

Правила проведения Турнира подводных стрелков на призы Omersub S.p.A

[Omersub S.p.A.]
SPORASUB

[Omersub S.p.A.]
OMER



Ружья

На турнир допускаются участники только с **резиновыми и пневматическими ружьями для подводной охоты**, любых фирм производителей. В конструкции ружей не должно быть усовершенствования прицелов, как то: мушка, прицельная планка, оптических и иных видов прицелов, не предусмотренных фирмой производителем, также на ружье не должно быть никаких балансировочных приспособлений типа крыльев или всевозможных поплавков, не предусмотренных фирмой производителем.

Допускается замена стандартной резины и гарпунов, но длина последних не должна превышать стандартную для данной длины ружья. Наличие флажка или наконечника с флажком на гарпуне обязательно. В спорных вопросах диаметр гарпуна приравнивается к 7 мм. На 2, 3 и 4 этапы допускаются ружья длиной до 85 см (маркировка производителя). На 1 этап длина ружей не ограничивается.

Длина линя вместе с гарпуном не должна превышать длину дистанции плюс два метра. Линь должен выдерживать гарпун при выстреле, в противном случае участник будет дисквалифицирован с этапа.

Дистанция

Дистанция, с которой производится стрельба, считается от кончика гарпуна до мишени. Нахождение кончика гарпуна ближе к мишени, чем обозначенный рубеж будет наказываться незасчитыванием попытки при этом выстреле, перестрелка такого выстрела не предусмотрена. Нахождение кончика гарпуна дальше от мишени, чем обозначенный рубеж, допускается.

Время

На каждое упражнение отводится определенное время. Превышение этого времени участником турнира означает, что те выстрелы, которые участник не успел сделать за отведенное время, не будут засчитаны. Быстрее отведенного времени упражнение выполнять можно.

Старт, финиш

Линия старта, она же и финиша, для всех турниров одинаковая. Старт происходит по команде стартера. Финиш участник производит самостоятельно, после окончания стрельбы, пересекая линию старта-финиша со своим ружьем.

Заряжание

На 1, 2 этапах заряжание происходит перед первым выстрелом на линии старта, все последующие заряжания – на линии стрельбы. На 3 и 4 этапе заряжание происходит только на линии старта.

Стрельба

Для всех упражнений стрельба производится из подводного положения, то есть никакое снаряжение стрелка не должно находиться на поверхности. При невыполнении данного требования попытка не будет засчитана. Во время стрельбы участник может касаться дна любой частью тела, рукой он может опираться на дно, груза или гирию. Применение присосок для данных целей не допускается. Точка опоры устанавливается участником перед стрельбой самостоятельно, дополнительное время для этого не дается.

Техника безопасности

При заряжании ружье должно быть направлено только в сторону мишени и находится под водой, гарпуном вниз. При подготовке участника, прыжке и прицеливании заряженное ружье также должно находиться под водой и быть направленным только в сторону мишени и вниз. Несоблюдение данного требования безопасности влечет к дисквалификации участника с данного турнира.

Во время стрельбы в воде могут находиться только участники данного заплыва. Участники следующего заплыва заходят в воду по команде судьи, только после завершения упражнения предыдущими участниками. Заряжание ружьем производится участниками только в защитных перчатках (неопреновых, замшевых, тряпочных).

Участники турнира должны быть размещены на дорожках бассейна с разрывом минимум в одну дорожку.

Наличие во время соревнований на бортике аптечки и медсестры обязательно (медсестра есть в каждом бассейне).

Судейство

Обеспечение правильного и безопасного проведения турнира и решение всех спорных вопросов обеспечивает судейская коллегия.

Состав судейской коллегии:

Главный судья – контролирует соблюдение всех правил турнира, его голос является решающим во всех спорных вопросах.

Секретарь мандатной комиссии – отвечает за регистрацию участников и подведение итогов турнира.

Технический судья – отвечает за соответствие всех ружей участников нормам данного турнира.

Судьи-секундометристы – обеспечивают контроль времени на выполнение упражнений (один из них, старший, является стартером) и предоставляют пораженные мишени секретарю. В их обязанность также входит обеспечение техники безопасности стрелками при зарядании, контроль заступа на линии стрельбы, контроль стрельбы из подводного положения и общий контроль правильного выполнения упражнений спортсменами. Количество секундометристов должно соответствовать количеству стрелков на старте. Главный и технический судья могут совмещать свои обязанности с обязанностью судьи-секундометриста.

Помощники судей – помогают в установке мишеней и рубежей и могут находиться во время стрельбы в воде в безопасной зоне за мишенями как можно дальше на свободной от стрельбы дорожке или на бортике бассейна.

Во избежание спорных вопросов они обязательно подтверждают попадание в мишень гарпуна во время проведения 1 и 2 этапа. Только после этого стрелок может вынуть гарпун из мишени. После вынимания гарпуна мишень устанавливается помощником на место.

Во время проведения 3 и 4 этапа, стрельбы на скорость и эстафеты, пораженную мишень отцепляет сам участник, подплыв к ней, не всплывая после выстрела. Отцепив ее и не вытаскивая гарпун, он по поверхности должен доплыть до линии старта, где отдает мишень с гарпуном в ней судье-секундометристу, который и производит вынимание гарпуна из мишени, после чего судья отдает гарпун стрелку. Если во время движения по поверхности гарпун выпал из мишени, то попытка не засчитывается.

В это время помощник устанавливает новую мишень на рубеже.

Мишени

Мишени для 1 и 2 этапа (стрельба на точность с 5 и 3 метров) представлены в виде прямоугольника со сторонами 15 см по вертикали и 25 см по горизонтали, на мишенях нанесены три зоны поражения. В нижней части мишени добавлена зона шириной 3 см для крепления мишени, при попадании в нее мишень не считается пораженной. Первая зона поражения – сама мишень 15 на 25 см, вторая зона – на три сантиметра по периметру меньше, т.е. 9 на 19 сантиметров, и третья зона – еще на три сантиметра по периметру меньше предыдущей, т.е. 3 на 13 сантиметров. Мишень считается пораженной, если при передаче мишени судье гарпун торчит в ней. Мишень изготовлена из полипропиленового коврика толщиной не менее 15 мм.

Для 3 этапа (стрельба на скорость) и 4 этапа (командная эстафета) используется мишень-рыба, предоставленная фирмой O.M.E.R. На самой рыбе будет выделена центральная зона, при попадании в неё начисляется 100 очков, при попадании во все другие части мишени – 75. При попадании гарпуна в хвост и плавники мишени очки не начисляются. Мишень считается пораженной, если при передаче мишени судье гарпун торчит в ней.

Фотографии мишеней прилагаются.

В программе турнира четыре этапа

1 этап: Турнир самых сильных и точных. No limits.

Стрельба с дистанции 5 метров. 5 выстрелов, три зоны поражения. Длина ружей не ограничена. Зачетное время на выполнение упражнения 7 минут.

Выполнение упражнения:

По команде судьи участники заряжают ружья. На зарядание и подготовку дается 30 секунд. Участник стоит на линии старта.

По команде стартера, по поверхности или под водой, участник приближается к линии стрельбы, ныряет и из подводного положения, не показывая никакого снаряжения на поверхности, производит по очереди пять выстрелов.

При поражении мишени участник, не всплывая, проныривает к мишени под водой и, отстегнув ее от грузов, всплывает на поверхность. На поверхности он должен показать мишень вместе с гарпуном судье и помощнику судьи, после чего вынуть гарпун из мишени. Помощник судьи после выстрела должен подплыть к пораженной мишени и, подтвердив попадание, установить ее или новую мишень на место.

После каждого выстрела, не попавшего в мишень, участник может всплыть и перезарядить ружье на линии стрельбы.

Остановка времени производится после пятого выстрела при пересечении участником линии старта-финиша вместе с ружьем.

Между заплывами дается 3 минуты на смену участников. В это время входят две с половиной минуты на подготовку рубежа и 30 секунд на зарядание. Во время, когда участники производят стрельбу, следующие участники в воду не заходят.

Подсчет очков:

Мишень разделена на три зоны. Центральная (3 на 13 см) стоимостью 100 очков, средняя (9 на 19 см) стоимостью 75 очков, крайняя (15 на 25 см) стоимостью 50 очков. Если гарпун коснулся мишени, но не остался в ней торчать, выстрел не засчитывается. При касании гарпуном более дорогой зоны, засчитывается попадание в более дорогую зону.

Побеждает участник, набравший большее количество очков. При равном количестве очков между 1 и 2, 3 и 4 местами производится перестрелка между ними для определения победителя. Если перестрелка опять не выявила победителя, то победителем считается тот участник, который выполнил стрельбу быстрее по времени.

2 этап: Турнир самых точных.

Стрельба с 3 метров. 5 выстрелов. Три зоны поражения. Ружья до 85 см. Зачетное время на выполнение упражнения – 7 минут.

Выполнение упражнения:

По команде судьи участники заряжают ружья. На зарядание и подготовку дается 30 секунд.

Участник стоит на линии старта. По команде стартера участник приближается к линии стрельбы по поверхности или под водой, ныряет и из подводного положения, не показывая никакого снаряжения на поверхности, производит по очереди пять выстрелов.

При поражении мишени участник, не всплывая, проныривает к мишени под водой и, отстегнув ее от грузов, всплывает на поверхность. На поверхности он должен показать мишень вместе с гарпуном судье и помощнику судьи, после чего вынуть гарпун из мишени. Помощник судьи после выстрела должен подплыть к пораженной мишени и, подтвердив попадание, установить ее или новую мишень на место.

После каждого выстрела, не попавшего в мишень, участник может всплыть и перезарядить ружье на линии стрельбы.

Остановка времени производится после пятого выстрела при пересечении участником линии старта-финиша вместе с ружьем.

Между заплывами дается 3 минуты на смену участников. В это время входят две с половиной минуты на подготовку рубежа и 30 секунд на зарядание. Во время, когда участники производят стрельбу, следующие участники в воду не заходят.

Подсчет очков:

Мишень разделена на три зоны. Центральная (3 на 13 см) стоимостью 100 очков, средняя (9 на 19 см) стоимостью 75 очков, крайняя (15 на 25 см) стоимостью 50 очков. Если гарпун коснулся мишени, но не остался в ней торчать, выстрел не засчитывается. При касании гарпуном более дорогой зоны, засчитывается попадание в более дорогую зону.

Побеждает участник набравший большее количество очков. При равном количестве очков между 1 и 2, 3 и 4 местами производится перестрелка между ними для определения победителя. Если перестрелка опять не выявила победителя, то победителем считается тот участник, который выполнил стрельбу быстрее по времени.

3 этап: Турнир самых быстрых и точных.

Выполнение упражнения:

Стрельба производится по рыбе-мишени O.M.E.R. Три проныра примерно по 15 метров, стрельба с дистанции 3 метра, 3 выстрела, две зоны поражения, на скорость. Зачетное время 5 минут. Ружья до 85 см.

По команде судьи участники заряжают ружья. На зарядание и подготовку дается 30 секунд. После этого дается старт. Участники совершают проныр примерно 15 метров до рубежа и, не всплывая, производят выстрел.

При поражении мишени, не всплывая, надо донырнуть до мишени, отцепить ее и всплыть вместе с ней. Вместе с мишенью и торчащим в ней гарпуном проплыть по поверхности или под водой до линии старта, где подать мишень вместе с гарпуном судье или помощнику судьи, которые и вынут гарпун из мишени. После этого зарядить ружье и, пронырнув до линии стрельбы, произвести следующий выстрел.

Остановка времени производится после третьего выстрела при пересечении участником линии старта-финиша вместе с ружьем.

Побеждает самый быстрый и точный.

Подсчет очков:

Мишень имеет две зоны. Центральная стоимостью 100 очков и крайняя стоимостью 75 очков. Если гарпун коснулся мишени, но не остался в ней торчать, выстрел не засчитывается. При касании гарпуном более дорогой зоны, засчитывается попадание в более дорогую зону.

Победители определяются по большему количеству пораженных мишеней, при равном количестве мишеней подсчитывается большее количество очков. При равном количестве очков победитель определяется по времени. Участник, проплывший быстрее, но имеющий меньшее количество пораженных мишеней или очков не может победить более точного участника, но проплывшего медленней.

4 этап: Командная эстафета. Участвуют только лучшие из лучших.

Участвуют только шесть команд, стрелки которых набрали большее количество очков за три тура. Для стрельбы используется рыба-мишень O.M.E.R.

Участники, чередуясь, выполняют каждый по 3 выстрела, пронырнув примерно по 15 метров до линии стрельбы. Стрельба с дистанции 3 метра, по две зоны поражения, на скорость, зачетное время 7 минут. Ружья до 85 см.

По команде судьи первый участник заряжает ружьё, второй участник находится в воде позади первого, не заряжая ружьё. На зарядание и подготовку дается 30 секунд. После этого дается старт.

Первый участник совершает проныр, примерно 15 метров до рубежа, и, не всплывая, производит выстрел. При поражении мишени, не всплывая, надо донырнуть до мишени, отцепить ее и всплыть вместе с ней. Вместе с мишенью и торчащим в ней гарпуном проплыть по поверхности или под водой до линии старта, где подать мишень вместе с гарпуном судье или помощнику судьи, которые и вынут гарпун из мишени.

После того как первый участник команды пересечет линию старта, второй участник может начать зарядание ружья на линии старта и, пронырнув до линии стрельбы, не всплывая производит выстрел. При поражении мишени, не всплывая, надо донырнуть до мишени, отцепить ее и всплыть вместе с ней. Вместе с мишенью и торчащим в ней гарпуном проплыть по поверхности или под водой до линии старта, где подать мишень вместе с гарпуном судье или помощнику судьи, которые и вынут гарпун из мишени.

Участники по очереди производят по три выстрела.

Остановка времени производится при пересечении вторым участником линии старта-финиша вместе с ружьем после третьего выстрела. Побеждают самые быстрые и точные.

Подсчет очков:

Стрельба производится по рыбе-мишени. Мишень имеет две зоны. Центральная стоимостью 100 очков и крайняя стоимостью 75 очков. Если гарпун коснулся мишени, но не остался в ней торчать, выстрел не засчитывается. При касании гарпуном более дорогой зоны, засчитывается попадание в более дорогую зону.

Победители определяются по большему количеству пораженных мишеней, при равном количестве мишеней подсчитывается большее количество очков. При равном количестве очков победитель определяется по времени. Команда, проплывшая быстрее, но имеющая меньшее количество пораженных мишеней или очков, не может победить более точную команду, но проплывшую медленней.

Дополнительную информацию по Турниру можно получить по телефону 8-925-740-35-51 у Андрея Ефанова или по электронной почте effajam@yandex.ru.