



“SOLNY GARNIZON”
Klub Strzelecki Bochnia

32-700 Bochnia
ul. Strzelecka 87
e-mail: biuro@solnygarnizon.pl

Współorganizatorem zawodów jest:

MAŁOPOLSKIE CENTRUM STRZELECTWA



Regulamin

Puchar Solnego Garnizonu

„Zawody o Puchar sklepu Diana Tarnów”

Bochnia 21.06.2026

Konkurencje:

1. LONG RANGE CHALLENGE - (PCZ/KCZ)
2. 3 GUN – (PCZ/KCZ/St)
3. BACK TO SCHOOL – (KCZ/St)
4. 2 GUN – (PCZ/KCZ)

Regulamin i program zawodów

1. Cel zawodów:

- popularyzacja i promocja strzelectwa sportowego
- rywalizacja sportowa
- rozwijanie umiejętności strzeleckich

2.Czas i miejsce zawodów:

Zawody odbędą się 21 czerwca 2026 na strzelnicy w Bochni, ul. Strzelecka 87, w godzinach 10:00 – 15.00.

3.Warunki uczestnictwa, jeden z wymienionych:

- Posiadanie pozwolenia na broń
- Posiadanie ważnej licencji zawodniczej PZSS

4.Zgłoszenia uczestnictwa:

- w dniu zawodów od godziny 8:00-9.00

- Istnieje możliwość rejestracji na zawody w biurze zawodów do godz. 9.00

-Możliwość rejestracji on-line na stronie klubu solnygarnizon.pl

5.Koszty uczestnictwa:

- Wpisowe - 40zł, każda następna konkurencja – 40zł
- Zwroty pieniężne nie przysługują

6.Broń i amunicja:

- konieczność korzystania z własnej broni i amunicji
- możliwość korzystania z pożyczonej broni od innych zawodników

7.Pozostałe wyposażenie:

- własne ochronniki słuchu i wzroku
- pas z kaburą i ładownicami oraz zawieszami do karabinu
- moderator dźwięku do karabinu
- pozostałe elementy wyposażenia wymienione w opisie zawodów

8.Obszerwator MZSS obecny na zawodach

9.Zawody wpisane w kalendarz zawodów MZSS.

10.Organizatorowi przysługuje prawo do:

- wykluczenia uczestnika zawodów w przypadku naruszenia regulaminu lub zasad bezpieczeństwa
- wykluczenia uczestnika zawodów w przypadku braku umiejętności obsługi broni
- braku wymaganego Regulaminem Zawodów wyposażenia

- nieuwzględnienia wyników zawodnika w Wynikach Zawodów w przypadku, gdy metryczka jego wyników jest niepoprawnie wypełniona, nieczytelna, nie podpisana przez zawodnika lub sędziego toru

11.Przebieg konkurencji- może podlegać modyfikacji przez sędziego głównego lub sędziego nadzorującego daną konkurencję, spowodowanymi bezpieczeństwem lub warunkami strzelania.

12.Pozostałe sprawy nieuregulowane w przepisach rozstrzyga

Jury zawodów (Obserwator MZSS, Sędzia Główny Zawodów, Kierownik Zawodów, Organizator Zawodów).

Komendy

Wszystkie komendy w trakcie trwania konkurencji wydaje sędzia nadzorujący jej przebieg i należy się do nich bezwzględnie stosować.

Komendy IPSC

ŁADUJ I PRZYGOTUJ SIĘ - zawodnik zajmuje miejsce startowe zgodnie z opisem toru, podcina do broni załadowany magazynek i przeładowuje broń

PRZYGOTUJ SIĘ - zawodnik zajmuje miejsce startowe zgodnie z opisem toru, wszystkie magazynki użyte podczas przebiegu toru znajdują się w miejscach (lub miejscu) zgodnie z opisem toru

CZY JESTEŚ GOTOWY ? - zawodnik potwierdza skinieniem głowy lub słowem TAK - przyjmuje się, że zawodnik jest gotowy w przypadku braku odpowiedzi negatywnej na zadane przez sędziego pytanie z jednoczesnym przyjęciem przez zawodnika pozycji startowej zgodnej z opisem toru

UWAGA - po tej komendzie w ciągu 3-7 sekund nastąpi sygnał dźwiękowy timera, po którym zawodnik ostrzeliwuje cele wg procedury zgodnej z opisem toru

JEŻELI SKOŃCZYŁEŚ ROZŁADUJ BROŃ I POKAŻ DO INSPEKCJI - zawodnik po ostrzeleniu ostatniego celu odcina magazynek od broni i pokazuje sędziemu pustą komorę nabojołą

JEŻELI BROŃ JEST ROZŁADOWANA WYKONAJ STRZAŁ KONTROLNY - zawodnik po upewnieniu się, że broń jest całkowicie rozładowana oddaje strzał kontrolny w kierunku kulochwytu następnie chowa broń krótką do kabury lub pudełka. Broń długą z lufą skierowaną do góry wznosi się z toru w celu ustawienia na stojaku lub schowania do futerału

INNE KOMENDY:

ŁADUJ - zawodnik ładuje amunicję do magazynka

START- zawodnik, podcina magazynek do broni i przeładowuje broń, można strzelać

STOP- przerywamy strzelanie, zdejmujemy palec z języka spustowego

ROZŁADUJ DO PRZEJRZENIA BROŃ- odpinamy magazynek, pokazujemy sędziemu magazynek oraz pustą komorę nabojołą, oddajemy strzał kontrolny, chowamy lub odkładamy broń i schodzimy

ze stanowiska. W przypadku gdy zawodnik ukończy konkurencję przed upływem przewidzianego czasu, odpina magazynek i czeka na kontrolę rozładowania broni.

Punktacja i wyniki

Wynikiem jest stwierdzona przez sędziego liczba trafień. W konkurencjach dynamicznych wynikiem jest stwierdzona przez sędziego liczba punktów, zsumowana z czasem, w którym zostały prawidłowo ostrzelane cele.

Opuszczenie toru po wykonanej konkurencji traktowane jest, jako zatwierdzenie uzyskanych wyników przez zawodnika, które uzupełnił sędzia główny.

Bezpieczeństwo!!!

Broń i magazynki przenoszone przez zawodników na terenie strzelnicy muszą być całkowicie rozładowane. Obowiązuje wskaźnik bezpieczeństwa.

Podczas trwania konkurencji należy zwrócić szczególną uwagę na:

1. Ładowanie broni tylko na komendę sędziego
2. Zakaz jakichkolwiek nieregulaminowych manewrów załadowaną bronią
3. Zachowanie bezpiecznego kierunku wylotu lufy broni; obowiązują kąty 90 stopni w kierunku prawym i lewym od osi przebiegu toru oraz góra kulochwytu.
4. Niewysuwanie żadnej części ciała przed płaszczyznę lotu lufy w momencie oddawania strzału.
5. Przeniesienie palca na język spustowy tylko po skierowaniu broni w stronę celu.
6. Zabrania się wychodzenia zawodnikom lub innym osobom za linię ognia w czasie trwania konkurencji;
7. Zabrania się ładowania do magazynka więcej amunicji niż dopuszcza regulamin konkurencji
8. Wyznacza się na strzelnicy „Strefę Bezpieczeństwa”, w której zawodnicy mogą składać się do strzału, czyścić, rozbierać, manipulować, wymieniać magazynki (tylko puste), dobywać z futerałów, przygotowywać się do strzelania, itp. **Broń w „Strefie Bezpieczeństwa” nie może być załadowana !!!**
9. W „Strefie bezpieczeństwa” nie można wyjmować żadnego rodzaju amunicji, nawet ćwiczebnej. Manipulowanie bronią w innych miejscach jest zabronione!!!
10. Dozwolone jest wyjmowanie karabinu z futerału i przygotowywanie się do strzelania na stanowisku ogniowym.

Kary

1. Oddanie strzału przed komendą START karane jest dyskwalifikacją.
2. Dozwolone jest wycelowanie broni do 45° w górę i wyłącznie wtedy, gdy palec znajduje się poza kabłąkiem.
3. Nieprzestrzeganie zasad bezpieczeństwa karane jest dyskwalifikacją.
4. Zgubienie/opuszczenie broni podczas przebiegu toru karane jest dyskwalifikacją.
5. Opuszczenie stanowiska po ukończeniu konkurencji bez sprawdzenia rozładowania broni przez sędziego karane jest dyskwalifikacją.
6. Podczas wymiany magazynka palec musi znajdować się poza językiem spustowym.

Problemy techniczne z bronią lub amunicją

Za wszelkie problemy z bronią lub amunicją odpowiada zawodnik. W przypadku wystąpienia niewypału dopuszcza się dodatkowe doładowanie broni trakcie trwania konkurencji, pod warunkiem, że nastąpi ono po usunięciu naboju-niewypału znajdującego się w broni i będzie wykonane w sposób bezpieczny.

Sprawy organizacyjne

W czasie trwania zawodów należy stosować zalecenia Ministerstwa Zdrowia związane z reżimem sanitarnym. Oraz wykonywać polecenia organizatorów i obsługi strzelnicy.

Protesty

Zawodnik niezgadzający się z decyzją sędziego, może złożyć protest bezpośrednio po zaistnieniu spornego zdarzenia do Sędziego Głównego.

Decyzja Sędziego Głównego jest ostateczna i nie podlega dalszym protestom.

Interpretacja powyższego regulaminu należy do Sędziego Głównego, a jego decyzja jest OSTATECZNA!!!

1.LONG RANGE CHALLENGE - (PCZ/KCZ)

Cele	4X cele metalowe POPIERSIA,1X cel metalowy „KOŁO”
Liczba ocenianych trafień	18
Postawa startowa	Zawodnik stoi na linii startu
Postawa strzelecka	Postawa stojąca
Kondycja broni	<ul style="list-style-type: none"> • KARABINEK – na plecach, rozładowany, zamek w tylnym położeniu. 3x Magazynek załadowany 4 szt. w każdym schowane w ładownicach • PISTOLET-rozładowany schowane do kabury. 2x magazynek załadowany 3 szt. każdy schowane w ładownicach.
Procedura	<p>Zawodnik stoi na linii startu. Po sygnale timera Zawodnik wykonuje 10x burpee z przeskokiem przez ławkę a następnie przemieszcza się kolejno do STAGE 1-4.(po zdobyciu na stage zawodnik dokonuje załadowania broni i realizuje zadanie. Po zrealizowaniu zadania odpina magazynek, oddaje strzał kontrolny w bezpiecznym kierunku a następnie udaje się na kolejny stage.</p> <p>STAGE1(karabinek)- z postawy siedzącej oddaje po jednym strzale do czterech metalowych popiersi rozmieszczonych na dystansach 150-300m.</p> <p>STAGE2(karabinek)- z postawy wymuszonej oddaje po jednym strzale do czterech metalowych popiersi rozmieszczonych na dystansach 100-250m.</p> <p>STAGE3(karabinek)-z postawy leżącej oddaje po jednym strzale do czterech metalowych popiersi rozmieszczonych na dystansach 100-200m.</p> <p>STAGE4(Pistolet)- zawodnik zajmuje wyznaczone pole(A) i oddaje jeden strzał do metalowego celu następnie przebiega do pola(B) i oddaje jeden strzał do metalowego celu.(3xAB).</p> <p>NA TORZE OBOWIĄZUJE LIMIT CZASU PODANY PRZEZ SĘDZIEGO.</p>
Punktacja	<p>Brak trafienia: 20 pkt</p> <p>Strzał niezgodny z procedurą: 20 pkt</p>
Wynik	Wynikiem jest suma punktów + czas. Wygrywa najmniejsza ilość punktów (np. 0pkt + 50s = 50 pkt)
Dopuszcza się używanie broni	<p>Karabin centralnego zapłonu z dowolnymi przyrządami celowniczymi.</p> <p>Pistolet centralnego zapłonu z dowolnymi przyrządami celowniczymi.</p>

2.3 GUN – (PCZ/KCZ/St)

Przed startem konkurencji zawodnik układa:

- strzelbę na beczce 1 plus 8 sztuk amunicji LUB amunicja z sobą
 - karabinek na beczce 2 plus dwa magazynki po 5 sztuk amunicji LUB umieszcza je w ładowniach na pasie
 - pistolet w kaburze, dwa magazynki po 5 sztuk amunicji w ładownicach na pasie
- Cała broń rozładowana.

Po sygnale timera podejmuje strzelbę, ładuje i ostrzeliwuje stalowe cele po lewej stronie toru. Po ostrzelaniu pokazuje broń do kontroli i odkłada ją na beczkę 1, skierowana w stronę wału.

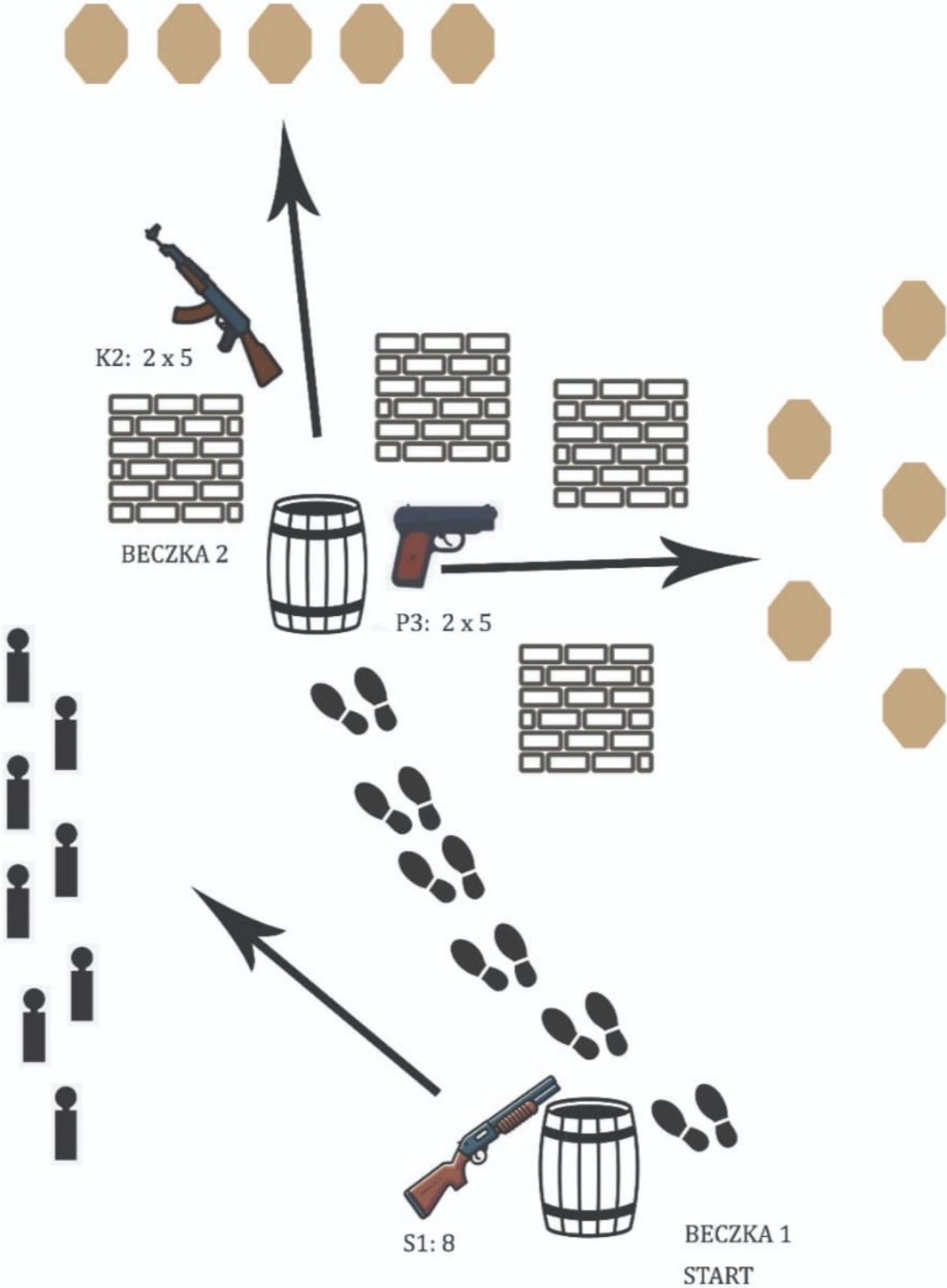
Przemieszcza się do beczki 2 podejmuje karabinek i ostrzeliwuje cele na wprost, między zasłonami. Każda tarcza papierowa z pięciu ma być trafiona dwa razy. Po ostrzelaniu celów pokazuje broń do kontroli i odkłada na beczkę 2 lufą w stronę ostrzelanych tarcz.

Następnie podejmuje pistolet i ostrzeliwuje cele po prawej stronie toru, między zasłonami. Każda tarcza papierowa z pięciu ma być trafiona dwa razy.

Po ostrzelaniu celów następuje kontrola broni.

LIMIT CZASU NA KONKURENCJĘ TO 2 MINUTY.

Czas max: 2 min



3. BACK TO SCHOOL – (KCZ/St)

- **Cele** :
 1. 5x Popper (Strzelba)
 2. 5x Tarcza IDPA Czerwony Kolor (Zielony Zakładnik - Neutralny)
- **Liczba ocenianych trafień** : 20
- **Postawa startowa** : Zawodnik stoi na linii startu
- **Postawa Strzelecka** : Postawa stojąca
- **Kondycja broni** :
 - Strzelba - Rozładowana , zamek w tylnym położeniu. Amunicja, 5 naboji położonych obok strzelby.
 - Karabin - Rozładowany, zabezpieczony. Magazynek 15 szt. amunicji w ładownicy na pasie.
- **Procedura** :

Zawodnik stojąc na linii startu z zabezpieczonym karabinem ułożonym na pasie nośnym w sposób bezpieczny, na sygnał timera podbiega do strzelby, następnie ładuje strzelbę amunicją i oddaje po 1 strzale do każdego blaszanego celu. Po oddaniu 5 strzałów ze strzelby zawodnik zmienia broń na karabin i podąża dalej. Do każdej rozpoznanej tarczy zawodnik oddaje 3 strzały z karabinu (zwracać uwagę na kolor tarczy).
- **Punktacja** :
 - Trafienie w Tarcze - 0 pkt
 - Brak Trafienia - 10 pkt
 - Trafienie Zakładnika - 20 pkt
- **Wynik** :

Wynik to suma punktów oraz czas. Wygrywa najmniejsza ilość punktów. Każda Sekunda to 1 pkt.
- **Broń zawodników** to Strzelba (Powtarzalna lub Samopowtarzalna + Karabin centralnego zapłonu z moderatorem dźwięku.

4.2 GUN – (PCZ/KCZ)

Tarcze niebieskie karabinowe - po 2 strzały do każdej pozostałe tarcze na pistolet. Karabin załadowany 10 szt. ostrzał ze stolika we wiacie. Po strzelaniu zostaje rozładowany na stoliku magi do pistoletu załadowane po 15 szt. wymiana w dowolnym momencie.

Dla pistoletu jest 7 tarcz i 2 minipopery punktacja wg IPSC czyli liczymy faktor z całości przestrzelin przez czas.

