"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***

***„OPERACJA STRZAŁ II"***

***Bochnia 22.11.2026***

**Konkurencje:**

1. ZŁY ADRES - (PCZ/KCZ)
2. KONTAKT Z… – (PCZ/KCZ)
3. ZAKŁADNIK – (PCZ/KCZ)
4. (1-5) x 2 =? – (PCZ/KCZ/St)
5. KETTLE PLATE – (St)
6. EL PRESIDENTE x2 – (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 22 listopada 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:**
- Opłata startowa – 400 zł
- 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 zawiesiami do karabinu
-karabiny i karabinki wyposażone w tłumik dźwięku
- pozostałe elementy wyposażenia wymienione w opisie zawodów

**8.Obserwator 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, podpina 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 ostrzelaniu ostatniego celu odpina magazynek od broni i pokazuje sędziemu pustą komorę nabojową
**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 wynosi się z toru w celu ustawieniu na stojaku lub schowania do futerału

**INNE KOMENDY**:

**ŁADUJ** - zawodnik ładuje amunicję do magazynka
**START**- zawodnik, podpina 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 nabojową, oddajemy strzał kontrolny, chowamy lub odkładamy broń i schodzimy

ze stanowiska. W przypadku gdy zawodnik ukończy konkurencję przed upływem przewidzianego czasu, odpina magazynek i czekana 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 muszę 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 płaszczyznowy 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, przygotowywaćsię 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 $45^{o}$ 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!!!**

Trzy długie tory scenariuszowe, trzy krótkie drille i sześć różnych okazji, żeby przekonać się, że plan był świetny — dopóki nie usłyszałeś sygnału timera.

# 1. ZŁY ADRES - (PCZ/KCZ)

Oś nr 14
Broń: Pistolet + Karabin
Opis:
Miało być szybko, łatwo i bez komplikacji. Jeden adres, proste zadanie i powrót do domu przed obiadem.
Problem w tym, że nawigacja zaprowadziła Cię pod niewłaściwy budynek, ekipa przestała odbierać telefon, a sytuacja na miejscu wygląda zupełnie inaczej niż w otrzymanym briefingu.
Masz ograniczony czas, niepełne informacje i kilka decyzji do podjęcia. Co gorsza, nie wszystko, co zobaczysz, będzie celem.
Wywiad ostrzega: nie każdy problem da się rozwiązać pociągnięciem za spust.
Dokładny przebieg toru, dodatkowe zadania i zasady punktacji zostaną przedstawione dopiero na miejscu.

Liczba amunicji: 15 karabin + 15 pistolet

# 2. KONTAKT Z… – (PCZ/KCZ)

Oś nr 16
Broń: Pistolet + Karabin
Opis:
Zwyczajny dzień. Wracasz spokojnie do domu, myślisz o obiedzie, weekendzie i wszystkim, tylko nie o strzelaniu.
Nagle słyszysz: „KONTAKT Z…!”
I na tym kończy się spokojna część Twojego dnia.
Amunicja jest ograniczona, karabin czeka w bagażniku, a sytuacja zdecydowanie nie rozwija się zgodnie z planem.
Czy zdążysz zrealizować zadanie i dotrzeć do osłony?
Dokładny przebieg toru zostanie przedstawiony na miejscu.
PS. Papier przestaje być groźny po trzech trafieniach. A blachy? Cóż… to zależy. :)
Liczba amunicji: 30 karabin + 20 pistolet

# 3. ZAKŁADNIK – (PCZ/KCZ)

Oś nr 15
Broń: Pistolet
Opis:
Rutynowa interwencja zamieniła się w sytuację kryzysową. Uzbrojeni napastnicy przetrzymują zakładniczkę, a negocjacje zakończyły się niepowodzeniem.
Na miejscu panuje chaos, informacje są niepełne, a margines błędu praktycznie nie istnieje.
Wywiad przekazał jeszcze jedną istotną informację:
Trafienie NO-SHOOT = MISSION FAILED (DNF).
Tutaj nie wystarczy strzelać szybko. Trzeba jeszcze wiedzieć, w co się strzela.
Dokładny przebieg toru zostanie przedstawiony na miejscu.
Liczba amunicji: Dowolna (minimum 20 sztuk)

# 4. (1-5) x 2 =? – (PCZ/KCZ/St)

Oś nr 13
Broń: Pistolet + Karabin + Strzelba (open)
Kondycja broni:
* Pistolet załadowany, w kaburze.
* Karabin załadowany, pozycja Low Ready.
* Strzelba w boxie rozładowana

Opis:
Na sygnał ostrzelać białe cele karabinowe w następującej sekwencji:
* T1 — 1 strzał
* T3 — 2 strzały
* T5 — 3 strzały
* T3 — 4 strzały
* T1 — 5 strzałów

Następnie dokonać przejścia na pistolet, podejmując próbę zabezpieczenia karabinu.
Ostrzelać brązowe cele pistoletowe w sekwencji:
* T2 — 1 strzał
* T4 — 2 strzały
* T6 — 3 strzały
* T4 — 4 strzały
* T2 — 5 strzałów

Po ostrzelaniu celi pistoletowych odłożyć do kabury, pobrać strzelbę i ostrzelać dwie płytki za pomocą strzelby
Punktacja — kary czasowe:
Alfa / Tango: +0 s Charlie: +5 s Delta: +10 s Miss: +20 s
Liczba amunicji: 15 karabin + 15 pistolet (30 łącznie) + 2 razy strzelba (minimum)

# 5. KETTLE PLATE – (St)

Oś nr 12
Broń: Strzelba
Opis:
Na sygnał przenieść kettlebell do przeciwległego zielonego boxa.
Załadować strzelbę jedną sztuką amunicji i ostrzelać wybraną płytkę.
Następnie odłożyć strzelbę do boxa i ponownie przenieść kettlebell.
Każde przeniesienie kettlebella pozwala na wykorzystanie jednej sztuki amunicji.
Powtarzać do zakończenia zadania lub upływu limitu czasu.
Time Cap: 90 sekund
Kary: Każda stojąca blacha po zakończeniu czasu: +10 s.
Liczba amunicji: Dowolna

# 6. EL PRESIDENTE x2 – (PCZ/KCZ)

Oś nr 10
Broń: Pistolet + Karabin
Kondycja broni:
* Pistolet załadowany, w kaburze.
* Karabin załadowany, pozycja Low Ready.
Opis:
Na sygnał ostrzelać karabinem cele T1, T2, T3 po dwa razy w strefę Alfa.
Dokonać wymiany magazynka i ponownie ostrzelać T1, T2, T3 po dwa razy w strefę Tango.
Podjąć próbę zabezpieczenia karabinu i odłożyć go do wyznaczonego boxa.
Przejść do kolejnego znacznika i ostrzelać pistoletem cele T4, T5, T6 po dwa razy w strefę Alfa.
Dokonać wymiany magazynka i ostrzelać cele T4, T5, T6 po dwa razy w strefę Tango.
Kolejność ostrzeliwania celów dowolna.
Punktacja — kary czasowe:
Alfa / Tango: +0 s Charlie: +5 s Delta: +10 s Miss: +20 s
Liczba amunicji: 12 karabin (2x6sztuk) + 12 pistolet (2x6sztuk)

Dokładne przebiegi torów pozostają niejawne do dnia zawodów. Zawodnicy poznają je podczas odprawy na poszczególnych osiach.