

# **Regulamin zawodów łucznictwa terenowego w formule tarczowej, zręcznościowej oraz 3D VIKING ARROWS 2019**

## **1. Postanowienia ogólne.**

1.1. Zawody sportowo-rekreacyjne w konwencji rywalizacji terenowej 3D oraz tarczowo zręcznościowej dla amatorów według przepisów organizacji łuczniczej IFAA dostosowanych do potrzeb zawodów VIKING ARROWS 2019 odbywających się na wyspie Wolin oraz jej okolicy.

1.2. Kierownictwo Szczecin Strzelamy Za Zero przedstawia przegłosowaną wersję przepisów.

1.3. Wszyscy zawodnicy i organizatorzy uczestniczący w zawodach pod egidą VIKING ARROWS 2019 mają obowiązek przestrzegania przepisów niniejszego regulaminu.

## **2. Sędziowanie i kierownictwo zawodów.**

Za wszystkie aspekty prawidłowego przeprowadzenia zawodów odpowiedzialne są następujące osoby:

2.1. kierownik/organizator zawodów – odpowiada za wyznaczenie trasy / okręgu / zawodów, kontroluje jej zgodność z przepisami.

2.2. kapitan grupy – jest osobą delegowaną przez kierownictwo zawodów do prowadzenia drużyny / grupy / zawodników na trasie zawodów; kapitanowie grup są wybierani spośród najbardziej doświadczonych zawodników, na trasie zawodów są odpowiedzialni za przestrzeganie przepisów a ich decyzje są rozstrzygające;

## **3. Kategorie sprzętowe.**

- Łuk bloczkowy **HU**max 70# bez ograniczeń wyposażenia poza tymi określonymi w regulaminie (palik czerwony)

- Łuk tradycyjny myśliwski Tr**Hu** (palik niebieski) strzały dowolne

- Łuk tradycyjny **TR** (palik niebieski) strzały drewniane

- Łuk naturalny **NTR** (palik niebieski) strzały drewniane

## **4. Kategorie wiekowe.**

- Dorośli powyżej 14 lat (palik zgodny z kategorią sprzętową)

- Młodzież 10-14 lat (palik niebieski wszystkie kategorie sprzętowe)

- Dzieci poniżej 10 lat (palik żółty wszystkie kategorie sprzętowe)

Organizator zawodów ma możliwość zmienić kategorie wiekowe

## **5. Odpłatność za zawody / startowe /.**

Opłaty startowe muszą być zgodne z regulaminem.

- Dorośli (powyżej 14 r/ż) – 150zł

- Młodzież (powyżej 10 r/ż) – 75zł
- Dzieci (poniżej 10 r/ż) – bezpłatnie
- Członkowie SZZ z opłaconymi składkami 60zł
- Osoby towarzyszące nie biorące udział w turnieju 60zł

## **6. Nagrody i wyróżnienia:**

- Za miejsca I-III medale i dyplomy.
- Wyróżnienia dla najmłodszych zawodników.

## **7. Zgłoszenia i uczestnictwo**

7.1. Zawody odbywają się w ciągu dwóch dni, przeprowadzane są jako runda myśliwska oraz tarczowo zręcznościowa. Runda obejmuje dwa panele odbywające się kolejno pierwszego i drugiego dnia zawodów według podanego przez organizatorów Harmonogramu.

7.2. Każdy zawodnik ma obowiązek zgłoszenia swojego udziału w zawodach najpóźniej na 5 dni przed ich rozpoczęciem; organizator nie musi uwzględniać zgłoszeń po tym terminie.

7.3. Osoby, które zgłosiły się na zawody a nie będą mogły przyjechać na zawody proszone są o powiadomienie o tym organizatorów.

7.4. Od zgłoszonego po terminie zawodnika organizator może zażądać (choć nie musi) wpisowego zwiększonego o 50 % oraz nie będzie zapewniony dla niego posiłek (no chyba że się uda).

7.5. Zawodnik powinien zgłosić się do biura zawodów na tyle wcześniej by być zarejestrowanym minimum 60 minut przed ich oficjalnym rozpoczęciem (zgodnie z komunikatem organizacyjnym); jeśli zawodnik się spóźni może dołączyć do innej grupy wskazanej przez organizatora, zabrania się w takim przypadku dostrzeliwania celów / tarcz / opuszczonych przez spóźnionego zawodnika, które zapisuje się jako aut / „0” /.

7.6. Podczas strzelań turniejowych zabrania się używania dalmierzy i wszelkich telefonów mobilnych; za przestrzegania tego odpowiada kapitan grupy a złamanie przepisu grozi dyskwalifikacja zawodnika;

7.7. Przy postępowaniu niezgodnym z regulaminem kapitan grupy jest zobligowany do udzielenia zawodnikowi ostrzeżenia i zaznaczenia tego faktu w metryczce punktowej zawodnika, trzy tego typu ostrzeżenia skutkować muszą dyskwalifikacją zawodnika.

## **8. Strzelnica – teren zawodów luczniczych.**

8.1. Strzelnica treningowa ma być przygotowana minimum 2 godziny przed zawodami i wyposażona w dostateczną ilość tarcz (wedle mniemania organizatorów)

8.2. Wszystkie cele / tarcze 3D / rozmieszcza się na odległościach odpowiadających wielkościom

centralnych obszarów punktowych.

8.3. Cel - tarcza 3D musi być tak ustawiony aby centralny obszar punktowy / vital zone / był skierowany w stronę łuczника; cele należące do grup 1 i 2 mogą być ustawione w zakresie od 0 do 15 stopni w stosunku do linii cel – łucznik; kąt wystrzelenia strzał w górę lub w dół nie może przekraczać wartości 45 stopni.

8.4. Cele / tarcze 3D / należy ustawiać tak, aby do minimum ograniczyć możliwości utraty bądź uszkodzenia strzał;

8.5. Tory strzelań, czyli linie pomiędzy zawodnikami a celami / tarczami 3D / powinny być wolne od przeszkód i roślin tak, aby strzały nie napotykały na opór. Jednak w tej kwestii ostateczną decyzję podejmuje organizator który powinien zadbać o ciekawe ustawienie celów.

8.6. Cele / tarcze 3D / muszą być zamocowane do podłoża solidnie a każdy z nich należy oznaczyć numerem umieszczonym na tabliczce.

8.7. Cele / Tarcze 3D / są podzielone na 4 grupy według wielkości centralnej części punktowej / vital zone / – mierzone pionowo przez środek najwyższej punktowanej strefy / kill zone /. Podział według IFAA 3D dostosowanych do zawodów 3D O Puchar Granicy.

8.8. Zróżnicowanie odległości od celu musi być dostosowane do wielkości sylwetek zwierząt.

**Poniższy podział celów / tarcz 3D / do grup jest jedynie orientacyjny, a ostateczną decyzję podejmuje organizator zawodów.**

- grupa „1” – vital zone o wysokości powyżej 250 milimetrów,
- grupa „2” – o wysokości od 201 do 250 milimetrów,
- grupa „3” – o wysokości od 150 do 200 milimetrów,
- grupa „4” – o wysokości poniżej 150 milimetrów.

8.10. Maksymalne odległości celów / tarcz 3D /.

8.10.1. Czerwony palik – łuki z przyrządami celowniczymi

- grupa „1” – do 50 metrów
- grupa „2” – do 40 metrów
- grupa „3” – do 31 metrów
- grupa „4” – do 18 metrów

8.10.2. Niebieski palik – łuki bez przyrządów celowniczych oraz kategoria juniorów/młodzieży.

- grupa „1” – do 30 metrów
- grupa „2” – do 25 metrów
- grupa „3” – do 20 metrów

- grupa „4” – do 15 metrów

### 8.10.3. Żółty palik – kategoria dzieci.

- grupa „1” – do 25 metrów

- grupa „2” – do 15 metrów

- grupa „3” – do 10 metrów

- grupa „4” – do 5 metrów

## 9. Reguły strzelania

9.1. Każdy zawodnik strzela do jednego celu / tarczy 3D / do momentu trafienia jedną z trzech strzał chyba że forma strzelania przy danym celu przewiduje inną liczbą strzał, strzała uznawana jest za niewystrzeloną jeśli zawodnik dotykając palika jest w stanie jej dosięgnąć. Łucznik powinien mieć strzałę nieustannie pod kontrolą aby nie nastąpiło przypadkowe jej wystrzelenie. Strzała wystrzelona przypadkowo lub w sposób niezamierzony, jeżeli nie trafiła w cel, jest uznawana punktowo jako aut / „0” /.

9.2. Zawodnik strzelający do celu dotyka do palika dowolną częścią ciała stojąc za nim.

9.3. **Grupa musi się składać zawodników należących do minimum dwóch różnych klubów.** W grupie może być maksymalnie trzech łuczników bloczkowych. Zawodnicy nie mogą strzelać w grupach liczących mniej niż 3 osoby. Do zawodów nie dopuszcza się grup liczących więcej niż 9 osób.

9.4. Zawodnicy muszą mieć ze sobą podczas strzelań punktowanych wystarczającą liczbę strzał tak, aby strzały chybione mogły być poszukiwane dopiero po zawodach. **Wstrzymywanie kolejnych grup podczas rozgrywki punktowej przez poszukiwanie strzał jest zabronione.**

9.5. Jeśli któraś z grup podczas zawodów uporczywie wstrzymuje kolejną kapitanowie obu grup mogą uzgodnić wyprzedzenie / przejście / jednej grupy przez kolejną z powiadomieniem organizatora.

9.6. W przypadku awarii sprzętu w czasie strzelania punktowanego zawodnik ma 15 minut czasu na naprawę sprzętu a następnie ma prawo do wystrzelenia 2 strzał próbnych do celu / tarczy 3D / już wcześniej strzelanego. W takim przypadku musi jednak umożliwić strzelanie punktowe do tego celu kolejnym grupom zawodników. Zawodnik może dostrzelić brakujący cel później w obecności całej swojej grupy. Taką sytuację należy zgłosić organizatorowi/sędziemu głównemu .

9.7. W koniecznych przypadkach zawodnik, za zgodą kapitana grupy, może czasowo opuścić miejsce zawodów; grupa w takich okolicznościach może czekać na zawodnika umożliwiając jednocześnie przejście grupom następnym. Rozsądny czas oczekiwania na zawodnika nieobecnego

ustala kapitan grupy.

9.8. We wszystkich stylach strzelania strzałę na łuk zakłada się wyłącznie na stanowisku przy paliku. Zawodnik ma 60 sekund na wystrzelenie strzały do celu liczone od momentu podejścia do palika.

## **10. Zasady punktacji.**

**Wskazane jest aby zasady punktacji były umieszczone na metryczce.**

### **PANEL 3D tzw. myśliwski**

10.1. Zasady punktacji pozwalają łucznikowi wystrzelić maksymalnie do 3 strzał.

Łucznik strzela pierwszą strzałą w przypadku trafienia punktacja : 20-18-16 Jeśli nie trafia w „cel” pierwszą strzałą może użyć drugiej strzały.

Druga strzała – punktacja : 14-12-10 Jeśli nie trafia w „cel” drugą strzałą może użyć trzeciej strzały.

Trzecia strzała – punktacja : 8-6-4

Cel – tarcza 3D posiada 3 strefy punktowane:

mała strefa / kill zone / = 20 /14/8 punktów ( w zależności która to strzała);

duża strefa / vital zone / = 18/12/6 punktów ( w zależności która to strzała);

trzecia strefa = 16/10/4 punktów ( w zależności która to strzała).

10.2. Trafienie w rogi, kopyta, podstawki imitujące grunt uznaje się jako trzecią strefę.

10.3. Trafienie celu strzałą odbitą od celu lub ziemi uznaje się jako trzecią strefę.

10.4. Strzałę wbitą w cel nie wolno dotykać do momentu zapisania jej wyniku.

10.5.. Jeżeli strzała przebije cel / tarczę 3D / ale utkwi w nim, kapitan grupy może ją wypchnąć i ustalić wartość trafienia; jeśli strzała przeleci przez niego na wylot co uniemożliwi ustalenie trafienia zawodnik ma prawo do wystrzelenia kolejnej strzały specjalnie oznaczonej. Jeśli strzała odpadnie od celu na skutek uderzenia w cel innej strzały, kapitan może zaliczyć trafienie jeśli znany jest punktowania strzały, która odpadła.

10.6. Strzała, która trafi w inną strzałę i zostanie w niej zostanie zapisana tak, jak strzała wbita w cel. Jeśli strzała po trafieniu w inną odpadnie od celu jest liczona tak, jak strzała przez nią trafiona.

10.7. Aby trafienie w cel zostało uznane jako wyższe punktowo strzała musi dotykać linii dzielącej strefy trafień – o trafieniu w linię rozstrzyga grot strzały.

10.8. Strzała wystrzelona do innego celu jest uznana jako aut / „0” /.

10.9 Przy strzelaniu na krótkich odległościach, gdzie może grozić uszkodzenie lub zniszczenie strzał kapitan grupy może przerwać strzelanie, zapisać wyniki wystrzelonych dotąd strzał i wyjąć je z celu.

10.10. Po zakończeniu strzelań punktowanych zawodnik ma obowiązek skontrolować metryczkę i potwierdzić zapisane w niej wyniki swoim podpisem. Z chwilą podpisania przez zawodnika metryczka / karta punktowa / jest dokumentem potwierdzającym wynik i stanowi podstawę klasyfikacji uczestników zawodów.

10.11. Sędzia główny może wrywkowo sprawdzić metryczkę pod kątem arytmetycznym. Brak podpisu i błędy arytmetyczne mogą być podstawą do dyskwalifikacji zawodnika.

10.12. W przypadku gdy na koniec zawodów dwóch lub więcej zawodników ma taką samą ilość punktów, wyżej będzie sklasyfikowany ten który zdobył więcej 20, jeśli znowu będzie remis to 18 itd

10.13. Przestrzeganie reguł niniejszego regulaminu jest powinnością zawodników oraz wszystkich osób towarzyszących. Łamanie w/ w ustaleń może skutkować dyskwalifikacją zawodnika.

### **PANEL TARCZOWO ZRĘCZNOŚCIOWY**

10.14. Ze względu na różnorodność celi kapitanowie każdej z grup posiadać będą przy sobie metryczkę objaśniającą jak strzelać do danego celu oraz jak liczyć punkty.

10.15. W trakcie trwania tego panelu spotkać będzie można

- a. cele tarczowe (stateczne)
- b. cele ruchome
- c. cele tarczowe z utrudnieniem dla łucznika w postaci pozycji z jakiej będzie oddawany strzał.
- d. cele tarczowe z ograniczeniem czasowym

### **11. Bezpieczeństwo i zasady BHP**

**11.1. Wszyscy uczestnicy turnieju, organizatorzy, zawodnicy i osoby towarzyszące, odpowiadają za bezpieczeństwo własne i zobowiązują się nie stwarzać okoliczności mogących w czasie turnieju zagrozić bezpieczeństwu ludzi i zwierząt znajdujących się na jego terenie**

11.2. Wstęp na linię strzelań (palik z którego strzela aktualnie dany zawodnik) podczas turnieju mają jedynie osoby strzelające oraz sędziowie.

11.3. Osoby towarzyszące, nie biorące czynnego udziału w zawodach mają zakaz wstępu na linię strzelań (palik z którego strzela aktualnie dany zawodnik) muszą przebywać co najmniej 4 metry od palika za plecami zawodnika strzelającego

**11.4. Strzelanie i podchodzenie do mat łuczniczych odbywa się na wyraźny znak sędziego.**

11.5. Na ścieżkach i miejscach strzelań obowiązuje zakaz strzelania w górę i nie w osi mat łuczniczych na skos i w poprzek.

11.6. Obowiązuje zakaz strzelania jeżeli na linii strzału, przy matach łuczniczych i za nimi znajdują

się inne osoby, zakaz przechodzenia w poprzek linii strzału. Zakaz podchodzenia do mat łuczniczych podczas gdy inne osoby jeszcze nie ukończyły strzelania.

**11.7. Zakaz wpuszczania na tory łucznicze/ścieżkę łuczniczą małoletnich dzieci bez ścisłego nadzoru opiekunów.**

11. 8. Strzały należy wyjmować z mat ze szczególną ostrożnością i w sposób nie zagrażający bezpieczeństwu własnemu i innych osób.

11.9. Dla bezpieczeństwa własnego i innych osób podczas przebywania na torach łuczniczych ew. na ścieżce łuczniczej należy kierować się zasadami zdrowego rozsądku i „mieć oczy dookoła głowy”.

11.10. W czasie trwania rywalizacji sportowej zabrania się noszenia na górnej części ciała ubiorów o cechach kamuflażu.

11.11. Przed i podczas trwania zawodów zabronione jest spożywanie alkoholu i innych substancji mogących mieć negatywny wpływ na bezpieczeństwo zawodników i porządek samych zawodów.

11.12. Uczestnicy zawodów powinni być ubezpieczeni od NNW (Następstw Nieszczęśliwych Wypadków) przez macierzyste kluby, lub sami muszą wykupić ubezpieczenie od NNW.

11.13. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy zagubione, pozostawione na terenie zawodów

11.14. Wyrzucanie wszelkich odpadków na trasie zawodów jest zabronione pod groźbą dyskwalifikacji.