



IPRF – Regulamin karabinów precyzyjnych

Aktualizacja: 09.02.2023 – Wersja 1.1

Spis treści

1.	OGÓLNE INFORMACJE.....	3
1.1.	GŁÓWNE ZASADY.....	3
1.2.	RODZAJE MECZÓW	3
1.2.1.	MECZE INDYWIDUALNE.....	3
1.2.2.	MECZE DRUŻYNOWE	3
1.3.	TOR	3
1.3.7.	BUDOWA TORU	4
2.	PRZEBIEG TORU	4
2.1.	OPIS TORU	4
2.2.	ZMIANA WYPOSAŻENIA STRZELNICY LUB POWIERZCHNI	5
2.3.	WARUNKI POZYCJI GOTOWOŚCI DLA KARABINU	5
2.4.	WARUNKI POZYCJI GOTOWOŚCI DLA ZAWODNIKA	5
2.5.	ŁADOWANIE, PRZEŁADOWYWANIE LUB ROZŁADOWYWANIE PODCZAS TORU.....	6
2.6.	PRZEMIESZCZANIE SIĘ	6
2.7.	ASYSTA PODCZAS WYKONYWANIA TORU	6
2.8.	ZAKŁÓCENIA W TRAKCIE WYKONYWANIA TORU	6
2.9.	POWTÓRZENIE TORU	7
2.10.	KOMUNIKACJA NA STRZELNICY I TORACH.....	7
3.	PUNKTACJA DLA KARABINU PRECYZYJNEGO.....	9
3.1.	METODA PUNKTACJI DLA TORÓW Z POMIAREM CZASU	9
3.2.	DOGRYWKI W ZAODACH KARABINÓW PRECYZYJNYCH	9
3.3.	LICZENIE PUNKTÓW I KARY	9
4.	KLASY SPRZĘTOWE IPRF.	9
4.1.	KLASY CENTRALNEGO ZAPŁONU	10
4.1.2.	KLASA OPEN.....	10
4.1.2.1.	KLASA OPEN.....	10
4.1.2.2.	KLASA LADIES.....	10
4.1.2.3.	KLASA JUNIOR OPEN.....	10
4.1.2.4.	KLASA SENIOR OPEN.....	10
4.1.2.5.	KLASA MIL/LEO	10
4.1.3.	KLASA LIMITED.....	10
4.1.9.	KLASA FACTORY	11
4.1.19.	KLASA FIELD	11
4.2.	KLASA BOCZNEGO ZAPŁONU	12
4.2.1.	KLASA OPEN.....	12
4.2.1.1.	KLASA OPEN.....	12
4.2.1.2.	KLASA LADIES OPEN.....	12
4.2.1.3.	KLASA JUNIOR OPEN.....	12
4.2.1.4.	KLASA SENIOR OPEN.....	12
4.2.2.	KLASA FACTORY	12
4.3.	OPTYKA	13
5.	MECZE DRUŻYNOWE	13
5.3.	KLASY	13
5.3.4.	KLASA OPEN.....	13
5.3.5.	KLASA LIMITED.....	13
5.4.	TOR	14
5.5.	PUNKTACJA	14
6.	POZIOMY MECZÓW	15
7.	DRUŻYNY REGIONALNE	16
7.1.	OPIS.....	16
7.2.	REGIONY.....	16

7.4.	SKŁAD DRUŻYN	16
7.5.	ZGŁASZANIE UCZESTNICTWA.....	16
7.6.	NOMINOWANIE DRUŻYN	16
7.7.	ZMIANY W ZESPOLE.....	17
7.8.	PUNKTACJA DRUŻYNOWA.....	17
8.	MISTRZOSTWA ŚWIATA.....	17
8.1.9.	KWALIFIKACJE	18
8.1.10.	TROFEA	18
8.1.11.	MEDALE.....	18

1. OGÓLNE INFORMACJE

Mecze z użyciem karabinu precyzyjnego, to dynamiczne rozgrywki karabinowe, składające się z kilku etapów i torów strzeleckich, w którym zawodnicy strzelają do celu (celów) na średnim i długim dystansie, z różnych postaw, weryfikujących ich umiejętności w karabinowym strzelectwie praktycznym.

1.1. GŁÓWNE ZASADY

- 1.1.1. Biorąc pod uwagę dynamiczny charakter zawodów karabinów precyzyjnych, niezależnie od poziomu rywalizacji, wszystkie tory strzeleckie muszą być projektowane, konstruowane i przeprowadzane z najwyższą dbałością o bezpieczeństwo przez cały czas.
- 1.1.2. O sukcesie meczu decyduje jakość i różnorodność wyzwań na poszczególnych torach
- 1.1.3. Tory muszą być:
 - 1.1.3.1. Zbalansowane pod względem: rozmiarów celów, odległości celów, postaw strzeleckich, limitu czasu i czynników środowiskowych, jeśli ma to wpływ.
 - 1.1.3.2. Przeznaczone głównie do testowania umiejętności strzeleckich zawodnika, a niekoniecznie jego zdolności psychofizycznych.
 - 1.1.3.3. Dostosowany poziomem trudności do zamierzonego poziomu konkurencji.

1.2. RODZAJE MECZÓW

Mecze karabinów precyzyjnych dzielimy na dwie kategorie. Mecze indywidualne oraz drużynowe.

1.2.1. MECZE INDYWIDUALNE

- 1.2.1.1. Zawodnicy rywalizują indywidualnie.
- 1.2.1.2. Zawodnik z najwyższym wynikiem zostaje ogłoszony zwycięzcą.

1.2.2. MECZE DRUŻYNOWE

- 1.2.2.1. Zawodnicy w meczu drużynowym rywalizują razem jako połączona drużyna, na każdym etapie i we wspólnym limicie czasowym.
 - 1.2.2.1.1. Zawodnicy nie gromadzą indywidualnego wyniku, natomiast sumują się one jako wynik drużynowy.
- 1.2.2.2. Drużyna z największą liczbą punktów, na koniec meczu ogłoszona zostaje zwycięzcą.

1.3. TOR

- 1.3.1. Poszczególne tory na zawodach karabinów precyzyjnych, odnoszą się do aspektów walki z użyciem karabinów precyzyjnych.
- 1.3.2. Zawodnicy muszą mieć możliwość rozwiązywania zadań przedstawionych w każdym torze na swój własny sposób, a tory nie powinny być niemożliwe do ukończenia.
- 1.3.3. Tory są zróżnicowane pod względem charakteru, a Match Director's są zachęceni do kreatywności w dostarczaniu własnego podejścia przy projektowaniu toru.
- 1.3.4. Ogólnie rzecz biorąc, na tory składają się:
 - 1.3.4.1. Tory praktyczne – w miarę możliwości odwzorowują naturalne ukształtowanie terenu, wykorzystując naturalne przeszkody i sytuacje spotykane na polowaniach lub w scenariuszach wojskowych. Wielokrotne cele (liczba, lokalizacja i odległość) często odgrywają większą rolę w tych torach. Mecze tylko praktyczne często wymagają nawet elementu przemieszczania pomiędzy torami.

- 1.3.4.2. Tory taktyczne - większość z nich obejmuje bardziej miejskie lub wykreowane scenariusze i są bardziej typowe dla tradycyjnych formalnych strzelnic. Tory te są tradycyjnie obciążone rekwizytami, barykadami i przeszkodami, z mniejszą ilością celów i często na nieco bliższych dystansach
- 1.3.5. Tory specjalne zawierają:
 - 1.3.5.1. Tory typu „shoot – off” - Dwóch (lub więcej) uprawnionych zawodników jednocześnie strzela w identycznych i przylegających do siebie torów przeszkód do tarcz na zasadzie eliminacji. Może być użyty do przełamania remisu po zakończeniu meczu lub jako samodzielny mecz w stylu knock-out.
- 1.3.6. Tory muszą mieć maksymalny limit czasu odpowiedni do poziomu zawodów.

1.3.7. BUDOWA TORU

- 1.3.7.1. Tam, gdzie przeszkody (barykady) są przeznaczone do wspierania zawodnika, muszą być skonstruowane z myślą o bezpieczeństwie zawodnika i sędziów. Podpory muszą być wystarczająco mocne, aby wytrzymać użytkowanie przez wszystkich zawodników.
 - 1.3.7.1.1. Należy udostępnić wystarczającą przestrzeń, aby sędziowie mogli bezpiecznie monitorować i kontrolować zawodników przez cały czas.
- 1.3.7.2. Naturalne lub stworzone przeszkody, otwory itp. powinny uwzględniać różnice we wzroście i budowie fizycznej zawodników i powinny być skonstruowane tak, aby zapewnić odpowiednie bezpieczeństwo wszystkim zawodnikom, sędziom i widzom.
 - 1.3.7.2.1. W przypadku, gdy nie jest to możliwe, mocna platforma powinna być dostępna do użytku przez zawodników, jeśli jest to wymagane – bez punktów karnych.

2. PRZEBIEG TORU

2.1. OPIS TORU

- 2.1.1. Jeżeli nie zostało to określone w odprawie etapu, zawodnikom nie wolno obserwować celów za pomocą lunet na karabinach, z załadowaną bronią palną przed sygnałem startu.
 - 2.1.1.1. Jeśli Organizatorzy Meczów zabraniają również obserwacji celów za pomocą lunet na karabinach z rozładowanej broni palnej przed sygnałem startu, zawodnicy muszą być o tym poinformowani w pisemnej odprawie etapu.
 - 2.1.1.2. Jeśli jest to dozwolone, zawodnicy obserwujący cele z lunet karabinowych z rozładowanej broni palnej przed sygnałem startu, mogą to zrobić tylko na jednym celu, aby sprawdzić, czy ich optyka (paralaksa, ostrość, itp.) jest przygotowana zgodnie z wymaganiami. Zawodnicy nie mogą testować sekwencji celów lub pozycji strzeleckiej podczas obserwacji za pomocą lunety celowniczej karabinu.
- 2.1.2. Zawodnicy mogą używać wyłącznie lornetki, monokularu, dalmierza lub lunety do odnajdywania i celowania na torze. Taka optyka może być zamontowana na statywie lub innym odpowiednim urządzeniu stabilizującym. Lunety karabinowe nie mogą być używane.
- 2.1.3. Zawodnikom zabrania się używania jakiegokolwiek sprzętu lub części prawdziwej broni palnej, łącznie z akcesoriami, z wyjątkiem własnych rąk, podczas przeprowadzania inspekcji toru.
- 2.1.4. Żadna osoba nie może wejść lub przejść przez tor bez uprzedniej zgody Range Officer przydzielonego do danego toru lub Match Director.
- 2.1.5. Naruszenie powyższych zasad jest uznawane za formę oszustwa i mogą zostać zastosowane odpowiednie sankcje.

2.2. ZMIANA WYPOSAŻENIA STRZELNICY LUB POWIERZCHNI

- 2.2.1. Zawodnik nie może w żadnym momencie ingerować w nawierzchnię strzelnicy, naturalne listowie, konstrukcje, barykady lub inne wyposażenie strzelnicy (w tym cele, stojaki na cele i aktywatory celów).
- 2.2.2. Zawodnik może zażądać, aby sędziowie podjęli działania korygujące w celu zapewnienia spójności w odniesieniu do nawierzchni strzelnicy, stanu wszelkich barykad lub przeszkód, prezentacji celów i/lub wszelkich innych spraw.
 - 2.2.2.1. Match Director ma ostateczną władzę w sprawie wszystkich takich wniosków.
- 2.2.3. Naruszenie powyższych zasad jest uznawane za formę oszustwa i mogą być zastosowane odpowiednie sankcje.

2.3. WARUNKI POZYCJI GOTOWOŚCI DLA KARABINU

- 2.3.1. Komora musi być pusta, a zamek w tylnym położeniu na początku każdego toru.
 - 2.3.1.1. Nie przewiduje się wyjątków.
- 2.3.2. Stan gotowości dla karabinów musi być następujący:
 - 2.3.2.1. Magazynek włożony: magazynki załadowane i założone (jeżeli ma zastosowanie)
 - 2.3.2.1.1. W przypadku, gdy zawodnik nie włoży magazynka, gdy jest to dozwolone, czy to nieumyślnie czy celowo, Range Officer nie może podejmować żadnych działań, ponieważ zawodnik jest zawsze odpowiedzialny za obsługę karabinu.
 - 2.3.2.2. Usunięty magazynki: magazynki stały muszą być puste, magazynki odłączalne napełnione, ale usunięte
- 2.3.3. Tory mogą wymagać warunków gotowości, które różnią się od podanych powyżej. W takich przypadkach wymagany stan gotowości musi być wyraźnie określony w pisemnej odprawie etapowej.
 - 2.3.3.1. Jeśli pisemna instrukcja wymaga, aby broń palna zawodnika i/lub sprzęt towarzyszący zostały umieszczone na stole lub innej powierzchni przed sygnałem startu, muszą one zostać umieszczone w sposób określony w pisemnej instrukcji.

2.4. WARUNKI POZYCJI GOTOWOŚCI DLA ZAWODNIKA

To oznacza, że pod bezpośrednim nadzorem Range Officer:

- 2.4.1. Karabin jest przygotowany, zabezpieczony i trzymany lub umieszczony w sposób określony w pisemnej odprawie etapowej.
- 2.4.2. O ile nie zostało to określone w pisemnej instrukcji etapu, postawa zawodnika przed rozpoczęciem serii musi być "High Ready" stojąc prosto, z karabinem w stanie gotowości, trzymany w obu dłoniach, z osadą dotykającą zawodnika na wysokości bioder, lufą skierowaną w górę, z palcem na zewnątrz osłony spustu.
 - 2.4.2.1. O ile pisemna odprawa etapowa nie stanowi inaczej, trzymanie broni z magazynkiem skierowanym ku górze jest niedopuszczalne.
 - 2.4.2.2. Zawodnik, który podejmie próbę lub ukończy tor, w którym użyto niewłaściwej pozycji startowej, może zostać poproszony przez sędziego o ponowne przejście przez tor
 - 2.4.2.3. Różne etapy mogą wymagać, aby "pozycja gotowości" była na wznak, na klęczkach, w pozycji siedzącej lub w inny sposób określony w pisemnej instrukcji etapu. Jednakże, "stan gotowości" karabinu określony w niniejszym dokumencie oraz ogólny zarys "pozycji gotowości" będą miały pierwszeństwo.
- 2.4.3. Zawodnik musi rozpocząć tor z całym wymaganym sprzętem na swojej osobie i nie odykającym ziemi. Jakikolwiek sprzęt "pozostawiony" po sygnale startu pozostaje "poza grą" przez czas trwania toru.

- 2.4.3.1. Jeśli wymagany jest "Reshoot", zawodnik rozpoczyna ponownie etap z tym samym sprzętem, który był używany na torze w pierwszej próbie.

2.5. ŁADOWANIE, PRZEŁADOWYWANIE LUB ROZŁADOWYWANIE PODCZAS TORU

- 2.5.1. Podczas ładowania, przeładowywania lub rozładowywania podczas toru, palce zawodnika muszą być widocznie poza osłoną spustu, a broń palna musi być skierowana bezpiecznie w dół w kierunku osi lub w innym bezpiecznym kierunku, autoryzowanym przez sędziego.

2.6. PRZEMIESZCZANIE SIĘ

- 2.6.1. Z wyjątkiem sytuacji, gdy zawodnik faktycznie celuje lub strzela do celów, wszystkie ruchy muszą być wykonywane z palcami wyraźnie poza osłoną spustu i otwartym zamkiem, lub w przypadku karabinu półautomatycznego, należy zastosować zabezpieczenie zewnętrzne. Broń musi być skierowana w bezpiecznym kierunku. "Ruch" jest zdefiniowany, a nie ograniczony do któregośkolwiek z poniższych działań:
- 2.6.1.1. Przejście do celu.
 - 2.6.1.2. Zmiana postawy strzeleckiej (np. ze stojącej na klęczącą, z siedzącej na stojącą itp.)
 - 2.6.1.3. Zmiana położenia karabinu na barykadzie, rekwizycie lub naturalnej przeszkodzie.

2.7. ASYSTA PODCZAS WYKONYWANIA TORU

- 2.7.1. Zawody Strzelań Precyzyjnych są wydarzeniami mającymi na celu sprawdzenie umiejętności i zdolności strzelca, dlatego też trenowanie zawodnika podczas przeprowadzania toru jest zabronione.
- 2.7.1.1. Pomoc przed i / lub po etapie jest nie tylko dozwolone, ale zamiast tego jest zalecane, zwłaszcza dla nowych strzelców.
- 2.7.2. Żadna pomoc nie może być udzielona zawodnikowi podczas wykonywania toru, z wyjątkiem tego, że każdy Range Officer przydzielony do etapu może wydać ostrzeżenia bezpieczeństwa zawodnikowi w dowolnym momencie. Takie ostrzeżenia nie będą podstawą do przyznania zawodnikowi powtarzania toru.
- 2.7.2.1. Zawodnicy z niepełnosprawnością, mogą otrzymać specjalne zwolnienie od Match Director w zakresie pomocy w poruszaniu się.
- 2.7.3. Jakakolwiek osoba udzielająca pomocy zawodnikowi podczas wykonywania toru i bez uprzedniej zgody Range Officer (oraz zawodnika otrzymującego taką pomoc) może, według uznania Range Officer, zostać poddana ostrzeżeniu słownemu.
- 2.7.3.1. W przypadku powtarzających się przewinień, Match Director może, według własnego uznania, wydać dyskwalifikację etapową lub meczową.
- 2.7.4. Organ Narodowy może, według własnego uznania, złagodzić przepisy dotyczące asysty, dla poziomów zawodów poniżej meczów krajowych

2.8. ZAKŁÓCENIA W TRAKCIE WYKONYWANIA TORU

- 2.8.1. Każda osoba słownie lub w inny sposób przeszkadzająca zawodnikowi podczas jego przejścia toru, może zostać zdyskwalifikowana za niesportowe zachowanie. Jeśli Range Officer uważa, że przeszkadzanie w znacznym stopniu wpłynęło na zawodnika, musi zgłosić ten incydent do Match Director, który może, według własnego uznania, zaoferować zawodnikowi dotkniętemu incydentem ponowne podejście do strzelania.
- 2.8.2. W przypadku, gdy nieumyślny kontakt z Range Officer lub inny zewnętrzny czynnik zakłócił pracę zawodnika podczas wykonywania toru, Range Officer może zaproponować zawodnikowi powtórzenie. Zawodnik musi przyjąć lub odrzucić ofertę zanim zobaczy wynik lub czas (jeśli dotyczy) z pierwszej próby. Jednakże, każde wykroczenie bezpieczeństwa popełnione przez zawodnika podczas takiej ingerencji będzie nadal karane.

2.9. POWTÓRZENIE TORU

- 2.9.1. Zawodnik może poprosić o powtórzenie toru, jeśli uważa, że jest ono uzasadnione. Zawodnik będzie miał dwie (2) minuty na wyjaśnienie swojej skargi sędziemu, który może podjąć decyzję o zezwoleniu na powtórne strzelanie. Jeśli zawodnik otrzyma niekorzystną decyzję lub Range Officer nie jest w stanie podjąć decyzji, wtedy zawodnik może odwołać się do Match Director.
 - 2.9.1.1. Zawodnik będzie miał piętnaście (15) minut na wyjaśnienie swojego zażalenia Match Director, który następnie podejmie decyzję.
- 2.9.2. Są dwa rodzaje powtórek torów:
 - 2.9.2.1. Pełna powtórka oznacza, że zawodnik będzie wykonywał cały tor od początku do końca
 - 2.9.2.2. Częściowa powtórka oznacza, że zawodnik jest umieszczony dokładnie na tej samej pozycji, na której znajdował się w momencie zatrzymania toru i będzie miał dokładnie tyle samo czasu, ile pozostało mu do końca. Jeśli albo pozycja, albo czas pozostały do końca nie mogą być ustalone, zawodnik musi wykonać pełną powtórkę.
- 2.9.3. Gdy zawodnik powtórzy etap, musi wziąć wynik z powtórzenia.

2.10. KOMUNIKACJA NA STRZELNICY I TORACH

Zatwierdzone polecenia dotyczące zakresu i ich kolejność są następujące:

- 2.10.1. "CZY ROZUMIESZ PRZEBIEG TORU?" - Brak jakiegokolwiek negatywnej odpowiedzi ze strony zawodnika wskazuje, że w pełni rozumie on wymagania dotyczące przebiegu toru i jest gotowy do kontynuacji. Jeżeli zawodnik zaznaczy, że potrzebuje wyjaśnień dotyczących toru, wtedy Range Officer może odpowiedzieć na wszelkie pytania przed kontynuacją.
- 2.10.2. "PRZYGOTUJ SIĘ" - Komenda ta oznacza rozpoczęcie toru. Pod bezpośrednim nadzorem sędziego zawodnik musi stanąć twarzą w kierunku osi strzelania lub w bezpiecznym kierunku określonym przez sędziego, założyć ochronę uszu (ewentualnie oczu), jeśli nie została ona jeszcze założona, oraz przygotować broń zgodnie z pisemną instrukcją etapu. Następnie zawodnik musi przyjąć wymaganą pozycję startową. W tym momencie Range Officer może kontynuować.
 - 2.10.2.1. Po wydaniu powyższej komendy, zawodnik nie może oddalić się od miejsca startu przed wydaniem sygnału startu, bez uprzedniej zgody i pod bezpośrednim nadzorem Range Officer. Naruszenie będzie uznane za niebezpieczną obsługę broni
- 2.10.3. "CZY JESTEŚ GOTÓW?" - Zawodnik wskaże, że jest gotowy lub biorąc pod uwagę brak jakiegokolwiek negatywnej odpowiedzi ze strony zawodnika wskazuje, że jest gotowy do kontynuacji. Jeśli zawodnik nie jest gotowy na tę komendę, musi powiedzieć "Nie jestem gotów". Kiedy zawodnik jest gotowy, powinien przyjąć wymaganą pozycję startową, aby zasygnalizować swoją gotowość oficerowi strzelnicy.
- 2.10.4. "UWAGA" – Po tym poleceniu w ciągu 1 do 4 sekund powinien nastąpić sygnał Start.
- 2.10.5. "Sygnał startu" – Sygnał dla zawodnika do rozpoczęcia toru. Jeżeli zawodnik nie zareaguje na sygnał startu z jakiegokolwiek powodu, Range Officer potwierdzi, że zawodnik jest gotowy do rozpoczęcia toru i wznowi komendy z zakresu "CZY JESTEŚ GOTÓW?".
 - 2.10.5.1. W przypadku, gdy zawodnik nieumyślnie rozpocznie przedwcześnie strzelanie (falstart), Range Officer tak szybko jak to możliwe, zatrzyma i wznowi strzelanie po przywróceniu toru.

- 2.10.5.2. Zawodnik, który zareaguje na sygnał startu, ale z jakiegokolwiek powodu nie będzie kontynuował swojej próby na torze i upłynie czas na urządzeniu pomiarowym obsługiwany przez sędziego, otrzyma zero punktów i zero czasu (jeśli dotyczy) za ten etap.
- 2.10.6. Podczas toru, Range Officer lub spotterzy zawołają "Impact", aby dać zawodnikowi znać, że cel, który ostrzeliwał został trafiony i otrzymał punkt. Należy unikać wszelkich innych sygnałów wskazujących na trafienie, ponieważ mogą one prowadzić do zamieszania.
- 2.10.7. Żadne inne informacje nie mogą być udzielane zawodnikowi, zarówno przez sędziów, widzów jak i innych zawodników, podczas gdy zawodnik strzela na torze, chyba że informacje te są udzielane ze względów bezpieczeństwa.
- 2.10.7.1. Pomoc słowna lub zewnętrzna w czasie toru jest zabroniona.
- 2.10.8. "STOP" lub "WSTRZYMAĆ OGIEŃ" - Każdy Range Officer przydzielony do etapu może wydać tę komendę w dowolnym momencie podczas toru. Zawodnik musi natychmiast zaprzestać strzelania, zatrzymać się i czekać na dalsze instrukcje od sędziego.
- 2.10.9. "JEŚLI SKOŃCZYŁEŚ, ROZŁADUJ I PRZEDSTAW BROŃ DO KONTROLI" - Jeśli zawodnik zakończył strzelanie, musi opuścić karabin i przedstawić go do kontroli przez sędziego z lufą skierowaną w dół w kierunku osi, pustym lub odłączonym magazynkiem, pustą komorą nabojową i zamkiem w tylnym położeniu.
- 2.10.9.1. "WŁÓŻ FLAGĘ BEZPIECZEŃSTWA" - Jeżeli broń okaże się czysta, zawodnik lub Range Officer musi następnie w pełni zamontować flagę bezpieczeństwa, aby upewnić się, że komora jest czysta. Zamek może pozostać otwarty lub być częściowo zamknięty.
- 2.10.9.2. Jeżeli broń nie okaże się pusta, Range Officer wznowi komendy od "ROZŁADUJ I POKAŻ BROŃ DO KONTROLI"
- 2.10.9.3. Całkowite zastosowanie się do powyższych zaleceń oznacza zakończenie toru. Zawodnik musi bezpiecznie opuścić tor.
- 2.10.10. "TOR WOLNY" lub "TOR BEZPIECZNY" - Zawodnicy lub personel nie mogą poruszać się do przodu od linii strzelań lub miejsca końcowego strzelania, ani zbierać łusek, lub zbliżać się do zawodnika, dopóki ta deklaracja nie zostanie wydana przez sędziego. Kiedy deklaracja zostanie wydana, personel i zawodnicy mogą przejść do przodu w celu oceny wyników, ustawienia rekwizytów i barykad, zebrania łusek, itp
- 2.10.11. Zawodnik z poważnym upośledzeniem słuchu może, za uprzednią zgodą sędziego, być uprawniony do tego, aby powyższe ustne komunikaty były uzupełnione sygnałami wizualnymi i/lub fizycznymi.
- 2.10.11.1. Zalecane sygnały fizyczne to dotknięcia słabego ramienia zawodnika z zastosowaniem protokołu odliczania, a mianowicie 3 dotknięcia dla "CZY JESTEŚ GOTÓW", 2 dotknięcia dla "UWAGA" i 1 dotknięcie, które zbiega się z sygnałem startu.
- 2.10.12. Nie ma stałych komunikatów strzelnicy przeznaczonych do użycia na stanowisku chronografu lub podczas kontroli zgodności wyposażenia (która może być przeprowadzona w miejscu oddalonym od strzelnicy). Zawodnicy nie mogą obsługiwać broni palnej ani wyjmować flag bezpieczeństwa z komory, w zależności od przypadku, do czasu, gdy egzaminator poprosi o przekazanie mu broni, zgodnie z jego instrukcjami.

3. PUNKTACJA DLA KARABINU PRECYZYJNEGO

W uzupełnieniu do zasad punktacji ujętych w Regulaminie Ogólnym, w konkurencji Karabin Precyzyjny obowiązują następujące zasady

3.1. METODA PUNKTACJI DLA TORÓW Z POMIAREM CZASU

- 3.1.1. W torach z pomiarem czasu, oprócz wyniku, zapisywany jest czas, który służy wyłącznie do rozstrzygnięcia remisów, jeśli takie wystąpią na koniec zawodów.
- 3.1.2. Czas, który upłynął zawodnikowi na pokonanie torów z pomiarem czasu, musi być zapisany z dokładnością do 2 miejsc po przecinku w odpowiednim miejscu.

3.2. DOGRYWKI W ZAWODACH KARABINÓW PRECYZYJNYCH

- 3.2.1. Każde zawody krajowe lub międzynarodowe będą miały przynajmniej jeden tor z pomiarem czasu.
 - 3.2.1.1. W przypadku wielu torów z pomiarem czasu, wyniki i czasy takich torów są łączone, dając jeden ogólny wynik i czas, który jest używany do rozbicia wszelkich remisów.
- 3.2.2. Najlepszy wynik, a następnie najszybszy czas toru/torów zadecyduje o tym, który z remisujących strzelców otrzyma wyższe miejsce.
 - 3.2.2.1. Jeżeli strzelcy otrzymają ten sam wynik, czas z dokładnością do jednej setnej sekundy będzie użyty do określenia, który ze strzelców otrzymał wyższy wynik.
 - 3.2.2.2. Jeśli dwaj strzelcy z pierwszej dziesiątki nadal są remisowi, wtedy tor z pomiarem czasu, określony przez Match Director, będzie ponownie strzelany do momentu przełamania remisu.
 - 3.2.2.3. Zremisowani strzelcy spoza pierwszej dziesiątki będą oceniani jako remisowi, a wszyscy strzelcy zremisowani na tej pozycji otrzymają takie samo miejsce w tabeli wyników.
- 3.2.3. Wynik dogrywki będzie użyty tylko do określenia ostatecznego miejsca danych zawodników, a ich pierwotne punkty meczowe pozostaną niezmienione.

3.3. LICZENIE PUNKTÓW I KARY

- 3.3.1. Punktacja meczu powinna być zgodna z następującymi wartościami punktowymi:
 - 3.3.1.1. Jeden punkt przyznawany za każde trafienie w cel lub
 - 3.3.1.2. Dwa punkty przyznawane za pierwsze trafienie i jeden punkt przyznawany za kolejne trafienie w ten sam cel.
 - 3.3.1.3. W przypadku celów "No-Shoot";
 - 3.3.1.3.1. Odejmuje się jeden punkt za trafienie na cel „No-Shoot”
- 3.3.2. Cele, które zostały trafione w czasie, lub w ciągu 0,25 sekundy po maksymalnym czasie dozwolonym dla toru, będą liczone do wyniku.

4. KLASY SPRZĘTOWE IPRF.

Wszyscy zawodnicy muszą podczas rejestracji zadeklarować klasę, w której będą startować. Zawodnicy mogą strzelać w wielu klasach w tym samym sezonie. Muszą jednak zarejestrować się we wszystkich klasach, w których chcą startować. Konieczne jest, aby strzelcy upewnili się, że są zarejestrowani we właściwej klasie dla wszystkich meczów, jeśli planują rywalizację w wielu klasach. Jest to odpowiedzialność strzelca, aby zapewnić, że są oni oceniani w odpowiedniej klasie.

4.1. KLASY CENTRALNEGO ZAPŁONU

- 4.1.1. Żadne karabiny nie mogą przekraczać kalibru .30 lub prędkości wylotowej 3,200 fps (975 m/s)

W każdym z działów obowiązują następujące zasady:

4.1.2. KLASA OPEN

Celem klasy Open jest wykorzystanie każdej możliwej przewagi sprzętowej, aby wygrać. W klasie Open nie ma zasad dotyczących dodatkowego wyposażenia, a co za tym idzie klasa ta napędza innowacje w karabinach sportowych oraz w sprzęcie i akcesoriach pomocniczych.

4.1.2.1. KLASA OPEN

- 4.1.2.1.1. Ta klasa jest otwarta dla wszystkich zawodników bez względu na płeć i wiek.

4.1.2.2. KLASA LADIES

- 4.1.2.2.1. Wszystkie strzelające kobiety są uprawnione do strzelania w klasie Ladies Open.

4.1.2.3. KLASA JUNIOR OPEN

- 4.1.2.3.1. Każdy, kto ma 14 lat i więcej oraz 18 lat i mniej na początku roku kalendarzowego jest uprawniony do strzelania w klasie Junior Open.

4.1.2.4. KLASA SENIOR OPEN

- 4.1.2.4.1. Każdy, kto ukończył 55 lat jest uprawniony do strzelania w klasie Senior Open.

4.1.2.5. KLASA MIL/LEO

- 4.1.2.5.1. Każdy, kto jest aktywnym wojskowym lub funkcjonariuszem organów ścigania jest uprawniony do strzelania w klasie MIL/LEO Open.

4.1.3. KLASA LIMITED

Klasa Limited (znana również jako Klasa Taktyczna) nawiązuje do tradycyjnych kalibrów wojskowych używanych przed 2000 rokiem, kiedy to karabin precyzyjny jako sport był w powijkach i kiedy wojskowy styl zawodów długodystansowych pomógł zdefiniować współczesny sportowy karabin precyzyjny.

W miarę jak nowe, bardziej wydajne kalibry dalekiego zasięgu stały się bardziej powszechne, kalibry 308 / Nato 7.62×51 i 223 / Nato 5.56×45 stały się mniej popularne, ponieważ procent trafień z tych kalibrów jest znacznie mniejszy w porównaniu do nowszych kalibrów z powodu większego rozrzutu wywołanego wiatrem i większego odrzutu.

Klasa Limited pozostaje u korzeni konkurencji karabinów precyzyjnych, a biorąc pod uwagę znaczne wymagania kalibru, adresowana jest do doświadczonych strzelców. Doświadczony strzelec w klasie Limited osiąga pełne opanowanie swojego sprzętu i balistyki.

- 4.1.4. Karabiny klasy Limited są ograniczone tylko do kalibrów 7.62x51 NATO / .308 Winchester i 5.56 NATO/.223 Remington.
- 4.1.5. 5.56 NATO/.223 Remington.
- 4.1.5.1. Energia pocisku nie może przekraczać 1785 dżuli (1315 ft/lbs).
- 4.1.6. 7.62 NATO/.308 Winchester.
- 4.1.6.1. Energia pocisku nie może przekraczać 3840 dżuli (2830 ft/lbs).
- 4.1.7. Żadne zmodyfikowane naboje typu wildcat, takie jak .223 Ackley Improved nie są dopuszczone do strzelania w klasie Limited. Każdy, kto naruszy tę zasadę, otrzyma automatyczną dyskwalifikację meczową.
- 4.1.8. Należy stosować amunicję fabryczną.

4.1.8.1. Jeśli amunicja jest zapewniona przez sponsora na meczu, to ta amunicja musi być używana przez wszystkich zawodników.

4.1.8.1.1. Należy zapewnić minimum 200 naboji dla każdego zawodnika.

4.1.9. *KLASA FACTORY*

Klasa Factory została zaprojektowana dla głównych producentów karabinów i stawia produkty producentów przeciwko sobie na równych zasadach.

Zawodnicy są zobowiązani do konkurowania z karabinem w takim stanie, w jakim pochodzi on z fabryki, z niewielkimi lub żadnymi modyfikacjami systemu karabinowego.

4.1.10. Karabin fabryczny jest standardowym karabinem o standardowej konstrukcji, produkowanym/montowanym przez jednego głównego producenta, w konfiguracji dostępnej przez tego producenta w czasie produkcji.

4.1.10.1. Zamek, osada i spust muszą być wyprodukowane przez tego producenta lub stanowić jego własność, lub być typową częścią.

4.1.11. Magazynek nie może zawierać więcej niż 10 naboji podczas toru.

4.1.12. Bipod może być dołączony do karabinu.

4.1.13. Statyw może być przymocowany do karabinu dopiero po sygnale rozpoczęcia toru.

4.1.14. Dozwolone modyfikacje:

4.1.14.1. Lufa może być wymieniona, pod warunkiem, że wymieniona lufa ma taki sam profil, kaliber i długość, jakie są dostępne w tym modelu u producenta.

4.1.14.2. W lufie może być na nowo zrobiona korona lub gwint.

4.1.14.3. Może być wykonany bedding między osadą a systemem; jednakże zarówno zamek jaki osada nie mogą być modyfikowane w celu lepszego dopasowania.

4.1.15. Można zamontować tłumik, hamulec wylotowy lub tuner lufy.

4.1.16. Dopuszcza się drobne modyfikacje:

4.1.16.1. Usunięcie zadziórów fabrycznych,

4.1.16.2. Polerowanie,

4.1.16.3. Malowanie

4.1.16.4. Dodanie uchwytu lub taśmy ochronnej.

4.1.17. Zabronione modyfikacje:

4.1.17.1. Nie wolno dokonywać żadnych trwałych zmian w karabinie.

4.1.17.2. Żadne dodatkowe części nie mogą być dodawane lub wymieniane na karabinie.

4.1.17.3. Niedopuszczalne są dalsze przeróbki rusznikarskie.

4.1.18. Jeżeli jakiegokolwiek części lub podzespoły ulegną uszkodzeniu, to należy je wymienić na takie same części lub podzespoły fabryczne

4.1.19. *KLASA FIELD*

Klasa Field została ustanowiona dla karabinów i sprzętu myśliwskiego. To pozwala zawodnikom startować z karabinem, którego używają do polowania, co ma podwójne korzyści; strzelec potrzebuje tylko jednego karabinu i że właśnie z nim doskonalili swoje umiejętności strzeleckie podczas zawodów.

Kluczowe czynniki wyposażenia dla klasy Field to: wygoda obsługi karabinu, waga karabinu, bezpieczne przenoszenie i zdolność do zapewnienia efektywnej balistyki końcowej.

4.1.20. Maksymalna waga karabinu (bez dwójnogu i magazynka) : 12 lbs / 5,44kgs.

4.1.21. Minimalna siła naciągu spustu 2 lbs. (910g)

4.1.22. Minimalna energia początkowa pocisku: 3100 dżuli (2285 ft/lbs)

4.1.23. Dopuszczalne wyposażenie dodatkowe:

4.1.23.1. 1x Pas nośny

- 4.1.23.2. 1x Dwójnóg
- 4.1.23.3. 1x Statyw
- 4.1.23.4. 1x Poduszka strzelecka (tylna, stabilizująca).

4.2. KLASA BOCZNEGO ZAPŁONU

4.2.1. KLASA OPEN

Celem klasy Open jest wykorzystanie każdej możliwej przewagi sprzętowej, aby wygrać. W klasie Open nie ma zasad dotyczących dodatkowego wyposażenia, a co za tym idzie dywizja ta napędza innowacje w karabinach sportowych oraz w sprzęcie i akcesoriach pomocniczych.

4.2.1.1. KLASA OPEN

- 4.2.1.1.1. Ta klasa jest otwarta dla wszystkich zawodników bez względu na płeć i wiek.

4.2.1.2. KLASA LADIES OPEN

- 4.2.1.2.1. Wszystkie strzelające kobiety są uprawnione do strzelania w klasie Ladies Open.

4.2.1.3. KLASA JUNIOR OPEN

- 4.2.1.3.1. Każdy, kto ma 14 lat i więcej oraz 18 lat i mniej na początku roku kalendarzowego jest uprawniony do strzelania w klasie Junior Open.

4.2.1.4. KLASA SENIOR OPEN

- 4.2.1.4.1. Każdy, kto ukończył 55 lat jest uprawniony do strzelania w klasie Senior Open.

4.2.2. KLASA FACTORY.

Klasa Factory została zaprojektowana dla głównych producentów karabinów i stawia produkty producentów przeciwko sobie na równych zasadach.

Zawodnicy są zobowiązani do konkurowania z karabinem w takim stanie, w jakim pochodzi on z fabryki, z niewielkimi lub żadnymi modyfikacjami systemu karabinowego.

- 4.2.3. Karabin fabryczny jest standardowym karabinem o standardowej konstrukcji, produkowanym/montowanym przez jednego głównego producenta, w konfiguracji dostępnej przez tego producenta w czasie produkcji.
 - 4.2.3.1. Zamek, osada i spust muszą być wyprodukowane przez tego producenta lub stanowić jego własność, lub być typową częścią.
- 4.2.4. Magazynek nie może zawierać więcej niż 10 naboji podczas toru.
- 4.2.5. Bipod może być dołączony do karabinu.
- 4.2.6. Statyw może być przymocowany do karabinu dopiero po sygnale rozpoczęcia toru.
- 4.2.7. Dozwolone modyfikacje:
 - 4.2.7.1. Lufa może być wymieniona, pod warunkiem, że wymieniona lufa ma taki sam profil, kaliber i długość, jakie są dostępne w tym modelu u producenta.
 - 4.2.7.2. W lufie może być na nowo zrobiona korona lub gwint.
 - 4.2.7.3. Może być wykonany bedding między osadą a systemem; jednakże zarówno zamek jaki osada nie mogą być modyfikowane w celu lepszego dopasowania.
- 4.2.8. Można zamontować tłumik, hamulec wylotowy lub tuner lufy.
- 4.2.9. Dopuszcza się drobne modyfikacje:
 - 4.2.9.1. Usunięcie zadziórów fabrycznych,
 - 4.2.9.2. Polerowanie,

- 4.2.9.3. Malowanie,
- 4.2.9.4. Dodanie uchwytu lub taśmy ochronnej
- 4.2.10. Zabronione modyfikacje:
 - 4.2.10.1. Nie wolno dokonywać żadnych trwałych zmian w karabinie.
 - 4.2.10.2. Żadne dodatkowe części nie mogą być dodawane lub wymieniane na karabinie.
 - 4.2.10.3. Niedopuszczalne są dalsze przeróbki rusznikarskie
- 4.2.11. Jeżeli jakiegokolwiek części lub podzespoły ulegną uszkodzeniu, to należy je wymienić na takie same części lub podzespoły fabryczne.

4.3. OPTYKA

W żadnej klasie IPRF nie ma ograniczeń dotyczących optyki

5. MECZE DRUŻYNOWE

Mecze drużynowe odbywają się według formatu meczu indywidualnego, ale różnią się w następujący sposób.

- 5.1. Mecze drużynowe są rozgrywane jako osobne mecze i nie mogą być rozgrywane równocześnie z meczami indywidualnymi.
- 5.2. Drużyny składają się z 2 zawodników.

5.3. KLASY

- 5.3.1. Drużyny są otwarte dla wszystkich zawodników bez względu na płeć i wiek.
- 5.3.2. Żadne karabiny nie mogą przekraczać kalibru .30 lub prędkości 3,200 fps (975 m/s)
- 5.3.3. Zawodnicy muszą strzelać z tej samej broni palnej przez cały mecz.

5.3.4. KLASA OPEN

- 5.3.4.1. Brak ograniczeń.

5.3.5. KLASA LIMITED

- 5.3.5.1. W skład zespołu muszą wchodzić m.in:
 - 5.3.5.1.1. Jeden (1) zawodnik z karabinem czterotaktowym, oraz
 - 5.3.5.1.2. Jeden (1) zawodnik z karabinem semi-auto, w kalibrze:
 - 5.3.5.1.2.1. 5.56 NATO/.223 Remington lub
 - 5.3.5.1.2.1.1. Energia pocisku nie może przekraczać 1785 dżuli (1315 ft/lbs).
 - 5.3.5.1.2.2. 7.62 NATO/.308 Winchester.
 - 5.3.5.1.2.2.1. Energia pocisku nie może przekraczać 3840 dżuli (2830 ft/lbs).
 - 5.3.5.1.2.3. Żadne zmodyfikowane naboje typu wildcat, takie jak .223 Ackley Improved nie są dozwolone do strzelania w klasie Limited. Każdy, kto naruszy tę zasadę, otrzyma automatyczną dyskwalifikację meczową.

5.4. TOR

- 5.4.1. O ile nie zostało to określone w pisemnej odprawie toru;
 - 5.4.1.1. Obaj członkowie drużyny muszą przyjąć normalną postawę startową i należy zwrócić uwagę na bezpieczne skierowanie wylotu lufy przez cały czas.
 - 5.4.1.2. Członkowie drużyny mogą wybrać, który z nich strzela pierwszy.
- 5.4.2. Jeśli nie zostało to określone w pisemnej odprawie, tylko jeden członek drużyny może celować z broni. Drugi członek zespołu musi albo bezpiecznie trzymać swój karabin, albo odłożyć go w bezpieczny i kontrolowany sposób z otwartym zamkiem.
- 5.4.3. Wymagane jest, aby obaj członkowie zespołu strzelali do celów na przemian;
 - 5.4.3.1. Członkowie drużyny nie mogą jednocześnie strzelać do celów, a wszelkie jednoczesne strzelanie jest punktowane jako zero, niezależnie od trafień.
- 5.4.4. Członkowie drużyny mogą pomagać sobie nawzajem w zależności od potrzeb podczas przebiegu toru.

5.5. PUNKTACJA

- 5.5.1. Punktacja odbywa się zgodnie z procedurami punktacji indywidualnej, jednakże wyniki obu członków drużyny są sumowane, aby uzyskać jeden wynik drużyny na tor.
- 5.5.2. W przypadku torów z pomiarem czasu, czas, w którym ostatni członek zespołu odda strzał w swój ostatni cel, będzie czasem zarejestrowanym dla danego etapu.

6. POZIOMY MECZÓW

Jeśli nie zaznaczono inaczej, poniżej określono zalecenia i limity dla wszystkich meczów karabinowych IPRF dla wszystkich poziomów zawodów.

		KLUBOWE/LOKALNE	REGIONALNE	PAŃSTWOWE	MIĘDZYNARODOWE	MISTRZOSTWA ŚWIATA
1	Nadzór IPRF			X	X	X
2	Nadzór organu państwowego	X	X	X	X	X
3	Zgodność z aktualnym regulaminem IPRF	X	X	X	X	X
4	Zawodnicy muszą być zarejestrowani w państwowym organie IPRF ¹	X	X	X	X	X
5	Match Director zatwierdzony przez organ regionalny	X	X	X		
6	Match Director zatwierdzony przez organ państwowy		X	X	X	X
7	Match Director zatwierdzony przez komitet IPRF				X	X
8	Chief Range Officer				X	X
9	Range Officer przydzielony do danego toru			X	X	X
10	Komplet składu sędziowskiego na danym torze				X	X
11	Stats Officer				X	X
12	Zatwierdzenie toru przez organ regionalny		X			
13	Zatwierdzenie toru przez organ państwowy			X	X	X
14	Zatwierdzenie toru przez komisję IPRF				X	X
15	Chronograf i miejsce zerowania/testowania broni				X	X
16	Rejestracja IPRF na 3 miesiące przed zawodami				X	X
17	Ujęcie w kalendarzu IPRF				X	X
18	Raport po zawodach do organu państwowego PLPRF			X	X	X
19	Raport po zawodach do organu IPRF				X	X
20	Ilość dni	1	1	2	2	2
21	Minimalna ilość strzałów	30	60	130	180	180
22	Minimalna ilość torów	3	8	16	20	20
23	Sugerowany maksymalny czas na tor (sekundy) ²	120 180	105 150	90- 120	90- 120	90- 120
24	Sugerowana ilość strzałów na danym torze ²	6- 10	6- 10	8- 12	8- 12	8- 12
25	Wymagana liczba zawodników	5	15	20	40	100
26	Minimalna liczba zawodników w danej klasie	-	3	6	12	40

Uwagi:

¹ Zawodnicy muszą być zarejestrowani, niekoniecznie muszą być członkami

² Dodatkowych informacji udziela Match Director dla danych zawodów.

7. DRUŻYNY REGIONALNE

Mecz drużyn regionalnych odbywa się w ramach normalnych zawodów indywidualnych lub drużynowych, gdzie zawodnicy rywalizują indywidualnie, jak również w ramach swojej drużyny regionalnej.

7.1. OPIS

- 7.1.1. Zawodnicy startują indywidualnie, a ich wyniki liczą się do ich indywidualnego wyniku, jak również do łącznego wyniku ich drużyny regionalnej.
- 7.1.2. Zawodnik z najwyższym wynikiem na koniec meczu zostaje ogłoszony zwycięzcą indywidualnym, a drużyna regionalna z najwyższym skumulowanym wynikiem indywidualnym na koniec meczu zostaje ogłoszona zwycięzcą regionalnym.

7.2. REGIONY

- 7.3. Regionami mogą być dowolne zdefiniowane regiony decydujące się na rywalizację z dowolnym innym regionem w Międzyregionalnym Meczu Drużynowym. Przykłady międzyregionalnych meczów drużynowych obejmują:

Poziom zawodów	REGIONAL TEAMS
Państwowe	Drużyny regionalne
Międzynarodowe	Drużyny państwowe

7.4. SKŁAD DRUŻYN

- 7.4.1. Członkowie w każdej drużynie regionalnej muszą rywalizować w tej samej klasie.
- 7.4.2. Drużyny regionalne składają się z następujących członków:
 - 7.4.2.1. Mecze indywidualne: drużyny regionalne muszą składać się z 3 lub więcej zawodników.
 - 7.4.2.2. Mecze drużynowe: drużyny regionalne muszą składać się z 2 lub więcej drużyn (tj. drużyny 2 osobowe)).
 - 7.4.2.3. Organizatorzy meczu mogą ustalić maksymalną liczbę zawodników w regionalnym meczu drużynowym.

7.5. ZGŁASZANIE UCZESTNICTWA

- 7.5.1. Każdy Region, który chce wziąć udział w regionalnym meczu drużynowym, powinien powiadomić pisemnie organizatora meczu o swoim zamiarze uczestnictwa co najmniej na jeden (1) miesiąc przed rozpoczęciem imprezy.
 - 7.5.1.1. Organy państwowe IPRF mogą wymagać dodatkowego zgłoszenia dla meczów krajowych, wojewódzkich/państwowych lub okręgowych regionalnych.
- 7.5.2. Każdy region może zgłosić tylko jedną (1) drużynę w każdej klasie
- 7.5.3. Członkowie drużyn muszą być wybrani zgodnie z opublikowanymi regionalnymi zasadami wyboru.

7.6. NOMINOWANIE DRUŻYN

- 7.6.1. Regiony przekazują ostateczne szczegóły dotyczące swoich Drużyn na piśmie do organizatora meczu nie później niż siedem (7) dni przed pierwszym dniem zawodów.
 - 7.6.1.1. Organy krajowe IPRF mogą wymagać dodatkowego zgłoszenia dla meczów państwowych lub okręgowych regionalnych.
- 7.6.2. W nominacjach należy podać imiona i nazwiska zawodników.
- 7.6.3. Regiony muszą poinformować organizatora meczu o nazwiskach swoich kierowników drużyn i kapitanów drużyn zanim nominacje drużyn zostaną przyjęte.

- 7.6.3.1. W przypadku braku dedykowanego kierownika drużyny, kapitan drużyny jest kierownikiem drużyny.

7.7. ZMIANY W ZESPOLE

- 7.7.1. Jeżeli którykolwiek z zawodników wchodzących w skład powołanego zespołu regionalnego jest niezdolny do rywalizacji z powodu kontuzji, choroby lub śmierci, co jest potwierdzone zaświadczeniem lekarskim, kierownik zespołu może mianować innego zawodnika w jego miejsce.
- 7.7.2. Powiadomienie o takim zastępstwie musi być przekazane na piśmie organizatorowi meczu na co najmniej 24 godziny przed opublikowanym czasem rozpoczęcia pierwszego dnia zawodów danego meczu regionalnego i musi być do niego dołączone odpowiednie zaświadczenie lekarskie, jeśli jest wymagane.

7.8. PUNKTACJA DRUŻYNOWA

- 7.8.1. Mecze indywidualne:
- 7.8.1.1. Po zakończeniu zawodów, najwyższe trzy (3) wyniki od osób w każdej drużynie regionalnej są sumowane, aby utworzyć wynik drużyny regionalnej.
- 7.8.2. Mecze drużynowe:
- 7.8.2.1. Po zakończeniu zawodów, najwyższe dwa (2) wyniki z drużyn w ramach każdego zespołu regionalnego są sumowane, tworząc wynik drużyn regionalnych.
- 7.8.3. Jeśli zawodnik indywidualny/zespół będzie:
- 7.8.3.1. Zdyskwalifikowany, wówczas temu członkowi zespołu zostanie przyznane zero (0) punktów w konkurencji drużynowej.
- 7.8.3.2. Zmuszony do wycofania się lub odstąpienia od zawodów z jakiegokolwiek powodu, wówczas punkty, które zgromadził do tego momentu, pozostają zachowane.
- 7.8.4. Zespół regionalny z najwyższą liczbą punktów zostaje zwycięzcą spośród zespołów regionalnych.
- 7.8.5. Jeśli wystąpi remis pomiędzy jakimikolwiek zespołami regionalnymi, wtedy wyniki dla jakiegokolwiek toru (torów) zostaną połączone, a drużyna z najwyższym wynikiem zostanie sklasyfikowana wyżej.
- 7.8.5.1. Jeśli nadal pozostaje remis, wtedy czasy za tory z pomiarem czasu zostaną połączone, a zespół z najszybszym czasem zostanie sklasyfikowany wyżej.
- 7.8.5.2. Jeśli nadal pozostaje remis, wtedy te drużyny, które są remisowe, nominują zawodnika z tej drużyny do ponownego rozegrania toru z pomiarem czasu, który zostanie określony przez Dyrektora Meczów. Zwycięzca tego etapu zadecyduje o dogrywce.

8. MISTRZOSTWA ŚWIATA

- 8.1.1. Mistrzostwa Świata IPRF są rozgrywane co drugi rok kalendarzowy.
- 8.1.1.1. 2022, 2024, 2026, itd - Indywidualne Mistrzostwa Świata w Karabinie Precyzyjnym.
- 8.1.1.2. 2023, 2025, 2027, itd - Mistrzostwa Świata w karabinie precyzyjnym PR22.
- 8.1.1.3. 2023, 2025, 2027, itd - Drużynowe Mistrzostwa Świata w karabinie precyzyjnym.
- 8.1.2. Mistrzostwa Świata IPRF są rozgrywane jako Drużynowe Mistrzostwa Świata o zasięgu regionalnym, składające się z drużyn narodowych.
- 8.1.3. Mistrzostwa Świata, w miarę możliwości, będą przydzielane kolejno każdemu narodowemu organowi IPRF, a spis wyszczególniający ten przydział zostanie zatwierdzony na Zgromadzeniu Ogólnym IPRF.

- 8.1.4. Jeśli z jakiegokolwiek powodu Organ Narodowy nie może zorganizować Mistrzostw Świata, które zaakceptował jako gospodarz, wówczas mistrzostwa te zostaną zaoferowane następnemu Organowi Narodowemu, który zgodnie z harmonogramem ma zorganizować mistrzostwa w następnym roku.
- 8.1.4.1. Organ krajowy zrzekający się mistrzostwa zostaje przesunięty na koniec kolejności.
- 8.1.5. Organ Narodowy, któremu przydzielono Mistrzostwa Świata, jest odpowiedzialny za rekomendowanie Radzie IPRF dat, w których mają być one rozegrane.
- 8.1.5.1. Mistrzostwa Świata nie mogą być ogłaszane lub komunikowane, dopóki organizator meczu nie otrzyma pisemnej zgody od Rady IPRF.
- 8.1.6. Organ Narodowy, w którego obszarze jurysdykcji mają być rozegrane Mistrzostwa Świata, powiadamia wszystkie inne Organy Narodowe co najmniej;
- 8.1.6.1. Dziewięć (9) miesięcy przed rozpoczęciem imprezy; o terminie mistrzostw.
- 8.1.6.2. Sześć (6) miesięcy przed rozpoczęciem imprezy; o miejscu rozgrywania mistrzostw.
- 8.1.7. Dany organizator meczu powinien co najmniej:
- 8.1.7.1. Na cztery (4) miesiące przed rozpoczęciem zawodów wysłać kopie zatwierdzonego zgłoszenia meczowego do wszystkich Organów Krajowych, z podaniem daty zamknięcia zgłoszeń.
- 8.1.7.2. Na dwa (2) miesiące przed rozpoczęciem imprezy zamknąć zgłoszenia.
- 8.1.8. Harmonogram zgłoszeń meczowych musi być zatwierdzony przez Radę IPRF i powinien jasno określać;
- 8.1.8.1. Klasy, które będą dostępne, oraz
- 8.1.8.2. Wszelkie obowiązujące zasady oraz
- 8.1.8.3. Że Mistrzostwa odbywają się za zgodą IPRF.
- 8.1.9. **KWALIFIKACJE**
- 8.1.9.1. Zawodnicy muszą mieć normalne miejsce zamieszkania w swoim kraju przez okres co najmniej dwunastu kolejnych miesięcy bezpośrednio poprzedzających datę mistrzostw i muszą być członkami swojego organu krajowego, który reprezentują w dniu zamknięcia zgłoszeń.
- 8.1.9.2. Każdy Organ Krajowy jest odpowiedzialny za ustalenie własnych wymagań kwalifikacyjnych dla swoich zawodników.
- 8.1.10. **TROFEA**
- 8.1.10.1. Wszystkie trofea przechodnie Mistrzostw pozostają własnością IPRF.
- 8.1.10.2. Krajowe organy zdobywców indywidualnych lub drużynowych trofeów mistrzowskich są odpowiedzialne za zapewnienie, że przechodnie trofea zostaną dostarczone na czas na kolejne Mistrzostwa przed wręczeniem nagród.
- 8.1.11. **MEDALE**
- 8.1.11.1. Złote, Srebrne i Brązowe medale zostaną dostarczone przez IPRF / Federacje Regionalne i zostaną przyznane dla:
- 8.1.11.2. Zdobywcy pierwszej, drugiej i trzeciej nagrody we wszystkich Indywidualnych klasach i kategoriach mistrzostw.
- 8.1.11.3. Startujący członkowie zwycięskich, drugich i trzecich drużyn z klasy i kategorii Mistrzostw Drużynowych.