

Regulamin Ogólny PCSL

Oficjalne zasady i wytyczne Practical Competition Shooting League

Practical Competition Shooting League

2026-05-05

Spis treści

Zasady PCSL	6
1 Bezpieczeństwo na strzelnicy i procedury	7
1.1 Stosowanie czterech zasad bezpieczeństwa broni palnej	7
1.2 Cold Range	7
1.3 Posługiwanie się bronią na strzelnicy	7
1.4 Broń załadowana i rozładowana	7
1.5 Wskaźniki pustej komory (ECI)/flagi komorowe	8
1.6 Ochrona wzroku i słuchu	8
1.7 Strefy sprawdzania działania broni lub treningu	8
1.8 Minimalna odległość ostrzeliwania celów stalowych	9
1.9 Nieprzestrzeganie zasad	9
2 Wyposażenie zawodnika	10
2.1 Pas i kabura	10
2.2 Magazynki i ładownice	10
2.3 Pas nośny	10
2.4 Rodzaje broni i ich definicje	10
2.5 Zmiany broni, kalibru i wyposażenia podczas zawodów	11
2.6 Stan bezpieczny według rodzaju broni	12
2.7 Zabroniona broń i akcesoria	12
2.8 Ograniczenia dotyczące amunicji	12
2.9 Broń z bezpiecznikiem magazynkowym	13
2.10 Ukrycie wyposażenia	13
3 Rodzaje i poziomy zawodów	15
3.1 Rodzaje dywizji PCSL	15
3.2 Rodzaj zawodów: PCSL Pistol	15
3.3 Rodzaj zawodów: PCSL Rifle	15
3.4 Rodzaj zawodów: PCSL 2-Gun	15
3.5 Rodzaj zawodów: PCSL Pistol Caliber 2-Gun	15
3.6 Rodzaj zawodów: PCSL Shotgun	16
3.7 Rodzaj zawodów: PCSL 3-Gun	16
Harmonogram poziomów zawodów PCSL	16
4 Procedury zawodów	18
4.1 Zawody ze stałymi składami	18
4.2 Zawody z otwartymi składami	18
4.3 Ramy czasowe zawodów	18
4.4 Inspekcja toru/zapoznanie z torem	18
4.5 Chronograf i Power Factor	19
4.6 Wstrzymanie strzelania	19
4.7 Wyniki końcowe	19

4.8 Sytuacje nieuregulowane	19
5 Komendy strzelnicze	20
5.1 Komendy strzelnicze	20
6 Coaching i zawodnicy podlegający coachingowi	22
6.1 Coaching i zawodnicy podlegający coachingowi	22
6.2 Interakcja RO/zawodnik przy statycznych celach stalowych karabinowych	22
6.3 Zawodnicy podlegający coachingowi	22
6.4 Specjalne zawody dopuszczające nieograniczony coaching	22
7 Procedury toru	24
7.1 Pisemny opis toru (WSB)	24
7.2 Strefy wstępnego ładowania	24
7.3 Warunki startowe zawodnika i broni	25
7.4 Ponowne wkładanie broni do kabury	26
7.5 Procedura Drop Mag Target (DMT)	26
7.6 Postawa leżąca z bronią krótką w kaburze	26
7.7 Odkładanie broni	27
7.8 Kładzenie broni na podłożu	27
7.9 Podpieranie się o elementy toru, ściany i inne wyposażenie	27
7.10 Niesprawności	28
7.11 Squib	28
7.12 Działania zabronione	29
7.13 Falstarty i przedwczesny ruch	29
7.14 Rozładowanie broni przez RO podczas przebiegu toru	29
8 Powtórzenia przebiegu	30
8.1 Powtórzenia przebiegu	30
8.2 Przedwcześnie zresetowane cele	30
8.3 Ingerencja RO	30
8.4 Awaria wyposażenia strzelnicy (REF)	30
8.5 Utrata ochrony wzroku/słuchu	30
8.6 Zmieniona prezentacja toru	31
8.7 Podejrzenie squiba i komenda "Stop!", gdy nie znaleziono przeszkody	31
8.8 Komenda "Stop!" z powodu podejrzenia problemu bezpieczeństwa	31
9 Projektowanie i budowa toru	32
9.1 Wyposażenie toru	32
9.2 Kryteria projektowania i budowy toru	33
10 Cele	37
10.1 Cele papierowe PCSL	37
10.2 Strefy i kolory celów papierowych PCSL	37
10.3 Papierowe cele karne (No-Shoots)	37
10.4 Cele stalowe opadające i reaktywne	37
10.5 Statyczne cele stalowe	38

10.6 Kolory celów stalowych	38
10.7 Cele kruche	38
10.8 Stalowe lub kruche cele karne (No-Shoots)	38
10.9 Maksymalne odległości i minimalne rozmiary celów	38
10.10 Niestandardowe rodzaje celów	39
11 Rodzaje i procedury punktacji	40
11.1 Dopuszczalne rodzaje punktacji według rodzaju zawodów	40
11.2 Punktacja Hit Factor	40
11.3 Wartości celów i kar w Hit Factor	40
11.4 Procedura punktacji	41
11.5 Przestrzały	42
11.6 Wywoływanie trafień na statycznej stali	42
11.7 Wywoływanie trafień na celach kruchych	43
11.8 Kalibracja stali/wywoływanie trafień na stali opadającej	43
11.9 Par Time i punktacja strzałów po czasie	43
11.10 Punktacja Time-Plus Points	44
11.11 Kryteria neutralizacji i kary Time-Plus Points	44
11.12 Materiał wideo	45
12 Kary proceduralne	46
12.1 Foot Fault i strzały spoza pola ostrzału	46
12.2 Podpieranie się o przedmiot poza polem ostrzału	46
12.3 Failure to Engage	46
12.4 Ostrzeliwanie celów niewłaściwą bronią	47
12.5 Ostrzeliwanie celów z niewłaściwej pozycji	48
12.6 Ostrzelanie ruchomego celu przed aktywacją	48
12.7 Odłożenie broni poza zdefiniowanym stanem bezpiecznym	49
12.8 Użycie magazynka załadowanego ponad limit dywizji	49
12.9 Kary niestandardowe	49
12.10 Nieprzestrzeganie procedur toru określonych w WSB	49
13 System dwóch Ostrzeżeń	50
13.1 Podejrzenie oszustwa lub niesportowego zachowania	50
13.2 Nieautoryzowane posługiwanie się bronią	50
14 Dyskwalifikacje z toru	51
14.1 Ostrzeliwanie stali z niebezpiecznej odległości	51
14.2 Upuszczenie broni rozładowanej	51
14.3 Włożenie załadowanej broni krótkiej do kabury poza stanem bezpiecznym	51
14.4 Palec wewnątrz kabłąka spustowego bez ostrzeliwania celów	51
14.5 Postawa leżąca z nieweryfikowaną rozładowaną bronią krótką w kaburze	51
14.6 Ostrzeliwanie celów podczas jednoczesnego trzymania kilku sztuk broni	51
14.7 Ostrzeliwanie celów przy broni na podłożu lub odejście od niej	51
14.8 Nieprawidłowe odłożenie rozładowanej broni	51

14.9 Wykonanie działania zabronionego	51
14.10 Użycie zabronionej broni lub akcesorium	51
14.11 Przesuwanie elementów toru dla uzyskania niezamierzonej możliwości strzału	52
14.12 Odmowa obowiązkowego powtórzenia przebiegu	52
15 Dyskwalifikacje z zawodów	53
15.1 Strzał przypadkowy (AD)	53
15.2 Upuszczenie załadowanej broni	53
15.3 Omiotanie lufą	53
15.4 Złamanie zasady 180° lub zmodyfikowanego kąta bezpieczeństwa	53
15.5 Nietrzeźwość lub wpływ substancji upośledzających sprawność	54
15.6 Naruszenie zasad Cold Range	54
15.7 Rażące niesportowe zachowanie, oszustwo lub agresja	54
15.8 Nieprawidłowe odłożenie załadowanej broni	54
15.9 Otrzymanie dwóch Ostrzeżeń	54
15.10 Otrzymanie dwóch dyskwalifikacji z toru	54
15.11 Użycie zabronionej amunicji	54
16 Arbitraż	55
16.1 Spory są nieuniknione	55
16.2 Komisja arbitrażowa	55
16.3 Opłata arbitrażowa	55
16.4 Formularz arbitrażowy	55
17 Glosariusz	56
17.1 Glosariusz	56
Dodatki	58
A Dodatek: dywizje Pistol	58
A.1 PCSL Pistol - dywizje podstawowe	58
A.2 PCSL Pistol - dywizje uznawane	60
B Dodatek: dywizje Rifle	61
B.1 PCSL Rifle - dywizje podstawowe	61
B.2 PCSL Rifle - dywizje uznawane	62
C Dodatek: dywizje Shotgun	63
C.1 PCSL Shotgun - dywizje podstawowe	63
C.2 PCSL Shotgun - dywizje uznawane	63
D Modyfikacje dywizji właściwe dla 3-Gun	65
D.1 Modified (MOD) Rifle	65
D.2 Modified (MOD) Handgun	65
D.3 Tactical Optics (TAC) Rifle	65
D.4 Tactical Optics (TAC) Handgun	65
E Historia zmian	66
E.1 Zmiany i aktualizacje zasad	66

Zasady PCSL

Oficjalne zasady i wytyczne Practical Competition Shooting League

Historia zmian online: <https://rules.pcsleague.com/changelog.html>

Wersja 2026-05-05 - obowiązuje od chwili publikacji

1 Bezpieczeństwo na strzelnicy i procedury

1.1 Zawsze stosuj cztery zasady bezpieczeństwa broni palnej

1.1.1 Zasada 1 Zawsze znaj stan swojej broni i potrafi go uzasadnić.

1.1.2 Zasada 2 Zawsze kieruj broń w bezpiecznym kierunku.

1.1.3 Zasada 3 Trzymaj palec poza kabłąkiem spustowym, gdy nie ostrzeliwujesz celu.

1.1.4 Zasada 4 Przed oddaniem strzału znaj cel oraz jego tło i przedpole.

1.2 Cold Range

Zawody PCSL odbywają się w systemie Cold Range. Oznacza to, że w komorach nabojewych i mechanizmach broni oraz we włożonych lub dołączonych magazynkach albo bębnach nie może znajdować się ostra amunicja, chyba że zawodnik pozostaje pod bezpośrednim nadzorem RO albo bezpiecznie posługuje się bronią w wyznaczonej strefie sprawdzania jej działania (punkt 1.7). Naruszenie skutkuje dyskwalifikacją z zawodów (punkt 15.6).

1.3 Posługiwanie się bronią na strzelnicy

1.3.1 Dozwolone warunki Bezpośrednie posługiwanie się bronią poza torbą, futerałem całkowicie osłaniającym wylot lufy, lufę, mechanizm i spust broni długiej, wózkiem utrzymującym wylot lufy w bezpiecznym kierunku, walizką lub noszoną kaburą może odbywać się wyłącznie w poniższych sytuacjach:

1.3.1.1 Na torze Pod bezpośrednim nadzorem RO, po wydaniu komendy “Make Ready” i przed komendą “Range Is Clear”.

1.3.1.2 Przy bocznym wale lub w strefie bezpiecznej W odległości do 6 stóp od bocznego wału ochronnego albo w wyznaczonej strefie bezpiecznej, z bronią skierowaną bezpośrednio w wał lub kulochwyt (punkt 17.1.3), pod warunkiem że zawodnik znajduje się wyraźnie uprząż względem najbardziej tylnej części aktywnego toru na danej osi.

1.3.1.3 Przenoszenie broni długiej Broń długa może być przenoszona na tor i z toru z wylotem lufy pionowo w górę albo w dół.

1.3.1.4 Broń długa na pasie Zawodnik może nosić broń długą na pasie przez całe zawody tylko wtedy, gdy jest rozładowana zgodnie z punktem 1.4 i przez cały czas zachowuje prawidłowy kierunek lufy, również podczas siadania lub pochylania się.

1.3.1.5 Odłączana kabura Kabura z bronią krótką może zostać odłączona od pasa, jeżeli zawodnik spełnia warunki punktu 1.3.1.2 i przez cały czas utrzymuje wylot lufy w bezpiecznym kierunku.

1.3.1.6 Strefa sprawdzania działania broni W wyznaczonej strefie, zgodnie z procedurami z punktu 1.7.

1.3.2 Konsekwencje Konsekwencje niebezpiecznego posługiwania się bronią opisuje punkt 13.2. Widz lub inna osoba niebędąca zawodnikiem może zostać ostrzeżona albo usunięta z terenu strzelnicy przez obsługę zawodów.

1.4 Broń załadowana i rozładowana

1.4.1 Broń załadowana Broń jest załadowana, jeżeli zachodzi którykolwiek z poniższych warunków:

1.4.1.1 Nabój w komorze Nabój znajduje się w komorze, gnieździe magazynka lub mechanizmie broni w jakimkolwiek stanie, także wskutek niesprawności.

1.4.1.2 Łuska w broni Łuska, wystrzelona albo niewystrzelona, znajduje się w gnieździe magazynka lub mechanizmie broni w jakimkolwiek stanie, także wskutek niesprawności.

1.4.1.3 Włożony magazynek Magazynek lub inne urządzenie podające amunicję jest choćby częściowo włożone do broni, nawet gdy nie zawiera amunicji. Strzelba z nabojem umieszczonym w Matchsaver nie jest uznawana za załadowaną.

1.4.1.3.1 Wyjątek dla stałych magazynków rurowych Nie dotyczy strzelb ze stałym magazynkiem rurowym.

1.4.2 Broń rozładowana w szczególnych procedurach Taki status może dotyczyć wyłącznie broni długiej, która spełnia jeden z dwóch warunków:

1.4.2.1 Rozładowana i na pasie Broń długa rozpoczyna tor rozładowana i na pasie, zgodnie z wyraźnym wymaganiem WSB, a RO zweryfikował jej rozładowanie podczas procedury „Make Ready”.

1.4.2.2 Procedura DMT (tylko karabin) Karabin rozładowano prawidłową procedurą DMT wymaganą przez WSB.

1.4.2.3 Wyjątki dotyczące omiatania/180° Wyłącznie dla rozładowanej broni noszonej na pasie nie stosuje się punktów 15.3 i 15.4.

1.4.3 Broń rozładowana Każda broń niespełniająca punktu 1.4.1 jest rozładowana. Określenia „całkowicie rozładowana” i „rozładowana” są równoważne.

1.4.3.1 Definicja Broń objęta szczególnymi procedurami z punktu 1.4.2 jest z definicji rozładowana.

1.5 Wskaźniki pustej komory (ECI)/flagi komorowe

ECI nie są wymagane, chyba że wymaga ich strzelnica-gospodarz. Wtedy każda broń długa przenoszona poza futerałem lub torbą całkowicie osłaniającą i zabezpieczającą mechanizm oraz spust musi mieć ECI umieszczony w mechanizmie w sposób wyraźnie widoczny, a mechanizm musi pozostawać otwarty.

1.5.1 Zabronione ECI Ostry nabój ani wystrzelona łuska nie mogą być użyte jako ECI.

1.6 Ochrona wzroku i słuchu

1.6.1 Ochrona wzroku Każda osoba, również niebędąca zawodnikiem, musi nosić ochronę wzroku przez cały czas prowadzenia strzelania.

1.6.2 Ochrona słuchu Każdy zawodnik musi nosić ochronę słuchu podczas strzelania; zdecydowanie zaleca się ją wszystkim osobom na strzelnicy w godzinach strzelania.

1.6.3 Utrata podczas toru Niezamierzona utrata ochrony wzroku lub słuchu - patrz punkt 8.5.

1.7 Strefy sprawdzania działania broni lub treningu

1.7.1 Wyznaczenie Podczas godzin działania zawodów można udostępnić zawodnikom strefę sprawdzania działania broni lub treningu.

1.7.2 Sędziowie Toru Strefa może mieć przydzielonych RO; zależy to od Dyrektora Zawodów i procedur danej strzelnicy.

1.7.3 Stanowiska strzeleckie Strzelać można wyłącznie z linii ognia wyznaczonej znacznikami lub stołami.

1.7.4 Bezpieczny kierunek Podczas posługiwania się bronią na linii ognia jedynym bezpiecznym kierunkiem jest kierunek prosto na kulochwyt, z tolerancją 30° w lewo i w prawo.

1.7.5 Żądanie przerwania ognia Każdy zawodnik może poprosić o przerwanie ognia w celu ustawienia lub naprawy celów albo przejścia przed linię ognia, na przykład po przedmiot.

1.7.5.1 Procedura przerywania ognia Przed rozpoczęciem przerwy i do czasu ponownego otwarcia osi na linii ognia nie wolno posługiwać się bronią, pozostawiać jej załadowanej ani skierowanej na kulochwyt lub w innym niebezpiecznym kierunku. Broń musi znaleźć się w torbie, kaburze albo zostać ustawiona w odległości do 6 stóp od bocznego wału lub kulochwyty i skierowana w ten wał lub kulochwyt.

1.8 Minimalna odległość ostrzeliwania celów stalowych

1.8.1 Kalibry karabinowe i slug Celu stalowego nie wolno ostrzeliwać z kalibru karabinowego ani nabojem slug z odległości mniejszej niż 50 jardów; dopuszcza się 40 jardów, jeżeli cel jest pochylony ku stanowisku o co najmniej 15°.

1.8.2 Kalibry pistoletowe lub buckshot Celu stalowego nie wolno ostrzeliwać z kalibru pistoletowego ani amunicją buckshot z odległości mniejszej niż 7 jardów.

1.8.3 Birdshot Celu stalowego nie wolno ostrzeliwać amunicją birdshot z odległości mniejszej niż 5 jardów.

1.9 Nieprzestrzeganie zasad

Naruszenie zasad bezpieczeństwa z punktu 1.1 przez dowolną osobę - zawodnika, widza lub inną - skutkuje odpowiednimi konsekwencjami z rozdziału 13 (Ostrzeżenia), 14 (dyskwalifikacje z toru) i 15 (dyskwalifikacje z zawodów). Takie przypadki musi bezpośrednio rozpatrzyć Sędzia Główny.

2 Wyposażenie zawodnika

2.1 Pas i kabura

Są wymagane na każdym torze, na którym zawodnik strzela z broni krótkiej, chyba że WSB stanowi inaczej.

2.1.1 Pas na wysokości talii Pas zawodnika musi być noszony na wysokości talii.

2.1.2 Kabura przymocowana do pasa Kabura musi być przymocowana do pasa zawodnika.

2.1.2.1 Kabury z paskiem udowym Kabury z dodatkowym paskiem stabilizującym na udzie są dozwolone, jeżeli połączenie z pasem jest dostatecznie sztywne i utrzymuje broń przy ciele podczas gwałtownego ruchu nawet bez użycia paska udowego.

2.1.3 Osłona kabłąka spustowego Kabura musi całkowicie osłaniać kabłąk spustowy broni w kaburze.

2.1.4 Położenie kabury U zawodnika praworęcznego kabura musi znajdować się między pozycją godziny 12 i 4, a u leworęcznego między 12 i 8. Kąt ani orientacja kabury nie są ograniczone, jeżeli broń można zawsze bezpiecznie dobyć, a w swobodnej pozycji stojącej wylot lufy nie wskazuje dalej niż 3 stopy od punktu pośrodku stóp zawodnika.

2.1.5 Awaria pasa lub kabury Jeżeli pas albo kabura odłączy się od zawodnika, zasada 180° (punkt 15.4) obejmuje broń w kaburze z promieniem wyłączenia 3 stóp od punktu pośrodku stóp. Zawodnik może usunąć problem podczas mierzonego czasu, jeśli zachowuje bezpośrednią kontrolę nad bronią i zasadę 180°. W przeciwnym razie należy wydać "Stop!" i zastosować punkt 15.2 dla broni załadowanej albo 14.2 dla rozładowanej.

2.2 Magazynki i ładownice

2.2.1 Ładownice niewymagane Ładownice są zalecane, ale nieobowiązkowe. Magazynki można nosić przy sobie, na przykład w kieszeni.

2.2.2 Pozycja startowa Na początku toru wszystkie magazynki poza początkowo załadowanymi do broni zgodnie z WSB muszą być zabezpieczone przy zawodniku i nie mogą być trzymane w dłoni, chyba że WSB stanowi inaczej.

2.2.3 Bez zapasowych magazynków na broni Zapasowe magazynki nie mogą rozpoczynać toru zamocowane do kolby, chassis ani innego uchwytu na broni, np. Flux Raider. Magazynki sprzężone bokami albo końcami nie są uznawane za zamocowane do broni.

2.3 Pas nośny

Niektóre tory mogą wymagać użycia pasa nośnego.

2.3.1 Pas niewymagany przez całe zawody Pas nie musi pozostawać na broni przez całe zawody.

2.3.2 Zdjęcie pasa podczas toru Jeżeli WSB wymaga pasa jako części warunku startowego, zawodnik może go zdjąć i odłożyć podczas toru, zachowując pozostałe zasady i procedury WSB.

2.4 Rodzaje broni i ich definicje

2.4.1 Broń krótka

- 2.4.1.1 Magazynek w chwycie albo rewolwer** Broń musi przyjmować magazynek wewnątrz chwytu albo być rewolwerem.
- 2.4.1.2 Tylko jeden chwyt** Broń może mieć tylko jeden chwyt. Łoże, chwyt przedni, osłona lub inne wyposażenie przeznaczone do chwytania broni poza głównym chwycem są zabronione.
- 2.4.1.3 Bez kolby lub stabilizatora** Broń nie może mieć kolby ani urządzenia pozwalającego strzelać z ramienia lub stabilizować ją częścią ciała inną niż dłonie przed nadgarstkami.
- 2.4.1.4 Dopuszczalny kaliber** Broń musi być w dopuszczalnym kalibrze pistoletowym zgodnie z zasadami dywizji.

2.4.2 Karabin

- 2.4.2.1 Wymagana kolba lub stabilizator** Karabin musi mieć kolbę, brace lub stabilizator pozwalający strzelać z ramienia. Buffer tube nie jest takim stabilizatorem.
- 2.4.2.2 Dopuszczalny kaliber** Karabin musi być w dopuszczalnym kalibrze karabinowym lub pistoletowym zgodnie z zasadami dywizji.

2.4.3 Strzelba

- 2.4.3.1 Wymagana kolba lub stabilizator** Strzelba musi mieć kolbę, brace lub stabilizator pozwalający strzelać z ramienia.
- 2.4.3.2 Dopuszczalny kaliber** Strzelba musi być w dopuszczalnym kalibrze zgodnie z zasadami dywizji. Buffer tube nie jest stabilizatorem do strzelania z ramienia.

2.5 Zmiany broni, kalibru i wyposażenia podczas zawodów

Między torami zawodnik może wymieniać lub konfigurować wyposażenie, w tym broń, pod warunkiem że na każdym przebiegu całość spełnia kryteria zgłoszonej dywizji oraz poniższe warunki:

- 2.5.1 Zmiana kalibru platformy karabinowej** Zmiana kalibru karabinu jest dozwolona tylko w obrębie tej samej klasy:
 - 2.5.1.1 Kalibry lekkie** 5.7x28/5.45x39/5.56x45 oraz kalibry pistoletowe do .45 ACP.
 - 2.5.1.2 Kalibry średnie/specjalne** 7.62x39, .300 Blackout, 6.5 Grendel, .224 Valkyrie, 6.8 SPC, 6mm ARC i podobne. Obejmuje to kalibry z pociskami większymi niż .224 cala, możliwe do użycia w małej platformie AR lub podobnej.
 - 2.5.1.3 Kalibry ciężkie** 6.5CM, .308 Win i większe, przeznaczone dla dużej platformy AR-10 lub podobnej bądź większej broni.
 - 2.5.1.4 Wyjątek Dyrektora Zawodów** Dyrektor Zawodów może dopuścić dowolne zmiany między klasami, jeśli na danych zawodach nie dają przewagi. Zmianę należy ogłosić wszystkim zawodnikom przed rozpoczęciem zawodów.
- 2.5.2 Zgodność z dywizją** Jeżeli broń lub wyposażenie użyte na torze przestanie spełniać kryteria dywizji, zawodnik zostanie przeniesiony do Competition Division w formatach 2-Gun, Pistol Caliber 2-Gun, Rifle lub Pistol albo do Open Division w Shotgun lub 3-Gun. Jeżeli sprzęt nie jest legalny w żadnej dywizji, wyniki zawodnika zostaną usunięte.
- 2.5.3 Jedna broń każdego typu na torze** Zawodnik może użyć na torze tylko jednej sztuki każdego wymaganego rodzaju broni.
 - 2.5.3.1 Stage Gun** Stage Gun włączona do przebiegu toru jest odrębna od broni zawodnika.

2.6 Stan bezpieczny według rodzaju broni

2.6.1 Broń długa Broń jest rozładowana, bezpiecznik ręczny jest włączony albo zewnętrzny kurek został zwolniony.

2.6.2 Broń krótka Broń jest rozładowana albo spełnia jeden z warunków:

2.6.2.1 SAO lub DA/SA W broni SAO lub DA/SA bezpiecznik ręczny jest włączony albo kurek zwolniony.

2.6.2.2 Broń bijnikowa/Safe Action Broń ma mechanizm bijnikowy/Safe Action.

2.6.2.2.1 Bez wymogu ręcznego bezpiecznika Broń z wewnętrznym Safe Action i dodatkowym zewnętrznym bezpiecznikiem ręcznym nie musi mieć go włączonego, aby znajdować się w stanie bezpiecznym.

2.6.2.2.2 Definicja Safe Action Safe Action oznacza system wewnętrznych zabezpieczeń zapobiegających przypadkowemu strzałowi zamiast zewnętrznej dźwigni. Zabezpieczenia wyłączają się automatycznie przy ściąganiu spustu, jak dźwignia na języku spustowym albo inne mechanizmy wewnętrzne.

2.7 Zabroniona broń i akcesoria

W razie użycia patrz punkt 14.10.

2.7.1 Brak bezpiecznika ręcznego bez decockera Zabroniona jest broń długa bez bezpiecznika ręcznego, chyba że ma zewnętrzny kurek możliwy do ręcznego zwolnienia.

2.7.2 Uszkodzony lub wyłączony bezpiecznik Zabroniona jest broń, w której mimo włączonego bezpiecznika ręcznego można ściągnąć spust.

2.7.3 Kilka strzałów na jedno ściągnięcie spustu Zabroniona jest broń mogąca celowo lub nieumyślnie oddać kilka strzałów po jednym ściągnięciu spustu.

2.7.4 Kilka luf Zabroniony jest karabin lub broń krótka z więcej niż jedną lufą, niezależnie od kalibru.

2.7.5 Broń samoczynna lub z trybem burst Broń zdolna do ognia ciągłego albo seriami jest zabroniona podczas używania tych trybów.

2.7.5.1 Wyjątek Dyrektora Zawodów Dyrektor Zawodów może zezwolić na taką broń dla danych zawodów, jeżeli nie są to zawody PCSL Pistol, Rifle lub 2-Gun poziomu 1 albo wyższego.

2.7.6 Akcesoria symulujące ogień ciągły Zabronione są akcesoria symulujące ogień ciągły lub mechanicznie zwiększające szybkostrzelność, w szczególności:

2.7.6.1 Mechanizmy forced reset Urządzenia forced reset używane w tym trybie, np. forced reset trigger lub Hoffman Super Safety.

2.7.6.2 Spusty binary Wszystkie spusty typu binary, niezależnie od użytego trybu.

2.7.6.3 Bump stock Kolby typu bump stock.

2.7.6.4 Wyjątek Dyrektora Zawodów Dyrektor Zawodów może dopuścić akcesoria symulujące ogień ciągły dla danych zawodów, jeżeli nie są to zawody PCSL Pistol, Rifle lub 2-Gun poziomu 1 albo wyższego.

2.7.7 Ostrzeżenie Naruszenie zakazu ognia ciągłego lub jego symulacji skutkuje także Ostrzeżeniem (punkt 13.1.4).

2.8 Ograniczenia dotyczące amunicji

W razie użycia patrz punkt 15.11.

2.8.1 Zabronione rodzaje Zabroniona jest amunicja z rdzeniem stalowym, penetrująca, smugowa, specjalna zapalająca i inna niebędąca zwykłą amunicją kulową.

2.8.1.1 Wyjątek M855 Dyrektor Zawodów może dopuścić amunicję M855 (Green Tip) na danych zawodach.

2.8.2 Zakaz wielu pocisków Zabroniona jest amunicja karabinowa lub pistoletowa wystrzeliwująca więcej niż jeden pocisk na strzał.

2.8.3 Amunicja strzelbowa

2.8.3.1 Minimalna długość Nabój musi mieć co najmniej 2-3/4 cala OAL.

2.8.3.2 Zakaz amunicji bezołowiowej Zabroniona jest amunicja stalowa, wolframowa i inna bezołowiowa.

2.8.3.3 Rozmiar birdshot Birdshot musi mieć rozmiar #6 lub mniejszy.

2.8.4 Wyjątek dużego kalibru Dyrektor Zawodów może dopuścić kalibry pistoletowe większe niż .45 ACP lub karabinowe większe niż .308/7.62x51, np. .30-06.

2.8.5 Amunicja specjalna do Stage Gun Po starannej ocenie ryzyka Dyrektor Zawodów może dopuścić zabronioną tu amunicję specjalną do Stage Gun.

2.9 Broń z bezpiecznikiem magazynkowym

Broń, która nie strzela bez włożonego magazynka, może wymagać szczególnej procedury podczas “If you are finished, unload and show clear” (punkt 5.1.5) albo użycia DMT (punkt 7.5):

2.9.1 Procedura “Show Clear”

1. Usunąć z broni całą ostrą amunicję.
2. Włożyć pusty magazynek, jeżeli nie jest włożony.
3. Zablokować mechanizm w tylnym położeniu, aby RO mógł sprawdzić pustą komorę.
4. Zamknąć mechanizm na pustym magazynku.
5. Ściągnąć spust z bronią skierowaną bezpiecznie.
6. Wyjąć magazynek i wrócić do zwykłej procedury.

2.9.2 Procedura DMT

1. Odłączyć magazynek i włożyć pusty.
2. Ostrzelać DMT ostatnim nabojem z komory, powodując zatrzymanie zamka w tylnym położeniu.
3. Zamknąć mechanizm na pustym magazynku.
4. Ściągnąć spust z bronią skierowaną bezpiecznie.
5. Wyjąć magazynek i wrócić do zwykłej procedury.

2.10 Ukrycie wyposażenia

Jeżeli wymaga tego dywizja lub kategoria, przed Start Signal wyposażenie nie może być widoczne z żadnego kierunku, również przez siatkę, gdy zawodnik stoi normalnie z rękami uniesionymi równoległe do podłoża.

2.10.1 Wyjątek WSB WSB może uchylić ten wymóg.

2.10.2 Wyjątek dla klipsów Klipsy mocujące wyposażenie wewnątrz ubrania lub kieszeni są wyłączone, np. Neomag Magnetic Pocket Mag Carrier.

2.10.3 Odległość od pasa Cała broń w kaburze, kabura, magazynki, ładownice i wyposażenie muszą znajdować się w odległości do 3.375 cala od wewnętrznej krawędzi pasa.

2.10.4 IWB Kabury IWB podlegają punktowi 2.1.4. Położenie ładownic IWB nie jest ograniczone.

2.10.5 OWB Kabury i ładownice OWB wolno nosić tylko po stronie dominującej między godziną 2 i 4 albo 8 i 10. Kość biodrowa wyznacza godzinę 2 dla praworęcznych i 10 dla leworęcznych. Ładownice OWB nie mogą znajdować się bardziej z przodu niż kość biodrowa, ale mogą sięgać za godzinę 4 lub 8; moon clips są wyłączone.

Powyższe zasady dotyczące ukrycia wyposażenia obowiązują zgodnie z punktem 2.10.

3 Rodzaje i poziomy zawodów

Wszystkie wymienione dywizje opisano w dodatkach A, B i C.

3.1 Rodzaje dywizji PCSL

3.1.1 Dywizje podstawowe Podstawowy zestaw dywizji PCSL dla każdego rodzaju zawodów.

3.1.1.1 Śledzenie w PCR System Dywizje podstawowe są zawsze śledzone przez PCR System.

3.1.1.2 Dostępność Wszystkie właściwe dywizje podstawowe muszą być dostępne na każdych afiliowanych zawodach PCSL, poza szczególnymi przypadkami zatwierdzonymi przez PCSL, np. zawodami tylko dla PCC.

3.1.2 Dywizje uznawane Dywizje ważne dla PCSL lub tymczasowe, które nie są dostępne na zawodach poziomu 3 lub 4 bez indywidualnego wyjątku PCSL. Na poziomie 1 i 2 Dyrektor Zawodów może je udostępnić. Mogą być śledzone przez PCR System, zwłaszcza podczas oceny przeniesienia do dywizji podstawowych.

3.1.3 Dywizje nieuznawane/niestandardowe Dyrektor Zawodów może je tworzyć według potrzeb. Są dozwolone tylko na afiliowanych zawodach poziomu 1 albo zawodach nieafiliowanych i nie są śledzone przez PCR System.

3.2 Rodzaj zawodów: PCSL Pistol

Zawody wykorzystujące dywizje z dodatku A.

3.3 Rodzaj zawodów: PCSL Rifle

Zawody wykorzystujące dywizje z dodatku B.

3.4 Rodzaj zawodów: PCSL 2-Gun

Zawody z użyciem broni krótkiej i karabinu.

3.4.1 Competition (COMP)

3.4.1.1 Rifle Dowolny karabin dopuszczony w B.1.1.

3.4.1.2 Handgun Dowolna broń krótka dopuszczona w A.1.1.

3.4.2 Practical (PRAC)

3.4.2.1 Rifle Dowolny karabin dopuszczony w B.1.2.

3.4.2.2 Handgun Dowolna broń krótka dopuszczona w A.1.2.

3.5 Rodzaj zawodów: PCSL Pistol Caliber 2-Gun

Identyczny z PCSL 2-Gun z poniższymi zmianami:

3.5.1 Wymagany PCC PCC zdefiniowany w A.1.3 musi być używany jako karabin we wszystkich dywizjach.

3.5.2 Odległość stali karabinowej Cele papierowe i stalowe karabinowe pozostają białe, ale stal może znajdować się w odległości 7 jardów.

3.5.3 Ustalenie dywizji Dywizję zawodnika ustala wyłącznie broń krótka.

3.5.4 Ograniczenia Pistol Caliber 2-Gun Practical W tej dywizji PCC podlega dodatkowym ograniczeniom:

3.5.4.1 Maksymalna liczba nabojów Magazynek przy Start Signal: 30 nabojów.

3.6 Rodzaj zawodów: PCSL Shotgun

Zawody wykorzystujące dywizję z dodatku C.

3.7 Rodzaj zawodów: PCSL 3-Gun

3.7.1 Open (OPEN)

3.7.1.1 Rifle Dowolny karabin z B.1.1.

3.7.1.2 Handgun Dowolna broń krótka z A.1.1, przy maksymalnej długości magazynka 171.25 mm; magazynki mogą być pełne.

3.7.1.3 Shotgun Dowolna strzelba z C.2.1.

3.7.1.4 Wstępne ustawianie wyposażenia Statywów ani innego sprzętu nie wolno wcześniej ustawiać na torze, chyba że WSB wyraźnie na to zezwala. Sprzęt musi rozpoczynać przy zawodniku, trzymany albo zamocowany bez oparcia o podłoże lub inny przedmiot.

3.7.2 Modified (MOD)

3.7.2.1 Rifle Dowolny karabin z D.1.

3.7.2.2 Handgun Dowolna broń krótka z D.2.

3.7.2.3 Shotgun Dowolna strzelba z C.2.2.

3.7.3 Practical (PRAC)

3.7.3.1 Rifle Dowolny karabin z B.1.2.

3.7.3.2 Handgun Dowolna broń krótka z A.1.2.

3.7.3.3 Shotgun Dowolna strzelba z C.2.3.

3.7.4 Tactical Optics (TAC)

3.7.4.1 Rifle Dowolny karabin z D.3.

3.7.4.2 Handgun Dowolna broń krótka z D.4.

3.7.4.3 Shotgun Dowolna strzelba z C.2.4.

Harmonogram poziomów zawodów PCSL

Poziom	0	1	2	3	4
Oznaczenie	Nieafiliowane	Lokalne	Stanowe/sekcyjne	Regionalne	Krajowe
Wymagana afiliacja PCSL	Brak	Tak	Tak	Tak	Tak
Mnożnik PCR System*	N/A	1*	3*	5*	10*
Wymagana współpraca z PCSL	Brak	Afiliacja klubu	Afiliacja + zgoda	PCSL lub kontrakt	PCSL lub kontrakt
Członkostwo zawodnika	N/A	Bezpłatne do 2026	Bezpłatne do 2026	Bezpłatne do 2026	Bezpłatne do 2026
Dywizje podstawowe	N/A	Zawsze	Zawsze	Zawsze	Zawsze

Poziom	0	1	2	3	4
Dywizje uznawane	N/A	Zalecane; decyzja Dyrektora Zawodów	Decyzja Dyrektora Zawodów	Nigdy	Nigdy
Dywizje niestandardowe	Tak	Tak	Brak	Brak	Brak
Oplaty dla PCSL	Brak	Brak	Brak do 2027	N/A	N/A
Cele papierowe	N/A	Tylko PCSL	Tylko PCSL	Tylko PCSL	Tylko PCSL
Rodzaje zawodów	N/A	2-Gun/PC 2-Gun, Pistol, Rifle, Shotgun	2-Gun, Pistol, Rifle, 3-Gun, Shotgun	2-Gun/PC 2-Gun, Pistol, Rifle, 3-Gun	2-Gun, Pistol, Rifle
2-Gun/PC 2-Gun - punktacja	N/A	Hit Factor	Hit Factor	Hit Factor	Hit Factor
Rifle - punktacja	N/A	Hit Factor	Hit Factor	Hit Factor	Hit Factor
Pistol - punktacja	N/A	Hit Factor	Hit Factor	Hit Factor	Hit Factor
Shotgun - punktacja	N/A	Hit Factor / Time-Plus Points	Hit Factor / Time-Plus Points	N/A	N/A
3-Gun - punktacja	N/A	Hit Factor / Time-Plus Points	Hit Factor / Time-Plus Points	N/A	N/A
Limit torów	N/A	Brak	Brak	Brak	Brak
Limit nabojów	N/A	Brak	Brak	Brak	Brak
Tory klasyfikacyjne	N/A	Brak	Maks. 1 na 4 tory	Indywidualnie	Indywidualnie

**może ulec zmianie*

4 Procedury zawodów

Zawody odbywają się według opublikowanego wcześniej harmonogramu.

4.1 Zawody ze stałymi składami

Każdy zawodnik należy do składu, poza sytuacjami zaakceptowanymi przez Sędziego Głównego, np. koniecznością przejścia wszystkich torów poza kolejnością z powodu konfliktu harmonogramu.

4.1.1 Obowiązek czasu składu Każdy zawodnik strzela każdy tor ze swoim składem o wyznaczonej godzinie. Nieobecność oznacza DNF i wynik 0. Sędzia Główny może indywidualnie zatwierdzić dodatkowy termin.

4.1.2 Udział w resetowaniu toru Jeżeli torów nie resetuje wyłącznie obsługa, wszyscy członkowie składu pozostają z nim i pomagają w resetowaniu w granicach swoich możliwości. Opuszczenie składu może skutkować Ostrzeżeniem z punktu 13.1 lub dyskwalifikacją z zawodów za niesportowe zachowanie z punktu 15.7, zależnie od wagi i powtarzalności. Rozsądna przerwa, np. na toaletę lub odpoczynek, nie jest opuszczeniem składu.

4.2 Zawody z otwartymi składami

W czasie harmonogramu zawodnicy mogą ustawić się w kolejce do dowolnego niewykonanego toru, indywidualnie albo w grupie dowolnej wielkości.

4.2.1 Jedna kolejka Zawodnik może jednocześnie oczekiwać tylko na jeden tor.

4.2.2 Udział w resetowaniu toru Jeżeli nie robi tego wyłącznie obsługa, oczekujący pomagają w resetowaniu w granicach swoich możliwości. Zaniedbanie obowiązku lub odejście może skutkować Ostrzeżeniem albo dyskwalifikacją z zawodów zgodnie z punktami 13.1 i 15.7. Rozsądna przerwa nie jest opuszczeniem toru.

4.2.2.1 Reset przed odejściem Jeżeli zawodnik lub grupa kończy tor bez innych osób do pomocy, powinni całkowicie go zresetować przed przejściem dalej.

4.3 Ramy czasowe zawodów

Zawody rozpoczynają się wraz z pierwszą komendą "Make Ready", a kończą po uznaniu wyników za ostateczne przez Dyrektora Zawodów (punkt 4.7).

4.4 Inspekcja/zapoznanie z torem

4.4.1 Swobodne zapoznanie W godzinach otwarcia zawodów, gdy na torze nie strzela zawodnik ani skład, zawodnicy mogą swobodnie przejść i obejrzeć tor.

4.4.2 Zabroniona manipulacja Uruchamianie lub manipulowanie ruchomymi celami albo zmienianie lub znakowanie toru dla uzyskania przewagi jest zabronione i skutkuje Ostrzeżeniem albo dyskwalifikacją z zawodów za niesportowe zachowanie. Należy wezwać Sędziego Głównego.

4.4.2.1 Podnoszenie stali Zawodnicy mogą podnieść przewrócone cele stalowe, aby zobaczyć prezentację. Uruchomione albo ruchome cele ustawione na miejscu lub w spoczynku muszą pozostać nietknięte.

4.5 Chronograf i Power Factor

4.5.1 Badanie Power Factor dywizji Jeśli dywizja wymaga minimalnego Power Factor, Dyrektor Zawodów może zastosować uczciwą procedurę badania części lub wszystkich zawodników.

4.5.1.1 Różne rodzaje amunicji Każda kombinacja broni i amunicji używana lub planowana przez zawodnika może zostać zbadana.

4.5.2 Power Factor Jest miarą średniego pędu pocisków jednego rodzaju amunicji wystrzelonej z broni zawodnika. Oblicza się go na podstawie masy pocisku w grainach i średniej prędkości w stopach na sekundę z co najmniej trzech strzałów: masa razy średnia prędkość, podzielone przez 1000.

4.5.3 Niespełnienie Power Factor Zawodnik niespełniający minimum zostaje przeniesiony do najbliższej bardziej otwartej dywizji bez tego minimum, do której pasuje całe dotychczas użyte wyposażenie.

4.5.3.1 Brak właściwej dywizji Jeżeli żadna dywizja nie pasuje, zawodnik kończy zawody bez wyniku.

4.6 Wstrzymanie strzelania

Jeżeli Sędzia Główny lub Dyrektor Zawodów uzna, że pogoda lub inne warunki poważnie wpływają albo mogą wpłynąć na bezpieczeństwo lub przebieg, może wstrzymać strzelanie do wydania polecenia wznowienia.

4.7 Wyniki końcowe

4.7.1 Okres arbitrażu Po zebraniu i opublikowaniu wyników Dyrektor Zawodów ogłasza okres arbitrażu trwający najwyżej godzinę. Obecni zawodnicy mogą większością głosów z niego zrezygnować, jeżeli nie ma nierozpatrzonych wniosków.

4.7.2 Ostateczność wyników Po zakończeniu okresu Dyrektor Zawodów uznaje wyniki za ostateczne. Dalsze zmiany są niedopuszczalne.

4.8 Sytuacje nieuregulowane

Każdą sytuację nieopisaną w regulaminie rozstrzyga sprawiedliwie i rozważnie Sędzia Główny.

5 Komendy strzelnicze

5.1 Komendy strzelnicze

5.1.1 “Make ready.” Gdy zawodnik ma rozpocząć tor, a RO ustalili, że tor jest wolny, RO z timerem wydaje “Make Ready”.

5.1.1.1 Przed “Make Ready” Oczekując na komendę, zawodnik nie może dobywać, ładować, kierować na kulochwyt ani w inny sposób dotykać broni, poza pionowym przenoszeniem broni długiej (punkt 13.2).

5.1.1.2 Wskazówki RO Podczas “Make Ready” zespół RO powinien pomóc zawodnikowi uzyskać warunki startowe z WSB, np. przypomnieć o wprowadzeniu naboju do komory. Za prawidłowy stan zawodnika, broni i wyposażenia odpowiada jednak zawodnik.

5.1.1.3 Oglądanie celów przez optykę Po “Make Ready” RO z timerem może pozwolić zawodnikowi zrobić kilka rozsądnych kroków, aby obejrzeć cele przez przyrządy optyczne. Nie obejmuje to przyjmowania różnych pozycji strzeleckich, w tym leżących i podpartych.

5.1.2 “Are you ready?” Gdy zawodnik wygląda na gotowego albo potwierdzi to słownie, RO z timerem wydaje tę komendę. Odpowiedź nie jest wymagana; cisza oznacza gotowość. Niegotowy zawodnik musi poinformować RO.

5.1.3 “Standby.” Po tej komendzie zawodnik utrzymuje właściwą pozycję startową do Start Signal.

5.1.4 Start Signal

5.1.4.1 Czas sygnału Sygnał rozpoczyna tor. RO uruchamia go w ciągu 1-4 sekund po “Standby”.

5.1.4.2 Sygnał domyślny i alternatywny Domyślnie jest nim dźwięk timera, ale WSB może określić inny sygnał, np. wizualny.

5.1.5 “If you are finished, unload and show clear.” Gdy zawodnik wygląda na kończącego tor, RO wydaje komendę. Zawodnik rozładowuje broń i przedstawia ją RO z timerem do kontroli wzrokowej.

5.1.5.1 Weryfikacja RO Jeżeli RO z timerem nie jest pewny stanu broni, może ponownie zażądać pokazania pustej komory lub podjąć potrzebne kroki.

5.1.5.2 Odpowiedzialność zawodnika Mimo kontroli RO wyłącznie zawodnik odpowiada za całkowite rozładowanie zgodnie z punktem 1.4.

5.1.6 “If clear...” Dla broni krótkiej: “If clear, hammer down, holster.”; dla broni długiej: “If clear, hammer down, muzzle.”; gdy wymagany jest ECI: “If clear, hammer down, flag, muzzle.”; dla rewolweru: “If clear, cylinder closed, holster.”

5.1.6.1 Bez dalszych strzałów Po pełnej komendzie zawodnik nie może już strzelać. Strzał oznacza dyskwalifikację z zawodów za niebezpieczne posługiwanie się bronią.

5.1.6.2 Wymóg “Hammer Down” Wymaga strzału na sucho przez ściągnięcie spustu z bronią skierowaną bezpiecznie. Nie wolno użyć decockera ani ręcznie zwolnić kurka.

- 5.1.6.3 Alternatywne brzmienie** Zamiast “Hammer Down” można użyć “Pull The Trigger”.
- 5.1.6.4 Kierunek lufy** “Muzzle” oznacza pionowe ustawienie wylotu lufy w górę albo w dół.
- 5.1.6.4.1 Wariant w górę** Gdy strzelnica uznaje wyłącznie lufę w górę, można użyć “muzzle up”.
- 5.1.7 “Show clear [handgun/rifle/shotgun].”** Na torze wielobroniowym, gdy pozostała odłożona broń do rozładowania lub odebrania, RO z timerem wydaje tę komendę, aby zawodnik powtórzył procedurę z punktów 5.1.5-5.1.6.
- 5.1.7.1 Pominięcie** Jeżeli inni RO już rozładowali i odebrali odłożoną broń, komendę można pominąć i przejść do 5.1.8.
- 5.1.8 “Range is clear.”**
- 5.1.8.1 Kiedy wydać** RO z timerem wydaje ją dopiero po upewnieniu się co do stanu toru i każdej odłożonej broni.
- 5.1.8.2 Po komendzie** Kończy ona posługiwanie się bronią na torze, poza pionowym przenoszeniem broni długiej. Zawodnicy, osoby resetujące i inni mogą przejść w stronę celów, aby punktować i resetować.
- 5.1.9 “Stop!”**
- 5.1.9.1 Kiedy wydać** Każdy RO może wydać ją w dowolnej chwili z powodu naruszenia bezpieczeństwa, nieprawidłowego lub uszkodzonego celu czy elementu toru albo możliwego zagrożenia, np. wejścia osoby lub zwierzęcia, ruchu zawodnika uprzążką względem RO lub innych osób albo uszkodzenia broni.
- 5.1.9.2 Reakcja zawodnika** Zawodnik natychmiast przerywa działanie, zatrzymuje się bezpiecznie i czeka na dalsze instrukcje RO z timerem.
- 5.1.9.3 Dalsza procedura** RO z timerem przeprowadza komendy z punktów 5.1.5-5.1.8, a następnie podejmuje działania naprawcze.
- 5.1.10 “Hit!”** Potwierdza trafienie celu wymagającego wywołania, np. dalekiej stali.
- 5.1.11 “Time!”** Informuje o upływie Par Time i nakazuje zakończenie strzelania.
- 5.1.12 Komendy dodatkowe** Zespół RO może używać poniższych słów i zwrotów dla bezpieczeństwa lub zadań proceduralnych. Nie stanowią pomocy ani ingerencji.
- 5.1.12.1 “Muzzle!”**
- 5.1.12.2 “Finger!”/“Trigger!”**
- 5.1.12.3 “Switch/Go to [handgun/rifle/shotgun]!”**
- 5.1.12.4 “Good!”**
- 5.1.12.5 Dodatkowe komendy DMT**
- 5.1.12.5.1 “Mag!”**
- 5.1.12.5.2 “Show clear!”**
- 5.1.12.5.3 “Good!”/“Clear!”**

6 Coaching i zawodnicy podlegający coachingowi

6.1 Coaching i zawodnicy podlegający coachingowi

Dla standardowych zawodników coaching przez RO ani inną osobę nie jest dozwolony. Zawodnik odpowiada za zrozumienie przebiegu toru, przygotowanie wyposażenia i śledzenie swoich postępów w czasie rzeczywistym.

6.1.1 Kary za coaching Jeżeli zawodnik coachuje inną osobę albo uzyskuje przewagę dzięki coachingowi, zawodnik i osoba udzielająca pomocy otrzymują kary proceduralne za każde udzielenie pomocy i każde wykorzystanie jej przez zawodnika albo inne odpowiednie kary ustalone przez Sędziego Głównego. Kara może zostać przyznana wyłącznie osobie coachującej, nawet jeśli strzelec nie zastosował się do wskazówki.

6.2 Interakcja RO/zawodnik przy statycznych celach stalowych karabinowych

Przy określonych dalekich celach wymagających wywołania trafień RO może komunikować się z zawodnikiem i wyjaśnić, których celów nie zneutralizowano.

6.2.1 Przykład prawidłowego coachingu Są trzy dalekie cele. Zawodnik przypadkowo zaczyna od środkowego, następnie trafia prawy, po czym nie wie, gdzie jest trzeci. Wraca do środkowego i ponownie go ostrzeliwuje, nie słyszy “Hit!” i wyraźnie nie rozumie dlaczego. RO powinien poinformować, że ten cel został już trafiony, ale nie może dodatkowo naprowadzać na pozostały cel.

6.2.2 Przykład nieprawidłowego coachingu Zawodnik trafia pierwszy z trzech dalekich celów i nie potrafi znaleźć drugiego. RO nie może naprowadzać go opisem terenu, np. “spójrz za grzbiet pierwszego wzgórza, obok jasnozielonego krzaka...”. Zawodnik powinien sam rozwiązać problem; RO może jedynie wyjaśnić, które cele zostały już ostrzelane lub zneutralizowane.

6.3 Zawodnicy podlegający coachingowi

Zdecydowanie zaleca się, choć nie jest to wymagane, aby zawody każdego poziomu oferowały opcję Coachable Competitor. Tacy zawodnicy nie kwalifikują się do nagród ani wyróżnień za kolejność i nie są uwzględniani w obliczeniach PCR. Poza prawem do nieograniczonego coachingu i pomocy słownej RO, członków składu lub widzów nie różnią się od standardowych zawodników. To rozwiązanie dla osób początkujących w strzelectwie sportowym.

6.3.1 Brak powtórzenia za słaby coaching Zły coaching nie uzasadnia powtórzenia. Jeżeli RO podejrzewa nieuczciwą ingerencję innego zawodnika lub RO, wzywa Sędziego Głównego do ustalenia sprawiedliwego działania.

6.3.2 Decyzja Dyrektora Zawodów Dyrektor Zawodów może rozsądnie odmówić rejestracji jako Coachable Competitor ze względu na znane wcześniejsze doświadczenie zawodnika w strzelectwie praktycznym.

6.4 Specjalne rodzaje zawodów dopuszczające nieograniczony coaching

Niektóre formaty oparte na zasadach PCSL mogą dopuszczać wszelkie formy coachingu. Wtedy zachęca się do niego RO i członków składu. Zawodnik, który nie chce coachingu, musi poinformować RO i skład przed torem. Dyrektor Zawodów informuje wszystkich o dopuszczeniu coachingu przed rozpoczęciem zawodów.

6.4.1 Wyłączone rodzaje zawodów Poniższe afiliowane zawody poziomu 1 lub wyższego nigdy nie mogą dopuszczać nieograniczonego coachingu:

6.4.1.1 PCSL 2-Gun i Pistol Caliber 2-Gun

6.4.1.2 PCSL Rifle

6.4.1.3 PCSL Pistol

7 Procedury toru

7.1 Pisemny opis toru (WSB)

Każdy tor ma WSB opublikowany i umieszczony na torze. Musi zawierać:

7.1.1 Całkowita liczba naboju Minimalna liczba strzałów do wszystkich celów.

7.1.2 Rodzaje i liczba celów Typy i liczba celów.

7.1.3 Maksymalna liczba punktów Maksymalna liczba punktów toru.

7.1.4 Par Time Jeżeli ma zastosowanie.

7.1.5 Pozycja startowa Pozycja zawodnika, umieszczenie broni i wyposażenia oraz warunki startowe.

7.1.6 Elementy nietypowe Wymagania dotyczące rekwizytów, przeszkód lub działań, które nie wynikają z ogólnych zasad.

7.1.7 Procedura toru Pełna procedura toru.

7.1.7.1 Domniemanie linii Linie ograniczające wyznaczają dopuszczalne pola ostrzału. WSB nie musi powtarzać, że cele należy ostrzeliwać z pola ostrzału.

7.1.8 Elementy nietypowe W razie potrzeby informacje o nietypowych elementach i kara za niewykonanie wymaganej interakcji.

7.1.9 Uwagi bezpieczeństwa W razie potrzeby zmodyfikowane kąty bezpieczeństwa lub zasady dla nietypowej osi i terenu naturalnego.

7.1.10 Ograniczenia WSB WSB nie może uchylić zasad regulaminu, chyba że dana zasada wyraźnie na to zezwala.

7.1.11 Odczytanie WSB WSB jest odczytywany składowi na początku czasu toru i pozostaje dostępny do wglądu.

7.1.12 Nieobecność przy odczycie Zawodnik, który nie był obecny, powinien zgłosić się RO po powrocie. RO powinni w rozsądnym zakresie ponownie odczytać WSB, ale nie są do tego zobowiązani. Nieznajomość informacji z powodu nieobecności nie uzasadnia powtórzenia przebiegu.

7.2 Strefy wstępnego ładowania

Można je wyznaczyć dla danego toru. Strefy dla strzelb i administracyjne działają odmiennie.

7.2.1 Strefy dla strzelb (tylko magazynki rurowe)

7.2.1.1 Bez nadzoru RO WSB lub zespół RO może zezwolić na wstępne ładowanie bez bezpośredniego nadzoru, jeżeli wyznaczona strefa tylko dla strzelb znajduje się do 6 stóp od bocznego wału lub kulochwyty, a strzelba jest skierowana bezpośrednio w niego.

7.2.1.2 Czas ładowania W wyznaczonej strefie strzelbę wolno wstępnie ładować dopiero po odczycie WSB i rozpoczęciu zapoznania z torem.

7.2.1.3 Przenoszenie wstępnie załadowanej strzelby Bez nadzoru RO można ją przenosić pionowo wyłącznie między strefą a torem. Podczas przenoszenia musi być zabezpieczona.

7.2.1.4 Bez naboju w komorze Wstępnie załadowanej strzelby nie wolno zostawić z nabojem w komorze; ładowany jest tylko magazynek rurowy.

7.2.2 Administracyjna strefa wstępnego ładowania Może zwiększać sprawność toru.

7.2.2.1 Wymagania Strefa musi być oznaczona polem lub granicą i znajdować się do 6 stóp od wału albo kulochwyty. Gdy ładowanych jest kilka sztuk broni, wymagany jest stół albo skrzynia do odkładania między strefą a kulochwytem.

7.2.2.2 Wymagany nadzór RO Broń wolno ładować wyłącznie w tej strefie pod bezpośrednim nadzorem RO.

7.2.2.3 Komenda “Make Ready” Zawodnik musi poczekać na tę komendę RO przed ładowaniem.

7.2.2.4 Kierunek i ruch Podczas ładowania broń jest skierowana bezpośrednio w wał lub kulochwyt. Po załadowaniu zawodnik pozostaje w strefie pod nadzorem RO, aż RO skieruje go na tor.

7.2.2.4.1 Wyjątek dla broni długiej w skrzyni Jeżeli ładowana jest tylko broń długa pozostawiona w skrzyni, RO może pozwolić zawodnikowi na końcowe zapoznanie z torem podczas resetu. RO pozostaje przy broni do powrotu zawodnika.

7.2.2.5 Przeniesienie na tor Po resecie RO prosi zawodnika o przeniesienie broni. Od wyjścia ze strefy do kolejnego “Make Ready” nie wolno dobywać załadowanej broni krótkiej ani kierować broni długiej inaczej niż pionowo.

7.2.2.6 Bezpieczeństwo przenoszenia Wstępnie załadowana broń długa musi pozostawać zabezpieczona.

7.2.3 Brak wyznaczonej strefy Bez takiej strefy broni nie wolno ładować przed “Make Ready”.

7.3 Warunki startowe zawodnika i broni

7.3.1 Warunki WSB WSB może narzucić warunki bezpieczne i osiągalne dla zawodników o różnej budowie i sile. Elementy nieokreślone są nieograniczone.

7.3.2 Wybór startu z rozładowaną bronią Zawodnik zawsze może wybrać start z bronią rozładowaną, nawet gdy WSB określa ją jako załadowaną, chyba że WSB wyraźnie wyklucza tę możliwość.

7.3.3 Domyślne warunki startowe Dla elementów nieokreślonych stosuje się:

7.3.3.1 Broń załadowana i zabezpieczona Broń załadowana, w stanie bezpiecznym z punktu 2.6.

7.3.3.2 Start z bronią krótką Broń w kaburze; nadgarstki poniżej pasa, a nadgarstek dominującej ręki całkowicie poniżej tylnej części chwytu.

7.3.3.2.1 Bez kontaktu dłoni Części dłoni przed nadgarstkiem nie mogą dotykać broni, a odzież zakrywająca nie może być trzymana w dłoni.

7.3.3.3 Start z bronią długą Rifle/Shotgun trzymany z kolbą dotykającą pasa i wylotem lufy skierowanym ogólnie na kulochwyt.

7.4 Ponowne wkładanie broni do kabury

Broń krótką w stanie bezpiecznym (2.6.2) zawsze można włożyć ponownie do kabury podczas toru, chyba że WSB tego zabrania.

7.4.1 Wyjątek strzelnicy Strzelnica może zakazać ponownego wkładania do kabury podczas mierzonego czasu, ale każde WSB musi to wyraźnie podawać. Naruszenie podlega punktowi 14.3.

7.5 Procedura Drop Mag Target (DMT)

Mechanizm projektowania toru pozwalający bezpiecznie i uczciwie wymagać rozładowania broni podczas mierzonego czasu. Dotyczy tylko broni krótkiej i karabinu.

7.5.1 Prawidłowa procedura

7.5.1.1 Odłączenie magazynka Zawodnik całkowicie odłącza magazynek lub źródło podawania, pozostawiając nabój w komorze.

7.5.1.2 Ostrzelanie DMT Zawodnik ostrzeliwuje wskazany DMT ostatnim nabojem z komory.

7.5.1.3 Broń rozładowana Od tej chwili RO uznaje broń za rozładowaną i zawodnik może kontynuować tor.

7.5.2 Przykłady

7.5.2.1 Przejście karabin-broń krótka Po DMT zawodnik ponownie zakłada karabin na pas i wykonuje część z bronią krótką bez obawy o kąt bezpieczeństwa karabinu, a następnie może wrócić do karabinu.

7.5.2.2 Leżenie po broni krótkiej DMT przed wymaganą pozycją leżącą z karabinem zapewnia, że w kaburze nie pozostaje załadowana broń.

7.5.3 Ostrzeżenie magazynkowe RO Jeśli zawodnik idzie do DMT bez odłączenia magazynka, RO powinien wydać "Mag!". Nie jest to coaching ani ingerencja.

7.5.4 Weryfikacja Jeżeli RO nie może bezwzględnie potwierdzić rozładowania, wydaje podczas mierzonego czasu "Show Clear!", kontroluje pustą komorę i wydaje "If Clear, Hammer Down". Czas tej kontroli stanowi naturalną stratę zawodnika. Następnie RO wydaje "Clear!" albo "Good!".

7.5.5 Rewolwery Przed DMT nie trzeba nic robić. Po ostrzelaniu bębna należy całkowicie opróżnić i wyraźnie pokazać RO, który odpowiada "Clear!".

7.5.6 Karabin lever action Przed DMT nie trzeba nic robić. Po ostrzelaniu należy opróżnić magazynek rurowy i mechanizm, pokazać RO, wykonać "If Clear, Hammer Down!" przez strzał na sucho, a następnie czekać na "Clear!".

7.6 Postawa leżąca z bronią krótką w kaburze

7.6.1 Wymagania Tor wymagający strzelania leżąc z broni długiej, gdy broń krótka może być w kaburze, musi wymagać:

7.6.1.1 Bez broni krótkiej przy zawodniku Obowiązkowego odłożenia jej poza kaburą; albo

7.6.1.2 Zweryfikowana broń rozładowana Jednego z warunków:

7.6.1.2.1 Procedura DMT Prawidłowo wykonana procedura DMT.

7.6.1.2.2 Start rozładowany Broń krótka rozpoczyna rozładowana i nie zostaje załadowana przed pozycją leżącą.

7.6.2 Dobrowolne leżenie Gdy pozycja leżąca jest wyborem zawodnika, odpowiada on za spełnienie 7.6.1.1 albo 7.6.1.2; inaczej otrzymuje dyskwalifikację z toru zgodnie z 14.5.

7.7 Odkładanie broni

7.7.1 Wymagane miejsca WSB może nakazać określone miejsca odkładania.

7.7.2 Prawidłowe odłożenie

7.7.2.1 Właściwe miejsce Broń należy odłożyć w miejscu przeznaczonym dla jej rodzaju (9.1.5), a broń krótką także do kabury, chyba że WSB tego zabrania.

7.7.2.2 Orientacja Broń musi w całości znaleźć się w przewidzianej orientacji, np. lufą w dół w pochylonej skrzyni lub beczce, albo zgodnie z WSB dla miejsca niestandardowego.

7.7.2.3 Poprawienie nieudanego odłożenia Zawodnik może je poprawić, jeśli nie narusza 15.3 ani 15.4, nie oddalił się od broni i nie strzelał z innej broni.

7.7.2.4 Uznanie Sędziego Głównego Sędzia Główny decyduje, czy miejsce odkładania jest bezpieczne.

7.7.3 Wymóg stanu bezpiecznego Broń musi być odłożona w stanie bezpiecznym z 2.6.

Naruszenie oznacza jedną karę proceduralną za każde zdarzenie (12.7), a włożenie broni krótkiej do kabury poza stanem bezpiecznym - dyskwalifikację z toru (14.3).

7.7.4 Zmiany rodzaju broni Zawodnik może wracać między rodzajami broni, np. by zneutralizować pominięty cel, jeżeli nie narusza innych zasad i WSB tego nie zabrania.

7.8 Kładzenie broni na podłożu

7.8.1 Dozwolone Zawodnik może położyć broń na podłożu, jeżeli nie narusza 15.3 ani 15.4 i broń jest w stanie bezpiecznym z 2.6.

7.8.2 W zasięgu Zawodnik musi pozostawać w zasięgu ręki. Oddalenie skutkuje dyskwalifikacją z toru (14.7).

7.8.3 Bez strzelania Gdy broń leży na podłożu, nie wolno ostrzeliwać celów inną bronią; naruszenie skutkuje dyskwalifikacją z toru.

7.9 Podpieranie się o elementy toru, ściany i wyposażenie

7.9.1 Definicja Podpieranie oznacza użycie konstrukcji dla stabilności podczas strzału; nie obejmuje przypadkowego dotknięcia lub otarcia przy strzale niepodpartym.

7.9.2 Ograniczenia Bez odmiennego WSB zawodnik nie może opierać się o element, ścianę ani sprzęt poza oznaczonym polem ostrzału.

7.9.3 Zabroniona manipulacja ścianą Nie wolno naciskać ściany ani elementu w sposób zmieniający położenie i odsłaniający nową pozycję lub możliwość strzału. Jest to oszustwo skutkujące “Stop!”, Ostrzeżeniem i dyskwalifikacją z toru (14.11).

7.9.4 Zasady podpierania o ścianę Ściana ma dwa słupki skrajne i środkowe pole (9.1.1):

7.9.4.1 Cała ściana w polu Można opierać się o każdą część.

7.9.4.2 Jeden słupek i pole wewnątrz Nie wolno użyć słupka poza polem; wolno użyć słupka wewnątrz i całego pola ściany.

7.9.4.3 Tylko jeden słupek dotyka Wolno użyć wyłącznie tego słupka.

7.9.4.4 Cała ściana na zewnątrz Nie wolno jej użyć bez zezwolenia WSB.

7.9.5 Beczki, skrzynie i inne elementy

7.9.5.1 Całość wewnątrz Gdy cały element znajduje się w polu albo stanowi jego granicę, można użyć dowolnej części ciałem lub sprzętem.

7.9.5.2 Częściowo wewnątrz Gdy choć część elementu znajduje się w polu lub jest do niego styczna, cały element może służyć jako podparcie, jeśli ciało i sprzęt nie dotykają podłoża poza polem.

7.9.5.3 Całość na zewnątrz Nie wolno użyć bez zezwolenia WSB.

7.9.6 Kara Każdy strzał oddany z niedozwolonym podparciem otrzymuje karę proceduralną (12.2).

7.10 Niesprawności

7.10.1 Podczas “Make Ready” Zawodnik może bez kary bezpiecznie usunąć niesprawność. Jeżeli broń wymaga pracy poza torem, RO przeprowadza bezpieczne rozładowanie, a zawodnik naprawia lub zmienia sprzęt i strzela później w kolejności składu albo za zgodą Sędziego Głównego w innym terminie.

7.10.2 Podczas toru Po Start Signal zawodnik może rozsądnie usuwać niesprawności, stale przestrzegając zasad bezpieczeństwa.

7.10.3 Limit czasu Po ponad 2 minutach zespół RO może zakończyć przebieg albo wydać “Switch To Handgun/Rifle/Shotgun”, jeśli pozostała inna broń.

7.11 Squib

7.11.1 “Stop!” RO Pocisk utknięty w lufie może spowodować katastrofalne uszkodzenie i obrażenia przy kolejnym strzale. Przy podejrzeniu squiba RO powinien wydać “Stop!” i zakończyć przebieg.

7.11.1.1 Reakcja zawodnika Jeżeli zawodnik podejrzewa squib, a RO nie wydał “Stop!”, musi sam przerwać i poinformować RO. Uprawnienie do powtórzenia jest takie samo jak po komendzie RO.

7.11.1.1.1 Nadużycie Nadużywanie tej zasady dla uzyskania powtórzenia jest oszustwem. Sędzia Główny po rozmowie z zespołem RO może przyznać Ostrzeżenie albo dyskwalifikację z zawodów.

7.11.2 Uprawnienie do powtórzenia

7.11.2.1 Rzeczywisty squib Jeżeli pocisk rzeczywiście utkwiał, tor jest punktowany w wykonanym stanie wraz z karami. Powtórzenie nie przysługuje.

7.11.2.2 Falszywy alarm Jeżeli po zatrzymaniu lufa jest drożna, zawodnik musi powtórzyć przebieg.

7.12 Działania zabronione

7.12.1 Uprawnienie Sędziego Głównego Może on w dowolnej chwili uznać określone działanie na torze za zabronione.

7.12.2 Cel Zwykle dotyczy bezpieczeństwa lub integralności toru, np. niebezpiecznej drogi ruchu albo kąta ostrzału.

7.12.3 Powtórzenie Jeżeli zawodnik wykona działanie, które następnie zostaje uznane za zabronione, powtórzenie przebiegu jest obowiązkowe.

7.12.4 Kolejne naruszenie Wykonanie go po ogłoszeniu skutkuje dyskwalifikacją z toru.

7.13 Falstarty i przedwczesny ruch

7.13.1 Procedura Jeżeli zawodnik opuszcza pozycję startową między “Standby” a Start Signal, zespół RO zatrzymuje go i wznawia komendy od “Make Ready” albo “Are You Ready?”, niezależnie od późniejszego sygnału.

7.13.1.1 Bez kary Za falstart nie przyznaje się kar proceduralnych.

7.14 Rozładowanie broni przez RO podczas toru

7.14.1 Procedura RO może rozładować broń, gdy zawodnik kontynuuje tor. Zachowując bezpieczny kierunek lufy, RO:

1. weryfikuje bezpieczny stan odłożenia;
2. wyjmuje magazynek;
3. usuwa nabój z komory;
4. sprawdza pustą komorę wzrokowo albo zachowuje usunięty nabój;
5. jeśli możliwe, blokuje zamek w tylnym położeniu.

7.14.2 Umieszczenie RO może pozostawić broń w miejscu odkładania albo przenieść ją pionowo do strefy wstępnego ładowania.

7.14.3 Odpowiedzialność zawodnika Po odebraniu broni zawodnik odpowiada za zweryfikowanie jej stanu zgodnie z punktem 1.1.

8 Powtórzenia przebiegu

8.1 Powtórzenia przebiegu

8.1.1 Kiedy są obowiązkowe Powtórzenie należy przyznać, gdy nie można ustalić prawidłowego wyniku toru albo okoliczności odebrały zawodnikowi taką samą uczciwą możliwość wykonania jak innym, np. ingerencja, awaria wyposażenia strzelnicy, zmieniona prezentacja celu lub utrata ochrony słuchu.

8.1.2 Wynik powtórzenia jest wiążący Od chwili Start Signal nowy wynik obowiązuje nawet wtedy, gdy później okaże się, że powtórzenie przyznano błędnie.

8.1.3 Warunki środowiskowe Zmienne światło, kurz, deszcz, wiatr i podobne nie stanowią automatycznej podstawy. Przy skrajnie złych warunkach Sędzia Główny i Dyrektor Zawodów powinni zapewnić możliwie uczciwą możliwość wykonania wyzwań przy zachowaniu harmonogramu.

Typowe sytuacje skutkujące powtórzeniem:

8.2 Przedwcześnie zresetowane cele

Jeżeli cel zresetowano przed punktacją, należy podjąć rozsądne próby ustalenia wyniku, w tym skorzystać z dobrowolnie udostępnionego wideo lub wnioskowania. Jeżeli wyniku nie da się ustalić ponad rozsądną wątpliwość, zawodnik musi powtórzyć przebieg.

8.2.1 Celowy przedwczesny reset Jest oszustwem. Sędzia Główny po rozmowie z zespołem RO może przyznać Ostrzeżenie albo dyskwalifikację z zawodów.

8.3 Ingerencja RO

Jeżeli między Start Signal a końcem przebiegu RO fizycznie przeszkodził zawodnikowi, zespół RO musi zapytać, czy zawodnik chce powtórzenia. Zawodnik przyjmuje albo odrzuca je przed punktacją celów; inaczej wynik pozostaje.

8.4 Awaria wyposażenia strzelnicy (REF)

Jeśli awaria celu, elementu lub sprzętu odebrała równoważne wyzwanie, zawodnik musi powtórzyć przebieg.

8.5 Utrata ochrony wzroku/słuchu

Gdy zawodnik przypadkowo traci ochronę podczas toru i nie poprawia jej szybko minimalnym wysiłkiem albo tego nie zauważa, RO powinien jak najszybciej wydać "Stop!" i przyznać powtórzenie.

8.5.1 Odpowiedzialność zawodnika Zawodnik nie może ryzykować wzroku ani słuchu dla kontynuowania toru. Jeśli RO nie zauważyli utraty, zawodnik musi natychmiast ich powiadomić.

8.5.2 Celowa utrata Celowe zgubienie ochrony dla uzyskania powtórzenia jest oszustwem i wymaga decyzji Sędziego Głównego.

8.6 Zmieniona prezentacja toru

8.6.1 Obowiązkowe powtórzenie Jeżeli z dowolnej przyczyny tor przedstawiono zawodnikowi inaczej niż pozostałym, musi on powtórzyć przebieg po przywróceniu prawidłowej prezentacji.

8.6.2 Wyjątki równoważności

8.6.2.1 Prezentacje równoważne Mimo obowiązku możliwie identycznego ustawienia Sędzie Główny może uznać drobne różnice ruchomego celu za równoważne, np. dokładne położenie spoczynkowe Texas Star albo Polish Plate Rack.

8.6.2.2 Równoważne zamienniki Gdy cel lub element stał się niezdalny i brak identycznego, Sędzia Główny może zatwierdzić zamiennik o niemal identycznym polu i kształcie, np. płytkę okrągłą 8 cali zastąpić sześciokątną 8 cali. Nie stanowi to podstawy powtórzenia.

8.6.3 Obiektywnie trudniejsza prezentacja Jeżeli nieprawidłowa lub pierwotna prezentacja była obiektywnie trudniejsza od poprawionej, zawodnicy, którzy ją wykonali, mogą zrzec się powtórzenia i zachować wynik.

8.6.3.1 Przykład 1 Otwarty Practical Target został przypadkowo zastąpiony wariantem hardcover. To obiektywnie trudniejsze; zawodnik może zachować wynik.

8.6.3.2 Przykład 2 Zamieniono miejscami otwarty Practical Target i hardcover. Trudność może zależeć od położenia, więc nie jest obiektywnie większa; wszyscy muszą powtórzyć przebieg.

8.7 Podejrzenie squiba i “Stop!”, gdy brak przeszkody

Patrz punkt 7.11.

8.8 “Stop!” z powodu podejrzenia problemu bezpieczeństwa

Jak przy przypadkowej utracie ochrony, powtórzenie jest obowiązkowe, gdy RO zatrzyma zawodnika z powodu problemu bezpieczeństwa niebędącego podstawą dyskwalifikacji. Patrz 5.1.9.1.

9 Projektowanie i budowa toru

9.1 Wyposażenie toru

9.1.1 Ściany Symulują nieprzestrzeliwalne bariery.

9.1.1.1 Części ściany Każda ściana ma dwa skrajne słupki i środkowe pole.

9.1.1.2 Przedłużenie do podłoża Ściana zawsze sięga do podłoża, nawet gdy fizyczne pole nie sięga.

9.1.1.3 Przedłużenie do nieskończoności Ściana o wysokości co najmniej 69 cali, mierzonej od podstaw obu słupków do góry pola, sięga w górę do nieskończoności.

9.1.1.4 Połączone słupki Słupki ze wspólną podstawą, mocowaniem albo wyraźnie tworzące narożnik są w pełni i trwale połączone wzdłuż narożnika mimo niewielkich szczelin.

9.1.1.5 Materiały Pole może być z grubej siatki plastikowej lub drutu pozwalającego widzieć przez ścianę albo z drewna/coroplastu blokującego widok. Niezależnie od widoczności nie wolno strzelać przez ścianę. Podejrzenie celowego strzału przy krawędzi wymaga decyzji Sędziego Głównego i może skutkować Ostrzeżeniem lub dyskwalifikacją z zawodów.

9.1.1.6 Porty Pole ściany może mieć porty strzeleckie, wyraźnie otwarte albo zamknięte. Nie trzeba ich opisywać w WSB.

9.1.2 Beczki Symulują nieprzestrzeliwalne bariery, z wyjątkiem:

9.1.2.1 Stal przy beczce Gdy cel stalowy jest widoczny z legalnej pozycji, trafienie przechodzące przez krawędź beczki do stali punktuje normalnie.

9.1.2.1.1 Zakaz całkowicie zasłoniętej stali Nie wolno strzelać przez beczkę do całkowicie zasłoniętego celu. Sędzia Główny rozstrzyga; co najmniej brak ostrzelania z 12.5, a możliwe jest Ostrzeżenie lub dyskwalifikacja za niesportowe zachowanie.

9.1.3 Linie ograniczające Fizycznie wyznaczają granice pól ostrzału i powinny wystawać nad podłoże, aby zawodnik mógł wyczuć przekroczenie podczas celowania.

9.1.3.1 Równe podłoże Na betonie lub asfalcie minimalna grubość wynosi 0.5 cala.

9.1.3.2 Nierówne podłoże Na trawie, ziemi, piasku lub żwirze minimalna grubość wynosi 1 cal.

9.1.3.3 Lina Gruba lina zamocowana do podłoża albo rozpięta między słupkami może być linią, jeśli niewielkie przesunięcia nie zmieniają istotnie możliwości wykonania toru.

9.1.3.4 Ryzyko potknięcia Liny między słupkami nie mogą tworzyć zagrożenia na rozsądnej drodze zawodników ani RO.

9.1.3.5 Otwarta tylna granica Niepełna lub otwarta tylna część jest dozwolona. Końcowy odcinek po obu stronach uważa się za przedłużony do tyłu pod tym samym kątem. Sędzia Główny może zezwolić tylko wtedy, gdy dalsza pozycja nie daje przewagi przy danej prezentacji celów.

9.1.3.5.1 Bezpieczeństwo tylnej granicy Zawodnik nie może cofnąć się dalej niż pozwala bezpieczeństwo RO i obserwatorów. Naruszenie skutkuje "Stop!", dyskwalifikacją z toru i Ostrzeżeniem.

9.1.4 Listwy celów i podpory ścian Zawsze są przestrzeliwalną osłoną. Trafienia przechodzące całkowicie przez nie punktuja normalnie. Nie mogą służyć jako podparcie.

9.1.5 Miejsca odkładania (skrzynie/beczki) Są standardowymi miejscami PCSL. Można też stosować inne bezpieczne i wytrzymałe rozwiązania. WSB może zawsze określić je jako miejsca ustawienia broni.

9.1.5.1 Rodzaje

9.1.5.1.1 Dla broni krótkiej Kabura zawodnika, mała skrzynia albo część większej skrzyni.

9.1.5.1.2 Dla broni długiej Beczka albo skrzynia bez przedziału na broń krótką.

9.1.5.1.3 Łączone Np. pochylona skrzynia na broń długą z osobną częścią na krótką.

9.1.5.2 Określenie w WSB Standardowego rodzaju zwykle nie trzeba opisywać, jeśli przeznaczenie jest oczywiste. Miejsca niestandardowe muszą być zdefiniowane.

9.1.5.3 Warunki dopuszczenia

9.1.5.3.1 Bezpieczny kierunek lufy Broń musi leżeć stabilnie, a lufa pozostawać bezpieczna nawet po rozsądnym przypadkowym uderzeniu.

9.1.5.3.2 Bez omiatania Prawidłowo odłożona broń nie może kierować lufy na zawodnika ani RO podczas toru.

9.1.5.3.3 Kąt w dół przy osobach z przodu Jeżeli ktoś może znaleźć się przed miejscem przed pełnym oczyszczeniem osi, lufa prawidłowo odłożonej broni musi być skierowana dostatecznie w dół. W przeciwnym razie RO zakazują przechodzenia przed miejsce do czasu rozładowania.

9.1.5.4 Podwójna funkcja Miejsce może także służyć do ustawienia broni, jeśli zawodnik bezpiecznie odkłada jedną i odbiera drugą.

9.1.5.5 Miejsca niestandardowe Są dozwolone, jeśli spełniają powyższe warunki.

9.2 Kryteria projektowania i budowy

9.2.1 Różne cele papierowe w tych samych zawodach

9.2.1.1 K-Zone i Practical K-Zone nie może występować razem z pełnowymiarowym Practical.

9.2.1.2 K-Zone i Competition K-Zone może występować razem z pełnowymiarowym Competition.

9.2.1.3 Practical i Competition Mogą być mieszane w tych samych zawodach.

9.2.1.4 Ograniczenie K-Zone K-Zone nie wolno używać na poziomie 2 i wyższym (10.1.4.1).

9.2.2 Różne cele na tym samym torze

9.2.2.1 Practical i Competition Pełnowymiarowych wariantów nie wolno użyć dla tego samego rodzaju broni na jednym torze.

9.2.2.2 Mini Practical Można używać dla każdego rodzaju broni niezależnie od pozostałych pełnowymiarowych celów.

9.2.2.3 Jedna prezentacja na rodzaj broni Jedna prezentacja PCSL, czyli typ i kolor, nie może oznaczać obowiązkowego celu dla różnych rodzajów broni na tym samym torze.

9.2.2.3.1 Cele opcjonalne Może oznaczać cel do wyboru, ostrzeliwany np. bronią krótką albo karabinem.

9.2.3 Mocowanie elementów Ściany, linie, stojaki, beczki i inne elementy nieprzeznaczone do ruchu należy zamocować tak, by wytrzymały pogodę, wiatr i uderzenia zawodników.

9.2.3.1 Farba znakująca Jeśli położenie ciężkiego elementu utrzymuje tylko masa, zaleca się oznaczyć podstawę farbą, a na poziomie 2+ jest to obowiązkowe, aby przywrócić pozycję po przesunięciu.

9.2.4 Wymagania stali i elementów

9.2.4.1 Minimalne odległości Patrz punkt 1.8.

9.2.4.2 Odległości stalowych elementów Każdy stalowy element mogący otrzymać trafienie, np. hardcover, No-Shoot, statyczny lub opadający, podlega tym samym odległościom z każdego rozsądnego kąta ostrzału.

9.2.4.3 Oznaczenie bliskiej stali Gdy z części pola można ostrzelać stal zbyt blisko, tor musi mieć wyraźne znaczniki bezpiecznej odległości, opisane w WSB.

9.2.5 Bezpieczeństwo wyzwań

9.2.5.1 Bezpieczne miejsce uderzenia Cele należy ustawić tak, aby z każdej legalnej pozycji i dla zawodników różnego wzrostu pociski bezpiecznie trafiały w wał lub kulochwyt; trzeba uwzględnić rykoszety.

9.2.5.2 Bez niebezpiecznej zachęty Cel nie może zachęcać do niebezpiecznego ostrzału, w tym być ledwie widoczny poza limitem 180° przy układzie tworzącym pułapkę 180°.

9.2.5.3 Tor bez zagrożeń Tor i elementy muszą być rozsądnie wolne od zagrożeń podczas strzelania i resetowania, w tym:

9.2.5.3.1 Ostre przedmioty Wystające wkręty, przestrelony metal, ostre krawędzie celów lub elementów.

9.2.5.3.2 Luźne linie Niezamocowane linie tworzące ryzyko potknięcia.

9.2.5.3.3 Gruz Duże kamienie lub odpady w polu ostrzału.

9.2.6 Wymagania projektowe

9.2.6.1 Spójne elementy Każda przeszkoda lub element musi być taki sam dla wszystkich i wytrzymać całe zawody.

9.2.6.2 Widoczność RO Konstrukcja i specjalne elementy muszą pozwalać co najmniej jednemu RO bezpiecznie widzieć zawodnika przez cały czas.

9.2.6.3 Pole pozycji leżącej Tor wymagający leżenia musi zapewnić pełne pole 4 x 8 stóp, skierowane ku ostrzeliwanej grupie celów.

9.2.6.3.1 Podwyższona platforma Dla platform co najmniej 12 cali nad ziemią: 30 cali x 6 stóp.

9.2.6.4 Miejsca odkładania na torach wielobroniowych Musi istnieć co najmniej jedno właściwe miejsce dla każdego rodzaju broni.

9.2.6.4.1 Skrzynia łączona Jedna skrzynia z częściami na broń krótką i długą wystarcza.

9.2.6.4.2 Kabura Domyślnie jest zawsze dopuszczalnym miejscem dla broni krótkiej.

9.2.6.4.3 Pas nośny Ponowne zawieszenie broni długiej nigdy nie jest prawidłowym odłożeniem, chyba że WSB wymaga DMT.

9.2.6.4.4 Ostatni rodzaj broni Jeżeli WSB proceduralnie wymusza użycie danego rodzaju jako ostatniego i uniemożliwia powrót, miejsce dla niego nie jest wymagane.

9.2.6.5 Bez obowiązkowego wkładania załadowanej broni do kabury Tor ani WSB nie może tego wymagać.

9.2.6.6 Wdrożenie DMT

9.2.6.6.1 Oznaczenie DMT musi być wyraźnie oznaczony lub oczywisty, np. jedyny cel z wymaganej pozycji.

9.2.6.6.2 Jeden strzał na pełny wynik Jedno trafienie musi pozwalać zdobyć pełne punkty za DMT.

9.2.7 Szczególne wyzwania fizyczne

9.2.7.1 Zakaz niejasnych wyzwań Tor nie może wymagać zadania niewykonalnego bezpiecznie bez specjalistycznego doświadczenia.

9.2.7.1.1 Zawody specjalistyczne Zawody z warunkiem udziału, np. SWAT, mogą wymagać specjalistycznych umiejętności, jeśli opisano je w informacji i zapewniono uczciwą możliwość obejścia z karą lub szkolenie, np. zjazd na linie.

9.2.7.2 Równość Pozycje i przeszkody powinny zapewniać rozsądną równość zawodnikom o różnym wzroście i sprawności.

9.2.7.3 Opcjonalna kara Nietypowe zadanie można dodać z uczciwą karą za pominięcie.

9.2.7.3.1 WSB Wyzwanie i kara muszą być opisane w WSB.

9.2.8 Modyfikacja toru

9.2.8.1 Zła pogoda Sędzia Główny może nakazać przezroczyste osłony, wodoodporne cele lub zadaszania.

9.2.8.1.1 Decyzja ostateczna Zawodnicy nie mogą jej kwestionować.

9.2.8.1.2 Jednolite stosowanie Środki należy zastosować do wszystkich objętych celów i utrzymać do odwołania.

9.2.8.2 Uprawnienie do modyfikacji Sędzia Główny może przed zawodami lub w ich trakcie zatwierdzić zmianę dla bezpieczeństwa, równości, integralności toru lub podobnych przyczyn.

9.2.8.3 Zmiana po rozpoczęciu

9.2.8.3.1 Wymóg nowego toru Jeśli możliwe, wszyscy zawodnicy wykonują zmieniony przebieg zgodnie z 8.6, a poprzednie wyniki usuwa się.

9.2.8.3.2 Usunięcie toru Jeżeli zmiana niszczy równość, nie wszyscy mogą wykonać nową wersję albo tor jest niezdatny, Sędzia Główny po konsultacji z Dyrektorem Zawodów usuwa tor i wszystkie wyniki.

9.2.9 Szczególne dostosowanie Zawodnik może poprosić Sędziego Głównego o decyzję z uwagi na możliwości fizyczne, np. użycie podestu do zobaczenia celów.

10 Cele

PCSL jako format open-source zachęca Dyrektorów Zawodów do eksperymentowania. Można użyć niemal każdego celu bezpiecznego i spójnego dla wszystkich. Typy 10.1-10.8 są standardowe.

10.1 Cele papierowe PCSL

10.1.1 PCSL Practical Target

10.1.2 PCSL Mini Practical Target

10.1.3 PCSL Competition Target

10.1.4 PCSL K-Zone Target

10.1.4.1 Dawne użycie K-Zone Był standardowym celem do 2025 r. Może być używany na poziomie 1 poza torami klasyfikacyjnymi, a K-Zone działa identycznie jak T-Zone.

10.2 Strefy i kolory celów papierowych

10.2.1 Strefy Cele mają cztery strefy T, A, C i D wyznaczone perforacją.

10.2.2 Strona brązowa - broń krótka Zawsze oznacza cel dla broni krótkiej albo PCC w PCSL Pistol.

10.2.3 Strona biała - karabin Zawsze oznacza cel karabinowy. W PCSL 2-Gun i Pistol Caliber 2-Gun białe cele papierowe ostrzeliwuje się PCC, który zastępuje karabin, nie broń krótka.

10.2.4 Cele strzelbowe Dla slug lub buckshot w PCSL 3-Gun albo Shotgun Dyrektor Zawodów może wyznaczyć stronę brązową lub białą.

10.3 Papierowe cele karne (No-Shoots)

10.3.1 Oznaczenie No-Shoot jest jednolicie czerwony z czarnym X. Zaleca się cel PCSL, ale można użyć podobnego papierowego celu z wyraźną perforowaną granicą niepunktowaną.

10.3.1.1 Wyjątek Rifle Gdy strzela się tylko do białej strony, czarne X można pominąć z uwagi na kontrast bieli i czerwieni.

10.4 Stal opadająca i reaktywna

10.4.1 Wybór Dyrektor Zawodów dobiera cele możliwie odporne na wiatr i łatwo opadające po trafieniu.

10.4.2 Zakaz obracania Stal, której podstawa nie zapobiega obrotowi bez upadku, jest zabroniona od poziomu 2 i zdecydowanie odradzana na poziomie 1.

10.4.3 Punktacja Większość stali reaktywnej upada, lecz spinner neutralizuje się inaczej. Domyślnie cel opadający jest wart jedno trafienie stalowe, chyba że WSB stanowi inaczej.

10.4.4 Stal reaktywna nieopadająca Np. spinner nie ma standardowej punktacji; wartość określa Dyrektor Zawodów lub projektant w WSB.

10.5 Stal statyczna

10.5.1 Punktacja Jeżeli WSB nie stanowi inaczej, wymaga jednego trafienia do neutralizacji i jest warta jedno trafienie stalowe.

10.6 Kolory stali

10.6.1 Broń krótka Niebieski.

10.6.2 Karabin Biały.

10.6.3 3-Gun Cele opcjonalne broń krótka/birdshot są żółte, cele tylko birdshot szare lub niemalowane. Slug i buckshot nie mają ustalonego koloru; zaleca się pomarańczowy, szary lub inny nieużywany.

10.6.4 Kolory alternatywne Są dozwolone dla zawodów lub toru, jeśli WSB je wyraźnie definiuje i:

10.6.4.1 Poziom 1 Zawody są poziomu 1; albo

10.6.4.2 Poziom 2 PCSL udzielił wcześniej pisemnej zgody; albo

10.6.4.3 Zawody PCSL PCSL prowadzi zawody bezpośrednio.

10.7 Cele kruche

10.7.1 Punktacja Zwykle rzutki gliniane; domyślnie warte jedno trafienie stalowe, chyba że WSB stanowi inaczej.

10.8 Stalowe lub kruche No-Shoots

10.8.1 Oznaczenie Stalowe są całkowicie czerwone; czarne X jest opcjonalne. Kruche nie mają obowiązkowego koloru, ale WSB musi je wyraźnie określić i znacząco odróżnić od celów punktowanych.

10.8.2 Punktacja Opadająca stal karna musi upaść, a kruchy No-Shoot pęknąć lub odłupać się od pocisku zawodnika. Uderzenie innym celem lub elementem nie daje kary.

10.9 Maksymalne odległości i minimalne rozmiary

10.9.1 PCSL Pistol Maksymalnie 50 jardów; minimalnie 16 MOA dla największego pełnego okręgu wpisanego w powierzchnię celu. 16 MOA to 8 cali na 50 jardach, 4 na 25 i 2 na 12.5.

10.9.2 PCSL Rifle Maksymalnie 600 jardów; minimalnie 3 MOA.

10.9.2.1 Odniesienie 3 MOA to 18 cali na 600 jardach, 12 na 400, 8 na 267, 6 na 200 i 3 na 100.

10.9.3 PCSL 2-Gun

10.9.3.1 Handgun Jak PCSL Pistol.

10.9.3.2 Rifle Maksymalnie 200 jardów; minimalnie 8 MOA.

10.9.3.2.1 Odniesienie 8 MOA to 16 cali na 200 jardach, 12 na 150, 8 na 100, 6 na 75 i 4 na 50.

10.9.4 PCSL Pistol Caliber 2-Gun

10.9.4.1 Handgun Jak PCSL Pistol.

10.9.4.2 PCC Maksymalnie 100 jardów; minimalnie 8 MOA.

10.9.5 PCSL Shotgun/3-Gun Brak ograniczeń odległości i rozmiaru.

10.10 Cele niestandardowe

WSB albo książka zawodów musi jasno wyjaśniać sposób ostrzeliwania i punktowania.

10.10.1 Ocena Dyrektora Zawodów

10.10.1.1 Bezpieczeństwo Czy cel można bezpiecznie ostrzelać?

10.10.1.2 Spójność Czy jest przedstawiany tak samo każdemu?

10.10.1.3 Sprawność punktacji Czy obsługa może go sprawnie i dokładnie ocenić?

10.10.2 Zabronione nie-PCSL cele papierowe Od poziomu 1 nie-PCSL cele papierowe są zabronione w następujących rodzajach zawodów:

10.10.2.1 PCSL Pistol

10.10.2.2 PCSL Rifle

10.10.2.3 PCSL 2-Gun lub Pistol Caliber 2-Gun

10.10.3 Papier dla buckshot Zaleca się wydruki lub czyste kartki 8.5 x 11 cala dla szybkiego resetowania.

11 Rodzaje i procedury punktacji

11.1 Dopuszczalne rodzaje

11.1.1 PCSL 2-Gun, Pistol Caliber 2-Gun, Rifle i Pistol Wszystkie afiliowane zawody używają Hit Factor.

11.1.2 Shotgun lub 3-Gun Mogą używać Hit Factor (11.2-11.3) albo Time-Plus Points (11.10-11.11).

11.2 Hit Factor

11.2.1 Punktacja celów Zgodnie z tym rozdziałem i WSB.

11.2.2 Punkty toru Suma punktów celów pomniejszona o kary; nigdy mniej niż zero.

11.2.3 Obliczenie Hit Factor Punkty toru podzielone przez czas w sekundach, zaokrąglone do 4 miejsc; wynik to Hit Factor, czyli punkty na sekundę.

11.2.4 Procent toru Hit Factor zawodnika podzielony przez najwyższy Hit Factor w jego dywizji razy 100, do 4 miejsc.

11.2.5 Punkty zawodów Procent toru razy suma maksymalnych wartości wszystkich celów.

11.2.6 Wynik zawodów Suma punktów zawodów od najwyższej do najniższej.

11.2.7 Przykład

- Tor ma 135 punktów: 24 trafienia papierowe i 3 stalowe; $27 \times 5 = 135$.
- Zawodnik: 20 Alpha, 3 Charlie, 1 Delta i 3 stalowe w 37.00 s.
- $20A \times 5 + 3C \times 3 + 1D \times 1 + 3 \times 5 = 125$ punktów toru.
- $125 / 37.00 = 3.3784$ Hit Factor.
- Najwyższy w dywizji: 4.5961.
- $3.3784 / 4.5961 = 73.5053\%$.
- $73.5053\% \times 135 = 99.2326$ punktów zawodów.

11.3 Wartości celów i kar

11.3.1 Standard Maksymalna wartość celu to pięć razy wymagana liczba trafień.

11.3.1.1 Domyślne trafienia Papier wymaga dwóch, stal i cele kruche jednego, chyba że WSB określa inaczej.

11.3.2 Strefy papierowe

11.3.2.1 T-Zone/K-Zone Jedno Tango lub Kilo równa się dwóm Alpha.

11.3.2.2 A-Zone Alpha: 5 punktów.

11.3.2.3 C-Zone Charlie: 3 punkty.

11.3.2.4 D-Zone Delta: 1 punkt.

11.3.3 Stal i cele kruche 5 punktów, jak jedna Alpha, chyba że WSB stanowi inaczej.

11.3.4 Misses Mike: -10 punktów. Za każde brakujące wymagane trafienie przyznaje się jeden Mike.

11.3.5 No-Shoots -10 za każde trafienie.

11.3.5.1 Papier lub stal statyczna Maksymalnie dwie kary na cel.

11.3.5.2 Stal opadająca lub cel kruchy Maksymalnie jedna kara na cel.

11.3.6 Kary proceduralne -10 za każde zdarzenie; patrz rozdział 12.

11.4 Procedura punktacji

11.4.1 Zespół RO Punktuje każdy cel, a w Hit Factor głośno podaje wartość każdego trafienia.

11.4.1.1 RO z timerem Gdy podaje wynik, RO zapisujący powinien powtórzyć go po wpisaniu.

11.4.1.2 Inny RO RO zapisujący lub inny RO wyraźnie wywołuje wynik.

11.4.2 Oglądanie Zawodnik powinien móc zobaczyć każdy cel i zażądać ponownej oceny.

11.4.2.1 Reset przed obejrzeniem Reset po ocenie RO, ale przed obejrzeniem przez zawodnika lub delegata, nie stanowi podstawy powtórzenia.

11.4.3 Punktowanie w trakcie Jeśli bezpieczne, zespół RO może punktować, gdy zawodnik nadal strzela, dla oszczędności czasu. To “scoring as we go” lub “pre-scoring”.

11.4.3.1 Ogłoszenie Zespół RO informuje o tym przy odczycie WSB.

11.4.3.2 Delegat Zawodnik może wskazać osobę kwestionującą wynik w jego imieniu.

11.4.3.3 Obowiązek delegata Delegat podąża za zespołem RO podczas pre-scoring.

11.4.4 Dowody trafienia

11.4.4.1 Papier Zespół RO używa zatwierdzonych przymiarów PCSL.

11.4.4.2 Stal opadająca Gdy widoczne jest trafienie, a środek uderzenia leży na przedniej powierzchni, liczy się trafienie. Jeśli taki ślad jest na aktywatorze innego celu, należy powtórzyć przebieg z powodu awarii wyposażenia.

11.4.4.3 Stal statyczna Jakikolwiek ślad częściowego uderzenia na przedniej powierzchni liczy się.

11.4.4.4 Cele kruche Trafienie krawędzi, odprysk lub wyszczerbienie liczy się, jeśli pochodzi bezpośrednio od pocisku, a nie od odłamka z innego miejsca.

11.4.5 Kwestionowanie punktacji Zawodnik lub delegat może zakwestionować wywołany wynik i zażądać przeglądu dowodu trafienia.

11.4.5.1 Drugi RO Jeśli spór trwa po potwierdzeniu przez pierwszego RO, wynik ustala inny RO zespołu.

11.4.5.2 Ostateczna decyzja Sędziego Głównego Po potwierdzeniu przez dwóch RO dalszy spór rozstrzyga Sędzia Główny; decyzja jest ostateczna.

11.4.5.3 Zdjęcie celu Zespół RO nie może zdjąć celu ze stojaka bez zgody Sędziego Głównego, np. gdy nie może on od razu przyjść.

11.4.5.4 Wynik tymczasowy Dla płynności zespół RO może zatwierdzić wynik tymczasowo i później go poprawić.

11.4.6 Trafienia papieru

11.4.6.1 Granice stref Przestrzelina naruszająca lub styczna do perforacji liczy się na korzyść zawodnika w wyższej strefie.

11.4.6.2 Nakładające się cele Przestrzelina znajdująca się częściowo lub stycznie w strefach kilku nakładających się celów, także No-Shoot, liczy się po jednym razie dla każdego dotkniętego celu.

11.4.7 Zatwierdzanie i poprawianie wyników

11.4.7.1 Możliwość zatwierdzenia Po punktacji zawodnik może obejrzeć i zatwierdzić wynik. Może zrezygnować słownie albo domyślnie, gdy nie jest dostępny przy urządzeniu w rozsądnym czasie.

11.4.7.2 Zgoda na edycję Po zatwierdzeniu zespół RO może zmienić wynik tylko za zgodą Sędziego Głównego.

11.5 Przestrzały

11.5.1 Ta sama płaszczyzna Cele na tych samych listwach, bezpośrednio stykające się krawędzią lub nachodzące na siebie są w tej samej płaszczyźnie.

11.5.2 Różne płaszczyzny Cele papierowe i niepapierowe nigdy nie są w tej samej płaszczyźnie.

11.5.3 Ta sama płaszczyzna Pocisk przechodzący przez nakładające się cele punktuje tylko widoczne części prezentacji, nie część całkowicie zasłoniętą strefą innego celu.

11.5.4 Różne płaszczyzny Przestrzał przez papier lub No-Shoot, poza częścią hardcover, do celu w innej płaszczyźnie punktuje normalnie.

11.6 Wywoływanie trafień na stali statycznej

11.6.1 Poziomy 2-4 Trafienie jest przyznane, jeżeli cel jest malowany przed każdym przebiegiem, RO wyda "Hit!", albo cel wyraźnie wizualnie lub dźwiękowo sygnalizuje trafienie i jest wskazany w WSB.

11.6.1.1 Poziom 1 Jest to zalecenie, nie wymóg.

11.6.1.2 Komendy grzecznościowe Gdy wywoływanie nie jest wymagane, stanowi uprzejmość.

11.6.2 Błędne “Hit!” Błędnie wywołane trafienie nadal jest przyznane.

11.6.3 Szybkie grupy Gdy RO nie nadaża z wywoływaniem, zaleca się “Good!” po zakończeniu całej grupy, aby potwierdzić neutralizację.

11.6.4 Wiele trafień RO może liczyć do wymaganej liczby, np. “One!”, “Two!”, zamiast powtarzać “Hit!”.

11.7 Cele kruche

11.7.1 Domyślnie bez komend Trafień nie wywołuje się. Tylko na poziomie 1 Dyrektor Zawodów może je dopuścić. Wywołane trafienie obowiązuje nawet, jeśli później cel okaże się nietrafiony.

11.8 Kalibracja stali opadającej

11.8.1 Działania zespołu RO Zespół utrzymuje prawidłową kalibrację i wydaje uczciwe decyzje indywidualnie, obserwując uderzenia, gdy jest to bezpieczne.

11.8.2 Malowanie na poziomach 2-4 Stal opadająca, poza celami birdshot, musi być malowana przed każdym zawodnikiem. Zaleca się to również na poziomie 1.

11.8.3 Stal niemalowana Musi upaść, chyba że RO widzi bezpośrednie trafienie z 11.4.4.2 i wydaje “Hit!”, albo widzi trafienie aktywatora, co oznacza awarię, “Stop!” i powtórzenie.

11.8.4 Stal malowana Trafienie, po którym cel nie upadł, ocenia się według 11.4.4.2.

11.8.5 Obrót 45° Cel obrocony co najmniej 45° bez upadku jest trafiony; RO powinien wydać “Hit!”. Bez komendy lub pewności co do kąta zawodnik sam decyduje, czy strzelać dalej.

11.9 Par Time i strzały po czasie

WSB może określić Par Time. RO z timerem musi wydać “Time!” natychmiast po wskazaniu timera. Jeżeli nikt nie zauważy upływu, a dokładnego wyniku nie można ustalić, należy powtórzyć przebieg.

11.9.1 Okres tolerancji Strzał do 0.30 s po Par Time punktuje normalnie.

11.9.2 Zapisany czas Ostatni strzał oddany nie później niż Par+0.30 s.

11.9.3 Strzał po czasie do nieostrzelanego celu Nie liczy się jako ostrzelanie.

11.9.4 Trafienie po czasie celu bez trafienia Nie liczy się.

11.9.5 Papier przy upływie czasu Jeżeli RO nie widział kolejności trafień, każdy strzał po Par+0.30 s unieważnia jedno najlepsze trafienie. Gdy RO widział kolejność, ignoruje tylko trafienia po czasie.

Przykład 1 Przy Par Time 120 s ostatnie strzały są w 119.90, 120.15 i 120.40. Na celu są T, C i D bez znanej kolejności. Czas to 120.15; najlepsze Tango zostaje anulowane przez jeden strzał po czasie, więc wynik to Charlie Delta.

Przykład 2 RO widział kolejność T, C, D i wie, że Delta była po czasie. Ignoruje ją, a cel punktuje jako Tango.

11.10 Time-Plus Points

11.10.1 Neutralizacja Według tego punktu i WSB.

11.10.2 Domyślne punkty zawodów Każdy tor ma ustaloną wartość; domyślnie 100, ale Dyrektor Zawodów może ją zmienić.

11.10.3 Czas całkowity Czas wykonania plus kary i premie, do 4 miejsc.

11.10.4 Procent toru Najniższy czas całkowity w dywizji podzielony przez czas zawodnika razy 100, do 4 miejsc.

11.10.5 Punkty zawodów Procent toru razy dostępne punkty.

11.10.6 Wynik zawodów Suma punktów od najwyższej do najniższej.

11.10.7 Przykład

- Tor ma 100 punktów.
- Zawodnik: 34.87 s i jedna FTN +5 s, razem 39.87 s.
- Najniższy czas dywizji: 32.11 s.
- $32.11/39.87 = 80.5367\%$.
- Wynik: 80.5367 punktów.

11.11 Kryteria i kary Time-Plus Points

11.11.1 Neutralizacja Jeśli WSB nie stanowi inaczej, papier wymaga dwóch trafień gdziekolwiek albo jednego Tango/Kilo; stal i cele kruche jednego trafienia. Papierowy cel sług wymaga jednego trafienia gdziekolwiek.

11.11.2 Failure to Neutralize (FTN) +5 s za każdy trafiony, ale niezneutralizowany cel papierowy.

11.11.3 Misses Mike: +10 s za każdy ostrzelany cel bez trafienia.

11.11.4 Failure to Engage (FTE) +15 s za każdy cel, do którego nie oddano strzału. W Time-Plus Points nie przyznaje się Mike za cel z FTE.

11.11.5 Kara proceduralna +5 s.

11.12 Materiał wideo

11.12.1 Przedłożenie Materiał można przekazać zespołowi RO lub Sędziemu Głównemu dla rozstrzygnięcia sporu.

11.12.2 Ograniczenie zakresu Wideo przekazane w sprawie konkretnej punktacji, kary lub dyskwalifikacji nie może być użyte przeciw zawodnikowi w sprawie niezwiązanej, niezależnie od jej wagi.

Przykład Zawodnik twierdzi, że trafił stal, a RO widział rozprysk ziemi. Wideo pokazuje trafienie krawędzi i ziemię poderwaną odłamkiem. Widać też stopę zawodnika poza polem, czego RO nie zauważyli podczas toru. Zawodnik otrzymuje trafienie stali, lecz nie karę Foot Fault, bo materiał złożono wyłącznie w sprawie stalowego celu.

12 Kary proceduralne

Kary proceduralne można przyznać za działania sprzeczne z regulaminem, WSB lub zasadami strzelnicy. Ponieważ procedury PCSL są elastyczne, może brakować jednoznacznej liczby kar. Wtedy zaleca się najmniejszą liczbę, która nadal matematycznie zniechęca do wykonania antykonkurencyjnego lub niszczącego zamysłu toru. Dobrą praktyką jest wcześniejsze podanie niestandardowych kar w WSB (12.9). Decyzje podjęte podczas zawodów przez Sędziego Głównego i zespół RO należy przekazać wszystkim i stosować jednolicie.

12.1 Foot Fault i strzały spoza pola ostrzału

Ostrzeliwanie celu, gdy część ciała, broni lub noszonego wyposażenia dotyka podłoża poza polem:

12.1.1 Bez istotnej przewagi Jeżeli pozycja nie ułatwia ostrzelania, a zawodnik pozostaje częściowo w polu, jedna kara proceduralna za każdy ostrzelany cel.

12.1.2 Istotna przewaga Jeżeli uzyskano przewagę albo zawodnik jest całkowicie poza polem, jedna kara za każdy strzał.

12.1.3 Powrót do pola Zawodnik wraca do pola dopiero, gdy dotyka podłoża wewnątrz i nie dotyka go nigdzie poza polem.

12.1.3.1 Przykład skoku Zawodnik nie może wystartować spoza pola, strzelać w powietrzu i wylądować wewnątrz. Do lądowania jest uznawany za całkowicie poza polem, więc każdy strzał otrzymuje karę.

12.2 Podpieranie poza polem

Każdy strzał podczas kontaktu części ciała, broni lub wyposażenia z przedmiotem poza polem, który daje stabilizację, celowo lub nie, otrzymuje jedną karę.

12.3 Failure to Engage

Brak oddania co najmniej jednego strzału do celu.

12.3.1 Kary FTE Jedna kara proceduralna za każde zdarzenie, dodatkowo do Mike za brak wymaganych trafień.

12.3.1.1 Cel na dwa trafienia Brak ostrzelania oznacza dwa Mike i jedną FTE.

12.3.2 Rozsądna próba trafienia Aby uniknąć FTE, zawodnik musi rzeczywiście próbować trafić, a nie tylko wypalić nabój w ziemię lub kulochwyt w pobliżu.

12.3.2.1 Definicja Oznacza próbę skierowania punktu celowania w ogólną okolicę celu przed strzałem.

12.3.2.2 Przykład wychylenia Trzy cele dla broni krótkiej są oddalone o kilka jardów i widoczne z trudnego wychylenia. Zawodnik uzyskuje kąt na pierwszy i szybko strzela trzy razy w wał koło niego bez próby celowania do dwóch pozostałych. Otrzymuje Mike za wszystkie oraz dwie FTE, bo tylko raz rozsądnie próbował ostrzelać pierwszy cel.

12.3.2.3 Przykład dalekiego karabinu Zawodnik ma cztery cele na różnych odległościach i oddaje cztery szybkie strzały bez istotnej zmiany punktu celowania. Należą się trzy albo cztery FTE zależnie od tego, czy RO uznali próbę wycelowania choć w pierwszy cel.

12.3.3 Zwiększone FTE WSB może określić większą liczbę kar za nieostrzelanie celów o większej wartości lub ryzyku/nagrodzie.

12.4 Ostrzeliwanie niewłaściwą bronią

12.4.1 Niebezpieczne ostrzelanie Jeżeli z powodu odległości naruszono 1.8, zawodnika należy natychmiast zatrzymać i zdyskwalifikować z toru.

12.4.2 PCC W wielu przypadkach PCC i broń krótka używają tego samego kalibru, np. 9 mm, więc otworów nie można odróżnić. Ostrzeliwanie bliskiej stali PCC jest bezpieczne i zawodnika nie zatrzymuje się jak przy kalibrze karabinowym. Poniższe zasady zakładają bezpieczne, lecz niewłaściwe użycie broni.

12.4.3 Punktacja Cel punktuje tylko po ostrzeleniu i trafieniu właściwą bronią. Inaczej przyznaje się FTE i Mike, nawet przy trafieniu niewłaściwą bronią.

12.4.3.1 Awaria Po katastrofalnej awarii karabinu albo wyczerpaniu amunicji zawodnik strzela z broni krótkiej do pozostałych celów karabinowych. Wszystkie te strzały i trafienia traktuje się jak nieistniejące.

12.4.4 Stal opadająca/reaktywna Bezpieczne przewrócenie niewłaściwą bronią, np. handgun popper przez PCC, automatycznie daje Mike i FTE, bo celu nie da się już prawidłowo ostrzelać.

12.4.5 Stal statyczna Trafienie niewłaściwą bronią traktuje się jak nieistniejące. Zawodnik może wrócić i trafić prawidłową bronią.

12.4.6 Papier

12.4.6.1 Różne kalibry Gdy otwory są wyraźnie różne, niewłaściwe strzały i trafienia ignoruje się jak przy stali statycznej.

12.4.6.2 Ten sam kaliber Gdy otworów nie da się odróżnić, poza rzadkim przypadkiem odmiennego typu pocisku:

12.4.6.2.1 Bez ponownego ostrzelania Brak prawidłowego ostrzelania daje FTE i Mike.

12.4.6.2.2 Ponowne ostrzelanie, nierozróżnialne trafienia Jeżeli zawodnik poprawi błąd i ostrzela cel właściwą bronią, ale otworów nie da się rozróżnić, cel punktuje się w wykonanym stanie i przyznaje jedną karę proceduralną na cel.

12.5 Ostrzeliwanie z niewłaściwej pozycji

12.5.1 Niebezpieczne ostrzelanie Naruszenie 1.8 wymaga natychmiastowego zatrzymania i dyskwalifikacji z toru.

12.5.2 Spoza pola Cel ostrzelany całkowicie spoza pola zawsze jest ostrzelany z niewłaściwej pozycji.

12.5.3 Cel pozycyjny Domyślnie cel można ostrzelać z dowolnego miejsca, z którego jest widoczny w polu. WSB może wymagać konkretnej pozycji. Cel musi być ostrzelany i trafiony z niej; inaczej FTE i Mike.

12.5.3.1 Przykład portu WSB wymaga ostrzelania trzech stalowych celów karabinowych przez konkretny port. Strzały z innego miejsca dają trzy Mike i po jednej FTE, chyba że zawodnik wróci i poprawi.

12.5.4 Stal opadająca/reaktywna Bezpieczne przewrócenie z niewłaściwej pozycji automatycznie daje Mike i FTE, bo celu nie da się poprawić.

12.5.5 Stal statyczna Niewłaściwe trafienie ignoruje się; zawodnik może wrócić i trafić z właściwej pozycji.

12.5.6 Papier

12.5.6.1 Bez ponownego ostrzelania Cel punktuje się jak nieostrzelany: Mike i FTE.

12.5.6.2 Ponowne ostrzelanie, nierozróżnialne trafienia Po poprawieniu z właściwej pozycji cel punktuje się w wykonanym stanie i przyznaje jedną karę proceduralną na cel.

12.5.6.2.1 Rozróżnialne trafienia Jeżeli można je odróżnić, np. po kącie wejścia, ignoruje się strzały z niewłaściwej pozycji i nie przyznaje kary proceduralnej.

12.5.7 No-Shoots Trafienia celu karnego dają karę niezależnie od pozycji.

12.6 Ruchomy cel przed aktywacją

12.6.1 Kara za strzał Każdy strzał przed aktywacją daje jedną karę, chyba że WSB dopuszcza wcześniejsze ostrzelanie.

12.6.2 Moment aktywacji Gdy aktywatorem jest opadająca stal, cel jest aktywowany w chwili uderzenia pocisku, jeśli aktywator następnie upada i uruchamia ruch.

12.6.2.1 Powolny upadek Zawodnik trafia activator popper, który długo upada, i przed jego upadkiem ostrzeliwuje cel ruchomy. Gdy popper następnie uruchomi cel, kary nie ma.

12.6.2.2 Trafienie krawędzi Popper nie upada po otarciu, a zawodnik strzela do ruchomego celu przed skutecznym ponownym trafieniem aktywatora. Każdy taki strzał otrzymuje karę.

12.7 Odłożenie broni poza stanem bezpiecznym

Patrz definicje 2.6.

12.7.1 Za zdarzenie Jedna kara proceduralna za każde zdarzenie; albo

12.7.2 Broń krótka do kabury Włożenie poza stanem bezpiecznym skutkuje zamiast tego dyskwalifikacją z toru (14.3).

12.8 Magazynek ponad limit dywizji

12.8.1 Za nabój Jedna kara za każdy nabój ponad maksymalną pojemność startową dywizji z rozdziału 3.

12.8.2 Tylko użyte magazynki Karę przyznaje się tylko za magazynki włożone do broni, gdy oddano strzał.

12.9 Kary niestandardowe

12.9.1 WSB Może określić karę proporcjonalną do działania.

12.9.2 Maksimum W Hit Factor kara niestandardowa nie może przekroczyć 25% dostępnych punktów toru za jedno naruszenie.

12.10 Nieprzestrzeganie WSB

Jedna ogólna kara proceduralna za każde zdarzenie, chyba że WSB określa karę niestandardową według 12.9.

13 System dwóch Ostrzeżeń

Poważne naruszenia, które nie stwarzają od razu zagrożenia, Sędzia Główny może ukarać surowym Ostrzeżeniem zamiast natychmiastowej dyskwalifikacji z zawodów. Daje to zawodnikowi drugą szansę.

Ostrzeżenie może wydać wyłącznie Sędzia Główny, nie RO. Pierwsze Ostrzeżenie musi osobiście odnotować Sędzia Główny, zawodnik i co najmniej jeden inny sędzia, zwykle RO zdarzenia. Dwa Ostrzeżenia podczas całych zawodów, również przy dodatkowym starcie zawodnika po nowy wynik, oznaczają natychmiastową dyskwalifikację z zawodów (15.9).

Sędzia Główny może użyć Ostrzeżenia także w nietypowej nieopisanej sytuacji wymagającej surowego upomnienia. Poniższa lista nie jest wyczerpująca.

13.1 Podejrzenie oszustwa lub niesportowego zachowania

Rażące oszustwo albo niesportowe zachowanie skutkuje dyskwalifikacją z 15.7.

13.1.1 Zdjęcie ochrony Celowe zdjęcie ochrony słuchu lub wzroku dla uzyskania powtórzenia.

13.1.2 Celowe cofanie Cofanie się bez postępu w wykonaniu toru dla stworzenia ingerencji i uzyskania powtórzenia.

13.1.3 Opuszczenie składu Rażące opuszczenie składu lub ciągłe nieuzasadnione uchylanie się od resetowania.

13.1.4 Zabronione akcesoria szybkostrzelności Użycie ognia ciągłego, burst, ich symulacji albo zwiększonej szybkostrzelności z 2.7 skutkuje "Stop!", dyskwalifikacją z toru i Ostrzeżeniem.

13.2 Nieautoryzowane posługiwanie się bronią

Posługiwanie się bronią poza sytuacjami z 1.3.

13.2.1 Warunki dyskwalifikacji z zawodów Jeżeli działanie spełnia którykolwiek warunek rozdziału 15, stosuje się dyskwalifikację zamiast Ostrzeżenia.

14 Dyskwalifikacje z toru

W każdej takiej sytuacji Sędzia Główny musi potwierdzić karę z zespołem RO.

Naruszenie określonych zasad może nie tworzyć natychmiastowego zagrożenia, ale pozwala mu się rozwinąć. Dyskwalifikacja kończy potencjalnie niebezpieczną sytuację, a zawodnik może poprawić zachowanie w dalszej części zawodów.

Gdy zachodzi jedna z poniższych sytuacji, RO wydaje “Stop!”, a wynik toru jest usuwany. Dwie dyskwalifikacje z toru podczas zawodów skutkują natychmiastową dyskwalifikacją z zawodów (15.10).

14.1 Stal z niebezpiecznej odległości

Według 1.8.

14.2 Upuszczenie broni rozładowanej

14.2.1 Procedura RO wydaje “Stop!”, bezpiecznie zabezpiecza i sprawdza broń; jeżeli jest rozładowana, zawodnik otrzymuje dyskwalifikację z toru.

14.3 Włożenie załadowanej broni krótkiej do kabury poza stanem bezpiecznym

Według 2.6 i 7.4.1.

14.4 Palec w kabłąku bez ostrzeliwania

Np. podczas przeładowania lub ruchu. RO może przy pierwszym zdarzeniu wydać “Finger!”, a przy kolejnym “Stop!” i dyskwalifikację. Ostrzeżenie wydaje się tylko, gdy palec jest wyraźnie wewnątrz, nie obok kabłąka.

14.4.1 Niesłyszenie Niesłyszenie pierwszego “Finger!” nie uzasadnia cofnięcia dyskwalifikacji.

14.5 Leżenie z nieweryfikowaną rozładowaną bronią krótką w kaburze

Niespełnienie 7.6.1.2.

14.6 Ostrzeliwanie przy jednoczesnym trzymaniu kilku sztuk broni

14.7 Ostrzeliwanie przy broni na podłożu lub odejście od niej

Według 7.8.

14.8 Nieprawidłowe odłożenie rozładowanej broni

Według 7.7.

14.9 Działanie zabronione

Według 7.12.

14.10 Zabroniona broń lub akcesorium

Według 2.7.

14.11 Przesunięcie elementów toru dla odsłonięcia niezamierzonej możliwości strzału

Według 7.9.

Inne sytuacje wymagające dyskwalifikacji z toru:

14.12 Odmowa obowiązkowego powtórzenia

14.12.1 Skutek Zawodnik odmawiający powtórzenia nakazanego przez sędziego otrzymuje dyskwalifikację z tego toru niezależnie od poprzedniej próby.

15 Dyskwalifikacje z zawodów

W każdej takiej sytuacji Sędzia Główny musi potwierdzić karę z zespołem RO.

Jeżeli zawodnik ma kilka zgłoszeń, np. w różnych dywizjach lub harmonogramach, dyskwalifikacja obejmuje je wszystkie. Poniższe poważne naruszenia bezpieczeństwa skutkują dyskwalifikacją.

15.1 Strzał przypadkowy (AD)

15.1.1 Nad kulochwytem Pocisk lecący bezpośrednio nad kulochwytem albo wałem.

15.1.2 Blisko zawodnika Pocisk uderzający podłoże w odległości do 5 stóp od zawodnika, chyba że strzelał do legalnego celu w tej odległości z prawidłowego pola, np. niskiego celu przez port.

15.1.3 Podczas manipulacji Strzał podczas przeładowania, rozładowania albo usuwania rzeczywistej lub domniemanej niesprawności.

15.1.4 Bez ostrzeliwania Strzał oddany, gdy zawodnik wyraźnie nie ostrzeliwuje celu.

15.1.4.1 Wyjątek “burning” Dopuszcza się bezpieczne, celowe wystrzelenie naboju w kulochwyt, aby rozładować broń lub przejść do następnego naboju, np. przy zmianie birdshot na buckshot/slug albo amunicji krótkiego na daleki dystans.

15.1.4.2 Zalecane powiadomienie RO Zawodnik powinien wcześniej poinformować zespół RO o takim planie. Jeśli RO uzna strzał za AD i zatrzyma zawodnika, Sędzia Główny rozstrzyga i może przyznać powtórzenie.

15.2 Upuszczenie załadowanej broni

15.2.1 Zawodnik Nie podejmuje próby podniesienia.

15.2.2 RO Zespół wydaje “Stop!”, bezpiecznie podnosi i rozładowuje broń, po czym oddaje ją zawodnikowi.

15.3 Omiotanie lufą

15.3.1 Lufa na osobę Jeżeli wylot lufy broni poza kaburą, załadowanej albo rozładowanej, wskazuje jakąkolwiek część ciała zawodnika lub innej osoby, następuje dyskwalifikacja.

15.3.2 Wyjątek kabury Budowa kabury lub ciała może wymagać chwilowego omiotania podczas dobywania lub wkładania; wyjątek działa tylko w tych chwilach.

15.4 Złamanie 180° lub zmodyfikowanego kąta

15.4.1 Kierunek uprange Skierowanie jakiegokolwiek broni uprange względem płaszczyzny 180° danej osi - domyślnie prostopadłej do jej kierunku w miejscu zawodnika - albo poza kąt określony przez WSB skutkuje dyskwalifikacją.

15.4.2 Podczas dobywania/wkładania

15.4.2.1 Kierunek bioder Biodra zawodnika nie mogą być skierowane uprzążką względem 180° lub określonego kąta.

15.4.2.2 Promień wyłączenia W promieniu 3 stóp od punktu pośrodku stóp dokładny kierunek lufy broni krótkiej nie jest uznawany za złamanie 180°, np. przy lekko pochylonej do przodu kaburze.

15.5 Nietrzeźwość lub wpływ substancji upośledzających sprawność psychiczną albo fizyczną
Podczas zaplanowanego strzelania zawodnika.

15.6 Naruszenie Cold Range

Według 1.2.

15.7 Rażące niesportowe zachowanie, próba oszustwa lub agresja

Fizyczna albo słowna wobec dowolnej osoby.

15.8 Nieprawidłowe odłożenie załadowanej broni

Według 7.7.

15.9 Dwa Ostrzeżenia

Podczas jednych zawodów.

15.10 Dwie dyskwalifikacje z toru

Podczas jednych zawodów; patrz rozdział 14.

15.11 Zabroniona amunicja

Według 2.8.

16 Arbitraż

16.1 Spory są nieuniknione

Punkt 11.4 opisuje procedurę punktacji. Zawodnik niezgadzający się z decyzją może złożyć wniosek arbitrażowy.

16.1.1 Wywołane trafienia bez arbitrażu Wywołania punktacji trafień nie podlegają arbitrażowi.

Wszystkie inne decyzje, w tym rodzaj i liczba kar, podlegają.

16.2 Komisja arbitrażowa

16.2.1 Liczba 3 albo 5 osób.

16.2.2 Przewodniczący Wyznaczony przez Sędziego Głównego i będący czynnym RO.

16.2.3 Bez osób zaangażowanych Członek komisji nie może być związany ze zdarzeniem.

16.3 Oplata

16.3.1 Kwota 100 USD albo opłata startowa, zależnie od tego, która jest niższa. Obsługa może pobrać ją dowolną metodą, także elektronicznie.

16.3.2 Przegrany arbitraż Opłatę przekazuje się na cel charytatywny.

16.3.3 Wygrany arbitraż Opłata jest w całości zwracana zawodnikowi.

16.4 Formularz

[Pobierz formularz arbitrażowy \(PDF\)](#)

17 Glosariusz

17.1 Glosariusz

- 17.1.1 180 Rule** Płaszczyzna, zwykle prostopadła do kierunku osi w miejscu zawodnika, po której bezpieczny kierunek lufy leży po stronie kulochwyty. Patrz 15.4.
- 17.1.2 AD** Accidental Discharge - niezamierzony strzał skutkujący dyskwalifikacją z zawodów. Patrz 15.1.
- 17.1.3 Backstop / Berm** Nieprzebijalny teren lub konstrukcje bezpiecznie zatrzymujące pociski, zwykle otaczające trzy strony osi.
- 17.1.4 Carbine / Rifle** Terminy używane zamiennie; po polsku: karabin.
- 17.1.5 Cold Range** Stan strzelnicy, w którym broń nie może zawierać ostrej amunicji poza bezpośrednim nadzorem RO albo wyznaczoną strefą sprawdzania działania. Patrz 1.2.
- 17.1.6 COF** Course of Fire - przebieg toru.
- 17.1.7 CRO** Główny Sędzia Toru.
- 17.1.8 DA/SA** Double Action / Single Action.
- 17.1.9 Delegate** Osoba uprawniona do zakwestionowania wyniku celu w imieniu zawodnika.
- 17.1.10 DMT** Drop Mag Target - narzędzie projektowania toru wymagające rozładowania broni podczas mierzonego czasu.
- 17.1.11 DNF** Did Not Finish - wynik 0 punktów za tor.
- 17.1.12 DQ** Disqualification - dyskwalifikacja z toru albo zawodów.
- 17.1.13 ECI** Empty Chamber Indicator - flaga włożona do mechanizmu broni, wskazująca rozładowanie. Patrz 1.5.
- 17.1.14 FTE** Failure to Engage - kara za brak co najmniej jednego strzału do celu.
- 17.1.15 FTN** Failure to Neutralize - kara w Time-Plus za trafiony, lecz nieznutralizowany cel.
- 17.1.16 HF** Hit Factor - punkty na sekundę.
- 17.1.17 Long Gun** Karabin albo strzelba, nie broń krótka.
- 17.1.18 Make Ready** Komenda RO pozwalająca dotknąć broni i przygotować się do przebiegu.
- 17.1.19 Matchsaver** Uchwyt naboju przy oknie wyrzutowym strzelby do szybkiego ładowania; sam nabój w uchwycie nie oznacza załadowanej broni.
- 17.1.20 MD** Dyrektor Zawodów.
- 17.1.21 Mike** Miss - chybienie celu.
- 17.1.22 MOA** Minute of Angle - minuta kątowa.
- 17.1.23 Muzzle Brake** Urządzenie wylotowe z co najmniej jednym zewnętrznym widocznym zespołem przegród, którego wyłącznym celem jest zmniejszenie odrzutu, a nie kompensacja podrzutu lub tłumienie płomienia. Przykłady:

- PWS PRC Compensator jest Muzzle Brake, ponieważ pierwsze porty tworzą widoczne przegrody hamujące. Podobny PWS FSC Compensator nim nie jest, bo przegrody realizują cel hybrydowy.
 - Surefire Warcomp nie jest Muzzle Brake; jest tłumikiem płomienia z portami kompensującymi podrzut.
 - KAC MAMS, Precision Armament EFAB i AFAB oraz podobne urządzenia nie są Muzzle Brake, ponieważ otwory typu pinhole osłabiają czysto hamujący cel przegród.
 - Pytania o konkretne urządzenia wraz z linkiem lub wyraźnymi zdjęciami należy wysyłać na info@pcsleague.com.
- 17.1.24 No-Shoot** Cel karny, zwykle jednolicie czerwony albo oznaczony X.
- 17.1.25 OAL** Overall Length - długość całkowita.
- 17.1.26 PCC** Pistol Caliber Carbine.
- 17.1.27 PCR** PCSL Competitor Rating - system klasyfikacji i rankingu oparty na wynikach; więcej na PCSLeague.us.
- 17.1.28 Pistol / Handgun** Terminy używane zamiennie. W regulaminie Pistol zawsze oznacza broń krótka, a nie karabin w konfiguracji pistol.
- 17.1.29 PPS** Points Per Second - zamiennie z HF.
- 17.1.30 RM** Sędzia Główny.
- 17.1.31 RO** Sędzia Toru.
- 17.1.32 RO Team** Wszystkie osoby aktualnie pełniące funkcję RO na torze.
- 17.1.33 Safe Action** Broń krótka z systemem zabezpieczeń wewnętrznych, np. dźwignią języka spustowego, zamiast zewnętrznego bezpiecznika ręcznego.
- 17.1.34 SAO** Single Action Only.
- 17.1.35 RO ds. punktacji** RO obsługujący urządzenie punktujące podczas przebiegu.
- 17.1.36 Squib** Pocisk utknięty w lufie wskutek zbyt małego ładunku prochowego lub innej awarii amunicji.
- 17.1.37 Stage Gun** Broń zaprojektowana jako element specjalnego zadania, często model sponsora; broń i amunicję zapewniają zawody.
- 17.1.38 Start Signal** Sygnał, zwykle dźwięk, rozpoczynający mierzony przebieg.
- 17.1.39 Ostrzeżenie** Formalne surowe ostrzeżenie Sędziego Głównego za poważne naruszenie niewymagające natychmiastowej dyskwalifikacji z zawodów.
- 17.1.40 Sweeping / Flagging** Skierowanie wylotu lufy na dowolną część własnego ciała lub inną osobę. Patrz 15.3.
- 17.1.41 RO z timerem** RO obsługujący timer podczas przebiegu.
- 17.1.42 WSB** Written Stage Brief - pisemny opis toru.
- 17.1.43 uprange** W kierunku przeciwnym do kulochwyty głównego.

A Dodatek: dywizje Pistoł

DYWIZJE DLA STANÓW Z LIMITAMI PCSL uznaje warianty o mniejszej pojemności wszystkich dywizji podstawowych i uznawanych, gdy zawody odbywają się w stanie lub regionie ograniczającym pojemność magazynków. Dywizje Competition-10, Practical-10 itd. są osobnymi dywizjami uznawanymi i nie są punktowane razem z wariantami standardowymi ani w zawodach, ani w PCR System.

A.1 PCSL Pistol - dywizje podstawowe

A.1.1 Competition (COMP)

Minimalny kaliber	9x19 mm
Maksymalny kaliber	.45 ACP
Maks. prędkość pocisku	1600 fps
Minimalny Power Factor	Brak
Maks. naboje przy Start Signal	30
Maks. długość magazynka	Brak
Wymóg broni	Broń krótka z 2.4.1
Inne ograniczenia	Brak

A.1.2 Practical (PRAC)

Minimalny kaliber	9x19 mm
Maksymalny kaliber	.45 ACP
Maks. prędkość pocisku	1600 fps
Minimalny Power Factor	125
Maks. naboje przy Start Signal	20
Kompensatory/porting	Zabronione
Optyka na szkielecie	Brak
Gas Pedals	Bez ograniczeń
Latarki/lasery	Dozwolone
Magwells	Dozwolone
Wymóg broni	Broń krótka z 2.4.1

A.1.3 Pistol Caliber Carbine (PCC)

Minimalny kaliber	9x19 mm
Maksymalny kaliber	.45 ACP
Maks. prędkość pocisku	1600 fps
Minimalny Power Factor	125
Magazynki sprzężone	Zabronione
Urządzenia podpierające	Tripod, bipod, worki i podobne zabronione
Wymóg karabinu	Karabin z 2.4.2
Inne ograniczenia	Brak

A.1.4 Defensive Practical (DP)

	Bez portów / bez kompensatora	Z portami / z kompensatorem
Masa z pustym magazynkiem	34.0 oz	29.0 oz
Długość lufy od komory do wylotu	4.52 in	4.02 in
Minimalny kaliber	9x19 mm	jak obok
Maksymalny kaliber	.45 ACP	jak obok
Maks. prędkość pocisku	1600 fps	jak obok
Minimalny Power Factor	125	jak obok
Maks. naboje przy Start Signal	15	jak obok
Maks. długość magazynka	Brak	jak obok
Optyka na szkielecie	Brak	jak obok
Gas Pedals	Dodatkowa szerokość maks. 3/8 in; składane mierzone po rozłożeniu	jak obok
Latarki/lasery	Dozwolone	jak obok
Magwells	Szerokość maks. 1.625 in	jak obok
Ukrycie	Wymagane zgodnie z 2.10	jak obok
Wymóg broni	Broń krótka z 2.4.1	jak obok

A.1.5 Defensive Competition (DC)

	Bez portów / bez kompensatora	Z portami / z kompensatorem
Masa z pustym magazynkiem	50.0 oz	45.0 oz
Długość lufy od komory do wylotu	5.42 in	5.02 in
Minimalny kaliber	9x19 mm	jak obok
Maksymalny kaliber	.45 ACP	jak obok
Maks. prędkość pocisku	1600 fps	jak obok
Minimalny Power Factor	125	jak obok
Maks. naboje przy Start Signal	20	jak obok
Maks. długość magazynka	Brak	jak obok
Optyka na szkielecie	Brak	jak obok
Gas Pedals	Dodatkowa szerokość maks. 3/8 in; składane mierzone po złożeniu	jak obok
Latarki/lasery	Dozwolone	jak obok
Magwells	Szerokość maks. 1.625 in	jak obok
Ukrycie	Wymagane zgodnie z 2.10	jak obok
Wymóg broni	Broń krótka z 2.4.1	jak obok

A.2 PCSL Pistol - dywizje uznawane

A.2.1 Rimfire Rifle (RFR)

Kaliber	.22 LR lub .22 Magnum
Minimalny Power Factor	Brak
Maks. naboje przy Start Signal	Bez limitu
Urządzenia podpierające	Tripod, bipod, worki i podobne zabronione
Stal	Cel, który nie upada, może otrzymać "Hit!" od RO albo być malowany i sprawdzany
Aktywatory	Po trafieniu aktywatora z .22 LR zawodnik otrzymuje pełne punkty za cele nieaktywowane bez obowiązku ostrzelania i bez kar
Wymóg karabinu	Karabin z 2.4.2

A.2.2 Rimfire Pistol (RFP)

Kaliber	.22 LR lub .22 Magnum
Minimalny Power Factor	Brak
Maks. naboje przy Start Signal	Bez limitu
Urządzenia podpierające	Tripod, bipod, worki i podobne zabronione
Stal	Cel, który nie upada, może otrzymać "Hit!" od RO albo być malowany i sprawdzany
Aktywatory	Po trafieniu aktywatora z .22 LR zawodnik otrzymuje pełne punkty za cele nieaktywowane bez obowiązku ostrzelania i bez kar
Wymóg broni	Broń krótka z 2.4.1

B Dodatek: dywizje Rifle

B.1 PCSL Rifle - dywizje podstawowe

B.1.1 Competition (COMP)

PCC	Dozwolone zgodnie z A.1.3
Minimalny kaliber	5.7x28, 5.45x39, 5.56x45, 9x19 mm
Maksymalny kaliber	.308 Win/7.62x51
Minimalny Power Factor	Brak dla karabinowych; PCC: 125
Optyka	Bez ograniczeń
Suppressors	Dozwolone
Urządzenia podpierające	Bipod, worki i podobne dozwolone tylko w Rifle lub 3-Gun Competition; zabronione w 2-Gun
Tripod	Tylko 3-Gun Open
Wymóg karabinu	Karabin z 2.4.2
Inne	Brak

B.1.2 Practical (PRAC)

PCC	Brak
Minimalny kaliber	5.45x39, 5.56x45
Maksymalny kaliber	.308 Win/7.62x51
Minimalny Power Factor	Brak
Optyka	Bez ograniczeń
Maks. naboje przy Start Signal	30
Magazyneki dużej pojemności	Dozwolone, ale przy starcie załadowane maks. 30
Magazyneki sprzężone	Zabronione
Magwells	Szerokość zewnętrzna do 2.000 in
Suppressors	Dozwolone
Muzzle Brakes	Zabronione, chyba że służą do montażu suppressor pozostającego na broni
Blast mitigation	Surefire Warden, Griffin Armament Blast Shield lub podobne dozwolone, gdy kierują gazy do przodu
Bolt Carrier Groups	Lekkie/Reduced Mass zabronione; masa zespołu nie mniej niż 0.2 oz poniżej OEM; AR-15 OEM = 11.0 oz
Urządzenia podpierające	Tripod, bipod, worki i podobne zabronione
Wymóg karabinu	Karabin z 2.4.2
Inne	Brak

B.2 PCSL Rifle - dywizje uznawane

Obecnie nie ma dywizji uznawanych.

C Dodatek: dywizje Shotgun

C.1 PCSL Shotgun - dywizje podstawowe

Obecnie nie ma dywizji podstawowych.

C.2 PCSL Shotgun - dywizje uznawane

C.2.1 Open (OPEN)

Minimalny kaliber	20 Gauge
Maksymalny kaliber	12 Gauge
Minimalny Power Factor	Brak
Wymóg strzelby	Strzelba z 2.4.3
Inne	Brak

C.2.2 Modified (MOD)

Minimalny kaliber	20 Gauge
Maksymalny kaliber	12 Gauge
Magazynek	Jeden stały rurowy; bez speed-loader
Optyka	Jeden celownik bez powiększenia
Latarki/lasery	Bez ograniczeń
Porting/kompensatory/hamulce	Dozwolone
Pojemność magazynka	Brak
Maks. naboje przy Start Signal	13 z nabojem w komorze; 12 z pustą
Urządzenia podpierające	Zabronione
Wymóg strzelby	Strzelba z 2.4.3

C.2.3 Practical (PRAC)

Minimalny kaliber	20 Gauge
Maksymalny kaliber	12 Gauge
Magazynek	Jeden stały rurowy; bez speed-loader
Optyka	Jeden celownik bez powiększenia
Latarki/lasery	Bez ograniczeń
Kompensatory i hamulce	Brak
Porting lufy	Dozwolone
Maks. długość lufy	21.0 in
Pojemność magazynka	8
Maks. naboje przy Start Signal	9 z nabojem w komorze; 8 z pustą
Urządzenia podpierające	Zabronione
Wymóg strzelby	Strzelba z 2.4.3

C.2.4 Tactical (TAC)

Minimalny kaliber	20 Gauge
Maksymalny kaliber	12 Gauge
Minimalny Power Factor	Brak
Magazynek	Jeden stały rurowy; bez speed-loader
Przyrządy	Tylko mechaniczne
Latarki/lasery	Brak
Porting/kompensatory/hamulce	Brak
Pojemność magazynka	Brak
Maks. naboje przy Start Signal	9 z nabojem w komorze; 8 z pustą
Urządzenia podpierające	Zabronione
Wymóg strzelby	Strzelba z 2.4.3
Inne	Brak

D Modyfikacje dywizji właściwe dla 3-Gun

D.1 Modified (MOD) Rifle

Dowolny karabin z B.1.1 z poniższymi zmianami:

D.1.1 Maksymalny rozmiar urządzenia wylotowego Średnica 1.0 cala x długość 3.0 cala, mierzona od końca korony lufy do końca urządzenia.

D.1.2 Optyczny system celowniczy Dozwolony tylko jeden.

D.1.3 Bipod Jeden bipod może być zamocowany do karabinu, ale musi pozostać na nim przez cały przebieg.

D.2 Modified (MOD) Handgun

Dowolna broń krótka z A.1.1 z poniższymi zmianami:

D.2.1 Maksymalna długość magazynka 141.25 mm.

D.2.2 Minimalny Power Factor Nie.

D.2.3 Maksymalna liczba nabojów w magazynkach przy Start Signal N/A.

D.3 Tactical Optics (TAC) Rifle

Dowolny karabin z B.1.1 z poniższymi zmianami:

D.3.1 Optyczny system celowniczy Dozwolony tylko jeden.

D.3.2 Maksymalny rozmiar urządzenia wylotowego Średnica 1.0 cala x długość 3.0 cala, mierzona od końca korony lufy do końca urządzenia.

D.4 Tactical Optics (TAC) Handgun

Dowolna broń krótka z A.1.1 z poniższymi zmianami:

D.4.1 Maksymalna długość magazynka 141.25 mm.

D.4.2 Minimalny Power Factor Nie.

D.4.3 Maksymalna liczba nabojów w magazynkach przy Start Signal N/A.

D.4.4 Przyrządy celownicze Wyłącznie mechaniczne.

E Historia zmian

E.1 Zmiany i aktualizacje zasad

Ta strona dokumentuje historię zmian Regulaminu Ogólnego PCSL.

E.1.1 2026

E.1.1.1 Wersja 2026-05-05 - **Draftable Comparison**

- Nowe formatowanie generowane z Markdown.
- .22 Magnum dodano do A.2.1/A.2.2 (Rimfire Rifle).
- Dywizje usunięto z rozdziału 3 i przeniesiono do dodatków A-D; tabele ułatwiają czytanie.
- Usunięto Practical Irons, TenRoundIrons i Revo.
- “Carbine” zasadniczo zmieniono na “Rifle”, poza PCC.
- Poprawiono odwołania do punktów.

E.1.1.2 Wersja 2026-02-06 - **Draftable Comparison**

- Zaktualizowano numery odwołań.
- Dodano 2.10 Ukrycie wyposażenia.
- Rozdział 3: zmieniono terminologię “Load-to capacity”; usunięto Actual Carry Pistol (ACP); dodano Defensive Practical (DP) i Defensive Competition (DC); zmieniono nazwę Revolver Open (REVO); dopuszczono bipody i podobny sprzęt w 3-Gun; przeorganizowano zasady urządzeń wylotowych, a hamulce na końcach tłumików nie są już dopuszczone w Practical.
- Punkt 4.9 przeniesiono z arbitrażu.
- 5.1.2.1 włączono do 5.1.2.
- Dodano 5.1.4 ograniczający czas podczas “Make Ready” na próbowanie pozycji.
- Z 7.7.2 usunięto jawne odwołania do dyskwalifikacji.
- Dodano 7.7.2.4 o uznaniu Sędziego Głównego dla miejsc odkładania.
- Dodano 7.14, wcześniej jedynie domniemany.
- 9.11.3: pola strzelania leżąc muszą być teraz wyznaczone ze wszystkich stron.
- Dodano 9.14 wyrażający domyślne zezwolenie wprost.
- 11.4.2.1 wyjaśniono.
- 11.4.3.3/11.4.3.4: poprawiono wymagania dla delegatów; delegatem może być każdy.
- 11.4.5.3/11.4.5.4: RO nie powinni zdejmować celów bez zgody Sędziego Głównego.
- 11.6 uporządkowano zasady obowiązkowego i grzecznościowego “Hit!”.
- 11.12 przeniesiono z arbitrażu.
- Rozdział 16: ogólna redakcja; przeniesiono wideo; dodano opłatę, skład i role komisji oraz link do formularza.

E.1.2 2025

E.1.2.1 Luty 2025

- Pierwsza wersja internetowego regulaminu.
 - Migracja z formatu wyłącznie PDF do wersji internetowej i PDF.
-

Pytania o zmiany zasad należy kierować do administracji PCSL.