

Zawody Zombie Bitwa 10.25 - Lizawka 10.10.2026r.

Cel zawodów

Doskonalenie umiejętności i wymiana doświadczeń strzeleckich, rywalizacja sportowa i podnoszenie poziomu wyszkolenia strzeleckiego; popularyzacja sportu strzeleckiego; umożliwienie udziału w rywalizacji strzeleckiej zawodnikom nieposiadającym własnej broni jakiegos typu. Osoby startujące w zawodach muszą posiadać aktualną licencję zawodniczą PZSS na 2026r., osoby bez prawidłowo podanego numeru licencji nie zostaną sklasyfikowane. Zapisy na zawody do dnia 21.10.2026 r. do g. 19.00, **ZABIERZ POTWIERDZENIE WPŁATY** jeśli nie masz pewności, że opłata dotrze w tym terminie na konto organizatora.

ZASADY BEZPIECZEŃSTWA

Obowiązują regulaminy PZSS dotyczące bezpieczeństwa na strzelnicy, oraz zasady BLOS.

1. Podczas przebywania zawodnika na strzelnicy jego broń musi być rozładowana i schowana do kabury lub do pudełka, pistolety muszą mieć wyjęty magazynek. Zawodnik nie może manipulować bronią na terenie strzelnicy; wyjątkiem od tej zasady są wyznaczone i wyraźnie oznaczone obszary, zwane „strefami bezpieczeństwa”.
2. Do „stref bezpieczeństwa” pod żadnym pozorem nie może być wnoszona amunicja, a zwłaszcza załadowane magazynki; dotyczy to również amunicji ćwiczebnej oraz wystrzelonych łusek lub zbijkaków. Amunicja, załadowane magazynki itp. muszą być pozostawione poza strefą bezpieczeństwa, na przykład w torbie.
3. Na terenie strzelnicy poza strefami bezpieczeństwa można dowolnie manipulować amunicją i środkami do jej przenoszenia.
4. Zawodnik może manipulować jednocześnie bronią i amunicją jedynie na stanowisku strzeleckim, po odpowiedniej komendzie sędziego i pod jego bezpośrednim nadzorem.
5. Należy przestrzegać zasady trzymania palca „strzelającego” zawsze poza kablukiem spustowym, za wyjątkiem chwili celowania i oddawania strzału.
6. Przez cały czas strzelania należy przestrzegać zasady utrzymywania wylotu lufy w kierunku bezpiecznym; za kierunek bezpieczny przyjmuje się stronę głównego kulochwyty strzelnicy, tzw. zasada „180° ” zostaje OGRANICZONA do kąta 60° (po 30° na lewo i prawo od osi ciała zawodnika). Wylot lufy w żadnym wypadku nie może być skierowany ponad kulochwyty.
7. Naruszenie zasad z punktów 1 do 5 jest karane dyskwalifikacją zawodnika z całych zawodów.
8. Zabrania się stosowania kabur do odblokowania których jest wykorzystywany palec wskazujący.
9. W pobliżu torów strzeleckich muszą być noszone ochronniki słuchu. Wszystkie osoby przebywające na terenie strzelnicy są obowiązane nosić okulary ochronne.

Prawo interpretacji niniejszego regulaminu i przepisów strzeleckich przysługuje sędziemu głównemu zawodów. Zawodnik ma prawo złożyć protest do sędziego stanowiskowego w czasie nie późniejszym niż 15 minut od ukończenia konkurencji. Wniesienie protestu wymaga opłaty w wysokości 100 zł. W przypadku uznania protestu wpłacona opłata podlega zwrotowi.

Szczegółowy regulamin

konkurencji kulowych i śrutowych rozgrywanych na zawodach **Zombie Bitwa 10.25**

1. Regulamin konkurencji "Zombie Challenge"

Karabin sportowy Ksp na czas 60 sekund.

Odległość 50 m

Przyrządy celownicze – dowolne optyczne lub mechaniczne, w tym zamknięte

Postawa siedząc, dozwolone użycie worków strzeleckich.

Maksymalny czas 60 sekund

Magazynek – dowolny, załadowany do maksymalnie 5 nabojów, dodatkową amunicję można ładować do zapasowych magazynków lub do komory nabojoyej

Karabinek repetier .22LR

Brak limitu strzałów + 2 próbne, cele metalowe 8 szt. o średnicach fi 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 i 100mm, cele ostrzeliwujemy w dowolnej kolejności, obowiązuje następująca punktacja za trafienie celu:

Średnica celu	Punktacja/ Cel
100 mm	1 pkt
90 mm	2 pkt
80 mm	3 pkt
70 mm	4 pkt
60 mm	5 pkt
50 mm	6 pkt
40 mm	7 pkt
30 mm	8 pkt

PRZEBIEG KONKURENCJI

Strzelec stara się zdobyć jak największą ilość punktów, można ponownie ostrzeliwać cele aż do zakończenia czasu. Trafienie potwierdza sędzia komendą "HIT X PUNKTÓW", cel nie trafiony potwierdza sędzia komendą "MISS".

Koszty uczestnictwa

Opłata startowa 40 zł dla członków Brygady, 50 zł dla gości z innych klubów, istnieje możliwość wynajęcia broni i amunicji od organizatora w cenie 30zł (broń b.z. .22LR + 15 nabojów)

2. Regulamin konkurencji "Odwróć Zombie - czyli 60 sekund szaleństwa"

Karabin centralnego zapłonu w tym PCC, broń w kalibrze nie większym niż 9 mm, konkurencja na czas. Odległość 50 m. Przyrządy celownicze – dowolne optyczne lub mechaniczne.

Postawa stojąc, dowolna.

Maksymalny czas 60 sekund

Minimalna ilość strzałów 6 + 2 próbne, brak limitu strzałów, konkurencja na czas.

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

Dopuszcza się stosowanie wszystkich modeli karabinów centralnego zapłonu w kalibrze nie większym niż 9mm, w tym karabinów PCC. Karabin musi być wyposażony w wielofunkcyjne urządzenie wylotowe które osłabia głośność strzału.

CELE

Cele metalowe 6 szt. o średnicy 160 mm, typu dueling tree, cele ostrzeliwujemy w dowolnej kolejności. Celem jest "odwrócenie drzewka" czyli przerzucenie każdego z celów na drugą stronę drzewa. Czas odmierzamy timerem strzeleckim, im krótszy czas wykonania zadania tym lepiej.

PRZEBIEG KONKURENCJI

Trzy cele są koloru czerwonego, trzy cele są koloru białego, cele są po dwóch stronach drzewka, czerwone po jednej i białe po drugiej. Zadanie polega na zamianie kolorów miejscami, z prawej na lewą i odwrotnie. Cele ostrzeliwujemy w dowolnej kolejności, każdy z celów musi się znaleźć po drugiej stronie drzewka niż był przed rozpoczęciem konkurencji. Wynikiem jest zmierzony łączny czas do uzyskania trafień we wszystkie 6 celów skutkujących zamianą strony na drzewku. Po upływie 60 sekund próba się kończy, przerywamy ostrzał celów.

Koszty uczestnictwa

Opłata startowa 40 zł dla członków Brygady, 50 zł dla gości z innych klubów, istnieje możliwość wynajęcia broni i amunicji od organizatora w cenie 30zł (broń c.z. 9 PARA + 14 nabojów)

3. Regulamin konkurencji "Uwaga Zombie!"

Pistolet centralnego zapłonu Pcz-5, kaliber 7.62 do 11.43mm, na czas.

Minimalna ilość strzałów 5, brak limitu strzałów, konkurencja na czas. Postawa dowolna stojąc.

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

Dopuszcza się stosowanie wszystkich modeli pistoletów centralnego zapłonu w kalibrze powyżej 7.62 mm nie większym niż 11,43mm.

CELE

Celami są gongi. Cele ustawione są w odległości 15 do 30 m od linii ognia.

PRZEBIEG KONKURENCJI

Zawodnicy ostrzeliwują na czas cele reaktywne, konieczne jest ostrzelanie wszystkich gongów co najmniej 1 raz, aż do uzyskania 5 trafień. Każde trafienie jest sygnalizowane przez sędziego komendą "HIT", wynikiem jest zmierzony łączny czas do uzyskania trafień we wszystkie 5 celów. Po upływie 60 sekund próba się kończy, przerywamy ostrzał celów.

Koszty uczestnictwa

Opłata startowa 40 zł dla członków Brygady, 50 zł dla gości z innych klubów, istnieje możliwość wynajęcia broni i amunicji od organizatora w cenie 30zł (pistolet c.z. 9mm PARA + 15 nabojów)

4. Regulamin konkurencji "Młockarnia na Zombie!"

Pistolet centralnego zapłonu Pcz-10, kaliber 7.62 do 11.43mm, na czas.

Minimalna ilość strzałów 10, brak limitu strzałów, konkurencja na czas. Postawa dowolna stojąc.

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

Dopuszcza się stosowanie wszelkiej broni, amunicji i akcesoriów spełniających wymagania klas pistoletowych IDPA, dopuszczone są kabury udowe, choć zaleca się by broń była ukryta. Decyzję ostateczną o dopuszczeniu broni i akcesoriów podejmuje Sędzia Stanowiskowy. Nie przewiduje się podziału na klasy sprzętowe. Wszyscy zawodnicy startują razem i wyłania się jednego zwycięzcę.

CELE

Celami są gongi. Cele ustawione są w odległości 12 do 25 m od linii ognia.

PRZEBIEG KONKURENCJI

Zawodnicy ostrzeliwują na czas cele reaktywne, konieczne jest ostrzelanie wszystkich gongów co najmniej 2 razy, aż do uzyskania po 2 trafienia w każdy z 5 celów. Każde trafienie jest sygnalizowane przez sędziego komendą "HIT", wynikiem jest zmierzony łączny czas do uzyskania po dwa trafienia we wszystkie z 5 celów. Po upływie 60 sekund próba się kończy, przerywamy ostrzał celów.

Koszty uczestnictwa

Opłata startowa 40 zł dla członków Brygady, 50 zł dla gości z innych klubów, istnieje możliwość wynajęcia broni i amunicji od organizatora w cenie 30zł (pistolet c.z. 9mm PARA + 15 nabojów)

Poniższe konkurencje odbędą się wg reguł 2026 IDPA Rulebook:

Nie przewiduje się podziału na klasy sprzętowe. Wszyscy zawodnicy startują razem i wyłania się jednego zwycięzcę. Magazynek ładujemy zgodnie z wymaganiami dla każdej klasy sprzętowej. Celem zawodów jest popularyzacja strzelania IDPA, nie jest wymagane ukryte noszenie broni (np. dopuszczamy kabury udowe), ale wyraźnie zalecamy, o ile to jest możliwe, dopasowanie wyposażenia strzelca do zasad IDPA. Nie wymagamy kontroli broni zgodnie z wymogami IDPA, ale prosimy o zaniechanie pomysłów użycia broni "nad gabarytowej" lub o kalibrze większym niż .45 ACP, decyzję ostateczną o dopuszczeniu broni i akcesoriów podejmuje Sędzia Stanowiskowy.

5. Regulamin konkurencji "Zombie w domu"

Pistolet centralnego zapłonu Pcz-9, kaliber 7.62 do 11.43 mm, na czas.

Minimum 9 strzałów do 3 celów IDPA, cele muszą być ostrzelane co najmniej trzykrotnie.

Odległość do 10 m.

Postawa freestyle, stojąc z wolnej ręki lub oburącz,

Punktacja: pola Alfa i Alfa Head 0 sek, Charli - 1 sek. kary, Delta - 3 sekund kary, miss - 5 sek. kary. Cel nie ostrzelany – kara 20 sek. Czas mierzony timerem od sygnału startowego.

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

Dopuszcza się stosowanie wszelkiej broni, amunicji i akcesoriów spełniających wymagania klas pistoletowych IDPA, dopuszczone są kabury udowe, choć zaleca się by broń była ukryta. Decyzję ostateczną o dopuszczeniu broni i akcesoriów podejmuje Sędzia Stanowiskowy. Nie przewiduje się podziału na klasy sprzętowe. Wszyscy zawodnicy startują razem i wyłania się jednego zwycięzcę.

CELE

Celami są wyłącznie tarcze IDPA. Cele rozstawiane są w odległości do 10 m od linii ognia.

PRZEBIEG KONKURENCJI

Zawodnicy startują z pozycji stojącej, na sygnał timera ostrzeliwują w kolejności taktycznej 3 cele IDPA, wszystkie cele muszą zostać ostrzelane trzykrotnie, wszystkie cele muszą zostać ostrzelane w pole Alfa Head. Końcowym Wynikiem jest zmierzony czas po doliczeniu ewentualnych kar.

Zawodnik na stanowisku startowym w momencie komendy „Czy jesteś gotów?” musi mieć przy sobie cały sprzęt niezbędny mu do wykonania strzelania. Zejście ze stanowiska przed zakończeniem próby lub pojedynku skutkuje próbą spaloną.

Koszty uczestnictwa

Opłata startowa 40 zł dla członków Brygady, 50 zł dla gości z innych klubów, istnieje możliwość wynajęcia broni i amunicji od organizatora w cenie 30zł (broń c.z. 9mm PARA + 10 nabojów)

6. Regulamin konkurencji "Zombie na podwórzu"

Pistolet centralnego zapłonu Pcz-10, kaliber 7.62 do 11.43 mm, na czas.

Minimum 10 strzałów do 2 celów IDPA, każdy musi cel być ostrzelany co najmniej pięciokrotnie, każdy z celów musi zostać ostrzelany minimum 3 razy w strefę Alfa Head.

Odległość do 10 m.

Postawa freestyle, stojąc z wolnej ręki lub oburącz,

Punktacja: pola Alfa i Alfa Head 0 sek, Charli - 1 sek. kary, Delta - 3 sekund kary, miss - 5 sek. kary. Cel nie ostrzelany – kara 20 sek. Czas mierzony timerem od sygnału startowego.

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

Dopuszcza się stosowanie wszelkiej broni, amunicji i akcesoriów spełniających wymagania klas pistoletowych IDPA, dopuszczone są kabury udowe, choć zaleca się by broń była ukryta. Decyzję ostateczną o dopuszczeniu broni i akcesoriów podejmuje Sędzia Stanowiskowy. Nie przewiduje się podziału na klasy sprzętowe. Wszyscy zawodnicy startują razem i wyłania się jednego zwycięzcę.

CELE

Celami są wyłącznie tarcze IDPA. Cele rozstawiane są w odległości do 10 m od linii ognia.

PRZEBIEG KONKURENCJI

Zawodnicy startują z pozycji stojącej, na sygnał timera ostrzeliwują w kolejności taktycznej 2 cele IDPA, każdy z nich musi zostać ostrzelany co najmniej 5 razy - 2x Alfa + 3x Alfa Head. Końcowym Wynikiem jest zmierzony czas po doliczeniu ewentualnych kar.

Zawodnik na stanowisku startowym w momencie komendy „Czy jesteś gotów?” musi mieć przy sobie cały sprzęt niezbędny mu do wykonania strzelania. Zejście ze stanowiska przed zakończeniem próby lub pojedynku skutkuje próbą spaloną.

Koszty uczestnictwa

Opłata startowa 40 zł dla członków Brygady, 50 zł dla gości z innych klubów, istnieje możliwość wynajęcia broni i amunicji od organizatora w cenie 30zł (broń c.z. 9mm PARA + 10 nabojów).

7. Regulamin konkurencji śrutowej "Spacerkiem wśród Zombie"

Strzelba Strz-5. Dowolna strzelba śrutowa w kalibrze 12GA, na czas.

Minimum 5 strzałów do 5 celów typu gong, każdy cel musi być ostrzelany co najmniej raz.

Odległość minimum 15 m.

Postawa stojąc.

Trafienie potwierdzone jest komendą "HIT".

Cel nie ostrzelany – kara 10 sek. za każdy nie ostrzelany.

Czas mierzony timerem od sygnału startowego.

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

Dopuszcza się stosowanie wszelkiej broni śrutowej: samopowtarzalnej, powtarzalnej lub broni typu dubeltówka w układzie pionowym lub poziomym. Zawodnicy startują z rozładowaną i zabezpieczoną bronią w pozycji niskiej gotowości stojąc, strzelec musi mieć rozładowane magazynki i komory nabojoye. **Wszelkie manipulacje bronią, w szczególności jej ładowanie, lub doładowywanie musi się odbywać z włączonym bezpiecznikiem, chyba że konstrukcja broni uniemożliwia włączenie bezpiecznika bez napięcia kurka/przeładowania. Jeśli broń jest typu łamanego, uznaje się, że po złamaniu jest zabezpieczona, ale należy włączyć w niej bezpiecznik po zamknięciu broni, może się to odbyć automatycznie jeśli taka jest konstrukcja broni.**

Decyzję ostateczną o dopuszczeniu broni i akcesoriów podejmuje Sędzia Stanowiskowy. Nie przewiduje się podziału na klasy sprzętowe. Wszyscy zawodnicy startują razem i wyłania się jednego zwycięzcę.

CELE

Celami są wyłącznie gongi. Cele rozstawiane są w odległości co najmniej 15 m od linii ognia, każdy cel należy ostrzelać co najmniej 1 raz.

PRZEBIEG KONKURENCJI

Zawodnicy startują z rozładowaną i zabezpieczoną bronią w pozycji niskiej gotowości stojąc, strzelec musi mieć rozładowane magazynki i komory nabojoye. Na sygnał timera ładują magazynki lub komory broni i ostrzeliwują w kolejności taktycznej 5 celów reaktywnych, każdy z nich musi zostać ostrzelany co najmniej 1 raz. Trafienia są sygnalizowane przez sędziego komendą "HIT". Wynikiem jest czas łączny próby, za każdy nie ostrzelany cel dolicza się do czasu przebiegu 10 sek.

Zawodnik na stanowisku startowym w momencie komendy „Czy jesteś gotów?” musi mieć przy sobie cały sprzęt niezbędny mu do wykonania strzelania. Zejście ze stanowiska przed zakończeniem próby lub pojedynku skutkuje próbą spaloną.

Koszty uczestnictwa

Oплата startowa 40 zł dla członków Brygady, 50 zł dla gości z innych klubów, istnieje możliwość wynajęcia broni i amunicji od organizatora w cenie 30zł (broń w kalibrze 12GA + 10 nabojoy).

8. Regulamin konkurencji śrutowej "Atak wędrownych Zombie"

Strzelba Strz-10. Dowolna broń śrutowa w kalibrze 12GA, na czas.

Minimum 10 strzałów do 10 celów typu gong, każdy cel musi być ostrzelany co najmniej 1 raz, co najmniej 5 nabojoy musi być doładowane po oddaniu pierwszego strzału które jest traktowane jako rozpoczęcie strzelania. Odległość do celów minimum 15 m. Postawa stojąc.

Trafienie potwierdzone jest komendą "HIT".

Cel nie ostrzelany – kara 10 sek. za każdy nie ostrzelany.

Kara za nie doładowywanie się w trakcie strzelania minimum 5 nabojami - 30 sek.

Czas mierzony timerem od sygnału startowego.

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

Dopuszcza się stosowanie wszelkiej broni śrutowej: samopowtarzalnej, powtarzalnej lub broni typu dubeltówka w układzie pionowym lub poziomym. Zawodnicy startują z rozładowaną i zabezpieczoną bronią w pozycji niskiej gotowości stojąc, strzelec musi mieć rozładowane magazynki i komory nabojoye. **Wszelkie manipulacje bronią, w szczególności jej ładowanie, lub doładowywanie musi się odbywać z włączonym bezpiecznikiem, chyba że konstrukcja broni uniemożliwia włączenie bezpiecznika bez napięcia kurka/przeładowania. Jeśli broń jest typu łamanego, uznaje się, że po złamaniu jest zabezpieczona, ale należy włączyć w niej bezpiecznik po zamknięciu broni, może się to odbyć automatycznie jeśli taka jest konstrukcja broni.**

Decyzję ostateczną o dopuszczeniu broni i akcesoriów podejmuje Sędzia Stanowiskowy. Nie przewiduje się podziału na klasy sprzętowe. Wszyscy zawodnicy startują razem i wyłania się jednego zwycięzcę.

CELE

Celami są wyłącznie gongi. Cele rozstawiane są w odległości co najmniej 15 m od linii ognia, każdy cel należy ostrzelać co najmniej 1 raz.

PRZEBIEG KONKURENCJI

Zawodnicy startują z rozładowaną i zabezpieczoną bronią w pozycji niskiej gotowości stojąc, strzelec musi mieć rozładowane magazynki i komory nabojoye. Na sygnał timera ładują magazynki lub komory broni i ostrzeliwiają w kolejności taktycznej 10 celów reaktywnych, każdy z nich musi zostać ostrzelany co najmniej 1 raz. Trafienia są sygnalizowane przez sędziego komendą "HIT". W trakcie przebiegu, po oddaniu co najmniej pierwszego strzału musi zostać doładowane co najmniej 5 nabojoy. Wynikiem jest czas łączny próby, za każdy nie ostrzelany cel kara czasowa 10 sek, kara za nie doładowywanie się w trakcie strzelania minimum 5 nabojami - 30 sek. kary.

Zawodnik na stanowisku startowym w momencie komendy „Czy jesteś gotów?” musi mieć przy sobie cały sprzęt niezbędny mu do wykonania strzelania. Zejście ze stanowiska przed zakończeniem próby lub pojedynku skutkuje próbą spaloną.

Koszty uczestnictwa

Opłata startowa 40 zł dla członków Brygady, 50 zł dla gości z innych klubów, istnieje możliwość wynajęcia broni i amunicji od organizatora w cenie 30zł (broń w kalibrze 12GA + 10 nabojoy)

KOMENDY WYDAWANE W TRAKCIE KONKURENCJI PISTOLETOWYCH

1. RANGE IS HOT!

2. „Ładuj, przygotuj się” - stojący na stanowisku zawodnik ładuje broń, wkłada ją do kabury i przyjmuje postawę „gotów”.
3. „Czy jesteś gotów?” - jeśli zawodnik jest gotów do strzelania to nie reaguje, jeśli nie jest gotów zgłasza „nie” i ma dodatkowe 15 sekund na przygotowania, jeśli po tym czasie nie zgłosi gotowości sędzia podaje komendę „Uwaga!”
4. „Uwaga!” - po tej komendzie zawodnicy muszą pozostawać w bezruchu z rękoma opuszczonymi wzdłuż ciała, lub wykonywać czynności zgodnie z opisem CoF, w czasie od jednej do trzech sekund po komendzie „Uwaga!” sędzia musi podać „timerem” sygnał startowy.
5. Sygnał startowy timera „biiii” - po tym sygnale zawodnicy mogą wyjąć broń z kabury i rozpocząć strzelanie.
6. „Jeśli skończyłeś, rozładuj i do przejrzania broń” - zawodnik rozładowuje broń i pokazuje sędziemu do inspekcji.
7. „Przejrzałem, zrzuć zamek, strzał kontrolny, kabura” - zawodnik oddaje strzał kontrolny i chowa broń do kabury. Po wykonaniu tej komendy zawodnik może zejść ze stanowiska.

8. RANGE IS CLEAR!

KOMENDY WYDAWANE W TRAKCIE KONKURENCJI KARABINOWYCH

1. „Ładuj, przygotuj się” - stojący na stanowisku zawodnik ładuje broń, szykuje amunicję dodatkową, przyjmuje postawę gotową do strzelania.
2. „Czy jesteś gotów?” - jeśli zawodnik jest gotów do strzelania to nie reaguje, jeśli nie jest gotów zgłasza „nie” i ma dodatkowe 15 sekund na zgłoszenie „gotów”, jeśli po tym czasie nie zgłosi gotowości sędzia podaje komendę „Uwaga!”
3. „Uwaga!” - po tej komendzie zawodnicy muszą pozostawać w bezruchu, w czasie od jednej do trzech sekund po komendzie „Uwaga!” sędzia musi podać „timerem” sygnał startowy.
4. Sygnał startowy timera „biiii” - po tym sygnale zawodnicy mogą rozpocząć ostrzeliwanie celów.
5. „Jeśli skończyłeś, rozładuj i do przejrzania broń” - zawodnik rozładowuje broń i pokazuje sędziemu do inspekcji.
6. „Przejrzałem” - zawodnik oddaje strzał kontrolny i chowa broń do pokrowca. Po wykonaniu tej komendy zawodnik może zejść ze stanowiska.

KOMENDY WYDAWANE W TRAKCIE KONKURENCJI ŚRUTOWYCH

1. Range is HOT!

2. „Przygotuj się” - stojący na stanowisku zawodnik szykuje amunicję i przyjmuje postawę niskiej gotowości do strzelania.
3. „Czy jesteś gotów?” - jeśli zawodnik jest gotów do strzelania to nie reaguje, jeśli nie jest gotów zgłasza „nie” i ma dodatkowe 15 sekund na zgłoszenie „gotów”, jeśli po tym czasie nie zgłosi gotowości sędzia podaje komendę „Uwaga!”
4. „Uwaga!” - po tej komendzie zawodnicy muszą pozostawać w bezruchu, w czasie od jednej do trzech sekund po komendzie „Uwaga!” sędzia musi podać „timerem” sygnał startowy.
5. Sygnał startowy timera „biiii” - po tym sygnale zawodnicy mogą rozpocząć ładowanie broni i ostrzeliwanie celów.
6. „Jeśli skończyłeś, rozładuj i do przejrzania broń” - zawodnik rozładowuje broń i pokazuje sędziemu do inspekcji.
7. „Przejrzałem” - zawodnik oddaje strzał kontrolny i chowa broń do pokrowca. Po wykonaniu tej komendy zawodnik może zejść ze stanowiska.

8. Range is Clear!

Interpretacja powyższych regulaminów należy do sędziego głównego, a jego decyzja jest ostateczna.