



DRŻYNOWY POJEDYNEK HFT

Konkurencja strzelectwa pneumatycznego

1. Zawodnicy, sprzęt.

W zawodach może wziąć dowolna ilość dwuosobowych drużyn (drużyna max. do czterech lub pięciu osób) składających się ze strzelców wyposażonych w karabinki przygotowane tak jak do konkurencji HFT. Bazą dla tego regulaminu jest regulamin HFT opracowany przez PFTA.

2. Teren zawodów, tor.

Zawody rozgrywane są na dowolnym terenie (bez dołów i zawad) pozwalającym na przesuwanie trenażerów. Trenażery przesuwane są po dwóch oddalonych od siebie o 4 metry torach A i B. Odległość ta gwarantuje to, że zawodnicy drużyny przeciwnej nie odczytają z taśmy pomiarowej dystansu, na którym ustawiony został trenażer. Jeżeli teren pozwala można ustawić następne pary torów np. C i D z zachowaniem odległości pomiędzy torami. Trenażery muszą być wyposażone w tej samej wielkości figurki. Na każdym trenażerze zamontowane są dwie figurki HFT z przysłonami o różnych średnicach. Trenażer toru A (odpowiednio C, E itd.) posiada dwie różne figurki np. zająca i dzika z przysłonami o średnicach 15 mm i 25 mm, natomiast po torze B (odpowiednio D, F itd.) będzie poruszał się trenażer z figurkami np. gołębia i lisa z przysłonami 20 mm i 35 mm. Taki dobór przysłon podyktowany jest tym, aby zawodnicy mogli przesuwać trenażer na całym dystansie HFT z zachowaniem obostrzeń wynikających z regulaminu PFTA, a dotyczących doboru minimalnej średnicy HZ dla określonej odległości, na jakiej może być ustawiana figurka.

3. Stanowisko strzeleckie.

Organizator wyposaża każde stanowisko strzeleckie w trenażer, palik HFT, matę strzelecką oraz w tablicę wielkości A4. Na tablicy muszą być zapisane rozmiary HZ przypisane do poszczególnych dystansów, kąty strzelania i wielkości HZ widzianych pod kątem przez strzelca. Tablica zawiera także wykaz dystansów, na jakich należy ustawić trenażer by strzelający pod kątem przeciwnik miał zachowany wymóg dystansu do wielkości HZ. Np. trenażer ustawiony przez przeciwników na odległości 11,3 m prostopadle do linii strzelania, wyznaczy przeciwnikowi strzelającemu po skosie dystans równy 12 metrom do figurki, zaś HZ Φ 15 mm obserwowana pod kątem 19.5° (kąt strzelania) będzie dla strzelca widoczna w poziomie w wymiarze 12,7 mm.

4. Zasady rozgrywania konkurencji.

Zawody rozgrywane są w czterech turach. W każdej turze zawodnik oddaje cztery strzały do celów ustawianych przez przeciwnika. Strzelanie odbywa się z postawy dowolnej z użyciem palika HFT bez możliwości opierania dłoni i karabinka o ziemię. Zawodnicy po komendzie „START” w czasie ½ minuty muszą ustawić trenażer na wybranym przez siebie dystansie. Pierwszy dystans zawodnicy ustawiają dla lewej figurki trenażera. Dystans za każdym razem musi być dobrany odpowiednio do wielkości HZ. W następnej kolejce strzelają dystans ustawia się dla prawej figurki.

Sędzia po upływie ½ minuty ew. po wcześniejszym zgłoszeniu przez wszystkie drużyny gotowości (zawodnicy wypowiadają hasło „GOTOWI”) podaje komendę „WOLNO STRZELAĆ”. Po tej komendzie każdy z zawodników ma po ½ minuty na oddanie jednego strzału do lewej figurki trenera przeciwników (czas liczony jest łącznie dla drużyny –dwuosobowa drużyna ma jedną minutę na wykonanie strzelania). W przypadku, kiedy drużyny składają się z więcej niż dwóch zawodników czas na strzelanie drużyny zostaje odpowiednio zwiększony. Przewrócona po trafieniu figurka musi być natychmiast skasowana (postawiona) i to w taki sposób by w czasie kasowania trener nie zmienił swojego położenia (dystansu). Komenda „KONIEC STRZELANIA” przerywa strzelanie. Strzelanie może zostać przerwane wcześniej, jeżeli wszystkie drużyny hasłem „GOTOWI” zgłoszą zakończenie strzelania przed upływem regulaminowego czasu. Następnie po skasowaniu figurek sędzia ponownie komendą „START” zezwala na ustawienie trenera na drugim wybranym przez drużynę dystansie (czas 1/2 minuty). Strzelanie do prawej figurki trenera odbywa się w taki sam sposób jak do figurki lewej. Drużyna – zawodnik w czasie przeznaczonym na strzelanie (np. 1 minuta) może zgłosić sędziemu chęć strzelania do celu z postawy stojącej niepodpartej. Położenie figurki z takiej postawy strzeleckiej premiowane jest trzema punktami. Drużyny po zakończeniu strzelania zamieniają się torami i na komendę sędziego w sposób opisany jak wyżej rozpoczynają rozgrywanie drugiej części danej tury. W czasie zawodów należy tak zestawiać drużyny, aby liczba drużyn była parzysta oraz by w czasie czterech tur te same drużyny tylko raz spotykały się na tym samym torze. Drużyny strzelają w systemie każdy z każdym i z zachowaniem zmienności torów (np. w pierwszej turze drużyna zaczynała strzelanie od toru A, to następnej zaczyna strzelanie na torze B).

5. Punktacja.

Punkty zdobyte przez zawodników zaliczane są na konto drużyny. Bieżącym zapisem punktów w do protokołu i pomiarem czasu zajmuje się sędzia zawodów. Ustawienie figurki z HZ niezgodną z dystansem (regulaminem HFT) skutkuje przyznaniem punktów dodatkowych przeciwnikowi.

Punkty za złożenie figurki:

- 3 pkt . z postawy stojącej
- 2 pkt. z postawy dowolnej

Trafienie w tzw. blachę:

- 1 pkt. z postawy stojącej niepodpartej
- 1 pkt. z postawy dowolnej

Punkty dodatkowe za błędne ustawienie figurki przez przeciwnika:

- + 3pkt. położenie figurki z postawy stojącej
- + 1 pkt. trafienie w blachę z postawy stojącej
- + 2 pkt. położenie figurki z postawy dowolnej
- + 1 pkt. trafienie w blachę z postawy dowolnej
- - 6 pkt. protest nieuzasadniony

Zawodnik za chybienie lub trafienie w figurkę nieoceniającą, strzał przed komendą „WOLNO STRZELAĆ” albo po komendzie „Koniec strzelania” otrzymuje 0 pkt.

6. Przepisy końcowe.

W przypadku remisu o zajęciu miejsc od pierwszego do trzeciego decyduje dogrywka. W dogrywce biorą udział jednoosobowe reprezentacje drużyn i strzelanie odbywa się na torze A i według miejsca na liście startowej. Zawodnicy oddają po jednym strzale do obydwu figurek trenażera zaczynając od lewej figurki na dystansie ustawionym przez sędziego bez podania odległości. Zawodnik może zrezygnować ze strzelania z postawy dowolnej i zgłosić chęć strzelania z postawy stojącej (za trzy punkty). Zgłoszenie to powinno nastąpić zaraz po ustawieniu przez sędziego figurki i przed rozpoczęciem dogrywki. W razie remisu sędzia przestawia trenażer na następny wybrany przez siebie dystans. W tym wypadku nie musi już być zachowany wymóg regulaminu HFT dotyczący odpowiedniego doboru dystansu do wielkości przysłony. Wygrywa ten zawodnik, który uzyska największą ilość punktów. Zawodnicy drużyny wymiennie obsługują trenażer i zawsze jeden z nich jest gotowy do szybkiego kasowania – postawienia przewróconej figurki. Zawodnicy drużyny mogą na stanowisku strzeleckim wymieniać się np. uwagami dotyczącymi oceny dystansu. Drużyna ma prawo po strzelaniu do danej figurki zakwestionować zgodność ustawienia figurki z regulaminem HFT. Wtedy sędzia ma obowiązek sprawdzić regulaminowość ustawienia figurki i jeżeli protest jest uzasadniony przyznać stosowne punkty. W przypadku protestu nieuzasadnionego drużyna traci punkty.

7. Zalecenia

Drużynom przed przystąpieniem do rozgrywania „Pojedyńku HFT” zaleca się rozpisanie dystansów, na jakich chcą ustawiać poszczególne cele we wszystkich turach. Wskazane jest, aby drużyna dodatkowo notowała swoje wyniki. Zaleca się by na czas zawodów drużyny przyjęły krótkie wyróżniające je nazwy.

Należy również pamiętać, że strzelanie „Pojedyńku” posiada pewne utrudnienia niespotykane w głównej konkurencji strzelectwa terenowego w HFT. Strzelanie do celu pod kątami zależnymi od dystansu, na jakim ustawiany jest trenażer do pomniejszonej perspektywą HZ stanowi pewne utrudnienie dla strzelca. Np. na dystansie 12 metrów HZ 20 mm jest widziana przez strzelca pod kątem ok. 19° i jest obrazem elipsy o niezmiennym wymiarze w pionie równym 20 mm, natomiast w poziomie zredukowanym do 18,9 mm. Podsumowując, zadaniem „Pojedyńku” jest dostarczenie dobrej zabawy i przy okazji przeprowadzenie treningu przygotowującego do zawodów HFT.

Sędzia zawodów czuwa nad stosowaniem przepisów regulaminu zawodów i nad przestrzeganiem zasad fair play.

Dla DSSR opracował:

Zdzisław Słaby – Oko

Bytom 19.06 2014r.