



“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

„STALOWY CEL”

Bochnia 25.10.2026

Konkurencje:

1. PISTOL PLATES - (PCZ)
2. SALT SHAFT– (PCZ/KCZ)
3. MOVE RIGHT AND BACK – (PCZ/KCZ)
4. WINDOW PREASSURE – (St)
5. TIGHT CORNER – (PCZ/St)

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 25 października 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 - 50zł, każda następna konkurencja – 50zł
- 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
- karabiny i karabinki wyposażone w tłumik dźwięku
- pozostałe elementy wyposażenia wymienione w opisie zawodów

8.Obsерwator 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 Rezultatach 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 odpina magazynek od broni i pokazuje sędziemu pustą komorę nabojoową

JEŻELI BROŃ JEST ROZŁADOWANA WYKONAJ STRZAŁ KONTROLNY - zawodnik po upewnieniu się, że broń jest całkowicie rozładowana oddaje strzał kontrolny w kierunku kulochwyty następnie chowa broń krótką do kabury lub pudełka. Broń długą z lufą skierowaną do góry wynosi się z toru w celu ustawieniu 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 nabojoową, oddajemy strzał kontrolny, chowamy lub odkładamy broń i schodzimy

ze stanowiska. W przypadku gdy zawodnik ukończy konkurencję przed upływem przewidzianego czasu, odpina magazynkę 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 kulochwyty.
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/upuszczenie 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. PISTOL PLATES - (PCZ) – oś 10

Cele: 5x blacha popiersie

Liczba ocenianych trafień: 10

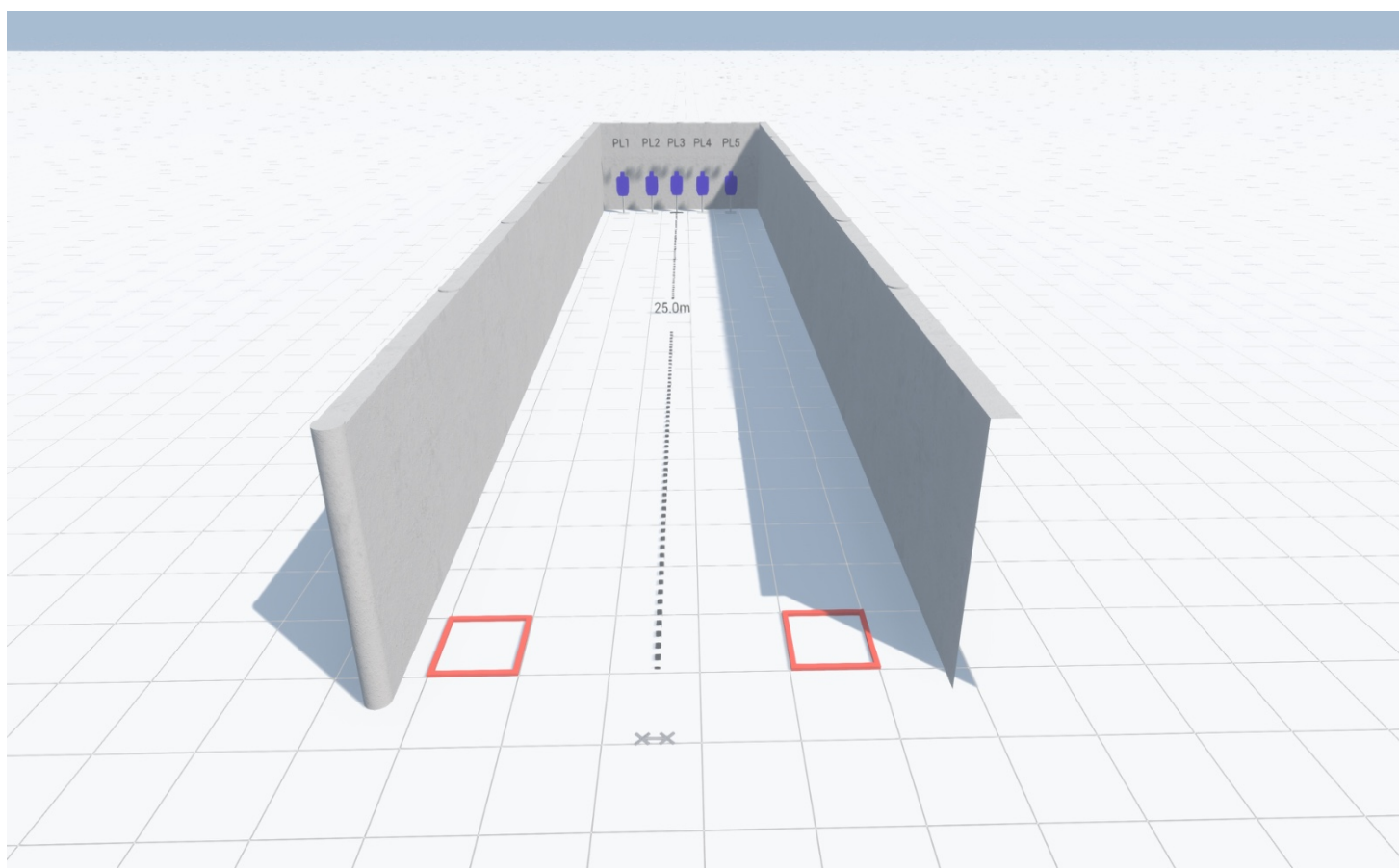
Postawa startowa: obie nogi na markerze

Kondycja broni: rozładowana w kaburze (magazynek pierwszy 5 sztuk, drugi max)

Procedura: Na sygnał ostrzelać z wybranego boxa oburącz każdą z blach, przejść do drugiego boxa (bron skierowana w kierunku głównego kulochwyty) i ostrzelać każdą blachę silną ręką

Punktacja: trafienie blachy = 0, miss = +20, procedura (nieostrzelanie celu) = +30

Time cap: 120 sekund



2. SALT SHAFT– (PCZ/KCZ) – oś 15

Cele: 3x popper pistolet, 4x papier pistolet, 4x papier karabin

Liczba ocenianych trafień: 8 trafień karabinowych + 11 trafień pistoletowych

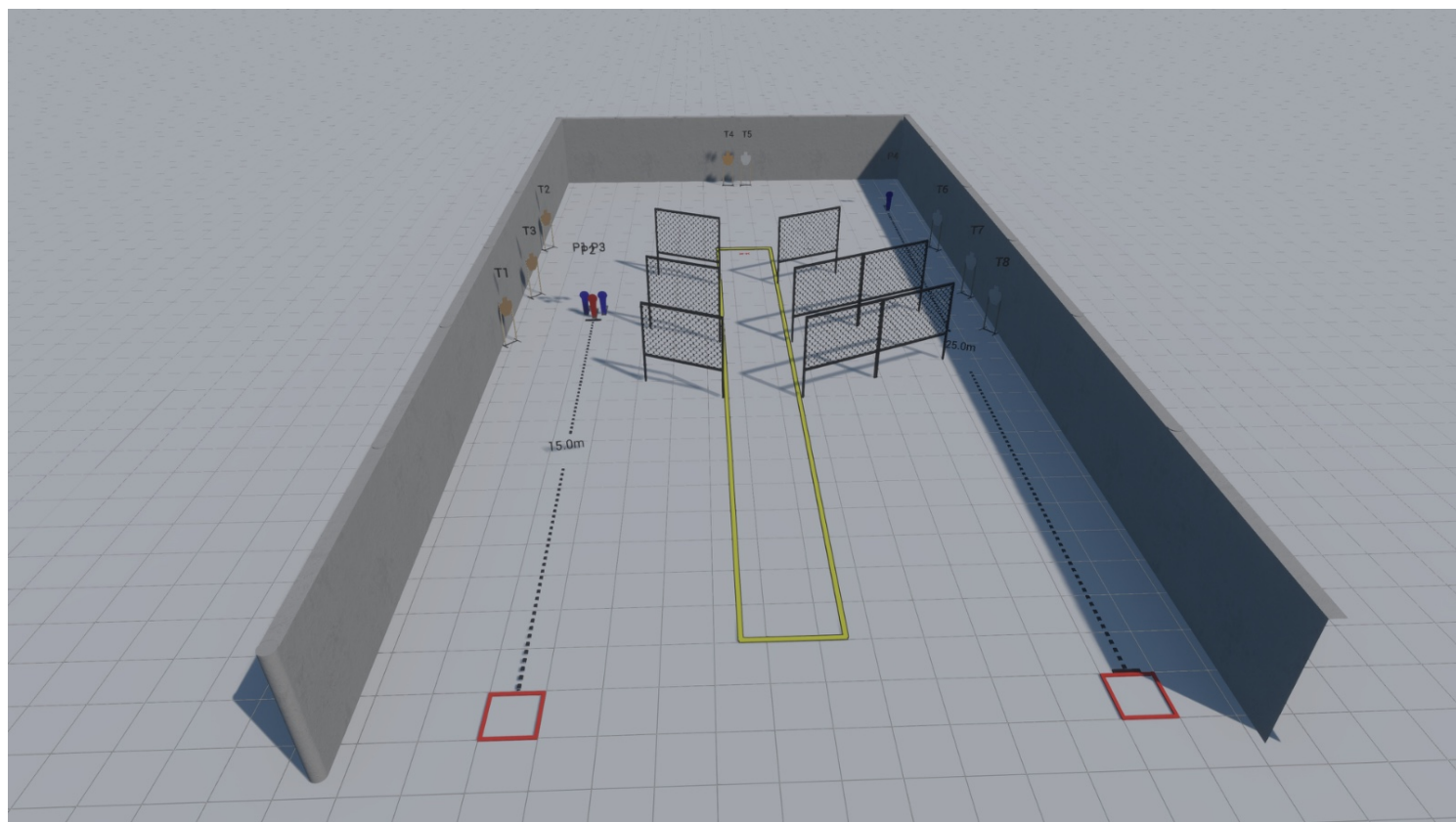
Postawa startowa: obie nogi na markerze, karabin na pasie

Kondycja broni: pistolet załadowany w kaburze (pierwszy magazynek 10 sztuk, drugi max), karabin rozładowany (magazynki max)

Procedura: Na sygnał ostrzelać z żółtego obszaru cele pistoletowe (brązowe każdy po 2 razy), następnie z lewego boxa ostrzelać niebieskie Poppery P1,P3 (P2 no shoot), przemieścić się do prawego boxa, wypiąć magazynek i ostatnim strzałem ostrzelać popper P4. Pistolet do kabury. Ostrzelać cele karabinowe (biały papier, każdy po 2 razy) z żółtego obszaru

Punktacja: miss= +20, procedura =+20, no shoot =+30, ostrzelanie blachy z nieprawidłowej broni lub obszaru = DQ

Time cap: 180 sekund



3. MOVE RIGHT AND BACK – (PCZ/KCZ) – oś 12

Cele: 6x pistolet 5x karabin, 1 popper pistoletowy

Liczba ocenianych trafień: 10 trafień karabinowych + 13 trafień pistoletowych

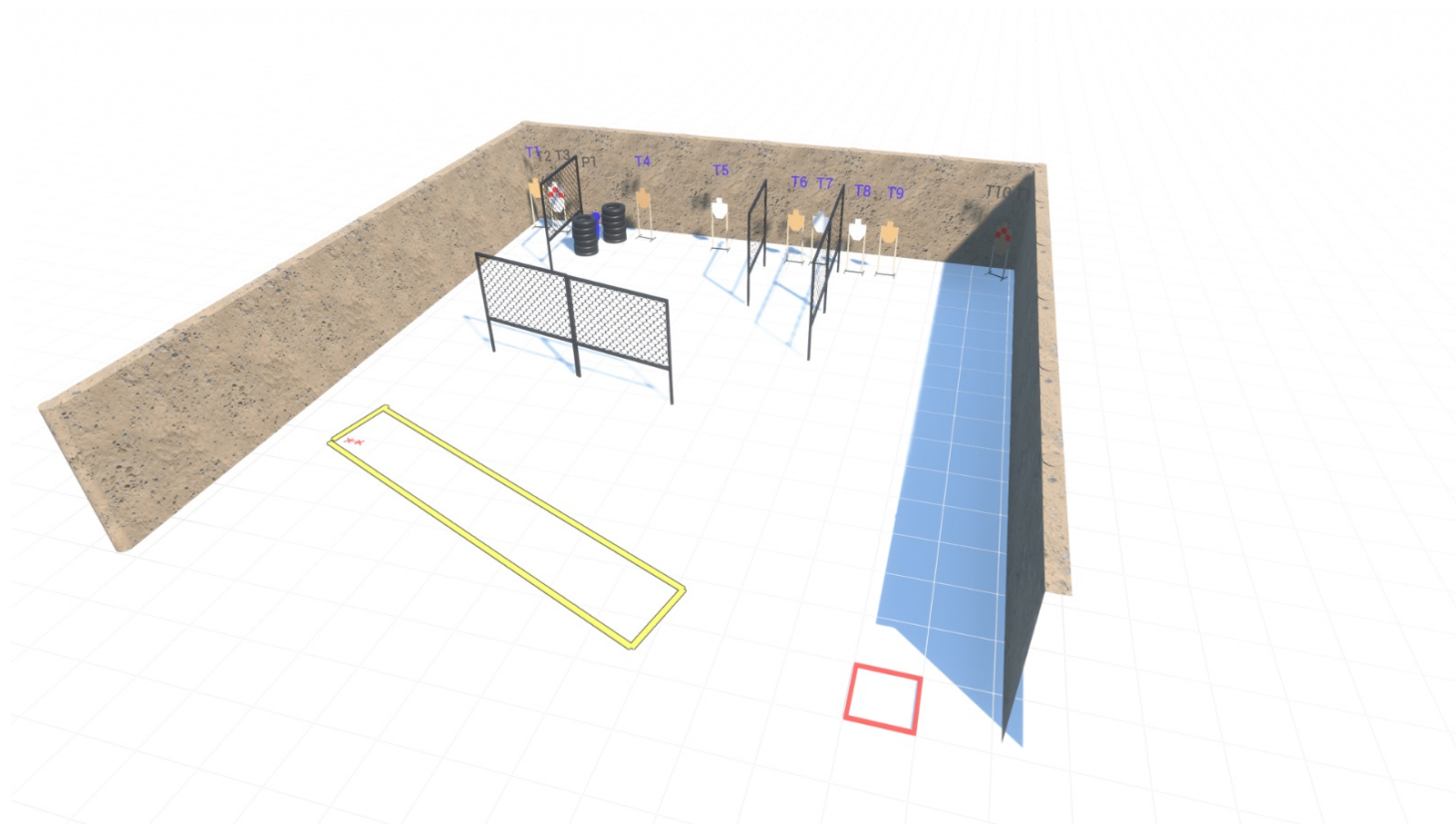
Postawa startowa: obie nogi na markerze,

Kondycja broni: pistolet załadowany w kaburze, karabin rozładowany

Procedura: Na sygnał ostrzelać białe cele pistoletowe (brązowe) każdy po 2 razy), przemieścić się do czerwonego boxa, wypiąć magazynek i ostatnim strzałem ostrzelać popper P1, pistolet do kabury i ostrzelać z żółtego obszaru cele karabinowe (biały papier, każdy po 2 razy)

Punktacja: miss = , noshoot(czerwony)=+30, procedura =+20, ostrzelanie blachy z nieprawidłowej broni lub obszaru = DQ

Time cap: 120 sekund



4. WINDOW PREASSURE – (St) – oś 13

Cele: 9x płyka

Liczba ocenianych trafień: 9

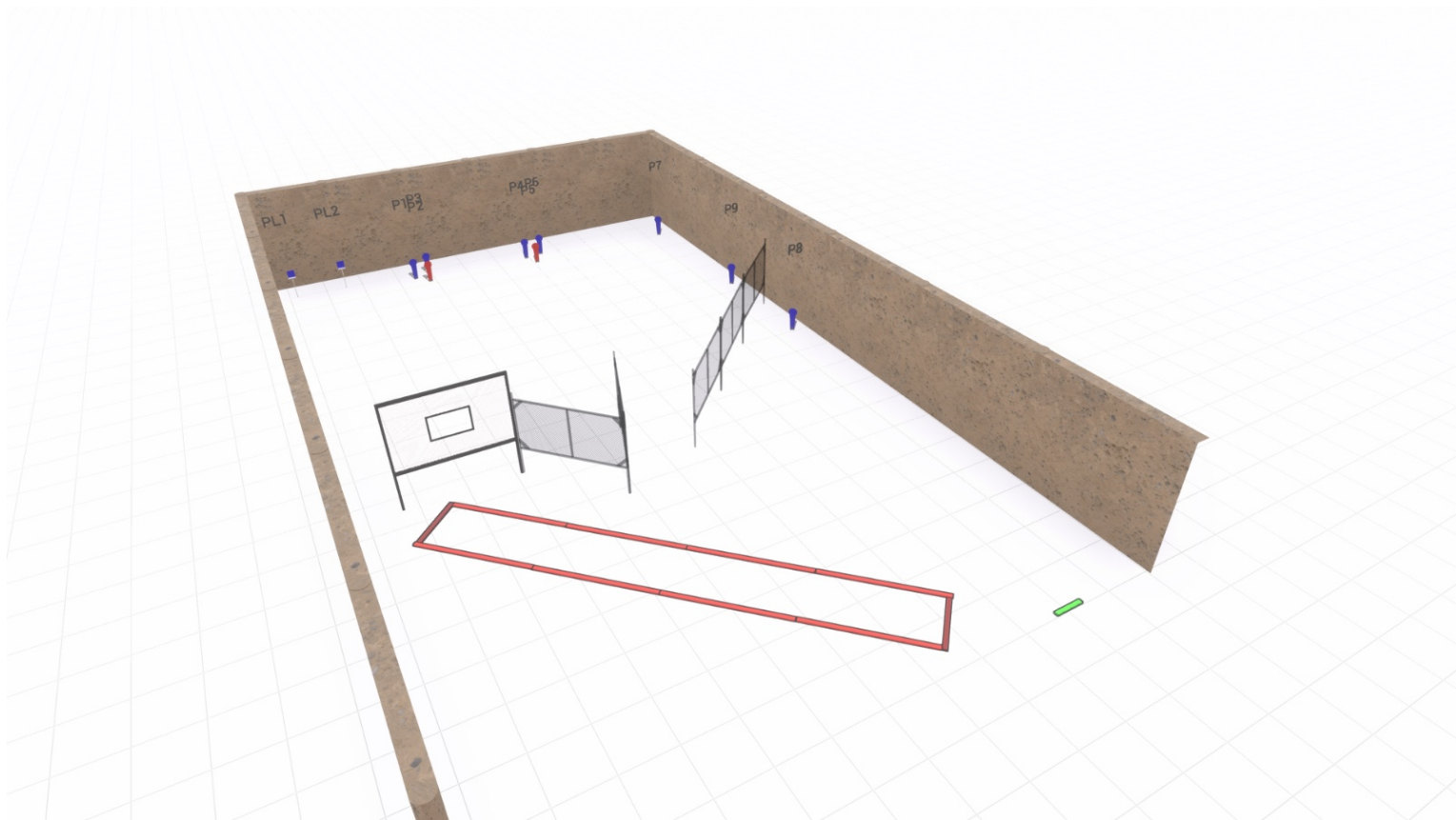
Postawa startowa: obie nogi na markerze, strzelba przy biodrze

Kondycja broni: strzelba rozładowana,

Procedura: Na sygnał ostrzelać wszystkie cele

Punktacja: miss= +20, procedura =+20

Time cap: 60 sekund



5. TIGHT CORNER – (PCZ/St) – oś 7

Cele: 4x blacha, 5x pistolet

Liczba ocenianych trafień: 5 blachy strzelba+ 10 trafień pistoletowych

Postawa startowa: W czerwonym boksie, strzelba przy biodrze

Kondycja broni: strzelba rozładowana, pistolet rozładowany w kaburze

Procedura: Na sygnał ostrzelać z blachy P2 i P3, odłożyć strzelbę do boxa (zabezpieczoną), z lewego niebieskiego boxa ostrzelać z pistoletu popper P1, z prawego niebieskiego boxa ostrzelać popper P4, przenieść się do żółtego obszaru i ostrzelać papierowe cele pistoletowe (po 2 razy)

Punktacja: miss = +20, procedura = +20, ostrzelenie blachy z nieprawidłowej broni lub obszaru = DQ

Time cap: 120 sekund

