ВСЕСВІТНЯ ФЕДЕРАЦІЯ ПРАКТИЧНОЇ СТРІЛЬБИ

Правила змагань

Редакція 2027

Проєкт 2 для Комітету з правил · листопад 2026

Повністю замінює редакцію 2021 року. Набирає чинності з дати, визначеної Загальними зборами.

> *Правила складено англійською мовою. Цей переклад надано для зручності; у разі розбіжностей вирішальним є англійський текст.*

Зміст

0	Чому ця редакція і що змінилося	3
1	Сфера дії та визначення	3
2	Безпека	4
3	Спорядження та дивізіони	6
4	Мішені	8
5	Дуель	8
6	Стандартний матч	10
7	Сталевий матч	11
8	Судді	12
9	Штрафи	12
10	Суперечки	13
11	Рейтинг і рекорди	13
12	Вік, стать і категорії	13
13	Поведінка федерації на стрільбищі	13
A	Мішені	15
B	Сталевий матч: правила та опубліковані вправи	16
C	Anti-Drone: проєкт правил для пілотних заходів	23
D	Курси суддів	28

ТРИ ФОРМАТИ, ДВА МЕТОДИ ПІДРАХУНКУ — І ОДИН У РОЗРОБЦІ

Дуель
перемога / поразка
РОЗДІЛ 5

Стандартний
хіт-фактор
РОЗДІЛ 6

Сталевий
час
РОЗДІЛ 7 · ДОД. B

Anti-Drone
пілотні заходи
ДОД. C

0 Чому ця редакція і що змінилося

Правила 2021 року мали 250 000 знаків, п'ятнадцять дисциплін, п'ять методів підрахунку та систему розрядів аж до Олімпійських ігор. Їх ніхто не читав, матч за ними провести було неможливо, а єдиний формат, який справді належав WPSF, — дуель — займав два абзаци в розділі про побудову вправ.

Ця редакція зберігає те, що працювало (вільні вправи, підрахунок за хіт-фактором, правила безпеки, родину мішеней WPSF), і відкидає решту. Принципи:

- **Одна книга правил, сорок сторінок, прочитати за вечір.** Усе, що потрібно клубу для проведення матчу, — тут. Чого не потрібно — того немає.
- **Дуель — головний формат**, з власним розділом і власними правилами сітки, жеребкування та шут-офу.
- **Три формати, два методи підрахунку.** Дуель (перемога/поразка), Стандартний матч (хіт-фактор), Сталевий матч (час). Нічого більше.
- **Жодних розрядів, звань чи державних класифікацій.** Матч має рівень (1–3), який визначає лише, скільки суддів потрібно і за скільки часу його оголошують. Що національна організація робить із результатами — її справа.
- **Видовищність — вимога до проєктування.** Кожен матч має момент, зрозумілий глядачеві; вправи винагороджують рішення, а не лише швидкість; нічиї розв'язуються на стрільбищі й ніколи — жеребом.
- **Безпека — єдина частина цієї книги без винятків.**

Вилучено з редакції 2021 року: розряди I–V, вікові звання, дисципліну «спецпідрозділ», пневматику та «м'яку кулю» як окремі правила, багатоборство, вправи «MLS/змішані», «Vickers» і чотири його варіанти, програму національної класифікації, бюрократію арбітражного комітету, п'ятисторінковий глосарій. Усе, що в цих розділах було правилом безпеки, збережено й перенесено до Розділу 2.

1 Сфера дії та визначення

1.1 Ці Правила регулюють кожен матч, санкціонований Всесвітньою федерацією практичної стрільби (WPSF), і кожен матч, який клуб-член проводить «за правилами WPSF». Клуб може додати місцеві правила для матчу рівня 1; він не може вилучати чи послаблювати будь-що в Розділах 2 (Безпека) і 9 (Штрафи).

1.2 **Матч** — один захід з одним списком результатів на дивізіон. **Вправа** — один курс стрільби. **Поєдинок** — одна дуель між двома стрільцями. **Серія** — одне виконання на час одним стрільцем.

1.3 **Судді:** директор матчу (MD) проводить захід; старший суддя (RM) відповідає за безпеку та рішення щодо правил на стрільбищі; суддя (RO) веде вправу або дуельну доріжку; статистик веде облік. На матчі рівня 1 одна особа може виконувати кілька ролей; на рівні 3 це мають бути різні люди.

1.4 **Рівні:**

РІВЕНЬ	ЩО ЦЕ	СУДДІ	ОГОЛОШЕННЯ	РЕЗУЛЬТАТИ
1	Клубний матч	один сертифікований RO	за 7 днів на платформі	клубний рейтинг
2	Регіональний / відкритий	RM + сертифікований RO на кожну вправу	за 30 днів	рейтинг WPSF
3	Міжнародний / чемпіонат	RM, RO на кожну вправу, статистик, журі з 3 осіб	за 90 днів	рейтинг WPSF, титули

1.5 Кожен санкціонований матч створюється, реєструється, судиться й підраховується на платформі WPSF (wpsf.info або її наступниці). Паперові протоколи допускаються як резерв; офіційним є запис на платформі.

1.6 Ці Правила складено англійською мовою. Переклад надається для зручності; вирішальним є англійський текст.

2 Безпека

Ніщо в цьому розділі не може бути скасоване, пом'якшене чи «витлумачене» організатором матчу. Якщо ці правила й місцеве законодавство розходяться, застосовується суворіше.

2.1 Стрільбище

2.1.1 Стрільбище «холодне»: заряджена зброя ніде не допускається, крім як за прямою командою RO на вправі чи доріжці. Пістолети в кобурі — розряджені, курок спущено або ударник у передньому положенні, магазин вийнято. Довгоствольна зброя — у чохлі або переноситься стволом вгору чи вниз зі вставленим прапорцем безпеки в патроннику.

2.1.2 Зі зброєю поводяться лише в позначеній Зоні безпеки (набої там заборонені — ні в руках, ні на столі) або на вправі за командою. З набоями поводяться будь-де, крім Зони безпеки.

2.1.3 Кути безпеки визначаються для кожної вправи в брифінгу і становлять 90° ліворуч і праворуч від центральної лінії вправи, якщо брифінг не встановлює іншого, і ніколи не більше 180°. Вертикальний кут безпеки визначається валом і уловлювачем. Дуельні доріжки мають власний кут, завжди вужчий, ніж дозволяє ширина доріжки.

2.1.4 Мінімальні відстані до сталі: пістолет і карабін під пістолетний патрон — 7 м; гвинтівка — 50 м; гладкоствольна зі дробом — 5 м, з кулею — 40 м; пневматика й малокаліберна — 5 м. Дотримання забезпечує обмежувальна лінія або фізичний бар'єр. Паперові мішені з гладкоствольної зброї: лише дріб, від 10 м або з фанерою позаду.

2.1.5 Захист очей і слуху обов'язковий для кожної людини на стрільбищі, включно з глядачами. Дітям заборонено перебувати попереду лінії глядачів.

2.1.6 Сусідні стрілецькі позиції, що використовуються одночасно (дуельні доріжки), розташовані щонайменше за 3 м одна від одної, з візуальною перегородкою між доріжками на вогневому рубежі, щоб жоден стрілець не бачив рук іншого.

2.2 Стрілець

2.2.1 Палець поза спусковим гачком щоразу, коли стрілець не цілиться в мішень, — під час заряджання, розряджання, усунення затримки, пересування, виймання з кобури та вкладання в кобуру.

2.2.2 Дуло в межах кутів безпеки весь час від команди «Make ready» до «Range is clear».

2.2.3 Жодного поводження зі зброєю після «Range is clear», крім як за вказівкою RO.

2.2.4 Упущену заряджену зброю піднімає лише RO. Упущену розряджену зброю в Зоні безпеки піднімає стрілець; будь-де ще — RO.

2.2.5 Алкоголь чи будь-яка речовина, що погіршує стан: жодних, від вечора напередодні до останньої серії стрільця. Рішення RM остаточне і не є дисциплінарною справою — стрільця просто відправляють додому.

2.3 Команди на стрільбищі

Єдині команди, у такому порядку, англійською мовою на всіх рівнях:

КОМАНДА	ЗНАЧЕННЯ
Make ready	Зарядити, вкласти в кобуру або зайняти стартове положення відповідно до брифінгу.
Are you ready?	Відсутність відповіді = так.
Standby	Стартовий сигнал пролунає через 1–4 секунди.
(сигнал)	Стріляти.
If you are finished, unload and show clear	Магазин вийняти, патронник порожній, показати RO.
If clear, hammer down, holster (or flag, case)	Закрити затвор, спустити курок на порожній патронник або вставити прапорець.
Range is clear	Можна підраховувати влучання й відновлювати мішені.
Stop	Негайно припинити, палець поза гачком, чекати RO. Застосовується при будь-якій проблемі з безпекою чи відмові обладнання.

У дуелі обидві доріжки отримують однакові команди одночасно від одного RO.

2.4 Дискваліфікація з матчу (DQ)

Дискваліфікація завершує матч для стрільця. Результати до цього моменту зберігаються й показуються, стрілець позначається як DQ, призи та рейтингові очки за цей матч не нараховуються. DQ за 2.4.1–2.4.4, що її бачив RO, оскарженню не підлягає; можливий лише перегляд фактів журі (Розділ 10).

2.4.1 **Випадковий постріл:** будь-який постріл через вал, поза кутом безпеки, у землю ближче 3 м від стрільця (крім стрільби по низькій мішені), під час заряджання, розряджання чи усунення затримки або під час перекладання зброї з руки в руку.

2.4.2 **Небезпечне поводження:** дуло поза кутом; поводження зі зброєю поза Зоною безпеки чи вправою; падіння зарядженої зброї; вкладання в кобуру з пальцем у спусковій скобі; спрямування на будь-яку людину; виймання зброї спиною до мішеней.

2.4.3 **Неспортивна поведінка:** шахрайство, образа суддів чи стрільців, втручання в мішені чи результати, виконання поєдинку чи серії, про які стрілець знав, що це фальстарт, і промовчав.

2.4.4 Стан сп’яніння згідно з 2.2.5.

2.4.5 Друга DQ протягом будь-яких 12 місяців повідомляється клубу-члену та WPSF і тягне відсторонення від санкціонованих матчів на 6 місяців.

3 Спорядження та дивізіони

3.1 Принцип

Дивізіони визначаються характеристиками, ніколи — брендом. Змагається будь-яка зброя, що відповідає характеристикам. Перевірка спорядження проводиться під час реєстрації і може проводитися вибірково під час матчу. Ніщо в цьому розділі не забороняє клубу провести матч в одному дивізіоні.

3.2 Пістолетні дивізіони

ДИВІЗІОН	ПРИЦІЛИ	КОМПЕНСАТОР / ПОРТИ	МАГАЗИН (ЗАРЯДЖЕНИЙ, МАКС.)	МІН. КАЛІБР	КОБУРА
Open	будь-які	будь-які	30 набоїв	9×19	будь-яка, з фіксацією
Optics	коліматор на затворі	немає	довжина 170 мм або 30 набоїв	9×19	будь-яка, з фіксацією
Standard	відкриті	немає	20 набоїв	9×19	поясна, закриває спускову скобу
Production	відкриті, заводські	немає, заводський	15 набоїв	9×19	поясна, закриває спускову скобу
Rimfire	будь-які	немає	15 набоїв	.22 LR	поясна, закриває спускову скобу
Revolver	відкриті	немає	6 набоїв	9×19	поясна, закриває спускову скобу

Мінімальний калібр .380 / 9 мм short допускається в Production на матчах рівня 1 на розсуд організатора.

3.3 Карабінні дивізіони

ДИВІЗІОН	ПРИЦІЛИ	МАГАЗИН (ЗАРЯДЖЕНИЙ, МАКС.)	КАЛІБР	ПРИМІТКИ
Open	будь-які	без обмежень	будь-який центрального запалення до .308	сошки, лазери, компенсатори дозволені
Standard	відкриті	без обмежень	будь-який центрального запалення до .308	без сошок
PCC	будь-які	32	пістолетний, мін. 9×19	сошки, лазери, компенсатори дозволені
Rimfire	будь-які	15	.22 LR	сошки, лазери, компенсатори дозволені

3.4 Гладкоствольні дивізіони

ДИВІЗІОН	ПЕРЕЗАРЯДЖАННЯ	МІСТКІСТЬ У ЗАРЯДЖЕНОМУ СТАНІ	ПРИМІТКИ
Open	будь-яке	будь-яка	подовжувачі магазина, пристрої швидкого заряджання дозволені
Standard	самозарядне	9	лише трубчастий магазин
Pump	ручне	9	лише трубчастий магазин

Розмір дробу — максимум № 6 (2,8 мм) по сталі; кулі — лише на вправах, позначених для куль; картеч — лише по паперу, призначеному для неї. У форматі Anti-Drone (Додаток C) — лише дріб, максимум № 7½.

3.5 Набої

3.5.1 Заводські або власного споряджання. Набої зі сталевою оболонкою, сталевим осердям, трасувальні, запальні та бронебійні заборонені скрізь.

3.5.2 Фактор потужності (маса кулі в гранах × швидкість у ft/s ÷ 1000) вимірюється на матчах рівнів 2 і 3 хронографом матчу на восьми набоях, узятих у стрільця: середнє трьох найкращих із перших п’яти. Мінімум **125** для пістолета й PCC, **320** для карабіна, без обмежень для гладкоствольної та малокаліберної зброї. «Major» не існує: один фактор потужності, одна таблиця підрахунку. Недосягнення мінімуму переводить стрільця до нерейтингового списку «поза заліком», а не знімає з матчу.

3.6 Одяг і захист

Спортивний одяг. Жодної камуфляжної форми, військових чи поліцейських знаків розрізнення, національних чи політичних символів, крім нашивки з прапором країни стрільця. Закрите взуття. Логотипи федерацій і клубів вітаються; логотипи спонсорів вітаються.

4 Мішені

Усі мішені WPSF опубліковано як креслення з розмірами в Додатку А, і будь-хто може їх друкувати чи вирізати. Федерація не ліцензує мішені.

4.1 **Паперова мішень WPSF.** Восьмикутна зовнішня зона (450 × 600 мм, симетрична зверху й знизу), восьмикутна внутрішня зона (330 × 480 мм) і кругла центральна зона (Ø 150 мм), як у Додатку А. Зони дають **A 5 / C 3 / D 1**. Влучання, що торкається лінії зони, зараховується за вищою зоною. Зараховуються два найкращі влучання в мішень, якщо брифінг не встановлює іншого. Версія **Mini** у масштабі 2/3 використовується для малокаліберної зброї, пневматики та імітації дистанції.

4.2 **Сталь.** Круглі пластини Ø 200 і Ø 300 мм; прямокутні пластини 300 × 450 мм; **попер WPSF** (пластина Ø 300 на стійці 600 мм, падає при влучанні, Додаток А). Сталь дає 5 очок, коли падає, або, для статичних пластин, коли влучання засвідчив RO. Пластина, що не впала після видимого влучання, — це відмова обладнання стрільбища: стрілець перестрілює серію.

4.3 **Но-шути.** Будь-яка паперова мішень із суцільною червоною смугою на всю ширину або біла пластина. Влучання в но-шут — мінус 10 очок за влучання, максимум два на мішень, а в дуелі — автоматична поразка в поєдинку.

4.4 **Реактивні та рухомі мішені.** Дозволені й заохочуються. Рухома мішень, видима в будь-який момент, вважається доступною. Промах по мішені, що зникає, не є промахом (без штрафу), якщо це не фінішна мішень дуелі.

4.5 **Тарілочки.** Тарілочки та подібні мішені на землі чи стійках дозволені для гладкоствольної зброї та для Сталевого матчу; розбита = влучання.

4.6 **Мішені у формі людини, фотографічні чи зображальні мішені на матчах WPSF не використовуються.** Мішень WPSF геометрична за задумом.

5 Дуель

Дуель — власний формат WPSF. Двоє стрільців стартують за одним сигналом, кожен на однаковому наборі мішеней на сусідніх доріжках. Хто першим правильно завершить, той виграє поєдинок. Матч — це серія поєдинків.

5.1 Доріжка

5.1.1 Дві дзеркальні доріжки на відстані 3–5 м одна від одної, розділені на вогневому рубежі. Мішеней на доріжці: від трьох до шести, щонайменше одна сталева. Остання мішень кожної доріжки — фінішний попер, падіння якого безпомилково видно з лінії глядачів.

5.1.2 Два фінішні попери встановлюються так, щоб падали один на одного: попер, що впав першим, завжди опиняється під другим. Тож переможця можна визначити за самими поперами після поєдинку.

5.1.3 Вогнева позиція — позначена зона, однакова для кожного стрільця. Стрілець залишається в зоні, доки не впаде фінішний попер. Передчасний вихід із неї — поразка в поєдинку.

5.2 Поєдинок

5.2.1 Обидва стрільці готуються; один RO подає команди обом; один сигнал запускає обох.

5.2.2 Поєдинок закінчується, коли обидва фінішні попери впали, або через 30 секунд після сигналу — залежно від того, що настане раніше. Стрілець, який не збив фінішний попер за 30 секунд, програв.

5.2.3 Поєдинок виграє стрілець, чий фінішний попер упав першим.

5.2.4 Обов'язкові влучання в папір у дуелі — одне влучання A або C у кожну мішень (D не зараховується); по сталі — пластина має впасти.

5.2.5 Будь-яке порушення безпеки — поразка в поєдинку. DQ є DQ.

5.2.6 Перезаряджання між першою та фінішною мішенню обов'язкове.

5.2.7 Відмова спорядження: стрілець, чия зброя зупинилася, може усунути затримку й продовжити в межах 30 секунд. Відмова обладнання стрільбища (попер не падає, таймер відмовив, сигнал не пролунав на одній доріжці) — перестрілювання поєдинку.

5.3 Структура матчу: швейцарські тури, потім шут-оф

5.3.1 Реєстрація закривається до першого поєдинку. Мінімум 8 стрільців у дивізіоні для дуельного матчу; якщо менше — дивізіон об'єднується з найближчим або проводиться «для задоволення» без рейтингу.

5.3.2 **Швейцарські тури — принцип.** Матч починається з фіксованої кількості швейцарських турів. У кожному турі кожен стрілець проводить один поєдинок; ніхто не вибуває. У кожному турі платформа зводить у пари стрільців з однаковою кількістю перемог — переможці з переможцями, решта з рештою — і двоє стрільців ніколи не зустрічаються двічі. Після останнього туру положення в турнірній таблиці (5.3.4) визначає, хто виходить у шут-оф (5.3.5). Кількість турів залежить від кількості учасників і вказується в оголошенні матчу:

СТРІЛЬЦІВ У ДИВІЗІОНІ	8–16	17–32	33–64	65 І БІЛЬШЕ
Швейцарських турів	5	6	7	8

5.3.3 **Жеребкування, тур за туром.** Пари складає платформа; RM перевіряє й публікує їх. Процедура фіксована, тож будь-який стрілець може перевірити її вручну:

- **a** **Тур 1.** Стрільців розставляють за посівом: за рейтингом WPSF, потім стрільці без рейтингу в порядку реєстрації. Список ділиться навпіл, і верхня половина зустрічається з нижньою по порядку — при 16 стрільцях 1–9, 2–10 … 8–16.
- **b** **Кожен наступний тур.** Стрільців групують за кількістю перемог. У кожній групі, в порядку поточного положення, верхня половина зустрічається з нижньою — так само, як у турі 1.
- **c** **Непарна група.** Якщо в групі непарна кількість стрільців, її найнижче розташований стрілець переходить униз і отримує пару в наступній групі.
- **d** **Без повторів.** Якщо пара повторила б попередній поєдинок, стрільця міняють з найближчим стрільцем тієї ж половини, що дає нову пару. Повтор допускається лише в останньому турі і лише якщо іншої пари не існує.
- **e** **Вільний тур.** При непарній кількості стрільців у дивізіоні найнижче розташований стрілець, який ще не мав вільного туру, пропускає тур і отримує перемогу. Другого вільного туру ніхто не отримує.
- **f** **Доріжки.** У кожному поєдинку вище розташований стрілець займає ліву доріжку в непарних турах і праву — в парних.
- **g** **Публікація.** Пари наступного туру публікуються лише тоді, коли записано всі поєдинки поточного туру.

5.3.4 **Турнірне положення.** Після кожного туру стрільці розташовуються за:

1. Перемогами (вільний тур зараховується як перемога);

2. Перемогами суперників — сумою перемог усіх суперників, з якими зустрічався стрілець (вільний тур нічого не додає). Перемога над сильними суперниками важить більше;
3. Особистою зустріччю — якщо стрільці з однаковими показниками зустрічалися, вище розташовується переможець того поєдинку;
4. Раптовою смертю — якщо нічия залишається на межі виходу в шут-оф, її розв'язує один поєдинок. В інших місцях стрільці з однаковими показниками ділять місце.

> **Приклад — 10 стрільців, 5 турів.** Після туру 2 маємо трьох стрільців із 2 перемогами, чотирьох з 1 і трьох з 0. У турі 3 група з 2 перемогами непарна, тож її найнижче розташований стрілець переходить униз; двоє інших стрільців із 2 перемогами змагаються між собою. Тепер у групі з 1 перемогою п'ятеро, тож її найнижче розташований стрілець теж переходить униз, а решта четверо складають пари «верхня половина проти нижньої». Троє стрільців з 0 перемог і стрілець, що перейшов униз, утворюють останні дві пари — усього п'ять поєдинків. Після туру 5 типовий розподіл перемог — 5-4-4-3-3-2-2-1-1-0. Якщо стрільців менше 12, у шут-оф виходять 4 (5.3.5): стрілець із 5 перемогами, обидва стрільці з 4 і той стрілець із 3 перемогами, у чиїх суперників більше перемог.

5.3.5 **Шут-оф.** У шут-оф виходить фіксована, заздалегідь оголошена кількість стрільців — 8 за замовчуванням (4, якщо в дивізіоні менше 12 стрільців, 16 на рівні 3 за 64 і більше учасників). Це число вказане в оголошенні матчу й у день матчу не змінюється. Шут-оф — на вибування, до двох перемог, з посівом за швейцарським положенням (1–8, 2–7 …). Програвші півфіналісти стріляють один поєдинок за бронзу. Фінал — до трьох перемог.

5.3.6 Доріжки для шут-офу можуть бути перебудовані за новим проєктом, оголошеним після швейцарської фази, щоб стрільці, які вивчили швейцарську доріжку, не мали переваги.

5.3.7 **Результати.** Кожен стрілець отримує місце: шут-оф розподіляє місця за результатом, далі — швейцарське положення від першого місця нижче шут-офу. Рейтингові очки (Розділ 11) нараховуються за місцем.

5.4 Дивізіони та категорії в дуелі

Дуелі проводяться за типом зброї (пістолет, карабін, гладкоствольна, малокаліберна) і за дивізіонами, якщо дозволяє кількість учасників. Змішана дуель (наприклад, на одній доріжці пістолет, на іншій PCC) допускається як показова й не входить до рейтингу.

5.5 Дуельний етикет

Стрільці тиснуть руки перед першим поєдинком і після останнього. Той, хто програв, першим залишає зону. Глядачі можуть уболівати; RO може попросити їх замовкнути лише з міркувань безпеки. Платформа показує сітку наживо, і клубу рекомендується виводити її на екран.

6 Стандартний матч

6.1 Вправи

6.1.1 **Вільний стиль.** Після сигналу стрілець сам вирішує порядок, позиції та перезаряджання. Вправа може змушувати до позицій стінами й вікнами; вона не може їх приписувати. Єдині винятки — стартове положення і, якщо так сказано в брифінгу, обов'язкове перезаряджання, забезпечене кількістю набоїв.

6.1.2 **Розмір.** Коротка: до 12 набоїв (карабін 10, гладкоствольна 8). Середня: до 24 (карабін 20, гладкоствольна 16). Довга: до 32 (карабін 40, гладкоствольна 24). Матч має щонайменше три вправи; рекомендоване співвідношення — три короткі, дві середні й одна довга на кожні шість вправ. Жодна вправа не вимагає більше 9 пострілів з однієї позиції.

6.1.3 **Мішені на рішення.** Вправа може містити мішені, які треба розпізнати перед стрільбою, — за кольором, номером, формою, карткою, витягнутою на старті, — за умови, що правило однозначне й однакове для кожного стрільця скводу. Постріл у неправильну мішень — це но-шут. Це «прикладний» елемент правил 2021 року, збережений і зроблений придатним до використання.

6.1.4 **Обмежене освітлення, укриття, фізичне навантаження** допускаються як елементи вправи на рівнях 1–2, якщо їх зазначено в брифінгу, їх затвердив RM і вони однакові для кожного стрільця. Стрілець може відмовитися від фізичного елемента (лазіння, стрільба лежачи на гравії) і замість цього отримати фіксований штраф 10 секунд — ніхто не повинен травмуватися заради вправи.

6.2 Брифінг

Кожна вправа має письмовий брифінг на платформі: стартове положення, стан зброї, кількість набоїв, мішені й обов'язкові влучання, підрахунок, особливі правила та креслення. RO зачитує його вголос кожному скводу. Після зачитування брифінг і є вправою: зміни потребують RM, застосовуються до кожного стрільця, а якщо хтось уже відстріляв — вправа скасовується.

6.3 Підрахунок: хіт-фактор

6.3.1 Очки: A 5, C 3, D 1, сталь 5. Промах — −10 за кожне необхідне влучання, якого немає. Но-шут — −10 за влучання (максимум два). Процедурний штраф — −10 за кожен випадок (Розділ 9).

6.3.2 **Хіт-фактор** = (очки − штрафи) ÷ час, до чотирьох знаків після коми. Найкращий хіт-фактор на вправі отримує максимальні очки вправи (5 × кількість необхідних влучань); усі інші — пропорційну частку. Результат матчу = сума очок за вправи. Від'ємний результат вправи дорівнює нулю.

6.3.3 Час — це останній постріл за таймером. RO показує таймер стрільцеві перед скиданням.

6.3.4 Нічиї розв'язуються перестрілюванням на короткій вправі, яку визначає MD, і ніколи — жеребом.

6.4 Скводи й порядок

Скводи по 6–12 осіб, що переходять між вправами. Кожен стрілець оглядає вправу разом зі сквадом протягом 5 хвилин після брифінгу; без холостого тренування і без прицілювання зі зброєю. Порядок виступу змінюється на кожній вправі.

7 Сталевий матч

7.1 Від п'яти до восьми вправ лише зі сталевими мішенями. Кожна вправа виконується п'ятьма серіями; найгірша серія відкидається; сума решти чотирьох — час вправи. Результат матчу — сума часу вправ, перемагає найменший.

7.2 Кожна вправа має стоп-пластину, по якій треба влучити останньою; влучання в неї раніше завершує серію, а пластини, що залишилися, зараховуються як промахи. Промах = +3 секунди. Процедурний штраф = +3 секунди. Ліміт серії — 30 секунд.

7.3 Розташування сталі опубліковано в Додатку B, щоб кожен клуб міг поставити однакову вправу, а час стрільця можна було порівнювати між клубами. Клуби можуть додавати власні розташування; для рейтингу WPSF зараховуються лише опубліковані. Повний порядок проведення Сталевого матчу — у Додатку B.

7.4 Сталевий матч найшвидше провести, і він найдружніший до початківців: п’ять серій, ті самі пластини, миттєвий результат. Кожному клубу рекомендується проводити один сталевий вечір на місяць.

8 Судді

8.1 **Суддя (RO).** Сертифікується після 2-денного курсу RO WPSF і матчу під наглядом. Веде вправу: брифінг, команди, таймер, безпека, підрахунок, а в дуелі — рішення по доріжці. Слово RO про те, що сталося, — перше і зазвичай останнє.

8.2 **Старший суддя (RM).** RO з трьома матчами рівня 2 і 1-денним модулем RM. Затверджує вправи, вирішує питання правил на стрільбищі, розглядає суперечку першого рівня і може скасувати рішення RO з питання правил (ніколи — рішення з безпеки, яке бачив RO, а RM не бачив).

8.3 **Директор матчу (MD).** Проводить захід: реєстрація, скводи, розклад, результати, призи. Не зобов’язаний бути RO. Не вирішує питань правил чи безпеки.

8.4 **Статистик.** Веде запис на платформі, звіряє кожен протокол із засвідченням по мішенях, публікує результати.

8.5 **Журі** (лише рівень 3): троє сертифікованих RM, які того дня не суддять, розглядають апеляції згідно з Розділом 10.

8.6 Судді стріляють матч лише якщо роблять це раніше за учасників («передматч») або в окремому суддівському скводі. Суддя ніколи не підраховує власний сквод.

8.7 Сертифікація зберігається на платформі WPSF і припиняється після 24 місяців без суддівства на санкціонованих матчах.

9 Штрафи

9.1 **Процедурний штраф** (−10 очок у Стандартному, +3 с у Сталевому, поразка в поєдинку в Дуелі):

- нога за обмежувальною лінією під час стрільби (один за кожен випадок або за кожен постріл, якщо RO вважає це навмисним);
- невиконання вказівки вправи (стартове положення, обов’язкове перезаряджання, де воно забезпечене, обов’язковий порядок, якщо його встановлено брифінгом);
- стрільба по мішені з позиції, яку вправа забороняє;
- прицілювання під час огляду вправи;
- у Сталевому — стрільба по стоп-пластині раніше за останню пластину.

9.2 **Невиконання стрільби:** мішень, по якій не стріляли, = промах за кожне необхідне влучання плюс один процедурний штраф.

9.3 **Підказки:** порада, вигукнута стрільцеві під час серії, — процедурний штраф стрільцеві першого разу, а другого разу тренера видаляють зі стрільбища. Попередження з безпеки підказками не є.

9.4 **«Попереджень» не існує.** Штраф є штраф; RO, який воліє його не давати, не суддить.

9.5 Перестрілювання надається лише за відмови обладнання стрільбища, втручання RO чи відмови таймера — ніколи через власне спорядження стрільця, крім дуелі згідно з 5.2.7.

10 Суперечки

10.1 Стрілець, не згодний з підрахунком чи рішенням, повідомляє RO до того, як залишити вправу. Рішення ухвалює RO. Якщо стрілець і далі не згоден, на вправу викликають RM, який вирішує, поки мішені ще стоять. Після відновлення мішеней результати не змінюються.

10.2 На рівні 3 рішення RM з питання правил (не рішення з безпеки, яке бачив RO) може бути оскаржене до журі протягом 30 хвилин зі збором €50, що повертається в разі задоволення апеляції. Журі ухвалює рішення протягом години на підставі записаних фактів; воно не призначає перестрілювання вправ.

10.3 Відео з камери доріжки платформи або з телефону глядача може використовуватися RM чи журі, якщо воно чітко показує спірний момент. Воно не може скасувати рішення з безпеки.

10.4 Апеляції за межами матчу подаються до Комітету з правил WPSF письмово протягом 7 днів, а звідти — до арбітражу, визначеного Статутом WPSF. На практиці: сперечайтеся на стрільбищі, поки стоять мішені.

11 Рейтинг і рекорди

11.1 Кожен санкціонований матч входить до рейтингу WPSF за дивізіонами. Очки за місце: Дуель — 100 за 1-ше, 80, 65, 55, далі 45 за всі інші місця шут-офу, 30 за швейцарські місця 9–16, 20 за решту, з коефіцієнтом ×1 / ×2 / ×3 за рівнем. Стандартний і Сталевий — відсоток матчу × коефіцієнт рівня. Рейтинг стрільця — це 6 найкращих результатів за 12 місяців.

11.2 Рейтинги публічні, за дивізіонами, і переходять разом зі стрільцем між клубами й країнами. Це головне, що федерація дає стрільцеві.

11.3 Рекорди ведуться лише для опублікованих сталевих розташувань (найшвидший час вправи в дивізіоні) і для дуелі (найдовша серія перемог). Інших рекордів немає, бо двох однакових Стандартних вправ не буває — і в цьому весь сенс.

12 Вік, стать і категорії

12.1 Категорії — необов’язкові накладки на список результатів дивізіону, ніколи не окремі матчі: Junior (до 21 року на перший день), Senior (50+), Super Senior (60+), Lady. Стрілець у категорії все одно з’являється в загальному списку на своєму місці.

12.2 Мінімальний вік для матчів з бойовою стрільбою встановлюється національним законодавством і страхуванням клубу; федерація його не встановлює. Малокаліберні й пневматичні дивізіони існують для того, щоб завжди було з чого почати.

12.3 Ніщо в цих правилах не залежить від жодної характеристики стрільця, не фіксує і не запитує її, крім вікової групи, обраної під час реєстрації статевої категорії, дивізіону та клубу.

13 Поведінка федерації на стрільбищі

13.1 Оголошення матчів, брифінги й результати не містять політичних, національних чи військових меседжів. Прапори піднімають на рівні 3 під час нагородження і більше ніде. Гімни лунають для переможця на рівні 3, якщо цього бажає організатор.

13.2 Спонсори вітаються на банерах, футболках і призових столах. Жоден спонсор не може згадуватися в брифінгу вправи, жодна вправа не може будуватися навколо продукту, і жоден дивізіон не може визначатися брендом (3.1).

13.3 Судді носять сорочку чи жилет RO WPSF, щоб стрілець завжди бачив, хто керує.

ДОДАТОК

A Мішені

Стислий огляд; повні креслення — в окремому файлі мішеней.

МІШЕНЬ	РОЗМІРИ	ЗОНИ / ОЧКИ	ЗАСТОСУВАННЯ
Паперова WPSF	восьмикутник 450 × 600 мм	A Ø150 (5), C 330×480 (3), D зовнішня (1)	пістолет, PCC, карабін, гладкоствольна куля
Паперова WPSF Mini	300 × 400 мм	ті самі, у масштабі	малокаліберна, пневматика, імітація дистанції
Кругла пластина	Ø 200 / Ø 300 мм	5, коли впала або влучена	усі
Прямокутна пластина	300 × 450 мм	5	усі
Попер WPSF	пластина Ø 300, стійка 600 мм, падає	5; фінішний попер дуелі	Дуель, Сталевий матч
Но-шут	будь-який папір із червоною смугою на всю ширину; біла пластина	−10 за влучання	усі

Товщина сталі: пістолет / PCC / малокаліберна — мінімум 8 мм гартованої; карабін — мінімум 10 мм AR500 або еквівалент, з нахилом 10–15° донизу. Для дробу допустима 6-мм м’яка сталь.

ДОДАТОК

B Сталевий матч: правила та опубліковані вправи

B.1 Статус і сфера дії

B.1.1 Цей Додаток є повним правилом Сталевого матчу (Розділ 7) і обов'язковий скрізь, де застосовується Розділ 7. Розділи 2 (Безпека) і 9 (Штрафи) застосовуються повністю.

B.1.2 Опубліковані вправи в B.9 призначені для пістолетних дивізіонів, PCC і малокаліберних (пістолет і карабін). Розташування для гладкоствольної зброї та карабінів центрального запалення буде опубліковано в наступній редакції; до того клуби можуть проводити їх як клубні розташування, що не зараховуються до рейтингу й рекордів (7.3).

B.1.3 **Пневматичний масштаб.** Опубліковані вправи можна стріляти з пневматики на половині опублікованих відстаней (ніколи не ближче 5 м) по пластинах половинного діаметра. Пневматичний час ранжується й фіксується окремо.

B.2 Матч

B.2.1 Рейтинговий Сталевий матч має від п'яти до восьми вправ, кожна — опублікована вправа з B.9, поставлена з допусками B.3.4. Матч рівня 1 може додати клубні вправи; вони показуються в результатах, але не зараховуються до рейтингу.

B.2.2 Кожен стрілець стріляє кожну вправу, по п'ять серій на вправу. Найгірша серія відкидається, решта чотири додаються: це час вправи. Час матчу — сума часу вправ; перемагає найменший.

B.2.3 Якщо клуб воліє, скводів, що переходять між вправами, може не бути: Сталевий матч можна стріляти вправа за вправою всім складом («сталевий вечір») або скводами по 6–12, що переходять між вправами.

B.3 Встановлення вправи

B.3.1 **Бокс.** Кожна вправа виконується з одного боксу 1 × 1 м, позначеного на землі. Обидві ноги залишаються в боксі від сигналу до останнього пострілу; нога поза боксом під час стрільби — процедурний штраф (+3 с).

B.3.2 **Пластини.** Використовуються пластини WPSF з Додатку A. Усі пластини вправи фарбуються в один колір матчу (будь-який, крім білого, що позначає но-шут); стоп-пластина — пластина Ø 300, пофарбована в жовтий, на стійці з жовтою смугою. Пластини нахилено на 10–15° донизу. Фарбу оновлюють, коли RO вважає, що влучання вже не видно чітко.

B.3.3 **Вимірювання.** Відстані вимірюються по землі від переднього краю боксу до основи стійки пластини; бічні зміщення — від центральної лінії боксу; висоти — до центру пластини. Додатні зміщення — праворуч від стрільця.

B.3.4 **Допуски.** Для рейтингу й рекордів опублікована вправа ставиться з точністю ± 0,10 м за відстанню та зміщенням і ± 0,05 м за висотою, а розміри пластин — точно як опубліковано. RM перевіряє встановлення рулеткою перед першою серією і завантажує на платформу одну фотографію з-за боксу.

B.4 Стартове положення і стан зброї

ЗБРОЯ	СТАН НА СТАРТІ	СТАРТОВЕ ПОЛОЖЕННЯ
Пістолет (усі дивізіони)	заряджений, у кобурі, запобіжник як передбачено конструкцією	стоячи вільно в боксі, руки вздовж тіла, не торкаючись зброї
PCC, малокаліберний карабін	заряджений, запобіжник увімкнено або затвор закрито на зарядженому патроннику, палець поза спусковою скобою	приклад торкається пояса, дуло спрямоване на стартовий конус за 1 м перед боксом
Пневматика (B.1.3)	заряджена, зведена, якщо потрібно	дуло спрямоване на стартовий конус

B.5 Серія

B.5.1 Застосовуються команди з 2.3. Між серіями 1–4 RO каже «Reload if required, and holster» (пістолет) або «Reload if required, and assume start position» (довгоствольна), а потім «Are you ready?». Стрілець не розряджається до завершення п’ятої серії.

B.5.2 Час серії — це час влучання в стоп-пластину за таймером. Стрілець може стріляти по інших пластинах у будь-якому порядку й будь-якою кількістю пострілів.

B.5.3 Серія закінчується влучанням у стоп-пластину або через 30 секунд — залежно від того, що настане раніше. Серія без влучання в стоп-пластину чи довша за 30 секунд зараховується як 30 секунд, і штрафи з B.6 до неї не додаються.

B.5.4 **Оголошення серії.** Після кожної серії RO оголошує результат уголос — «clean» або кількість пластин, що залишилися стояти чи не влучені, — і статистик записує час і штрафи до наступної серії.

B.6 Штрафи

ПОРУШЕННЯ	ШТРАФ
Пластина не влучена на момент влучання в стоп-пластину (кожна)	+3 с
Стоп-пластина влучена раніше за останню з інших пластин	серія закінчується; +3 с за кожну ще не влучену пластину і +3 с процедурний
Нога поза боксом під час стрільби	+3 с процедурний
Старт до сигналу	серію перестрілюють; другий фальстарт на тій самій вправі — +3 с процедурний, і серію перестрілюють
Недотримання стартового положення	+3 с процедурний

Час серії разом зі штрафами обмежено 30 секундами.

B.7 Перестрілювання, затримки та нічиї

B.7.1 Серію перестрілюють лише через відмову обладнання стрільбища (попер, що не падає після видимого влучання, пластина, що впала сама, стійка, що зрушила), втручання RO чи відмову таймера.

B.7.2 Затримка власної зброї стрільця перестрілюванням не є. Стрілець може усунути її й продовжити в межах 30 секунд або зупинитися; серія вважається відстріляною і може бути відкинутою серією.

B.7.3 Нічия за часом матчу розв'язується на вправі «П'ять пластин», по одній серії, раптова смерть. Нічиї ніколи не розв'язуються жеребом.

B.8 Приклад підрахунку

СЕРІЯ	ЧИСТИЙ ЧАС	ШТРАФИ	ЧАС СЕРІЇ
1	4,21	—	4,21
2	3,87	1 пластина не влучена (+3)	6,87
3	3,95	—	3,95
4	4,40	—	4,40
5	3,79	—	3,79
Вправа		найгірша серія (6,87) відкинута	**16,35**

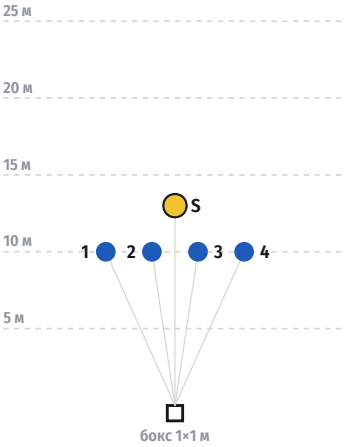
B.9 Опубліковані вправи

Опубліковано вісім вправ: «П'ять пластин», «Ромб», «Зигзаг», «Далеко й близько», «Біг поперів», «Сходи», «Далекий постріл» і «Швидка четвірка». Кожен аркуш містить креслення та розмір, відстань, зміщення й висоту кожної пластини. Клуби відтворюють їх точно (B.3.4) для рейтингу й рекордів. Стоп-пластина (S) показана жовтим і завжди стріляється останньою.

B1 П'ять пластин

Набоїв: без обмежень · 5 серій · ліміт 30 с

Чотири рівні переноси в прямому ряду, стоп-пластина позаду по центру. Вправа для початківців і вправа для розв'язання нічиїх (B.7.3).



ВИД ЗГОРИ



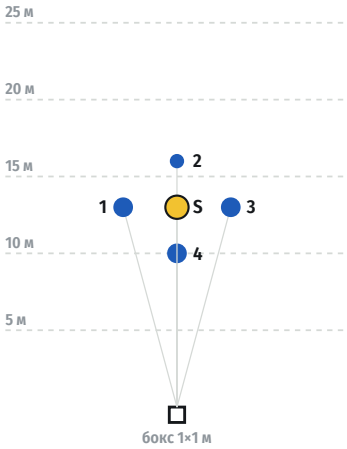
ВИД СТРІЛЬЦЯ · ПЛАСТИНИ ×2

ПЛАСТИНА	ТИП	ВІДСТАНЬ, М	ЗМІЩЕННЯ, М	ВИСОТА, М
1	кругла Ø300	10	−4,5	1,5
2	кругла Ø300	10	−1,5	1,5
3	кругла Ø300	10	+1,5	1,5
4	кругла Ø300	10	+4,5	1,5
S	СТОП, кругла Ø300	13	0	1,5

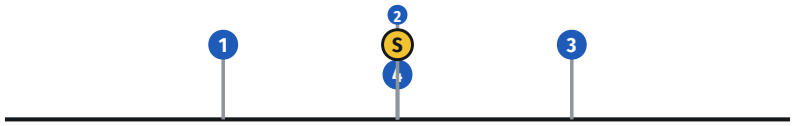
B2 Ромб

Набоїв: без обмежень · 5 серій · ліміт 30 с

Ромб навколо стоп-пластини: короткі вертикальні та бічні переноси, з точністю на високій Ø 200.



ВИД ЗГОРИ



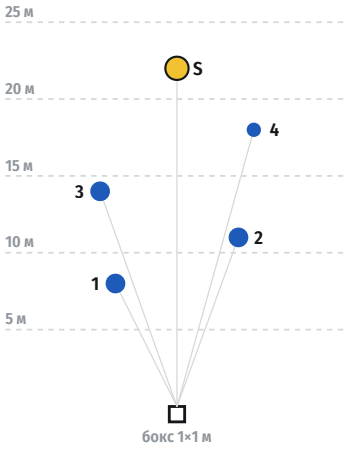
ВИД СТРІЛЬЦЯ · ПЛАСТИНИ ×2

ПЛАСТИНА	ТИП	ВІДСТАНЬ, М	ЗМІЩЕННЯ, М	ВИСОТА, М
1	кругла Ø300	13	−3,5	1,5
2	кругла Ø200	16	0	2,1
3	кругла Ø300	13	+3,5	1,5
4	кругла Ø300	10	0	0,9
S	СТОП, кругла Ø300	13	0	1,5

B3 Зигзаг

Набоїв: без обмежень · 5 серій · ліміт 30 с

Широкі переноси ліворуч–праворуч, поки відстань зростає від 8 до 22 м.



ВИД ЗГОРИ



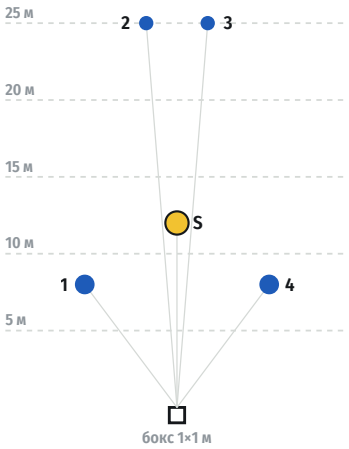
ВИД СТРІЛЬЦЯ · ПЛАСТИНИ ×2

ПЛАСТИНА	ТИП	ВІДСТАНЬ, М	ЗМІЩЕННЯ, М	ВИСОТА, М
1	кругла Ø300	8	−4	1,5
2	кругла Ø300	11	+4	1,5
3	кругла Ø300	14	−5	1,5
4	кругла Ø200	18	+5	1,5
S	СТОП, кругла Ø300	22	0	1,5

B4 Далеко й близько

Набоїв: без обмежень · 5 серій · ліміт 30 с

Зміна темпу: дві широко розставлені пластини на 8 м, дві малі пластини на 25 м. Порядок обирає стрілець.



ВИД ЗГОРИ



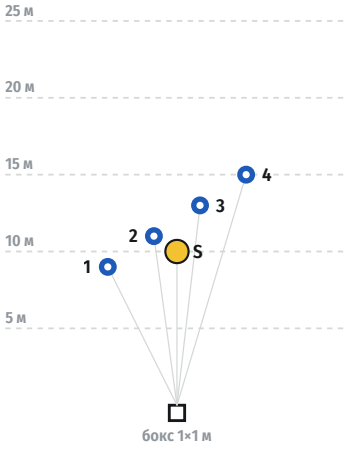
ВИД СТРІЛЬЦЯ · ПЛАСТИНИ ×2

ПЛАСТИНА	ТИП	ВІДСТАНЬ, М	ЗМІЩЕННЯ, М	ВИСОТА, М
1	кругла Ø300	8	−6	1,2
2	кругла Ø200	25	−2	1,8
3	кругла Ø200	25	+2	1,8
4	кругла Ø300	8	+6	1,2
S	СТОП, кругла Ø300	12	0	1,5

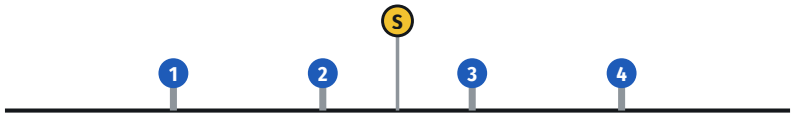
B5 Біг поперів

Набоїв: без обмежень · 5 серій · ліміт 30 с

Чотири попери WPSF, які мають упасти, потім висока стоп-пластина. Потрібен помічник для встановлення між серіями.



ВИД ЗГОРИ



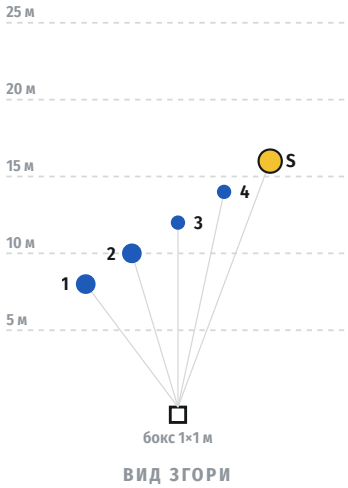
ВИД СТРІЛЬЦЯ · ПЛАСТИНИ ×2

ПЛАСТИНА	ТИП	ВІДСТАНЬ, М	ЗМІЩЕННЯ, М	ВИСОТА, М
1	попер WPSF — має впасти	9	−4,5	0,75
2	попер WPSF — має впасти	11	−1,5	0,75
3	попер WPSF — має впасти	13	+1,5	0,75
4	попер WPSF — має впасти	15	+4,5	0,75
S	СТОП, кругла Ø300	10	0	1,8

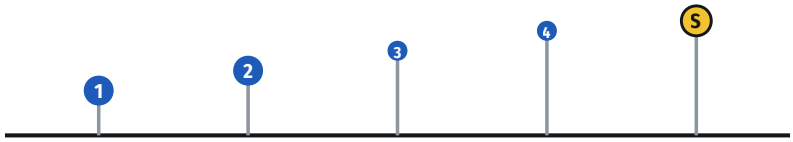
B6 Сходи

Набоїв: без обмежень · 5 серій · ліміт 30 с

Висхідна діагональ від низу ліворуч до верху праворуч: ведіть зброю вгору й убік.



ВИД ЗГОРИ



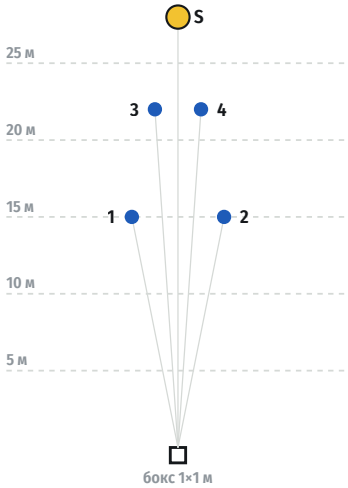
ВИД СТРІЛЬЦЯ · ПЛАСТИНИ ×2

ПЛАСТИНА	ТИП	ВІДСТАНЬ, М	ЗМІЩЕННЯ, М	ВИСОТА, М
1	кругла Ø300	8	−6	0,9
2	кругла Ø300	10	−3	1,3
3	кругла Ø200	12	0	1,7
4	кругла Ø200	14	+3	2,1
S	СТОП, кругла Ø300	16	+6	2,3

B7 Далекий постріл

Набоїв: без обмежень · 5 серій · ліміт 30 с

Точність на 15–28 м по малих пластинах. Вправа, що розділяє верхівку списку.



ВИД ЗГОРИ



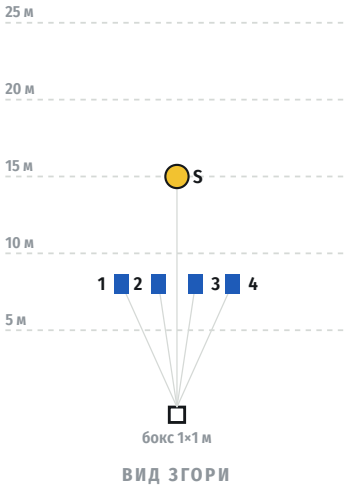
ВИД СТРІЛЬЦЯ · ПЛАСТИНИ ×2

ПЛАСТИНА	ТИП	ВІДСТАНЬ, М	ЗМІЩЕННЯ, М	ВИСОТА, М
1	кругла Ø200	15	−3	1,5
2	кругла Ø200	15	+3	1,5
3	кругла Ø200	22	−1,5	1,5
4	кругла Ø200	22	+1,5	1,5
S	СТОП, кругла Ø300	28	0	1,5

B8 Швидка четвірка

Набоїв: без обмежень · 5 серій · ліміт 30 с

Чиста швидкість: чотири великі прямокутники на 8 м, стоп-пластина на 15 м.



ВИД ЗГОРИ



ВИД СТРІЛЬЦЯ · ПЛАСТИНИ ×2

ПЛАСТИНА	ТИП	ВІДСТАНЬ, М	ЗМІЩЕННЯ, М	ВИСОТА, М
1	прямокутник 300×450	8	−3,6	1,4
2	прямокутник 300×450	8	−1,2	1,4
3	прямокутник 300×450	8	+1,2	1,4
4	прямокутник 300×450	8	+3,6	1,4
S	СТОП, кругла Ø300	15	0	1,6

B.10 Рекорди

B.10.1 Рекорд — це найшвидший час вправи (чотири серії) на опублікованій вправі в дивізіоні, показаний на матчі рівня 2 або 3, фотографія встановлення якого (B.3.4) є на платформі.

B.10.2 Комітет з правил підтверджує рекорд протягом 30 днів. Рекорд, встановлений на вправі пневматичного масштабу (B.1.3), — окремий пневматичний рекорд.

ДОДАТОК

C Anti-Drone: проєкт правил для пілотних заходів

> Проєкт 1 для пілотних заходів 2026–27 років. Ніщо в цьому Додатку ще не є санкціонованим чи рейтинговим матчем. Комітет з правил ухвалює, змінює або відкликає його на підставі даних пілотних заходів (C.13).

C.1 Що це за формат

C.1.1 Anti-Drone — гладкоствольний вид спорту, у якому мішенню є малий безпілотний мультиротор, що летить за опублікованим, заздалегідь запрограмованим профілем польоту замість кинутої тарілочки. Кожен стрілець матчу отримує однакові польоти. Це спорт, з підрахунком за ураженнями; це не підготовка до протидії дронам, і матеріали матчу описують його лише як спорт.

C.1.2 Визначено два формати: **Курс** (C.7) — фіксована кількість польотів на стрільця, підрахунок за ураженнями; і **Anti-Drone Дуель** (C.8) — двоє стрільців за одним сигналом, перемагає перше ураження. Третій, **FPV Challenge** (C.9), — лише показовий.

C.2 Визначення

ТЕРМІН	ЗНАЧЕННЯ
Дрон-мішень	Мультиротор, що відповідає C.5.2 і використовується як мішень.
Політ	Одна подача одного дрона-мішені (або пари, профіль P6) одному стрільцеві.
Профіль	Опублікований, заздалегідь запрограмований маршрут польоту: точки маршруту, швидкості й час (C.6).
Ураження	Влучання, що завершує політ, як визначено в C.10.
Об’єм польотів	Простір, у якому можуть літати дрони-мішені; забезпечується геозоною.
Зона падіння дробу	Ділянка землі, куди може падати дріб; закрита для всіх під час польотів.
Позиція	Позначене місце стрільби з рамкою обмеження стовбура.
Офіцер польотів (FO)	Суддя, який запускає та керує дронами-мішенями (C.11).

C.3 Стрільбище

C.3.1 **Ліцензія.** Anti-Drone стріляють лише на стрільбищі, ліцензованому для стрільби з гладкоствольної зброї по повітряних мішенях (трап, скит, спортинг чи еквівалент), з польотами дронів-мішеней, погодженими згідно з національним авіаційним законодавством — у ЄС це Імплементаційний регламент (ЄС) 2019/947 і правила національного органу. Погодження має MD; FO має кваліфікацію оператора, якої воно вимагає.

C.3.2 **Зона падіння дробу.** Вільна зона щонайменше 300 м від кожної позиції по всій дузі стрільби, закрита для людей, тварин і транспорту під час польотів.

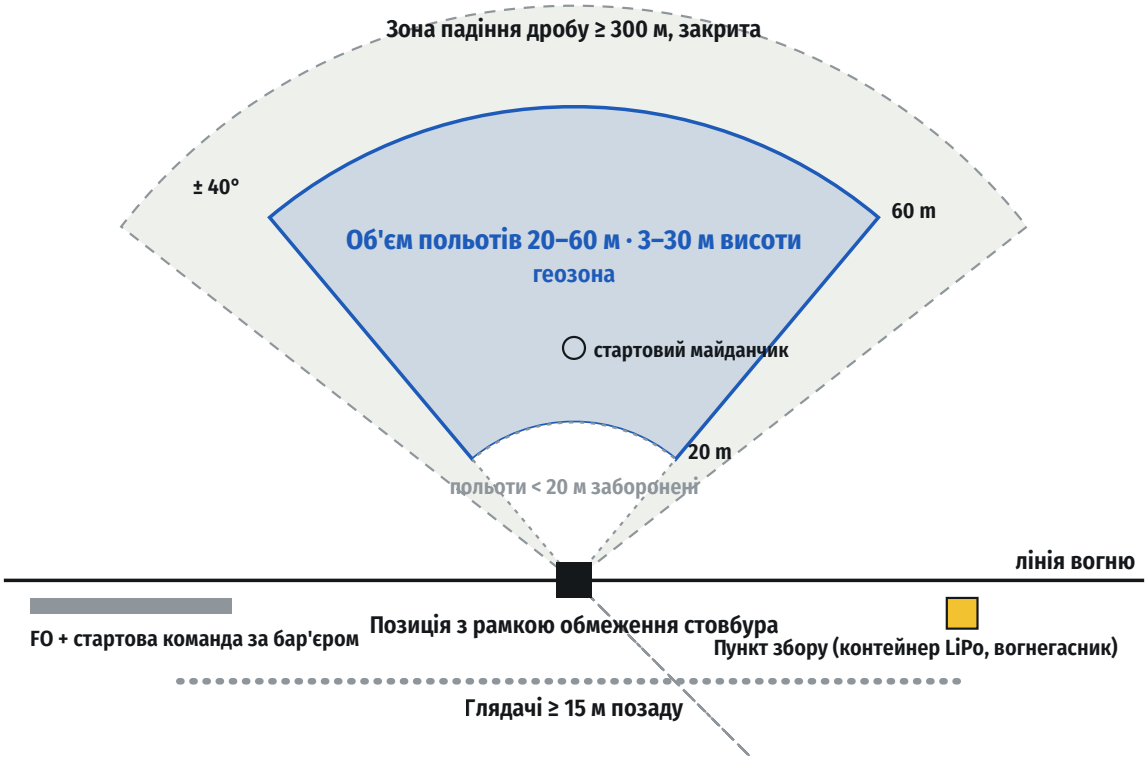
C.3.3 **Об’єм польотів.** Якщо ліцензія стрільбища не суворіша: від 20 до 60 м перед позицією, від 3 до 30 м над землею і в межах ± 40° від центральної лінії позиції. Дрони-мішені ніколи не літають ближче 20 м до позиції, позаду лінії вогню чи над глядачами. Геозона забезпечує об’єм у польотному контролері, а не лише в профілі.

C.3.4 **Позиція.** Позиція 1 × 1 м з рамкою обмеження стовбура (вертикальні стійки чи клітка), яка фізично зупиняє дуло на межах об’єму польотів, як на стенді для скиту чи спортингу. Стрільба поза рамкою — небезпечне поводження (2.4.2).

C.3.5 **Люди.** FO та стартова команда працюють за захисним бар’єром поза дугою стрільби. Глядачі стоять щонайменше за 15 м позаду позицій. Захист очей і слуху — для всіх (2.1.5).

C.3.6 **Збір і пожежна безпека.** Збиті дрони збирають лише після «Range is clear». Перед першим польотом облаштовують пункт збору з вогнетривкими рукавицями, відром піску чи пожежним мішком для LiPo та відповідним вогнегасником; пошкоджений акумулятор кладуть туди одразу.

Схема · не в масштабі



C.4 Рушниці та набої

C.4.1 Рушниці дивізіонів з 3.4. У Курсі одночасно заряджається не більше двох набоїв; у Дуелі — не більше чотирьох.

C.4.2 Лише дріб, максимальний розмір № 7½ (2,4 мм), максимальна навіска 28 г, свинцевий або сталевий дріб відповідно до вимог стрільбища. Кулі й картеч на матчі Anti-Drone заборонені.

C.4.3 Положення готовності, доки дрон не злетів: «низька рушниця» — приклад помітно нижче пахви, дуло в межах рамки.

C.5 Дрони-мішені

C.5.1 **Класи.** Клас D — мішенню є сам дрон. Клас T — дрон буксирує руйнівну мішень (пінопластовий диск чи повітряна кулька, Ø 200–300 мм) на шнурі 2–3 м під собою; руйнування мішені є ураженням, влучання в сам дрон теж зараховується.

C.5.2 **Специфікація.** Максимальна злітна маса 250 г; яскравий колір; польотний контролер із жорсткою геозоною (C.3.3), аварійним режимом, що садить дрон або зупиняє двигуни в межах об'єму польотів при будь-якій втраті зв'язку чи порушенні геозони, і вимикачем, яким керує FO; точність позиціонування ± 0,5 м або краща (GNSS-RTK або локальне позиціонування); акумулятор у захисному корпусі; номер на корпусі та реєстрація, як вимагає національне законодавство.

C.5.3 Усі дрони-мішені одного матчу — однієї моделі й налаштування. MD зазначає модель в оголошенні матчу.

C.6 Профілі польоту

C.6.1 Профілі публікуються на платформі як пронумеровані файли, подібно до сталевих розташувань Додатка B, щоб кожен клуб літав однакові польоти. Для кожного стрільця матчу виконується той самий файл.

ПРОФІЛЬ	НАЗВА	ТРАЄКТОРІЯ
P1	Riser	злітає з наземного майданчика за 30–40 м, майже вертикально, до 25 м
P2	Crosser	перетинає зліва направо чи справа наліво на 30–40 м на постійній висоті
P3	Outgoer	відлітає від 20 м прямо від позиції, набираючи висоту
P4	Incomer–break	наближається з 60 м до 25 м, потім різко відвертає ліворуч чи праворуч і набирає висоту
P5	Hover–dash	зависає на 1–3 с у випадковій точці, потім ривком перетинає об'єм
P6	Pair	два дрони одночасно на P2 і P3; два набої, по одному на дрон

C.6.2 **Класи швидкості.** Рівень 1: до 6 м/с. Рівень 2: до 10 м/с. Рівень 3: до 15 м/с. Клас вказується в оголошенні матчу.

C.6.3 **Запуск.** Після команди стрільця (C.7.2) FO запускає дрон з випадковою затримкою 0–3 секунди, яку задає платформа, з однаковим розподілом для кожного стрільця. Кожен політ триває 4–10 секунд у межах об'єму.

C.7 Курс

C.7.1 **Обсяг.** 25 польотів: п'ять позицій, по п'ять польотів на позиції, кожен політ — профіль з C.6. Рівень 1 може проводити 15 польотів (три позиції). Послідовність позицій і профілів публікується разом із матчем.

C.7.2 **Процедура.** За командою «Make ready» стрілець заряджає два набої й займає положення «низька рушниця». На «Are you ready?» стрілець вигукує «Go»; FO запускає (C.6.3). Стрілець може зробити два постріли на політ. Після польоту RO оголошує «Kill» або «Lost», і статистик записує результат до наступного польоту.

C.7.3 **Підрахунок.** Одне очко за ураження, першим чи другим пострілом однаково. Пара (P6) дає одне очко за кожен уражений дрон. Перемагає той, хто має найбільше очок.

C.7.4 **Політ не зараховано.** Політ повторюють — результат стрільця за нього анулюється — якщо: дрон не злетів; він відхилився від профілю більш ніж на 2 м або вийшов за об'єм; затримка запуску вийшла за межі 0–3 с; або RO вважає, що стрільцеві завадили. Якщо стрілець уже вистрілив і уразив, ураження зараховується.

C.7.5 **Затримка зброї стрільця.** Одну затримку на позицію можна перелетіти. Будь-яка наступна — «Lost».

C.7.6 Нічиї розв'язуються польотами P5 з позиції 3, по одному польоту, раптова смерть.

C.8 Anti-Drone Дуель

C.8.1 Дві сусідні позиції щонайменше за 10 м одна від одної, кожна з власним сектором і рамкою обмеження стовбура; сектори не перетинаються. Два однакові дрони летять дзеркальними профілями, по одному в кожному секторі.

C.8.2 Один RO подає команди обом стрільцям (2.3); один сигнал запускає обидва дрони. Перемагає в поєдинку перше ураження. Кожен стрілець може зробити до чотирьох пострілів. Поєдинок без ураження протягом 20 секунд перелітають.

C.8.3 Стрільба в сектор іншого стрільця — небезпечне поводження (2.4.2). Ураження дрона іншого стрільця ніколи не є перемогою.

C.8.4 Матчі використовують структуру з 5.3 (швейцарські тури, потім шут-оф).

C.9 FPV Challenge (показовий)

Живий пілот за захисним бар'єром і поза дугою стрільби керує FPV-дроном, що відповідає C.5.2, у межах об'єму польотів до 15 секунд; стрілець має чотири набої. Пілот отримує очко, якщо дрон уцілів; стрілець — за ураження. Лише показовий; ніколи не входить до рейтингу.

C.10 Що вважається ураженням

C.10.1 Ураження — будь-що з такого: дрон втрачає керований політ чи падає; від дрона (або від буксированої мішені, клас T) відламано видимий фрагмент; бортовий датчик влучань, якщо встановлений, фіксує влучання під час польоту.

C.10.2 Дрон, що продовжує політ за профілем без видимих пошкоджень і без зафіксованого влучання, — «Lost».

C.10.3 Результат оголошує RO. На рівні 1 рішення остаточне. На рівнях 2 і 3 можна використовувати журнал польоту й відео платформи згідно з 10.3.

C.11 Судді

C.11.1 Кожна позиція Anti-Drone має RO (стрільба й безпека) та офіцера польотів (запуск, профілі, вимикач). FO має кваліфікацію оператора дронів, якої вимагає національне законодавство, і модуль FO WPSF (Додаток D).

C.11.2 **Два ключі для запуску.** FO активує дрон лише після того, як RO скаже «Clear to launch». За командою «Stop» від будь-якого судді кожен дрон у польоті садять або зупиняють його двигуни в межах об'єму польотів, і ніхто не стріляє.

C.11.3 FO ніколи не стоїть попереду лінії вогню під час польоту і ніколи не керує дроном поза опублікованим профілем у залікових польотах.

C.12 Логістика (рекомендація, не правило)

Курс із 25 польотів на стрільця зазвичай потребує одного комплекту акумуляторів на 4–6 польотів і втрачає один планер на 8–15 уражень залежно від класу й профілю. Клас T зменшує втрати планерів. Клубам рекомендується мати спільні запаси запчастин і публікувати свої витрати на платформі.

C.13 Пілотна програма

C.13.1 Пілотні заходи проводяться за цим проєктом правил у присутності спостерігача Комітету з правил і звітують на платформі: ураження за профілем і класом швидкості, кількість польотів на один втрачений планер, витрати на стрільця, відхилення в журналі польотів і кожен інцидент з безпеки.

C.13.2 На підставі цих звітів Комітет з правил публікує ухвалений модуль Anti-Drone до сезону 2028 року. До того результати пілотних заходів публікуються як показові.

ДОДАТОК

D Курси суддів

- **Курс RO:** 2 дні: безпека, команди, таймер, підрахунок, процедура дуельної доріжки, 1 матч під наглядом.
- **Модуль RM:** 1 день: затвердження вправ, суперечки, адміністрування рівнів 2–3.
- **Модуль FO** (Anti-Drone, з пілотних заходів): 1 день: облаштування стрільбища й об'єму польотів, профілі, процедура запуску, аварійні режими, безпека акумуляторів; потребує національної кваліфікації оператора дронів.
- Сертифікація на платформі; припиняється після 24 місяців неактивності.

Проєкт 2 для Комітету з правил. Коментарі — до комітету через платформу; комітет публікує зведену відповідь до того, як Загальні збори ухвалять редакцію.