

# PRAVIDLA

A POSTUPY PŘI PŘÍPRAVĚ A HODNOCENÍ  
SOUBOJOVÝCH STŘELEB  
Z VELKORÁŽOVÉ PISTOLE A REVOLVERU



# SOUBOJE

TECHNICKÁ PRAVIDLA SČS číslo 4

## 1. DEFINICE

**Střelecký souboj** ( dále jen souboj ) je sportovní utkání dvou subjektů z velkorážové pistole a revolveru.

## 2. DRUHY SOUBOJŮ

**2.1.Souboj Rojnice** - stanovený nebo zvolený počet nábojů

**2.2.Souboj Domino** - stanovený nebo zvolený počet nábojů

**2.3.Souboj Klasický** - stanovený počet nábojů

## 3. STŘELIVO

**3.1.** Počty nábojů pro jednotlivé souboje a každého závodníka v závislosti na druhu a variantě terčové sestavy

<b>3.1.1. Počet nábojů – souboj Rojnice</b>																	
Varianta sestavy		2 x 3		2 x 4		2 x 5		2 x 6		2 x 7		2 x 8		2 x 9		2 x 10	
<b>J</b>	<b>J</b>	<b>Z</b>	<b>Z</b>	<b>Z</b>	<b>Z</b>	<b>Z</b>	<b>Z</b>	<b>Z</b>	<b>Z</b>	<b>Z</b>	<b>Z</b>	<b>Z</b>	<b>Z</b>	<b>Z</b>	<b>Z</b>	<b>Z</b>	<b>Z</b>
<b>J</b>	<b>D</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>Z</b>	<b>3</b>	<b>Z</b>	<b>4</b>	<b>Z</b>	<b>5</b>	<b>Z</b>	<b>5</b>	<b>Z</b>	<b>6</b>	<b>Z</b>	<b>6</b>	<b>Z</b>	<b>7</b>
<b>D</b>	<b>D</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>7</b>
<b>D</b>	<b>T</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>4</b>
<b>T</b>	<b>T</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>
<b>3.1.2. Počet nábojů – souboj Domino</b>																	
Varianta sestavy		2 x 3				2 x 4				2 x 5				2 x 6			
<b>J</b>	<b>J</b>	<b>4</b>		<b>4</b>		<b>5</b>		<b>5</b>		<b>Z</b>		<b>Z</b>		<b>Z</b>		<b>Z</b>	
<b>3.1.3. Počet nábojů – souboj Klasický</b>																	
Varianta sestavy		2 x 1								2 x 2							
<b>J</b>	<b>J</b>	<b>1</b>				<b>1</b>				<b>2</b>				<b>2</b>			
<b>LEGENDA</b>		<b>J - jednotlivci</b>				<b>D - dvojice</b>				<b>T - trojice</b>				<b>Z - volba nábojů</b>			

**3.6.** Jestliže pořadatel soutěže neurčí jinak, má družstvo za výše uvedených podmínek právo

**3.6.1.** z důvodů nepředvídatelných okolností pokračovat v soutěži s menším, nerovným počtem závodníků v souboji,

**3.6.2.** dobrovolně přistoupit na menší, nerovný počet závodníků v souboji.

**3.7.** Pořadatel má právo stanovit, že se všechny druhy a varianty soubojů mohou střílet se zvoleným počtem nábojů za podmínky dodržení početní rovnosti střelících subjektů.

## 4. TERČE

**4.1.** Kovové padací terče se zpravidla staví ve vzdálenosti 15 až 30 m od palebné čáry.

**4.2. Kovové padací terče**

**4.2.1.** *Kovový padací terč Tower.*

- 4.2.2. *Kovový padací terč Pepper Popper.*
- 4.2.3. *Kovový padací terč Gong*
- 4.2.4. *Jiný kovový terč dle rozhodnutí pořadatele.*

## **5. TERČOVÉ SESTAVY**

**5.1.** Terčová sestava pro souboje se staví tak, aby pro oba střelící subjekty byla obrazově stejná a to jak v hloubce tak v šířce s osou procházející středem vymezeného prostoru. Terče jsou stavěny v barvách A a B, přičemž při souboji Klasickém, Domino a skupinové terčové sestavě souboje Rojnice může být A = B. Terčovou sestavu, kromě souboje Klasického, tvoří vždy nejméně 2 x 3 terče.

**5.2.** Terčová sestava pro souboje Rojnice a souboj Klasický se staví ve vzdálenosti 20 až 30 m a pro souboje Domino ve vzdálenosti 15 až 30 m od palebné čáry. Maximální šíře terčové sestavy se přizpůsobuje místním podmínkám, zpravidla by však neměla přesáhnout 20 m.

**5.3.** Mezi uprostřed stojící vedoucí terče /velitele/, které se staví tak, aby po zásahu padaly zkříženě přes sebe, se umístí do osy terčové sestavy neprůstřelná stěna, která soupeřům vzájemně zakrývá vedoucí terč a zabraňuje tak možnosti poškodit soupeře jeho zasažením.

**5.4.** V souboji Rojnice se nesmějí terče při pohledu ze střeleckého stanoviště vzájemně překrývat ani zakrývat.

**5.5.** Pro souboje Domino se terče stavějí šikmo v zástupech, tak aby vedoucí terče byly z celé sestavy u sebe nejbližší. Terče se musejí při pohledu ze střeleckého stanoviště vzájemně překrývat, nebo zakrývat.

**5.6.** Příklady jednotlivých druhů a variant terčových sestav - **Příloha číslo 1**

## **6. TURNAJOVÉ HERNÍ SYSTÉMY**

**6.1.** Souboje střílí jednotlivci nebo dvoučlenná nebo tříčlenná družstva. Souboj Domino a Klasický pouze jednotlivci.

### **6.2. Herní systém - každý s každým**

Lze použít způsob hodnocení soubojů Alfa a Gama.

**6.2.1.** *Tabulka křížová.*

**6.2.2.** *Tabulka dle rozpisu.*

**6.2.3.** *Doplňková tabulka - při rovnosti bodů.*

### **6.3. Skupinový herní systém varianta A**

Lze použít způsob hodnocení soubojů Alfa a Gama, jako doplněk vyřazovací souboj.

Presentované subjekty jsou rozlosovány do přibližně stejně velkých základních skupin, ve kterých se utká každý s každým.

Určí se počet střelících ve finále a stanoví se klíč postupu přímo ze skupin. Těm, kteří nepostoupili přímo ze skupin je dána možnost postoupit do finále ve vyřazovacím souboji. Ve finálové skupině střílí znovu každý s každým, přičemž body ze základních skupin se nepočítají.

**6.3.1.** *Tabulka křížová.*

**6.3.2.** *Tabulka dle rozpisu.*

**6.3.3.** *Tabulka vyřazovacího herního systému – pavouk.*

**6.3.4.** *Doplňková tabulka - při rovnosti bodů.*

### **6.4. Skupinový herní systém varianta B**

Lze použít způsob hodnocení soubojů Alfa a Gama.

Presentované subjekty jsou rozlosovány do přibližně stejně velkých základních skupin, ve kterých se utká každý s každým.

Určí se velikost finálové skupiny a stanoví se kolik subjektů postoupí z každé skupiny. Ve finálové skupině střílí znovu každý s každým, přičemž body ze základních skupin se nepočítají.

**6.4.1.** *Tabulka křížová.*

**6.4.2.** *Tabulka dle rozpisu.*

**6.4.3.** *Doplňková tabulka - při rovnosti bodů.*

### **6.5. Vyřazovací herní systém - P a v o u k**

Lze použít způsob hodnocení soubojů Beta.

Hodnocení lze provést na základě jednoho či více vítězství v jednou kole.

**6.5.1.** *Tabulka vyřazovacího herního systému – pavouk.*

### **6.6. Švýcarský herní systém**

Lze použít způsob hodnocení soubojů Beta.

**6.6.1.** *Tabulka základního hodnocení.*

**6.6.2.** *Doplňková tabulka - podle dosaženého skóre.*

**6.6.3.** *Doplňková tabulka - vyloučení střelby 2x každý s každým.*

### **6.7. Jiný herní systém stanovený pořadatelem turnaje**

**6.8.** Možné varianty rozpisu pořadí soubojů ve skupinách - **Příloha číslo 2**

## **7. ČASOVÝ LIMIT PRO STŘELBU**

Při všech druzích a variantách soubojů je maximální časový limit pro střelbu v jednom souboji 15 vteřin. Pořadatel má právo v propozicích, nebo při rozpravě časový limit zrušit, pokud je to vhodné vzhledem k charakteru soutěže.

## **8. LOSOVÁNÍ**

**8.1.** Při skupinovém turnaji se podle počtu presentovaných subjektů určí počet a velikost základních skupin. Potom si jednotlivé subjekty zároveň s vylosováním skupiny vylosují i své pořadí ve skupině. Ve finále, nebo turnaji každý s každým si subjekty vylosují pouze pořadí.

**8.2.** Vyřazovací souboje se přímo rozlosují do tabulky vyřazovacího herního systému.

**8.3.** Jestliže to přispěje ke zkvalitnění soutěže, může organizátor provést nasazení soutěžních subjektů, je-li to vhodné vzhledem ke zvolenému hernímu systému a nenaruší-li to objektivitu, regulérnost a spravedlnost průběhu a hodnocení soutěže.

## **9. HODNOCENÍ SOUBOJŮ**

**9.1.** Souboj organizuje tříčlenná soubojová hodnotící komise, která jej vyhodnotí bezprostředně po jeho skončení.

**9.1.1.** *Komise vyzve dle stanoveného rozpisu účastnické subjekty soubojového turnaje k provedení disciplíny. První vyzvaný subjekt nastupuje vždy vlevo, druhý vpravo.*

**9.1.2.** *Výsledek souboje se vyhlásí ve stejném pořadí jako při nástupu k souboji.*

**9.2.** Výsledek souboje, který komise vyhlásí veřejným výrokem, se stanoví na základě poměru bodů, které jsou vyjádřením počtu zasažených terčů jednotlivými subjekty, přičemž **jeden zasažený terč = 1 bod.**

( Příklady: 5:4, 5:3, 2:5, 4:4, 3:1, 2:3 atd.)

**9.2.1.** Do celkového hodnocení soubojů získá hodnocený subjekt při

**A) způsobu hodnocení Alfa za vítězství 2 body, za remízu 1 bod a za porážku 0 bodů,**

**B) způsobu hodnocení Gama body dle 9.2.**

**9.2.2. Hodnocení Beta – viz.9.12.2.**

**9.2.3.** Pokud se komise na výsledku souboje nedohodne, hlasuje. Výrok komise o výsledku souboje je konečný a nelze se proti němu odvolat, ani podat protest.

**9.2.4.** Doporučuje se na podporu rozhodování komise ve sporných případech použít videozáznam průběhu souboje.

**9.3.**

**9.3.1.** Vítězem souboje se stává ten subjekt, který dříve zasáhne všechny terče, nebo který zasáhne více terčů. Souboj může skončit i nerozhodně. Je-li však vedoucí terč jedním ze soupeřů řádně v pořadí zasažen, souboj skončit nerozhodně nemůže.

**9.3.2.** Zasažením vedoucího terče jedním ze soupeřů, dosažením časového limitu, nebo vystřelením všech nábojů, pokud je jejich počet stanoven, souboj končí. Rozhodčí ukončí souboj povelom “Stop! Palbu zastavit !”, nebo zvukovým signálem. Soupeřům se pak počítá výsledek dosažený do této doby. Vystřelení nábojů na stojící terče v reakční době po skončení souboje se toleruje.

**9.4.** Při střelbě na kovové padací terče se

**9.4.1. za zasažený považuje terč, který padne do vodorovné polohy, nebo na vodorovnou podložku položenou na zemi. Při elektronickém hodnocení ten, který je zasažen,**

**9.4.2. za dříve zasažený terč se považuje ten, který viditelně dříve padne do vodorovné polohy. Při elektronickém hodnocení ten, který je dříve zasažen,**

**9.4.3. každý terč zasažený střílou vypálenou v rámci časového limitu, pokud je tento přesně stanoven, se hodnotí a to i tehdy, když do vodorovné polohy padne po skončení tohoto limitu.**

**9.5.** Každý střílející subjekt musí nejprve zasáhnout základní skupinu terčové sestavy a jako poslední musí střílet na vedoucí terč /velitele/. Porušení této zásady znamená **0** bodů pro daný subjekt v souboji. Soupeř získá tolik bodů, kolik terčů zasáhne ve stanoveném časovém limitu.

**9.5.1.** Jestliže jeden střílející subjekt zasáhne vedoucí terč předčasně, mimo stanovené pořadí, má **0** bodů. Při hodnocení Alfa a při pavouku automaticky prohraje, protože porušil pravidla, a to bez ohledu na to kolik bodů soupeř získá.

**9.5.2.** Při předčasném zasažení vedoucího terče jedním ze subjektů, může soupeř nadále střílet na terče ve stanoveném pořadí a to až do zasažení všech cílů, nebo vystřelení všech nábojů, nebo ukončení souboje vypršením časového limitu. Všechny získané body se mu počítají.

**9.5.3.** Jestliže se stane, že oba střelící subjekty předčasně zasáhnou vedoucí terč, obdrží při všech způsobech hodnocení oba subjekty 0 bodů. V pavouku se souboj opakuje až do rozhodnutí.

**9.5.4.** Předčasné zasažení vedoucího terče jedním ze subjektů nezabývá druhý subjekt povinností zasahování cílů v pořadí dle pravidel.

**9.6.** Zasáhne-li jeden ze subjektů vedoucí terč mimo pořadí po skončení souboje, počítá se mu tolik bodů, kolik terčů zasáhl do okamžiku ukončení souboje. Subjekt není trestán, neboť v okamžiku zasažení vedoucího terče souboj již skončil.

**9.7.** Při souboji domino musí soutěžící zasahovat terče v zástupu vždy postupně od předu dozadu. Za každý terč zasažený mimo pořadí obdrží soutěžící hodnocení **0**.

**9.8.** Jestliže se jeden ze soupeřů nedostaví do 2 minut na střelecké stanoviště od okamžiku kdy k tomu byl vyzván rozhodčím, nebude souboj střilet. /obdrží hodnocení **0**/ Soupeř absolvuje souboj samostatně a získá tolik bodů, kolik terčů zasáhne ve stanoveném časovém limitu.

**9.9.** Jestliže bude zjištěno, že některý subjekt po prohlášení o připravenosti ke střelbě má páskováno větší množství nábojů, než je stanoveno, dostane za tento souboj **0** bodů. Soupeř absolvuje souboj samostatně a získá tolik bodů, kolik terčů zasáhne ve stanoveném časovém limitu. Jestliže bude daný subjekt opakovat tento přestupek, bude diskvalifikován.

**9.10.** Každý střelící subjekt bude diskvalifikován, jestliže prokazatelně

**9.10.1.** *vystřelí více nábojů než je stanoveno,*

**9.10.2.** *hrubě poruší bezpečnostní opatření, nebo kázeň.*

**9.11.** Jestliže některý střelící subjekt bude diskvalifikován škrtnou se ve skupině všechny jeho výsledky se všemi soupeři.

**9.12.** Všechny druhy a varianty soubojů a střelecké kategorie se hodnotí jedním ze tří níže uvedených způsobů

**9.12.1. Hodnocení Alfa.**

**A)** *Ve skupině, nebo v turnaji každý s každým, rozhoduje o pořadí celkový počet získaných bodů dle 9.2.1. A).*

**B)** *V případě rovnosti dosažených bodů ve skupině, či v turnaji každý s každým o pořadí rozhoduje*

**a)** *vzájemný souboj, nebo body ze vzájemných soubojů více subjektů,*

**b)** *větší počet sestřelených terčů v množině subjektů podle a),*

**c)** *rozdíl mezi počtem sestřelených terčů hodnoceným subjektem a počtem terčů sestřelených soupeři v množině subjektů podle a),*

**d)** *větší počet sestřelených terčů ve skupině celkem,*

**e)** *rozdíl mezi počtem sestřelených terčů hodnoceným subjektem a počtem terčů sestřelených soupeři ve skupině celkem,*

**f)** *nový souboj, nebo nové vzájemné souboje v množině subjektů podle a).*

**9.12.2. Hodnocení Beta.**

**A)** *Ve vyřazovacím souboji – pavouku - rozhoduje o dalším postupu vítězství v souboji. V případě nerozhodného výsledku se souboj opakuje až do rozhodnutí.*

**B)** *Jakékoliv porušení pravidel znamená automaticky prohru v souboji a soupeř se stane vítězem souboje bez ohledu na to, jak velký bodový výsledek dosáhl.*

**C)** *Ve vyřazovacím souboji v rámci turnaje, který kombinuje systém každý s každým s vyřazovacím soubojem, při nerozhodném výsledku o dalším postupu rozhoduje*

**a)** *lepší umístění v základní skupině,*

**b)** *menší bodový odstup za vítězem základní skupiny,*

**c)** *nový souboj.*

**D)** *Ve vyřazovacím turnaji na více soubojů lze použít i rozřazovací kritéria dle 9.12.1.*

### **9.12.3. Hodnocení Gama.**

**A)** *Ve skupině, nebo v turnaji každý s každým, rozhoduje o pořadí celkový počet terčů sestřelených soutěžním subjektem.*

**B)** *V případě rovnosti dosažených bodů ve skupině, či v turnaji každý s každým o pořadí rozhoduje*

**a)** *vzájemný souboj, nebo body ze vzájemných soubojů více subjektů,*

**b)** *větší počet lepších bodových výsledků dosažených ve skupině,*

**c)** *rozdíl mezi získanými a obdrženy body ve skupině.*

**d)** *nový souboj, nebo nové vzájemné souboje více subjektů.*

**9.12.4.** *Hodnocení při jakékoliv rovnosti bodů v průběhu vyhodnocování pořadí se provádí vždy v posloupnosti podle rozlišovacích kritérií od shora dolů.*

**9.13.** *Příklady tabulek pro hodnocení soubojů - Příloha číslo 3*

## **10. VÝKONNOSTNÍ TŘÍDY**

**10.1.** *Výkonnostní třídu v soubojích Rojnice a Domino v terčové sestavě minimálně 2 x 5 terčů Tower nebo Pepper Popper získá jednotlivec, dvojice, nebo trojice při splnění těchto podmínek:*

**10.1.1.** *Turnajový herní systém musí být dle 6.2., 6.3., nebo 6.4., ze způsobem hodnocení Alfa, nebo Gama.*

**10.1.2.** *Jednotlivec, dvojice, nebo trojice musí v turnaji postoupit do finálové skupiny, která musí být minimálně 5 členná. Turnaje se musí zúčastnit minimálně 20 subjektů.*

**10.1.3.** *Na úrovni otevřené republikové soutěže, či mistrovství České republiky se může jednat o jednorázový turnaj každý s každým s účastí minimálně 15 subjektů.*

**10.1.4.** *Ve finálové skupině, nebo v turnaji každý s každým musí získat stanovený počet bodů, který je procentuelním vyjádřením poměru sestřelených terčů vzhledem k maximálně možného počtu terčů, které lze sestřelit.*

**10.2.** *Kritéria výkonnostních tříd pro souboje - Příloha číslo 4*

## **11. ZVLÁŠTNÍ USTANOVENÍ**

*Ustanovení Všeobecných pravidel sportovní střelecké činnosti SČS platí ve všech případech, které neřeší tato technická pravidla.*

## **16. SCHVALOVACÍ ČÁST**

**16.1.** *Schváleno výkonnou radou SČS dne 8.prosince 1994.*

**16.2.** *Platí od 1.ledna 1995.*

**16.3.** *17. doplněné vydání - platí od 1.dubna 2005*

**16.4.** *Zpracoval Luděk Dvořák*

## **16.5.** Autor disciplíny a pravidel Luděk Dvořák