanej.
11. Po oddaniu strzału, zawodnicy przenoszą się w sposób płynny na następne stanowiska w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara każdy w swoim rytmie – oczekują na możliwość strzału na stanowisku oczekiwania z załadowaną bronią bez kapiszona lub podsypki..
12. Zanim zawodnicy będą mogli oddać strzały, muszą uzyskać na to zgodę sędziego .
13. Oddawanie strzałów powinno odbywać się płynnie i bez zakłóceń chyba że wystąpią problemy techniczne. Sędzia główny może wstrzymać rozgrywanie konkurencji, jeśli warunki pogodowe uniemożliwiają jej dokończenie. W takim przypadku wznowienie rozgrywania konkurencji kontynuowane zostanie w sytuacji w której została przerwana.
14. Jeśli zawodnik nie jest obecny w momencie wyczytywania jego nazwiska i wezwania do zajęcia stanowiska, Sędzia wyczytuje jego nazwisko 3 razy w ciągu minuty. Jeśli zawodnik nadal się nie zgłasza, to runda rozpoczyna się bez jego udziału, a uczestnik może otrzymać szansę oddania strzałów jeśli czas na to pozwoli.
15. W przypadku poważnej awarii broni, której szybkie naprawienie jest niemożliwe, zawodnik musi opuścić stanowisko, może jednakże dokończyć rundę pod warunkiem, że będzie wolne stanowisko w trakcie późniejszej rundy. Jeśli broń może zostać naprawiona w trakcie trwania rundy, to zawodnik może powrócić na stanowisko i wykorzystać pozostały czas za

zgodą Sędziego Głównego, jednak traci każdy strzał nie wykonany w przewidzianym czasie.

16. W przypadku niewypału, broń może być rozładowana lub wystrzelona za zgodą sędziego.
17. Maksymalna ilość zawodników to grupa 6 strzelców w obu kategoriach (Manton i Lorenzoni). Jednak ilość może zwiększyć się do 8, ale wtedy czas musi być również wydłużony o 10 minut dla każdego dodatkowego zawodnika.

Remisy

1. Remis w przypadku 3 zawodników indywidualnych jest określony poprzez 5 pierwszych wyników. Jeśli nadal mamy remis, zwycięzca zostanie wyłoniony w momencie gdy rywale popełnią pierwszy błąd – nie trafienie. Dla obu kategorii jest to jeden rzutek na 5 stanowisk.
2. Remis w przypadku zespołów. Zwycięża ta drużyna, która posiada na swoim koncie najwięcej celnych strzałów licząc od końca.

Broń

1. Dopuszczona jest broń skałkowa i kapiszonowa, militarna, cywilna, jedno- lub dwulufowa, gładkolufowa, każdego kalibru. Repliki z lufami czokowanymi lub cylinder modyfikowany są zabronione.
2. Zdejmowana stopka lub baka zrobiona ze skóry lub innego materiału (za wyjątkiem materiałów gumowych) jest dopuszczalna. Inne dodatki są zabronione.
3. Przez broń "oryginalną" rozumie się broń z oryginalnym wylotem lufy (koronka) będącym w niezmiennym stanie. „Replika” to obecna reprodukcja dawnej broni

Załadowanie broni

1. Tylko oryginalny, fabryczny czarny proch jest dozwolony.
2. Ołowiane śruty (albo nietoksyczne substytuty ołowiu) mogą mieć maksymalną średnicę o wielkości 2.55 mm
3. Ilość prochu jest dokładnie określona i nie może przekraczać 6.2 grama czarnego prochu i 35 gram śrutu
4. Proch może być załadowany jedynie z wcześniej przygotowanych pojemniczków o określonej wielkości.
5. Ładunek śrutu ołowianego (lub ich nietoksycznych odpowiedników) musi być z wcześniej przygotowanych jedno porcjowych pojemników.
6. Załadowanie broni musi być zgodne z obecnie obowiązującymi metodami i materiałami. Plastikowe przybitki lub koszyczki są zabronione.

Wskazówki odnośnie strzelania w trakcie zawodów

1. Najważniejszym zadaniem jest bezpieczne obchodzenie się z bronią, stosowanie pasów jest zabronione.
2. Załadunku broni można dokonać jedynie na specjalnie przygotowanych do tego stanowiskach (stołach).

3. W momencie przemieszczania się zawodnika od stołu i na stanowisko strzeleckie, należy trzymać broń lufą zwróconą do góry, wylot lufy powinien być powyżej wysokości głowy.
4. Zakładanie kapiszonów lub podsypki może być jedynie przeprowadzone na stanowisku strzeleckim, gdy lufa broni skierowana jest w dół.
5. Broń może być całkowicie odbezpieczona jedynie, gdy zawodnik znajduje się na stanowisku strzeleckim, zalecane jest w przypadku broni kapiszonowej stosowanie kapiszonowników.
6. Gdy broń nie jest używana, powinna znajdować się na stojaku i nie może być dotykana przez kogokolwiek bez zgody właściciela.
7. Oddanie strzału przez zawodnika może mieć miejsce tylko wtedy, gdy jest jego/jej kolej i gdy rzutek zostanie wyrzucony z maszyny.
8. Strzelanie bądź celowanie do rzutka przeznaczonego dla innego zawodnika jest surowo zabronione.
9. Przed komendą PULL broń zawodnika może być oparta o jego ramię lub skierowana w dół w zależności od preferencji strzelca.
10. W trakcie oddawania strzałów zawodnik musi się znajdować na wyznaczonym stanowisku strzeleckim.
11. Zawodnik w trakcie strzelań powinien używać okularów ochronnych i ochron słuchu.
12. Kiedy strzelec jest gotowy do oddania strzału, za zgodą sędziego może wydać komendę PULL. Zawodnik na stanowisku strzeleckim, ma także prawo do zadania pytania „Gotowy?”, ale nic więcej nie może mówić.
13. Rzutek zostanie uznany za trafiony, gdy po poprawnym wystrzeleniu go i oddaniu strzału, przynajmniej jedna jego część będzie widocznie odpadać. Rzutek zostanie uznany za nietrafiony, jeśli: nie złamie się w trakcie lotu albo gdy zawodnik nie odda strzału w wyniku: nie odbezpieczenia broni lub nie załadowania jej, lub nastąpi oddanie strzału przez zawodnika zanim sędzia pozwoli na to.
14. Rzutek zostanie uznany jako nie zaliczony i zostanie zawodnikowi przyznany dodatkowy rzutek, gdy: rzutek rozpadnie się w momencie wyrzucania go przez maszynę, gdy lot rzutka nie jest prosty, gdy lot jest nieregularny albo zbyt wolny, gdy dwa lub więcej rzutków zostanie wystrzelonych w tym samym momencie, gdy rzutek jest innego koloru niż wcześniejsze, gdy rzutek zostanie wystrzelony przed komendą PULL, gdy rzutek nie zostanie wystrzelony zaraz po komendzie PUL ale z opóźnieniem, gdy zawodnik poprzez podniesienie broni zakomunikuje, że nie oddaje strzału z powodu niewypału, gdy niewypał spowodowany jest awarią, uszkodzeniem mechanicznym broni, spustu lub gdy strzelcowi przeszkodziła osoba trzecia.

OGÓLNE PRZEPISY BEZPIECZEŃSTWA

1. Dopuszcza się użycie wyłącznie prochu czarnego produkcji przemysłowej. Wszystkie ładunki muszą być przygotowane w pojemnikach jednodawkowych, wykonanych z materiału niegromadzącego ładunków elektrostatycznych, pojemniki z podsypką nie mogą zawierać więcej niż 16 gramów prochu.
2. Broń na stanowiska strzeleckie przenosi się zamkniętą w futerałach, pokrowcach lub kaburach, wyjmowanie broni na stanowiskach strzeleckich dozwolone jest dopiero, po zgodzie sędziego stanowiskowego w czasie przygotowawczym.
3. Dopuszczone są przybitki tylko z materiałów naturalnych (filc, papier, kasza manna itp). Niedopuszczalne jest używanie przybitek plastikowych.
4. Kapiszony należy trzymać w zamkniętych pudełkach oraz przynosić je na linię ognia tylko w ilości koniecznej i w zamkniętym pudełku (dozwolone są zamknięte kapiszonowniki).
5. Podczas trwania konkurencji zawodnicy obowiązani są używać okularów oraz ochronników słuchu, obowiązkowe jest zabezpieczenie smarem komór bębna rewolweru ponad pociskami.
6. Zapłon (podsypka, kapiszony) może być założony tylko wtedy, gdy broń skierowana jest w kierunku celu. Zabrania się ładowania broni z założonym kapiszonym, lub podsypką panewką.
7. W czasie ładowania broni skałkowej i lontowej otwór zapalowy należy zatkać zatyczką.
8. Obowiązuje absolutny zakaz palenia na linii ognia.
9. Podczas zawodów zabronione jest ładowanie broni przed komendą „START”.
10. Każda broń musi być pozbawiona zapłonu, a urządzenia zapłonowe ustawione w pozycji bezpieczeństwa podczas czasowego przerwania ognia po komendzie „STOP” lub „PRZERWIJ STRZELANIE”: zawodnik zdejmuje kapiszon z kominka lub zsypuje proch z panewki, ustawia kurek w pozycji „zabezpieczone”, w rewolwerze opuszcza kurek opuszczając go na pole bębna pomiędzy komorami.
11. Wystrzelenie po komendzie „STOP”, „PRZERWIJ STRZELANIE” lub innej, jednoznacznie sugerującej przerwanie strzelania, powoduje dyskwalifikację zawodnika.
12. Każda broń musi być rozładowana całkowicie po zakończeniu konkurencji i przed oddaleniem się z linii ognia.
13. Oddalenie się ze stanowiska musi być zgłoszone sędziemu stanowiskowemu który kontroluje rozładowanie broni zawodnika.
14. W przypadku braku zapłonu broń musi być trzymana i skierowana w kierunku celu przez co najmniej 1 minutę. Każda następna czynność musi być wykonana przy lufie skierowanej cały czas w kierunku kulochwytu.
15. Jeżeli problem wynikający z nieprawidłowego funkcjonowania broni nie może być natychmiast usunięty przez samego strzelca – ten informuje sędziego zanim podejmie jakiegokolwiek inne postępowanie.