

REGULAMENT PROBĂ PUȘCAȘ

Proba 1 puscas - circuit

1. Tinta tip "TIROLIANA" - Pistol

- Proba va incepe cu pistolul si incarcatorul pe masa.
- Se va da start si se va porni cronometrul odata cu eliberarea tinte.
- Se va introduce incarcatorul in pistol, se va arma, si se vor trage 3 BB catre tinta indiferent de rezultat.
- Punctajul este de max 3x30 pct.
- In momentul cand tinta se va opri aceasta nu va mai fi vizibila.
- Tinta este din hartie, cu diametrul de aproximativ 15 cm, fara punctaj pe ea.
- Lovirea tinte este echivalenta cu 10 puncte/gaura.
- Tinta se angajeaza de la distanta de 7-8 m.
- Timp aproximativ de miscare a tinte este de 6-8 secunde.

2. Standul "TINTA TRIPLA - DOUBLE TAP" – Pistol

Cand se va ajunge la acest stand:

- Se va executa foc asupra a trei tinte de lemn pana cand se va da confirmarea de catre arbitrul insotitor a faptului ca fiecare tinta a fost lovita de doua ori.
- Tintele vor avea o marime aproximativa de 70/40 cm.
- Tintele vor fi asezate la o distanta de 8m si vor fi positionate la inaltimi diferite, in sistem "DOUBLE TAP".
- Daca in tinta se va auzi sau se va vedea doar o lovitura a unei singure bile atunci se va repeta "DOUBLE TAP".
- Dupa confirmarea de catre arbitru a loviturilor, sportivul se poate deplasa catre urmatoarea proba.

3. Tinta tip "FOARFECA" – Pusca

- Se vor trage in trei tinte miscatoare numai 6 BB, cate 2BB in fiecare tinta.
- Fiecare tinta se va porni de catre sportiv.
- Punctajul este in functie de marimea tintelor: 2x10, 2x15, 2x25.
- In caz ca una din tinte va fi lovita de mai mult de 2 ori, loviturile in plus se vor anula.
- Tintele sunt din hartie, de marime 10-15 cm.
- Asupra tintelor se va trage de la aproximativ 7m.
- La pozitia de relax a "Foarfecii" tintele nu vor mai fi vizibile.

4. Standul "ROLLING DICE" – Pusca

- Se va trage in cubul cu latura de 7 cm care este asezat pe masa pana ce acesta va cadea la celalalt capat al mesei.
- Primul foc catre cub este de la o distanta de 7m.

5. Tinte ascunse - Pusca

- Se vor trage cate 2 BB in fiecare tinta din spatele unui paravan intr-un spatiu delimitat.
- Tintele sunt din hartie, pe jumătate ascunse.
- Tintele sunt punctate cu: 9, 7 si 3 puncte.
- Asupra fiecarei tinte se va trage din alta pozitie.
- Asupra tintelor se va trage de la o distanta de 10 m.
- In tinta daca vor fi mai mult de 2 bile atunci cele mai bune vor fi scazute.

6. Panou "TINTE MULTIPLE" - Pusca

- In panoul cu tinte tip poper se va trage pana cand vor cadea toate tinte
- Tintele vor fi de diferite dimensiuni
- Tintele vor fi angajate de la o distanta de 10 m.

7. Tinta "PENDULA" - Pistol

- In tinta pendula se vor trage 6 BB, cate 3BB in fiecare tinta.
- Tinta se va porni de catre sportiv
- Punctajul va fi max. 6x20puncte.
- In cazul in care una dintre tinte din hartie, va fi lovita de mai mult de 3 ori, loviturile in plus se vor anula.
- Tinta va fi amplasata la o distanta de 5m.

8. Tinta "AMIC / INAMIC" - Pusca

Standul contine 2 tinte specifice pe nivele diferite.

- Se va trage cate 1BB in fiecare tinta.
- Punctajul va fi in functie de zona atinsa, atat la AMIC cat si la INAMIC.
- Punctajul la Amic este cu (+) iar la Inamic este cu (-), se vor aduna, respectiv se vor scadea.



9. Tinta dubla "STANGA-DREAPTA" - Pistol

In spatele unui panou cu talpile picioarelor in contact permanent cu solul:

- se va trage cu mana stanga, respectiv cu mana dreapta pana ce tintele vor cadea.
- Tragatorul va sta ghemuit, nu se va misca de pe loc, doar va face o fandare.
- Tinta va cadea la lovirea acesteia sau la confirmarea arbitrilor ca a fost lovita.

10. Stand "ROLL-OVER" Pusca

- Acest stand contine 3 tintele care trebuiesc doborate pe rand.
- Tragerea se va face de la un punct desemnat, prin rostogolire laterala la fiecare tinta
- Tragerea se va face din pozitia culcat.
- Se va trage la o tinta cu diametrul de 18cm care va cadea la atingerea acesteia
- Tinta va fi amplasata la o distanta de 10m
- Dupa ce sportivul se ridica in picioare se opreste cronometrul.

Toate aceste tintele constituie un circuit la care cronometrul este pornit la inceperea probei respectiv tinta nr. 1 si oprirea cronometrului atunci cand dupa incheierea standului cu nr. 10 concurentul se ridica in picioare.

Tintele se vor angaja cu pusca sau pistolul conform specificatiei la fata locului.



Proba 2 puscas - Labirint

- Proba se va desfasura intr-un labirint cu tinte diverse de tip tir si amic/inamic
- La aceasta proba va conta timpul si punctajul.
- In cazul tintelor amic/inamic daca se nimereste ostatecul, se va scadea punctajul de pe tinta ostatec.
- Tintele sunt din hartie, pozitionate la distante intre 2-5m.
- Cronometrul se va porni la start si se va opri in momentul trecerii liniei de sosire.

Proba 3 puscas - Eliberare ostatec

- Proba se va desfasura numai la pistol intr-un spatiu cu 3 tinte diverse de tip inamic, amic/inamic.
- La aceasta proba va conta timpul si punctajul.
- Tintele vor fi din hartie, amplasate la distante de aproximativ 3m
- In cazul tintelor amic/inamic daca se va nimeri ostatecul, se va scadea punctajul de pe tinta ostatec.
- Tintele inamic vor fi punctate in functie de zona unde este nimerita tinta.

***Calculul punctajului se va face prin insumarea punctelor si timpilor de la fiecare proba iar mai apoi se obtine coeficientul prin impartirea punctajului la timp.**

