



ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ · РЕДАКЦИЯ 2027

Правила соревнований WPSF

**Всемирная федерация практической стрельбы — редакция 2027,
проект 1 (октябрь 2026)**

*Полностью заменяет редакцию 2021 года. Вступает в силу с даты,
установленной Общим собранием.*

0. Зачем эта редакция и что изменилось

Правила 2021 года — это 250 000 знаков, пятнадцать дисциплин, пять методов подсчёта и система рангов, начинавшаяся с Олимпийских игр. Их никто не читал, по ним нельзя было провести матч, а единственный формат, который действительно был собственным форматом WPSF, — дуэль — занимал два абзаца в главе о построении упражнений.

Эта редакция сохраняет то, что работало (фристайл-упражнения, подсчёт по хит-фактору, правила безопасности, семейство мишеней WPSF), и отбрасывает остальное. Принципы:

- **Одна книга правил, сорок страниц, читается за вечер.** Всё, что нужно клубу для проведения матча, — здесь. Чего не нужно — нет.
- **Дуэль — флагман,** со своей главой и своими правилами сеток, жеребьёвки и shoot-off.
- **Три формата, два метода подсчёта.** Дуэль (победа/поражение), Стандартный матч (хит-фактор), Стальной матч (время). Ничего больше.
- **Никаких рангов, званий и государственных классификаций.** У матча есть Уровень (1–3), который говорит только о том, сколько нужно судей и за сколько дней объявлять. Что национальная организация делает с результатами — её дело.
- **Азарт — требование к дизайну.** В каждом матче есть момент, понятный зрителю; упражнения вознаграждают решения, а не только сплиты; ничьи решаются на стрельбище и никогда — жребием.
- **Безопасность — единственная часть этой книги без исключений.**

Удалено из редакции 2021: ранги I–V, возрастные звания, дисциплина «спецподразделений», пневматика и «мягкая пуля» как отдельные своды правил, многоборье, упражнения «MLS/смешанные», «Vickers» и четыре его варианта, программа национальной классификации, бюрократия арбитражного комитета, пятистраничный глоссарий. Всё, что в этих главах было правилом безопасности, сохранено и перенесено в главу 2.

1. Сфера применения и определения

1.1 Настоящие Правила регулируют каждый матч, санкционированный Всемирной федерацией практической стрельбы (WPSF), и каждый матч, который клуб-член проводит «по правилам WPSF». Клуб может добавить местные правила для матча Уровня 1; он не может удалить или ослабить ничего из глав 2 (Безопасность) и 9 (Штрафы).

1.2 Матч — одно мероприятие с одним списком результатов на дивизион. **Упражнение** — один курс стрельбы. **Поединок** — одна дуэль двух стрелков. **Серия** — один прогон одного стрелка на время.

1.3 Официальные лица: **Директор матча** (MD) руководит мероприятием; **Главный судья** (RM) отвечает за безопасность и решения по правилам на стрельбище; **Судья** (RO) проводит

упражнение или дуэльную дорожку; **Секретарь** ведёт запись. На матче Уровня 1 один человек может совмещать роли; на Уровне 3 это должны быть разные люди.

1.4 Уровни:

Уровень	Что это	Судьи	Срок объявления	Результаты
1	Клубный матч	один сертифицированный RO	7 дней на платформе	рейтинг клуба
2	Региональный / открытый	RM + сертифицированный RO на каждое упражнение	30 дней	рейтинг WPSF
3	Международный / чемпионат	RM, RO на упражнение, Секретарь, Жюри из 3 человек	90 дней	рейтинг WPSF, титулы

1.5 Каждый санкционированный матч создаётся, регистрируется, судится и считается на платформе WPSF (wpsf.info или её преемник). Бумажные скоршиты допускаются как резерв; официальной является запись на платформе.

1.6 Правила написаны на английском языке. Перевод — любезность; решает английский текст.

2. Безопасность

Ничто в этой главе не может быть отменено, смягчено или «истолковано» организатором матча. Где настоящие правила и местный закон расходятся, применяется более строгое.

2.1 Стрельбище

2.1.1 Стрельбище **«холодное»**: заряженное оружие — только под прямой командой RO на упражнении или дорожке. Пистолеты в кобуре разряжены, курок спущен или ударник спущен, магазин извлечён. Длинноствольное оружие — в чехле либо переносится стволом вверх или вниз с флажком в патроннике.

2.1.2 Манипуляции с оружием — только в обозначенной **Зоне безопасности** (боеприпасы там запрещены — ни в руках, ни на столе) или на упражнении по команде. Боеприпасы — где угодно, кроме Зоны безопасности.

2.1.3 Безопасные углы определяются в брифинге каждого упражнения и составляют 90° влево и вправо от осевой линии упражнения, если брифинг не говорит иного, и никогда не более 180°. Вертикальный безопасный угол определяется валом и пулеулавливателем. Дуэльные дорожки имеют собственный угол, всегда уже, чем позволяет ширина дорожки.

2.1.4 Минимальные дистанции до стали: пистолет и пистолетный карабин — 7 м; винтовка — 50 м; гладкоствол дробью — 5 м, пуль — 40 м; пневматика и малокалиберное — 5 м. Обеспечивается штрафной линией или физическим барьером. Бумажные мишени для гладкостволы: только дробь, от 10 м, либо с фанерной подложкой.

2.1.5 Защита глаз и слуха обязательна для каждого человека на стрельбище, включая зрителей. Дети не допускаются вперёд зрительской линии.

2.1.6 Смежные огневые позиции, используемые одновременно (дуэльные дорожки), расположены не ближе 3 м друг от друга, с визуальным разделителем на огневом рубеже, чтобы ни один стрелок не видел рук другого.

2.2 Стрелок

2.2.1 Палец вне спусковой скобы всегда, когда стрелок не целится в мишень: зарядание, разряжание, устранение задержки, перемещение, извлечение, вкладывание в кобуру.

2.2.2 Ствол в пределах безопасных углов всё время от «Make ready» до «Range is clear».

2.2.3 Никаких манипуляций с оружием после «Range is clear», кроме как по указанию RO.

2.2.4 Уроненное заряженное оружие поднимает только RO. Уроненное незаряженное оружие в Зоне безопасности поднимает стрелок; в любом другом месте — RO.

2.2.5 Алкоголь или любое вещество, снижающее реакцию: ни капли с вечера накануне до последней серии стрелка. Решение RM окончательно и не является дисциплинарным — стрелка просто отправляют домой.

2.3 Команды на рубеже

Единственные команды, в этом порядке, на английском языке на любом уровне:

Команда	Значение
Make ready	Зарядить, убрать в кобуру или принять стартовое положение согласно брифингу.
Are you ready?	Отсутствие ответа = да.
Standby	Стартовый сигнал последует через 1–4 секунды.
(сигнал)	Стрелять.
If you are finished, unload and show clear	Магазин извлечь, патронник пуст, показать RO.
If clear, hammer down, holster (или flag, case)	Закрыть затвор, спустить курок на пустом патроннике либо вставить флажок.
Range is clear	Можно начинать подсчёт и восстановление мишеней.
Stop	Немедленно прекратить, палец вне скобы, ждать RO. Применяется при любой проблеме безопасности или отказе оборудования.

В дуэли обе дорожки получают одни и те же команды одновременно от одного RO.

2.4 Дисквалификация с матча (DQ)

DQ прекращает матч стрелка. Результаты до этого момента сохраняются и показываются, стрелок указывается как DQ, и за этот матч не присуждаются ни призы, ни рейтинговые очки. Апелляция на DQ по пп. 2.4.1–2.4.4, если RO это видел, невозможна; возможна только проверка фактов Жюри (глава 10).

2.4.1 Случайный выстрел: любой выстрел через вал, за пределы безопасного угла, в землю ближе 3 м от стрелка (кроме стрельбы по низкой мишени), во время заряжания/разряжания/устранения задержки или при передаче оружия из руки в руку.

2.4.2 Небезопасное обращение: ствол за пределами угла; манипуляции вне Зоны безопасности или упражнения; падение заряженного оружия; вкладывание в кобуру с пальцем в скобе; наведение на любого человека; извлечение спиной к мишеням.

2.4.3 Неспортивное поведение: обман, оскорбление судей или стрелков, вмешательство в мишени или результаты, стрельба в поединке или серии, о неверном старте которых стрелок знал и промолчал.

2.4.4 Состояние по п. 2.2.5.

2.4.5 Вторая DQ в течение скользящих 12 месяцев сообщается клубу-члену и WPSF и влечёт 6-месячное отстранение от санкционированных матчей.

3. Снаряжение и дивизионы

3.1 Принцип

Дивизионы определяются характеристиками, никогда — брендом. Любое оружие, соответствующее характеристикам, допускается. Проверка снаряжения проводится при регистрации и может проводиться выборочно во время матча. Ничто в этой главе не мешает клубу провести матч в одном дивизионе.

3.2 Пистолетные дивизионы

Дивизион	Прицелы	Компенсатор / порты	Магазин (снаряжённый, макс. патронов)	Мин. калибр	Кобура
Open	любые	любые	170 мм длины или 30 патронов	9×19	любая, с удержанием
Optics	коллиматор на затворе	нет	10	9×19	любая, с удержанием
Standard	механические	нет	10	9×19	поясная, закрывает скобу
Production	механические, заводские	нет, заводские	10	9×19	поясная, закрывает скобу, без спортивных
Rimfire	любые	нет	10	.22 LR	поясная, закрывает скобу

Минимальный калибр .380/9 мм короткий допускается в Production на матчах Уровня 1 по усмотрению организатора.

3.3 Карабинные дивизионы

Дивизион	Прицелы	Магазин (снаряжённый, макс.)	Калибр	Примечания
Open	любые	30	любой центрального боя до .308	сошки, ЛЦУ, компенсаторы разрешены
Standard	один оптический ≤ 1-6× или механика	10	любой центрального боя до .308	без сошек
PCC	любые	30	пистолетный	
Rimfire	любые	10	.22 LR	молодёжный и закрытый дивизион

Лимит 10 снаряжённых патронов в Standard и Rimfire сознательный: он сохраняет дивизион законным для спортсменов в каждой стране ЕС без опоры на национальные исключения.

3.4 Гладкоствольные дивизионы

Дивизион	Механизм	Снаряжённая ёмкость	Примечания
Open	любой	любая	удлинители магазина, скоростные зарядатели разрешены
Standard	полуавтомат	9	только трубчатый магазин
Pump	ручной	9	

Максимальный номер дроби по стали — № 6 (2,8 мм); пули — только на упражнениях, помеченных для пуль; картечь — только по бумаге, предназначенной для неё. В формате Anti-Drone (Приложение C) только дробь, максимум № 7½.

3.5 Боеприпасы

3.5.1 Заводские или самостоятельного снаряжения. Стальная оболочка, стальной сердечник, трассирующие, зажигательные и бронебойные запрещены везде.

3.5.2 Фактор мощности (масса пули в гранах × скорость в фт/с ÷ 1000) измеряется на матчах Уровней 2 и 3 матчевым хронографом на восьми патронах, взятых у стрелка: среднее из трёх лучших из первых пяти. Минимум **125** для пистолета и PCC, **320** для карабина, не устанавливается для гладкоствола и малокалиберного. «Мажора» нет: один фактор мощности, одна таблица подсчёта. Непрохождение порога переводит стрелка в неранжируемый список «вне зачёта», а не вон с матча.

3.6 Одежда и защита

Спортивная одежда. Без камуфляжной формы, без военных или полицейских знаков различия, без национальных или политических символов, кроме нашивки с флагом страны

стрелка. Закрытая обувь. Логотипы федерации и клуба приветствуются; логотипы спонсоров приветствуются.

4. Мишени

Все мишени WPSF публикуются в виде чертежей с размерами в Приложении А, и печатать или вырезать их может любой. Федерация не лицензирует мишени.

4.1 Бумажная мишень WPSF. Восьмиугольная внешняя зона (450 × 600 мм, симметричная сверху и снизу), восьмиугольная внутренняя зона (330 × 480 мм), круглая центральная зона (Ø 150 мм), как в Приложении А. Зоны оцениваются **A 5 / C 3 / D 1**. Попадание в линию зоны засчитывается по высшей зоне. Засчитываются два лучших попадания на мишень, если брифинг не говорит иного. **Мини**-версия в масштабе 2/3 используется для малокалиберного, пневматики и имитации дистанции.

4.2 Сталь. Круглые тарелки Ø 200 и Ø 300 мм; прямоугольные пластины 300 × 450 мм; **лопатка WPSF** (тарелка Ø 300 на стойке 600 мм, падающая при попадании, Приложение А). Сталь приносит 5 очков при падении или, для неподвижных пластин, при попадании, засвидетельствованном RO. Сталь, не упавшая после видимого попадания, — отказ оборудования: стрелок перестреливает серию.

4.3 Штрафные мишени. Любая бумажная мишень с непрерывной красной полосой во всю ширину или белая тарелка. Попадание в штрафную мишень — минус 10 очков за попадание, максимум два на мишень, а в дуэли — автоматическое поражение в поединке.

4.4 Реактивные и движущиеся мишени. Разрешены и приветствуются. Движущаяся мишень, видимая в любой момент, считается доступной. Промых по исчезающей мишени — не промах (без штрафа), если это не финишная мишень дуэли.

4.5 Хрупкие. Тарелочки и подобное на земле или стойках разрешены для гладкоствольного и для Стального матча; разбита = попадание.

4.6 Мишени в форме человека, фотографические или изобразительные в матчах WPSF не используются. Мишень WPSF геометрична по замыслу.

5. Дуэль

Дуэль — собственный формат WPSF. Два стрелка стартуют по одному сигналу, каждый по идентичному набору мишеней на смежных дорожках. Первый, кто правильно закончил, выигрывает поединок. Матч — серия поединков.

5.1 Дорожка

5.1.1 Две зеркальные дорожки на расстоянии 3–5 м, разделённые на огневом рубеже. Мишеней на дорожку: от трёх до шести, минимум одна стальная. Последняя мишень на каждой дорожке — **финишная тарелка**: лопатка или падающая тарелка, падение которой безошибочно видно со зрительской линии.

5.1.2 Финишные тарелки двух дорожек установлены так, чтобы обе не могли оказаться «внизу» двусмысленно: либо стоп-механизм, при котором первая упавшая тарелка

блокирует вторую, либо датчик на каждой тарелке, передающий на платформу. На Уровне 1 решение RO по финишным тарелкам окончательно; на Уровнях 2–3 требуется датчик или видео.

5.1.3 Огневая позиция — квадрат 1 × 1 м. Одна нога должна оставаться в квадрате, пока не упадёт финишная тарелка. Ранний выход — поражение в поединке.

5.2 Поединок

5.2.1 Оба стрелка изготавливаются; один RO подаёт команды обоим дорожкам; один сигнал стартует обоих.

5.2.2 Поединок заканчивается, когда обе финишные тарелки упали, либо через 30 секунд после сигнала — что раньше. Стрелок, не сбивший финишную тарелку к 30-й секунде, проиграл.

5.2.3 Стрелок, чья финишная тарелка упала первой, выигрывает поединок **при условии, что каждая другая мишень на дорожке поражена требуемыми попаданиями** до выстрела по финишной тарелке. RO оценивает дорожку после поединка: бумажная мишень без требуемых попаданий или стоящая тарелка означают, что финишная тарелка «не засчитана», и выигрывает другой стрелок. Если ошибка на обеих дорожках — поединок перестреливается.

5.2.4 Требуемые попадания по бумаге в дуэли — **одно попадание в А или С** на мишень (D не засчитывается); по стали — тарелка должна упасть.

5.2.5 Попадание в штрафную мишень, процедурная ошибка (5.1.3) или любое нарушение безопасности — поражение в поединке. DQ есть DQ.

5.2.6 Обязательная перезарядка: брифинг может требовать одну перезарядку между первой и финишной мишенью. В этом случае дорожка строится так, что закончить без перезарядки невозможно (требуемых попаданий больше, чем ёмкость магазина дивизиона). Правило 2021 года об «автоматическом поражении» за пропущенную перезарядку удалено: теперь это обеспечивает конструкция упражнения.

5.2.7 Отказ снаряжения: стрелок, у которого остановилось оружие, может устранить задержку и продолжить в пределах 30 секунд. Отказ оборудования стрельбища (тарелка не падает, таймер отказал, сигнал не сработал на одной дорожке) — перестрел поединка.

5.3 Структура матча: швейцарская система, затем shoot-off

5.3.1 Регистрация закрывается до первого поединка. Минимум 8 стрелков на дивизион для дуэльного матча; при меньшем числе дивизион объединяется с ближайшим или проводится «для удовольствия» без рейтинга.

5.3.2 Швейцарские раунды. Стрелки сводятся платформой по швейцарской системе: 1-й раунд по посеву (рейтинг WPSF, затем порядок регистрации), каждый следующий раунд — пары стрелков с равным или ближайшим числом побед, которые ещё не встречались. Число раундов: **5** при 8–16 стрелках, **6** при 17–32, **7** при 33–64, **8** выше. Каждый стрелок стреляет каждый раунд; в швейцарской фазе никто не выбывает. Пропуск (при нечётном числе) считается победой и даётся стрелку с самым низким рейтингом, ещё не получавшему его.

5.3.3 Каждая пара играет до двух побед (best of three) — дорожки меняются после каждого поединка. Счёт 2–0 завершает пару. Это главное отличие от прямого выбывания: одна неудачная перезарядка не заканчивает ваш день.

5.3.4 Положение после швейцарских раундов: победы, затем Бухгольц (сумма побед соперников), затем личная встреча, затем общее число выигранных поединков. Ничьи, пережившие все четыре критерия, решаются одним поединком до первой победы.

5.3.5 Shoot-off. В shoot-off выходит фиксированное, заранее объявленное число стрелков — **8** по умолчанию (**4**, если в дивизионе менее 12 стрелков, **16** на Уровне 3 при 64 и более). Это число указано в объявлении матча и в день матча не меняется. Shoot-off — на выбывание, до двух побед, посев по швейцарскому положению (1 против 8, 2 против 7 ...). Проигравшие полуфиналисты стреляют поединком за бронзу. Финал — до трёх побед.

5.3.6 Дорожки в shoot-off могут быть перестроены по новой схеме, объявленной после швейцарской фазы, чтобы стрелки, изучившие швейцарскую дорожку, не имели преимущества.

5.3.7 Результаты. У каждого стрелка есть место: места 1–8 по результату shoot-off, далее по швейцарскому положению с 9-го вниз. Рейтинговые очки (глава 11) начисляются по месту.

5.4 Дивизионы и категории в дуэли

Дуэли проводятся по типу оружия (пистолет, карабин, гладкоствол, малокалиберное) и по дивизионам, где позволяет число участников. **Смешанная** дуэль (одна дорожка пистолет, другая РСС, например) допускается как показательная и не ранжируется.

5.5 Дуэльный этикет

Стрелки пожимают руки перед первым поединком и после последнего. Проигравший покидает квадрат первым. Зрители могут болеть; RO может призвать к тишине только по соображениям безопасности. Платформа показывает сетку вживую, и клубу рекомендуется вывести её на экран.

6. Стандартный матч

6.1 Упражнения

6.1.1 Фристайл. После сигнала стрелок сам решает порядок, позиции и перезарядки. Упражнение может навязать позиции стенами и портами; оно не может их предписать. Единственные исключения — **стартовое положение** и, если брифинг это указывает, **обязательная перезарядка**, обеспеченная количеством патронов.

6.1.2 Размер. Короткое: до 12 патронов (карабин 10, гладкоствол 8). Среднее: до 24 (карабин 20, гладкоствол 16). Длинное: до 32 (карабин 40, гладкоствол 24). В матче не менее трёх упражнений; рекомендуемое соотношение — три коротких, два средних, одно длинное на 6 упражнений. Ни одно упражнение не требует более 9 выстрелов с одной позиции.

6.1.3 Мишени на принятие решения. Упражнение может включать мишени, которые нужно идентифицировать перед поражением — по цвету, номеру, форме, карточке, вытянутой на старте, — при условии, что правило однозначно и одинаково для каждого стрелка в скваде. Поражение неверной — штрафная мишень. Это «прикладной» элемент правил 2021 года, сохранённый и сделанный пригодным.

6.1.4 Ограниченная видимость, укрытия, физическая нагрузка допускаются как элементы упражнения на Уровнях 1–2, если брифинг их указывает, RM их утвердил и они одинаковы для каждого стрелка. Стрелок может отказаться от физического элемента (лазание, лёжа на гравии) и принять фиксированный штраф 10 секунд — никто не получает травму ради упражнения.

6.2 Брифинг

У каждого упражнения есть письменный брифинг на платформе: стартовое положение, состояние оружия, требуемое число патронов, мишени и требуемые попадания, подсчёт, особые правила и схема. Зачитывается RO каждому скваду. После зачитывания это и есть упражнение: изменения требуют RM, применяются ко всем стрелкам, а если кто-то уже отстрелял — упражнение аннулируется.

6.3 Подсчёт: хит-фактор

6.3.1 Очки: A 5, C 3, D 1, сталь 5. Промех — минус 10 за каждое не выполненное требуемое попадание. Штрафная мишень — минус 10 за попадание (максимум два). Процедурная ошибка — минус 10 за случай (глава 9).

6.3.2 Хит-фактор = (очки – штрафы) ÷ время, до четырёх знаков. Лучший хит-фактор на упражнении получает максимум очков упражнения (5 × требуемые попадания); остальные — в той же пропорции. Результат матча = сумма очков упражнений. Отрицательный результат упражнения = ноль.

6.3.3 Время — последний выстрел по таймеру. RO показывает таймер стрелку перед сбросом.

6.3.4 Ничьи перестреливаются на коротком упражнении, назначенном MD, и никогда не решаются жребием.

6.4 Сквады и порядок

Сквады по 6–12, ротация по упражнениям. Каждый стрелок проходит упражнение со сквадом 5 минут после брифинга; без холостой стрельбы, без прицеливания с оружием. Порядок стрельбы меняется на каждом упражнении.

7. Стальной матч

7.1 От пяти до восьми упражнений только по стали. Каждое упражнение отстреливается **пятью сериями; худшая серия отбрасывается**; сумма оставшихся четырёх — время упражнения. Результат матча — сумма времён упражнений, меньшее выигрывает.

7.2 На каждом упражнении есть **стоп-тарелка**, которая поражается последней; поражение раньше завершает серию, и стоящие тарелки засчитываются как промахи. Промех = +3 секунды. Процедурная ошибка = +3 секунды. Лимит серии 30 секунд.

7.3 Схемы стальных упражнений публикуются в Приложении В, чтобы каждый клуб мог поставить одно и то же упражнение, а время стрелка было сопоставимо между клубами. Клубы могут добавлять свои схемы; в рейтинг WPSF идут только опубликованные.

7.4 Стальной матч — самый быстрый в проведении и самый дружелюбный к новичкам матч: пять серий, те же тарелки, мгновенная обратная связь. Каждому клубу рекомендуется проводить один «стальной вечер» в месяц.

8. Официальные лица

8.1 Судья (RO). Сертифицируется после 2-дневного курса RO WPSF и одного матча под наблюдением. Проводит упражнение: брифинг, команды, таймер, безопасность, подсчёт, а в дуэли — решение по дорожке. Решение RO о том, что произошло, — первое и обычно последнее слово.

8.2 Главный судья (RM). RO с тремя матчами Уровня 2 и 1-дневным модулем RM. Утверждает упражнения, решает вопросы правил на стрельбище, рассматривает спор первого уровня и может отменить решение RO по правилам (никогда — решение по безопасности, которое RO видел, а RM нет).

8.3 Директор матча (MD). Руководит мероприятием: регистрация, сквады, расписание, результаты, призы. Не обязан быть RO. Не решает вопросы правил и безопасности.

8.4 Секретарь. Ведёт запись на платформе, сверяет каждый скоршит со свидетельством по мишеням, публикует результаты.

8.5 Жюри (только Уровень 3): три сертифицированных RM, не судящих в этот день, рассматривают апелляции по главе 10.

8.6 Официальные лица стреляют матч только до участников («пре-матч») или в отдельном судейском скваде. Официальное лицо никогда не считает свой сквад.

8.7 Сертификация ведётся на платформе WPSF и прекращается после 24 месяцев без судейства санкционированного матча.

9. Штрафы

9.1 Процедурные (–10 очков в Стандартном, +3 с в Стальном матче, поражение в поединке в Дуэли): - нога за штрафной линией во время стрельбы (один за случай или за выстрел, если RO считает это умышленным); - невыполнение инструкции упражнения (стартовое положение, обязательная перезарядка где обеспечена, требуемый порядок где указан в брифинге); - поражение мишени с позиции, запрещённой упражнением; - прицеливание во время прохода; - в Стальном матче — поражение стоп-тарелки до последней тарелки.

9.2 Непоражение: мишень, по которой не стреляли, = промах за каждое требуемое попадание плюс одна процедурная ошибка.

9.3 Подсказки: советы, выкрикнутые стрелку во время серии, — процедурная ошибка стрелку в первый раз, а во второй раз подсказывающий удаляется со стрельбища. Предупреждения о безопасности подсказками не являются.

9.4 «Предупреждений» не существует. Штраф есть штраф; RO, предпочитающий его не давать, не судит.

9.5 Перестрелы даются только при отказе оборудования стрельбища, вмешательстве RO или отказе таймера — никогда за собственное снаряжение стрелка, кроме дуэли по п. 5.2.7.

10. Споры

10.1 Стрелок, не согласный с результатом или решением, сообщает RO до ухода с упражнения. RO решает. Если стрелок всё ещё не согласен, на упражнение вызывается RM и решает при стоящих мишенях. Результаты не меняются после восстановления мишеней.

10.2 На Уровне 3 решение RM по вопросу правил (не по безопасности, засвидетельствованной RO) может быть обжаловано в Жюри в течение 30 минут с взносом €50, возвращаемым при удовлетворении апелляции. Жюри решает в течение часа по зафиксированным фактам; упражнения не перестреливаются.

10.3 Видео с камеры дорожки платформы или с телефона зрителя может использоваться RM или Жюри, если оно ясно показывает спорный момент. Оно не может отменить решение по безопасности.

10.4 Апелляции после матча подаются в Комитет по правилам WPSF письменно в течение 7 дней, а оттуда — в арбитраж, указанный в Уставе WPSF. На практике: спорьте на стрельбище, при стоящих мишенях.

11. Рейтинг и рекорды

11.1 Каждый санкционированный матч идёт в рейтинг WPSF по дивизиону. Очки за место: Дуэль — 100 за 1-е, 80, 65, 55, далее 45 за все места shoot-off, 30 за швейцарские места 9–16, 20 за остальные, с весом $\times 1 / \times 2 / \times 3$ по Уровню. Стандартный и Стальной матч — процент матча $\times$ вес Уровня. Рейтинг стрелка — лучшие 6 результатов за 12 месяцев.

11.2 Рейтинги публичны, по дивизионам, и переходят со стрелком между клубами и странами. Это главное, что федерация даёт стрелку.

11.3 Рекорды ведутся только для опубликованных стальных схем (лучшее время упражнения по дивизиону) и для дуэли (самая длинная серия побед). Других рекордов нет, потому что двух одинаковых Стандартных упражнений не бывает — в этом и смысл.

12. Возраст, пол и категории

12.1 Категории — необязательные наложения на список результатов дивизиона, никогда не отдельные матчи: **Junior** (до 21 года в первый день), **Senior** (50+), **Super Senior** (60+), **Lady**. Стрелок в категории всё равно стоит в общем списке на своём месте.

12.2 Минимальный возраст для матчей с боевой стрельбой устанавливается национальным законом и страховкой клуба; федерация его не устанавливает. Дивизионы Rimfire и пневматики существуют, чтобы всегда было с чего начать.

12.3 Ничто в этих правилах не зависит от какой-либо характеристики стрелка, не записывает и не спрашивает её — кроме возрастной группы, половой категории, выбранной при регистрации, дивизиона и клуба.

13. Поведение федерации на стрельбище

13.1 Объявления матчей, брифинги и результаты не содержат политических, национальных или военных посланий. Флаги поднимаются на Уровне 3 на церемонии награждения и больше нигде. Гимн победителя звучит на Уровне 3, если организатор того желает.

13.2 Спонсоры приветствуются на баннерах, футболках и призовых столах. Ни один спонсор не называется в брифинге, ни одно упражнение не строится вокруг продукта, ни один дивизион не определяется брендом (3.1).

13.3 Официальные лица носят футболку или жилет RO WPSF, чтобы стрелок всегда видел, кто главный.

Приложение А — Мишени (сводка; чертежи в отдельном файле мишеней)

Мишень	Размеры	Зоны / очки	Применение
Бумажная WPSF	восьмиугольник 450 × 600 мм	A Ø150 (5), C 330×480 (3), D внешняя (1)	пистолет, РСС, карабин, гладкоствол пулей
Бумажная WPSF мини	300 × 400 мм	те же, в масштабе	малокалиберное, пневматика, имитация дистанции
Круглая тарелка	Ø 200 / Ø 300 мм	5 при падении или попадании	все
Прямоугольная пластина	300 × 450 мм	5	карабин, гладкоствол
Лопатка WPSF	тарелка Ø 300, стойка 600 мм, падающая	5; финишная тарелка дуэли	дуэль, стил
Штрафная	любая бумажная с красной полосой во всю ширину; белая тарелка	−10 за попадание	все

Толщина стали: пистолет/РСС/малокалиберное — минимум 8 мм закалённой; карабин — минимум 10 мм AR500 или эквивалент, под углом 10–15° вниз. Для дроби допустима мягкая сталь 6 мм.

Приложение В — Опубликованные схемы стальных упражнений

Пять схем (**Five Plates, Diamond, Zigzag, Far and Near, Paddle Run**), каждая на одном чертеже А4 с дистанциями и размерами тарелок, опубликованы на платформе. Клубы воспроизводят их точно для целей рекордов.

Приложение С — Anti-Drone (формат в разработке)

Формат только для гладкоствола на стрельбищах, лицензированных для стрельбы по воздушным целям. Дробь не крупнее № 7½, возвышение ограничено лицензией стрельбища, автономные профили полёта для зачётных упражнений, FPV — в отдельном дуэльном формате. Публикуется как отдельный модуль правил после пилотных мероприятий 2026–27 годов; ничто в этом Приложении пока не является санкционированным матчем.

Приложение D — Курсы официальных лиц

- **Курс RO:** 2 дня: безопасность, команды, таймер, подсчёт, процедура дуэльной дорожки, 1 матч под наблюдением.
 - **Модуль RM:** 1 день: утверждение упражнений, споры, администрирование Уровней 2–3.
 - Сертификация на платформе; прекращается после 24 месяцев без активности.
-

Проект 1 для Комитета по правилам. Замечания — в комитет через платформу; комитет публикует сводный ответ до утверждения редакции Общим собранием.