



CLAY PIGEON SHOOTING ASSOCIATION

The National Governing Body for Clay Target Shooting in England

**INGLISE SPORTING
TEHNILISED
REEGLID**

Redaktsioon eesti keelde seisuga 01.04.2009

SISUKORD

1. MÄRKIDE VAATAMISE KOHT	3
2. MÄRKIDE HEITMISE SAGEDUS	3
3. MÄRGID	3
4. ÜKSIK MÄRK	3
5. JÄRJESTIKUNE DUBLETTMÄRK	3
6. VIIVITUSEGA DUBLETTMÄRK	3
7. ÜHEAEGNE DUBLETTMÄRK	4
8. TRAJEKTOORID	4
9. LASKEKOHT	4
10. TÄIELIK VALMISOLEK	4
11. KARISTAMINE	5
12. MÄRGILE TEHTAVATE LASKUDE ARV/KORD	5
13. TÕRGE ÜKSIKU MÄRGI LASKMISEL	5
14. DUBLETTMÄRKIDE PUNKTIARVESTUS	5
15. UUS MÄRK	5
16. VIIVITUSEGA DUBLETTMÄRGID	6
17. INDIVIDUAALVÕISTLEJATE VÕRDNE TULEMUS	6
18. MEESKONDLIKU ARVESTUSE VÕRDNE TULEMUS	7

1. MÄRKIDE VAATAMISE KOHT

Võistlejal, kellel ei ole olnud võimalik mistahes laskekohal märke vaadata, st. iga võistluspäeva alguses, on õigus vaadata selle laskekoha märke laskekohast väljaspool, kusjuures vaadata saab ainult ühte märki igast laskekohal olevast märgiheitemasinast. Kõik võistlejad peaksid olema teadlikud märkide vaatamise võimalusest oma laskejärjekorra ootamisel.

2. MÄRKIDE HEITMISE SAGEDUS

Heidetavad märgid võivad olla üksikmärgid, järjestikune dublettmärk, viivitusega dublettmärk või üheaegne dublettmärk. Märke ja märkide heitmise sagedust ei tohi pärast võistluse algust muuta;

Märk või märgid heidetakse pärast võistleja poolset märgi küsimist kohtuniku poolse mitte sõnalise ja mitte nähtava käskluse alusel.

3. MÄRGID

Võidakse kasutada FITASC-i märke (Mini, Midi, Battue, Rocket /sarnaneb jänese märgile, kuid on oluliselt tugevam ning tegemist on õhus lendava märgiga/, Helice /propelleri sarnane märk, mida tabades eraldub märgi südamik/ ja Jänes), samuti standardmärke või ISSF-i tolumumärke.

FITASC-i märkide koguarv ei või olla suurem kui 40% võistlustel lastavate märkide koguarvust. Märkide värvile piiranguid ei ole.

4. ÜKSIK MÄRK

Üksik märk lennutatakse välja mistahes laskekohal asuvast märgiheitemasinast.

5. JÄRJESTIKUNE DUBLETTMÄRK

Tegemist on dublettmärgiga, kus teine märk lennutatakse märgiheitemasinast välja esimesele märgile lasu kõlamise hetkel.

6. VIIVITUSEGA DUBLETTMÄRK

Tegemist on dublettmärgiga, kus teine märk lennutatakse samast märgiheitemasinast välja niipea kui see on ohutult võimalik pärast esimese märgi välja lennutamist.

7. ÜHEAEGNE DUBLETTMÄRK

Tegemist on dublettmärgiga, kus mõlemad märgid lennutatakse välja üheaegselt kas ühest või kahest märgiheitemasinast

8. TRAJEKTOORID

Igal laskekohal peavad märkide lennutrajektorid olema kõigi võistlejate jaoks samad nii kõrguse, kauguse kui ka kiiruse poolest. Kõiki märke peab olema võimalik tabada kal. 12 püssi efektiivses laskmisalas. Enne kui võistluste korraldajad määravad märkide lennutrajektoride skeemi peavad nad arvestama, et need lennutrajektorid, millised on määratud ja mõõdetud rahuliku ilmaga, võivad tuulest sõltuvalt muutuda. Kui sellisel juhul märkide lennutrajektore muudetakse, siis jäävad alles ainult tavamärgid.

9. LASKEKOHT

9.1 Võistleja peab oma laskmise sooritamise ajal jääma laskekoha piiridesse. Relva on lubatud laadida ainult laskekoha piirides. Relv peab alati olema suunatud toru allapoole ning märki võib küsida pärast seda, kui kohtunik on andnud alustamiseks korralduse. Mitte ühelgi juhul, ei tohi võistleja liikuda laskekohale enne, kui temale eelnev võistleja on laskekohalt lahkunud ja saabunud on vastava võistleja kord lasta.

9.2 Laskekohad peavad olema selgelt piiritletud ruudukujulised alad mitte väiksema läbimõõduga kui 0,91m ning olema piiratud vastava ohutusraamiga. Ohutusraami miinimumkõrgus on 2m ning see peab olema välistamaks mistahes ohutusega seotud probleeme kui sihitakse või lastakse märke. Mistahes ohutusraami küljed ei tohi takistada kohtunikul võistleja jälgimist. Ohutusraami soovituslikud mõõtmed võiksid olla sarnased Sport kaevikraja ohutusraamiga: 1200x1200mm läbimõõduga ning eemaldatava eesmise turvatalaga 600mm kõrgusel, kuni 2m külgede kõrgendustega (võimaldamaks ka puuetega võistlejatel laskekohale pääseda) ja pehmenusega ülemise raamitalaga. Eestpoolt laskekohale sisenemine ja soovituslikest turvaraami mõõtmetest kõrvalekaldumine on lubatud, kui laskmine toimub täiesti ohutule alale.

10. TÄIELIK VALMISOLEK

Võistleja on „täielikult valmis“ võistlema, kui ta nimi hüütakse välja kohtuniku, punktilugeja või mõne muu selleks õigustatud isiku poolt. Kui võistleja ei ilmu pärast tema nime välja hüüdmist, hüüab kohtunik laskurikaardile märgitud võistleja nime valjult välja kolm korda võrdsete ajaliste vahedega ühe minuti jooksul. Kui võistleja ei ole ka pärast seda ilmunud tunnistatakse ta „MITTE KOHALOLEVAKS“ ja võistleja laskurikaardile tehakse vastav mäрге.

11. KARISTAMINE

Kui võistleja kuulutatakse mitte kohalolevaks, karistatakse teda kahe tabamuse mitte arvestamisega võistluse žürii poolt ja talle antakse võimalus ülejäänud vastava laskekoha märgid lasta võistluste žürii äranägemisel.

12. MÄRGILE TEHTAVATE LASKUDE ARV/KORD

Igale üksikmärgile võib kasutada kahte padrunit, kuid võistleja ei või dublettmärkide laskmisel relva laadida rohkem kui kahe padrunitiga.

13. TÕRGE ÜSIKU MÄRGI LASKMISEL

Kui pärast esimese lasu sooritamist üksikule märgile tekib padruniti või relva tõrge (kui ei ole tegemist kolmanda või järjestikuse tõrkega sellel laskekohal) ja märk ei ole tabatud, annab kohtunik võistlejale korralduse relv uuesti laadida kahe padrunitiga. Seejärel annab kohtunik võistlejale korralduse küsida uus märk, kuid märgi peab ta tabama teise lasuga. Kui uus märk tabatakse esimese lasuga loetakse see „MÖÖDA“.

14. DUBLETTMÄRKIDE PUNKTIARVESTUS

Üheaegsete dublettmärkide puhul on võistlejal õigus lasta ükskõik millist nendest märkidest esimesena. Kui võistleja tabab mõlemad märgid korraga kas esimese või teise lasuga loetakse mõlemad märgid „TABATUD“ (dublettmärk tabatud).

Teiste dublettmärkide puhul – kui võistleja laseb esimese märgi mööda, võib ta sama märki lasta teise lasuga. Sellisel juhul loetakse esimene märk „TABATUD“ teine märk „MÖÖDA“, ja seda ka juhul, kui võistleja tabab teise lasuga mõlemad märgid.

15. UUS MÄRK

15.1.korraldus „UUS MÄRK“ antakse ning uus märk heidetakse märgiheitemasinast järgmistel juhtudel:

- 15.1.1. kui heidetakse katkine märk;
- 15.1.2. kui märk heidetakse vales märgiheitemasinast;
- 15.1.3. kaks märki heidetakse üheaegselt üksiku märgi asemel;
- 15.1.4. heidetud märk on kindlasti erinevat värvi võrreldes teiste sellel laskekohal võistlustel kasutatavate märkidega;
- 15.1.5. dublettmärgi esimene või teine märk on korrapäratu;
- 15.1.6. kaks märki heidetakse üheaegselt viivitusega või järjestikuse dublettmärgi asemel;

- 15.1.7. märk heidetakse enne kui võistleja on märki küsinud;
- 15.1.8. märk heidetakse viivitusega kauem kui kolm sekundit;
- 15.1.9. märk lendab korrapäraselt, märgi algkiirus on ebapiisav või märgi lennutrajektoor on korrapäratu;
- 15.1.10. võistleja laseb esimest märki ja see märk lendab vastu teist märki enne, kui võistleja on sooritanud teise lasu.

15.2. „UUS MÄRK“ olukorras üheaegse või järjestikuse dublettmärgi puhul palutakse võistlejal lasta teine dublettmärk määramaks mõlema lasu tulemust.

15.3. korraldus „UUS MÄRK“ antakse ka relva või laskemoona mittetoimimise korral, kui see ei ole tingitud võistlejast sõltuvatest põhjustest ja kui selline olukord ei ole juhtunud kolmandat korda samal laskekohal.

15.4. Kohtunik võib samuti nõuda uue märgi heitmist, kui:

- 15.4.1. võistlejat on oluliselt häiritud;
- 15.4.2. teine võistleja laseb sama märki;
- 15.4.3. kohtunik ei suuda mingil põhjusel määratleda kas märk tabati või mitte;

15.5. Kohtunik ei või anda korraldust „UUS MÄRK“ mistahes juhul, kui võistleja ei ole märki tabanud mingil muul põhjusel kui on sätestatud punktis 15.

16. VIIVITUSEGA DUBLETTMÄRGID

16.1. Kui viivitusega dublettmärgi teise märgi puhul antakse korraldus „UUS MÄRK“, loetakse esimene märk „TABATUD“ ning võistlejal palutakse teise märgi tulemuse selgitamiseks viivitusega dublettmärk korrata.

16.2. Kui viivitusega dublettmärk korratakse, peab võistleja mõistlikult üritama esimest märki tabada enne teise märgi laskmist.

16.3. Kohtunikud peavad tagama punktis 16.2. sätestatud reegli järgmise. Kui punktis 16.2 sätestatud reeglit rikutakse, peab kohtunik andma korralduse dublettmärgi kordamiseks (esimene märk loetakse „TABATUD“). Kui võistleja rikub punktis 16.2. sätestatud reeglit kolmel korral, siis kolmandal korral loetakse dublettmärgi teine märk „MÕÖDA“.

17. INDIVIDUAALVÕISTLEJATE VÕRDNE TULEMUS

17.1. Individuaalvõistlejate võrdse tulemuse korral, kui see on teostatav ja kooskõlas žürii juhustega, otsustab võitja ümberlaskmine. „Tagasiarvestuse“ süsteemi CPSA registreeritud võistlustel ei kasutata.

17.2. Ümberlaskmisel lastakse esialgu viis dublettmärki võistluse žürii või korraldaja poolt otsustatud laskekohal (laskekohtadel). Punktiarvestuses on üks märk üks punkt ja kokku võib tulemus olla 10 punkti.

17.3. Kui punktis 17.2. toodud dublettmärkide laskmise järel on tulemus endiselt võrdne lastakse viis dublettmärki uuel laskekohal. Punktiarvestus on sarnane punktis 17.2. sätestatuga.

17.4. Kui punktis 17.3. toodud dublettmärkide laskmise järel on tulemus endiselt võrdne, otsustatakse võitja järgmiselt – lastakse ühe dublettmärgi kaupa (punktiarvestus kaks-kahest) kuni esimese eksimuseni.

17.5. Kõik ümberlaskmisel osalevad võistlejad peavad laskma võrdse arvu dublettmärke.

18. MEESKONDLIKU ARVESTUSE VÕRDNE TULEMUS

18.1. Kui kahel või enamal meeskonnal on võrdne tulemus, määrab meeskonna kapten 3 meeskonnaliiget osalema ümberlaskmises. Meeskonna kapten võib olla üks nendest kolmest liikmest. Kõik nimetatud meeskonnaliikmed peavad olema kohal ümberlaskmise alguses. Mittetäielikud meeskonnad võib ümberlaskmiselt kõrvaldada.

18.2 Laskmise järjekord otsustatakse liisuheitmisega ja iga meeskonnaliige laseb uuel laskekohal (seda ei ole võistluses kasutatud). Laskmist alustavad kõigi meeskondade esimesed liikmed, neile järgnevad järjekorras teised liikmed kuni kõik on oma laskmise sooritanud ja iga meeskonna tulemus selgunud. Kui pärast ümberlaskmist on meeskondade tulemused endiselt võrdsed, korratakse ümberlaskmist sama korra kohaselt kuni esimese eksimuseni.