



**FEDERATION INTERNATIONALE DE TIR AUX  
ARMES SPORTIVES DE CHASSE**

10, rue de Lisbonne - 75008 PARIS FRANCE Phone: (33) 1 42 93 40 53  
e-mail: [fitasc@fitasc.com](mailto:fitasc@fitasc.com) website: [www.fitasc.com](http://www.fitasc.com)

**RAHVUSVAHELISED  
COMPAK<sup>®</sup> SPORTING  
REEGLID**

**2012 / 01 / 01**

## SISUKORD

<b>A – VÕISTLUSMÄÄRUSED</b> .....	<b>3</b>
1. ÜLDOSA .....	3
2. LASKEPAIGA ÜLESEHITUS .....	3
2.1 Märkide lennutrajektorid (vt laskepaiga plaani).....	4
2.2 Heitemasinad .....	4
2.3 Päästemehhanismid .....	4
2.4 Laskemärgid .....	4
2.5 Dublettmärkide definitsioon .....	4
2.6 Laskekohad .....	5
3. RELVAD JA LASKEMOON.....	6
3.1 Relvad.....	6
3.2 Laskemoon.....	6
3.3 Kuulmiskaitsmed .....	6
3.4 Kaitseprillid .....	6
4. SEERIAD.....	6
4.1 Seeriade laskmine.....	6
4.2 Laskeskeem või laskmise järjekord .....	7
4.3 Laskurite rühmad .....	7
4.4 Laskejärjekord seerias .....	7
5. TULEMUSTE MÄÄRATLEMINE.....	8
5.1 Märk loetakse „TABATUD“ („ONE“): .....	8
5.2 Märk loetakse „MÖÖDA“ („ZERO“): .....	8
5.3 Märk loetakse „UUS MÄRK“ („NO BIRD“):.....	8
6. OHUTUSREEGLID .....	9
<b>MÕISTED</b> .....	<b>11</b>
<b>LISA 1 – LENNUTRAJEKTOORIDE SKEEMID</b> .....	<b>12</b>
<b>LISA 2 – LASKURITE KOHAD SEERIA AJAL</b> .....	<b>17</b>
<b>LISA 3 – VÕISTLUSE KORRALDAMISREEGLID</b> .....	<b>19</b>
1. ŽÜRII.....	19
1.1 Žürii koosseis.....	19
1.2 Žürii roll.....	19
1.3 Apellatsioonizürii .....	19
2. VÕISTLUSRAJAD .....	20
3. TREENINGLASKMINE .....	20
4. RIIETUS .....	20
4.1 Võistleja riietus.....	20
4.2 Numbrid.....	21
5. LASKURI HILINEMINE.....	21
6. RELVA TESTIMINE .....	21
7. RELVA LAENAMINE.....	21
8. ÜHE RELVA KASUTAMINE MITME LASKURI POOLT .....	21
9. KOHTUNIKUD .....	22
10. KOHTUNIKU OTSUSED JA KARISTUSED .....	23
10.1 Laskmise aeg .....	23
10.2 Märkidest keeldumine .....	23
10.3 Märgi laskmine pärast „uus märk“ teadet.....	23
10.4 Relva või laskemoona tõrge.....	23
10.5 Karistused .....	23
10.6 Järgimisreeglid, ohutus .....	24
10.7 Laskmisest keeldumine.....	24
11. KATSE MÕJUTADA KOHTUNIKKU .....	24
12. SANKTSIOONID .....	24
13. ÜMBERLASKMISED.....	25
14. VÕISTLUSPROTOKOLL.....	26
<b>LISA 4 – VÕISTLUSTE PROTOKOLL</b> .....	<b>27</b>

# A – VÕISTLUSMÄÄRUSED

## 1. ÜLDOSA

Compak® Sporting on spordiala, mis seisneb lend-märkide (pigitaldrikute) tulistamises.

“Compak® Sporting” on registreeritud ja kaitstud kaubamärk, millel on võistlusmäärused ning -reeglid ning mille omanikuks on FITASC.

## 2. LASKEPAIGA ÜLESEHITUS

Laskerada on piiritletud ristkülikukujuliselt – 40 m lai ning 25 m sügav, mis on aluseks märkide lendude määratlemisel.

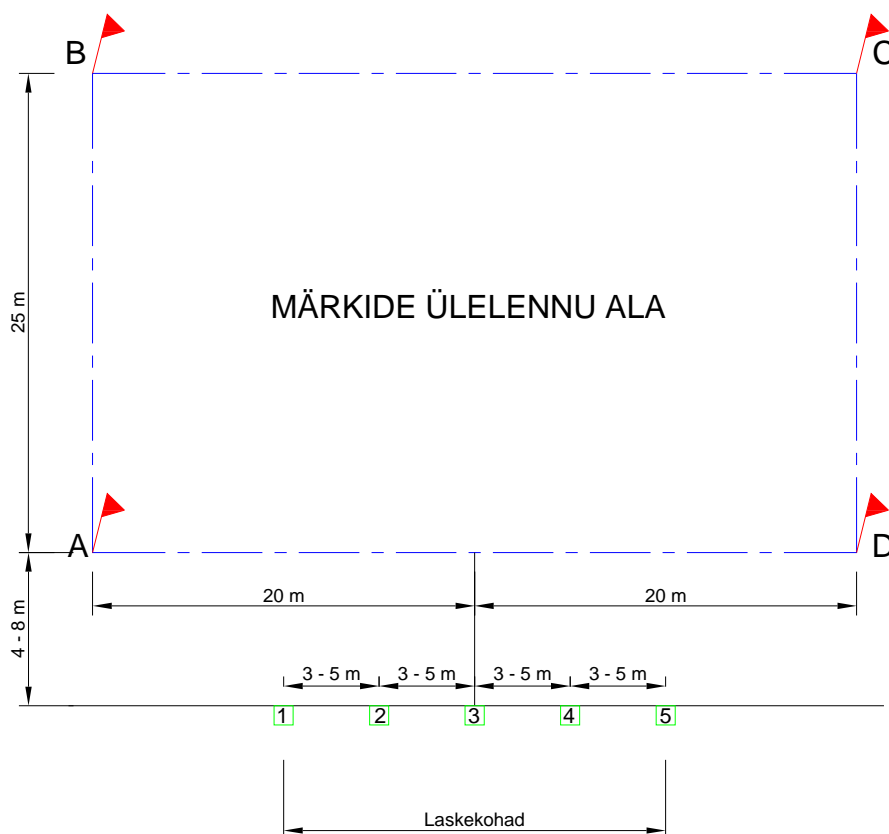
Kui vähegi võimalik, peab tsoon olema tähistatud maapinnal nelja u 50 cm kõrge, vimpli/lipuga tähistatud vaia/postiga, eesmärgiga teha töö trajektoori märkijatele lihtsamaks. Ala tähistatakse kellaosuti liikumise suunas vasakult paremale. Küljed tähistatakse järgmiselt: AB-BC-CD-DA.

Laskerajal peab olema vähemalt kuus (6) heitemasinat. Heitemasinade asukohad võib kindlaks määrata vabalt eeldusel, et heidetavad märgid ei ohusta mingil määral laskjat, kohtunikke, personali, korraldajaid, pealtvaatajaid/publikut, ka vale lennu ja märgi purunemise puhul.

Juhul kui heitemasin asetseb laskepositsioonidest tagapool, peab see olema paigutatud laskekohtadest vähemalt 4 m kõrgemale.

Tuulevaikse ilmaga peavad kõik märgid vähemalt ühes trajektoori punktis lendama üle nelinurga ABCD külje.

Ühes laskepaigas on viis laskekohta.



## 2.1 Märkide lennutrajektorid (vt laskepaiga plaani)

Lennutrajektorid peavad olema nii erinevad kui võimalik:

- Tõusvad, laskuvad, lähenevad, kõrgenevad, „jänes“ jne.

Igat märki peab olema võimalik lasta igast viiest laskekohast kahe padruniga, nii et on tagatud täielik turvalisus laskuritele, kohtunikele, personalile ja publikule.

Compak® Sporting võistlus kasutatakse kahte tüüpi märkide lennutrajektoori:

### Kohustuslikud trajektorid:

- Trajektoor vasakult paremale, mis ületab külgi AB ja CD.
- Trajektoor paremalt vasakule, mis ületab külgi CD ja AB.
- Kaugenev/taanduv trajektoor, mis ületab külge BC.

Heitemasinad võivad olla üles seatud kahel viisil:

- 1) paigaldatuna kaevikus laskekohtade ees
- 2) kõrgele asetatutena laskekohtade taga.

### Vabad trajektorid:

Need on korraldaja poolt määratud ning sõltuvad maastikust.

## 2.2 Heitemasinad

Compak® Sporting võistlusel kasutatakse vähemalt kuut heitemasinat.

Need heitemasinad võivad olla käsitsijuhitavad, pool-automaatsed või automaatsed.

Heitemasinad peavad olema tähistatud tähtedega (A, B, C, D jne.) või numbritega (1, 2, 3, 4, jne.) vasakult paremale ning iga heitemasina positsioon peab olema selgelt märgistatud vastava numbriga või tähega tahvlil.

## 2.3 Päästemehhanismid

Heitemasinad võivad olla käsitsijuhitavad, kaugjuhitavad või akustilise süsteemiga.

Käsijuhitava süsteemi ja kaugjuhitava süsteemi puhul peab märk olema välja heidetud 0-3 sekundi jooksul pärast laskuri poolt märgi küsimist.

Akustilise süsteemi puhul peab märk olema välja heidetud 0,5 sekundi jooksul pärast laskuri poolt märgi küsimist.

## 2.4 Laskemärgid

Kasutada võib igat sorti märke, nii standard- kui erimärke (battuu, bourdon, midi, mini, jänes, rocket jne.).

Märkide värv peab olema valitud nii, et nad oleksid ümbritseva maastiku taustal võimalikult selgelt nähtavad.

## 2.5 Dublettmärkide definitsioon

### 2.5.1 Järjestikuline dublettmärk:

Kaks märki heidetakse ühest või kahest erinevast heitemasinast. Esimese märgi tellib laskur, teine heidetakse esimese märgi pihta sooritatud lasu järel 0-3 sekundi jooksul.

### 2.5.2 Üheaegne dublettmärk:

Kaks märki heidetakse üheaegselt ühest või kahest erinevast heitemasinast laskuri hõike peale.

### 2.5.3 Kõikides dublettides võib igat märki lasta ainult ühe korra. Keelatud on lasta esimest märki kahe padrunita.

Järjestikuse dubleti laskmisel, kui laskur purustab mõlemad märgid ühe lasuga, läheb dublett kordamisele, esimese lasu tulemus fikseeritakse.

Üheaegse dubleti laskmisel, kui laskur purustab mõlemad märgid ühe lasuga, läheb dublett kordamisele ja märkide tabamust ei arvestata.

## 2.6 Laskekohad

Viis laskekohta suurusega 1m x 1m ruudud, asetsevad kõrvuti, üksteisest 3-5 meetri kaugusel. Laskekohtade kaugust mõõdetakse laskekoha keskmest.

Tulejoon (viis laskekohta), peab olema 4-8 meetrit risküliku küljest AD tagapool ning asuma sellega paralleelselt.

Laskekoht 3 peab asuma risküliku külje AD keskmes.

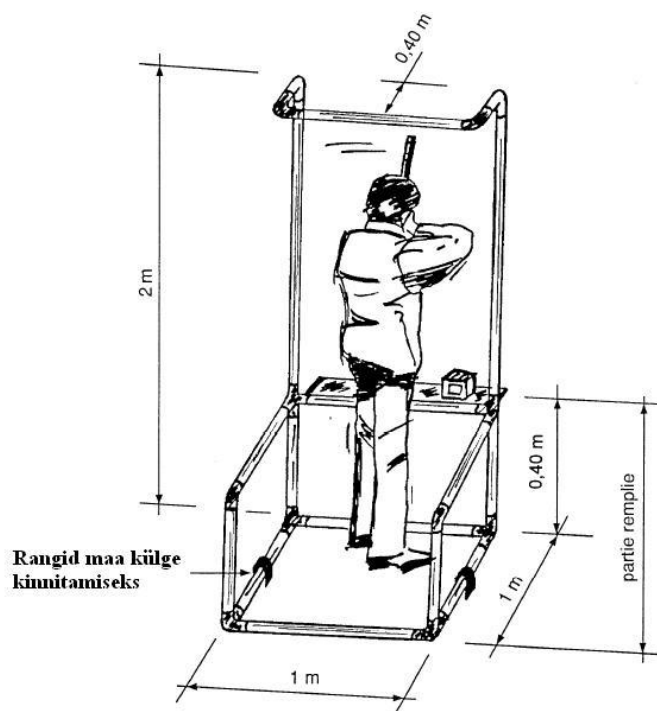
Laskekoha piirajad peavad olema asetatud igale laskekohtale, et kindlustada üldist turvalisust.

Soovituslik laskekoha piirajate tüüp on näha alloleval joonisel, kuid nad võivad olla teisiti projekteeritud.

Laskekoha piirajad peavad:

- limiteerima piisavalt laskmisenurga mõlemalt küljelt;
- tagama laskmise ohutust vasakule ja paremale,
- limiteerima piisavalt vertikaalset laskmisnurka,
- takistama laskuril liikuda või nõjatuda laskekohast ettepoole.

### Laskekoha ohutuspiirded (Soovituslik)



Laskekoht valmistatakse värvitud PVC torudest  $\varnothing 50$  mm  
Sirged torud + ühendusnurgad.

Kõik madalamal asuvad elemendid täita vee või liivaga  
või kinnitada maa külge.

Ohutuspiirded, mis asuvad laskekoha ees ja külgedel ja mis on praegu 0,40 m, tõstetakse seoses ohutusega kõrgusele 0,7 – 0,8 m.

### **3. RELVAD JA LASKEMOON**

#### **3.1 Relvad**

Lubatud on kõik siledaraudsed relvad kaliibriga kuni 12 ja relvaraua pikkusega vähemalt 66 cm (26 tolli), välja arvatud pumppüssid.

Lubatud on ka pool-automaatrelvad, kuid tühjade padrunitest kestade väljaheitmine ei tohi häirida teisi laskureid.

Korruga võib laadida maksimaalselt kaks padrunit.

Kanderihmad on keelatud kõigil relvadel.

Seeria käigus on keelatud osaline või täielik relvaosade vahetamine, sh tsokid ning püssirauad. Vahetusi on lubatud teha seeriade vahel.

#### **3.2 Laskemoon**

Compak® Sporting võistlustel kasutatava laskemoona haavilaeng ei tohi ületada 28 gr (+ 0,5 gr).

Haavel peab olema ümmargune ja diameetriga kuni 2,5 mm (lubatud on + 0,1 mm).

Rangelt on keelatud kasutada dispersantmeetodil erineva diameetri, kuju või kvaliteediga haavlitega laetud laskemoona. Samuti on keelatud kasutada iselaetud laskemoona.

Musta püssirohu või trasseerivate laengutega padrunitest kasutamine on keelatud.

#### **3.3 Kuulmiskaitsmed**

Laskurid, kohtunikud, personal ja pealtvaatajad peavad Compak® Sporting võistlustel, viibides laskekohas või selle läheduses, kasutama kuulmiskaitseid.

Laskekohas olev laskur, kellel puuduvad kuulmiskaitseid, loetakse mitte kohal olevaks ning talle ei anta luba lasta.

#### **3.4 Kaitseprillid**

Laskurid, kohtunikud, pealtvaatajad ning personal on kohustatud kandma kaitseprille.

Laskekohas olev laskur, kellel puuduvad kaitseprillid, loetakse mitte kohal olevaks ning talle ei anta luba lasta.

### **4. SEERIAD**

#### **4.1 Seeriade laskmine**

Seeria koosneb 25 märgist, st. 5 märki laskekoha kohta ühe alljärgneva skeemi järgi:

- Viis (5) üksikut märki,

- Kolm (3) üksikut märki ning üks (1) dublettmärk, (järjestikkune või üheaegne),
- Üks (1) üksik märk ja kaks (2) dublettmärki (järjestikkused või üheaegsed).

Compak® Sporting võistlusel on soovitatav kasutada erinevaid skeeme. Kuid Compaki puhul, dubletiskeem peab olema sama (kas järjestikkune dublett või üheaegne).

Üksikuid märke koos üheaegse dublettmärkidega näidatakse laskuritele vaid üks kord iga päev enne esimese seeria algust, v.a juhul kui on tegu ülemäära pika pausiga laskmiste vahepeal.

#### 4.2 Laskeskeem või laskmise järjekord

Laskeskeemid pannakse igasse laskekohta laskurile (ja kohtunikele) nähtavale kohale.

Üksikud märgid laskeskeemidel võivad olla valitud suvalises heitemasinade järjekorras.

Iga dublettmärgi esimene märk peab olema viimane märk, mida lastakse eelmisest laskekohast.

Juhul kui laskurite tiim koosneb vähem kui kuuest (6) laskurist, peab viimast märki tühjast laskekohast näitama järgmisele laskurile.

Eelnevalt koostatud laskeskeemid on ära toodud lisa 2, nende kasutamine on soovitatav tiitlivõistlustel.

Näidisseeria skeem (3 üksikut ja 1 dublett):

Laskekoht 1	Laskekoht 2	Laskekoht 3	Laskekoht 4	Laskekoht 5	
A	B	C	D	E	Üksik märk
D	C	B	E	F	Üksik märk
B	F	E	A	D	Üksik märk
D+A	A+F	F+C	C+B	B+E	Dublett

See on näidis, kuid kõik kombinatsioonid on lubatud, eeldusel, et nad ühtivad üleval äratoodud reeglitega.

#### 4.3 Laskurite rühmad

Rühmad koosnevad kuni kuuest (6) laskurist.

#### 4.4 Laskejärjekord seerias

Laskurite positsioonid (Vt lisa 3):

Laskurid peavad minema laskekohta sellises järjekorras, mis on protokollitabelil ära toodud.

6.laskur ootab laskekoha nr 1 taga, olles valmis asuma 1.laskuri kohale niipea kui laskur 5. (viierendal) laskekohal on lasknud oma märgid. Relva asend on märgi küsimise ajal vaba (kas palgel/õlas või mitte).

Kõiki märke peab laskma relv õlas.

Laskurid lasevad kordamööda igat üksikut või dublettmärki vastavalt lasketrajektoori skeemile.

Iga laskur peab märki/märke küsima hiljemalt 10 sekundi jooksul pealse seda kui eelmise laskekoha laskur on laskmise sooritanud.

Kohtunik peab laskurile esimeses laskekohas teatama millal ta peab hakkama laskma.

Kui laskur laskekohas nr 5 on lõpetanud laskmise laskeskeemil olevatele märkidele:

- Liigub ta laskekoha nr 1 taha ja ootab seal
- Teised laskurid liiguvad üheaegselt paremal käel asuvasse järgmisesse laskekohta
- Laskur kes ootab eelnevalt, võtab sisse koha laskekohas nr 1.

Alati alustab uut viie märgi skeemi laskmist laskur, kes on laskekohas nr 1.

Seeria käigus toimuvate laskekohtade muudatuste ajal peavad kõik relvad olema „**LAHTI MURTUD JA LAADIMATA**“.

## **5. TULEMUSTE MÄÄRATLEMINE**

### **5.1 Märk loetakse „TABATUD“ („ONE“):**

Kui see on reeglitekohaselt välja heidetud, laskur on seda lasknud ning sellest eraldub vähemalt üks nähtav kild või märk puruneb täielikult või osaliselt. See kehtib ka tolmutähtide kohta.

### **5.2 Märk loetakse „MÖÖDA“ („ZERO“):**

Kui seda ei tabatud ja ühtegi silmaga nähtavat kildu ei eraldunud või kui eraldub tolmutäht.

### **5.3 Märk loetakse „UUS MÄRK“ („NO BIRD“)**

#### **5.3.1 Relva või laskemoona tõttu**

Allolev tabel kehtib juhul, kui antud Compak® Sporting alal esimest korda loetakse „uus märk“, „korrata“. Esimese taolise juhtumi järel tehakse hoiatus.

Alates teisest vastavast juhtumist loetakse kõik märgid, mille pihta ei tulistata, „MÖÖDA“.

	<b>Probleem</b>	<b>Tegevus</b>
Mõlemad laengud tulistatakse üheaegselt	Üksiku märgi puhul	<b>KORRATA</b> heidetakse uus märk
	Järjestikuse dublettmärgi esimese märgi puhul	<b>KORRATA</b> heidetakse uus dublettmärk
	Üheaegse dublettmärgi puhul	<b>KORRATA</b> heidetakse uus dublettmärk
Esimese padrundi tõrge	Üksiku märgi puhul	<b>KORRATA</b> heidetakse uus märk
	Järjestikuse dublettmärgi esimese märgi puhul	<b>KORRATA</b> heidetakse uus dublettmärk
	Üheaegse dublettmärgi puhul	<b>KORRATA</b> heidetakse uus dublettmärk
Teise padrundi tõrge	Üksiku märgi puhul	<b>KORRATA</b> heidetakse uus märk. Selle võib purustada vaid teise lasuga
	Järjestikuse dublettmärgi esimese märgi puhul	<b>KORRATA</b> heidetakse uus dublettmärk. Kehtib esimese lasu tulemus
	Üheaegse dublettmärgi puhul	<b>KORRATA</b> heidetakse uus dublettmärk

### 5.3.2 Märkide tõttu

Allolev tabel kehtib järgmistel juhtudel:

- Märk puruneb väljaheitmise käigus,
- Märk väljastati teisest/valest heitemasinast,
- Märk on teist värvi,
- Märgi trajektoor loetakse kohtuniku poolt ebaõigeks
- Märk heidetakse hiljem kui 3 sekundit pärast laskuri hõiget,
- Laskur ei ole märki küsinud,
- Kohtunik leiab, et laskurit on häiritud,
- Kohtunik ei suuda määratleda, kas laskemärki on tabatud,
- Märk on heidetud vea tõttu samal ajal kui juba lasti üksikut märki või üheaegset dublettmärki.

Probleem	Tegevus
Üksiku märgi puhul	<b>KORRATA</b> heidetakse uus märk
Jänese puhul, mis puruneb pärast esimese lasu mittetabamist ja enne teise lasu sooritamist	<b>KORRATA</b> heidetakse uus jänes. Selle võib purustada vaid teise lasuga
Järjestikuse dublettmärgi esimese märgi puhul	<b>KORRATA</b> heidetakse uus dublettmärk
Juhul kui esimene märk (või selle osad) purustavad dubleti teise märgi enne, kui laskur sooritab oma teise lasu	<b>KORRATA</b> heidetakse uus dublettmärk. Kehtib esimese lasu tulemus
Järjestikuse dublettmärgi teise märgi puhul	<b>KORRATA</b> heidetakse uus dublettmärk. Kehtib esimese lasu tulemus
Üheaegse dublettmärgi puhul	<b>KORRATA</b> heidetakse uus dublettmärk

### 5.3.3 Eriti halvad ilmaolud

Halva ilma tõttu ei toimu „KORRATA“ käske.

**Kõigil teistel juhtudel, kui märgid purunevad, loetakse nad „TABATUD“ ja kõik tabamata märgid loetakse „MÕÖDA“.**

## **6. OHUTUSREEGLID**

- Kõiki, ka laadimata relvi, peab käsitsema ettevaatlikult.
- Relvi peab kandma lahtimurtult (vinnastamata ja laadimata).
- Pool-automatrelvade padrunitalv peab olema avatud ja relvatoru suunatud üles või alla.
- Kui laskur oma relva ei kasuta, peab ta asetama selle vertikaalselt relvapüramiidi või hoidma seda turvaliselt mõnes teises lubatud kohas.
- Keelatud on ilma loata puudutada teise laskuri relva.
- Keelatud on sihtida või etteavatsetult tulistada elusloomi või linde.
- Keelatud on simuleerida laskmist väljaspool laskmiskohta.
- Keelatud on simuleerida laskmist, kui teine rühma laskur tulistab oma märgi pihta.
- Mitte mingil juhul ei tohi laskur liikuda edasi järgmise laskekoha poole, enne kui eelmine laskur on sealt lahkunud.

- Laskur tohib laadida oma relva ainult pärast seda, kui on asunud oma laskekohale, **relv avatuna, relvatoru suunatud laskeala poole** ja püssi võib kokku murda (pool-automaatsel lukku kinni lasta) alles siis, kui eelmine laskur on laskmise lõpetanud
- Padruni tõrke korral või muu relva või padruni talitlushäire korral peab laskur jääma oma kohale, suunama lahtimurdmata relva laskeala poole ega tohi puudutada kaitseriivi enne, kui kohtunik on relva üle kontrollinud.
- Laskur ei tohi laskekohas ümber keerata enne kui ta on oma relva lahti murdnud ja eemaldanud torust/salvest kõik padrunid vaatamata sellele, kas need on kasutatud või mitte.
- Märkide näitamisel või laskmise katkestamisel peab laskur hoidma oma relva lahtimurtult ja laadimata.

## **MÕISTED**

**LASKEALA:** kõik lasketiiru/laskeala iseloomustav ala tähistav mõiste.

**COMPAK® SPORTING:** heitemasinate, laskekohtade ja märgistatud ala vastava harjutuse laskmiseks.

**LASKURITE RÜHM:** kuuest (6) laskurist koosneb grupp, kes lasevad ühte ja sama seeriat ühel ja samal ajal kasutades samu heitemasinaid.

**SEERIA:** ühel Compak rajal 25st väljaheidetavast märgist koosnev seeria.

**HEITEMASIN:** Masin, või seade märkide heitmiseks.

**AKUSTILINE PÄÄSTEMEHHANISM:** akustiline aparaat, mis vallandab heitemasina laskuri hääle peale.

**LASK:** ühe padrundi laskmine

**MÄRK:** pigitaldrik (või märk)

**LENNUTRAJEKTOOR:** märgi lennujoon läbi õhu

# LISA 1 – LENNUTRAJEKTOORIDE SKEEMID

## Ühel laskekohal: 5 üksikut märki

SKEEM No.1

A	B	C	D	E
E	F	A	B	C
C	D	E	F	A
F	A	B	C	D
D	E	F	A	B

SKEEM No.5

E	F	A	B	C
C	D	E	F	A
A	B	C	D	E
D	E	F	A	B
B	C	D	E	F

SKEEM No.2

B	C	D	E	F
F	A	B	C	D
D	E	F	A	B
B	C	D	E	F
E	F	A	B	C

SKEEM No.6

F	A	B	C	D
D	E	F	A	B
B	C	D	E	F
E	F	A	B	C
C	D	E	F	A

SKEEM No.3

C	D	E	F	A
A	B	C	D	E
E	F	A	B	C
B	C	D	E	F
F	A	B	C	D

SKEEM No.7

A	C	E	B	D
F	A	C	D	E
B	D	F	A	C
E	B	D	F	A
C	E	B	C	F

SKEEM No.4

D	E	F	A	B
B	C	D	E	F
F	A	B	C	D
C	D	E	F	A
A	B	C	D	E

SKEEM No.8

D	B	E	C	F
F	A	D	B	E
C	F	A	D	B
E	C	F	A	D
B	E	C	F	A

## Ühel laskekohal: 3 üksikut ja 1 järjestikkune dublett

SKEEM No.9

<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>
<b>F</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>
<b>E</b>	<b>F</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
<b>Dublett</b> <b>C+D</b>	<b>Dublett</b> <b>D+E</b>	<b>Dublett</b> <b>E+F</b>	<b>Dublett</b> <b>F+A</b>	<b>Dublett</b> <b>A+B</b>

SKEEM No.13

<b>E</b>	<b>B</b>	<b>F</b>	<b>C</b>	<b>A</b>
<b>D</b>	<b>E</b>	<b>B</b>	<b>F</b>	<b>C</b>
<b>A</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>B</b>	<b>F</b>
<b>Dublett</b> <b>F+C</b>	<b>Dublett</b> <b>C+A</b>	<b>Dublett</b> <b>A+D</b>	<b>Dublett</b> <b>D+E</b>	<b>Dublett</b> <b>E+B</b>

SKEEM No.10

<b>B</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>F</b>	<b>C</b>
<b>E</b>	<b>B</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>F</b>
<b>C</b>	<b>E</b>	<b>B</b>	<b>D</b>	<b>A</b>
<b>Dublett</b> <b>A+F</b>	<b>Dublett</b> <b>F+C</b>	<b>Dublett</b> <b>C+E</b>	<b>Dublett</b> <b>E+B</b>	<b>Dublett</b> <b>B+D</b>

SKEEM No.14

<b>F</b>	<b>C</b>	<b>E</b>	<b>B</b>	<b>D</b>
<b>A</b>	<b>F</b>	<b>B</b>	<b>E</b>	<b>C</b>
<b>C</b>	<b>B</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>E</b>
<b>Dublett</b> <b>E+D</b>	<b>Dublett</b> <b>D+A</b>	<b>Dublett</b> <b>A+C</b>	<b>Dublett</b> <b>C+F</b>	<b>Dublett</b> <b>F+B</b>

SKEEM No.11

<b>C</b>	<b>E</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>F</b>
<b>B</b>	<b>C</b>	<b>E</b>	<b>D</b>	<b>A</b>
<b>F</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>E</b>	<b>D</b>
<b>Dublett</b> <b>D+A</b>	<b>Dublett</b> <b>A+F</b>	<b>Dublett</b> <b>F+B</b>	<b>Dublett</b> <b>B+C</b>	<b>Dublett</b> <b>C+E</b>

SKEEM No.15

<b>A</b>	<b>F</b>	<b>B</b>	<b>E</b>	<b>D</b>
<b>B</b>	<b>E</b>	<b>C</b>	<b>F</b>	<b>A</b>
<b>C</b>	<b>B</b>	<b>F</b>	<b>B</b>	<b>E</b>
<b>Dublett</b> <b>E+D</b>	<b>Dublett</b> <b>D+A</b>	<b>Dublett</b> <b>A+D</b>	<b>Dublett</b> <b>D+C</b>	<b>Dublett</b> <b>C+F</b>

SKEEM No.12

<b>D</b>	<b>A</b>	<b>F</b>	<b>C</b>	<b>E</b>
<b>B</b>	<b>D</b>	<b>C</b>	<b>F</b>	<b>C</b>
<b>E</b>	<b>F</b>	<b>B</b>	<b>D</b>	<b>A</b>
<b>Dublett</b> <b>A+C</b>	<b>Dublett</b> <b>C+E</b>	<b>Dublett</b> <b>E+A</b>	<b>Dublett</b> <b>A+B</b>	<b>Dublett</b> <b>B+F</b>

SKEEM No.16

<b>B</b>	<b>E</b>	<b>C</b>	<b>A</b>	<b>F</b>
<b>D</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>E</b>	<b>C</b>
<b>F</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>C</b>	<b>E</b>
<b>Dublett</b> <b>E+C</b>	<b>Dublett</b> <b>C+F</b>	<b>Dublett</b> <b>F+D</b>	<b>Dublett</b> <b>D+B</b>	<b>Dublett</b> <b>B+A</b>

## Ühel laskekohal: 3 üksikut ja üheaegne dublett

SKEEM No.17

<b>F</b>	<b>E</b>	<b>C</b>	<b>B</b>	<b>A</b>
<b>D</b>	<b>B</b>	<b>F</b>	<b>E</b>	<b>C</b>
<b>A</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>A</b>	<b>B</b>
Dublett SIM <b>B-C</b>	Dublett SIM <b>C-A</b>	Dublett SIM <b>A-D</b>	Dublett SIM <b>D-F</b>	Dublett SIM <b>F-E</b>

SKEEM No.21

<b>B</b>	<b>F</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>E</b>
<b>A</b>	<b>B</b>	<b>F</b>	<b>C</b>	<b>D</b>
<b>C</b>	<b>D</b>	<b>B</b>	<b>E</b>	<b>F</b>
Dublett SIM <b>F-E</b>	Dublett SIM <b>E-C</b>	Dublett SIM <b>C-D</b>	Dublett SIM <b>D-A</b>	Dublett SIM <b>A-C</b>

SKEEM No.18

<b>E</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>D</b>
<b>F</b>	<b>E</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>B</b>
<b>D</b>	<b>F</b>	<b>B</b>	<b>E</b>	<b>A</b>
Dublett SIM <b>A-B</b>	Dublett SIM <b>B-A</b>	Dublett SIM <b>A-F</b>	Dublett SIM <b>F-C</b>	Dublett SIM <b>C-E</b>

SKEEM No.22

<b>C</b>	<b>E</b>	<b>B</b>	<b>F</b>	<b>A</b>
<b>D</b>	<b>F</b>	<b>A</b>	<b>C</b>	<b>B</b>
<b>F</b>	<b>B</b>	<b>D</b>	<b>B</b>	<b>E</b>
Dublett SIM <b>E-A</b>	Dublett SIM <b>A-C</b>	Dublett SIM <b>C-E</b>	Dublett SIM <b>E-D</b>	Dublett SIM <b>D-F</b>

SKEEM No.19

<b>A</b>	<b>E</b>	<b>D</b>	<b>B</b>	<b>F</b>
<b>C</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>E</b>	<b>B</b>
<b>F</b>	<b>A</b>	<b>E</b>	<b>C</b>	<b>D</b>
Dublett SIM <b>D-B</b>	Dublett SIM <b>B-C</b>	Dublett SIM <b>C-F</b>	Dublett SIM <b>F-A</b>	Dublett SIM <b>A-E</b>

SKEEM No.23

<b>C</b>	<b>A</b>	<b>F</b>	<b>D</b>	<b>B</b>
<b>E</b>	<b>F</b>	<b>C</b>	<b>A</b>	<b>D</b>
<b>B</b>	<b>E</b>	<b>D</b>	<b>F</b>	<b>A</b>
Dublett SIM <b>A-D</b>	Dublett SIM <b>D-B</b>	Dublett SIM <b>B-E</b>	Dublett SIM <b>E-C</b>	Dublett SIM <b>C-F</b>

SKEEM No.20

<b>D</b>	<b>B</b>	<b>A</b>	<b>F</b>	<b>C</b>
<b>E</b>	<b>F</b>	<b>C</b>	<b>B</b>	<b>D</b>
<b>A</b>	<b>E</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>F</b>
Dublett SIM <b>F-C</b>	Dublett SIM <b>C-D</b>	Dublett SIM <b>D-E</b>	Dublett SIM <b>E-A</b>	Dublett SIM <b>A-B</b>

SKEEM No.24

<b>D</b>	<b>F</b>	<b>A</b>	<b>C</b>	<b>E</b>
<b>B</b>	<b>A</b>	<b>D</b>	<b>F</b>	<b>C</b>
<b>F</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>E</b>	<b>A</b>
Dublett SIM <b>A-C</b>	Dublett SIM <b>C-E</b>	Dublett SIM <b>E-B</b>	Dublett SIM <b>B-D</b>	Dublett SIM <b>D-F</b>

## Ühel laskekohal: 1 üksik ja 2 järjestikust dubletti

SKEEM No.25

C	E	A	F	D
Dublett <b>D+B</b>	Dublett <b>B+F</b>	Dublett <b>F+C</b>	Dublett <b>C+A</b>	Dublett <b>A+F</b>
Dublett <b>F+A</b>	Dublett <b>A+D</b>	Dublett <b>D+E</b>	Dublett <b>E+B</b>	Dublett <b>B+C</b>

SKEEM No.29

E	A	D	B	C
Dublett <b>C+D</b>	Dublett <b>D+F</b>	Dublett <b>F+A</b>	Dublett <b>A+D</b>	Dublett <b>D+A</b>
Dublett <b>A+B</b>	Dublett <b>B+C</b>	Dublett <b>C+E</b>	Dublett <b>E+F</b>	Dublett <b>F+B</b>

SKEEM No.26

D	F	B	C	E
Dublett <b>E+A</b>	Dublett <b>A+D</b>	Dublett <b>D+F</b>	Dublett <b>F+B</b>	Dublett <b>B+C</b>
Dublett <b>C+B</b>	Dublett <b>B+E</b>	Dublett <b>E+A</b>	Dublett <b>A+D</b>	Dublett <b>D+F</b>

SKEEM No.30

F	C	E	B	D
Dublett <b>D+A</b>	Dublett <b>A+F</b>	Dublett <b>F+D</b>	Dublett <b>D+C</b>	Dublett <b>C+B</b>
Dublett <b>B+E</b>	Dublett <b>E+B</b>	Dublett <b>B+A</b>	Dublett <b>A+E</b>	Dublett <b>E+F</b>

SKEEM No.27

A	B	C	D	E
Dublett <b>E+F</b>	Dublett <b>F+D</b>	Dublett <b>D+E</b>	Dublett <b>E+A</b>	Dublett <b>A+B</b>
Dublett <b>B+C</b>	Dublett <b>C+A</b>	Dublett <b>A+F</b>	Dublett <b>F+C</b>	Dublett <b>C+D</b>

SKEEM No.31

A	F	D	B	C
Dublett <b>C+D</b>	Dublett <b>D+E</b>	Dublett <b>E+C</b>	Dublett <b>C+A</b>	Dublett <b>A+E</b>
Dublett <b>E+B</b>	Dublett <b>B+A</b>	Dublett <b>A+F</b>	Dublett <b>F+D</b>	Dublett <b>D+B</b>

SKEEM No.28

B	D	F	A	C
Dublett <b>C+E</b>	Dublett <b>E+A</b>	Dublett <b>A+C</b>	Dublett <b>C+D</b>	Dublett <b>D+A</b>
Dublett <b>A+F</b>	Dublett <b>F+B</b>	Dublett <b>B+E</b>	Dublett <b>E+F</b>	Dublett <b>F+B</b>

SKEEM No.32

F	A	C	D	B
Dublett <b>B+D</b>	Dublett <b>D+F</b>	Dublett <b>F+A</b>	Dublett <b>A+C</b>	Dublett <b>C+E</b>
Dublett <b>E+C</b>	Dublett <b>C+B</b>	Dublett <b>B+E</b>	Dublett <b>E+F</b>	Dublett <b>F+D</b>

## Ühel laskekohal: 1 üksik ja 2 üheaegset dubletti

SKEEM No.33

D	C	F	A	B
Dublett SIM <b>B-F</b>	Dublett SIM <b>F-A</b>	Dublett SIM <b>A-B</b>	Dublett SIM <b>B-E</b>	Dublett SIM <b>E-C</b>
Dublett SIM <b>C-E</b>	Dublett SIM <b>E-D</b>	Dublett SIM <b>D-C</b>	Dublett SIM <b>C-F</b>	Dublett SIM <b>F-D</b>

SKEEM No.37

A	D	B	C	E
Dublett SIM <b>E-B</b>	Dublett SIM <b>B-C</b>	Dublett SIM <b>C-E</b>	Dublett SIM <b>E-F</b>	Dublett SIM <b>F-D</b>
Dublett SIM <b>D-F</b>	Dublett SIM <b>F-A</b>	Dublett SIM <b>A-D</b>	Dublett SIM <b>D-B</b>	Dublett SIM <b>B-A</b>

SKEEM No.34

E	D	C	F	A
Dublett SIM <b>A-C</b>	Dublett SIM <b>C-F</b>	Dublett SIM <b>F-A</b>	Dublett SIM <b>A-B</b>	Dublett SIM <b>B-F</b>
Dublett SIM <b>F-B</b>	Dublett SIM <b>B-E</b>	Dublett SIM <b>E-D</b>	Dublett SIM <b>D-C</b>	Dublett SIM <b>C-E</b>

SKEEM No.38

B	E	D	F	C
Dublett SIM <b>C-D</b>	Dublett SIM <b>D-F</b>	Dublett SIM <b>F-C</b>	Dublett SIM <b>C-A</b>	Dublett SIM <b>A-F</b>
Dublett SIM <b>F-A</b>	Dublett SIM <b>A-B</b>	Dublett SIM <b>B-E</b>	Dublett SIM <b>E-D</b>	Dublett SIM <b>D-B</b>

SKEEM No.35

B	F	A	E	D
Dublett SIM <b>D-C</b>	Dublett SIM <b>C-E</b>	Dublett SIM <b>E-D</b>	Dublett SIM <b>D-A</b>	Dublett SIM <b>A-F</b>
Dublett SIM <b>F-A</b>	Dublett SIM <b>A-B</b>	Dublett SIM <b>B-F</b>	Dublett SIM <b>F-C</b>	Dublett SIM <b>C-E</b>

SKEEM No.39

C	B	E	A	D
Dublett SIM <b>D-E</b>	Dublett SIM <b>E-A</b>	Dublett SIM <b>A-D</b>	Dublett SIM <b>D-F</b>	Dublett SIM <b>F-B</b>
Dublett SIM <b>B-F</b>	Dublett SIM <b>F-C</b>	Dublett SIM <b>C-B</b>	Dublett SIM <b>B-E</b>	Dublett SIM <b>E-C</b>

SKEEM No.36

C	A	E	B	F
Dublett SIM <b>F-E</b>	Dublett SIM <b>E-B</b>	Dublett SIM <b>B-F</b>	Dublett SIM <b>F-D</b>	Dublett SIM <b>D-B</b>
Dublett SIM <b>B-D</b>	Dublett SIM <b>D-C</b>	Dublett SIM <b>C-A</b>	Dublett SIM <b>A-E</b>	Dublett SIM <b>E-C</b>

SKEEM No.40

F	D	B	E	C
Dublett SIM <b>C-A</b>	Dublett SIM <b>A-E</b>	Dublett SIM <b>E-C</b>	Dublett SIM <b>C-F</b>	Dublett SIM <b>F-D</b>
Dublett SIM <b>D-B</b>	Dublett SIM <b>B-F</b>	Dublett SIM <b>F-D</b>	Dublett SIM <b>D-A</b>	Dublett SIM <b>A-B</b>

## LISA 2 – LASKURITE KOHAD SEERIA AJAL

<b>6 laskurit</b>	<b>1 seeria</b>	Laskekoht 1 Laskur #1	Laskekoht 2 Laskur #2	Laskekoht 3 Laskur #3	Laskekoht 4 Laskur #4	Laskekoht 5 Laskur #5
		Ootel Laskur #6				
	<b>2 seeria</b>	Laskekoht 1 Laskur #6	Laskekoht 2 Laskur #1	Laskekoht 3 Laskur #2	Laskekoht 4 Laskur #3	Laskekoht 5 Laskur #4
		Ootel Laskur #5				
	<b>3 seeria</b>	Laskekoht 1 Laskur #5	Laskekoht 2 Laskur #6	Laskekoht 3 Laskur #1	Laskekoht 4 Laskur #2	Laskekoht 5 Laskur #3
		Ootel Laskur #4				
	<b>4 seeria</b>	Laskekoht 1 Laskur #4	Laskekoht 2 Laskur #5	Laskekoht 3 Laskur #6	Laskekoht 4 Laskur #1	Laskekoht 5 Laskur #2
		Ootel Laskur #3				
	<b>5 seeria</b>	Laskekoht 1 Laskur #3	Laskekoht 2 Laskur #4	Laskekoht 3 Laskur #5	Laskekoht 4 Laskur #6	Laskekoht 5 Laskur #1
		Ootel Laskur #2				
	<b>6 seeria</b>	Laskekoht 1 Laskur #2	Laskekoht 2 Laskur #3	Laskekoht 3 Laskur #4	Laskekoht 4 Laskur #5	Laskekoht 5 Laskur #6

<b>5 laskurit</b>	<b>1 seeria</b>	Laskekoht 1 Laskur #1	Laskekoht 2 Laskur #2	Laskekoht 3 Laskur #3	Laskekoht 4 Laskur #4	Laskekoht 5 Laskur #5
	<b>2 seeria</b>	Laskekoht 1 Tühi	Laskekoht 2 Laskur #1	Laskekoht 3 Laskur #2	Laskekoht 4 Laskur #3	Laskekoht 5 Laskur #4
		Ootel Laskur #5				
	<b>3 seeria</b>	Laskekoht 1 Laskur #5	Laskekoht 2 Tühi	Laskekoht 3 Laskur #1	Laskekoht 4 Laskur #2	Laskekoht 5 Laskur #3
		Ootel Laskur #4				
	<b>4 seeria</b>	Laskekoht 1 Laskur #4	Laskekoht 2 Laskur #5	Laskekoht 3 Tühi	Laskekoht 4 Laskur #1	Laskekoht 5 Laskur #2
		Ootel Laskur #3				
	<b>5 seeria</b>	Laskekoht 1 Laskur #3	Laskekoht 2 Laskur #4	Laskekoht 3 Laskur #5	Laskekoht 4 Tühi	Laskekoht 5 Laskur #1
		Ootel Laskur #2				
	<b>6 seeria</b>	Laskekoht 1 Laskur #2	Laskekoht 2 Laskur #3	Laskekoht 3 Laskur #4	Laskekoht 4 Laskur #5	Laskekoht 5 Tühi

<b>4 laskurit</b>	<b>1 seeria</b>	Laskekoht 1 <b>Laskur #1</b>	Laskekoht 2 <b>Laskur #2</b>	Laskekoht 3 <b>Laskur #3</b>	Laskekoht 4 <b>Laskur #4</b>	Laskekoht 5 Tühi
	<b>2 seeria</b>	Laskekoht 1 Tühi	Laskekoht 2 <b>Laskur #1</b>	Laskekoht 3 <b>Laskur #2</b>	Laskekoht 4 <b>Laskur #3</b>	Laskekoht 5 <b>Laskur #4</b>
	<b>3 seeria</b>	Laskekoht 1 Tühi	Laskekoht 2 Tühi	Laskekoht 3 <b>Laskur #1</b>	Laskekoht 4 <b>Laskur #2</b>	Laskekoht 5 <b>Laskur #3</b>
		Ootel <b>Laskur #4</b>				
	<b>4 seeria</b>	Laskekoht 1 <b>Laskur #4</b>	Laskekoht 2 Tühi	Laskekoht 3 Tühi	Laskekoht 4 <b>Laskur #1</b>	Laskekoht 5 <b>Laskur #2</b>
		Ootel <b>Laskur #3</b>				
	<b>5 seeria</b>	Laskekoht 1 <b>Laskur #3</b>	Laskekoht 2 <b>Laskur #4</b>	Laskekoht 3 Tühi	Laskekoht 4 Tühi	Laskekoht 5 <b>Laskur #1</b>
		Ootel <b>Laskur #2</b>				
<b>6 seeria</b>	Laskekoht 1 <b>Laskur #2</b>	Laskekoht 2 <b>Laskur #3</b>	Laskekoht 3 <b>Laskur #4</b>	Laskekoht 4 Tühi	Laskekoht 5 Tühi	

<b>3 laskurit</b>	<b>1 seeria</b>	Laskekoht 1 <b>Laskur #1</b>	Laskekoht 2 <b>Laskur #2</b>	Laskekoht 3 <b>Laskur #3</b>	Laskekoht 4 Tühi	Laskekoht 5 Tühi
	<b>2 seeria</b>	Laskekoht 1 Tühi	Laskekoht 2 <b>Laskur #1</b>	Laskekoht 3 <b>Laskur #2</b>	Laskekoht 4 <b>Laskur #3</b>	Laskekoht 5 Tühi
	<b>3 seeria</b>	Laskekoht 1 Tühi	Laskekoht 2 Tühi	Laskekoht 3 <b>Laskur #1</b>	Laskekoht 4 <b>Laskur #2</b>	Laskekoht 5 <b>Laskur #3</b>
	<b>4 seeria</b>	Laskekoht 1 Tühi	Laskekoht 2 Tühi	Laskekoht 3 Tühi	Laskekoht 4 <b>Laskur #1</b>	Laskekoht 5 <b>Laskur #2</b>
		Ootel <b>Laskur #3</b>				
	<b>5 seeria</b>	Laskekoht 1 <b>Laskur #3</b>	Laskekoht 2 Tühi	Laskekoht 3 Tühi	Laskekoht 4 Tühi	Laskekoht 5 <b>Laskur #1</b>
		Ootel <b>Laskur #2</b>				
<b>6 seeria</b>	Laskekoht 1 <b>Laskur #2</b>	Laskekoht 2 <b>Laskur #3</b>	Laskekoht 3 Tühi	Laskekoht 4 Tühi	Laskekoht 5 Tühi	

<b>2 laskurit</b>	<b>1 seeria</b>	Laskekoht 1 <b>Laskur #1</b>	Laskekoht 2 <b>Laskur #2</b>	Laskekoht 3 Tühi	Laskekoht 4 Tühi	Laskekoht 5 Tühi
	<b>2 seeria</b>	Laskekoht 1 Tühi	Laskekoht 2 <b>Laskur #1</b>	Laskekoht 3 <b>Laskur #2</b>	Laskekoht 4 Tühi	Laskekoht 5 Tühi
	<b>3 seeria</b>	Laskekoht 1 Tühi	Laskekoht 2 Tühi	Laskekoht 3 <b>Laskur #1</b>	Laskekoht 4 <b>Laskur #2</b>	Laskekoht 5 Tühi
	<b>4 seeria</b>	Laskekoht 1 Tühi	Laskekoht 2 Tühi	Laskekoht 3 Tühi	Laskekoht 4 <b>Laskur #1</b>	Laskekoht 5 <b>Laskur #2</b>
	<b>5 seeria</b>	Laskekoht 1 Tühi	Laskekoht 2 Tühi	Laskekoht 3 Tühi	Laskekoht 4 Tühi	Laskekoht 5 <b>Laskur #1</b>
		Ootel <b>Laskur #2</b>				
<b>6 seeria</b>	Laskekoht 1 <b>Laskur #2</b>	Laskekoht 2 Tühi	Laskekoht 3 Tühi	Laskekoht 4 Tühi	Laskekoht 5 Tühi	

# LISA 3 – VÕISTLUSE KORRALDAMISREEGLID

## 1. ŽÜRII

### 1.1 Žürii koosseis

Rahvusvahelisi tiitlivõistlusi jälgib žürii, mis koosneb:

- Kohalolevatest tehnilise komitee liikmetest,
- Iga riikliku võistkonnaga osaleva riigi esindajast,
- Kohalolevatest FITASC juhatusel liikmetest, välja arvatud need, kes istuvad apellatsioonizüriis.

Juhul kui žüriiliikmed märkavad ebakorrapärasust, ei ole neil õigus otseselt pöörduda/sekkuda kohtunike poole, kuid nad peavad oma tähelepanekutest teada andma žüriile.

Žüriid juhatab valitud esimees või organiseeriva laskeliidu esindaja. Iga žüriiliige kannab eraldusmärki, mille abil võivad kõik asjaosalised ta hõlpsasti ära tunda.

Võistluslaskmise ajal peavad lasketiirus pidevalt kohal olema vähemalt kaks žürii liiget.

### 1.2 Žürii roll

- Garanteerida, et laskmine, relvade kontrollimine, laadimine ning märkide kasutamine toimub määruste kohaselt, kasutades tehnilisi teste.
- Tegeleda protestidega.  
Protesti, kas märki tabati või mitte, kas heidetud märk oli vigane või kavandatud lennutrajektor vale žürii ei aruta. Neil juhtudel on määravaks raja vanemkohtuniku otsus.  
Laskurid võivad esitada protesti kõigi teiste kohtuniku poolt vastuvõetud otsuse suhtes.  
Kõik protestid tuleb esitada žüriile kirjalikult võistluse päeval, koos juhendis määratud tagatissumma tasumisega.  
Protesti saab sisse anda samal päeval toimunud intsidendiga seoses. Järgmisel päeval, eelmise päeva intsidente ei saa protestida.  
Kui žürii leiab, et protest on õigustatud, tagatissumma tagastatakse.  
Kui žürii leiab, et protest on õigustatud, võib ta anda kohtunikule juhised edaspidise otsustamise kohta, nimetada uue kohtuniku või muuta kohtuniku otsust.
- Žürii teeb vajalikud otsused tehniliste tõrgete korral, kui vastavaid otsuseid ei ole teinud vastutav kohtunik.
- Žürii otsustab sanktsioonide üle, mida rakendatakse, kui laskur ei ole järginud võistlusmäärusi või on käitunud ebasportlikult.
- Kiireloomulise probleemi korral (näiteks vajadus ohu korral laskmise peatamiseks), võivad kaks esimehe poolt nimetatud žürii liiget võtta vastu ka erandlikke otsuseid kohtuniku heakskiidul eeldusel, et žürii selle otsuse kinnitab.
- Žürii otsused kehtivad ainult esimehe või tema esindaja ning ühe neljandiku žürii liikmete kohalolekul.
- Kui žürii liige tuvastab olukorra, kus eksitakse reeglite vastu, peab ta sellest teavitama žüriid ja kohtunik peab tegutsema koheselt vastavalt saadud juhistele.

Otsuste vastuvõtmiseks on vaja enamuse liikmete kohalolekut. Võrdsete häälte korral on otsustav hää žürii esimehel.

### 1.3 Apellatsioonizürii

Apellatsioonizürii moodustatakse iga rahvusvahelise võistluse jaoks samal ajal kui žürii.

Apellatsioonizürii koosneb :

- FITASC-i Presidendist või tema esindajast,

- tehnilise komitee presidendist või tema esindajast,
- korraldava laskeliidu presidendist või tema esindajast.

Žüriiliige ei saa sama ajal olla ka apellatsioonizürii liige.

Apellatsioonizürii poole võib pöörduda juhul, kui laskurid, FITASC või korraldajad vaidlustavad žürii otsuse.

**Kõik distsiplinar küsimused esitatakse FITASC distsiplinaarkomisjonile.**

## **2. VÕISTLUSRAJAD**

Rajad rahvusvahelistel võistlustel peaksid olema planeeritud järgmiselt:

- 3 rada skeemiga: 3 üksikut ja järjestikune dublett,
- 2 rada skeemiga: 3 üksikut ja üheaegne dublett,
- 2 rada skeemiga: 1 üksik ja 2 järjestikust dubletti,
- 1 rada skeemiga: 1 üksik ja 2 üheaegset dubletti

Enne rahvusvaheliste tiitlivõistluste algust fikseeritakse laskeskeemid rajameistri kohalolekul, kas:

- žürii poolt vastavalt eelnevalt koostatud skeemidele (vt lisa 1). Rajad kontrollib ja vajadusel muudab kohalolev FITASC tehniline komitee liige (turvalisus, vaheldus, tasakaal trajektooride vahel);
- või selleks ülesandeks vastava volituse saanud isiku poolt. Rajad kontrollib ja vajadusel muudab kohalolev FITASC tehniline komitee liige (turvalisus, vaheldus, tasakaal trajektooride vahel);

Mõlemal juhul, kui FITASCi tehnilise komitee liikmeid ei ole kohal, on ülalnimetatud ülesanne žürii kanda.

**Kõigist võistlusel kasutatavatest märkidest ei tohi erimärke olla rohkem kui 40%.**

Lennutrajektoore ja/või heitemasinade asukohta ja/või laskeskeeme ja/või laskekohtade vahemaid ja/või laskekohti ning teoreetilisi jooni võib muuta pärast igat tervet seeriat (50 märki 2 raja korral ja 100 märki 4 raja korral) pärast seda, kui kõik laskurid on sooritanud oma lasud samas märkide skeemis.

## **3. TREENINGLASKMINE**

Ametlikel treeninglaskmistel ei soovitata kasutada võistlusel kasutatavaid lennutrajektoore. Juhul kui laskekoht seda võimaldab.

## **4. RIIETUS**

### **4.1 Võistleja riietus**

Võistlusel osalejat palutakse saabuda laskepaika riietuses, mis on sobilik avalikuks ürituseks.

Keelatud on lühikesed rannapüksid. Lubatud on vaid põlvini ulatuvad püksid (bermudad, mille alumine äär ei ole kõrgemal kui 5cm põlvedest).

Särkidel peavad olema vähemalt lühikesed varrukad. Särk võib olla kas kraega või ilma (T-särk). Keelatud on ilmuda laskma laskevestiga paljal ülakehal.

Turvalisuse huvides on keelatud laskmine sandaalides.

Avatseremoonial, rahvuslike tiimide paraadil, peavad nende liikmed olema riietatud vastavalt oma rahvusliku tiimi riietusele/tavale kohaselt, või kandma viigipükse ning bleiser tüüpi pintsakut.

Lõputseremoonial peavad kõik autasustatavad laskjad kohale ilmuma vastavalt oma rahvusliku tiimi riietusele, või kandma viigipükse ning bleiser tüüpi pintsakut.

#### **4.2 Numbrid**

Laskuri number peab olema kinnitatud täielikult ning võistleja seljal nähtavalt täissuuruses.

Reeglitest mitte kinnipidamisel karistab kohtunik laskurit „hoiatusega“, millele võivad järgneda teised karistused kuni võistluselt kõrvaldamiseni. Otsuse võistlustelt kõrvaldamise kohta langetab žürii.

### **5. LASKURI HILINEMINE**

Laskurid peavad jõudma õigeaegselt laskekohta.

Laskur peab olema valmis asuma laskma koheselt pärast tema järjekorra teatamist.

Laskuril peab olema kaasas varustus ja laskemoon kogu seeria laskmiseks.

Kui laskur pole kohal, kui tema nime hüütakse, peab kohtunik hüüdma välja tema nime kolm korda ühe minutiliste vahedega.

Kui selle aja jooksul pole laskurit kohal, loetakse ta puudujaks ning ta ei tohi liituda mingil juhul oma rühmaga ning talle määratakse trahv 25 laskmata märgi ulatuses.

Kui laskur leiab, et tal on vabandata põhjus hilinemiseks:

- peab ta esitama žüriile kirjaliku selgituse koos vastava tagatissummaga,
- peab ta järgima žürii otsust.
- Kui žürii leiab, et esitatud põhjus on põhjendatud, võidakse lubada laskuril lasta teises rühmas (tagatissumma tagastatakse).
- Kui žürii leiab, et esitatud põhjus ei ole põhjendatud, arvestatakse laskurile 25 möödalasku vastavalt 25-le laskmata märgile antud seerias (tagatissummat ei tagastata).

### **6. RELVA TESTIMINE**

Enne Compak® Sporting võistlust võib laskur soovi korral oma relva testida spetsiaalselt selle jaoks määratud kohas, mis ei asu kaugel relvaruumist ja laskepaigast.

Mitte mingil juhul ei tohi relva testida laskekohas enne seeria algust.

### **7. RELVA LAENAMINE**

Laskuri relva tõrke korral võib ta erandjuhul laenata relva teiselt laskurilt seeria lõpetamiseks.

Laenatav relv ei tohi olla kasutusel samas laskurite rühmas. Samuti on vajalik relva omaniku ja kohtuniku nõusolek.

### **8. ÜHE RELVA KASUTAMINE MITME LASKURI POOLT**

Keelatud on ühe ja sama relva kasutamine mitme laskuri poolt samas laskurite rühmas.

## 9. KOHTUNIKUD

Rahvusvaheliste võistluste kohtunikud annavad vande:

- alluma reeglitele ning kindlustama, et reegleid järgitakse;
- Võtma vastu otsuseid ausalt ning erapooletult;
- Eirama oma rahvust ning kodu föderatsiooni rahvusvaheliste võistluste ajal;
- Olema kohas, kus neil on võimalik jälgida ning hinnata reeglite järgimist parima/optimaalsete tingimustega;
- Peab teatama oma otsused selgelt ja kõlavalt, et laskur seda kuuleks;
- Austusega ära kuulama laskuri protesti, ilma et laseks ennast mõjutada kas laskuril või teistel võistlejatel.
- Peab omama kehtivat Compak Sporting reeglitekogum, mis on ametlikes FITASC keeltes.

Kohtunikud kinnitab žürii enne võistlust.

Igal kohtunikul peab olema kehtiv oma riigi kohtuniku tunnistus. Juhul kui kohtunikul puudub piisav rahvusvaheline kogemus, peavad teda kontrollima rahvusvahelised kohtunikud.

Peakohtunikul peab olema FITASCi poolt välja antud rahvusvaheline kohtuniku tunnistus.

Kohtunik peab tagama korra ja korrektse käitumise laskepaigas kogu võistluse jooksul.

Kohtunik võtab vastu otsuseid tabamuste kohta.

Kohtunik peab teatama kõikidest möödalaskudest helisignaali abil.

Kohtunik võtab vastu otsuseid üksi.

Kui laskur kohtuniku otsusega ei nõustu, peab ta esitama oma vastuväite viivitamatult laskekohal, tõstes üles käe ja lausudes „**protest**“ või „**apellatsioon**“.

Laskur peab põhjendama apellatsiooni. Kohtunik peab seejärel laskmise katkestama ja teatama oma lõpliku otsuse.

Kui kohtunik on kogu oma veendumuses kindel, et tema otsus on õige, peab ta koheselt oma otsusest teavitama. See otsus on siis lõplik ning ei kuulu edasikaebamisele.

Kui kohtunikul on kahtlused oma otsuse kohta, on tal õigus konsulteerida järgmiste isikutega, enne kui teha oma lõplik otsus:

- teise kohaloleva kohtunikuga;
- märkide päästjag;
- teiste kõne all oleva rühma liikmetega
- kolm laskurit, kes on määratud hoidma /näitama tulemuste lehte/tabelit.

Kohtunik ei pea nõustuma nende isikute antud arvamusega.

Pärast eelpool kirjeldatud läbirääkimiste tulemustena, peab kohtunik teatama oma otsuse, mis on lõplik ning ei kuulu edasikaebamisele. See otsus kehtib laskurile *binding on the shooter* (vt artiklit “järgimisest keeldumine“).

Mitte mingil juhul ei ole laskuril lubatud lahkuda oma positsioonilt või korjata üles märki, et kontrollida, kas see sai tabamuse või mitte.

Vaid väljaku vanemkohtunik võib otsustada kas märk sai tabamuse või mitte ja kas heidetud märk oli katkine või kaldus kõrvale kavandatud trajektoorilt. Kohtuniku otsus on lõplik.

Erandjuhtudel, nagu äkiline tugev vihm, lühiajaline äge torm või äike, võib kohtunik laskmise katkestada. Kui ilmneb, et katkestus venib arvatust pikemaks, peab ta sellest informeerima žüriid.

## **10. KOHTUNIKU OTSUSED JA KARISTUSED**

### **10.1 Laskmise aeg**

Laskur peab märki küsima maksimaalselt **10 sekundi** jooksul pärast seda, kui eelmise laskekoha laskur on oma lasud sooritanud.

Kui laskur seda reeglit ei järgi pärast seda, kui talle on tehtud **hoiatus** (märgitud kohtuniku poolt tulemuste tabelisse), loetakse antud seeria märke vastavalt **punktile 10.5**.

### **10.2 Märkidest keeldumine**

Laskur ei tohi märgist keelduda, väljaarvatud juhul, kui ta ei ole seda küsinud.

Kui laskur keeldub laskmast kohtuniku poolt reeglitepäraseks tunnistatud märgi pihta, karistatakse laskurit vastavalt **punktile 10.5**.

### **10.3 Märgi laskmine pärast „uus märk“, „korrata“ („no bird“) teadet**

Mitte mingil juhul ei tohi lasta märki pärast seda, kui kohtunik on andnud selge märguande „uus märk“. Pärast hoiatuse tegemist karistatakse laskurit vastavalt **punktile 10.5**.

### **10.4 Relva või laskemoona tõrge**

Relva või laskemoona tõrke korral pärast esimest juhtumit või kui laskur avab relva või puudutab kaitseriivi enne kui kohtunik on relva kontrollinud, karistatakse laskurit vastavalt **punktile 10.5**.

Sel juhul on laskuril kaks minutit aega oma relv parandada või välja vahetada.

Kui laskur on saanud teise relva, võib kohtunik teha otsuse, et laskur võib jätkata samas laskurite rühmas. Kui kohtunik nii ei otsusta, peab laskur oma kohalt rühmas lahkuma ja lõpetama seeria laskmise teises laskurite rühmas, kui žürii on talle andnud selleks loa.

### **10.5 Karistused**

<b>Artikkel</b>		<b>Üksik märk</b>	<b>Järjestikune Dublett</b>	<b>Üheaegne Dublett</b>
<b>10.1</b>	Laskmise aeg	<b>MÖÖDA</b>	<b>MÖÖDA/KORRATA</b>	<b>MÖÖDA/MÖÖDA</b>
<b>10.2</b>	Märgist keeldumine			
<b>10.3</b>	Laskmine peale käsku „uus märk“			
<b>10.4</b>	Tõrge	<b>MÖÖDA</b>		
	Tõrge dublettmärgi esimese märgi korral		<b>MÖÖDA/KORRATA</b>	<b>MÖÖDA/MÖÖDA</b>
	Tõrge dublettmärgi teise märgi korral		<b>KEHTIB ESIMESE LASU TULEMUS/ TEINE MÖÖDA</b>	<b>KEHTIB ESIMESE LASU TULEMUS/ TEINE MÖÖDA</b>

## **10.6 Järgimisreeglid, ohutus**

Kui laskur käitub viisil olles kaotanud enesekontrolli (viskab relva maha, ebaviisakas kõnemaneeer, või vägivaldne käitumine kohtuniku või teiste laskurite suhtes jne.), peab kohtunik koheselt asjast teavitama žüriid.

Laskuril on lubatud lasta vaid siis, kui on tema kord ning kui märk on päästetud.

Laskuritel on keelatud sihtida või lasta teiste laskurite märke, või sihtida/lasta teadlikult elusloomi.

Laskurid ei tohi laadida relva enne kui on jõudnud oma laskekohta, relv on suunatud alla ning tohivad lasta alles siis, kui kohtunik on selleks andnud loa.

Pool-automaatseid relvi võib laadida maksimaalselt kahe padrunita.

Laskurid ei tohi laskekohas ringi keerata enne kui relvad on lahtimurtud ning relv on tühjaks laetud, olenemata sellest kas neid on lastud või mitte.

Märkide näitamise ajal ning kui laskmine on segatud, peavad laskurid relvad lahti murdma ning tühjaks laadima. Laskurid võivad oma relvad kokku murda vaid siis, kui vastava loa on andnud kohtunik.

Kui laskuril ei õnnestu lasta või kui tekib häire relva või laskemoonaga, peab laskur jääma oma positsioonile relv suunatuna alla, ilma et murraks lahti või puudutaks kaitseriivi, enne kui kohtunik on kontrollinud relva.

## **10.7 Laskmisest keeldumine**

Laskurid peavad laskma uuesti 20 sekundi jooksul pärast kohtuniku lõplikku otsust. Kui laskur ei lase uuesti 10 sekundi jooksul pärast kohtuniku lõplikku otsust, peetakse seda laskmisest keeldumiseks ning kehtivad sanktsioonid, mis on loetletud 12. peatükis.

Kui kohtuniku arvates laskur viivitab meelega enne laskmist või kui laskur käitub selgelt ebaausalt, loetakse seda laskmisest keeldumiseks.

## **11. KATSE MÕJUTADA KOHTUNIKKU**

Laskurite katseks mõjutada kohtunikku peetakse:

- Kui antud laskur jätkab kohtuniku otsuse vaidlustamist läbi oma hoiaku või verbaalselt, vaatamata laskmise uuesti alustamisele;
- Kui antud laskur vaidlustab silmatorkavalt kohtuniku otsust;
- Kui võistlej laskur avaldab silmatorkavalt oma arvamust või kriitikat otsuse suhtes ilma et kohtunik oleks talle andnud selleks loa.

## **12. SANKTSIOONID**

Kõik võistlusel osalevad laskurid peavad olema teadlikud kõikidest FITASC võistlusmäärustest ja nõustuma järgima Compak® Sporting reegleid.

Võistlejad peavad nõustuma eelnevalt sanktsioonide ning teiste võimalike tagajärgedega, mis on tingitud reeglite rikkumisest ja kohtuniku käskude ning otsuste rikkumisest.

Esimese reeglite rikkumise korral, väljastab kohtunik hoiatuse.

Korduva rikkumise, reeglite kinnipidamise keeldumise, või kohtuniku mõjutamise korral, võib žürii laskurit karistada järgnevalt:

- ühe märgi kaotamine;
- 25 märgi kaotamine;
- võistluselt kõrvaldamine.

Kohtuniku soovitusel korral, võib žürii koheselt kõrvaldada iga laskuri, kes on kaotanud enesekontrolli või kes on keeldunud kinni pidamast reeglitest. Ja/või katset mõjutada kohtunikku või tahtlikult lasknud elusloomi.

Igast kõrvaldamisest teatatakse laskuri koduföderatsioonile ning FITASC peakontorile. Andmeid kõrvaldamisest hoitakse 5 aastat.

Teise kõrvaldamise korral kolme aasta jooksul pärast esimest kõrvaldamist, võib FITASC Organiseerimiskomitee otsuse kohaselt, nimetatud laskuril keelata osaleda igal võistlusel, mis on organiseeritud FITASCi egiidi all.

Võistluselt kõrvaldatud laskuritele ei kompenseerita mitte mingil juhul rahalisi kulusid.

Kui laskur kasutab relva või laskemoona, mis ei ole käesoleva määrustikuga kooskõlas, loetakse kõik selle relva või laskemoonaga sooritatud lasud „mööda“.

Kui žürii leiab, et laskur ei rikkunud reegleid tahtlikult ja ei ole saanud eeliseid, võib ta tulemust aktsepteerida, eeldusel et viga parandatakse koheselt pärast ilmnemist.

### **13. ÜMBERLASKMISED**

Compak® Sporting laskerajad, kus ümberlaskmised toimuvad, ja laskeskeemid valitakse välja FITASC tehnilise komitee kohalolevate liikmete poolt.

Kui tehnilise komitee liikmeid ei ole kohal, tegeleb selle ülesandega žürii.

Individaalarvestuse igas kategoorias ja *open/scratch* arvestuses esimese kolme parema tulemuse võrdsuse korral selgitatakse paremus 25se seeria laskmise korral. Selle võrdsuse korral lastakse samal rajal teine seeria „**esimese eristava möödalasuni**“ (kuni kõik ümberlaskmisele kvalifitseerunud laskurid on tulistanud samas laskekohas sama arvu märkide pihta).

Juhul kui laskurid, kes kvalifitseeruvad absoluutarvestuse (*open/scratch*) tulemuste ümberlaskmiseks, on samas kategoorias, loevad selle kategooria ümberlaskmise tulemused ka selle kategooria tulemustena.

Laskurid, kes lõpetavad sama tulemusega allpool 3.kohta, loetakse võrdseteks, lugedes rühmade numbreid tagasi (8.laskekohast 1.laskekohani).

Ümberlaskmine viiakse läbi kooskõlas käesolevate reeglitega, kusjuures tühje kohti rühmas ei täideta.

Kui ümberlaskmised ei korraldata eelnevalt väljakuulutatud ajal, peavad laskurid arvestama võimalusega olla valmis laskmise sooritamiseks „**VÄHEM KUI 15 MINUTI JOOKSUL PÄRAST LASKMISE VÄLJAKUULUTAMIST**“.

Ümberlaskmiselt puuduvale laskurile loetakse madalam koht.

Žürii võib erandjuhtudel otsustada, et ümberlaskmine viiakse läbi järgmisel päeval. Ka sellel ajal puuduvatele laskuritele arvestatakse madalam koht.

Meeskondlike ümberlaskmiste jaoks paigutatakse laskurite rühmad vastupidiselt toimunud Compak® Sporting võistluse järjekorrale, nagu enne võistlust paika pandi.

## 14. VÕISTLUSPROTOKOLL

Võistlusprotokolli leht (vt lisa 4) täidetakse nr 1, 3 ning 5 laskuri poolt eelmisest rühmast, vastavalt kohtuniku määramisele.

Kolm määratud laskurit peavad üles märkima kohtuniku lõpliku otsuse.

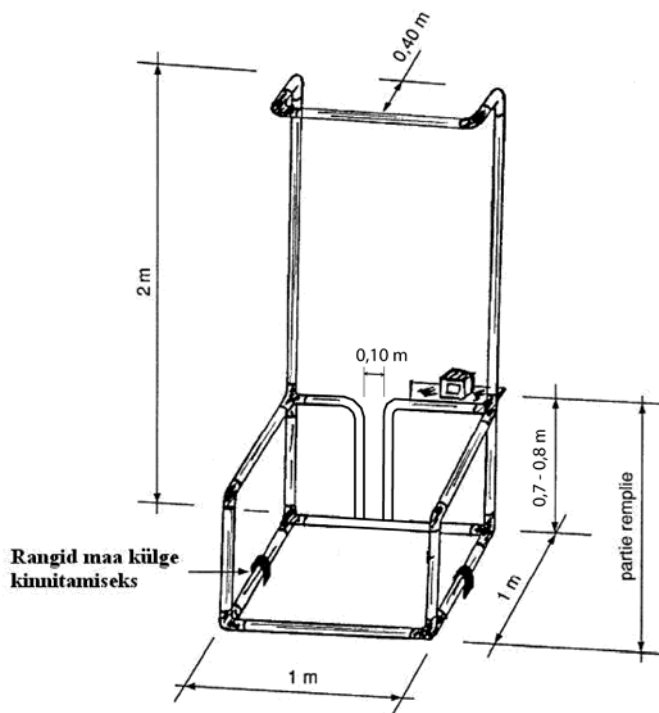
Märgid, mis loetakse “MÖÖDA”, märgitakse “O” ning märgid, mis loetakse “TABATUD” märgitakse “X”.

Möödalaskmisest peab kohtunik teatama selgelt ja valjuhäälselt koos helisignaaliga, et laskurid saaksid soovi korral kohe väljendada protesti.

Kui võistlusprotokolli täitma määratud laskur keeldub seda täitmast, karistatakse teda tema enda laskmisetulemustes kolme möödalasuga.

Joonis uuest soovitulikust laskekohta turvapiiretest:

Uus soovitus on, et eesmise horisontaalses turvapiirdes on 10 cm laiune ava, nii et laskja ei peaks oma relva torusid üle selle tõstma. Kõikide horisontaalpiirete soovituslik kõrgus on vana 40 cm asemel 70-80 cm.



Laskekoht valmistatakse värvitud PVC torudest  $\varnothing 50$  mm  
Sirged torud + ühendusnurgad.  
Kõik madalamal asuvad elemendid täita vee või liivaga  
või kinnitada maa külge.

# LISA 4 – VÕISTLUSTE PROTOKOLL



## LASKETULEMUSTE PROTOKOLL COMPAK SPORTING

Meeskonna nr.: \_\_\_\_\_ Seeria: \_\_\_\_\_ Rada nr.: \_\_\_\_\_

Rajakohtunik: \_\_\_\_\_

Nr.	NIMI	KI	TABAMUSED																							Kokku	Allkiri							
			Koht 1					Koht 2					Koht 3					Koht 4					Koht 5					Ootel						
			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							
			Koht 2					Koht 3					Koht 4					Koht 5					Ootel	Koht 1										
			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	
			Koht 3					Koht 4					Koht 5					Ootel	Koht 1					Koht 2										
			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	
			Koht 4					Koht 5					Ootel	Koht 1					Koht 2					Koht 3										
			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	
			Koht 5					Ootel	Koht 1					Koht 2					Koht 3					Koht 4										
			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	21	22	23	24	25	
			Ootel	Koht 1					Koht 2					Koht 3					Koht 4					Koht 5										
				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	21	22	23	24	25	

Kõrvalkohtunik\_1 \_\_\_\_\_

Kõrvalkohtunik\_2: \_\_\_\_\_

