

UIPM LASER ALL STARS

Yarışma Prosedürü

- Sporcular hakem istediğinde silah masası ve hedef arasındaki mesafeyi adımları ile ölçmeleri gerekmektedir.
- Sporcunun önünde masa olması zorunludur. Sporcular sandalye ve benzeri mobilyalarla yarışmaya katılamazlar.
- Yarışmanın dili İngilizcedir. İngilizce yetersizliğinden kaynaklanan herhangi bir kural ihlali kabul edilmeyecektir.
- Sporcular, eleme formatı üzerinden mücadele edecekler.
- 1 no'lu sporcu, hakemin 'start' komutuyla atış yapmaya başlayacaktır. 5 isabetli atış sonrasında el kaldıracak ve atış süresi açıklanacaktır.
- Hemen arkasından 2 no'lu sporcu, hakemin 'start' komutu ile atışına başlayacaktır. 5 isabetli atış sonrasında el kaldıracak ve atış süresi açıklanacaktır.
- Hakem, en hızlı atışı hangi sporcunun yaptığını ilan edecektir. (Örn: 1-0, 0-1 vb.) Bir üst eleme serisine geçmek için sporcunun toplamda dört (4) tur kazanması gerekecektir.
- İki sporcunun da hedeflerinin telefon uygulamaları ile beraber çalışabiliyor olması durumunda telefonda görünen atış süresi kabul edilecektir. Aksi takdirde iki sporcu içinde kronometre ile derece tutulacaktır.

Kurallar

1) Kategoriler

- U15 Kadın ve Erkek – Atış mesafesi 5 m
- U22/U40/40+ Kadın ve Erkekler – Atış Mesafesi 10m

2) Atış Ekipmanları

- UIPM onaylı bütün silahlar ve hedefler kullanılabilir.

3) Atış Pozisyonu

- Atış masasının yüksekliği 70-80 cm arasında olmalıdır.
- Atışın yapılacağı pozisyon atış masası altında açık bir şekilde işaretlenmeli (hedeften 5-10 m uzaklıkta)
- Atış masasının üzerine atış yastığı dışında bir şey bulunmamalıdır.

4) Atış Hedefi

- Hedefin merkezi, yerden 140 cm yükseklikte olmalıdır.
- Hedef telefon uygulaması veya yazılım kullanılmadığı durumlarda 5 ışıklı olmalıdır. Işıklar, hedefin kendi ışıkları veya harici bağlantılı olabilir.

5) Atış

- Sporcuların hedefe bakar vaziyette olması ve atış masasına vücutlarının hiçbir kısmıyla temas etmiyor olması gerekmektedir.
- Sporcular, hakem komutuyla atış yapmaya başlarlar.
- Süre ilk atışla başlar ve beşinci yeşil ışığın yanması ile son bulur.
- Sporcular, hedef, kronometre veya kullanılan herhangi bir uygulama video görüntüsünde gözükmelidir.

6) Cezalar

- Atış aralarında silahın masaya temas etmemesi:
 - i. İlk seferde: 1 saniye
 - ii. İkinci seferde: 3 saniye
 - iii. Üçüncü seferde: Elenme
- Atış hizasını geçmek veya masaya vücudun herhangi bir kısmıyla temas etmek:
 - i. İlk seferde: 1 saniye
 - ii. İkinci seferde: 3 saniye
 - iii. Üçüncü seferde: Elenme

7) Eliminasyon Sebepleri

- Belirlenmiş saatte katılım göstermemek
- Bağlantıyı güçleştiren yavaş internet veya hiç internet bağlantısı olmaması
- Herhangi bir kuralın bir turda üç kere ihlali
- Hedefin, masanın yüksekliğini ve hedef ile atış çizgisi arasındaki mesafenin kontrol edilmesini reddetmek.

Sporcunun elimine olması durumunda rakipleri otomatik olarak bir üst tura çıkmaya hak kazanırlar.