Regulamin konkurencji Silhouette (karabin i pistolet)

Silhouette - to sportowe strzelanie z karabinków i pistoletów pneumatycznych w postawie stojącej do celów ustawionych na stolikach (belkach), w czterech rzędach i na czterech różnych dystansach. Zawody polegają na strącaniu celnymi strzałami w określonym czasie figurek ze stolików.

Niniejszy dokument zawiera wszelkie niezbędne zasady obowiązujące każdego uczestnika zawodów Silhouette oraz organizatora zawodów tej konkurencji.

Niniejszy regulamin wchodzi w życie z dniem 1 czerwca 2020 roku.

Spis treści:

I. BEZPIECZEŃSTWO

II. SPRZĘT

III. KARABINKI

IV. PISTOLETY

V. SPRAWY OGÓLNE

VI. ZAWODY

VII. ZASADY STRZELANIA Z KARABINKÓW I PISTOLETÓW POSIADAJĄCYCH MAGAZYNKI WIELOSTRZAŁOWE O DOWOLNEJ POJEMNOŚCI

I. BEZPIECZEŃSTWO

1.1. Na stanowisko zawodnik przychodzi z rozładowanym karabinkiem/pistoletem posiadającym lufę skierowaną ku dołowi. Po zakończeniu swojej serii strzelań karabinek/pistolet należy rozładować.

1.2. Ładowanie karabinka/pistoletu następuje tylko po ustnej komendzie Sędziego „ładuj”.

1.3. Rozpoczęcie strzelania następuje tylko po ustnej komendzie Sędziego „start”.

1.4. Przerwanie strzelania następuje po ustnej komendzie Sędziego „przerwać strzelanie”, „rozładuj”. Ponadto w przypadku stwierdzenia przez zawodnika jakiegokolwiek zagrożenia, ma on obowiązek natychmiast przerwać strzelanie poprzez wydanie ustnej komendy „przerwać strzelanie”.

1.5. Koniec strzelania następuje po ustnej komendzie Sędziego „stop”, „rozładuj”.

1.6. Po komendzie "stop", "rozładuj" w przypadku używania sprzętu którego konstrukcja uniemożliwia rozładowanie, należy sprzęt zabezpieczyć w sposób uniemożliwiający oddanie strzału, bądź za zgodą Sędziego oddać strzał kontrolny w ziemię.

II. SPRZĘT

2.1. Do udziału w zawodach dopuszcza się wszelkie wiatrówki - karabinki, pistolety oraz rewolwery, bez ograniczeń w budowie i kalibrze.

2.2. Do zawodów dopuszcza się jedynie sprzęt wystrzeliwujący śrut z energią nie większą niż 17J.

2.3. Dozwolone są wiatrówki wielostrzałowe - posiadające magazynek (zasady strzelania z karabinków i pistoletów posiadających magazynki o dowolnej pojemności zostały opisane w Rozdziale VII).

2.4. Zabrania się korzystania z celowników laserowych.

2.5. Wszelkie urządzenia i wyposażenie (np. saszetki, piłeczki) które mogą ułatwić strzelanie bądź są sprzeczne z duchem niniejszych reguł a nie zostały wcześniej wymienione, są niedozwolone.

III. KARABINKI

3.1. Dopuszczalne jest używanie haków, regulowanych stopek i "palmrestów".

3.2. Zabronione jest używanie specjalnych ubrań strzeleckich/snajperskich oraz pasów z nośnym włącznie. Dopuszczalne jest używanie wszelkich rękawic, także rękawic strzeleckich.

3.3. Dopuszcza się dokonywanie regulacji lunety w trakcie strzelania. Podczas regulacji czas nie jest zatrzymywany.

IV. PISTOLETY

4.1. Długość całkowita pistoletu mierzona w osi lufy nie może przekraczać 457 mm, a rewolweru 406 mm. Wymiary mierzone wraz z przyrządami celowniczymi.

4.2. Dozwolone są wszelkie celowniki optyczne, w tym lunety, kolimatory czy przezierniki.

4.3. Dopuszcza się możliwość regulacji przyrządów celowniczych w trakcie strzelania. Podczas regulacji czas nie jest zatrzymywany.

4.4. Zabrania się stosowania w lunetach nakładek na okular (np. świńskie ucho).

4.5. Pistolety i rewolwery należy trzymać przed sobą w jednej ręce lub oburącz. Ręce powinny być wyprostowane w łokciach.

4.6. Podczas strzelania nie wolno opierać ani pistoletu ani ręki/rąk trzymających broń o żadne inne części ciała, a także o elementy terenu i stanowiska strzeleckiego.

4.7. Podczas strzelania niedozwolone jest opieranie głowy na barku.

4.8. Ręka uzbrojona może spocząć na stoliku lub specjalnym stojaku (podpórce) podczas ładowania i dla odpoczynku, lecz niedopuszczalne jest wówczas celowanie.

4.9. Wszelkie rękawiczki są zabronione.

V. SPRAWY OGÓLNE

5.1. Figurki na torze ustawiane są na stolikach znajdujących się na następujących odległościach:

- karabin: kurczak - 18 m, dzik - 25 m, indyk - 32 m, muflon - 39 m.
- pistolet: kurczak - 9 m, dzik - 12 m, indyk - 15 m, muflon - 18 m.

5.2. Wysokość stolika powinna wynosić od 60 do 110 cm.

5.3. Zaleca się, aby sznurki do których przymocowane są figurki, posiadały długość nie mniejszą niż półtorej wysokości stolika.

5.4. Przednia krawędź stolika i tło mają mieć kolory kontrastowe względem figurek. W przypadku strzelań pistoletowych jako tło muszą być wykorzystane ekrany o jednolitej barwie.

5.5. W przypadku strzelań pistoletowych, przednia krawędź stolika w celu zapewnienia dobrej widoczności dla otwartych przyrządów celowniczych musi być w jasnym kolorze. Zalecany kolor – żółty.

5.6. Wielkość figurek wynosi odpowiednio: kurczak - wys. 30mm, dzik - wys. 38mm, indyk - wys. 60mm, muflon - wys. 70mm. Uznaje się, że podstawka jest częścią figurki i musi być widoczna. Szczegółowe wymiary i kształt figurek zawarte są w przepisach IMSSU.

5.7. Malowane figurki powinny być odmalowywane na bieżąco, żeby zapewnić jednolitą barwę figurki.

5.8. Jeden tor składa się z 4 stolików. Każdy stolik zawiera 5 jednakowych figurek. Liczba torów zależy od organizatora, zaleca się jednak co najmniej dwa tory.

5.9. Wszystkie tory dla konkurencji pistoletowej muszą być identyczne (w odniesieniu do wymiarów oraz kolorystyki).

5.10. Figurki mają być ustawione tak, aby tylna krawędź podstawki figurki była równo z tylną krawędzią stolika.

5.11. Odstępy między figurkami nie mogą być mniejsze niż długość figurki i nie większe niż trzy długości figurki.

5.12. Na czas rozgrywania konkurencji musi być wyznaczona strefa w której mogą znajdować się strzelający zawodnicy i sędziowie. Zaleca się, by wynosiła około 3 m od linii strzelania.

5.13. Zawodnik ma prawo do sprawdzenia poprawności ustawienia figurek przed rozpoczęciem strzelania.

VI. ZAWODY

6.1. Wszystkie strzały oddajemy z postawy stojącej. Cele należy strzelać w kolejności od lewej do prawej, poczynając od kurczaków a kończąc na muflonach.

6.2. Zawody składają się z dwóch serii po 20 strzałów każda. Zawodnicy strzelają najpierw serię 20 strzałów według kolejności wyłonionej w losowaniu. Kolejność strzelań w drugiej serii ustalona zostaje na podstawie wyników z serii pierwszej. Rozpoczyna zawodnik, który uzyskał najsłabszy wynik, ostatnim strzelcem jest osoba, która osiągnęła najlepszy wynik w pierwszej serii.

6.3. Czas na strzelenie jednej 20 strzałowej serii to 10 minut. Czas zaczyna być liczony po załadowaniu pierwszego śrutu do karabinka/pistoletu/magazynka i po wydaniu przez Sędziego komendy do rozpoczęcia strzelania. Czas nie jest zatrzymywany przy przejściach zawodnika do strzelania kolejnych stolików.

6.4. Za zaliczoną uznaje się tylko taką figurkę, która wskutek trafienia spadła ze stolika. Figurka która została obrócona, a nawet przewrócona, lecz nie spadła ze stolika, nie jest liczona jako trafienie.

6.5. Figurka trafiona w niewłaściwej kolejności, nawet jeśli spadnie, nie jest zaliczana. Trafienie figurki poza kolejnością skutkuje nieprzyznaniem punktów za figurkę, do której powinien zostać oddany strzał. W przypadku strącenia figurki w niewłaściwej kolejności należy zgłosić Sędziemu konieczność naprawy toru.

6.6. Jeśli oprócz figurki trafionej w prawidłowej kolejności ze stolika spadnie inna figurka – nie zostaje ona zaliczona jako trafiona. W takiej sytuacji należy zgłosić Sędziemu konieczność naprawy toru.

6.7. W przypadku konieczności naprawy toru, Sędzia decyduje o sposobie i momencie naprawy. Naprawa powinna zostać przeprowadzona w sposób nie utrudniający strzelania innym zawodnikom. Podczas naprawy czas danego zawodnika zostaje zatrzymany. Po naprawieniu uszkodzenia, zawodnik kontynuuje swoje strzelanie od miejsca w którym przerwał, dysponując czasem, jaki pozostał przed przerwaniem strzelania. W szczególnych przypadkach Sędzia może zarządzić strzały do nietrafionych wcześniej figurek.

6.8. Za każdą zaliczoną figurkę zawodnik otrzymuje jeden punkt.

6.9. Punkty uzyskiwane przez zawodnika zapisywane są na bieżąco przez Sędziego podczas trwania konkurencji. Niedopuszczalne jest zapisywanie uzyskanego przez zawodnika wyniku dopiero po ukończeniu strzelania.

6.10. Jeżeli po zakończeniu zawodów na miejscach 1, 2 lub 3 zawodnicy mają taką samą liczbę punktów, przeprowadza się dogrywkę. Dla miejsc od czwartego w dół, pozycja w tabeli wyników określana jest ex aequo dla grup zawodników z takim samym wynikiem.

6.11. Zasady dogrywki: zawodnicy strzelają na sąsiadujących torach. Każdy z zawodników strzela po dwie figurki z każdego stojaka. Czas trwania dogrywki wynosi 4 minuty. W przypadku, gdy liczba zawodników zakwalifikowanych do dogrywki przewyższa ilość torów dopuszcza się, aby dwóch zawodników strzelało na jednym torze. W przypadku braku rozstrzygnięcia druga seria, oraz ewentualne kolejne, strzelane są do pierwszego niecelnego strzału.

VII. ZASADY STRZELANIA Z KARABINKÓW I PISTOLETÓW POSIADAJĄCYCH MAGAZYNKI WIELOSTRZAŁOWE O DOWOLNEJ POJEMNOŚCI

7.1. Przed rozpoczęciem strzelania zawodnicy przygotowują odliczoną liczbę śrutu potrzebną do strzelenia danej serii.

7.2. Na stanowisku obok śrutów muszą się znaleźć używane przez zawodnika magazynki.

7.3. Sędzia sprawdza liczbę śrucin w pudełkach oraz czy magazynki są puste.

7.4. Po komendzie Sędziego „ładuj” zawodnik ładuje pojedynczy śrut do magazynka. Pozostałe śruty może załadować dopiero po wydaniu przez sędziego komendy do rozpoczęcia strzelania.

7.5. Po każdym strzale karabinek lub pistolet musi zostać opuszczony lub odłożony na specjalny stojak - podpórkę. Każdy kolejny strzał musi być osobnym złożeniem się do strzału.

Wszelkie sytuacje sporne nieprzewidziane w niniejszym regulaminie rozpatruje Sędzia zawodów. Decyzja Sędziego jest ostateczna i niepodważalna.