**Regulamin**

**I Pilskiego Turnieju Łuczniczego**

**Goraj-Zamek, 16.05.2015 r.**

**1. Ogólne wprowadzenie**

1.1. "I PILSKI TURNIEJ ŁUCZNICZY" jest spotkaniem towarzyskim organizowanym dla wszystkich łuczników mających chęć sprawdzić swoje umiejętności na ,,polowaniu”.

1.2. Wszyscy uczestnicy turnieju, tj. organizatorzy, zawodnicy i osoby towarzyszące,

odpowiadają za bezpieczeństwo własne i zobowiązują się nie stwarzać okoliczności

mogących w czasie turnieju zagrozić bezpieczeństwu ludzi i zwierząt znajdujących się na jego terenie.

1.3. Organizatorem turnieju jest Stowarzyszenie „Noteccy Łucznicy”.

**2. Organizacja turnieju**

2.1. "I PILSKI TURNIEJ ŁUCZNICZY" odbędzie się 16 maja 2015 r. na terenie Leśnictwa Goraj (Nadleśnictwo Krucz). Zbiórka i rozpoczęcie będzie miała miejsce „Kuźnia przy zamku w Goraju”

2.2. Zgłoszenie uczestnictwa w zawodach poczta elektroniczną na adres: noteccy\_lucznicy@op.pl

2.3. Zgłoszenie uczestnictwa w turnieju jest równoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu.

2.4. Zawodnicy powinni stawić się na turniej zgodnie z wytycznymi agendy zamieszczonej przez organizatora. Decyzja o dopuszczeniu do turnieju zarejestrowanych uczestników, którzy spóźnili się na rozpoczęcie, należy do organizatorów.

2.5. Organizatorzy mają prawo przerwać turniej lub odwołać go jeżeli przyczyną będzie działanie siły wyższej (np. złe warunki atmosferyczne).

2.6. Organizatorzy turnieju mają obowiązek przeprowadzić ceremonię rozdania nagród i wręczenia dyplomów.

2.7. Organizatorzy turnieju posiadają prawo do interweniowania w spornych kwestiach i poprawiania procedur turnieju. Decyzje organizatorów są wiążące dla wszystkich zawodników.

2.8. Wszystkie cele 3D muszą być ulokowane pionowo do horyzontu lub pod niewielkim kątem. Cele mogą być częściowo zakryte przez ukształtowanie terenu, gałęzie, krzaki albo liście z zastrzeżeniem, że wszystkie pola punktowe muszą być przynajmniej częściowo widoczne ze stanowiska strzeleckiego.

2.9. Wszystkie cele 3D są ustawione na dystansie nieznanym dla zawodników.

2.10. Każde stanowisko strzeleckie jest oznakowane metalową szpilką z tabliczką z czarnym numerem na jasnym tle. Tabliczki z numerami powinny być co najmniej wielkości10x15 cm.

2.11. Trasa turnieju powinna zostać omówiona z zawodnikami przed rozpoczęciem. Zawodnicy mogą przed turniejem zapoznać się z trasą, ale nie wolno im strzelać do celów ani mierzyć odległości do nich.

2.12. Wewnątrz terenu wyznaczonego na przeprowadzenie turnieju mogą przebywać osoby, które biorą bezpośredni udział w turnieju lub mają stosowne upoważnienia oraz publiczność.

**3. Ogólny regulamin turnieju**

3.1. W Turnieju mogą brać udział wszyscy łucznicy pełnoletni świadomi swojego zdrowia i możliwości, pod warunkiem korzystania w czasie turnieju ze sprzętu dopuszczonego przez organizatorów. Osoby niepełnoletnie mogą wziąć udział w turnieju wyłącznie za zgodą opiekuna prawnego, a dzieci poniżej 16 roku życia wyłącznie w jego obecności.

3.2. Organizatorzy mogą wprowadzić odrębną kategorię pod warunkiem, że zgłosi się do niej nie później niż w przeddzień turnieju i wystartuje w niej co najmniej pięć osób.

3.3. Turniej będzie rozgrywany z podziałem ze względu na:

- kategorie sprzętu, czyli łuki: bloczkowe, tradycyjne i klasyczne.

- kategorie wiekowe, czyli: junior (do 15 lat) i dorośli powyżej 15 roku życia.

- płeć zawodnika: kobieta/mężczyzna

3.4. W przypadku, gdy ilość zawodników w danej grupie będzie mniejsza niż pięciu, to organizator ma prawo dołączyć tych zawodników do najbardziej zbliżonej kategorii.

3.5. Kategorie sprzętu definiuje się następująco:

- łuk bloczkowy może być wyposażony w celownik sportowy (lipko) lub celownik

wielopinowy, myśliwski stabilizator nie dłuższy niż 12”, bez ograniczenia siły naciągu.

- klasyczny z celownikiem i osprzętem lub bez,

- strzały muszą być identyczne ze względu na ciężar, wyposażone w groty tarczowe,

których średnica jest równa średnicy promienia strzały.

3.6. Organizatorzy mają prawo sprawdzić sprzęt i akcesoria przed rozpoczęciem turnieju oraz mają prawo wymóc zmiany w sprzęcie zasadniczym lub w akcesoriach, które nie spełniają wymogów turnieju. Wszelkie odstępstwa od regulaminu powodują

dyskwalifikację zawodnika.

3.7. Zawodnik otrzyma ostrzeżenie od sędziów w każdym przypadku naruszenia postanowień niniejszego regulaminu. Ostrzeżenie musi być odnotowane na karcie wyników. Trzy ostrzeżenia udzielone w czasie jednego turnieju dyskwalifikują zawodnika.

3.8. Karty wyników muszą mieć miejsce na wpisy sędziowskie. Sędziami turnieju są jego organizatorzy.

3.9. Zgłoszenie się do turnieju jest równoznaczne ze zgodą na opublikowanie wyników turnieju na wybranych przez organizatorów forach łuczniczych oraz na rejestrację turnieju w formie zdjęć i filmów przez zawodników i osoby im towarzyszące. Za ewentualne naruszenie prawa do wizerunku odpowiadają autorzy zdjęć i filmów.

3.10. Zaśmiecanie terenu turnieju jest surowe zabronione. Zawodnik, który zaśmieca teren turnieju podlega dyskwalifikacji.

**4. Zasady strzelania**

4.1. Zawodnicy wyruszają na trasę turnieju w grupach wyznaczonych przez organizatorów. Grupy powinny liczyć co najmniej trzech zawodników. Każda grupa ma przewodnika spośród organizatorów lub lidera wskazanego przez organizatorów spośród zawodników danej grupy.

4.2. Wszystkie grupy wyruszają równocześnie, każda grupa rozpoczyna strzelanie na innym stanowisku. Grupy przechodzą do kolejnych stanowisk zgodnie z ich numeracją i nie mogą wyprzedzać się na trasie turnieju. Jeśli będzie to konieczne muszą zaczekać w bezpiecznym miejscu, aż poprzednia grupa wykona wszystkie czynności.

4.3. Nie wolno przeszkadzać w oddaniu strzału innemu zawodnikowi. Powinna zostać zachowana bezpieczna odległość od zawodnika strzelającego na stanowisku (ok. 3 m).

4.4. Dla bezpieczeństwa żaden zawodnik nie może przebywać wokół celu lub za celem, kiedy inny zawodnik oddaje strzał.

4.5. W trosce o innych zawodników nie wolno rozmawiać z widzami lub grupami innych łuczników, gdy grupa strzela.

4.6. Po dotarciu grupy do kolejnego celu zawodnicy mają trzy minuty, aby ocenić dystans do celu. Po upłynięciu trzech minut zawodnicy muszą udać się na oznaczone stanowisko i w ciągu 90 sek. pierwszy zawodnik musi oddać strzał.

4.7. Na każdym stanowisku zawodnicy strzelają w innej kolejności. Dzieci strzelają na końcu. Przewodnik lub lider grupy wskazuje, kto wchodzi na stanowisko.

4.8. Każdy zawodnik ma 90 sek. na oddanie swojego strzału. Zawodnicy pozostają na stanowisku do czasu, aż ostatni odda swój strzał.

4.9. Każdy cel będzie miał wyznaczone za pomocą kolorowych palików/chorągiewek stanowiska strzeleckie: łuk bloczkowy palik/chorągiewkę koloru czerwonego, łuk tradycyjny i klasyczny palik/chorągiewkę koloru niebieskiego oraz palik/chorągiewka żółta dla kategorii wiekowej junior. Tylko jeden łucznik może strzelać w danym czasie ze stanowiska strzeleckiego. W czasie strzału łucznik musi dotykać palika/chorągiewki dowolną częścią swojego ciała, np. nogą. Organizatorzy mają prawo określić pozycję strzelecką (np. strzał z przyklęku).

4.10. Z każdego stanowiska strzeleckiego strzela się tylko jedną strzałą do jednego celu. Strzała, która zostanie upuszczona i może zostać podniesiona przez zawodnika bez opuszczania stanowiska strzeleckiego, może być dostrzelona.

Zawodnik musi liczyć się ze stratą strzał w czasie turnieju.

4.11. Strzelanie próbne w trakcie turnieju jest zakazane. Każdy zawodnik samodzielnie ocenia odległość do celu. Podglądanie, używanie wyposażenia lub innych akcesoriów, które są pomocne w ocenie odległości są zabronione. Naciąganie łuku bez strzały i skierowanie go na cel jest zabronione.

4.12. Wszystkie strzały powinny pozostać w celu do chwili zapisania wyników. Jeżeli jest niepewna sytuacja punktowa, spór powinien rozstrzygnąć sędzia, a strzały do tego momentu nie mogą być wyciągane z celu.

4.13. Jeżeli podczas strzelania wystąpi uszkodzenie sprzętu, strzał można powtórzyć. Strzelający będzie miał czas do 15 minut na naprawę. W tym czasie grupa musi czekać.

Po ukończeniu naprawy zawodnik będzie miał dwa strzały na sprawdzenie sprzętu.

4.14. Zawodnik może zmienić łuk jeden raz podczas turnieju. W zasięgu strzału może być przyniesiony tylko jeden łuk na strzelającego.

4.15 Jeden zawodnik startuje tylko w jednej kategorii.

**5. Punktacja**

5.1. Dla wszystkich celów 3D punktacja jest następująca:

**1 STRZAŁ:**

20 pkt. – trafienie w małe pole w okręgu 11 i 10. Strzała musi przynajmniej dotykać granicy pola. Uwaga: niektóre cele 3D nie posiadają pola 11.

18 pkt. - trafienie w pole punktowane jako 8 pkt.. Strzała musi przynajmniej dotykać granicy pola.

16 pkt. - trafienie w sylwetkę poza „komorę”.

0 pkt. - trafienie poza sylwetkę figury. Ponadto każda strzała, która nie zostanie znaleziona w obrębie celu będzie liczona jako 0 pkt.

**2 STRZAŁ**:

14 pkt. – trafienie w małe pole w okręgu 11 i 10. Strzała musi przynajmniej dotykać granicy pola. Uwaga: niektóre cele 3D nie posiadają pola 11.

12 pkt. - trafienie w pole punktowane jako 8 pkt.. Strzała musi przynajmniej dotykać granicy pola.

10 pkt. - trafienie w sylwetkę poza „komorę”. Strzała musi przynajmniej dotykać granicy pola.

0 pkt. - trafienie poza sylwetkę figury. Ponadto każda strzała, która nie zostanie znaleziona w obrębie celu będzie liczona jako 0 pkt.

**3 STRZAŁ**:

8 pkt. – trafienie w małe pole w okręgu 11 i 10. Strzała musi przynajmniej dotykać granicy pola. Uwaga: niektóre cele 3D nie posiadają tego pola.

6 pkt. - trafienie w pole punktowane jako 8 pkt.. Strzała musi przynajmniej dotykać granicy pola.

4 pkt. - trafienie w sylwetkę poza „komorę”.

0 pkt. - trafienie poza sylwetkę figury. Ponadto każda strzała, która nie zostanie znaleziona w obrębie celu będzie liczona jako 0 pkt.

5.2. Zawodnicy dostaną oficjalne karty do zapisywania wyników na początku turnieju.

Wszystkie informacje na karcie wyników muszą być precyzyjnie wypełnione drukowanymi literami.

5.3. Oceny trafień i wpisania punktów w karty wyników dokonuje się przy każdym celu 3D, kiedy grupa ukończy strzelanie. Punkty wpisuje przewodnik lub lider grupy. Strzały wyciągnięte z celu przed zapisaniem wyników będą liczone jako zero.

5.4. W przypadku pomyłki we wpisaniu punktów w karcie, poprawka musi być naniesiona natychmiast. Lider grupy musi podpisać naniesione poprawki.