

ŚWIATOWA FEDERACJA STRZELECTWA PRAKTYCZNEGO

Przepisy zawodów

Edycja 2027

Projekt 2 dla Komisji Przepisów · listopad 2026

W całości zastępuje edycję z 2021 roku. Wchodzi w życie z dniem określonym przez Walne Zgromadzenie.

> *Przepisy zostały napisane w języku angielskim. To tłumaczenie służy wygodzie; w razie rozbieżności rozstrzyga tekst angielski.*

Spis treści

0	Dlaczego ta edycja i co się zmieniło	3
1	Zakres i definicje	3
2	Bezpieczeństwo	4
3	Sprzęt i dywizje	6
4	Tarcze	7
5	Pojedynek	8
6	Zawody standardowe	10
7	Zawody stalowe	11
8	Sędziowie	11
9	Kary	12
10	Spory	12
11	Ranking i rekordy	12
12	Wiek, płeć i kategorie	13
13	Postawa federacji na strzelnicy	13
A	Tarcze	14
B	Zawody stalowe: przepisy i opublikowane tory	15
C	Anti-Drone: projekt przepisów dla imprez pilotażowych	23
D	Kursy sędziowskie	28

TRZY FORMATY, DWIE METODY LICZENIA — I JEDEN W OPRACOWANIU

Pojedynek
wygrana / przegrana
ROZDZIAŁ 5

Standard
hit factor
ROZDZIAŁ 6

Stalowe
czas
ROZDZ. 7 · ZAŁ. B

Anti-Drone
imprezy pilotażowe
ZAŁ. C

0 Dlaczego ta edycja i co się zmieniło

Przepisy z 2021 roku liczyły 250 000 znaków, piętnaście dyscyplin, pięć metod liczenia i system klas sportowych aż po igrzyska olimpijskie. Nikt ich nie czytał, nie dało się według nich przeprowadzić zawodów, a jedyny format naprawdę własny WPSF — pojedynek — zajmował dwa akapity w rozdziale o budowie torów.

Ta edycja zachowuje to, co działało (tory w stylu dowolnym, liczenie według hit factor, zasady bezpieczeństwa, rodzinę tarcz WPSF), i odrzuca resztę. Zasady:

- **Jeden zbiór przepisów, czterdzieści stron, do przeczytania w jeden wieczór.** Wszystko, czego klub potrzebuje do przeprowadzenia zawodów, jest tutaj. Czego nie potrzebuje — tego nie ma.
- **Pojedynek jest formatem flagowym**, z własnym rozdziałem i własnymi zasadami drabinki, losowania i dogrywki.
- **Trzy formaty, dwie metody liczenia.** Pojedynek (wygrana/przegrana), Zawody standardowe (hit factor), Zawody stalowe (czas). Nic więcej.
- **Żadnych klas, tytułów ani państwowych klasyfikacji.** Zawody mają poziom (1–3), który mówi tylko, ilu sędziów potrzeba i z jakim wyprzedzeniem się je ogłasza. Co krajowa organizacja zrobi z wynikami, to jej sprawa.
- **Widowiskowość jest wymogiem projektowym.** Każde zawody mają moment zrozumiały dla widza; tory nagradzają decyzje, nie tylko szybkość; remisy rozstrzyga się na strzelnicy, nigdy losowaniem.
- **Bezpieczeństwo to jedyna część tej książki bez wyjątków.**

Usunięto z edycji 2021: klasy I–V, tytuły wiekowe, dyscyplinę „siły specjalne”, wiatrówki i „miękki pocisk” jako osobne przepisy, wielobój, tory „MLS/mieszane”, „Vickers” i jego cztery warianty, krajowy program klasyfikacji, biurokrację komisji arbitrażowej, pięciostronicowy słowniczek. Wszystko, co w tych rozdziałach było zasadą bezpieczeństwa, zachowano i przeniesiono do rozdziału 2.

1 Zakres i definicje

1.1 Niniejsze Przepisy obowiązują na wszystkich zawodach zatwierdzonych przez Światową Federację Strzelectwa Praktycznego (WPSF) oraz na wszystkich zawodach, które klub członkowski organizuje „według przepisów WPSF”. Klub może dodać przepisy lokalne dla zawodów poziomu 1; nie może niczego usuwać ani osłabiać w rozdziałach 2 (Bezpieczeństwo) i 9 (Kary).

1.2 **Zawody** to jedna impreza z jedną listą wyników na dywizję. **Tor** to jedno zadanie strzeleckie. **Starcie** to jeden pojedynek dwóch strzelców. **Seria** to jedno mierzone wykonanie przez jednego strzelca.

1.3 **Sędziowie:** dyrektor zawodów (MD) prowadzi imprezę; sędzia główny (RM) odpowiada za bezpieczeństwo i decyzje co do przepisów na strzelnicy; sędzia (RO) prowadzi tor lub pas pojedynkowy; sekretarz prowadzi zapis. Na zawodach poziomu 1 jedna osoba może pełnić kilka ról; na poziomie 3 muszą to być różne osoby.

1.4 **Poziomy:**

POZIOM	CO TO JEST	SĘDZIOWIE	OGŁOSZENIE	WYNIKI
1	Zawody klubowe	jeden certyfikowany RO	7 dni wcześniej na platformie	ranking klubowy
2	Regionalne / otwarte	RM + certyfikowany RO na każdy tor	30 dni	ranking WPSF
3	Międzynarodowe / mistrzostwa	RM, RO na każdy tor, sekretarz, 3-osobowe jury	90 dni	ranking WPSF, tytuły

1.5 Każde zatwierdzone zawody są tworzone, rejestrowane, sędziowane i liczone na platformie WPSF (wpsf.info lub jej następczyni). Papierowe metryczki są dozwolone jako zapas; oficjalny jest zapis na platformie.

1.6 Niniejsze Przepisy zostały napisane w języku angielskim. Tłumaczenie służy wygodzie; rozstrzyga tekst angielski.

2 Bezpieczeństwo

Niczego w tym rozdziale organizator zawodów nie może uchylić, złagodzić ani „interpretować". Gdy te przepisy i prawo miejscowe się różnią, stosuje się surowsze.

2.1 Strzelnica

2.1.1 Strzelnica jest „zimna": broń załadowana nigdzie, z wyjątkiem bezpośredniej komendy RO na torze lub pasie. Pistolety w kaburze są rozładowane, kurek zwolniony lub iglica w położeniu przednim, magazynek wyjęty. Broń długa w futerale lub noszona lufą w górę albo w dół z flagą bezpieczeństwa w komorze.

2.1.2 Bronią posługuje się wyłącznie w oznaczonej Strefie bezpieczeństwa (amunicja jest tam zabroniona — ani w rękach, ani na stole) lub na torze na komendę. Amunicją posługuje się wszędzie poza Strefą bezpieczeństwa.

2.1.3 Kąty bezpieczeństwa określa się dla każdego toru w odprawie i wynoszą 90° w lewo i w prawo od osi toru, chyba że odprawa stanowi inaczej, i nigdy więcej niż 180°. Pionowy kąt bezpieczeństwa wyznaczają wał i kulochwyt. Pasy pojedynkowe mają własny kąt, zawsze węższy, niż pozwalałaby szerokość pasa.

2.1.4 Minimalne odległości do stali: pistolet i karabinek kalibru pistoletowego 7 m; karabin 50 m; strzelba ze śrutem 5 m, z kulą 40 m; wiatrówka i bocznego zapłonu 5 m. Egzekwuje to linia ograniczająca lub fizyczna bariera. Tarcze papierowe ze strzelby: tylko śrut, od 10 m lub ze sklejką za tarczą.

2.1.5 Ochrona oczu i słuchu jest obowiązkowa dla każdej osoby na strzelnicy, także widzów. Dzieci nie mogą przebywać przed linią widzów.

2.1.6 Sąsiednie stanowiska strzeleckie używane jednocześnie (pasy pojedynkowe) są oddalone od siebie co najmniej o 3 m, z wizualną przegrodą między pasami na linii ognia, tak by żaden strzelec nie widział rąk drugiego.

2.2 Strzelec

2.2.1 Palec poza spustem zawsze, gdy strzelec nie celuje do tarczy — przy ładowaniu, rozładowaniu, usuwaniu zacięcia, przemieszczaniu się, wyjmowaniu broni i chowaniu do kabury.

2.2.2 Wylot lufy w kątach bezpieczeństwa przez cały czas od „Make ready" do „Range is clear".

2.2.3 Po „Range is clear" żadnych czynności z bronią, poza poleceniem RO.

2.2.4 Upuszczoną załadowaną broń podnosi wyłącznie RO. Upuszczoną rozładowaną broń w Strefie bezpieczeństwa podnosi strzelec; gdziekolwiek indziej — RO.

2.2.5 Alkohol ani żadna substancja upośledzająca: żadnych, od wieczora poprzedniego dnia do ostatniej serii strzelca. Ocena RM jest ostateczna i nie jest sprawą dyscyplinarną — strzelec zostaje po prostu odesłany do domu.

2.3 Komendy na strzelnicy

Jedyne komendy, w tej kolejności, w języku angielskim na każdym poziomie:

KOMENDA	ZNACZENIE
Make ready	Załadować, schować do kabury lub przyjąć pozycję startową zgodnie z odprawą.
Are you ready?	Brak odpowiedzi = tak.
Standby	Sygnał startowy nastąpi w ciągu 1–4 sekund.
(sygnał)	Strzelać.
If you are finished, unload and show clear	Magazynek wyjęty, komora pusta, pokazać RO.
If clear, hammer down, holster (or flag, case)	Zamknąć zamek, zwolnić kurek na pustej komorze lub włożyć flagę.
Range is clear	Można liczyć trafienia i odnawiać tarcze.
Stop	Natychmiast przerwać, palec poza spustem, czekać na RO. Stosowana przy każdym problemie z bezpieczeństwem lub awarii sprzętu.

W pojedynku oba pasy otrzymują te same komendy w tym samym czasie od jednego RO.

2.4 Dyskwalifikacja z zawodów (DQ)

DQ kończy zawody strzelca. Wyniki do tego momentu są zachowane i pokazywane, strzelec jest oznaczony jako DQ, a za te zawody nie przyznaje się nagród ani punktów rankingowych. Od DQ według 2.4.1–2.4.4, którą widział RO, nie przysługuje odwołanie; możliwa jest jedynie weryfikacja faktów przez jury (rozdział 10).

2.4.1 **Przypadkowy strzał:** każdy strzał ponad wałem, poza kątem bezpieczeństwa, w ziemię bliżej niż 3 m od strzelca (z wyjątkiem strzelania do niskiej tarczy), podczas ładowania, rozładowania lub usuwania zacięcia albo podczas przekładania broni z ręki do ręki.

2.4.2 **Niebezpieczne posługiwanie się bronią:** wylot lufy poza kątem; czynności z bronią poza Strefą bezpieczeństwa lub torem; upuszczenie załadowanej broni; chowanie do kabury z palcem w kabłąku; skierowanie broni na jakąkolwiek osobę; wyjmowanie broni plecami do tarcz.

2.4.3 **Niesportowe zachowanie:** oszustwo, obrażanie sędziów lub strzelców, ingerencja w tarcze lub wyniki, oddanie starcia lub serii, o których strzelec wiedział, że były falstartem, i przemilczał to.

2.4.4 Odurzenie zgodnie z 2.2.5.

2.4.5 Druga DQ w ciągu dowolnych 12 miesięcy jest zgłaszana klubowi członkowskiemu i WPSF i skutkuje 6-miesięcznym zawieszeniem w zawodach zatwierdzonych.

3 Sprzęt i dywizje

3.1 Zasada

Dywizje definiuje się cechami, nigdy marką. Startuje każda broń spełniająca cechy. Kontrola sprzętu odbywa się przy rejestracji i może odbywać się wyrywkowo w trakcie zawodów. Nic w tym rozdziale nie zabrania klubowi przeprowadzenia zawodów w jednej dywizji.

3.2 Dywizje pistoletowe

DYWIZJA	PRZYRZĄDY CELOWNICZE	KOMPENSATOR / PORTY	MAGAZYNEK (ZAŁADOWANY, MAKS.)	MIN. KALIBER	KABURA
Open	dowolne	dowolne	30 nabojów	9×19	dowolna, z blokadą
Optics	kolimator na zamku	brak	długość 170 mm lub 30 nabojów	9×19	dowolna, z blokadą
Standard	mechaniczne	brak	20 nabojów	9×19	przy pasie, osłania kabłąk
Production	mechaniczne, fabryczne	brak, fabryczny	15 nabojów	9×19	przy pasie, osłania kabłąk
Rimfire	dowolne	brak	15 nabojów	.22 LR	przy pasie, osłania kabłąk
Revolver	mechaniczne	brak	6 nabojów	9×19	przy pasie, osłania kabłąk

Minimalny kaliber .380 / 9 mm short jest dopuszczalny w dywizji Production na zawodach poziomu 1 według uznania organizatora.

3.3 Dywizje karabinkowe

DYWIZJA	PRZYRZĄDY CELOWNICZE	MAGAZYNEK (ZAŁADOWANY, MAKS.)	KALIBER	UWAGI
Open	dowolne	bez limitu	dowolny centralnego zapłonu do .308	dwójnogi, lasery, kompensatory dozwolone
Standard	mechaniczne	bez limitu	dowolny centralnego zapłonu do .308	bez dwójnogu
PCC	dowolne	32	pistoletowy, min. 9×19	dwójnogi, lasery, kompensatory dozwolone
Rimfire	dowolne	15	.22 LR	dwójnogi, lasery, kompensatory dozwolone

3.4 Dywizje strzelbowe

DYWIZJA	DZIAŁANIE	POJEMNOŚĆ PO ZAŁADOWANIU	UWAGI
Open	dowolne	dowolna	przedłużki magazynka, szybkie ładowarki dozwolone
Standard	samopowtarzalne	9	tylko magazynek rurowy
Pump	ręczne	9	tylko magazynek rurowy

Wielkość śrutu maksymalnie nr 6 (2,8 mm) do stali; kule tylko na torach oznaczonych dla kul; śrut gruby tylko do papieru do tego przeznaczonego. W formacie Anti-Drone (załącznik C) tylko śrut, maksymalnie nr 7½.

3.5 Amunicja

3.5.1 Fabryczna lub elaborowana. Amunicja z płaszczem stalowym, rdzeniem stalowym, smugowa, zapalająca i przeciwpancerna jest zabroniona wszędzie.

3.5.2 Power factor (masa pocisku w granach × prędkość w ft/s ÷ 1000) mierzy się na zawodach poziomu 2 i 3 chronografem zawodów na ośmiu nabojach pobranych od strzelca: średnia z trzech najlepszych spośród pierwszych pięciu. Minimum **125** dla pistoletu i PCC, **320** dla karabinka, brak dla strzelby i broni bocznego zapłonu. Nie ma „Major": jeden power factor, jedna tabela punktacji. Nieosiągnięcie minimum przenosi strzelca na niesklasyfikowaną listę „poza konkursem", a nie usuwa go z zawodów.

3.6 Ubiór i ochrona

Ubiór sportowy. Żadnych mundurów maskujących, oznak wojskowych ani policyjnych, symboli narodowych ani politycznych poza naszywką z flagą kraju strzelca. Pełne obuwie. Logo federacji i klubów mile widziane; logo sponsorów mile widziane.

4 Tarcze

Wszystkie tarcze WPSF opublikowano jako rysunki wymiarowe w załączniku A i każdy może je drukować lub wycinać. Federacja nie licencjonuje tarcz.

4.1 **Tarcza papierowa WPSF.** Ośmiokątna strefa zewnętrzna (450 × 600 mm, symetryczna u góry i u dołu), ośmiokątna strefa wewnętrzna (330 × 480 mm) i okrągła strefa centralna (Ø 150 mm), jak w załączniku A. Strefy są warte **A 5 / C 3 / D 1**. Trafienie dotykające linii strefy liczy się do strefy wyższej. Liczą się dwa najlepsze trafienia w tarczę, chyba że odprawa stanowi inaczej. Wersja **Mini** w skali 2/3 służy do broni bocznego zapłonu, wiatrówek i symulacji odległości.

4.2 **Stal.** Płytki okrągłe Ø 200 i Ø 300 mm; płytki prostokątne 300 × 450 mm; **popper WPSF** (płytka Ø 300 na stojaku 600 mm, przewracająca się po trafieniu, załącznik A). Stal jest warta 5 punktów, gdy upadnie, a w przypadku płytek statycznych — gdy trafienie potwierdzi RO. Płytka, która nie upadła po widocznym trafieniu, to awaria sprzętu strzelnicy: strzelec powtarza serię.

4.3 **No-shoot.** Każda tarcza papierowa z ciągłym czerwonym pasem na całej szerokości lub biała płytka. Trafienie w no-shoot to minus 10 punktów za trafienie, maksymalnie dwa na tarczę, a w pojedynku automatyczna przegrana starcia.

4.4 **Tarcze reaktywne i ruchome.** Dozwolone i zalecane. Tarcza ruchoma widoczna w dowolnym momencie jest uznawana za dostępną. Chybienie tarczy znikającej nie jest chybieniem (bez kary), chyba że jest to tarcza kończąca pojedynku.

4.5 **Tarcze kruche.** Rzutki i podobne na ziemi lub stojakach są dozwolone dla strzelby i Zawodów stalowych; rozbita = trafiona.

4.6 **Tarcze w kształcie człowieka, fotograficzne lub obrazkowe nie są używane na zawodach WPSF.** Tarcza WPSF jest celowo geometryczna.

5 Pojedynek

Pojedynek to własny format WPSF. Dwóch strzelców startuje na jeden sygnał, każdy na identycznym zestawie tarcz na sąsiednich pasach. Kto pierwszy poprawnie skończy, wygrywa starcie. Zawody to seria starć.

5.1 Pas

5.1.1 Dwa lustrzane pasy w odległości 3–5 m od siebie, rozdzielone na linii ognia. Tarcz na pasie: od trzech do sześciu, co najmniej jedna stalowa. Ostatnią tarczą każdego pasa jest popper kończący, którego upadek jest jednoznacznie widoczny z linii widzów.

5.1.2 Dwa poppery kończące ustawia się tak, by upadały na siebie: popper, który upadnie pierwszy, zawsze znajdzie się pod drugim. Zwycięzcę można więc po starciu odczytać z samych popperów.

5.1.3 Stanowisko strzeleckie to oznaczona strefa, jednakowa dla każdego strzelca. Strzelec pozostaje w strefie, dopóki popper kończący nie upadnie. Wcześniejsze opuszczenie strefy to przegrana starcia.

5.2 Starcie

5.2.1 Obaj strzelcy przygotowują się; jeden RO wydaje komendy obu; jeden sygnał startuje obu.

5.2.2 Starcie kończy się, gdy oba poppery kończące leżą, lub 30 sekund po sygnale — co nastąpi wcześniej. Strzelec, który w ciągu 30 sekund nie przewrócił poppera kończącego, przegrał.

5.2.3 Starcie wygrywa strzelec, którego popper kończący upadł pierwszy.

5.2.4 Wymagane trafienia w papier w pojedynku to jedno trafienie A lub C w każdą tarczę (D się nie liczy); na stali — płytka musi upaść.

5.2.5 Każde naruszenie bezpieczeństwa to przegrana starcia. DQ to DQ.

5.2.6 Zmiana magazynka między pierwszą a kończącą tarczą jest obowiązkowa.

5.2.7 Awaria sprzętu: strzelec, którego broń się zacięła, może usunąć zacięcie i kontynuować w ciągu 30 sekund. Awaria sprzętu strzelnicy (popper nie upada, awaria timera, brak sygnału na jednym pasie) oznacza powtórzenie starcia.

5.3 Struktura zawodów: rundy szwajcarskie, potem dogrywka

5.3.1 Rejestracja zamyka się przed pierwszym starciem. Minimum 8 strzelców w dywizji na zawody pojedynkowe; przy mniejszej liczbie dywizję łączy się z najbliższą albo strzela się „dla zabawy” bez rankingu.

5.3.2 **Rundy szwajcarskie — zasada.** Zawody rozpoczynają się od ustalonej liczby rund szwajcarskich. W każdej rundzie każdy strzelec strzela jedno starcie; nikt nie odpada. W każdej rundzie platforma łączy w pary strzelców z tą samą liczbą zwycięstw — zwycięzcy ze zwycięzcami, pozostali z pozostałymi — a dwóch strzelców nigdy nie spotyka się dwukrotnie. Po ostatniej rundzie klasyfikacja (5.3.4) decyduje, kto przechodzi do dogrywki (5.3.5). Liczba rund zależy od liczby uczestników i jest podana w ogłoszeniu zawodów:

STRZELCÓW W DYWIZJI	8–16	17–32	33–64	65 I WIĘCEJ
Rund szwajcarskich	5	6	7	8

5.3.3 **Kojarzenie par, runda po rundzie.** Pary tworzy platforma; RM je sprawdza i publikuje. Procedura jest ustalona, więc każdy strzelec może ją sprawdzić ręcznie:

- **a** **Runda 1.** Strzelców rozstawia się: według rankingu WPSF, potem strzelców bez rankingu w kolejności rejestracji. Listę dzieli się na pół i górna połowa spotyka się z dolną po kolei — przy 16 strzelcach 1–9, 2–10 … 8–16.
- **b** **Każda kolejna runda.** Strzelców grupuje się według liczby zwycięstw. W każdej grupie, w kolejności bieżącej klasyfikacji, górna połowa spotyka się z dolną — dokładnie jak w rundzie 1.
- **c** **Grupa nieparzysta.** Jeśli grupa ma nieparzystą liczbę strzelców, jej najniżej sklasyfikowany strzelec przechodzi w dół i dostaje parę w następnej grupie.
- **d** **Bez powtórzeń.** Jeśli para powtórzyłaby wcześniejsze starcie, strzelca zamienia się z najbliższym strzelcem tej samej połowy, który daje nową parę. Powtórzenie jest dozwolone tylko w ostatniej rundzie i tylko wtedy, gdy innej pary nie ma.
- **e** **Wolny los.** Przy nieparzystej liczbie strzelców w dywizji najniżej sklasyfikowany strzelec, który jeszcze nie miał wolnego losu, pauzuje w rundzie i otrzymuje zwycięstwo. Nikt nie dostaje drugiego wolnego losu.
- **f** **Pasy.** W każdym starciu wyżej sklasyfikowany strzelec zajmuje lewy pas w rundach nieparzystych i prawy w parzystych.
- **g** **Publikacja.** Pary następnej rundy publikuje się dopiero po zapisaniu wszystkich starć bieżącej rundy.

5.3.4 **Klasyfikacja.** Po każdej rundzie strzelców klasyfikuje się według:

1. Zwycięstw (wolny los liczy się jako zwycięstwo);
2. Zwycięstw przeciwników — sumy zwycięstw wszystkich przeciwników, z którymi strzelec się spotkał (wolny los nic nie dodaje). Pokonanie silnych przeciwników waży więcej;
3. Bezpośredniego starcia — jeśli strzelcy z równymi wskaźnikami się spotkali, wyżej klasyfikuje się zwycięzcę tego starcia;
4. Nagłej śmierci — jeśli remis pozostaje na granicy awansu do dogrywki, rozstrzyga go jedno starcie. W pozostałych miejscach strzelcy z równymi wskaźnikami dzielą miejsce.

> **Przykład — 10 strzelców, 5 rund.** Po rundzie 2 jest trzech strzelców z 2 zwycięstwami, czterech z 1 i trzech z 0. W rundzie 3 grupa z 2 zwycięstwami jest nieparzysta, więc jej najniżej sklasyfikowany strzelec przechodzi w dół; pozostali dwaj strzelcy z 2 zwycięstwami walczą ze sobą. Grupa z 1 zwycięstwem liczy teraz pięciu, więc jej najniżej sklasyfikowany strzelec również przechodzi w dół, a pozostała czwórka tworzy pary „górna połowa przeciw dolnej”. Trzej strzelcy z 0 zwycięstw i strzelec, który przeszedł w dół, tworzą ostatnie dwie pary — razem pięć starć. Po rundzie 5 typowy rozkład zwycięstw to 5-4-4-3-3-2-2-1-1-0. Przy mniej niż 12 strzelcach do dogrywki przechodzi 4 (5.3.5): strzelec z 5 zwycięstwami, obaj strzelcy z 4 i ten strzelec z 3 zwycięstwami, którego przeciwnicy mają więcej zwycięstw.

5.3.5 **Dogrywka (shoot-off).** Do dogrywki przechodzi ustalona, z góry ogłoszona liczba strzelców — domyślnie 8 (4, jeśli dywizja liczy mniej niż 12 strzelców, 16 na poziomie 3 przy 64 i więcej uczestnikach). Ta liczba jest podana w ogłoszeniu zawodów i nie zmienia się w dniu zawodów. Dogrywka jest pucharowa, do dwóch zwycięstw, z rozstawieniem według klasyfikacji szwajcarskiej (1–8, 2–7 …). Przegrani półfinaliści strzelają jedno starcie o brąz. Finał rozgrywa się do trzech zwycięstw.

5.3.6 Pasy w dogrywce mogą zostać przebudowane według nowego projektu, ogłoszonego po fazie szwajcarskiej, tak aby strzelcy, którzy przestudiowali pas szwajcarski, nie mieli przewagi.

5.3.7 **Wyniki.** Każdy strzelec ma miejsce: dogrywka ustala miejsca według wyniku, dalej klasyfikacja szwajcarska od pierwszego miejsca poniżej dogrywki. Punkty rankingowe (rozdział 11) przyznaje się według miejsca.

5.4 Dywizje i kategorie w pojedynku

Pojedynki rozgrywa się według rodzaju broni (pistolet, karabinek, strzelba, bocznego zapłonu) i według dywizji, jeśli pozwala liczba uczestników. Pojedynek mieszany (np. na jednym pasie pistolet, na drugim PCC) jest dozwolony jako pokazowy i nie wlicza się do rankingu.

5.5 Etykieta pojedynku

Strzelcy podają sobie ręce przed pierwszym starciem i po ostatnim. Przegrany pierwszy opuszcza strefę. Widzowie mogą dopingować; RO może ich uciszyć wyłącznie ze względów bezpieczeństwa. Platforma pokazuje drabinkę na żywo i zaleca się, by klub wyświetlał ją na ekranie.

6 Zawody standardowe

6.1 Tory

6.1.1 **Styl dowolny.** Po sygnale strzelec sam decyduje o kolejności, pozycjach i zmianach magazynka. Tor może wymuszać pozycje ścianami i oknami; nie może ich nakazywać. Jedynymi wyjątkami są pozycja startowa oraz, jeśli tak mówi odprawa, obowiązkowa zmiana magazynka wymuszona liczbą nabojów.

6.1.2 **Wielkość.** Krótki: do 12 nabojów (karabinek 10, strzelba 8). Średni: do 24 (karabinek 20, strzelba 16). Długi: do 32 (karabinek 40, strzelba 24). Zawody mają co najmniej trzy tory; zalecana proporcja to trzy krótkie, dwa średnie i jeden długi na każde sześć torów. Żaden tor nie wymaga więcej niż 9 strzałów z jednej pozycji.

6.1.3 **Tarcze decyzyjne.** Tor może zawierać tarcze, które trzeba rozpoznać przed strzelaniem — po kolorze, numerze, kształcie, karcie wyciągniętej na starcie — pod warunkiem że zasada jest jednoznaczna i jednakowa dla każdego strzelca w grupie. Strzał do niewłaściwej tarczy to no-shoot. To „użytkowy” element przepisów 2021, zachowany i uczyniony przydatnym.

6.1.4 **Słabe oświetlenie, osłony, obciążenie fizyczne** są dozwolone jako elementy toru na poziomach 1–2, jeśli podaje je odprawa, zatwierdził je RM i są jednakowe dla każdego strzelca. Strzelec może odmówić elementu fizycznego (wspinaczka, leżenie na żwirze) i przyjąć zamiast tego stałą karę 10 sekund — nikt nie powinien odnieść kontuzji z powodu toru.

6.2 Odprawa

Każdy tor ma pisemną odprawę na platformie: pozycja startowa, stan broni, liczba nabojów, tarcze i wymagane trafienia, punktacja, zasady szczególne i rysunek. RO odczytuje ją na głos każdej grupie. Po odczytaniu odprawa jest torem: zmiany wymagają RM, dotyczą każdego strzelca, a jeśli ktoś już strzelał, tor zostaje anulowany.

6.3 Punktacja: hit factor

6.3.1 Punkty: A 5, C 3, D 1, stal 5. Chybienie −10 za każde brakujące wymagane trafienie. No-shoot −10 za trafienie (maksymalnie dwa). Kara proceduralna −10 za każde wystąpienie (rozdział 9).

6.3.2 **Hit factor** = (punkty − kary) ÷ czas, z dokładnością do czterech miejsc po przecinku. Najlepszy hit factor na torze otrzymuje maksimum punktów toru (5 × liczba wymaganych trafień); wszyscy pozostali — proporcjonalną część. Wynik zawodów = suma punktów z torów. Ujemny wynik toru to zero.

6.3.3 Czas to ostatni strzał według timera. RO pokazuje timer strzelcowi przed wyzerowaniem.

6.3.4 Remisy rozstrzyga dogrywka na krótkim torze wyznaczonym przez MD, nigdy losowanie.

6.4 Grupy i kolejność

Grupy po 6–12 osób rotujące między torami. Każdy strzelec ogląda tor z grupą przez 5 minut po odprawie; bez suchego treningu i bez celowania z broni. Kolejność strzelania zmienia się na każdym torze.

7 Zawody stalowe

7.1 Od pięciu do ośmiu torów wyłącznie ze stalą. Każdy tor strzela się w pięciu seriach; najgorsza seria jest odrzucana; suma pozostałych czterech to czas toru. Wynik zawodów to suma czasów torów, wygrywa najniższy.

7.2 Każdy tor ma płytkę stop, która musi zostać trafiona jako ostatnia; jej wcześniejsze trafienie kończy serię, a stojące płytki liczą się jako chybienia. Chybienie = +3 sekundy. Kara proceduralna = +3 sekundy. Limit serii 30 sekund.

7.3 Układy stali opublikowano w załączniku B, aby każdy klub mógł ustawić identyczny tor, a czasy strzelców były porównywalne między klubami. Kluby mogą dodawać własne układy; do rankingu WPSF liczą się tylko opublikowane. Pełny przebieg Zawodów stalowych — w załączniku B.

7.4 Zawody stalowe najszybciej się organizuje i są najprzyjaźniejsze dla początkujących: pięć serii, te same płytki, natychmiastowy wynik. Każdy klub zachęca się do organizowania jednego stalowego wieczoru w miesiącu.

8 Sędziowie

8.1 **Sędzia (RO).** Certyfikowany po 2-dniowym kursie RO WPSF i zawodach pod nadzorem. Prowadzi tor: odprawa, komendy, timer, bezpieczeństwo, punktacja, a w pojedynku decyzja na pasie. Słowo RO o tym, co się stało, jest pierwsze i zwykle ostatnie.

8.2 **Sędzia główny (RM).** RO z trzema zawodami poziomu 2 i 1-dniowym modułem RM. Zatwierdza tory, rozstrzyga kwestie przepisów na strzelnicy, rozpatruje spór pierwszej instancji i może zmienić decyzję RO w kwestii przepisów (nigdy decyzji dotyczącej bezpieczeństwa, którą widział RO, a RM nie).

8.3 **Dyrektor zawodów (MD).** Prowadzi imprezę: rejestracja, grupy, harmonogram, wyniki, nagrody. Nie musi być RO. Nie rozstrzyga kwestii przepisów ani bezpieczeństwa.

8.4 **Sekretarz.** Prowadzi zapis na platformie, sprawdza każdą metryczkę z potwierdzeniem przy tarczach, publikuje wyniki.

8.5 **Jury** (tylko poziom 3): trzech certyfikowanych RM niesędziujących tego dnia, rozpatruje odwołania zgodnie z rozdziałem 10.

8.6 Sędziowie strzelają zawody tylko wtedy, gdy robią to przed zawodnikami („prematch”) lub w osobnej grupie sędziowskiej. Sędzia nigdy nie liczy wyników własnej grupy.

8.7 Certyfikacja jest prowadzona na platformie WPSF i wygasa po 24 miesiącach bez sędziowania na zatwierdzonych zawodach.

9 Kary

9.1 **Kara proceduralna** (−10 punktów w Standardowych, +3 s w Stalowych, przegrana starcia w Pojedynku):

- stopa za linią ograniczającą podczas strzelania (jedna za każde wystąpienie lub za każdy strzał, jeśli RO uzna to za celowe);
- niewykonanie polecenia toru (pozycja startowa, obowiązkowa zmiana magazynka tam, gdzie jest wymuszona, wymagana kolejność, jeśli określa ją odprawa);
- strzelanie do tarczy z pozycji, której tor zabrania;
- celowanie podczas oglądania toru;
- w Stalowych — strzał w płytkę stop przed ostatnią płytką.

9.2 **Nieostrzelanie tarczy:** tarcza, do której nie strzelano = chybienie za każde wymagane trafienie plus jedna kara proceduralna.

9.3 **Podpowiadanie:** rada wykrzyczana strzelcowi w trakcie serii to za pierwszym razem kara proceduralna dla strzelca, a za drugim razem trener zostaje usunięty ze strzelnicy. Ostrzeżenia dotyczące bezpieczeństwa nie są podpowiadaniem.

9.4 **„Ostrzeżeń" nie ma.** Kara to kara; RO, który woli jej nie wymierzać, nie sędziuje.

9.5 Powtórkę przyznaje się wyłącznie z powodu awarii sprzętu strzelnicy, ingerencji RO lub awarii timera — nigdy z powodu własnego sprzętu strzelca, z wyjątkiem pojedynku zgodnie z 5.2.7.

10 Spory

10.1 Strzelec, który nie zgadza się z wynikiem lub decyzją, mówi o tym RO przed opuszczeniem toru. Decyduje RO. Jeśli strzelec nadal się nie zgadza, na tor wzywa się RM, który rozstrzyga, póki tarcze jeszcze stoją. Po odnowieniu tarcz wyniki się nie zmieniają.

10.2 Na poziomie 3 od decyzji RM w kwestii przepisów (nie od decyzji dotyczącej bezpieczeństwa, którą widział RO) można odwołać się do jury w ciągu 30 minut, wnosząc opłatę 50 €, zwracaną w razie uwzględnienia odwołania. Jury rozstrzyga w ciągu godziny na podstawie zapisanych faktów; nie zarządza powtórek torów.

10.3 Nagranie z kamery pasa na platformie lub z telefonu widza może zostać wykorzystane przez RM lub jury, jeśli wyraźnie pokazuje sporny moment. Nie może zmienić decyzji dotyczącej bezpieczeństwa.

10.4 Odwołania poza zawodami kieruje się na piśmie do Komisji Przepisów WPSF w ciągu 7 dni, a stamtąd do arbitrażu wskazanego w Statucie WPSF. W praktyce: spierajcie się na strzelnicy, póki tarcze stoją.

11 Ranking i rekordy

11.1 Każde zatwierdzone zawody zasilają ranking WPSF według dywizji. Punkty za miejsce: Pojedynek — 100 za 1. miejsce, 80, 65, 55, następnie 45 za wszystkie pozostałe miejsca w dogrywce, 30 za miejsca szwajcarskie 9–16, 20 za pozostałe, z wagą ×1 / ×2 / ×3 według poziomu. Standardowe i Stalowe — procent zawodów × waga poziomu. Ranking strzelca to 6 najlepszych wyników z 12 miesięcy.

11.2 Rankingi są publiczne, według dywizji, i podróżują ze strzelcem między klubami i krajami. To najważniejsza rzecz, jaką federacja daje strzelcowi.

11.3 Rekordy prowadzi się wyłącznie dla opublikowanych układów stali (najszybszy czas toru w dywizji) i dla pojedynku (najdłuższa seria zwycięstw). Innych rekordów nie ma, bo nie ma dwóch jednakowych torów Standardowych — i o to właśnie chodzi.

12 Wiek, płeć i kategorie

12.1 Kategorie są opcjonalnymi nakładkami na listę wyników dywizji, nigdy osobnymi zawodami: Junior (poniżej 21 lat w pierwszym dniu), Senior (50+), Super Senior (60+), Lady. Strzelec w kategorii nadal pojawia się na liście ogólnej na swoim miejscu.

12.2 Minimalny wiek na zawodach z ostrą amunicją określa prawo krajowe i ubezpieczenie klubu; federacja go nie określa. Dywizje bocznego zapłonu i wiatrówkowe istnieją po to, by zawsze było gdzie zacząć.

12.3 Nic w tych przepisach nie zależy od żadnej cechy strzelca, nie rejestruje jej ani o nią nie pyta, poza grupą wiekową, kategorią płci wybraną przy rejestracji, dywizją i klubem.

13 Postawa federacji na strzelnicy

13.1 Ogłoszenia zawodów, odprawy i wyniki nie zawierają przekazu politycznego, narodowego ani wojskowego. Flagi wciąga się na poziomie 3 podczas ceremonii medalowej i nigdzie indziej. Hymny dla zwycięzcy na poziomie 3 odtwarza się, jeśli organizator sobie tego życzy.

13.2 Sponsorzy są mile widziani na banerach, koszulkach i stołach z nagrodami. Żaden sponsor nie może być wymieniony w odprawie toru, żaden tor nie może być zaprojektowany wokół produktu i żadna dywizja nie może być zdefiniowana marką (3.1).

13.3 Sędziowie noszą koszulkę lub kamizelkę RO WPSF, aby strzelec zawsze widział, kto kieruje.

ZAŁĄCZNIK

A Tarcze

Podsumowanie; pełne rysunki w osobnym pliku tarcz.

TARCZA	WYMIARY	STREFY / PUNKTY	ZASTOSOWANIE
Papierowa WPSF	ośmiokąt 450 × 600 mm	A Ø150 (5), C 330×480 (3), D zewnętrzna (1)	pistolet, PCC, karabinek, kula ze strzelby
Papierowa WPSF Mini	300 × 400 mm	te same, w skali	bocznego zapłonu, wiatrówka, symulacja odległości
Płytka okrągła	Ø 200 / Ø 300 mm	5 po upadku lub trafieniu	wszystkie
Płytka prostokątna	300 × 450 mm	5	wszystkie
Popper WPSF	płytka Ø 300, stojak 600 mm, przewracany	5; popper kończący pojedynku	Pojedynek, Zawody stalowe
No-shoot	dowolny papier z czerwonym pasem na całej szerokości; biała płytka	−10 za trafienie	wszystkie

Grubość stali: pistolet / PCC / bocznego zapłonu — minimum 8 mm hartowanej; karabinek — minimum 10 mm AR500 lub równoważnej, pochylonej 10–15° w dół. Dla śrutu wystarczy 6 mm stali miękkiej.

ZAŁĄCZNIK

B Zawody stalowe: przepisy i opublikowane tory

B.1 Status i zakres

B.1.1 Niniejszy załącznik stanowi pełne przepisy Zawodów stalowych (rozdział 7) i obowiązuje wszędzie tam, gdzie stosuje się rozdział 7. Rozdziały 2 (Bezpieczeństwo) i 9 (Kary) obowiązują w całości.

B.1.2 Opublikowane tory w B.9 są przeznaczone dla dywizji pistoletowych, PCC i bocznego zapłonu (pistolet i karabinek). Układy dla strzelb i karabinków centralnego zapłonu zostaną opublikowane w późniejszej edycji; do tego czasu kluby mogą je organizować jako układy klubowe, które nie liczą się do rankingu ani rekordów (7.3).

B.1.3 **Skala wiatrówkowa.** Opublikowane tory można strzelać z wiatrówek na połowie opublikowanych odległości (nigdy bliżej niż 5 m) do płytek o połowie opublikowanej średnicy. Czasy wiatrówkowe klasyfikuje się i rejestruje osobno.

B.2 Zawody

B.2.1 Rankingowe Zawody stalowe mają od pięciu do ośmiu torów, każdy jest opublikowanym torem z B.9 ustawionym w tolerancjach B.3.4. Zawody poziomu 1 mogą dodać tory klubowe; pokazuje się je w wynikach, ale nie liczą się do rankingu.

B.2.2 Każdy strzelec strzela każdy tor, pięć serii na tor. Najgorsza seria jest odrzucana, a pozostałe cztery się sumuje: to czas toru. Czas zawodów to suma czasów torów; wygrywa najniższy.

B.2.3 Jeśli klub woli, rotujących grup może nie być: Zawody stalowe można strzelać tor po torze całą stawką („stalowy wieczór") lub w grupach po 6–12 rotujących między torami.

B.3 Ustawienie toru

B.3.1 **Pole.** Każdy tor strzela się z jednego pola 1 × 1 m oznaczonego na ziemi. Obie stopy pozostają w polu od sygnału do ostatniego strzału; stopa poza polem podczas strzelania to kara proceduralna (+3 s).

B.3.2 **Płytki.** Używa się płytek WPSF z załącznika A. Wszystkie płytki toru maluje się jednym kolorem zawodów (dowolnym poza białym, który oznacza no-shoot); płytka stop to płytka Ø 300 pomalowana na żółto na stojaku z żółtym pasem. Płytki są pochylone 10–15° w dół. Farbę odnawia się, gdy RO uzna, że trafienie nie jest już wyraźnie widoczne.

B.3.3 **Pomiar.** Odległości mierzy się po ziemi od przedniej krawędzi pola do podstawy stojaka płytki; przesunięcia boczne — od osi pola; wysokości — do środka płytki. Dodatnie przesunięcia są po prawej stronie strzelca.

B.3.4 **Tolerancje.** Dla rankingu i rekordów opublikowany tor ustawia się z dokładnością ± 0,10 m w odległości i przesunięciu oraz ± 0,05 m w wysokości, a rozmiary płytek dokładnie jak opublikowano. RM sprawdza ustawienie taśmą przed pierwszą serią i przesyła na platformę jedno zdjęcie zza pola.

B.4 Pozycja startowa i stan broni

BROŃ	STAN NA STARCIE	POZYCJA STARTOWA
Pistolet (wszystkie dywizje)	załadowany, w kaburze, bezpiecznik zgodnie z konstrukcją	swobodna postawa w polu, ręce wzdłuż ciała, bez dotykania broni
PCC, karabinek bocznego zapłonu	załadowany, zabezpieczony lub zamek zamknięty na załadowanej komorze, palec poza kabłąkiem	kolba dotyka pasa, wylot lufy skierowany na pachołek startowy 1 m przed polem
Wiatrówka (B.1.3)	załadowana, napięta, jeśli wymaga	wylot lufy skierowany na pachołek startowy

B.5 Seria

B.5.1 Obowiązują komendy z 2.3. Między seriami 1–4 RO mówi „Reload if required, and holster" (pistolet) lub „Reload if required, and assume start position" (broń długa), a następnie „Are you ready?". Strzelec nie rozładowuje broni przed końcem piątej serii.

B.5.2 Czas serii to czas trafienia w płytkę stop według timera. Strzelec może strzelać do pozostałych płytek w dowolnej kolejności i dowolną liczbą strzałów.

B.5.3 Seria kończy się trafieniem w płytkę stop albo po 30 sekundach — co nastąpi wcześniej. Seria bez trafienia w płytkę stop lub dłuższa niż 30 sekund liczy się jako 30 sekund i nie dolicza się do niej kar z B.6.

B.5.4 **Ogłoszenie serii.** Po każdej serii RO ogłasza na głos wynik — „clean" albo liczbę płytek, które zostały stojące lub nietrafione — a sekretarz zapisuje czas i kary przed następną serią.

B.6 Kary

PRZEWINIENIE	KARA
Płytka nietrafiona w chwili trafienia w płytkę stop (każda)	+3 s
Płytka stop trafiona przed ostatnią z pozostałych płytek	seria się kończy; +3 s za każdą jeszcze nietrafioną płytkę i +3 s proceduralna
Stopa poza polem podczas strzelania	+3 s proceduralna
Start przed sygnałem	seria jest powtarzana; drugi falstart na tym samym torze to +3 s proceduralna, a seria jest powtarzana
Niezachowanie pozycji startowej	+3 s proceduralna

Czas serii wraz z karami jest ograniczony do 30 sekund.

B.7 Powtórki, zacięcia i remisy

B.7.1 Serię powtarza się wyłącznie z powodu awarii sprzętu strzelnicy (popper, który nie upadł po widocznym trafieniu, płytka, która upadła sama, przesunięty stojak), ingerencji RO lub awarii timera.

B.7.2 Zacięcie własnej broni strzelca nie jest powodem powtórki. Strzelec może je usunąć i kontynuować w ciągu 30 sekund albo przerwać; seria liczy się jako oddana i może być serią odrzuconą.

B.7.3 Remisy w czasie zawodów rozstrzyga się na torze Pięć płytek, po jednej serii, nagła śmierć. Remisów nigdy nie rozstrzyga się losowaniem.

B.8 Przykład punktacji

SERIA	CZAS SUROWY	KARY	CZAS SERII
1	4,21	—	4,21
2	3,87	1 płytka nietrafiona (+3)	6,87
3	3,95	—	3,95
4	4,40	—	4,40
5	3,79	—	3,79
Tor		najgorsza seria (6,87) odrzucona	**16,35**

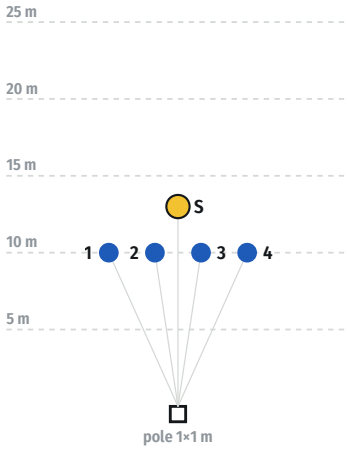
B.9 Opublikowane tory

Opublikowano osiem torów: Pięć płytek, Romb, Zygzak, Daleko i blisko, Bieg popperów, Schody, Daleki strzał i Szybka czwórka. Każdy arkusz zawiera rysunek oraz rozmiar, odległość, przesunięcie i wysokość każdej płytki. Kluby odtwarzają je dokładnie (B.3.4) na potrzeby rankingu i rekordów. Płytka stop (S) jest zaznaczona na żółto i zawsze strzela się do niej jako ostatniej.

B1 Pięć płytek

Amunicja: bez limitu · 5 serii · limit 30 s

Cztery równe przeniesienia w prostym rzędzie, płytka stop za środkiem. Tor dla początkujących i tor do rozstrzygania remisów (B.7.3).



WIDOK Z GÓRY



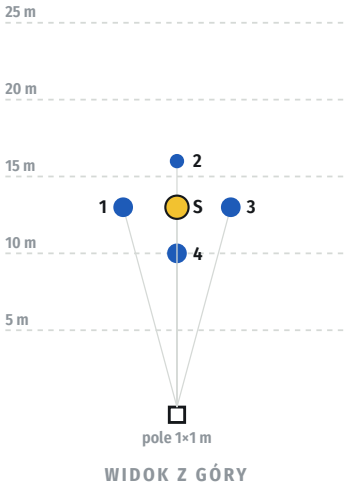
WIDOK STRZELCA · PŁYTKI ×2

PŁYTKA	TYP	ODLEGŁOŚĆ, M	PRZESUNIĘCIE, M	WYSOKOŚĆ, M
1	okrągła Ø300	10	−4,5	1,5
2	okrągła Ø300	10	−1,5	1,5
3	okrągła Ø300	10	+1,5	1,5
4	okrągła Ø300	10	+4,5	1,5
S	STOP, okrągła Ø300	13	0	1,5

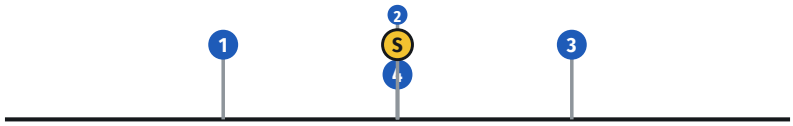
B2 Romb

Amunicja: bez limitu · 5 serii · limit 30 s

Romb wokół płytki stop: krótkie przeniesienia pionowe i boczne, z precyzją na wysoko ustawionej Ø 200.



WIDOK Z GÓRY



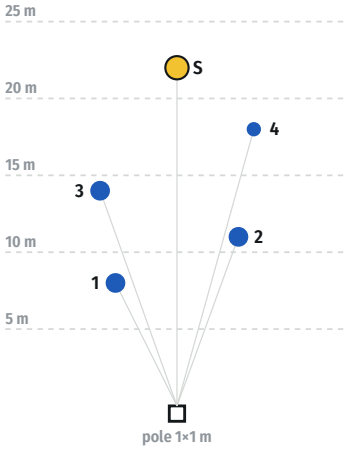
WIDOK STRZELCA · PŁYTKI ×2

PŁYTKA	TYP	ODLEGŁOŚĆ, M	PRZESUNIĘCIE, M	WYSOKOŚĆ, M
1	okrągła Ø300	13	−3,5	1,5
2	okrągła Ø200	16	0	2,1
3	okrągła Ø300	13	+3,5	1,5
4	okrągła Ø300	10	0	0,9
S	STOP, okrągła Ø300	13	0	1,5

B3 Zygzak

Amunicja: bez limitu · 5 serii · limit 30 s

Szerokie przeniesienia w lewo–w prawo, podczas gdy odległość rośnie od 8 do 22 m.



WIDOK Z GÓRY



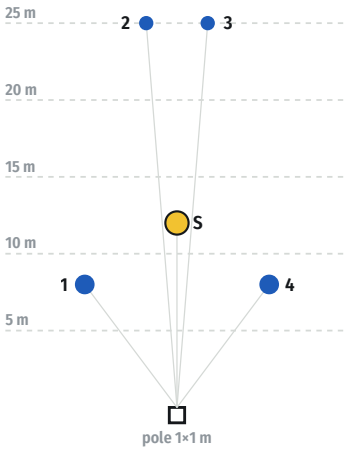
WIDOK STRZELCA · PŁYTKI ×2

PŁYTKA	TYP	ODLEGŁOŚĆ, M	PRZESUNIĘCIE, M	WYSOKOŚĆ, M
1	okrągła Ø300	8	−4	1,5
2	okrągła Ø300	11	+4	1,5
3	okrągła Ø300	14	−5	1,5
4	okrągła Ø200	18	+5	1,5
S	STOP, okrągła Ø300	22	0	1,5

B4 Daleko i blisko

Amunicja: bez limitu · 5 serii · limit 30 s

Zmiana tempa: dwie szeroko rozstawione płytki na 8 m, dwie małe płytki na 25 m. Kolejność wybiera strzelec.



WIDOK Z GÓRY



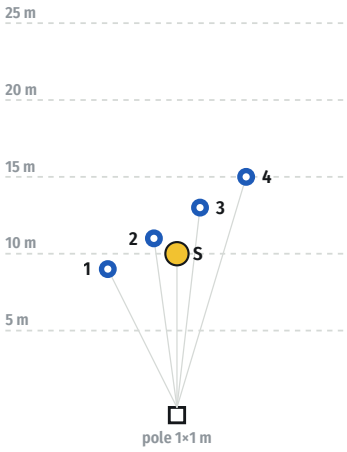
WIDOK STRZELCA · PŁYTKI ×2

PŁYTKA	TYP	ODLEGŁOŚĆ, M	PRZESUNIĘCIE, M	WYSOKOŚĆ, M
1	okrągła Ø300	8	−6	1,2
2	okrągła Ø200	25	−2	1,8
3	okrągła Ø200	25	+2	1,8
4	okrągła Ø300	8	+6	1,2
S	STOP, okrągła Ø300	12	0	1,5

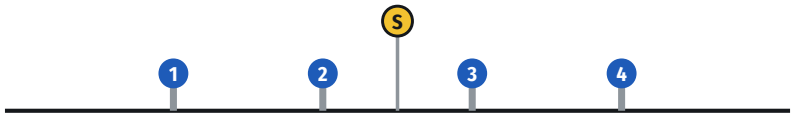
B5 Bieg popperów

Amunicja: bez limitu · 5 serii · limit 30 s

Cztery poppery WPSF, które muszą upaść, potem wysoka płytka stop. Między seriami potrzebny jest pomocnik do stawiania.



WIDOK Z GÓRY



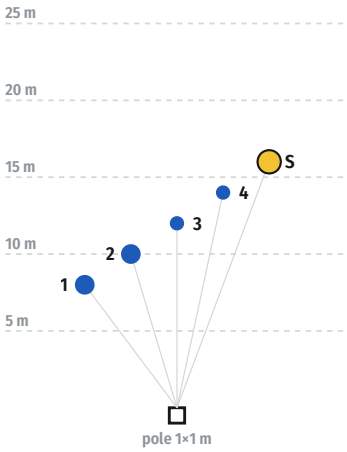
WIDOK STRZELCA · PŁYTKI ×2

PŁYTKA	TYP	ODLEGŁOŚĆ, M	PRZESUNIĘCIE, M	WYSOKOŚĆ, M
1	popper WPSF — musi upaść	9	−4,5	0,75
2	popper WPSF — musi upaść	11	−1,5	0,75
3	popper WPSF — musi upaść	13	+1,5	0,75
4	popper WPSF — musi upaść	15	+4,5	0,75
S	STOP, okrągła Ø300	10	0	1,8

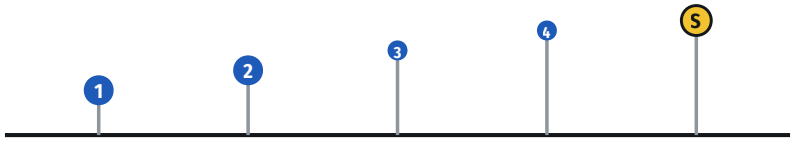
B6 Schody

Amunicja: bez limitu · 5 serii · limit 30 s

Wznosząca się przekątna od dołu z lewej do góry z prawej: prowadź broń w górę i w poprzek.



WIDOK Z GÓRY



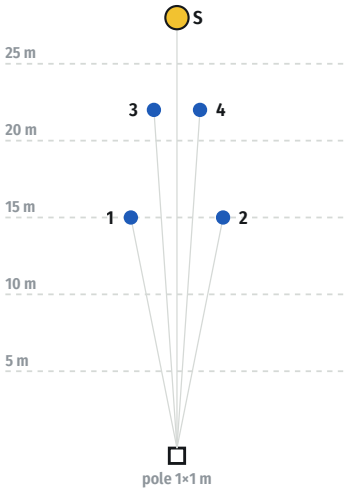
WIDOK STRZELCA · PŁYTKI ×2

PŁYTKA	TYP	ODLEGŁOŚĆ, M	PRZESUNIĘCIE, M	WYSOKOŚĆ, M
1	okrągła Ø300	8	−6	0,9
2	okrągła Ø300	10	−3	1,3
3	okrągła Ø200	12	0	1,7
4	okrągła Ø200	14	+3	2,1
S	STOP, okrągła Ø300	16	+6	2,3

B7 Daleki strzał

Amunicja: bez limitu · 5 serii · limit 30 s

Precyzja na 15–28 m do małych płytek. Tor, który rozdziela czołówkę listy.



WIDOK Z GÓRY



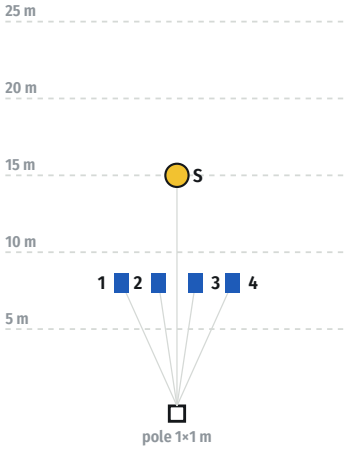
WIDOK STRZELCA · PŁYTKI ×2

PŁYTKA	TYP	ODLEGŁOŚĆ, M	PRZESUNIĘCIE, M	WYSOKOŚĆ, M
1	okrągła Ø200	15	−3	1,5
2	okrągła Ø200	15	+3	1,5
3	okrągła Ø200	22	−1,5	1,5
4	okrągła Ø200	22	+1,5	1,5
S	STOP, okrągła Ø300	28	0	1,5

B8 Szybka czwórka

Amunicja: bez limitu · 5 serii · limit 30 s

Czysta szybkość: cztery duże prostokąty na 8 m, płytka stop na 15 m.



WIDOK Z GÓRY



WIDOK STRZELCA · PŁYTKI ×2

PŁYTKA	TYP	ODLEGŁOŚĆ, M	PRZESUNIĘCIE, M	WYSOKOŚĆ, M
1	prostokąt 300×450	8	−3,6	1,4
2	prostokąt 300×450	8	−1,2	1,4
3	prostokąt 300×450	8	+1,2	1,4
4	prostokąt 300×450	8	+3,6	1,4
S	STOP, okrągła Ø300	15	0	1,6

B.10 Rekordy

B.10.1 Rekord to najszybszy czas toru (cztery serie) na opublikowanym torze w dywizji, uzyskany na zawodach poziomu 2 lub 3, których zdjęcie ustawienia (B.3.4) znajduje się na platformie.

B.10.2 Komisja Przepisów zatwierdza rekord w ciągu 30 dni. Rekord ustanowiony na torze w skali wiatrówkowej (B.1.3) jest osobnym rekordem wiatrówkowym.

ZAŁĄCZNIK

C Anti-Drone: projekt przepisów dla imprez pilotażowych

> Projekt 1 dla imprez pilotażowych 2026–27. Nic w tym załączniku nie jest jeszcze zawodami zatwierdzonymi ani rankingowymi. Komisja Przepisów przyjmuje, zmienia lub wycofuje go na podstawie doświadczeń z imprez pilotażowych (C.13).

C.1 Czym jest ten format

C.1.1 Anti-Drone to sport strzelecki ze strzelby, w którym celem jest mały bezzałogowy wielowirnikowiec lecący po opublikowanym, zaprogramowanym z góry profilu lotu zamiast wyrzuconego rzutka. Każdy strzelec w zawodach otrzymuje te same loty. To sport liczony trafieniami (zestrzeleniami); nie jest to szkolenie z przeciwdziałania dronom, a materiały zawodów opisują go wyłącznie jako sport.

C.1.2 Zdefiniowano dwa formaty: **Kurs** (C.7) — ustalona liczba lotów na strzelca, liczone zestrzelenia; oraz **Pojedynek Anti-Drone** (C.8) — dwóch strzelców na jeden sygnał, wygrywa pierwsze zestrzelenie. Trzeci, **FPV Challenge** (C.9), jest wyłącznie pokazowy.

C.2 Definicje

TERMIN	ZNACZENIE
Dron-cel	Wielowirnikowiec spełniający C.5.2, używany jako cel.
Lot	Jedna prezentacja jednego drona-celu (lub pary, profil P6) jednemu strzelcowi.
Profil	Opublikowana, zaprogramowana z góry trasa lotu: punkty trasy, prędkości i czasy (C.6).
Zestrzelenie	Trafienie kończące lot, zgodnie z definicją w C.10.
Przestrzeń lotów	Przestrzeń, w której mogą latać drony-cele; egzekwowana przez geofencing.
Strefa opadu śrutu	Obszar ziemi, na który może opadać śrut; zamknięty dla wszystkich podczas lotów.
Stanowisko	Oznaczone miejsce strzelania z ramą ograniczającą lufę.
Oficer lotów (FO)	Sędzia, który wypuszcza i kontroluje drony-cele (C.11).

C.3 Strzelnica

C.3.1 **Licencja.** Anti-Drone strzela się wyłącznie na strzelnicy dopuszczonej do strzelania ze strzelby do celów powietrznych (trap, skeet, sporting lub równoważne), z lotami dronów-celów uzgodnionymi zgodnie z krajowym prawem lotniczym — w UE rozporządzenie wykonawcze (UE) 2019/947 i przepisy krajowego urzędu. Zezwolenie posiada MD; FO posiada wymagane w nim kwalifikacje operatora.

C.3.2 **Strefa opadu śrutu.** Wolna strefa co najmniej 300 m od każdego stanowiska w całym sektorze ognia, zamknięta dla ludzi, zwierząt i pojazdów podczas lotów.

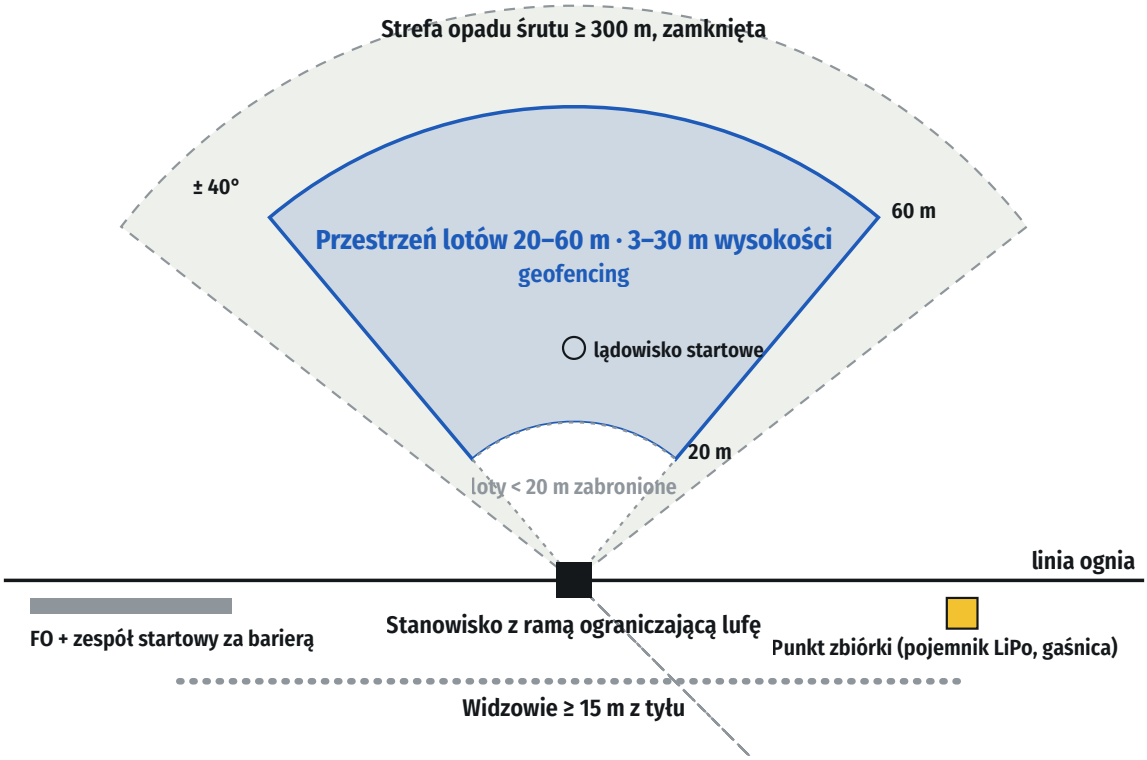
C.3.3 **Przestrzeń lotów.** Jeśli licencja strzelnicy nie jest bardziej rygorystyczna: od 20 do 60 m przed stanowiskiem, od 3 do 30 m nad ziemią i w zakresie ± 40° od osi stanowiska. Drony-cele nigdy nie latają bliżej niż 20 m od stanowiska, za linią ognia ani nad widzami. Geofencing egzekwuje przestrzeń w kontrolerze lotu, nie tylko w profilu.

C.3.4 **Stanowisko.** Stanowisko 1 × 1 m z ramą ograniczającą lufę (pionowe słupki lub klatka), która fizycznie zatrzymuje wylot lufy na granicach przestrzeni lotów, jak na stanowisku skeetowym lub sportingowym. Strzelanie poza ramę to niebezpieczne posługiwanie się bronią (2.4.2).

C.3.5 **Ludzie.** FO i zespół startowy pracują za barierą ochronną poza sektorem ognia. Widzowie stoją co najmniej 15 m za stanowiskami. Ochrona oczu i słuchu — dla wszystkich (2.1.5).

C.3.6 **Zbiórka i ochrona przeciwpożarowa.** Zestrzelone drony zbiera się dopiero po „Range is clear". Przed pierwszym lotem przygotowuje się punkt zbiórki z rękawicami ognioodpornymi, wiadrem piasku lub workiem ognioodpornym na LiPo i odpowiednią gaśnicą; uszkodzony akumulator trafia tam od razu.

Schemat · nie w skali



C.4 Strzelby i amunicja

C.4.1 Strzelby dywizji z 3.4. W Kursie jednocześnie załadowane są nie więcej niż dwa naboje; w Pojedynku — nie więcej niż cztery.

C.4.2 Tylko śrut, maksymalna wielkość nr 7½ (2,4 mm), maksymalny ładunek 28 g, śrut ołowiany lub stalowy zgodnie z wymogami strzelnicy. Kule i śrut gruby są zabronione na zawodach Anti-Drone.

C.4.3 Pozycja gotowości, dopóki dron nie wystartuje: „nisko trzymana broń" — kolba wyraźnie poniżej pachy, wylot lufy w ramie.

C.5 Drony-cele

C.5.1 **Klasy.** Klasa D — celem jest dron. Klasa T — dron holuje kruchy cel (krążek piankowy lub balon, Ø 200–300 mm) na linie 2–3 m pod sobą; rozbicie celu jest zestrzeleniem, trafienie w samego drona również się liczy.

C.5.2 **Specyfikacja.** Maksymalna masa startowa 250 g; jaskrawy kolor; kontroler lotu z twardym geofencingiem (C.3.3), trybem awaryjnym, który przy każdej utracie łączności lub naruszeniu geofencingu ląduje dronem lub zatrzymuje silniki w przestrzeni lotów, oraz wyłącznikiem obsługiwanym przez FO; dokładność pozycji ± 0,5 m lub lepsza (GNSS-RTK lub lokalne pozycjonowanie); akumulator w obudowie ochronnej; oznaczony numerem i zarejestrowany zgodnie z prawem krajowym.

C.5.3 Wszystkie drony-cele na jednych zawodach są tego samego modelu i konfiguracji. MD podaje model w ogłoszeniu zawodów.

C.6 Profile lotu

C.6.1 Profile publikuje się na platformie jako ponumerowane pliki, tak jak układy stali z załącznika B, aby każdy klub latał tymi samymi lotami. Dla każdego strzelca na zawodach wykonuje się ten sam plik.

PROFIL	NAZWA	TRASA
P1	Riser	wznosi się z lądowiska naziemnego w odległości 30–40 m, niemal pionowo, do 25 m
P2	Crosser	przelatuje z lewej na prawą lub z prawej na lewą na 30–40 m na stałej wysokości
P3	Outgoer	odlatuje od 20 m prosto od stanowiska, wznosząc się
P4	Incomer–break	nadlatuje z 60 m do 25 m, potem gwałtownie skręca w lewo lub w prawo i się wznosi
P5	Hover–dash	zawisa na 1–3 s w losowym punkcie, potem gwałtownie przecina przestrzeń
P6	Pair	dwa drony jednocześnie na P2 i P3; dwa naboje, po jednym na drona

C.6.2 **Klasy prędkości.** Poziom 1: do 6 m/s. Poziom 2: do 10 m/s. Poziom 3: do 15 m/s. Klasa jest podana w ogłoszeniu zawodów.

C.6.3 **Start.** Po zawołaniu strzelca (C.7.2) FO wypuszcza drona z losowym opóźnieniem 0–3 sekund ustalanym przez platformę, o jednakowym rozkładzie dla każdego strzelca. Każdy lot trwa 4–10 sekund w przestrzeni.

C.7 Kurs

C.7.1 **Rozmiar.** 25 lotów: pięć stanowisk, po pięć lotów na stanowisku, każdy lot to profil z C.6. Poziom 1 może przeprowadzić 15 lotów (trzy stanowiska). Kolejność stanowisk i profili publikuje się wraz z zawodami.

C.7.2 **Procedura.** Na „Make ready” strzelec ładuje dwa naboje i przyjmuje pozycję „nisko trzymanej broni”. Na „Are you ready?” strzelec woła „Go”; FO wypuszcza drona (C.6.3). Strzelec może oddać dwa strzały na lot. Po locie RO ogłasza „Kill” lub „Lost”, a sekretarz zapisuje wynik przed następnym lotem.

C.7.3 **Punktacja.** Jeden punkt za zestrzelenie, pierwszym lub drugim strzałem jednakowo. Para (P6) daje jeden punkt za każdego zestrzelonego drona. Wygrywa najwięcej punktów.

C.7.4 **Lot nieważny.** Lot powtarza się — wynik strzelca za niego jest anulowany — gdy: dron nie wystartuje; odchyli się od profilu o więcej niż 2 m lub opuści przestrzeń; opóźnienie startu wyjdzie poza 0–3 s; lub RO uzna, że strzelcowi przeszkodzono. Jeśli strzelec już strzelił i zestrzelił, zestrzelenie się liczy.

C.7.5 **Zacięcie broni strzelca.** Jedno zacięcie na stanowisko może zostać powtórzone. Każde następne to „Lost".

C.7.6 Remisy rozstrzyga się lotami P5 ze stanowiska 3, po jednym locie, nagła śmierć.

C.8 Pojedynek Anti-Drone

C.8.1 Dwa sąsiednie stanowiska oddalone co najmniej o 10 m, każde z własnym sektorem i ramą ograniczającą lufę; sektory się nie nakładają. Dwa identyczne drony lecą lustrzanymi profilami, po jednym w każdym sektorze.

C.8.2 Jeden RO wydaje komendy obu strzelcom (2.3); jeden sygnał wypuszcza oba drony. Starcie wygrywa pierwsze zestrzelenie. Każdy strzelec może oddać do czterech strzałów. Starcie bez zestrzelenia w ciągu 20 sekund się powtarza.

C.8.3 Strzelanie w sektor drugiego strzelca to niebezpieczne posługiwanie się bronią (2.4.2). Zestrzelenie drona drugiego strzelca nigdy nie jest zwycięstwem.

C.8.4 Zawody stosują strukturę z 5.3 (rundy szwajcarskie, potem dogrywka).

C.9 FPV Challenge (pokazowy)

Pilot na żywo, za barierą ochronną i poza sektorem ognia, steruje dronem FPV spełniającym C.5.2 w przestrzeni lotów przez maksymalnie 15 sekund; strzelec ma cztery naboje. Pilot punktuje, jeśli dron przetrwa; strzelec — za zestrzelenie. Wyłącznie pokazowy; nigdy nie wlicza się do rankingu.

C.10 Co liczy się jako zestrzelenie

C.10.1 Zestrzeleniem jest każde z poniższych: dron traci kontrolowany lot lub spada; od drona (lub holowanego celu, klasa T) odpada widoczny fragment; pokładowy czujnik trafień, jeśli jest zamontowany, rejestruje trafienie w trakcie lotu.

C.10.2 Dron, który kontynuuje lot po profilu bez widocznych uszkodzeń i bez zarejestrowanego trafienia, to „Lost".

C.10.3 Wynik ogłasza RO. Na poziomie 1 decyzja jest ostateczna. Na poziomach 2 i 3 można wykorzystać rejestr lotu i nagranie z platformy zgodnie z 10.3.

C.11 Sędziowie

C.11.1 Każde stanowisko Anti-Drone ma RO (strzelanie i bezpieczeństwo) oraz oficera lotów (start, profile, wyłącznik). FO posiada kwalifikacje operatora dronów wymagane prawem krajowym i moduł FO WPSF (załącznik D).

C.11.2 **Dwa klucze do startu.** FO uzbraja drona dopiero po tym, jak RO powie „Clear to launch". Na „Stop" od dowolnego sędziego każdy dron w powietrzu ląduje lub ma zatrzymane silniki w przestrzeni lotów i nikt nie strzela.

C.11.3 FO nigdy nie stoi przed linią ognia podczas lotu i nigdy nie prowadzi drona poza opublikowanym profilem w lotach punktowanych.

C.12 Logistyka (zalecenie, nie przepis)

Kurs 25 lotów na strzelca zwykle zużywa jeden komplet akumulatorów na 4–6 lotów i traci jeden płatowiec na 8–15 zestrzeleń, zależnie od klasy i profilu. Klasa T zmniejsza straty płatowców. Zachęca się kluby do tworzenia wspólnych zapasów części zamiennych i publikowania swoich kosztów na platformie.

C.13 Program pilotażowy

C.13.1 Imprezy pilotażowe odbywają się według tego projektu przepisów w obecności obserwatora Komisji Przepisów i raportują na platformie: zestrzelenia według profilu i klasy prędkości, liczbę lotów na jeden utracony płatowiec, koszt na strzelca, odchylenia w rejestrach lotu i każdy incydent bezpieczeństwa.

C.13.2 Na podstawie tych raportów Komisja Przepisów publikuje przyjęty moduł Anti-Drone przed sezonem 2028. Do tego czasu wyniki imprez pilotażowych publikuje się jako pokazowe.

ZAŁĄCZNIK

D Kursy sędziowskie

- **Kurs RO:** 2 dni: bezpieczeństwo, komendy, timer, punktacja, procedura pasa pojedynkowego, 1 zawody pod nadzorem.
- **Moduł RM:** 1 dzień: zatwierdzanie torów, spory, administracja poziomów 2–3.
- **Moduł FO** (Anti-Drone, od imprez pilotażowych): 1 dzień: przygotowanie strzelnicy i przestrzeni lotów, profile, procedura startu, tryby awaryjne, bezpieczeństwo akumulatorów; wymaga krajowych kwalifikacji operatora dronów.
- Certyfikacja na platformie; wygasa po 24 miesiącach nieaktywności.

Projekt 2 dla Komisji Przepisów. Uwagi — do komisji przez platformę; komisja publikuje zbiorczą odpowiedź, zanim Walne Zgromadzenie przyjmie edycję.