

Regulamin FITASC dyscypliny Combined Game Shooting

Kombinacja myśliwska to dyscyplina, która łączy strzelanie do rzutków ze strzelby i strzelanie do stałych papierowych tarcz oraz do tarczy dzika w przebiegu z karabinu. Jest tak zaprojektowana, aby przetestować umiejętności wszechstronność zawodników. Konkurencje w strzelaniu do rzutków rozgrywane są na osiach trap oraz Compak®, podczas gdy konkurencje karabinowe rozgrywane są osiach przystosowanych do strzelania na 100 metrów dla stałych tarcz papierowych i 50 metrów dla dzika w przebiegu.

Warunki określone w tych przepisach są wymagane w zawodach międzynarodowych.

Każdy strzelec biorący udział w zawodach podpisuje deklarację, w której stwierdza, że zapoznał się i zaakceptował niniejsze zasady.

1. Urządzenia

1.1 Strzelnica

1.1.1 Konkurencje trap

Składa się z pięciu stanowisk strzeleckich tworzą kwadraty o powierzchni jednego metra kwadratowego, oddalone od siebie o dwa do trzech metrów (mierzone od środka) i jednaście metrów frontu wyrzutni.

1.1.2 Konkurencje Compak®

Pięć stanowisk strzeleckich, tworzą kwadraty o długości jednego metra, oddalone od siebie o trzy do sześciu metrów (mierzone od środka) ułożone w linii prostej, równoległe do obszaru „przelotu” rzutków (patrz Załącznik 1). Ograniczniki kąta (bramki) uniemożliwiają strzelcom celowanie do sąsiada z lewej lub z prawej strony są umieszczane na każdym stanowisku strzeleckim dla bezpieczeństwa (patrz Załącznik 1).

Konkurencja wykorzystuje sześć maszyn, które mogą być ręcznie, półautomatycznie lub automatycznie sterowane.

Muszą być oznaczone literami (A, B, C, D itd.) lub cyframi (1, 2, 3, 4 itd.) od lewej do prawej oraz

każda pozycja musi być wyraźnie oznaczona tablicą z odpowiednią literą lub numerem.

Rozgrywa się 2 serie po 25 rzutków na 2 osiach Compak. Jedna seria na osi Compak strzelana jest z jednym dubletem symultanicznym na każdym stanowisku, natomiast druga osi Compak będzie rozgrywana strzelane jednym dubletem po strzale na każdym stanowisku.

1.1.3 Broń

Strzelnice muszą być zgodne z prawem obowiązującym w każdym zainteresowanym kraju. Każdy

strzelnica musi być wyposażona w odpowiednie nasypy, pomosty, zadaszania itp., aby zapewnić, barierę dla pocisków są do strefy strzelania.

Stałe cele zostaną umieszczone w odległości 100 metrów na mechanicznym urządzeniu powrotnym lub z elektronicznym systemem czytników. Dzik w przebiegu będzie strzelany z odległości 50 metrów, od lewej do prawej i od prawej do lewej z dziesięciometrowym okienkiem strzeleckim. Prędkość będzie ustawiona tak, aby cel był widoczny przez 2,5 sekundy, zarówno od lewej do prawej, jak i od prawej do lewej.

1.2 Wyrzutnie (maszyny)

Konkurencja trap odbywa się na osi wyposażonej w:

- pięć maszyn,
- lub piętnaście maszyn wykorzystujących tylko szóstą, siódmą, ósmą, dziewiątą i dziesiątą maszynę,
- lub tylko jedną maszynę pływającą w pionie i poziomie.

Oś Compak® jest wyposażony w sześć maszyn.

1.3 Urządzenia na osiach

1.3.1 Oś trap

Maszyny mogą być sterowane za pomocą urządzenia uruchamianego głosem „sonopull” (elektrycznego lub elektronicznego), z urządzeniem losującym, dzięki czemu wszyscy strzelcy otrzymają te same cele w innej kolejności, nie wiedząc, która z pięciu maszyn poda cel, lub za pomocą pilota elektronicznego obsługiwanego ręcznie.

1.3.2 Oś Compak®

Maszyny można uruchamiać ręcznie, za pomocą systemu zdalnego sterowania lub za pomocą systemu typu sonopull. W przypadku systemów sterowania ręcznego lub zdalnego, cel musi zostać zwolniony w czasie od 0 do 3 sekund po wezwaniu strzelca. W przypadku sonopull cel musi zostać wypuszczony w ciągu 0,5 sekundy po wezwaniu strzelca.

1.4 Trajektorie

1.4.1 Oś trap

Musi istnieć możliwość modyfikowania trajektorii rzutków aby urozmaicić konkurencję. Dolot rzutka wynosi sześćdziesiąt metrów, +/- pięć metrów, przy maksymalnym kącie 35° (trzydzieści pięć stopni) w prawą i w lewą stronę od osi wyrzutni. Zdefiniowano trzy oficjalne schematy (patrz Artykuł 17.1). Doloty muszą być ustawiane przy zerowym wietrze zgodnie z oficjalnymi schematami strzelania. Odległość ta będzie mierzona od krawędzi wyrzutni niezależnie od kierunku w którym jest ustawiona. Jeśli oś trapowa jest wyposażona w pojedynczą maszynę pływającą kąty i doloty również brane są pod uwagę (kąty i wysokość).

Runda składa się z 25 rzutków i musi być możliwe oddanie dwóch strzałów do każdego celu.

1.4.2 Oś Compak®

Trajektorie (patrz załącznik 1 - plan osi)

Muszą być jak najbardziej zróżnicowane:

Wznoszące się, opadające, cofające się, przychodzące, wznoszące się, toczące się itp.

Musi być możliwość oddanie dwóch strzałów do każdego pojedynczego celu z każdego z pięciu stanowisk, strzały muszą być w pełni bezpieczne dla strzelców, sędziów, personelu i widzów.

Konkurencja Compak® obejmuje dwa rodzaje trajektorii:

Obowiązkowe trajektorie:

- Trajektorie od lewej do prawej przecinające przez boki AB i CD.
- Trajektorie od prawej do lewej krzyżujące się boki CD i AB.
- Odchodząca przecinająca bok BC
- „Rabbit” od lewej do prawej lub od prawej do lewej na jednej z osi.

Dowolne trajektorie:

Są one ustalane przez organizatora w zależności od ukształtowania terenu.

Ustawienia maszyn mogą być dwójakiego rodzaju:

- 1) Albo wyrzutnia jest ustawiona przed stanowiskami strzeleckimi,
- 2) Lub wyrzutnia ustawiona na wysokości za stanowiskami strzeleckimi.

1.4.3 Rozpiska lub kolejność strzelania do celów

Rozpiska strzelania jest rozmieszczona na każdym stanowisku w taki sposób, aby strzelec mógł je przeczytać z łatwością. Pojedyncze cele i dublety w rozpisce można wybrać w dowolnej kolejności dla maszyn przez organizatora (projektanta) osi.

2. Rzutki i tarcze papierowe

2.1 Definicje

2.1.1 Pojedynczy rzutek (Oś trap i oś Compak®):

Pojedynczy rzutek wyrzucony po komendzie strzelca zgodnie z obowiązującymi zasadami i zgodnie z wybranym schematem.

2.1.2 Dublet po strzale (Oś Compak®):

Dwa rzutki podane z jednej lub dwóch maszyn, pierwszy wywołana przez strzelca, a drugi podany po strzale do pierwszego rzutka z opóźnieniem od 0 do 3 sekund dla drugiego celu (oraz czas potrzebny na jego pojawienie się).

W prezentacji rzutków nie pokazują się dubletów. Tylko rzutki, które pojawiały się jako single mogą być uruchamiane w dublecie. Do pojedynczego rzutka można oddać 2 strzały.

2.1.3 Dublet symultaniczny (Oś Compak®):

Dwa rzutki podane jednocześnie przez jedną lub dwie wyrzutnie. W tym przypadku można pokazać rzutki razem. Do celów można strzelać w dowolnej kolejności. Do pojedynczego rzutka można oddać 2 strzały

Na każdym stanowisku strzelcy będą strzelać (patrz Artykuł 17.2) do trzech pojedynczych rzutków i jednego dubletu po strzale lub symultanicznego.

2.1.4 Tarcze strzeleckie do konkurencji karabinowych

Cztery papierowe tarcze do konkurencji, strzelone na 100 (sto) metrów, typu DJV,

umieszczone co najmniej metr od siebie, dzik w przebiegu będzie miał standardowy cel DJV strzały oddawane z 2 rąk (por. Załącznik 4 - papierowe rysunki tarcz do gry).

Organizatorzy mogą używać wymiennych środków tarcz zawierających co najmniej pierścienie 10, 9, 8, ale jeden sędzia musi być zawsze obecny podczas zmiany środka. Każde trafienie poza wymienny środek zostanie dodane do punktacji. Na wymiennym środku musi być wskazana przez sędziego liczba strzałów, które wypadły poza wymienny środek. Otwory te należy następnie ukryć za pomocą zaklejek

Stosowanie wymiennych środków musi być dostosowane do wszystkich celów w danych zawodach i dla wszystkich strzelców sprawiedliwie.

2.2 Pojedyncze rzutki (Oś trap i Oś Compak®):

W zawodach dozwolone są wszystkie rodzaje rzutków. Kolory rzutków muszą być dobrane tak, aby wyraźnie wyróżniały się na tle.

2.2.1 Rzutek trafiony

Rzutek jest „trafiony”, gdy został wyrzucony zgodnie z obowiązującymi przepisami i przynajmniej jeden kawałek widocznie się urywa. Dotyczy to również piłowych rzutków.

Do tego samego rzutka można wystrzelić dwa naboje. Sędzia musi ogłosić komendę „nowy rzutek” jeżeli oba strzały oddano jednocześnie.

2.2.2 Rzutek nietrafiony

Rzutek liczony jako „zero”, jest gdy został wyrzucony zgodnie z przepisami i żaden odłamek nie jest widoczny. Zera muszą być wypowiedane przez sędziego głośno i wyraźnie lub w jakikolwiek inny sposób słyszalny dla: strzelców, aby w razie potrzeby mogli natychmiast zaprotestować.

2.3 Dublet po strzale (oś Compak®)

2.3.1 Dublet trafiony/trafiony

Trafiony/trafiony w dublecie występuje, gdy wyrzucono 2 rzutki, a strzelec zestrzelił je zgodnie z art. 2.1.1. Jeśli oba gliniane cele w dublecie zostaną rozbite przez pojedynczy strzał, oba są liczone jako „trafiony” i „trafiony”.

2.3.2 Trafiony/zero, zero/trafiony i zero/zero w dublecie

Zera muszą być wypowiedane przez sędziego głośno i wyraźnie lub w jakikolwiek inny sposób słyszalny dla strzelców, aby w razie potrzeby mogli natychmiast zaprotestować. Jeśli strzelec nie strzelił do

drugiego rzutka , wynik strzału przy pierwszym celu jest rejestrowany, a drugi to „zero”. Jeśli strzelec nie strzeli do pierwszego celu z powodu zaskoczenia lub dlatego, że strzelec go nie widział to, wynik pierwszego celu będzie oznaczał „zero i brak rzutka”. Skoro drugi rzutek nie może zostać wypuszczony do czasu oddania strzału, dublet będzie powtarzany aż do sytuacji gdy znany będzie rezultat drugiego strzału . Gdy strzelec w dublecie oddaje oba strzały jednocześnie zarejestrowany wynik jest zapisywany, a rzutek nie trafiony jest liczony jako „zero”.

2.4 Dublet symultaniczny (Oś Compak®)

2.4.1 Trafiony/Trafiony dublet

Dublety trafiony/trafiony występują, gdy wyrzucono dwa rzutki, a strzelec ma strzelić je zgodnie z art. 2.1.1. Jeśli oba cele dublecie symultanicznie są rozbite pojedynczymi strzałami, oba są liczone jako „trafiony” i „trafiony”.

2.4.2 Dobra/zero, zero/dobra i zero/zero podwojeń

Zera muszą być wypowiedane przez sędziego głośno i wyraźnie lub w jakikolwiek inny sposób słyszalny dla strzelców, aby w razie potrzeby mogli natychmiast zaprotestować.

Jeśli strzelec nie strzeli dubletu bez uzasadnionego powodu, oba rzutki liczone są jako „zero”.

2.5 „Brak rzutka(nowy rzutek)” w odniesieniu do osi trap i osi Compak®

Każdy rzutek musi zostać zestrzelony. Jeżeli sędzia uzna, że rzutek nie została

Regulaminowo wyrzucony , może ogłosić „brak rzutka-nowy rzutek” i ponownie go wystrzelić.

2.5.1 „No Bird” ze względu na broń lub amunicję

Problem	Typ	Reakcja
Dwa strzały w tym samym czasie (podwójnie wypisać)	Przy pojedynczym rzutku (*) Pierwszy rzutek w dublecie po strzale Przy dublecie symultanicznym „ Przy równoczesnym wystrzale	«Brak rzutka-nowy rzutek», rzutek do powtórzenia «Brak rzutka-nowy rzutek», dublet do powtórzenia „Brak rzutka-nowy rzutek”, dublet do powtórzenia «Brak rzutka-nowy rzutek», dublet do powtórzenia
Awaria przy pierwszym strzale	Przy pojedynczym rzutku (*) « Przy dublerze po strzale Przy dublecie symultanicznym Przy równoczesnym wystrzale	«Brak rzutka-nowy rzutek», rzutek do powtórzenia „Brak rzutka-nowy rzutek ”, dublet do powtórzenia „Brak rzutka-nowy rzutek”, powtórzenie dubletu «Brak rzutka-nowy rzutek», dublet do powtórzenia
Awaria przy drugim strzale	Przy pojedynczym rzutku (*)	«Brak rzutka-nowy rzutek», rzutek do powtórzenia Rzutek można rozbić tylko drugim strzałem i jest zaliczony jako zero, jeśli zostanie trafiony pierwszym strzałem

	Przy dublecie po strzale podwójnym „	„Brak rzutka-nowy rzutek”, dublet należy powtórzyć. Zaliczyć wynik pierwszego strzału.
	Przy dublecie symultanicznym	„Brak rzutka-nowy rzutek”, powtórzyć dublet
	Przy równoczesnym wystrzale	Brak rzutka-nowy rzutek”, powtórzyć dublet

(*) Do zastosowania również na osiach trap

2.5.2 «No BIRD» - wada celu

Poniższa tabela ma zastosowanie w następujących przypadkach:

- jeśli zostanie wyrzucony uszkodzony rzutek;
- jeśli rzutek zostanie wyrzucony z nieprawidłowej maszyny;
- jeśli dwa rzutki zostaną wyrzucone z maszyn na tym samym stanowisku strzeleckim;
- jeśli rzutek nie ma prawidłowego koloru, rozmiaru lub typu;
- jeśli trajektoria zostanie uznana przez sędziego za nieprawidłową;
- jeśli rzutek zostanie wyrzucony później niż trzy sekundy po komendzie sędziego;
- jeśli strzelec nie wywołał celu;
- jeżeli sędzia stwierdzi, że strzelcowi wyraźnie przeszkadzano;
- jeśli sędzia nie jest w stanie ocenić rzutu.

Typ	Działanie
Pojedynczy rzutek	Nie ma rzutka, powtórzyć rzutek
„Rabbit” rozbił się po nietrafionym pierwszym strzale i przed drugim strzałem	«Brak rzutka-nowy rzutek», Rabbit do powtórzenia Cel można rozbić tylko za pomocą drugiego strzału i jest liczony jako zero, jeśli zostanie trafiony pierwszym strzałem.
Pierwszy rzutek w dublecie po strzale	Brak rzutka-nowy rzutek», dublet do powtórzenia
Dublet po strzale, gdy pierwszy cel (lub jego kawałki) trafiają drugi cel zanim strzelec oddał drugi strzał	Brak rzutka-nowy rzutek», powtórzony dublet Efekt pierwszego strzału
Drugi rzutek w dublecie po strzale	«Brak rzutka-nowy rzutek», dublet do powtórzenia Efekt pierwszego strzału
Dublet symultaniczny	Brak celu, dublet do powtórzenia ,
Równoczesny wystrzał	Brak celu, dublet do powtórzenia

(*) Do zastosowania również na osiach trap

2.5.3 Zła pogoda

Nie ma zastosowania komendy „No BIRD” ze względu na złą pogodę.

We wszystkich innych przypadkach każdy rozbity rzutek jest uznawany za „dobry”, a każdy chybiony rzutek jest liczony jako „zero”.

W żadnym wypadku nie wolno strzelać się do rzutka gdy sędzia wyraźnie poda komend „ No BIRD”.

3. Runda strzelecka

3.1 Definicja rundy

3.1.1 Strzelanie ze strzelby

Każda runda składa się z 25 rzutków.

3.1.2 Strzelanie z karabinu

Runda składa się z czterech serii (po 5 minut) po pięć strzałów do czterech tarcz. Dzik w przebiegu zostanie zastrzelony 3 razy od lewej do prawej i 2 razy od prawej do lewej lub odwrotnie 2 razy od lewej do prawej i 3 razy od prawej do lewej według wyboru strzelca.

3.2 Drużyny strzeleckie

Drużyna strzelecka składa się z sześciu strzelców wszystkich dyscyplin.

3.3 Testowanie broni

3.3.1 Strzelanie ze strzelby do gry

Testowanie broni jest dozwolone wyłącznie na stoisku zaprojektowanym w tym celu i zabezpieczonym przez organizatora.

3.3.2 Strzelanie z karabinu

Testowanie broni jest dozwolone wyłącznie na stoisku zaprojektowanym w tym celu i zabezpieczonym przez organizatora

3.4 Pozycja strzelecka

3.4.1 Strzelanie ze strzelby

Strzelanie odbywa się w pozycji stojącej. Strzelcy muszą ustawić swoje stopy w obrębie i granicach stanowiska strzeleckiego.

3.4.2 Strzelanie z karabinu

Pozycja zależy od rodzaju celu:

1. Sylwetka rogowca jest strzelana z pozycji stojącej, z bronią spoczywającą po jednej stronie słupka
2. Sylwetka siedzącego lisa jest strzelana z pozycji leżącej, obie ręce na ziemi. Ramię podpierająca przednią część karabinu musi opierać się na łokciu.

3. Sylwetka kozicy strzelana jest pozycji stojącej, z bronią opartą na pastorałe.

Pastorał powinien mieć znormalizowaną długość 2m i średnicę 30mm.

4. Do sylwetki dzika strzela się w pozycji stojącej na wyprostowanym ramieniu lub zgiętym łokciu, bez podpórek.

(Por. Załącznik 2 – stanowiska strzeleckie do gry).

3.5 Przebieg rund

3.5.1 Strzelanie ze strzelby (oś Compak® i oś trap)

Na początku strzelania, pięciu zawodników musi być przygotowanych, po jednym na każdym stanowisku strzeleckim. Szósty zawodnik, na stanowisku oczekiwania za stoiskiem 1, musi być gotowy do zajęcia miejsca po zawodniku 1. Strzelec 1 nie może załadować broni do czasu gdy sędziego wyrazi zgodę na rozpoczęcie strzelania. Inni strzelcy nie mogą zamknąć swoich załadowanych strzelb , dopóki poprzedni strzelec nie strzeli do celu(-ów) . Broń może być załadowana tylko w kierunku zestrzału.

Gdy zawodnik jest gotowy do strzału, podaje komendę głosową aby otrzymać cel. Po oddaniu strzału każdy zawodnik musi poczekać, aż kolejny strzelec skończy, zanim zajmie swoje miejsce.

Po oddaniu strzału strzelcy nie mogą odwracać się na stanowisku przed otwarciem i rozładowaniem broni.

Nie wolno korzystać z broni (mieć broni załadowanej) , gdy personel strzelnicy znajduje się przed stanowiskami strzeleckimi.

Po oddaniu strzału ze stanowiska piątego strzelcy z otwartymi i rozładowanymi strzelbami muszą udać się na stoisko oczekujące za stoiskiem pierwszy,. Po oddaniu ostatniego strzału w rundzie , wszyscy strzelcy muszą pozostać na swoich miejscach do momentu oddania strzału przez ostatniego zawodnika i ogłoszenia przez sędziego „końca strzelania”.

3.5.2 Strzelanie z karabinu

Po oddaniu swojej serii pięciu strzałów do papierowej tarczy, każdy strzelec musi pozostać na stanowisku, dopóki pozostali strzelcy w grupie nie oddadzą pięć strzałów do odpowiednich celów.

3.6 Kolejność strzelania do rzutków

3.6.1 Strzelanie ze strzelby (oś Compak® i oś trap)

Przed rozpoczęciem każdej serii trajektorie muszą być przedstawione strzelcom zarówno na osi Compak i osi Trap , w kolejności wyrzutni od lewej do prawej. Jeśli strzelanie jest przerwane na ponad dziesięć minut w trakcie rundy z powodu problemu technicznego, trajektorie muszą być ponownie przedstawione grupie.

W żadnym wypadku broń nie może być testowana na stanowisku strzeleckim przed rozpoczęciem rundy.

Przed rozpoczęciem każdej rundy na osi trap sędzia musi wyraźnie powiedzieć pulerowi głośno i wyraźnie liczbę strzelców obecnych w grupie, aby można było ustawić sterowanie dla podanej liczby (sześciu, pięciu, czterech lub trzech strzelców). Jeśli strzelanie rozpocznie się bez odpowiednich

ustawień losowych strzelcy będą: nie otrzymują takiej samej liczby rzutków. Po uświadomieniu sobie takiego zdarzenia, sędzia musi natychmiast przerwać strzelanie. Wynik już zestrzelonych celów jest zaakceptowany, a sędzia ustawia licznik na odpowiednią liczbę obecnych strzelców (sześć, pięć, cztery lub trzy) i strzelanie wznawia się w momencie, w którym zostało przerwane.

Rozpiska każdego stanowiska strzeleckiego na osi Compak® musi być czytelnie przedstawiona przed każdym stanowiskiem i rozpiski dla wszystkich stanowisk muszą być drukowane dużymi literami (widoczne dla sędziego i pulera) pomiędzy stanowiskami 3 (trzecie) i 4 (cztery).

3.6.2 Strzelanie z karabinu

W zależności od ustawień, pierwszą konkurencją będzie strzelanie do rogowca, drugą sylwetka siedzącego lisa, trzecią sylwetka kozicy, a czwartą dzik w przebiegu.

3.7 Czas przygotowania

3.7.1 Strzelanie ze strzelby (oś Compak® i oś trap)

Strzelcy muszą być gotowi do strzału natychmiast po wywołaniu i muszą mieć niezbędny sprzęt i amunicję, aby wystrzelić pełną rundę w 25 (dwadzieścia pięć) minut.

Każdy strzelec ma dziesięć sekund na wywołanie swojego celu po oddaniu strzału przez poprzednika. Jeśli strzelec nie wywoła celu w tym czasie, otrzyma ostrzeżenie przez sędziego a następnie otrzyma kolejne dziesięć sekund na wywołanie celu. Jeśli tego nie zrobi, strzał będzie zaliczony jako „zero”. Strzelanie odbywa się bez przerw innych niż zaplanowane w programie lub spowodowane trudnościami technicznymi, choć w wyjątkowych okoliczności, sędzia może przerwać strzelanie w przypadku nagłego ulewnego deszczu lub burzy (prawdopodobnie będą krótkotrwałych). Jury musi zostać poinformowane, jeśli przerwa trwa nadal.

3.7.2 Strzelanie z karabinu

Strzelcy muszą być gotowi do strzału natychmiast po wywołaniu i muszą mieć niezbędne sprzęt i amunicję, aby strzelać pełną serią. Każdy strzelec ma 30 (trzydzieści) minut na strzelenie serii czterech celów.

Po ogłoszeniu przez sędziego „wstrzymać ogień”, strzał nie jest przyznawany. Na wypadek, gdyby strzelec strzelał nadal może otrzymać ostrzeżenie; drugi raz- najlepszy strzał w dany cel zostanie odjęty; trzeci raz strzelec musi opuścić strzelnicę. Sędzia musi wyraźnie ogłosić, gdy pozostała 1 minuta do oddania strzału.

3.8 Czas uruchomienia wyrzutni

3.8.1 Strzelanie ze strzelby (oś Compak® i oś trap)

Gdy strzelec poda komendę, należy natychmiast podać rzutek na osi trap i w ciągu trzech sekund na osi Compak®.

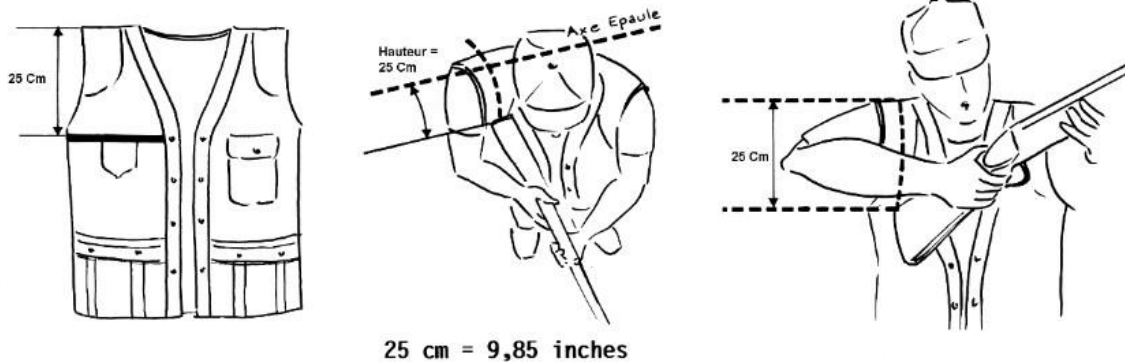
3.8.2 Strzelanie z karabinu

Tarcza biegnącego dzika musi pojawić się w ciągu trzech sekund od komendy strzelca.

3.9 Pozycja broni

3.9.1 Strzelanie ze strzelby (oś Compak® i oś Trench)

Podczas oczekiwania na cel(e) każdy strzelec powinien stać w pozycji stojącej na stanowisku, z kolbą broni dotykającą ciała pod zaznaczoną poziomą linią na kamizelce strzelca, 25 cm poniżej środka osi ramion (patrz szkic poniżej), utrzymywanie tej pozycji należy utrzymać aż do pojawienia się rzutków.



W dublecie po strzale lub dublecie symultanicznym strzelcy mogą ustawić broń tak jak po pierwszym strzale. Po pojawieniu się rzutków, strzelec musi strzelać z broni na ramieniu.

Podczas strzelania ze strzelby, strzelec zajmuje niewłaściwą pozycję, tj. niezgodnie z rozdziałem 3.9 niniejszych przepisów lub jeśli zamyka skład przed ukazaniem celu; pojawia się ostrzeżenie, a sędzia pokazuje żółtą kartkę.

Po pierwszym ostrzeżeniu, w przypadku dalszych nieprawidłowości na tym samym polu, sędzia pokaże:

Czerwoną kartką, cel(e) jest/są zaliczane :

- „zero” dla pojedynczego celu;
- „zero” i „brak rzutka” dla dubletu po strzale;
- „zero” i „zero” dla dubletu symultanicznego.

3.9.2 System z 1. spustem zwalniającym i 2. spustem pociągającym (spust zwalniający-pociągający)

3.9.2.1 Pierwszy strzał – bez ptaka

Przy pierwszym strzale, w przypadku rzutka „bez ptaka” (ogłoszonego przez sędziego) lub w przypadku każdego

z innego powodu uniemożliwiającego strzelca oddanie strzału, musi on:

- Trzymaj spust wciśnięty i wezwij nowy cel;

- lub trzymaj spust wciśnięty i przesunij dźwignię otwierającą w bok, aby otworzyć

broń; w przypadku strzelb półautomatycznych należy założyć bezpiecznik i pociągnąć kurek

uchwyt do tyłu dwukrotnie, aby opróżnić komorę i magazynek.

- lub powiadomić sędziego i oddać pierwszy strzał w bezpiecznym kierunku wskazanym przez

sędzia.

3.9.2.2 Drugi strzał – bez ptaka

Po tym, jak strzelec oddał swój pierwszy strzał i jeśli drugim celem jest „brak ptaka”:

strzelbę można otworzyć.

3.9.3 System z podwójnym wyzwalaczem spustowym

3.9.3.1 Pierwszy strzał – bez ptaka

Ten sam proces co w 3.9.2.1

3.9.3.2 Drugi strzał – bez ptaka

Ten sam proces co w 3.9.2.1

3.9.4 Biegnący dzik

Podczas oczekiwania na cel pozycja musi być taka, jak wskazano w poprzednim punkcie 3.9.1, ale

strzelec może przerzucić karabin na zawołanie.

4. BROŃ I AMUNICJA

4.1 Charakterystyka broni

Używana broń musi być zgodna z obowiązującymi przepisami dotyczącymi broni. Musi być dostępne w handlu i nie może być zmodyfikowane w całości lub w części.

4.1.1 Strzelby

Minimalna długość lufy strzelby gładkolufowej to 66 cm a maksymalny kaliber to 12, musi być sprzedawana w punktach handlowych. Z wyjątkiem półautomatycznych strzelb bez systemów prowadzący do wyrzucania pustych łusek.

Strzelby półautomatyczne są dopuszczone, ale mogą być załadowane maksymalnie dwoma nabojami. Muszą być rozładowywane przy każdej zmianie stanowiska.

Strzelcy używający broni o kalibrze poniżej 12 nie otrzymują żadnej bonifikaty punktowej.

Każdy posiadacz strzelby ze spustem zwalnającym umieści na zewnętrznej stronie kolby naklejkę z dużym „R” na fluorescencyjnym tle, jako ostrzeżenie:



Jeśli prawo kraju gospodarza międzynarodowego konkursu zabrania spustu zwalnającego, to powinno być uwzględnione w programie zawodów.

4.1.2 Karabiny

Akceptowane są standardowe karabiny, które są zgodne z wymogami prawnymi każdego kraju. Karabin nie może ważyć więcej niż 5000 gramów (broń jest ważona łącznie z lunetą, zamkiem, magazynku i dodatkową masą) i musi mieć kaliber co najmniej .22 Hornet. Użycie dodatkowego obciążenia na lufie jest dozwolone, o ile jest zamocowane i używane w całości we wszystkich konkurencjach. Dodatkowe obciążniki muszą być odpowiednio zamocowane, bezpieczne i nie można ich regulować. Po pierwszej rundzie na lufę umieszcza się naklejkę / pieczęć i wagę. Wszelkie manipulacje przy broni prowadzą do dyskwalifikacji.

Dozwolone jest użycie przyspiesznika.

Karabiny wyposażone we wszelkiego rodzaju dwójnogi, hamulce wylotowe, dowolną perforację lufy oraz tłumiki są zabronione. Ryflowana lufa jest dopuszczona, jeśli jest dostępna w handlu w danym kraju, modelu karabinu i nie została zmodyfikowana w całości lub w części.

Dozwolone są kolby regulowane, pełne i z otworem na kciuk. Kolby ramowe i rama przedniej części osady są zakazane. Dodatkowe zaczepy są niedozwolone.

Całkowita długość broni nie powinna przekraczać 125 cm.

Karabiny typu repetier i samopowtarzalne muszą być używane jak karabiny jednostrzałowe i być obsługiwane ręcznie po strzale. Niezależnie od tego, do kontroli trafienia zawsze będzie używany kaliber 8 mm. Powiększenie lunety jest dowolne.

Kontrola karabinów (masa i długość) odbywa się dla każdego strzelca natychmiast po każdej serii treningowej przed opuszczeniem strzelnicy. Kontrolę zapewnia organizator podczas dni treningowych przed rozpoczęciem zawodów.

4.2 Pasy i zawiesia

Pasy do broni i zawiesia są zakazane.

4.3 Mikrokamery

Jakiegokolwiek użycie mikrokamery zamontowanej na strzelbie lub karabinie jest zabronione.

4.4 Modyfikacja lub wymiana broni

Wymiana broni w całości lub w części, „mobilchoke” lub lufy nie jest dozwolona podczas tej samej rundy i niedozwolone jest wymienianie elementów broni między singlami a dubletami. Niedozwolona jest zmiana lunety między konkurencjami (ta sama luneta na wszystkie konkurencje kulowe).

4.5 Awarie

W przypadku, gdy nabój nie wypalił lub w przypadku innej awarii broni lub naboju, strzelec musi pozostać na swoim stanowisku z bronią skierowaną w stronę zestrzału, bez otwierania lub dotykania zapadki zabezpieczającej, dopóki sędzia nie sprawdzi broni.

Jeżeli zawodnik w przypadku niesprawności broni/naboju sam otworzy broń lub dotknie bezpiecznika, zanim sędzia sprawdzi broń, cel(e) zostanie(a) zaliczony (e) jako Zero.

Broń należy uznać za niesprawną, jeśli:

- nie można oddać strzału z zachowaniem pełnego bezpieczeństwa;
- nie zapala ładunku prochu w naboju;
- pusta łuska nie jest wyrzucana z powodu problemu mechanicznego w broni półautomatycznej;
- następuje jednoczesne odpalenie z obu luf.

W takich przypadkach strzelec ma prawo, bez kary, dwukrotnie strzelić do innego celu w tej samej rundzie, bez uwzględnienia zmiany broni. Trzeci i kolejne razy, gdy broń nie działa poprawnie są traktowane jako zera.

Następujące incydenty nie są liczone jako awarie, a sędzia zapisuje wynik ZERO:

- niewłaściwa obsługa przez strzelca;
- komora(y) nie załadowana lub załadowana pustymi nabojami;
- bezpiecznik w bezpiecznej pozycji.

W przypadku działania siły wyższej strzelec, za zgodą sędziego, może opuścić swoją grupę i dokończyć rundę w czasie określonym przez sędziego lub jury.

4.6 Pożyczenie broni

Jeżeli sędzia uzna, że awaria nie jest spowodowana przez strzelca i że broni nie da się szybko naprawić, strzelec może użyć innej broni pod warunkiem, że strzelec otrzyma tę broń w ciągu trzech minut od kiedy broń przestała działać.

4.7 Udostępnianie broni

Dwóch strzelców w tej samej drużynie nie może używać tej samej broni.

4.8 Błąd na tarczy

W przypadku, gdy jeden strzelec oddał sześć strzałów do tej samej tarczy, należy zaliczyć pięć najniższych wyników, najwyższy zostanie usunięty.

W przypadku, gdy strzelec A strzeli w cel swojego sąsiada B, strzelec A nie ma prawa wystrzelić więcej niż 5 pocisków, a więc cztery strzały będą liczone jako ważne dla tarczy strzelca A.

Aby ocenić tarczę strzelca B (sześć otworów na tarczy), należy: jeśli to możliwe zidentyfikowanie otwory po strzale oddanym przez strzelca A (inny pocisk), ; jeśli nie jest to możliwe ważne dla wyniku strzelca B będzie pięć najlepszych strzałów, a najniższy zostanie odrzucony.

4.9 Kontrola broni

Strzelec ma prawo do skontrolowania swojego karabinu i lunety w dowolnym momencie trwania zawodów, z wyjątkiem czasu trwania jego rundy. W tym celu organizator zapewnia do dyspozycji strzelców, wydzielone stanowisko do strzelania na 100 metrów z karabinu.

Przez cały czas strzelec jest odpowiedzialny za swoją broń i amunicję.

Podczas trwania zawodów trening jest niedozwolony na strzelnicach, na których odbywają się zawody.

4.10 Amunicja

Do strzelania do rzutków dozwolona jest wyłącznie amunicja produkowana przemysłowo.

Na prośbę jury sędziego może pobrać próbkę amunicji do sprawdzenia.

Dozwolona jest amunicja elaborowana do strzelania z karabinu.

4.10.1 Strzelanie ze strzelby

Można używać tylko amunicji w kalibrze 12/70 lub mniejszym. Maksymalna naważka śrutu to 28 gramów śrutu ołowianego, z tolerancją +2%. Śrut musi być kulisty, o regularnej średnicy od 2,0 do 2,5 mm, z tolerancją mniej więcej 0,1 mm.

Podczas strzelania ze strzelby, gdy stanowisko strzeleckie wyposażone jest w kosz na śmieci lub pojemnik strzelec jest zobowiązany wykorzystać je do wyrzucenia pustych łusek. Strzelcy używający strzelb samopowtarzalnych, schodząc ze stanowiska, mają obowiązek zebrać puste łuski i wyrzucić je do kosza na śmieci. Nieprzestrzeganie tej zasady będzie skutkowało karami (żółta kartka / czerwona kartka).

4.10.2 Strzelanie z karabinu

Po zakończeniu strzelania z karabinu strzelcy muszą posprzątać puste łuski ze stanowiska. Nieprzestrzeganie tej zasady będzie skutkowało zwykłymi karami (żółta kartka / czerwona kartka).

5. ODZIEŻ

5.1 Ubranie zawodnika

Strzelec powinien przebywać na stanowisku strzeleckim ubrany w strój myśliwski a w trakcie ceremonii otwarcia powinien być w długich spodniach.

Koszulki muszą mieć przynajmniej krótkie rękawy, z kołnierzykiem lub bez. Nie wolno zakładać kamizelki strzeleckiej na gołe ciało.

Ze względów bezpieczeństwa zabronione jest noszenie sandałów.

Strzelcy muszą ściśle przestrzegać powyższych zasad, aby wziąć udział w zawodach.

Rękawice strzeleckie są dozwolone podczas konkurencji śrutowych

Żadnego rodzaju rękawice nie są dozwolone do strzelania z karabinu.

Stosowanie akcesoriów odzieżowych takich jak ochraniacze, kurtki pikowane, wyściółki, paski i systemy amortyzujące są zakazane

5.2 Numer startowy

Numer zawodnika musi być przymocowany do górnej części pleców między ramionami a talią i musi być w pełni widoczny

Nieprzestrzeganie tej zasady jest karane pierwszym ostrzeżeniem sędziego. Brak zastosowania się do instrukcji będzie prowadzić do dalszych kar, które mogą rozciągać się na wykluczenie z zawodów decyzją jury.

5.3 Ochronniki

Ochrona słuchu jest obowiązkowa dla wszystkich (strzelcy i osoby towarzyszące w pobliżu strzelnic) na wszystkich zawodach.

Ochrona oczu jest obowiązkowa dla wszystkich (strzelców i osób towarzyszących w pobliżu strzelnic) konkurencji śrutowych.

5.4 Kary

Każdy strzelec, który nie stosuje się do zasad określonych w pkt 4.2, 4.3, 4.4, 4.5, 4.6, 4.7, 5.1, 5.2, 5.3 będzie karane określoną liczbą punktów zgodnie z decyzją jury.

Jeśli jury uzna, że odstępstwo zostało dokonane w celu oszustwa, cała seria zostanie zaliczona jako zero.

6. ZASADY POSTĘPOWANIA

6.1 Bezpieczeństwo

Z każdą broń, nawet rozładowaną, należy obchodzić się z największą ostrożnością i odpowiada za nią wyłącznie użytkownik. Karabiny muszą być przenoszone z otwartymi zamkami oraz rozładowane. Do strzelb ze stałymi lufami (półautomatyczne, reperiery, system „Darne” itp.), zamek musi być otwarty i broń musi być noszona z lufą skierowaną w górę lub w dół.

Gdy strzelcy nie używają broni, muszą umieścić ją pionowo w stojaku.

Broń innych strzelców nie może być dotykana bez ich zgody.

Każdy strzelec manipulujący załadowaną bronią bez zgody sędziego przed komendą „rozpocznij strzelanie” lub po komendzie „przerwać ogień” może być ukarana ostrzeżeniem oraz wykluczeniem z zawodów w przypadku powtórnego wykroczenia.

W przypadku przerwania strzelania broń należy natychmiast otworzyć i nie może być zamknięta ani ponownie załadowana przed wznowieniem strzelania, bez zgody sędziego.

Strzelcy i inne osoby znajdujące się w bezpośrednim sąsiedztwie linii ognia muszą nosić ochronniki słuchu lub inne odpowiednie zabezpieczenie.

6.2 Przygotowanie do strzału

Nie jest dozwolone strzelanie próbne. Niedopuszczalne jest celowanie lub strzelanie do celów innych strzelców. Zabrania się również celowania lub świadomego strzelania do żywych zwierzętach. Strzelcy mogą zostać ukarani za każdy przypadkowy strzał.

6.3 Nieobecność zawodnika

Każdy strzelec, który nie stawi u sędziego przed pierwszym strzałem w rundzie, zostanie i zostanie trzykrotnym wywołaniu zostanie ukarany przegraną rundy, więc utratą 25 rzutków lub 20 strzałów kulowych.

Zachowanie każdego strzelca, który nie pojawi się na zawodach lub opuści zawody bez podania jury ważnego powodu będzie uważane za zachowanie niesportowe. Komisja dyscyplinarna podejmie decyzję w sprawie kary, która zostanie nałożona na winnego strzelca w trakcie spotkania.

6.4 Protesty

Jeżeli strzelec nie zgadza się z decyzją sędziego dotyczącą jego strzału, musi złożyć protest natychmiast podnosząc rękę i mówiąc „Protest” lub „Apel”. Sędzia musi natychmiast przerwać strzelanie i, po konsultacji z sędziami pomocniczymi podjąć decyzję. Pod żadnym pozorem nie wolno podnosić rzutka, aby sprawdzić, czy został trafiony, czy nie. Strzelcy z grupy nie mają prawa interweniować ani wyrażać swoich opinii na temat orzeczenia lub decyzji sędziego. Strzelcy mogą odwołać się do jury, aby zakwestionować decyzję sędziego. Odwołania muszą być składane na piśmie wraz z opłatą określoną przez jury przed zawodami. Opłata jest zwracane strzelcowi, jeśli protest zostanie przyjęty przez

Jury. Jury może polecić sędziemu zmianę jego decyzji lub wyznaczyć nowego sędziego lub ostatecznie zmienić decyzję sędziego. Odwołania nie mogą być składane przeciwko decyzji sędziego w następujących przypadkach:

- Strzelanie ze strzelby :
 - strzał określony jako „JEDEN” lub „zero”;
 - poprawna trajektoria lotu lub „NO BIRD”;
- rzutek podany w określonym czasie zgodnie z regulaminem.
- Strzelanie z karabinu:
 - ocena strzału zgodnie z przestrzelinami na tarczy lub ... zero.

ORGANIZACJA KONKURSÓW MIĘDZYNARODOWYCH

7. UCZESTNICTWO

Strzelcy reprezentowani przez narodowe federacje należące do Fitasc mają prawo brać udział w zawodach. Strzelcy muszą być tej samej narodowości, co federacja, którą reprezentują.

Każdy uczestnik musi być objęty ubezpieczeniem od odpowiedzialności cywilnej.

Nazwiska strzelców i zastępców muszą być znane co najmniej cztery tygodnie przed początkiem zawodów. Przystępując do zawodów strzelcy akceptują regulamin i zrzekają się wszystkich roszczeń prawnych.

8. DRUŻYNY NARODOWE I STRZELECÓW INDYWIDUALNYCH

Federacja Narodowa może przedstawić drużynę narodową złożoną z sześciu strzelców. Tylko pięciu najlepszych wyniki będą liczone do wyniku drużyny. Jeśli federacja narodowa przedstawi tylko pięciu strzelców w swojej drużynie, wszystkie pięć wyników będzie się liczyć. Jeśli reprezentacja narodowa ma mniej niż pięć osób, strzelcy zostaną sklasyfikowani jako strzelcy indywidualni.

Wstęp dla strzelców indywidualnych jest bezpłatny (otwarty).

Cały zespół musi startować z tego samego stanowiska w każdej rundzie rozgrywek. Kolejność startu drużyn wybrana jest losowo przez organizatora pod nadzorem jednego lub kilku delegowanych członków jury.

Każda federacja przekaże organizatorowi Nazwiska i numer kontaktowe.

Lidera Zespołu biorącego udział w zawodach lub towarzyszącego zespołowi.

Wszyscy uczestnicy muszą wziąć udział w obu rodzajach zawodów, tj.:

- strzelba: pięćdziesiąt rzutków na osiach Compak® i pięćdziesiąt rzutków na osiach trap;
- karabin: czterdzieści strzałów (dwa razy dwadzieścia), czyli pięć strzałów do sylwetek (rogacza, lisa, kozicy, dzika lub dzika w przebiegu).

Punktacja :

- karabin: czterysta punktów (czterdzieści dziesięciopunktowych strzałów);
- strzelba: czterysta punktów (sto czteropunktowych rzutków);
- indywidualnie maksimum: osiemset punktów;
- maksymalnie drużynowo : cztery tysiące punktów.

Każdy członek zespołu rywalizuje również o ranking indywidualny. Tylko ogólne wyniki dla pięciu najlepszych strzelców liczone są do punktacji drużynowej.

Zwycięzca w kategorii open (drużynowej i indywidualnej) otrzymuje tytuł Europejskiego lub

Mistrz świata, wyłącznie w kombinacji myśliwskiej.

Ustala się następujące kategorie i ogłaszane są w poniższej kolejności podczas przyznawania nagród:

Indywidualnie

- Seniorzy
- Juniorzy
- Kobiety
- Open (strzelec z najlepszym wynikiem niezależnie od kategorii – mężczyzna, kobieta , junior lub senior)

Reprezentacje narodowe

- Otwarte (kategorie wiekowe, w których można zakwalifikować się do otwartej drużyny narodowej: mężczyzna, kobieta, junior lub senior)

Nagrodzone zostaną również:

- na mistrzostwach świata: puchary świata w strzelaniu z karabinu i strzelby

strzelanie indywidualne (tylko otwarte) i zespołowe;

- na mistrzostwach Europy: europejskie puchary za strzelanie z karabinu i strzelanie ze strzelby, indywidualnie (tylko kategoria OPEN) i zespołowo.

9. JURY

Zawody międzynarodowe są nadzorowane przez jury składające się z przedstawicieli każdego kraju który zgłosił drużyny narodowej i jest pod przewodnictwem Przewodniczącego federacji organizującej lub jego/jej przedstawiciela. Jury może orzekać prawomocnie tylko w obecności Przewodniczącego lub jego delegata, w towarzystwie jednej czwartej członków jury. Jury podejmuje decyzje większością głosów członków obecnych. Przewodniczący mają głos decydujący w przypadku decyzji podzielonej.

Każdy członek jury musi nosić identyfikator dostarczony przez organizatora.

Rolą jury jest:

- sprawdzić krajowe/międzynarodowe licencje sędziów oraz, jeśli nie ma wystarczającej liczby sędziów, wybór zawodników do pełnienia funkcji dodatkowych sędziów na podstawie rekomendacji przedstawicieli federacji narodowej lub organizatora zawodów;
- zapewnienie przestrzegania zasad sportowych podczas strzelania, w tym sprawdzanie broni, amunicja i cele poprzez testy techniczne;
- odpowiadać na protesty;
- decydować o niezbędnych karach nałożonych na strzelców nieprzestrzegających zasad lub zachowujących się w niesportowy sposób (rozdział 14).

Członkowie jury i sędziowie są odpowiedzialni za sprawdzenie przed rozpoczęciem strzelania, czy:

instalacje są zgodne ze specyfikacjami, a przygotowania zostały przeprowadzone prawidłowo i skutecznie.

W nagłych wypadkach (np. ryzyko przerwania strzelania na dłuższy czas) dwóch członków jury wyznaczonych przez Przewodniczącego mogą podjąć wyjątkowo decyzję z udziałem sędziego, z zastrzeżeniem ratyfikacji tej decyzji przez jury.

Przewodniczący jury musi upewnić się, że na arenie zawsze obecnych jest co najmniej dwóch członków jury: wszystkie trybuny.

Jury może zmniejszyć liczbę celów konkursowych w przypadku wystąpienia siły wyższej, strzelcy mogą w takim przypadku ubiegać się o zwrot kosztów za nieodstrzelone cele (rzutki) na podstawie opłaty za serię treningową.

Dla każdego międzynarodowego konkursu zostanie utworzone jury apelacyjne, aby wysłuchać wszelkich wniosków. Jury odwoławcze zostanie utworzone przez Przewodniczącego

Fitasc (lub jego/jej przedstawiciela), Przewodniczącego Komisji Technicznej (lub jego/jej

przedstawiciela) oraz Przewodniczącego Jury (lub jego/jej przedstawiciela). Jury odwoławcze jest

tworzony w tym samym czasie co jury.

10. KOMITET ORGANIZACYJNY

Komitet organizacyjny opracowuje procedurę losowania w porozumieniu z jury.

Skład drużyn i kolejność strzelania wybiera się losowo w przeddzień zawodów we wcześniej ustalonym czasie, tak aby delegaci uczestniczących krajów mogli być obecni.

Drużyny składa się z sześciu strzelców (minimum trzech dla baraży). W zależności od liczby strzelców, jury może zdecydować o utworzeniu dwóch grup strzelających rano lub po południu, ze zmianą pól co drugi dzień.

11. URZĘDNIK FEDERALNY

Urządnik federalny jest przewodniczącym federacji organizującej lub jego/jej przedstawiciel.

12. SĘDZIOWIE

12.1 Sędziowie

Sędziowie pełniący obowiązki sędziów uroczyste przysięgają:

- przestrzegać zasad i zapewnić ich przestrzeganie;
- podejmować decyzje uczciwie i bezstronnie;
- lekceważyć przynależność klubową i regionalną;
- pozostawać blisko strzelnicy w miejscu umożliwiającym ocenę przestrzegania zasady w optymalnych warunkach;
- ogłaszać swoje decyzje wyraźnie i głośno, aby strzelcy mogli je usłyszeć;
- uważnie słuchać skarg strzelca;
- mieć przy sobie kopię aktualnych zasad kombinacji myśliwskiej.

Zawody są nadzorowane przez sędziego głównego z aktualnymi licencjami sędziowskimi i federalnymi.

Sędzia jasno sygnalizuje, czy każdy rzutek powinien być liczony jako „dobry” czy „zero”. Wyniki strzelanie do papierowych makiet ogłasza sędzia w obecności strzelca, w miejscu do tego wyznaczonym.

Sędzia i jego asystenci, pod nadzorem jury, stosują się do regulaminu, zapewniają bezpieczeństwo obecnych osób i upewnia się, że osoby obecne nie przeszkadzają strzelcom.

Sędziowie wraz z członkami jury sprawdzają przed rozpoczęciem strzelania, czy:

instalacje są zgodne ze specyfikacjami, a przygotowania zostały przeprowadzone; prawidłowo i skutecznie.

Sędziowie i inni wyznaczeni oficjele są odpowiedzialni za wydawanie poleceń „rozpocznij strzelanie”,

„przerwać strzelanie”, „rozładować” i wszystkie inne instrukcje niezbędne do sprawnego przeprowadzenia zawodów . Sędziowie sprawdzają również, czy komendy są przestrzegane i czy broń jest obsługiwana bezpiecznie

Poniżej przedstawiona jest lista komend.

1. sędzia wymienia strzelców po imieniu i podaje ich pozycję strzelecką oraz cel;
2. „CZAS PRZYGOTOWANIA 1 MINUTA”;
3. „ZAŁADUJ BROŃ”;
4. „ROZPOCZNIJ STRZELANIE” + gwizdek dźwiękowy
5. 1 minuta przed końcem serii: „1 MINUTA”
6. zakończenie jednego celu „ZATRZYMANIE STRZELANIA ”; „ROZŁADUJ BROŃ” + słyszalny długi gwizdek
7. „NASTĘPNY CEL TO...” (strzelec może zająć pozycję do oddania kolejnego strzału, na przykład położyć się w przypadku lisa)
8. ponownie zamawia 2-7
9. ostatni cel: ponownie rozkazy 2-6
10. „KONIEC RUNDY”.

W przypadku trudności technicznych: „WSTRZYMAJ OGIEŃ”; „ROZŁADUJ BROŃ”.

Sędzia główny podejmuje decyzje samodzielnie. Każdy sędzia pomocniczy mający inną opinię powinien podnieść rękę, aby poinformować sędziego głównego, który następnie podejmie ostateczną decyzję

Strzelcy w grupie nie mają prawa interweniować ani wyrażać swoich opinii na temat decyzji sędziego

Bezpośrednio po każdej rundzie wyniki strzelania są sprawdzane i porównywane. Jeśli

wyniki nie odpowiadają sobie, tylko te podane na tablicy wyników są ważne. Po tej kontroli wyniki ogłaszane są głośno przez sędziego, aby wszyscy strzelcy je słyszeli. Każdy strzelec musi wcześniej sprawdzić i podpisać swój wynik końcowy. Po tej formalności żadne reklamacje nie będą przyjmowane.

12.2 Kryteria oceny

12.2.1 Strzelanie ze strzelby

Na strzelnicy sędziemu asystuje trzech sędziów pomocniczych zapewnionych przez organizatora.

Sędziowie muszą być w miejscu, w którym mogą obserwować strzelającego strzelca i całe strzelanie. Jeden asystent musi znajdować się w pobliżu tablicy wyników, aby publicznie rejestrować decyzje sędziego i informować strzelców.

12.2.2 Strzelanie z karabinu

Wyniki są ustalane przez sędziów po dostarczeniu makiet do miejsca przeznaczonego do tego celu.

3. KARTA OZNACZEŃ

Stosowane będą standardowe arkusze- tabele Fitasc (dla osi trap i osi Compak)

13.1 Strzelanie ze strzelby

„Nietrafione ” rzutki oznaczone są jako „O”, a „trafione” rzutki oznaczone jako „X” lub „/” (por. Załącznik

5 – Arkusze oznakowania Game Compak® i Game Trench).

13.2 Strzelanie z karabinu

Wyniki są rejestrowane przez oficjalnego sędziego na tarczach, a łączny wynik jest rejestrowany na arkusz znakowania parafowanym przez każdego strzelca.

14. KARY

Uważa się, że wszyscy strzelcy biorący udział w zawodach znają zasady i zobowiązują się do ich przestrzegania. Zgadzają się z góry zaakceptować sankcje i wszelkie inne konsekwencje łamania regulaminu i nieprzestrzegania poleceń sędziów.

14.1 Kary

Jeśli strzelec używa broni lub amunicji niezgodnej z Artykułami 4.1, 4.2 i 4.9, wszystkie strzały oddane z takiej broni lub amunicji będą liczone jako zero.

Każdy strzelec zachowujący się w sposób uznany przez sędziego za niebezpieczny może zostać wykluczony z zawodów po jednym ostrzeżeniu.

Jeśli strzelec opuści swoją grupę bez ważnego powodu, tj. bez jednego z powodów cytowanego w niniejszym regulaminie lub bez powodu zaakceptowanego przez sędziego, wszystkie

rzutki w rundzie pozostające do strzelenia zostaną zapisane jako zero. Sędzia skieruje każde powtórne przewinienie do jury.

Jeśli sędzia lub członek jury zorientuje się, że zawodnicy celowo opóźniają strzelanie

lub zachowują się w sposób niesportowy, sprawa może zostać skierowana do jury.

15. Baraże

W przypadku remisu dla pierwszych 3 miejsc, ranking drużynowy i indywidualny ustala się w następujący sposób:

15.1 Drużyny

15.1.1 Kombinacja myśliwska

Biorąc łączny wynik zremisowanych drużyn i odliczając konkurencje w kolejność: dzik w przebiegu , stojący dzik, oś Compak® 2.

15.1.2 Konkurencje śrutowe

Biorąc łączny wynik zremisowanych drużyn i odliczając osie w następująca kolejność 4 serii strzelania ze strzelby: oś Compak® 2, oś Compak® 1, oś trap 2, oś trap 1.

15.1.3 Konkurencje kulowe

Biorąc łączny wynik zremisowanych drużyn i odliczając konkurencje w kolejności: dzik w przebiegu, stojący dzik, kozica 2, kozica 1, lis 2, lis 1, rogacz 2, rogacz 1.

Poniżej trzeciego miejsca w rankingu drużyny z równym wynikiem zostaną sklasyfikowane jako równe.

15.2 Indywidualny

15.2.1 Łączone strzelanie do gry

W przypadku równej liczby punktów za jedno z trzech pierwszych indywidualnych miejsc w zawodach, baraże będą rozegrane na osi Compak® i makietach stojącego i biegnącego dzika strzelanych z wolnej ręki. Jeśli wyniki są równe, nowa seria zostanie rozegrana na osi Compak do pierwszego nietrafionego rzutka.

Jeżeli baraże nie rozpoczną się o określonej z góry godzinie, strzelcy muszą pozostać w kontakcie z jury, aby byli gotowi do rozpoczęcia strzelania w mniej niż piętnaście minut po ich wezwaniu. Strzelec który nie stawi się na czas przegrywa.

Poniżej trzeciego miejsca w rankingu indywidualnym remisujący strzelcy zostaną uszeregowani na równi w kolejności najlepszych wyników na.: dziku w przebiegu, stojącym dzik, osi Compak® 2.

15.2.2 Konkurencje śrutowe

Biorąc ogólny wynik remisujących strzelców i układając osie w następująca kolejność 4 serii strzelania ze strzelby: oś Compak® 2, oś Compak® 1, oś trap 2, oś trap 1.

15.2.3 Konkurencje śrutowe

Biorąc ogólny wynik remisujących strzelców i odliczając osie w kolejności: dzik w przebiegu, stojący dzik, kozica 2, kozica 1, lis 2, lis 1, rogacz 2, rogacz 1.

Poniżej trzeciego miejsca w rankingu remisujący strzelcy zostaną sklasyfikowani na równi.

.

16. SŁOWNICZEK

Grupa : Grupa maksymalnie sześciu strzelców dobranych losowo i strzelających jednocześnie czas na tych samych osiach.

Runda: Runda składa się z 25 wyrzuconych rzutków lub 20 pocisków do czterech celów.

Wyrzutnia : Maszyna lub urządzenie do wyrzucania rzutków.

Sonopull: Urządzenie akustyczne, za pomocą którego strzelec wywołuje cel.

Strzał: odpowiada wystrzeleniu jednego naboju.

Trap: bunkier, gdzie znajdują się wyrzutnie

Cel z gliny: rzutek.

Trajektoria: Linia, po której porusza się cel.

Makieta: sylwetka zierzęcia

17. PRZYKŁADY SCHEMATÓW

17.1 Na osiach trap

Scheme 1			
Trap No.	Angle	Height at 10 metres	Length
1	22° right	1.7 m	60 m
2	12° right	2.2 m	55 m
3	0°	2.5 m	60 m
4	12° left	3.0 m	55 m
5	22° left	3.5 m	60 m
Scheme 2			
Trap No.	Angle	Height at 10 metres	Length
1	28° right	3.5 m	55 m
2	15° right	2.5 m	60 m
3	0°	1.0 m	55 m
4	15° left	2.5 m	60 m
5	28° left	3.5 m	55 m
Scheme 3			
Trap No.	Angle	Height at 10 metres	Length
1	35° right	1.0 m	60 m
2	22° right	2.0 m	55 m
3	0°	3.5 m	60 m
4	22° left	2.5 m	55 m
5	35° left	1.0 m	60 m

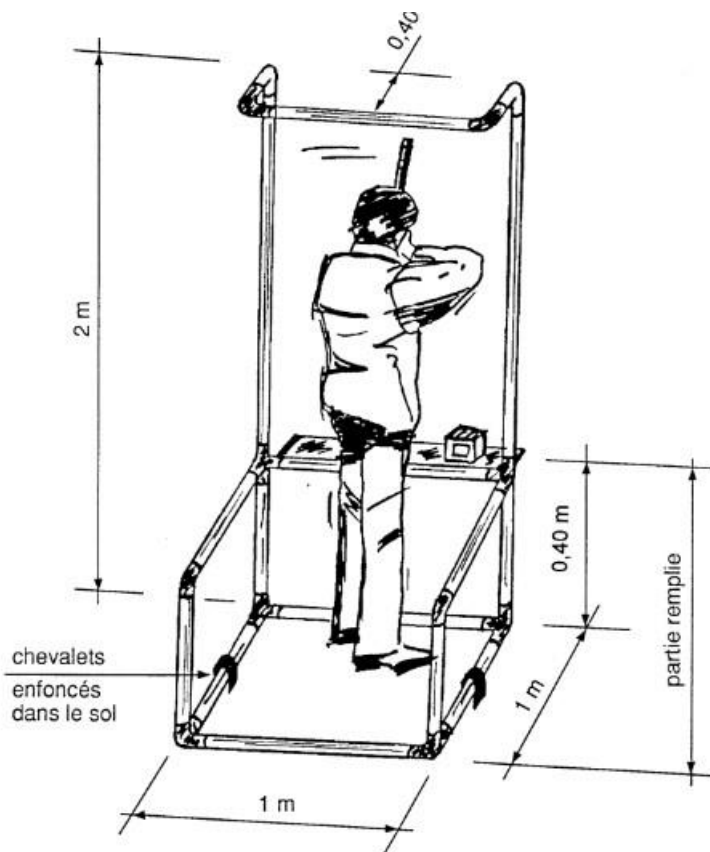
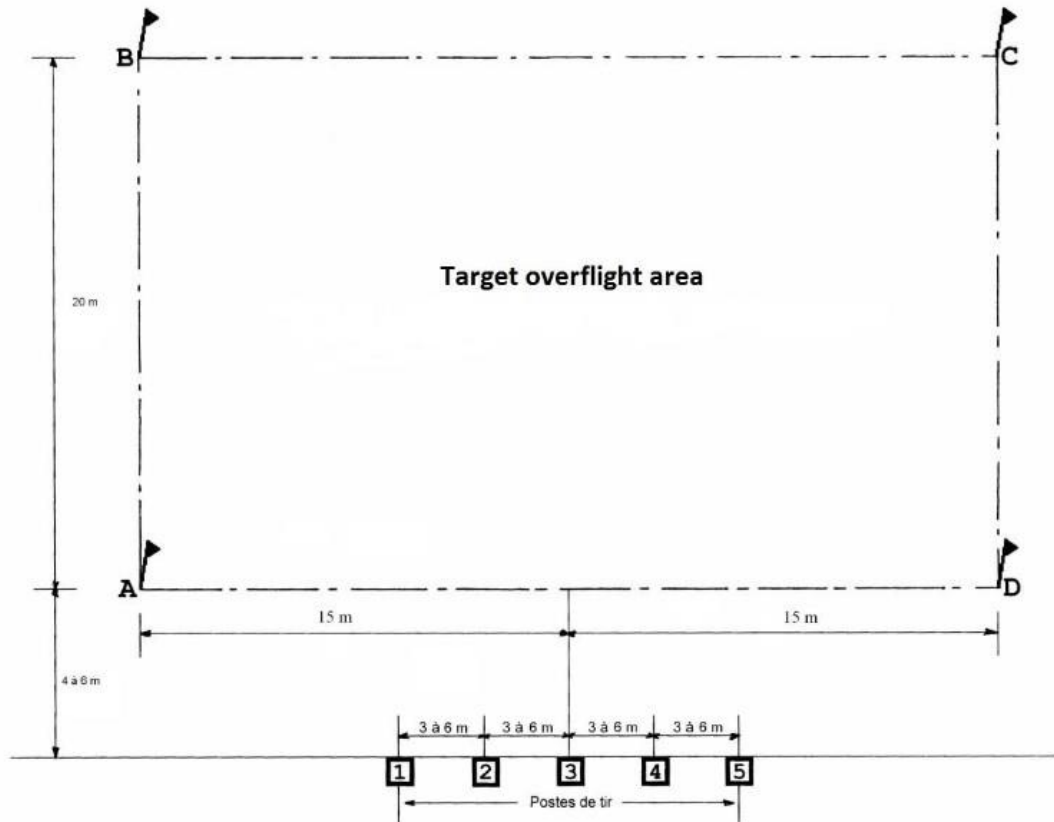
17.2 W instalacji Game Compak®

Przykładowe menu na rundę (3 single i 1 double):

Stand 1	Stand 2	Stand 3	Stand 4	Stand 5	
A	B	C	D	E	Single
D	C	B	E	F	Single
B	F	E	A	D	Single
D+A	A+F	F+C	C+B	B+E	Double

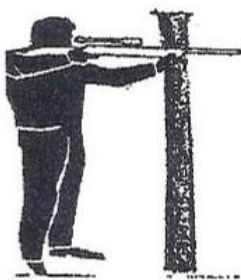
Załącznik 1

Compak



ZAŁĄCZNIK 2

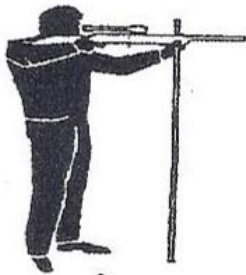
POZYCJE STRZELANIA Z KARABINU



1



2



3



4



Załącznik 3

Rzutki



Figure 1- Rabbit



Figure 4 -Super Mini



Figure 2 -Battue



Figure 5 -Standard



Figure 3-Mini



Figure 6 -Flash

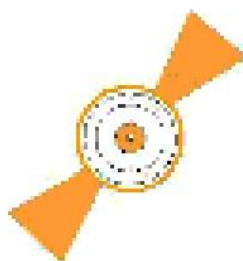
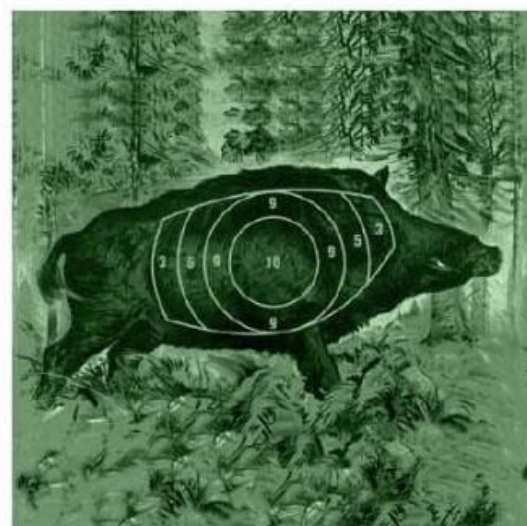


Figure 7 -Helices-ZZ

Załącznik 4

Papierowe tarcze



Dzik w przebiegu




or (optionnal)



Załącznik 5

KARTA WYNIKÓW COMPAK®

				 Fédération Internationale de Tir aux Armes Sportives de Chasse Competition: ...																														
				Squad No. 1					Round No. 1					Referee: _____																				
Number	Surname / First name	Cat.	Clay targets																									Total	Signature					
			Station 1					Station 2					Station 3					Station 4					Station 5							Waiting				
			1	2	3	4	5	6	7	9	9	10	11	12	13	14	15	16	17	19	19	20	21	22	23	24	25	Waiting						
			Station 2					Station 3					Station 4					Station 5					Waiting					Station 1						
			1	2	3	4	5	6	7	9	9	10	11	12	13	14	15	16	17	19	19	20	Waiting					21	22	23	24	25		
			Station 3					Station 4					Station 5					Waiting					Station 1					Station 2						
			1	2	3	4	5	6	7	9	9	10	11	12	13	14	15	Waiting					16	17	19	19	20	21	22	23	24	25		
			Station 4					Station 5					Waiting					Station 1					Station 2					Station 3						
			1	2	3	4	5	6	7	9	9	10	Waiting					11	12	13	14	15	16	17	19	19	20	21	22	23	24	25		
			Station 5					Waiting					Station 1					Station 2					Station 3					Station 4						
			1	2	3	4	5	Waiting					6	7	9	9	10	11	12	13	14	15	16	17	19	19	20	21	22	23	24	25		
			Waiting					Station 1					Station 2					Station 3					Station 4					Station 5						
			Waiting					1	2	3	4	5	6	7	9	9	10	11	12	13	14	15	16	17	19	19	20	21	22	23	24	25		

KARTA WYNIKÓW TRAP

				 FEDERATION INTERNATIONALE DE TIR AUX ARMES SPORTIVES DE CHASSE European championship																										
				Squad n°:					Round n°:					Referee:																
Number	Surname / First name	Category	Clay targets																									Total	Signature	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25			