الرامـي المحـتـرف

المسـابقـة الفـردية

المعدات المطلوبة:

١- واقي ضد الرصاص.
٢- سماعة رماية.
٣-كمام غاز + جعاب كمام.
٤-خوذة ضد عيار ٩ ملم.
٥- مسدس + جعاب مسدس + ٣ مخازن كل مخزن طلقتين + جعاب مخازن .
٦- بندقية + ٣ مخازن بندقية كل مخزن طلقتين + جعاب مخازن.
٧- شوزن + جعاب طلقات شوزن + ٣ طلقات.
٨- قاذف + جعاب قاذف + طلقة واحدة.
٩- جميع الطلقات المستخدمة في المسابقة طلقات تفتيتية.

• طريقة المسابقة:

١- يتواجد المتسابق عند خط البداية مقابل ميدان ٧٥ متر، ومع سماع صافرة البداية يبدأ المتسابق في التقدم إلى مربع رماية القاذف يتم عبور واجتياز موانع إلى مربع القاذف (يكون القاذف موجود داخل المربع قبل التعامل ويجب لبس الكمام وبعدها التعامل مع القاذف) ويتعامل مع الهدف وبعد الإنتهاء من الرماية يتم تفريغ وتأمين القاذف ووضعه داخل المربع بشكل آمن.
٢- يتم الإنتقال إلى ميدان التكتيكات المفتوح عبر مسار محدد وقبل دخول المتسابق من باب الميدان يوجد مربع لتعبئة سلاح الشوزن (يكون سلاح الشوزن موضوع داخل المربع) يتعامل المتسابق مع الباب عن طريق رماية الشوزن وبعد كسر وفتح الباب يتم تفريغ سلاح الشوزن ووضعه داخل مربع الشوزن بشكل آمن.
٣- يتم دخول المتسابق إلى الموقع الأول عن طريق مسار محدد.
٤- بعد دخول المتسابق للموقع الأول سيتعامل مع ثلاثة غرف مختلفة لكل غرفة أهداف حديدية ويوجد مربع للرماية يجب على الرامي عدم إخراج السلاح إلا داخل المربع ولا يجب لمسه ويجب التعامل معها بسلاح البندقية وبعد الإنتهاء من الموقع الأول يتم تفريغ وتأمين سلاح البندقية.
٥- ينتقل المتسابق عن طريق مسار محدد إلى الموقع الثاني ويتعامل مع ثلاثة غرف من خلال سلاح المسدس لكل غرفة أهداف حديدية ويوجد مربع للرماية يجب على الرامي عدم إخراج السلاح إلا داخل المربع ولا يجب لمسه ويتم التعامل معها، بعد الإنتهاء من الرماية يتم تفريغ وتأمين سلاح المسدس.
٦- بعد الإنتهاء من التعامل مع الموقع الثاني يوجد مسار محدد إلى خارج الموقع وبعد الخروج يوجد رهينة يجب حملها و الذهاب بها إلى خط النهاية.
٧- الاهداف التي يجب التعامل معها تكون باللون الابيض واي لون آخر يعتبر رهينة.

• ملاحظات:

١- يجب تأمين البندقية قبل الإنتقال من وضعية إلى وضعية أخرى و من نقطة رماية إلى أخرى.
٢- يجب وضع المسدس داخل الجعاب عند الانتقال من نقطة رماية إلى أخرى.
٣- يجب تفريغ و تأمين جميع الأسلحة عند آخر نقطة رماية للسلاح.
٤- مسافة رماية سلاح البندقية من ٣ متر لغاية ١٠ متر.
٥- مسافة رماية سلاح المسدس من ٣ متر لغاية ١٠ متر.
٦- مسافة رماية سلاح القاذق من ٢٥ متر لغاية ٧٥ متر.

• قوانين وجزاءات المسابقة الفردية الرامي المحترف

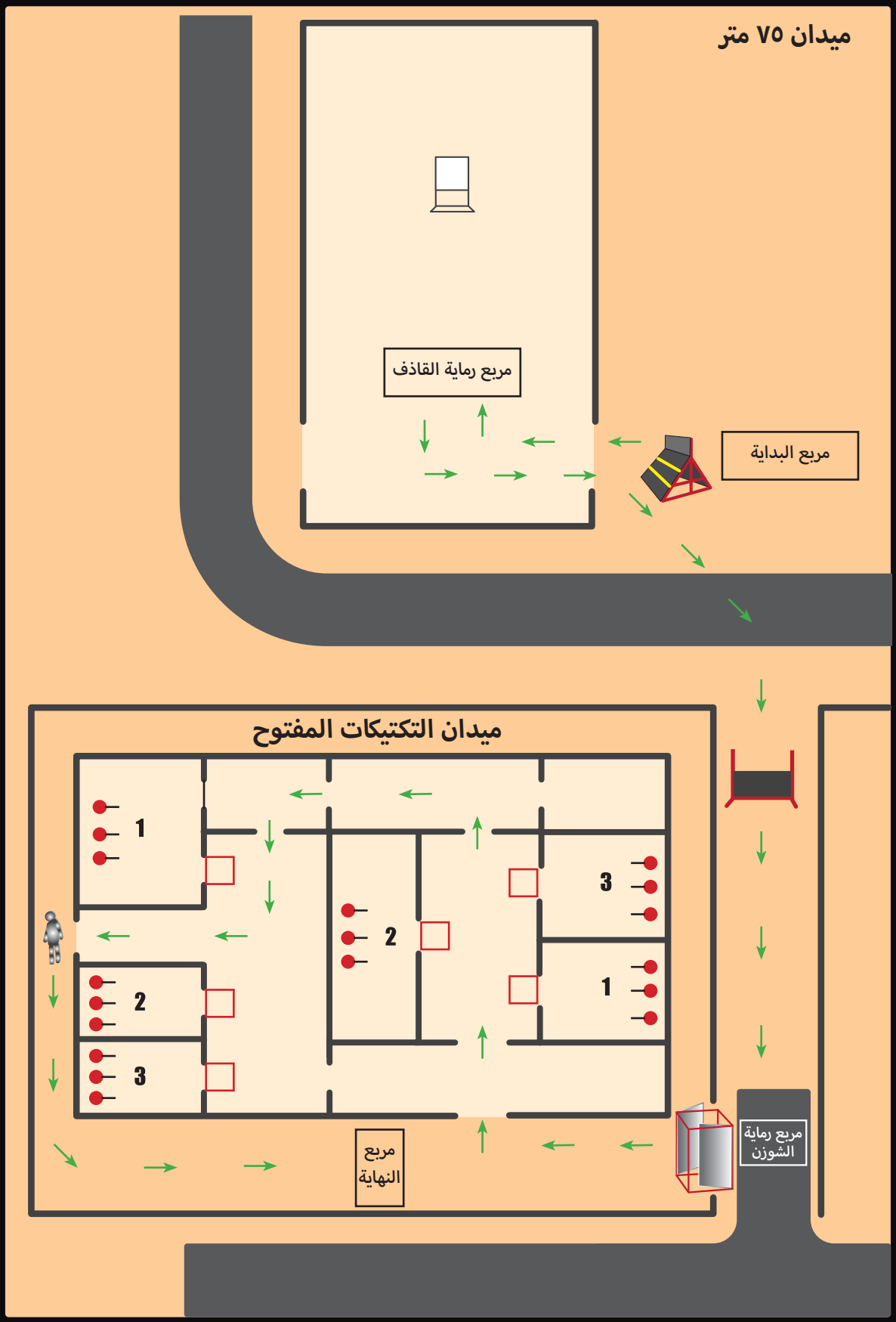
م	قوانين المسابقة	الجزاءات
١	عدم الرماية داخل المربع المحدد	٣٠ ثانية لكل طلقة
٢	مسك قبضة السلاح أثناء الانتقالات و الركض	٣٠ ثانية
٣	عدم تفريغ سلاح المسدس أو البندقية أو الشوزن أو القاذف بعد الإنتهاء من الرماية وعدم اخراج المخزن، والتأكد من عدم وجود طلقات أو ظرف فارغ داخل بيت النار بعد الوصول إلى نقطة النهاية	إيقاف المتسابق و إضافة ٦ دقائق
٤	سقوط إحدى المعدات و الوصول لخط النهاية و عدم التقاطها	٣٠ ثانية
٥	لمس حاجز الرماية أثناء الرماية لسلاح المسدس أو البندقية في المكان المحدد	٣٠ ثانية لكل طلقة
٦	عدم سقوط الهدف بالكامل على الأرض أو عدم إصابة الهدف الثابت أو عدم اختراق الهدف الفخار	٣٠ ثانية
٧	عدم رماية الأهداف بالترتيب أو الحركة أو الوضعية المطلوبة	٣٠ ثانية
٨	عدم رماية المتسابق بالسلاح المطلوب في المكان المحدد	٣٠ ثانية وعدم احتساب الاصابة
٩	ترك أي سلاح في مكان الرماية بصورة غير صحيحة و هو فارغ	٦٠ ثانية
١٠	سقوط الرهينة أثناء الإنتقال	٣٠ ثانية
١١	رماية رهينة أو هدف غير مطلوب	٣ دقائق
١٢	خروج المتسابق من المربع و السلاح بيده قبل وضعه بالجعاب و هو فارغ	٦٠ ثانية
١٣	عدم انقاذ الرهينة	استمرار الوقت
١٤	عدم الالتزام بالمعدات المطلوبة وعدم لبس الكمام بالشكل الصحيح او نزعه اثناء الحركة	٣٠ ثانية
١٥	خروج المتسابق من مسار المسابقة و عدم عودته من نقطة خروجه	لكل خروج ٣٠ ثانية
١٦	عدم كسر الباب بسلاح الشوزن	٣٠ ثانية
١٧	عدم تأمين سلاح البندقية أو الشوزن أو القاذف و هو معبأ و الإنتقال	إيقاف المتسابق و إضافة ٦ دقائق
١٨	تأخر المتسابق عن الموعد المحدد للدخول إلى التجهيز	٣٠ ثانية

• ملاحظات:

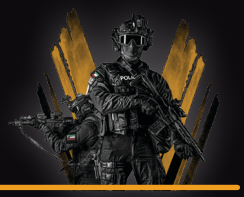
في حال ارتكاب المتسابق عدة اخطاء يتم محاسبة اللاعب على كل الأخطاء.

بعد تسليم المعدات من قبل اللجنة يتم التأكد من سلامتها من قبل الفريق المعني وأي خلل يكون الفريق هو المسؤول عنه.

مخطط توضيحي للمسابقة الفردية الرامي المحترف



Professional Shooter
Individual Competitions



Required Equipment's:

1- Bulletproof vest
2- Ear protection
3- Gas mask with pouch.
4- 9 mm ballistic helmet
5- Pistol + holster + 3 magazines with two bullets + magazine pouch
6- Rifle + 3 rifle magazines with 2 bullets + magazine pouch
7- Shot gun + shotgun bullets sling + 3 bullets
8- 40 mm Launcher + Launcher sling + one bullet
9- All ammunition used in this event will be frangible.

Competition procedure

1- The competitor will be at the starting line facing the 75m field. At the beeper sound the competitor will proceed towards the launcher shooting square while traversing obstacles along the way. The launcher will be placed inside the square, the competitor must don the gas mask prior to using the launcher. After engaging the target, the launcher must be emptied and safely placed inside the square.
2- The competitor will move to the open tactical field through a set path. The competitor will arrive at the shotgun square for loading the shotgun (which will be placed inside the square area). The competitor will shoot a door with the shotgun and, once the door is opened, will unload the shotgun and place it safely inside the square.
3- The competitor will enter the site through a specific path.
4- Upon reaching the site the player will find three different rooms. Each room has a shooting square and steel targets that must be engaged with the rifle. The competitor may not touch the rifle until inside the square of each room. Once the competitor is finished with the first area he must empty his weapon and put it on safety before proceeding.
5- The competitor will then move through a specified path to the second shooting area that also has three rooms with steel targets. The rooms have shooting squares that the competitor must be inside before unholstering his weapon. Targets in area 2 must be engaged with the pistol. Once the competitor is finished with area 2 he must empty his pistol and place its securely in his holster.
6- Once the competitor is finished with area 2 he will move along a specified pathe he must take to exit the site. Upon exiting the site, the competitor will find a hostage that he must carry to the finish line.
7- Targets that must be engaged will be painted white. Any other colour will be considered a hostage.

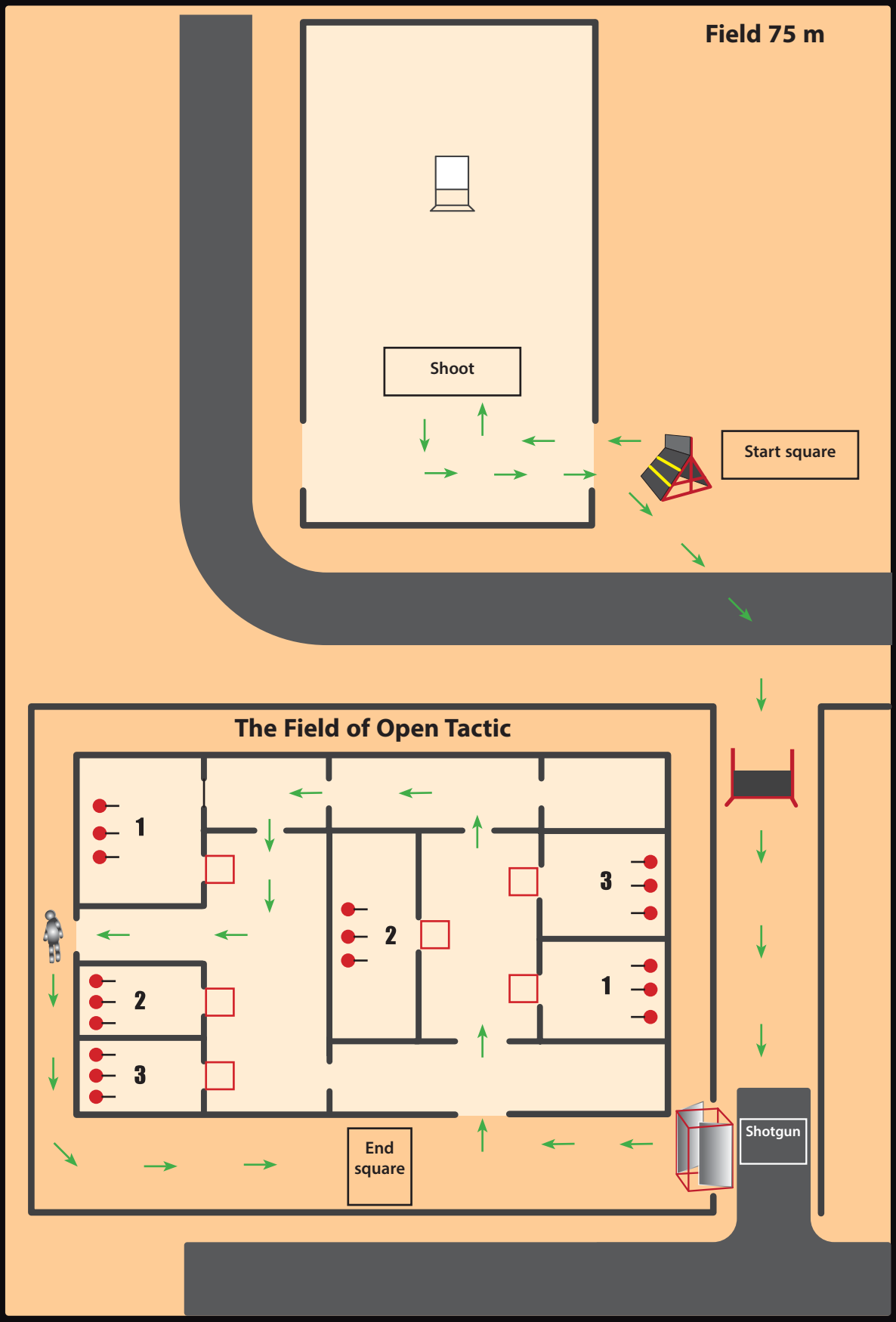
Notes:

1- The rifle must be secured before moving from one position to another from one shooting and before moving from one shooting point to another.
2- The pistol must be placed in the sling when moving from one shooting point to another.
3- All weapons must be unloaded and secured at the last firing point.
4- The rifle shooting range from 3 to 10 meters.
5- The pistol shooting range is from 3 to 10 meters.
6- The shooting range is from 25 to 75 meters.

Rules and penalties for Individual Competitions (Professional Shooter)

NO	Competition Rules	Penalties
1	Failure to shoot within the specified square	30 seconds per shot
2	Holding the weapon grip during transitions and running	60 seconds
3	Not unloading pistol, rifle, Shotgun or after finishing shooting. Not removing the magazine, and ensuring that there are no live or dummy inside the fire house after reaching the finish point	Suspending the competitor and adding 60 minutes
4	Dropping equipment and not picking it up before finish line	30 seconds
5	Touching the shooting barrier while shooting the pistol in the specified area	30 seconds per shot
6	If the target does not fall completely or to the ground, if the fixed target is not hit, or if the shot does not penetrate the frangible target	30 seconds
7	Not shooting targets in the required order, movement, or position	30 seconds
8	If the competitor does not use the required weapon in the specified field.	30 seconds and the shot will not be counted
9	Leaving any empty weapon in the range	60 Seconds
10	Shooting an incorrect target, wether in color or location	30 seconds
11	Dropping the hostage during the movement	30 seconds
12	Shooting a hostage or an unwanted target	3 minutes
13	The competitor leaves the Square area holding the unloaded pistol, before putting it in the holster	60 Seconds
14	Failure to rescue the hostage	Timer will continue until hostage is rescued
15	Failure to comply with requirements	30 Seconds
16	The competitor leaves the track and not – return to the exit point	30 Seconds
17	Failure to break the door with shotgun	30 Seconds
18	Failure to secure a rifle, Shotgun or while its loaded and move with the weapon	Suspending the competitor and adding 6 minutes
19	Failure to be present at the scheduled time do for enter and prep get prepared	30 Seconds

Notes:

- If the competitor commits several mistakes, he will receive penalties for all mistakes.
- The committee will deliver the equipment›s to the team. The Safety of the equipment should be verified by the team. After that, the team will be responsible for any defects.

An illustration for Individual Competitions (Professional Shooter)