

**OGÓLNOPOLSKI TURNIEJ RUN-ARCHERY
(W ŁUCZNICTWIE BIEGOWYM)
W KĄTACH WROCŁAWSKICH 31.08.2024**

REGULAMIN

**§ 1
INFORMACJE OGÓLNE**

- 1.1. Nazwa Turnieju: **Ogólnopolski Turniej Run-Archery**
- 1.2. Termin: **31 sierpnia 2024** (oraz dodatkowy dzień otwarty 30.08.2024)
- 1.3. Miejsce: **stadion lekkoatletyczny i przyległy Park Staromiejski w Kątach Wrocławskich**, ul. Zwycięstwa 23, 55-080 Kąty Wrocławskie
- 1.4. Organizator: **Uczniowski Klub Sportowy Luks Smolec, Uczniowski Klub Sportowy Luks we Wrocławiu, Polski Związek Łuczniczy**
- 1.5. Sędzia Główny: **Małgorzata Sokółowska**
- 1.6. Sędziowie Dodatkowi: **Kinga Kłorek**

**§ 2
ZGŁOSZENIA I WARUNKI UCZESTNICTWA**

- 2.1. Zgłoszenia będą przyjmowane za pomocą formularza dostępnego pod adresem <https://www.zmierzymyczas.pl/2084/ogolnopolski-turniej-run-archery-w-lucznictwie-biegowym-indywidualny.html> do dnia 29.08.2024 r. lub do wypełnienia listy 100 uczestników. W przypadku kiedy zarejestrowany zawodnik z jakichkolwiek przyczyn nie będzie mógł wziąć udziału w turnieju, prosimy o niezwłoczne powiadomienie. po wskazanym terminie zgłoszenia możliwe wyłącznie bezpośrednio u organizatora tel. 607 165 244, e-mail smolec@uksluks.pl
- 2.2. W Turnieju mogą brać udział osoby pełnoletnie oraz poniżej 18 roku życia będące pod opieką osoby dorosłej (opiekuna prawnego lub osoby do tego wyznaczonej), jednak urodzone nie później niż 31.12.2012 r.
- 2.3. Każdy łucznik musi posiadać swój sprzęt łuczniczy, tj. minimum łuk i komplet 12 strzał spełniający wymagania opisane w § 4 i przejść pozytywnie kontrolę sprzętu
- 2.4. Dodatkowe warunki uczestnictwa:
 - znajomość zasad rywalizacji w łucznictwie biegowym (run-rachery)
 - złożenia zaświadczenia lub oświadczenia o braku przeciwwskazań zdrowotnych do uprawiania łucznictwa i biegów
- 2.4. Organizator przewiduje następujące opłaty startowe:
 - dorośli (kategoria Senior i Masters), urodzeni 2006 i starsi: 100 zł
 - dzieci i młodzież (kategoria U-18), urodzeni 2007-2012: 80 zł
 - udział w dniu otwartym 30.08.2024: 50 zł
- 2.5. Ww. opłaty należy uiścić na konto UKS Luks Smolec nr 73 2530 0008 2041 1071 4663 0001 do dnia 29.08.2024r. (liczy się data wpływu na konto). W tytule przelewu prosimy wpisać: „zawody run-archery” oraz podać imię i nazwisko osoby za którą dokonywana jest wpłata.
- 2.6. Istnieje również możliwość bezpośredniej zapłaty poprzez system TPay w serwisie ZmierzymyCzas.pl podczas dokonywania zgłoszenia.
- 2.7. Zawodnicy, którzy zgłoszą brak możliwości udziału w zawodach po 29.08.2024 r., wcześniej uiszczone opłaty nie będą zwracane.
- 2.8. Zawodnicy biorą udział w zawodach na własną odpowiedzialność, organizator nie ponosi odpowiedzialności za uszczerbek na zdrowiu oraz za zgubione i pozostawione rzeczy.

**§ 3
KATEGORIE SPRZĘTOWE, WIEKOWE, INNE**

- 3.1. Startujący w turnieju startują w jednej kategorii sprzętowej – zarówno łuki tradycyjne, barebow, jak i łuki klasyczne (z zastrzeżeniem spełnienia wymogów § 4).

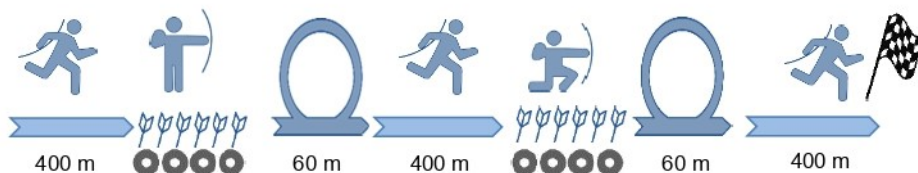
- 3.2. Wszyscy startujący podzieleni są na kobiety i mężczyzn, dla których prowadzone są klasyfikacje OPEN.
- 3.3. Kobiety i mężczyźni podzieleni są na 3 kategorie wiekowe:
 - U-18 – roczniki 2007-2012
 - Senior – roczniki 2006-1975
 - Masters – rocznik 1974 i starsi
 UWAGA! Jeżeli w danej kategorii nie będzie minimum 3 uczestników, organizator może przenieść zawodników do kategorii Senior.
- 3.4. Uczestnicy posiadający ważną licencję PZŁucz klasyfikowani będą dodatkowo oddzielnie. Zawodników tych obowiązuje dodatkowo niezależne zgłoszenie się do zawodów za pośrednictwem macierzystych klubów poprzez portal SportZona.pl
- 3.5. Drużyny są tworzone bez uwzględniania wieku. Kierownik drużyny jest zobowiązany zadeklarować skład drużyny przynajmniej 1 godzinę przed rozpoczęciem każdego formatu wyścigu drużynowego.
- 3.6. W przypadku sztafet drużyny składają się ze sportowców tej samej płci (kobiet lub mężczyzn). Dopuszczalne jest formowanie składów drużyn z zawodników reprezentujących różne kluby, również z różnych krajów. Kierownik drużyny jest odpowiedzialny za określenie kolejności biegu i strzelania podczas rejestracji drużyny.
- 3.7. W przypadku mikstów drużyny składają się z jednej kobiety i jednego mężczyzny. Dopuszczalne jest formowanie składów drużyn z zawodników reprezentujących różne kluby, również z różnych krajów. Bieg w kategorii mikst musi rozpocząć się od kobiety jako pierwszego zawodnika.

§ 4 FORMATY BIEGÓW

- 4.1. Zawody przeprowadzone zostaną w formatach i według zasad World Archery Europe przewidzianych dla Pucharu Europy Run-Archery. Szczegółowe zasady opisane są w podręczniku „RUN ARCHERY. Practising – Organising – Judging. V1.1 - 01/2024” dostępnej na stronie <https://www.archeryeurope.org/rule/run-archery-cup/>
W razie wątpliwości pierwszeństwo otrzymuje niniejszy regulamin, a wszelkie rozbieżności rozstrzyga sędzia główny zawodów.

		SPRINTY	BIEG DŁUGI (4K)
Pętla biegowa		400m	1000m
Runda karna		60m	150m
Strzał na 1 strzelanie		od 4 do 6	4
Pozycja w strzelaniu:	pierwszym	stojąc	stojąc
	drugim	klęcząc	klęcząc
	trzecim	stojąc (tylko sztafety)	stojąc

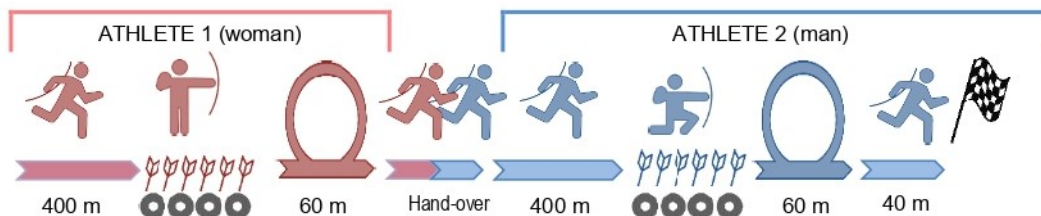
4.2. SPRINT INDYWIDUALNY:



- Rozpoczyna się od 400 metrów biegu i wystrzelenia maksymalnie 6 strzał, aby trafić 4 cele w pozycji **stojącej**.
- Następnie – zgodnie z wskazaniem spottera – należy przebiec 60 metrów rundy karnej za każdy chybiony cel

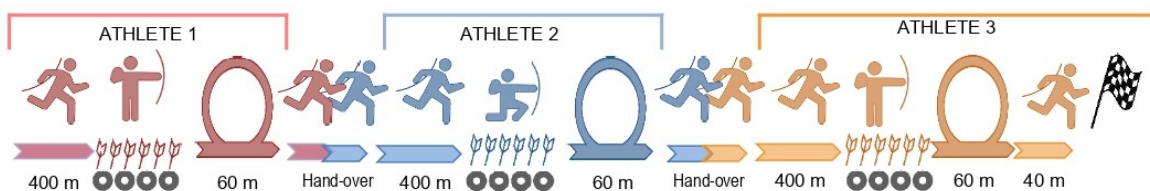
- Następnie następuje kolejne 400 metrów biegu i wystrzelenia maksymalnie 6 strzał, aby trafić 4 cele w pozycji **klęczącej** i podobnie – zgodnie ze wskazaniem spottera – należy przebiec 60 metrów rundy karnej za każdy chybiony cel
- Na koniec należy przebiec ostatnie 400 metrów do linii mety.

4.3. MIKST (SPRINT):



- Zawodniczka rozpoczyna od 400 metrów biegu i wystrzelenia maksymalnie 6 strzał, aby trafić 4 cele w pozycji **stojącej**.
- Następnie – zgodnie ze wskazaniem spottera – musi przebiec 60 metrów pętli karnej za każdy chybiony cel oraz wbiega do strefy zmian, aby dotknąć swojego partnera z drużyny.
- Dotknięcie oznacza, że zawodnik może rozpocząć swoje 400 metrów biegu i wystrzelić maksymalnie 6 strzał, aby trafić 4 cele w pozycji **klęczącej** i podobnie – zgodnie ze wskazaniem spottera – należy przebiec 60 metrów rundy karnej za każdy chybiony cel
- Następnie zawodnik musi dobiec do mety, aby ukończyć wyścig.

4.4. SZTAFETY (SPRINT):



- Pierwszy zawodnik (zawodniczka) rozpoczyna bieg od 400 metrów biegu i wystrzelenia maksymalnie 6 strzał, aby trafić 4 cele w pozycji **stojącej**, a następnie – zgodnie ze wskazaniem spottera – musi przebiec 60 metrów pętli karnej za każdy chybiony cel oraz wbiega do strefy zmian, aby dotknąć swojego partnera (swoją partnerkę) z drużyny
- Po dotknięciu drugi zawodnik rozpoczyna swoje 400 metrów biegu i wystrzeliwuje maksymalnie 6 strzał, aby trafić 4 cele w pozycji **klęczącej** i – zgodnie ze wskazaniem spottera – musi przebiec 60 metrów pętli karnej za każdy chybiony cel oraz wbiega do strefy zmian, aby dotknąć swojego partnera (swoją partnerkę) z drużyny
- Po tym dotknięciu ostatni zawodnik rozpoczyna bieg na 400 metrów i wystrzeliwuje maksymalnie 6 strzał, aby trafić 4 cele w pozycji **stojącej** i – zgodnie ze wskazaniem spottera – musi przebiec 60 metrów pętli karnej za każdy chybiony cel oraz, aby ukończyć wyścig, musi dobiec do mety.

4.5. BIEG DŁUGI (4K):



- Zaczyna się od 1000 metrów biegu i wystrzelenia 4 strzał, aby trafić do 4 celów w pozycji **stojącej**.

- Następnie – zgodnie ze wskazaniem spottera – należy przebiec 150 metrów rundy karnej za każdy chybiony cel.
- Następnie następuje kolejne 1000 metrów biegu i wystrzelenie 4 strzał, aby trafić do 4 celów w pozycji **klęczącej** i – zgodnie ze wskazaniem spottera – należy przebiec 150 metrów rundy karnej za każdy chybiony cel.
- Trzeci bieg na 1000 metrów i strzelanie w pozycji **stojącej** z 4 strzał, po którym następują możliwe pętle karne.
- Aby ukończyć wyścig, uczestnicy muszą przebiec jeszcze jedną pętlę 1000 metrów.

§ 5

SPRZĘT ŁUCZNICZY:

ŁUK

- 5.1. Poza łukami bloczkowymi, w łucznictwie biegowym można używać innych typów łuków, zgodnie z zasadami World Archery. Zawodnicy nie mogą używać żadnego rodzaju spustu.
- 5.2. Zawodnicy mogą swobodnie używać akcesoriów do swoich łuków, pod warunkiem, że nie wystają one poza przednią stronę łuku na więcej niż 10 cm. Jedynym dozwolonym akcesorium przekraczającym 10 cm może być tylna uprząż (szelki), która jest przymocowana do łuku.
- 5.3. Zawodnicy mogą nosić łuk na 3 sposoby:
 - w ręce: Podczas biegu zawodnik powinien zachować ostrożność, by nie zahaczyć łukiem przedmiotów na trasie i innych zawodników, zwłaszcza przy ich wyprzedzaniu. Dopuszczalna jest zmiana ręki podczas biegu z zachowaniem ostrożności.
 - w tylnym kołczanie łukowym (plecak): Gdy sportowiec nosi go na plecach, cały sprzęt nie powinien przekraczać szerokości jego ramion. W kołczanie łukowym nie wolno nosić żadnych dodatkowych przedmiotów poza łukiem.
 - w tylnej uprzęży (szelkach): Uprząż składa się z dwóch pasów naramiennych i mechanizmu zabezpieczającego, który utrzymuje ją zapiętą i połączoną z łukiem. Dodawanie kieszeni lub toreb do uprzęży jest niedozwolone. Uprząż musi bezpiecznie trzymać łuk, aby zapobiec jego ześlizgnięciu się, nawet w przypadku upadku. Uprząż musi być noszona na obu ramionach i powinna ograniczać ruch łuku w sposób, który zapobiega wysuwaniu się końca górnego ramienia łuku poza linię ramion i oś ciała. Zawodnik, który zdecyduje się nosić łuk w uprzęży, powinien nosić łuk na plecach na początku i podczas wszystkich odcinków biegu na pętłach biegowych. Łuk można zdjąć tylko na strzelnicy, konkretnie do 10 metrów przed wejściem na strzelnicę, na której znajdują się pachołki do strzał, i można go założyć ponownie do 10 metrów po opuszczeniu strzelnicy. W przeciwnym razie będzie to skutkowało dyskwalifikacją.
- 5.4. Jeśli mocowanie łuku na uprzęży (szelki) lub kołczanie łukowe (plecak) ulegnie awarii, należy go naprawić lub wymienić, używając zapasowego sprzętu po dobiegnięciu do strefy strzelań. Należy to zrobić, zanim zawodnik zacznie biec kolejną pętlę. W czasie potrzebnym na dotarcie do strefy strzelań zawodnik musi trzymać łuk w ręce. Zawodnikom nie będzie przyznawany dodatkowy czas na naprawę sprzętu.

STRZAŁY

- 5.5. W łucznictwie biegowym można używać dowolnego rodzaju strzał, zgodnie z zasadami World Archery. Komplet strzał należący do jednego zawodnika powinien zostać opisany na promieniach co najmniej jego inicjałami lub nazwiskiem.
- 5.6. Ponieważ wszystkie strzały pozostają na tarczach do końca bieżącego wyścigu, oznacza to, że zawodnik musi mieć co najmniej 12 strzał, aby wziąć udział w biegu długim 4K (3 razy po 4 strzały) i sprincie indywidualnym (2 razy po 6 strzał). W przypadku członka drużyny w mikście lub sztafecie zawodnik musi mieć co najmniej 6 strzał (1 sesja strzelecka z maksymalnie 6 strzałami).
- 5.7. Zawodnicy pozostawiają strzały przed rozpoczęciem biegu na przydzielonym im torze łuczniczym.

INNE AKCESORIA I DOZWOLONA ODZIEŻ

- 5.8. Zawodnikom wolno używać tych samych dozwolonych akcesoriów, takich jak ochraniacze na klatkę piersiową, ochraniacze palców, jak w przypadku innych dyscyplin World Archery.
- 5.9 W kwestii ubioru zawodnikom wolno nosić:
- buty do biegania bez kołców
 - odzież do biegania dostosowaną do warunków pogodowych, w tym spodenki i koszulki bez rękawów (członkowie klubów startować powinni w koszulkach klubowych)
- 5.10. Zabronione jest chodzenie bez koszulki (odsłonięte górne partie ciała) na całym obszarze rozgrywania zawodów.

KONTROLA SPRZĘTU PRZED STARTEM

- 5.11. Przed rozpoczęciem zawodów łucznicy powinni zgłosić się do sędziego głównego zawodów, aby zaprezentować swój sprzęt, a sędziowie powinni sprawdzić:
- zgodność łuku z zasadami (w tym ewentualny zapasowy łuk, kołczan-plecak, uprząż-szelki)
 - wymaganą ilość strzał podpisanych na promieniach
 - odzież i obuwie
 - umieszczenie numeru startowego
- 5.12 Po przejściu kontroli sprzętu, wprowadzenie modyfikacji na skutek, których sprzęt nie spełnia wymogów wynikających z regulaminu, skutkuje dyskwalifikacją zawodnika. Sędziowie są uprawnieni do przeprowadzania losowych kontroli przed, podczas i po zakończeniu poszczególnych biegów.

§ 6 START BIEGU

- 6.1. Start biegu odbywa się w grupach po maksymalnie 6 zawodników.
- 6.2. Każdemu zawodnikowi przypisane jest stanowisko zgodne z liczbą jedności w jego numerze startowym np. nr 66 przypisany jest do stanowiska 6, nr 143 przypisany jest do stanowiska 3.
- 6.3. Każdy zawodnik obowiązany jest przybyć na miejsce startu co najmniej 10 minut przed planowanym startem danego biegu.
- 6.4. Na sygnał sędziego przed startem każdej grupy przewidziany jest dodatkowy czas dla zawodników na oddanie strzałów próbnych na przypisanych zawodnikom stanowiskach (maksymalnie dwie serie treningowe).
- 6.5. Przed startem każdego biegu zawodnik jest zobowiązany mieć zamocowany w okolicach kostki jednej z nóg rejestrator GPS do pomiaru czasu zgodny z przypisanym mu numerem startowym.
- 6.6. Start każdej kolejnej grupy zawodników odbywa się na sygnał sędziego głównego.

§ 7 STRZELANIE

- 7.1. Strzelanie odbywa się na dystansie **18 metrów** do mat z papierowymi tarczami.
- 7.2. Każda tarcza składa się z 4 celów ułożonych w linii poziomej ok. **105 centymetrów** nad poziomem gruntu
- 7.3. Każdy cel (1 na strzałę) jest okrągły o średnicy **16 centymetrów, oznaczony literą A-D** od lewej do prawej, a odległość między środkami sąsiadujących celów wynosi od 20 cm do 25 cm
- 7.4. Zawodnikom wolno strzelać wyłącznie w czasie swojego startu (nie licząc strzałów treningowych w ustalonym czasie przed startem) i na wyznaczonym stanowisku. Strzelanie musi być skierowane wyłącznie do celów, a każde inne – w tym w ziemię - jest zabronione. Zawodnicy ponoszą pełną odpowiedzialność za zapewnienie bezpieczeństwa swoich działań i sprzętu przez cały czas trwania zawodów.
- 7.4. Strzelania w każdej kolejce prowadzi się do momentu trafienia wszystkich celi lub wyczerpania strzał dozwolonych do wystrzelania w czasie jednej kolejki. Jeśli wszystkie cele nie zostaną trafione, zawodnik otrzymuje karę 1 rundy karnej za każdy chybiony cel.

- 7.5. Zawodnik ma dowolność kolejności wyboru celów na swojej macie, w które chce strzelać (może strzelać w dowolnej kolejności).
- 7.6. Tylko jedna strzała na jeden cel może być uznana za trafioną. Jeśli tego samego celu osiągną dwie lub więcej strzał, tylko pierwsza jest uznawana za trafioną.
- 7.7. Sędzia tarczowy (spotter) udziela wyraźnych i dobrze słyszalnych informacji o trafieniu lub chybieniu celu. Ze względu na międzynarodowy format zawodów informacje będą udzielane w języku angielskim:
 - „IN”, jeśli spotter uważa, że strzał jest w celu.
 - „OUT” (czyt. aut), jeśli spotter uważa, że cel nie został osiągnięty.Spotter musi powiedzieć numer stanowiska i oznaczenie celu (w języku angielskim lub polskim, co wymaga uprzedniego uzgodnienia z zawodnikiem), zanim powie, że strzała jest w celu lub poza nim np. TRZY A IN albo FIVE C OUT (czyt. fajf si aut).
- 7.8. Przed rozpoczęciem zawodów zawodnik powinien nawiązać kontakt ze spotterem przypisanym do zajmowanego przez zawodnika stanowiska, by ustalić sposób komunikowania się i uniknąć ewentualnych nieporozumień w trakcie rozgrywania biegu.
- 7.9. Pod żadnym pozorem spotter nie wskazuje liczby zapasowych strzał do wystrzelenia, gdyż jest to wyłączna odpowiedzialność zawodnika (i jego ryzyko kary w przypadku pomyłki). Spotter odnotowuje liczbę wystrzelonych strzał na raporcie spottera.
- 7.10. Opuszczającemu po wykonaniu strzałów zawodnikowi spotter przekazuje informację (słownie i poprzez uniesienie tabliczki z oznaczeniem od 0 do 4) o ilości rund karnych, które mają zostać wykonane np. TRZY RUNDY albo ZERO LOOPS (czyt. ziro lups). Informacja powinna być wypowiedziana, gdy zawodnik opuszcza linię strzelań, a zadaniem zawodnika jest nawiązanie kontaktu wzrokowego ze spotterem.

§ 8 PROTESTY

- 8.1. W konkurencjach łucznictwa biegowego sędziowie są wzywani, aby decydować o tym, czy istnieje rozbieżność między zawodnikiem a spotterem. W przypadku rozbieżności między oceną spottera a zawodnika zawodnik ma prawo zakwestionować osąd spottera. W takim przypadku zawodnik po oddaniu strzału i uzyskaniu informacji od spottera, z którą się nie zgadza, sygnalizuje to wyraźnie mówiąc „PROTEST”, upewniając się jednocześnie, że do spottera dotarła ta informacja i opuszcza linię strzelań. Spotter musi odnotować protest na raporcie spottera i natychmiast poinformować sędziego. Sędzia podpisuje się na raporcie spottera.
- 8.2. Zawodnik wykonuje rundy karne ogłoszone przez spottera. Po zakończeniu swojego biegu zgłasza się do sędziego głównego, który rozpatrzy protest. Jeśli sędziowie uznają protest za zasadny, zawodnik otrzyma bonifikatę czasową.
- 8.3. Zawodnik może wycofać swój protest w każdym momencie przed jego rozpatrzeniem, co poświadcza podpisem na raporcie spottera.

§ 9 RUNDY KARNE

- 9.1. Rolą sędziego w pętli rund karnych jest zliczanie liczby rund ukończonych przez każdego z zawodników. Sędzia nie może wskazywać łucznikowi liczby ukończonych pętli.
- 9.2. Odpowiedzialność za liczbę przebiegniętych rund karnych spoczywa na zawodniku. Jeśli zawodnik przebiegnie mniej pętli niż ogłosił spotter, sędziowie dodadzą karę czasową do wyniku. Jeśli zawodnik przebiegnie więcej pętli niż ogłosił spotter, sam traci czas i nie zostanie mu to zrekompensowane.
- 9.3. Po zakończeniu biegu sędziowie sprawdzają zgodność liczby rund karnych między arkuszami oświadczeń spotterów a arkuszem raportu sędziego w pętli rund karnych.

§ 10 STREFA ZMIAN

- 10.1. W biegach sztafetowych i mikście członkowie drużyny muszą dokonywać zmian w wyznaczonej strefie oznaczonej na jej początku tablicą STREFA ZMIAN / HAND-OVER ZONE i kończąca się na linii startu/mety.
- 10.2. W strefie zmian zawodnicy muszą przestrzegać następujących zasad:
 - tylko następny zawodnik drużyny może wejść do strefy zmian, gdzie powinien zająć pozycję w kierunku środka trasy, gdy wbiegający członek jego drużyny znajduje się kilkadziesiąt metrów od wejścia do strefy zmian.
 - trzeci członek drużyny w sztafecie musi oczekiwać poza strefą zmian na swoją kolej.
- 10.3. Zawodnicy przygotowujący się do przekazania zmiany nie mogą przeszkadzać zawodnikom innych drużyn. W razie zaistnienia takiej sytuacji sędzia ostrzeże zawodników, którzy utrudniają i notuje ich numery startowe, co może skutkować sankcjami po ukończeniu biegu.
- 10.4. Przekazanie zmiany jest dozwolone wyłącznie w strefie zmian poprzez dotknięcie drugiego zawodnika, pomiędzy wyznaczonymi liniami granicznymi. Jeśli przekazanie nastąpi poza tą strefą, sędzia odnotuje incydent i zgłosi go sędziemu głównemu w celu ewentualnego wyegzekwowania kar regulaminowych.

§ 11 UKOŃCZENIE BIEGU

- 11.1. Zawodnicy kończący swój bieg powinni nie przeszkadzać innym np. pozostając na kolanach lub siedząc na ziemi za linią mety. Powinni zejść z toru biegu, co zwłaszcza jest bardzo istotne w biegach sztafetowych i mikście.
- 11.2. Po ukończeniu biegu w ostatniej ze zgłoszonych kategorii zawodnik zwraca na mecie lub w biurze zawodów rejestrator GPS do pomiaru czasu.
- 11.3. Po ukończeniu każdego z biegów zawodnik, po zakończeniu biegu przez wszystkich konkurujących z nim zawodników, powinien wyjąć strzałę z maty na swoim stanowisku. Biorąc pod uwagę możliwe protesty powinien jednak upewnić się, czy na jego stanowisku nie jest rozpatrywany protest. W takim wypadku wyjęcie strzał może nastąpić po zakończeniu czynności sprawdzających przez sędziego.

§ 12 KARY I SANKCJE

12.1. Przewidziane są 2 rodzaje kar czasowych i 3 rodzaje sankcji, z których część może zostać zastosowana natychmiast po zaobserwowaniu uchybienia przez sędziego, zaś inne stosuje się po sprawdzeniu oświadczenia spottera, raportu z rundy karnej lub obejrzeniu nagranej filmu.

12.2. KARY CZASOWE:

45 sekund kary

Ta kara jest stosowana w formatach sprintu (indywidualnego, drużynowego-sztafet, mikstu) za:

- każdą strzałę, której nie wystrzelił zawodnik przed ponownym rozpoczęciem biegu.
- każdą strzałę celowo wystrzeloną w ziemię.
- każdą strzałę wystrzeloną w liczbie przekraczającej dozwoloną liczbę (6) na każdą serię
- każdą pętlę karną niewykonaną bezpośrednio po strzelaniu

2 minuty kary

Ta kara jest stosowana w formacie biegu długiego 4K za:

- każdą strzałę, której nie wystrzelił zawodnik przed ponownym rozpoczęciem biegu.
- każdą strzałę celowo wystrzeloną w ziemię.
- każdą strzałę wystrzeloną w liczbie przekraczającej dozwoloną liczbę (4) na każdą serię
- każdą pętlę karną niewykonaną bezpośrednio po strzelaniu

12.3. SANKCJE

Wszystkie sankcje muszą zostać ogłoszone zawodnikowi natychmiast po podjęciu decyzji.

1 dodatkowa minuta

Ta sankcja jest stosowana w przypadku:

- dopuszczenia się drobnego naruszenia zasad fair play lub ducha sportu
- nieustąpienia pierwszeństwa wyprzedzającemu sportowcowi przy pierwszym żądaniu
- przybycia na miejsce startu po wyznaczonym czasie przynajmniej 10 minut

Zakaz startu

Oznacza to, że zawodnikowi nie wolno wystartować w biegu. Gdy zawodnik pojawi się na linii startu później niż o czasie startu, nie może już wystartować.

Dyskwalifikacja

Oznacza to, że zawodnik/zespół zostaje wykluczony z zawodów, a jego wyniki lub osiągnięcia w tym wydarzeniu zostają unieważnione. Dyskwalifikacja może wynikać z różnych naruszeń:

- wzięcie udziału w konkurencji lub kategorii, do których zawodnik nie jest uprawniony
- otrzymanie niedozwolonej pomocy
- ominięcie kontroli startowej
- modyfikacja sprzętu lub odzieży w niedozwolony sposób
- udział w zawodach z numerem startowym, który nie został przypisany temu zawodnikowi, celowo lub z powodu błędu kierownika drużyny
- przyjęcie nieautoryzowanej pomocy od jakiegokolwiek osoby podczas naprawy sprzętu
- naruszenie obowiązujących przepisów bezpieczeństwa
- uporczywe oddawanie większej liczby strzałów niż dozwolona liczba na koniec
- w wyścigach drużynowych dotknięcie następnego zawodnika poza strefą zmian (zanim nadbiegający zawodnik przekroczy początek strefy lub jeśli wybiegający zawodnik przekroczy linię końca strefy przed dotknięciem)
- pozostanie w nieprawidłowej pozycji (np. 2 kolana na ziemi lub za linią strzelań) w strefie strzelań po otrzymaniu ostrzeżenia
- nie przestrzeganie sekwencji strzelań (stojąc/klęcząc) określonej dla danej konkurencji
- utrudnianie biegu lub strzelań innemu zawodnikowi na trasie lub na strzelnicy
- zbaczanie z wyznaczonej trasy lub celowe biegnięcie niewłaściwą trasą, uzyskując w ten sposób przewagę czasową dla siebie lub swojej drużyny
- nie noszenie uprząży (szelek) na obu ramionach poza wyznaczonym do tego obszarem

§ 13

BONIFIKATY CZASOWE

13.1. W przypadku pozytywnego rozpatrzenia protestu dotyczącego trafiania w cel, średni czas przebiegu pętli karnej, pomnożony przez liczbę strzałów, dla których protest został uwzględniony, zostaje odjęty od całkowitego czasu biegu dla tego zawodnika. Średni czas określa się na podstawie czasu przebiegnięcia pętli karnej przez co najmniej 5 zawodników.

§ 14

KOŃCOWA KLASYFIKACJA

14.1. Końcowa klasyfikacja w każdej kategorii oparta jest o czas brutto biegu, na który składa się:

- czas netto biegu zmierzony przy użyciu rejestratora GPS
- powiększony o ewentualne kary i sankcje czasowe
- pomniejszony o ewentualne bonifikaty czasowe

14.2. Zawodnicy klasyfikowani są według ich końcowych czasów brutto w kolejności rosnącej.

Zwycięzcą zostanie ten, który ma najniższy czas końcowy.

14.3. Przypadki szczególne w klasyfikacji:

- DNF (Did Not Finish) - zawodnik doznał kontuzji lub miał awarię sprzętu, której nie mógł naprawić, w związku z tym opuścił wyścig, nie przekraczając linii mety.
 - DNS (Did Not Start) - zawodnik nie pojawił się na linii startu na czas.
 - DSQ (DiSQualification) - zawodnik został ukarany sankcją dyskwalifikacji, jego wyniki (lub zespołu, którego jest częścią) zostają anulowane.
- 14.4. Ogłoszenie wyników nastąpi poprzez wywieszenie wyników na tablicy ogłoszeń w miejscu zawodów, co dodatkowo zostanie zapowiedziane. Ogłoszenie wyników powinno być oznaczone czasem ich publikacji z dokładnością do 1 minuty. Opcjonalnie wyniki pojawią się również w internecie.

§ 15 PROTEST DOTYCZĄCY WYNIKÓW

- 15.1. Termin składania protestu dotyczącego wyników upływa 15 minut po pierwszym ogłoszeniu wyników.
- 15.2. Protest dotyczący wyników nie może dotyczyć stwierdzenia „trafiony/chybiony” (rozbieżność między zawodnikiem a spotterem rozpatrywana bezpośrednio po biegu, o ile protest był zgłoszony w regulaminowej formie).
- 15.3. W przypadku protestu dotyczącego wyników złożonego w przewidzianym terminie sędziowie i zespół opracowujący wyniki końcowe:
- sprawdzają, czy nie ma błędów we wprowadzaniu danych (porównując z raportami ze strzelań, raportami z rund karnych, czasami)
 - sprawdzają liczbę rund karnych zarejestrowanych przez system (przy elektronicznym pomiarze czasu)
 - sprawdzają wszystkie dowody, które można obejrzeć, jeśli zostało zarejestrowane wideo
 - wprowadzają wszelkie zmiany zgodnie z dowodami na prośbę sędziów.
- 15.4. W przypadku uwzględnienia protestu dotyczącego wyników oraz korekty wyników nowe ogłoszenie wyników nastąpi poprzez wywieszenie wyników na tablicy ogłoszeń w miejscu zawodów, co dodatkowo zostanie zapowiedziane. Opcjonalnie wyniki pojawią się również w internecie.

§ 16 DODATKOWE ZASADY

- 16.1. Podczas trwania zawodów kategorycznie zabrania się:
- rozpoczynania strzelania bez zgody i wyraźnego sygnału danego przez sędziego,
 - wychodzenia przed szereg strzelających (tj. w kierunku tarcz) bez zgody i wyraźnego sygnału danego przez sędziego,
 - celowania i oddawania strzału w kierunku innym niż cele,
 - dotykania i wyciągania strzał bez wyraźnego sygnału sędziego.
- 16.2. Organizator może powołać dowolną liczbę sędziów pomocniczych (np. spotterów, sędziów w strefie rund karnych), którzy mogą brać udział w turnieju podczas innych biegów.
- 16.3. W kwestiach spornych decydujące zdanie przysługuje Sędziemu Głównemu.
- 16.4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do:
- ewentualnej modyfikacji liczby i sposobu przeprowadzenia konkurencji w celu jak najsprawniejszego przebiegu Turnieju, spowodowanej czynnikami wyższymi.
 - odwołania zawodów z przyczyn wyższych. W takim przypadku zostanie ogłoszony termin zastępczy, lub wszelkie opłaty zostaną zwrócone.
 - fotografowania, nagrywania lub filmowania oraz wykorzystania ich do potrzeb reklamowych i promocyjnych.
- 16.5. W związku z dyrektywą UE z dnia 25 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych RODO, administratorem tych danych jest UKS Luks Smolec