



PRZEPISY PFTA ZAWODÓW SILHOUETTE 2013

Silhouette - to sportowe strzelanie z karabinów pneumatycznych w pozycji stojącej do celów ustawionych na belkach, w czterech rzędach i na czterech różnych dystansach. Cele po trafieniu spadają z belki.

1. SPRAWY OGÓLNE

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

1.1.1. Silhouette karabin: kurczak - 18 m, dzik - 25 m, indyk - 32 m, muflon - 39 m.

1.1.2. Silhouette pistolet: kurczak - 9 m, dzik - 12 m, indyk - 15 m, muflon - 18 m.

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

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

1.4. Przednia krawędź stolika i figurki mają mieć względem siebie kolory kontrastowe.

1.5. Wielkość figurek wynosi odpowiednio: kurczak - wys. 30mm, dzik - wys. 38mm, indyk - wys. 60mm, muflon - wys. 70mm. Szczegółowe wymiary i kształt figurek zawarty jest w przepisach IMSSU.

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

1.7. Figurki mają być ustawione tak aby tylna krawędź stopy figurki była równo z tylną krawędzią stolika.

1.8. Odstęp między figurkami nie mogą być mniejsze niż długość figurki i nie większe niż trzy długości figurki.

2. ZAWODY

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

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

2.3. Czas na strzelenie jednej, dwudziesto-strzałowej serii, to 10 minut. Czas zaczyna być liczony po załadowaniu pierwszego śrutu do karabinka i po wydaniu przez sędziego komendy do rozpoczęcia strzelania. Czas nie jest zatrzymywany przy przejściach zawodnika do strzelania kolejnych stolików. 2.4. Za zaliczoną uznaje się tylko taką figurkę, która w skutek trafienia spadnie z belki. Figurka która została obrócona, a nawet przewrócona, lecz nie spadła, nie jest liczona jako trafienie.

2.5. Figurka trafiona w niewłaściwej kolejności, nawet jeśli spadnie, nie jest zaliczana. Jeśli oprócz trafionej figurki spadnie z belki inna figurka – nie zostaje ona zaliczona jako trafiona. W takiej sytuacji należy zgłosić sędziemu konieczność naprawy toru.

2.5.1. Trafienie figurki poza kolejnością skutkuje nieprzyznaniem punktów za figurkę trafioną, oraz za figurkę do której powinien zostać oddany strzał.

2.5.2. W przypadku trafienia figurki poza kolejnością, zawodnikowi pozostanie jeden niewykorzystany śrut, który jest zobowiązany okazać sędziemu po zakończeniu strzelania.

2.6. 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.

2.7. Za każdą zaliczoną jako trafienie figurkę zawodnik otrzymuje jeden punkt.

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

2.9. Jeżeli po zakończeniu zawodów, na miejscach 1,2 lub 3, zawodnicy mają taką samą ilość punktów, przeprowadza się dogrywkę. O kolejności dalszych miejsc, przy tej samej ilości trafień, decyduje "count back". Osoba, która spudłowała jako pierwsza licząc od pierwszego kurczaka z lewej strony, uzyskuje niższe miejsce.

2.10. Zasady dogrywki: Na jednym torze strzela dwóch zawodników. Każdy z zawodników strzela po dwie figurki z każdego stojaka. Czas trwania dogrywki wynosi 4 minuty. W przypadku większej ilości zawodników zakwalifikowanych do dogrywki sędzia dokonuje losowania kolejności strzelań.

3. SPRZĘT

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

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

3.3. Dozwolone są jednostki wielostrzałowe - posiadające magazynek.

3.4. Zabrania się korzystania z celowników laserowych.

4. KARABINKI

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

4.2. Zabronione jest używanie specjalnych ubrań strzeleckich oraz pasów z nośnym włącznikiem. Dopuszczalne jest używanie wszelkich rękawic także rękawic strzeleckich.

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

5. PISTOLETY

5.1. Długość całkowita pistoletu nie może przekraczać 457 mm a rewolweru 406 mm. Wymiary wraz z przyborami celowniczymi.

5.2. Dozwolone są wszelkie celowniki optyczne w tym lunety i kolimatory oraz przezierniki.

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

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

5.5. Pistolety i rewolwery należy trzymać w jednej ręce lub oburącz, przed sobą, przy czym podczas strzelania nie wolno opierać ani wiatrówki ani kończyn górnych o żadne części ciała a także o elementy terenu i stanowiska strzeleckiego. Wszelkie rękawiczki są zabronione.

5.6. Ręka uzbrojona może spocząć na stoliku podczas ładowania i dla odpoczynku, lecz niedopuszczalne jest wówczas celowanie.

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

6.1. Przed rozpoczęciem strzelania zawodnicy napełniają specjalne pojemniki znajdujące się na każdym stanowisku odliczoną ilością śrutu potrzebą do strzelania danej serii.

- 6.2. Na stanowisku obok śrutów muszą się znaleźć używane przez zawodnika magazynki.
- 6.3. Sędzia sprawdza ilość śrutów w pudełkach oraz czy magazynki są puste.
- 6.4. Ładowanie magazynków może nastąpić dopiero po komendzie sędziego.
- 6.5. Po każdym strzale karabinek lub pistolet musi zostać opuszczony. Każdy kolejny strzał musi być osobnym złożeniem się do strzału.

7. BEZPIECZEŃSTWO

- 7.1. Na stanowisko zawodnik przychodzi z rozładowanym karabinkiem/pistoletem posiadającym lufę skierowaną ku dołowi. Po zakończeniu swojej serii strzelań karabinek/pistolet należy rozładować.
- 7.2. Ładowanie karabinka/pistoletu następuje tylko po ustnej komendzie sędziego „ładuj”
- 7.3. Rozpoczęcie strzelania następuje tylko po ustnej komendzie sędziego „start”
- 7.4. Przerwanie strzelania następuje po ustnej komendzie sędziego „przerwać strzelanie”, „rozładuj”.
- 7.5. Koniec strzelania następuje po ustnej komendzie sędziego „stop”, „rozładuj”.
- 7.6. W przypadku używania sprzętu, którego konstrukcja uniemożliwia rozładowanie, należy sprzęt zabezpieczyć w sposób uniemożliwiający oddanie strzału.

Wszelkie sytuacje sporne nieprzewidziane w niniejszym regulaminie rozpatruje sędzia zawodów. Decyzja sędziego jest ostateczna i niepodważalna.