

PEŁNY REGULAMIN PCSL (Practical Competition Shooting League)

1. Bezpieczeństwo i zasady na strzelnicy

1.1. Cztery święte zasady bezpieczeństwa:

1. Zawsze wiedz, w jakim stanie jest Twoja broń (czy jest załadowana).
2. Zawsze trzymaj lufę skierowaną w bezpieczną stronę.
3. Trzymaj palec poza osłoną spustu, dopóki nie celujesz do tarcz.
4. Zawsze sprawdź, co znajduje się przed i za Twoim celem.

1.2. „Zimna strzelnica” (Cold Range)

Zawody PCSL odbywają się w formule „zimnej”. Oznacza to, że broń musi być rozładowana (pusta komora, brak wpiętego magazynka), chyba że jesteś na stanowisku pod opieką sędziego (RO) lub w wyznaczonej strefie testowej. Złamanie tej zasady to dyskwalifikacja z całych zawodów.

1.3. Gdzie możesz wyciągać broń?

Możesz wyjąć broń z pokrowca lub kabury TYLKO:

- * Na torze, gdy sędzia wyda komendę „Make Ready” (Przygotuj się).
- * W wyznaczonej „Strefie Bezpieczeństwa” (Safe Area) lub przy wałach bocznych (pod warunkiem celowania w wał).
- * Ważne: W strefach bezpiecznych nie wolno dotykać amunicji.

1.4. Broń załadowana vs rozładowana

- * Załadowana: Nabój w komorze, wpięty magazynek (nawet pusty!) lub nabój w mechanizmie broni.
- * Rozładowana: Brak amunicji i brak wpiętego magazynka.

1.5. Ochrona wzroku i słuchu

Okulary ochronne musisz mieć na oczach przez cały czas pobytu na strzelnicy (nawet jako widz). Ochronniki słuchu są obowiązkowe podczas strzelania.

2. Twój sprzęt

2.1. Pas i kabura

- * Pas musi być na wysokości talii.
- * Kabura musi być stabilnie przypięta do pasa i całkowicie zakrywać osłonę spustu.
- * Broń w kaburze nie może celować w ziemię dalej niż 1 metr od Twoich stóp.

2.2. Magazynki i ładownice

- * Nie musisz mieć profesjonalnych ładownic – możesz trzymać zapasowe magazynki np. w kieszeniach.
- * Na starcie toru magazynki muszą być na Tobie (nie w dłoniach), chyba że opis toru mówi inaczej.

2.3. Amunicja – czego NIE wolno:

- * Zabroniona jest amunicja ze stalowym rdzeniem (np. przeciwpancerna), smugowa i zapalająca.
- * W karabinach i pistoletach nie wolno używać amunicji, która wystrzeliwuje kilka pocisków naraz.

3. Dywizje (Kategorie sprzętowe)

- * Pistol Competition (COMP): „Wszystkomająca” kategoria pistoletowa. Możesz mieć kolimator, duże magazynki (do 30 naboí) i dowolne modyfikacje.
- * Pistol Practical (PRAC): Bardziej „życiowa” kategoria. Możesz mieć kolimator, ale magazynki ładujemy tylko do 20 naboí. Zabronione są kompensatory.
- * PCC (Pistol Caliber Carbine): Karabinek na amunicję pistoletową.
- * ACP (Actual Carry Pistol): Pistolety do noszenia na co dzień. Małe, bez ogromnych lejków, z limitem 15 naboí w magazynku.

4. Procedury zawodów

4.1. Składy (Squadding)

Będziesz przypisany do grupy (składu). Musisz strzelać z nimi zgodnie z harmonogramem. Bardzo ważne: wszyscy zawodnicy powinni pomagać w „resetowaniu” toru (zaklejaniu tarcz, stawianiu blach), o ile fizycznie mogą to robić.

4.2. Zapoznanie z torem (Walkthrough)

Zanim zaczniesz strzelać, masz czas, żeby przejść tor i zaplanować swoją strategię. Nie wolno Ci wtedy dotykać ruchomych celów ani ich przestawiać.

5. Komendy sędziowskie

1. „Make Ready” (Przygotuj się): Możesz wyciągnąć broń, załadować ją i przygotować się do startu.
2. „Are you ready?” (Czy jesteś gotów?): Jeśli jesteś – nie mów nic. Jeśli nie – krzyknij „Not ready!”.
3. „Standby”: Sygnał, że za chwilę (1–4 sekundy) usłyszysz sygnał startowy (beep).
4. „If you are finished, unload and show clear”: Gdy skończysz strzelać, wyjmij magazynek, otwórz zamek i pokaż sędziemu pustą komorę.
5. „If clear, hammer down, holster”: Jeśli broń jest pusta, oddaj strzał kontrolny w stronę

wału i schowaj broń do kabury.

6. „Range is clear”: Można bezpiecznie wejść na tor, by sprawdzić wyniki i zakleić tarcze.

6. Pomoc trenera (Coaching) i kategoria „Coachable”

* Coachable Competitor (Zawodnik uczący się): Jeśli jesteś nowicjuszem, możesz zgłosić chęć bycia „coachable”. Wtedy sędzia lub inni zawodnicy mogą Ci podpowiadać w trakcie strzelania (np. „cel po lewej!”, „zmień magazynek!”).

* Doświadczeni zawodnicy: Jeśli nie jesteś w kategorii „uczącej się”, nikt nie może Ci pomagać w trakcie przebiegu (chyba że chodzi o kwestie bezpieczeństwa). Jeśli ktoś Ci podpowie, możesz zostać zmuszony do powtórzenia toru z karą czasową.

7. Procedury na torze (Stage Procedures)

* Pozycje startowe: Zawsze słuchaj uważnie opisu toru (WSB). Jeśli masz stać z rękami wzdłuż tułowia, to nie możesz ich trzymać na broni.

* Błędy proceduralne: Jeśli zrobisz coś niezgodnie z opisem toru (np. strzelisz z innego miejsca niż nakazano), otrzymasz karę proceduralną.

8. Powtórki (Re-Shoots)

Czasem coś pójdzie nie tak nie z Twojej winy. Możesz powtórzyć tor, jeśli:

* Sprzęt strzelniczy zawiedzie (np. tarcza się nie podniosła).

* Sędzia przeszkodził Ci w strzelaniu (np. wpadł na Ciebie).

* Timer nie zmierzył czasu poprawnie.

* Ważne: Jeśli Twoja broń się zepsuje – to nie jest powód do powtórki. Musisz ją naprawić w czasie przeznaczonym na tor.

9. Projektowanie torów

Tory w PCSL mają testować Twoje umiejętności, a nie być pułapką.

* Dostępność: Każdy cel musi być widoczny dla zawodnika o dowolnym wzroście.

* Bezpieczeństwo: Projektant musi zadbać, by kąty strzału były zawsze bezpieczne.

10. Tarcze (Targets)

W PCSL spotkasz:

* Tarcze papierowe (K-Zone/T-Zone): Mają różne strefy punktowe. Najlepsza to „K” (Kill zone) lub „T” (Triangle).

* Cele metalowe: Muszą upaść lub wyraźnie zadzwonić, by zostały zaliczone.

* No-Shoots (Tarcze „nie strzelać”): Zazwyczaj oznaczone kolorem białym. Trafienie w nie skutkuje karą punktową.

11. Punktacja i system K-T

PCSL używa systemu Points Per Second (PPS) – Twoje punkty z tarcz są dzielone przez czas, w jakim ukończyłeś tor. Wygrywa ten, kto ma najwięcej punktów na sekundę.

Jak punktujemy tarcze papierowe? Aby zaliczyć tarczę (zneutralizować ją), potrzebujesz:

- * 1 trafienia w strefę K (środek) LUB
- * 1 trafienia w strefę T (trójkąt na górze) LUB
- * 2 trafienia w dowolne inne miejsca na tarczy (strefa C/D).

12. Kary proceduralne

Zasada jest prosta: jeśli zyskasz przewagę, robiąc coś wbrew zasadom, dostajesz karę.

* Błąd proceduralny (+5 lub +10 sekund): Np. przekroczenie linii, której nie wolno było przekraczać, lub oddanie strzału z niewłaściwej pozycji.

13. System dwóch ostrzeżeń (Two-Strike System)

To unikalna rzecz w PCSL. Za niektóre drobne błędy bezpieczeństwa, które w innych ligach kończą się od razu dyskwalifikacją (DQ), tutaj możesz dostać „strike’a” (ostrzeżenie).

- * Strike 1: Ostrzeżenie i koniec toru (wynik 0 za ten tor).
- * Strike 2: Jeśli zrobisz to samo po raz drugi na tych samych zawodach – zostajesz zdyskwalifikowany z całego meczu.
- * Uwaga: Poważne błędy, jak np. wycelowanie w kogoś bronią, to od razu DQ bez żadnych ostrzeżeń.

14. Dyskwalifikacja z toru (Stage DQ)

To kara, która zeruje Twój wynik tylko na jednym konkretnym torze. Może się to zdarzyć np. za nieumyślne złamanie procedury, które nie zagrażało życiu, ale było rażące.

15. Dyskwalifikacja z zawodów (Match DQ)

Koniec zabawy. Pakujesz sprzęt i jedziesz do domu. Dzieje się tak za:

- * Złamanie zasady 180 stopni: Wycelowanie broni w stronę inną niż kulochwyt.
- * Przypadkowy strzał: Gdy broń wypali, a Ty nie celowałeś w tarczę.
- * Upuszczenie załadowanej broni.
- * Niesportowe zachowanie: Agresja, oszukiwanie, bycie pod wpływem alkoholu.

16. Arbitraż (Odwołania)

Jeśli nie zgadzasz się z decyzją sędziego, masz prawo do odwołania. Najpierw rozmawiasz z Głównym Sędzią (Range Master). Jeśli to nie pomoże, możesz złożyć oficjalny protest (często wiąże się to z opłatą, która jest zwracana, jeśli masz rację).

17. Słowniczek (najważniejsze pojęcia)

- * COF (Course of Fire): Przebieg toru.
- * DQ (Disqualification): Dyskwalifikacja.
- * MD (Match Director): Dyrektor zawodów.
- * RO (Range Officer): Sędzia na torze.
- * WSB (Written Stage Briefing): Pisemny opis toru, który sędzia czyta przed startem.
- * Dry Fire: Trening „na sucho” (bez amunicji) – dozwolony tylko w Safe Area.