

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 9 stycznia 2015 roku.



Spis treści:

I.	BEZPIECZEŃSTWO.....	2
II.	SPRZĘT.....	3
III.	KARABINKI.....	4
IV.	PISTOLETY.....	5
V.	SPRAWY OGÓLNE.....	6
VI.	ZAWODY.....	7
VII.	ZASADY STRZELANIA Z KARABINKÓW I PISTOLETÓW POSIADAJĄCYCH MAGAZYNKI O DOWOLNEJ POJEMNOŚCI	8

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 „ładowaj”.
- 1.3. Rozpoczęcie strzelania następuje tylko po ustnej komendzie Sędziego „start”.
- 1.4. Przerwanie strzelania następuje po ustnej komendzie Sędziego „przerwać strzelanie”, „rozładowaj”. 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”, „rozładowaj”.
- 1.6. Po komendzie "stop", "rozładowaj" 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 włącznikiem. 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 figurki mają mieć względem siebie kolory kontrastowe.
- 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. Szczegółowe wymiary i kształt figurek zawarte są w przepisach IMSSU.
- 5.7. 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.
- 5.8. Wszystkie tory dla konkurencji pistoletowej muszą być identyczne (w odniesieniu do wymiarów oraz kolorystyki).
- 5.9. Figurki mają być ustawione tak, aby tylna krawędź stopy figurki była równo z tylną krawędzią stolika.
- 5.10. Odstępy między figurkami nie mogą być mniejsze niż długość figurki i nie większe niż trzy długości figurki.

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 najniższy 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/magazynek 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: 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 liczby zawodników zakwalifikowanych do dogrywki Sędzia dokonuje losowania kolejności strzelań. W przypadku braku rozstrzygnięcia druga seria, oraz ewentualne kolejne, strzelane są do pierwszego niecelnego strzału.

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

- 7.1. Przed rozpoczęciem strzelania zawodnicy napełniają specjalne pojemniki znajdujące się na każdym stanowisku odliczoną liczbą śrutu potrzebą 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. Ładowanie magazynków może nastąpić dopiero po komendzie Sędziego „ładuj”.
- 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.**

