

Compak Sporting skv. FITASC.

A. Almennt um compak sporting.

KAFLI 1. Almennt um Compak sporting

Compak sporting er íþrótt sem felur í sér að skjóta á leirdúfur.

KAFLI 2. Skotvöllur

Skotsvæðið sem dúfurnar verða svífa yfir er rétthyrnt 40 metra breitt og 25 metra langt. Þegar mögulegt er skal merkja horn svæðisins með 50 cm háum merkingum(flaggi) til þess auðveldara sé að skipuleggja svifferla dúfnanna. Skotpallar skulu vera 4-8 metra frá grunnlínu A-D. Skotpallar 3 eru fyrir miðju. Hinir pallarnir eru 3-5 metra til hliðanna mælt frá miðju palls. (sjá mynd)

Kastarar verða að vera 6. Frjálst er að setja þá hvar sem svo fremi að dúfur skapi ekki hættu fyrir keppendur, dómara, starfsfólk og áhorfendur. Ef að kastari er staðsettur fyrir aftan skotpalla (1-5) skal hann vera a.m.k 4 metrum hærri en skotpallur

Í logni þarf sérhver dúfa að fara yfir rétthyrningin ABCD a.m.k. á einum stað í svifferlinum.

Skotpallar eru 5.

2.1 Svifferlar (Trajectories)

Svifferlar dúfna skulu vera mismunandi: Rísandi, fallandi, lækkandi, há á lofti, kanína o.s.frv.

Það verður að vera hægt að skjóta 2x á hverja staka dúfu frá sérhverjum skotpalli án þess að skapa hættu fyrir keppendur, dómara, starfsfólk og áhorfendur.

Í Compak Sporting eru tvær tegundir af svifferlum dúfna:

- 1) Skyldu-svifferlar
 - # Svifferill frá vinstri til hægri sem sker hliðar AB og CD
 - # Svifferill frá hægri til vinstri sem sker hliðar CD og AB
 - # Lækkandi svifferill sem sker BC hlið.....sá kastari getur verið í skurði framan við keppendur eða á hækkuðum palli aftanvið keppendur.
- 2) Frjálsir-svifferlar
 - # Skipuleggjendur ákveða ferla sjálfir eftir legu lands.

Almennt eru svifferlar í Compak Sporting stuttir og mega ekki svífa á næsta sporting völlum.

2.2 Kastarar(Traps)

Í Compak Sporting keppni skal nota 6 kastara. Merkja verður þá með bókstöfum (A-B-C o.s.frv.) eða með tölustöfum (1-2-3 o.s.frv.) frá vinstri til hægri og merkja verður staðsetningu kastaranna greinilega.

2.3 Stjórnkerfi (Triggering system)

Ef kastkerfi er handstýrt verður að setja kastara af stað um leið og kallað er með hámarks viðbragðstíma á milli 0 og 3 sekúndur.

2.4. Skotmörk (Targets)

Allskonar tegundir af skotmörkum(dúfum) má nota, stöðluð og sérhæfð. Litur á dúfum fer eftir aðstæðum en dúfur þurfa að sjást vel.

2.5 Skilgreining á þörum

- 1) Par við skot (double on report): Tveimur dúfum kastað frá einum eða tveimur kösturum. Fyrri dúfa fer af stað við kall keppenda en seinni við skot keppenda..innan 0-3 sekúndna.
- 2) Samtímis par (simultaneous double) Tvær dúfur fara af stað frá tveimur kösturum á sama tíma við kall keppenda.
- 3) ATH. Í sérhverju pari (dobbli) þarf að skjóta á BÁÐAR dúfur. Bannað er að skjóta á fyrri dúfu tvisvar.

Ef að skotmaður sem skýtur par við skot, brýtur báðar dúfur í einu skoti er fyrsta skot skráð núll en seinni dúfa er ómark (NO BIRD). Par er endurtekið.

Í samtímis pari má ráða hvor dúfan er skotin fyrst. Ef skytta brýtur báðar dúfur í einu skoti er parið ómar (NO BIRD)og ekkert skor skráð. Parið skal endurtaka.

2.6 Skotpallar (shooting stands)

Skotpallar 5 eru 1m x 1m ferningar í línu með 3 til 5 metra bili, miðju til miðju.

Lína gegnum framhluta skotpallanna skal vera 4-8 metra aftan við AD línu skotvallar og samsíða henni. Skotstöð 3 skal vera fyrir miðju línu AD.

Öryggisgrindur (Fire angle limiters) skulu vera á hverri skotstöð til öryggis. (Sjá mynd sem dæmi um grind.)

KAFLI 3. Byssur og skotfæri

3.1 Byssur

Allar haglabyssur eru leyfðar fyrir utan pumpur. Þær skulu ekki vera stærri en 12 ga. Og hlauplengd má ekki vera minni en 66 cm. (26 inch)

Skyttur sem nota hálf-sjálfvirkar haglabyssur skulu nota apparat sem hindra að tóm skothylki trufli ekki aðrar skyttur þegar þau spýttast úr byssu.

Einungis má hlaða byssu með mest **2** skotum í einu.

Bannað er að nota ólar á byssu.

Bannað er að nota myndavélar á byssu.

Allar breytingar á byssu s.s. þrengingum og hlaupum eru bannaðar innan hvernar umferðar. Það er leyft milli umferða.

3.2 Skotfæri

Hámarkshleðsla skota er 28 gr. +/- 2 %. Höglin skulu vera kúlulaga með þvermál 2.0-2.5 mm +/- 0.1 mm

Notkun á hvers konar dreyfiútbúnaði í skotum er bannaður, sömuleiðis endurhlaðin skot.

Högl í skoti skulu vera af sömu stærð. Notkun svartpúðurs og leiðniskota(tracers) er bönnuð.

3.3 Heyrnarhlífar

Heyrnarhlífar: Skyttur, dómara, starfsfólk og áhorfendur nálægt Compak velli skulu nota heyrnarhlífar/heyrnarvarnir. Sérhver skytta sem nota ekki heyrnarvörn er talin ekki mætt og má ekki skjóta.

3.3 skotgleraugu

Skotgleraugu: Skyttur, dómara og starfsfólk skulu nota skotgleraugu. Sérhver skytta án öryggisgleraugna er talin ekki mætt og má ekki skjóta.

KAFLI 4. Umferðir (Rounds)

4.1 Umferð

Hver umferð samanstendur af 25 skotmörkum (leirdúfum) þ.e. 5 mismunandi skotmörkum á hverri skotstöð undir eftirfarandi formúlum :

5 stakar leirdúfur

3 stakar leirdúfur og eitt par (par við skot eða samtímis par)

1 stök dúfa og 2 pör (pör við skot eða samtímis pör)

Á Compak skal tegund pars vera sú sama á öllum 5 skotstöðvum (par við skot eða samtímis par).

4.2 Skotseðlar (Menu-order of firing)

Upplýsingar um hvað skal skjóta á hverri stöð (skotseðlar) skulu vera vel greinilegar. Raða má stökum dúfum á skotseðil eftir geðþótta.

Fyrri dúfa í sérhverju pari skal vera síðasta dúfa sem skotin var á næstu skotstöð á undan.

Ef riðill hefur færri en 6 skyttur skal síðasta dúfa auðu skotstöðvarinnar vera sýnd næsta keppanda.

Sjá dæmi um skotseðil fyrir eina umferð (3 stakar dúfur 1 par)

4.3 Riðlar (squad and shooters groups)

Compak sporting í hóp: Riðill(hópur) samanstendur af mest 6 skyttum.

Compak sporting í röð: Riðillinn er fjöldi skotmanna deilt með fjölda Compak valla.

4.4 Skotröð í riðli (shooting sequence)

Uppröðun skotmanna (shooters position) (sjá viðbót 3)

Skyttur í sérhverjum riðli standa í sínum skotpalli í samræmi við skorblað.

Skytta bíður bakvið skotpall eitt, tilbúinn til að taka stað á palli eitt þegar skotmaður á palli 5 er búinn að skjóta skv. sínum skotseðli.

Staða haglabysu er frjáls þegar kallað er eftir dúfu (á öxl eða ekki).

Skjóta verður allar dúfur frá öxl.

Skyttur skiptast á að skjóta á stakar dúfur og þör skv. röð á skotseðli.

Sérhver skytta hefur 10 sekúndur til að kalla eftir sinni dúfu, eftir að skytta á pallinum á undan hefur lokið að skjóta.

Dómari verður að tilkynna skyttu á palli eitt hvenær hún má skjóta.

Þegar skytta á palli 5 hefur lokið að skjóta á sínar dúfur skv. skotseðli þá :

#Fer hann að palli númer eitt og bíður aftan við hann.

#Aðrar skyttur færa sig á næsta pall til hægri.

#Skyttan sem beið aftanvið pall eitt tekur sér stöðu á honum.

Þegar skytta hefur lokið að skjóta eftir sínum skotseðli skal hann bíða þangað til næsti skotmaður lýkur að skjóta og getur þá fært sig. Varast skal að trufla aðrar skyttur sem eru að skjóta.

Það er alltaf skytta á palli 1 sem byrjar hverja umferð.

Þegar skipt er um palla skulu byssur vera opnar og óhlaðnar.

KAFLI 5. Að dæma skotmörk.(Judging targets)

5.1 Skotmark er kallað „Einn“

Leirdúfa er dæmd „einn“: Þegar leirdúfu hefur verið kastað og skyttan hefur skotið samkvæmt reglum og að a.m.k. eitt sjánlegt stykki hefur brotnað af dúfunni eða dúfan hefur splundrast.

5.2 Skotmark er kallað „NÚLL“

Leirdúfa er dæmd „núll“: Ef að skot hefur misst marks eða ekkert sjánlegt stykki brotnar af dúfunni eða bara ryk kemur frá dúfunni.

5.3 Ómark (NO BIRD)

NO BIRD-Ómark:

5.3.1 VEGNA BYSSU EÐA SKOTFÆRA.

Hér fyrir neðan er listi yfir fyrsta atvik í umferð og hvernig bregðast skal við. Gult spjald er veitt.

Annað samskonar atvik leiðir til að öll skotmörk sem ekki er skotið á eru dæmd NÚLL. Rautt spjald er gefið.

Fyrsta atvik.

Tvö skot koma í einu : 1) á staka dúfu... NO BIRD....endurtekið 2) Á fyrra skotmark í pari við skot...NO BIRD...par endurtekið. 3) Á samtímis par...NO BIRD ...endurtekið par.

Fyrri skot hleypir ekki af: 1) Á staka dúfu...NO BIRD...endurtekið 2) Á fyrri skotmark í pari við skot...NO BIRD...par endurtekið. 3) Á samtímis par...NO BIRD...par endurtekið.

Seinna skot hleypir ekki af: 1) Á staka dúfu...NO BIRD...dúfa endurtekin...AÐEINS má brjóta hana með SEINNA skoti. 2) Á par við skot...NO BIRD..par endurtekið....skor á fyrri dúfu skráð(í upprunalega parinu). 3) Á samtímis par...NO BIRD...par endurtekið.

5.3.2 Ómark vegna skotmarka (Dúfna)

Dúfa kemur brotin úr vél.

#Dúfa kemur úr annarri..vitlausri vél.

#Dúfa er öðruvísi á litinn.

#Svifferill er of óreglulegur að mati dómara.

#Dúfu er kastað eftir að 3 sekúndur líða frá kalli.

#Skytta kallar ekki á dúfu.

#Dómari metur það svo að skytta hafi verið trufluð.

#Dómari getur ekki dæmt dúfuna.

Vandamál:

Vegna stakrar dúfu...lausn: NO BIRD..annarri dúfu kastað

Vegna rabbit dúfu þar sem dúfan brotnar eftir að fyrri skot hittir ekki en áður en seinna skoti er hleypt af...Lausn: NO BIRD... annarri rabbit kastað..EINUNGIS má brjóta hana með seinna skoti.

#Vegna fyrri dúfu í pari við skot.. Lausn NO BIRD.. öðru pari kastað.

#Vegna að fyrri dúfa (eða brot úr henni) brjóta seinni dúfuna í pari ÁÐUR en skytta skýtur seinna skoti..Lausn:NO BIRD öðru pari kastað..fyrri dúfa úr fyrsta kasti skráð.

#Vegna seinni dúfu í pari við skot..Lausn: NO BIRD öðru pari kastað..Fyrri dúfa úr fyrsta kasti skráð.

#Vegna dúfu í samtímis pari..Lausn: NO BIRD öðru pari kastað.

5.3.3 NO BIRD-Ómark : VEGNA SLÆMS VEÐURS.

Aldrei er kallað NO BIRD vegna slæms veðurs

Í ÖLLUM ÖÐRUM TILVIKUM: er brotin dúfa kölluð EINN og dúfur sem skytta hittir ekki kölluð NÚLL.

KAFLI 6. ÖRYGGISREGLUR:

#Allar byssur hlaðnar sem óhlaðnar verður að umgangast af mikilli varúð

#Þegar gengið er um skotsvæði skulu byssur vera opnar og óhlaðnar.

#Á hálfsvirkum byssur verður lás að vera opinn og hlaupi beint niður eða upp.

#Þegar skytta er ekki að nota byssu skal hann ganga frá henni í byssurekka eða á annan viðurkenndan stað.

#Bannað er að snerta byssu annarrar skyttu nema með leyfi.

#Bannað er að miða eða skjóta á dýr og fugla.

#Engin prufu eða þykjustuskot eru leyfð utan skotpalla.

#Engin prufu eða þykjustuskot eru leyfð meðan önnur skytta í riðli er að skjóta.
#Undir engum kringumstæðum má skytta ganga inná skotpall áður en skytta sem var þar hefur yfirgefið hann.
#Skytta má hlaða byssu sína þegar hann er kominn inná skotpall EN þá verður hún að hafa byssuna opna (lásinn opinn á hálf-sjálfvirkum) og beina byssu útá skotsvæði innan öryggisgrindar. Skytta má loka byssu sinni (eða loka lás)þegar kemur að henni að skjóta.
#Þegar skot hleypir ekki af eða byssa bilar af einhverjum orsökum skal skytta standa kyrr á sínum skotpalli og beina byssu útá skotsvæði án þess að opna byssu eða snerta öryggið þangað til dómari hefur yfirfarið byssuna. EF að skytta opnar byssu eða hreyfir við öryggi áður en dómari hefur yfirfarið byssuna er dúfa/dúfur dæmd NÚLL.
#Skytta má ekki snúa sér á skotpalli áður en hún hefur opnað byssu sína og tekið öll skot úr hlaupum hvort sem hleypt hafi verið af skotunum eður ei.
#Þegar verið er að sýna dúfur eða hlé er á keppni skulu skyttur hafa byssur sínar opnar og óhlaðnar.

Fylgikafli 4. (ANNEX 4) Keppnisreglur.

Kafli 1: Kviðdómur

Samsetning kviðdóms:

Alþjóðlegum keppnum er stýrt af dómurum sem eru:

viðstaddir meðlimir tækninefndar

#fulltrúa frá hverju landi sem á keppenda.

Þeim meðlimum í stjórn FITASC sem eru viðstaddir og eru ekki í áfrýjunardómi. Sérhver meðlimur kviðdóms skal vera með barmmerki svo auðvelt að bera kennsl á hann.

Að minnsta kosti tveir meðlimir kviðdóms skulu alltaf vera á skotsvæði á hverjum tíma.

1.2 Hlutverk kviðdóms:

Kviðdómur tryggir það að farið sé eftir reglum á meðan keppni stendur og

tekur út byssur, skotfæri og dúfur með tæknilegum prófunum.

#Kviðdómur tekur á kvörtunum. Kvartanir mega þó ekki beinast að hvort dúfa er metin Einn eða Núll eða hvort dúfa var brotin við kast eða svifferill úr lagi. Mat dómara stendur í þessum tilfellum.

Öllum öðrum ákvörðunum dómara er hægt að mótmæla.

Öllum mótmælum skal skila inn skriflega SAMDÆGURS.

Kviðdómurinn tekur á tæknilegum bilunum ef dómari hefur ekki tekið á slíku.

Kviðdómurinn ákveður refsingar/bönn ef skytta hefur ekki farið að reglum eða hegðað sér á óíþróttamannslegan hátt

Ef taka þarf bráðar ákvarðanir t.d. ef stöðva þarf keppni geta a.m.k. tveir kviðdómarar tekið ákvörðun með samþykki dómara.

Ef meðlimur kviðdóms tekur eftir broti á reglum skal hann láta kviðdóm vita. Dómari er látinn taka viðeigandi ráðstafanir.

Meirihluti kviðdóms ræður.

1.3 Áfrýjunardómur.

Hann er skipaður um leið og kviðdómur fyrir hverja keppni.

Hann er skipaður þannig:

#Forseti FITASC eða fulltrúi hans

#Formaður tækninefndar eða fulltrúi hans.

#Formaður skipulagsnefndar keppninnar eða fulltrúi hans.

Meðlimur kviðdóms má ekki vera ú áfrýjunardómstól

Þegar ákvörðun kviðdóms er andmælt af skyttum eða FITASC má senda vandamál til úrskurðar áfrýjunardóms.

KAFLI 2.

Uppsetning valla:

Alþjóðleg keppni er skipulögð þannig:

3 kompak keppnisvellir með 3 stökum dúfum og 1 pari við skot.

1 kompak völlum með 3 stökum dúfum og 1 samtímis pari.

3 kompak vellir með 1 stakri dúfu og 2 pörum við skot.

1 kompak völlum með 1 stakri dúfu og 2 samtímis pörum.

Áður en keppni hefst að viðstöddum umsjónarmanni skotsvæða er uppsetning keppnisvalla teiknuð upp af :

kviðdómi og svo yfirfarið af Tækninefnd FITASC.

Einstakling sem treyst er fyrir verkefninu og svo yfirfarið af tækninefnd FITASC

Ef engin úr tækninefnd FITASC er viðstaddur/stödd sér kviðdómur um að vellir séu rétt upp settir.

Sérhæfðar dúfur mega ekki vera meira en 40% af skotmörkum.

Breyta má uppsetningu valla þegar skyttur hafa lokið að skjóta þá alla (eftir 50 dúfur ef uppsettir vellir eru 2- eftir 100 dúfur ef uppsettir vellir eru 4)

KAFLI 3. Æfingar

Æfa má á sömu dúfur og svifferla eins í keppninni. Þesum svifferlum getur verið smávægilega breytt.

Skotseðlar mega ekki vera þeir sömu og í keppni.

KAFLI 4. Fatnaður keppenda.

Keppendur skulu mæta á skotpall í fatnaði sem hæfir tilefninu

.

Bannað er að vera í stuttbuxum, hnébuxur eru leyfðar.

- # Leyfilegt er að vera í stuttermá bolum.
- # Bannað er að vera í sandölum
- # Keppnisnúmer skal vera fest á efra bak og vera vel sýnilegt. Ef þessari reglu er ekki fylgt fær skytta aðvörun. Ef fyrirmælum er enn ekki fylgt fylgja frekari aðvaranir og jafnvel útilokun frá keppni.

KAFLI 5. Skytta mætir of seint.

- Skytta skal gera þær ráðstafanir sem duga svo hún mæti á réttum tíma á skotpall. Þegar komið er að skyttu að skjóta skal hún vera tilbúin til þess. Hún skal hafa allan útbúnað til að klára umferðina (byssu og skot)
- Ef skytta er ekki mætt á pall þegar hennar nafn er kallað, kallar dómari nafn eða númer 3x innan einnar mínútu. Ef skytta mætir ekki innan mínútu er hún talin fjarverandi, hún má ekki koma inni umferðina seinna og fær 25 NÚLL fyrir umferðina.
- # Ef skytta hefur gilda afsökun fyrir fjarverunni verður hún að :
 - # skila skriflega útskýringu á fjarverunni til kviðdóms ásamt greiðslu.
 - # Una ákvörðun kviðdóms
 - # Ef kviðdómur tekur ástæður fjarveru gilda skal skytta skjóta umferðina í öðrum riðli og fær greiðslu endurgreidda.
 - # Ef kviðdómur tekur ástæðu fjarveru ekki gilda fær skytta 25 NÚLL fyrir umferðina og ekki endurgreiðslu.

KAFLI 6. Byssuprófun.

Áður en skytta tekur þátt í Compak sporting móti er leyfilegt að prófa byssu sína á fyrirfram ákveðnum stað.

KAFLI 7. Fá byssu að láni.

Ef byssa skyttu bilar má hún fá byssu lánaða hjá annarri skyttu til að klára umferðina svo fremi að sú skytta sé í öðrum riðli. Fá þarf samþykki annarra skytta í riðlinum og dómara.

KAFLI 8.

Bannað er að nokkrir noti sömu byssu á milli sín.

KAFLI 9. Dómarar.

- Dómarar sem dæma í alþjóðlegri keppni hátíðlega sverja að :
- # Fara eftir reglum og sjá til þess að aðrir fari eftir reglum.
 - # Taka ákvarðanir á heiðarlegan og hlutlausan hátt.
 - # Taka ekki mið af eigin þjóðerni og eigin sambandi á meðan á keppni stendur.
 - # Staðsetja sig þannig að auðvelt sé að fylgjast með og dæma.

Tilkynna dóma sína skýrt svo skyttur heyri.
Hlusta á skyttur á virðingarverðan hátt en láta samt skyttur ekki hafa óeðlileg áhrif á sig.
Hafa tiltækar reglur FITASC

Dómarar verða að samþykktir af kviðdómi fyrir keppni.
Sérhver dómari verður að gilt dómarskírteini frá sínu heimasambandi.
Ef dómari hefur ekki fullgild alþjóðleg réttindi verður hann að vera undir stjórn dómara með slík réttindi.
Yfirdómari verður að hafa alþjóðleg dómara réttindi gefin út af FITASC.
Dómari verður að tryggja að hegðun keppenda sé skipuleg og rétt á skotpöllum
Dómari dæmir hvort skot hittir eða ekki.
Hann tilkynnir öll NÚLL með hljóðmerki.
Dómari tekur ákvarðanir einn.
Ef skytta er ósammála dómara skal mótmæla strax á skotpalli með því að lyfta annarri hendi upp og segja “MÓTMÆLI” eða „ÁFRÝJA“. Skytta gefur svo upp ástæðu fyrir áfrýjun. Dómari stöðvar þá skot riðilsins og tilkynnir skyttu lokaákvörðun sína strax.
Ef dómari sem dæmir samkvæmt sinni bestu samvisku er fullviss um að dómaraákvörðun sín sé rétt, staðfestir hann ákvörðun sína sem verður þá lokaákvörðun.
Ef dómari hefur efasemdir um dómaraákvörðun getur hann ráðfært sig við eftirtalda aðila áður en lokaákvörðun er tekin :
Annan viðstaddan dómara.
Þann sem stýrir kösturum.
Aðra keppendur í riðli.
Þær þrjár skyttur sem halda á skorkorti
Dómara er ekki skylt að fara eftir ráðleggingum.
Eftir að hafa fengið ráðleggingar tekur dómari lokaákvörðun sem verður þá endanleg og bindandi fyrir skyttu. (sjá kaflann neita að hlýða).
Ekki má undir neinum kringumstæðum leyfa skyttu að yfirgefa skotpall til að ná í dúfu til að athuga hvort hún brotnaði eða ekki.
AÐEINS dómari getur dæmt hvort dúfa var brotin eða ekki eða hvort hún kom brotin úr kastara eða svifferill aflagaður. Ákvörðun dómara er ENDANLEG.
Dómari getur stöðvað keppni riðils ef úrhelli gerir eða mikinn vind, sem virðist ætla að vara í stuttan tíma. Hann verður að láta kviðdóm vita ef truflunin ætlar að vara yfir lengri tíma.

KAFLI 10. Dómgæsla, hegðun og víti.

10.1. Skottími

Að hámarki mega líða 10 sekúndur áður en skytta kallar eftir dúfu frá síðasta skoti sem hleypt var af á næsta standi á undan. Sé ekki farið eftir þessari reglu fær skytta aðvörðun en svo víti (sjá 10.5)

10.2 Að neita skotmarki.

Skytta getur ekki neitað að skjóta á dúfu nema að hún hafi EKKI kallað á hana. Ef skytta neitar að skjóta á dúfu sem dómari metur í lagi fær skytta víti (sjá 10.5)

10.3 Skotið á dúfu eftir að NO BIRD er kallað.

Undir engum kringumstæðum má skjóta á dúfu eftir að NO BIRD er skýrt kallað. Eftir aðvörun kemur víti.

10.4 Bilun í byssu eða skotfærum

Ef byssa eða skotfæri bila í annað sinn eða skytta opnar byssu eða snertir öryggi skal henni refsað skv. grein 10.5. Skytta hefur þá 2 mínútur til að laga eða skipta um byssu.

Dómari getur leyft skyttu að halda áfram í sama riðli ef hún hefur fengið aðra byssu eða finnur henni stað í öðrum riðli ef kviðdómur leyfir.

10.5 Víti.

Eftir fyrstu aðvörun eftri vandamál kemur upp aftur er veitt rautt spjald og eftirfylgjandi dúfur ákvarðaðar:

Grein:

10.1 skottími+10.2 neita að skjóta dúfu+s 10.3kotið á dúfu eftir NO BIRD kall.

stök dúfa NÚLL.....par við skot NÚLL/NO BIRD.....samtímis par NÚLL/NÚLL

10.4. Bilun... á staka dúfu NÚLL...bilun á fyrri dúfu í pari..par við skot NÚLL/ NO BIRD..

samtímis par NÚLL/NÚLL. Bilun á seinni dúfu í pari...par við skot FYRRI DÚFA SKRÁÐ/NÚLL...samtímis par FYRRI DÚFA SKRÁÐ/NÚLL.

10.6 Hegðun

Ef skytta missir stjórn á sér (hendir niður byssu-bölvar og ragnar-móðgar/er ógnandi gagnvart dómara og mótherjum o.s.frv.) skal veita upplýsingum um hegðunina til kviðdóms eins fljótt og auðið er.

Skytta skal einungis skjóta þegar komið er að henni að skjóta og dúfu hefur verið kastað.

Bannað er að miða á eða skjóta dúfur sem önnur skytta er að skjóta eða miða á eða skjóta á lifandi dýr.

Skytta má ekki hlaða byssu sína fyrr en hún er komin á sinn skotpall og dómari hefur gefin leyfi til að skjóta. Beina skal byssu útá skotvöll.

Hálfsjálfvirkar byssur má einungis hlaða með 2 skotum.

Skyttur mega ekki snúa sér frá skotvelli nema að hafa opnað byssu og tekið skot úr henni, hvort sem búíð er að skjóta skotunum eður ei.

Þegar verið er að sýna skotmörk eða ef hlé verður á keppni riðils skal opna og afhlaða byssu. Einingis má hlaða aftur með leyfi dómara.

Ef byssa bilar eða skotfæri skal skytta standa kyrr og beina byssu útá skotvöll. Ekki má opna byssu eða snerta öryggi fyrr en eftir að dómari hefur yfirfarið byssu.

17.7 Neita að fara að fyrirmælum.

Skyttur verða að skjóta innan 10 sekúndna eftir lokaákvörðun dómara. Ef skytta skýtur ekki innan 10 sekúndna er það talið neitun að fara að fyrirmælum og viðurlög sem tilgreind eru í 12. kafla taka gildi.

Ef dómara finnst er viljandi að tefja það að hefja skot eða hegðar sér á óíþróttamannslegan hátt að öðru leyti er það metið sem neitun að fara að fyrirmælum.

Kafli 11. Að hafa áhrif á dómara.

Skyttur eru taldar reyna hafa áhrif á dómara þegar:

Þegar viðkomandi skytta er stöðugt að mótmæla dómum munnlega eða með háttalagi sínu þrátt fyrir að keppni sé hafin.

Þegar skytta mótmælir dómum á áberandi hátt.

Þegar viðstaddar skyttur draga á áberandi hátt í efa réttmæti dóma eða gagnrýna dómara án þess að hafa leyfi til þess frá dómara.

Kafli 12. Viðurlög.

Allar skyttur sem taka þátt í keppni viðurkenna reglur FITASC og viðurkenna núverandi reglur fyrir COMPAK-Sporting. Þær samþykkja einnig viðurlög og aðrar afleiðingar, sem brot á reglum fylgir. Og einnig viðurlög og afleiðingar þess sem, að óhlýðnast dómara og hafna dómum, fylgir.

Fyrir fyrsta brot á reglum kemur viðvörðun í formi guls spjalds.

Við endurtekin brot, við neitun að fara eftir fyrirmælum og að hafa áhrif á dómara getru kviðdómur hegnt viðkomandi skyttu svohljóðandi:

Missir á einni dúfu.

Missir á einni umferð, 25 dúfur.

Brottrekstur úr keppni.

Ef dómari hefur vísað skyttu til kviðdóms varðar það brottrekstri úr keppni ef skyttan hefur misst stjórn á sér, neitað að fara að fyrirmælum, reynt að hafa áhrif á dómara eða skotið á lifandi dýr.

Sérhver brottrekstur er tilkynntur til viðkomandi skotsambands í heimalandi og til aðalstöðva FITASC. Skráning um brottrekstur er geymd í 5 ár.

Ef skytta er brottræk úr keppni í annað sinn á 3 árum getur framkvæmdanefnd FITASC bannað skyttu að taka þátt í mótum á vegum FITASC.

Ef skytta notar byssu eða skotfæri sem falla ekki undir reglur munu öll skot sem skotin voru með þeirri byssu eða skotfærum vera skráð NÚLL.

Ef kviðdómur metur það svo að skytta hafi ekki verið meðvituð um að hún hafi verið að brjóta reglur og að engin hagnaður hafi fengist með brotunum getur hann samþykkt þann árangur sem kominn er svo fremi að brotin séu leiðrétt um leið og þau uppgötvast.

KAFLI 13. Umskot(shoot off)

Þeir skotpallar sem umskotfer fram ásamt skotvöllum eru valdir af tækninefnd FITASC, annars af kviðdómi.

Í umskoti er skotin ein stök dúfa og tvö samtímis pör.

Umskot fer fram til að ákvarða fyrstu 3 sætin og er ein umferð eða 25 skot.

Ef jafnt er eftir umskot fer fram bráðabani þ.e. sá dettur út sem fyrstur fær NÚLL (sjá blöð)

KAFLI 14. Skorblöð.

Skorblöð eru fyllt út af skyttum númer 1,3 og 5 úr fyrri riðli á ábyrgð dómara.

Skytturnar verða að fylla út samkvæmt lokaákvörðun dómara.

Dúfur sem skytta hittir ekki eru merktar 0 og þær sem eru hittar eru merktar X.

Tilkynna verður NÚLL dúfur hátt og snjallt með hljóðmerki svo skyttu gefist tækifæri til að mótmæla