

NORME TECNICHE DELL'ENGLISH SPORTING

VISUALIZZAZIONE

7.00 il concorrente che non ha avuto l'opportunità di vedere i piattelli su ciascuna postazione, ogni giorno all'inizio della gara, ha il diritto di vedere un piattello da ogni macchina della postazione da una posizione esterna alla postazione. Per i doppi simultanei, possono essere visualizzati un massimo di 2 doppi. Tutti i concorrenti dovranno avvalersi della possibilità di visualizzare i piattelli, mentre aspettano il loro turno per sparare.

SEQUENZA

7.01 I piattelli possono essere lanciati come singoli, doppi a seguire dalla stessa macchina , doppietti allo sparo o doppi simultanei. Nessuna alterazione deve essere fatta sia al bersaglio o alla sequenza di bersagli su ciascun stand una volta che la gara è iniziata.

7.02 I piattelli saranno lanciati da istruzione non verbale e non-visibile dall'Arbitro dopo che il concorrente ha chiesto il piattello.

PIATTELLI

7.03 I piattelli FITASC (Mini, Midi, battuta, Rocket, Elice e piattelli Rabbit) possono essere utilizzati, così come i piattelli ISSF standard o 'Flash'. Il totale dei piattelli FITASC non deve superare il 40% del numero totale dei piattelli della gara. I piattelli possono essere di qualsiasi colore

PIATTELLO SINGOLO

7.04 Un piattello singolo lanciato da qualsiasi macchina.

PIATTELLO DOPPIO ALLO SPARO

7.05 è un doppietto in cui il secondo piattello parte dopo lo sparo del primo colpo.

PIATTELLO DOPPIO A SEGUIRE

7.06 è un doppietto in cui il secondo piattello viene lanciato dalla stessa macchina non appena è sicuramente possibile dopo il primo piattello.

PIATTELLO DOPPIO SIMULTANEO

7.07 è un doppietto in cui i due piattelli sono lanciati contemporaneamente da una o due macchine.

TRAIETTORIE

7.08 In ogni postazione, le traiettorie dovranno essere le stesse per ogni concorrente in altezza, distanza e velocità. Deve essere possibile che tutti i piattelli siano colpiti all'interno del campo da un fucile da caccia calibro 12. Prima della competizione gli organizzatori stabiliranno le traiettorie

dei piattelli: queste traiettorie, studiate e provate in situazione meteorologica calma, se durante la manifestazione saranno alterate dal vento rimarranno comunque valide.

POSIZIONE DI TIRO

7.9 Il concorrente deve rimanere posizionato all'interno dell'area di tiro ed è consentito caricare le cartucce nell'arma solo dentro la piazzola. Il fucile sarà sempre essere tenuto rivolto verso il basso, il piattello sarà chiamato solo dopo che l'arbitro ha dato il segnale di partenza. In nessun caso il concorrente entra nella postazione prima che il concorrente precedente ha lasciato la postazione ed è il suo turno per sparare.

7.10 le postazioni di tiro dovranno essere chiaramente definite, le piazzole non più piccole di 0,91 m (1 yard) e devono essere entro un recinto. La recinzione necessaria deve essere di un'altezza minima di 2 m (2.18yd), per prevenire eventuali problemi di sicurezza quando si affrontano o si colpiscono tutti i piattelli presentati. I lati di ogni recinto non devono impedire all'arbitro di avere una visione chiara del concorrente.

Le dimensioni raccomandate del recinto seguono la dimensioni della custodia Sportrap standard: 1.200 millimetri x 1.200 millimetri (47.2in x 47.2in) zona con un barra anteriore rimovibile a 600 millimetri (23.62in) altezza (per permettere ai concorrenti disabili l'accesso e la posizione) con i lati dello stabulario a 2m (2.18yd) e una barra superiore imbottita in posizione centrale sopra il pad . L'entrata anteriore e le variazioni delle dimensioni della recinzione raccomandata saranno accettate se l'arco di fuoco è contenuto all'interno della zona di interdizione.

ADEGUATAMENTE AVVISATO

7.11 Un concorrente viene "adeguatamente avvisato" a competere quando il suo nome è chiamato dall' Arbitro, Scorer o altra persona autorizzata a farlo. Se un concorrente risulta assente quando chiamato, l'arbitro dovrà chiamare il suo nome ad alta voce tre volte a distanza un minuto. Se il concorrente non è ancora presente, sarà "dichiarato Assente" e il suo statino sarà contrassegnato con una perdita di due piattelli.

PENALITA '

7.12 Se un concorrente è dichiarato assente, sarà penalizzato con due piattelli dalla Giuria e a discrezione della Giuria le sarà data la possibilità di tirare al resto dei piattelli.

NUMERO / ORDINE DI COLPI PER PIATTELLO

7.13 Due colpi possono essere sparati in un unico piattello del doppietto, ma è proibito caricare più di due colpi per ogni doppietto

PROCEDURA PER MALFUNZIONAMENTO SU PIATTELLO SINGOLO

7.14 Se dopo aver sparato il primo colpo ad un singolo piattello, si verifica un malfunzionamento del fucile o della cartuccia (purché non sia il terzo o successivo guasto su quello stand) e il piattello non è stato colpito, l'arbitro dovrà istruire il concorrente di ricaricare il fucile con due cartucce. Il concorrente dovrà quindi chiamare per un nuovo piattello e sparare il primo colpo senza colpirlo e tentare con il secondo colpo. Se il piattello viene rotto con il primo colpo sarà dichiarata NON BUONO.

SPARO SU DOPPIO SIMULTANEO

7.15 Su doppietti simultanei il concorrente ha il diritto di sparare indifferentemente all'uno o all'altro come primo piattello. Qualora il concorrente colpisca entrambi i piattelli con il primo o secondo colpo; il risultato ottenuto sarà valido

7.16 Se il primo piattello è stato mancato, il concorrente può cercare di colpirlo con il secondo colpo, in questo caso il secondo piattello è considerato perso, a meno che con il secondo colpo il concorrente rompe contemporaneamente i due piattelli.

PIATTELLO DICHIARATO NON VALIDO

7.17 Sarà dichiarato "PIATTELLO NON VALIDO" e un nuovo piattello sarà lanciato quando:

17.1 il piattello parte rotto alla partenza.

7.17.2 Il piattello è lanciato da una macchina sbagliata.

7.17.3 Due piattelli sono lanciati simultaneamente quando avrebbe dovuto essere lanciato un singolo.

7.17.4 Il piattello è sicuramente di un altro colore rispetto ai piattelli utilizzati per la gara su quello stand.

7.17.5 Il primo o il secondo piattello della coppia sono irregolari.

7.17.6 I piattelli vengono lanciati simultaneamente quando doveva essere un doppietto allo sparo.

7.17.7 Il piattello viene lanciato prima che il concorrente lo abbia chiamato.

7.17.8 Il piattello viene lanciato dopo un ritardo di più di tre secondi.

7.17.9 Il piattello zig-zag, o la sua velocità iniziale è insufficiente o se la sua traiettoria è irregolare.

7.17.10 Il concorrente spara il primo piattello e questo piattello si scontra con il secondo prima che il concorrente ha sparato il secondo colpo.

7.17.11 Nel caso di un "piattello non valido" a un doppietto o successivi al concorrente verrà chiesto di sparare ad un secondo doppietto per determinare il punteggio dei due colpi.

7.17.12 Questo si applica anche nel caso di un malfunzionamento del fucile o delle munizioni non imputabile al concorrente, purché non sia il terzo malfunzionamento nella stessa piazzola.

7.17.13 L'Arbitro può anche ordinare il lancio di un nuovo piattello quando:

7.17.14 Il concorrente è stato materialmente disturbato.

7.17.15 Altri concorrenti hanno sparato allo stesso piattell.

7.17.16 L'Arbitro non può determinare con certezza la rottura o meno del piattello..

7.17.17 L'Arbitro non può in nessun caso dare un "piattello non valido" per cause diverse da quelle descritte

DOPPIETTO ALLO SPARO

7.18 Quando il secondo piattello di un doppietto allo sparo è dichiarato "Non valido" il risultato del primo è acquisito ed si dovrà lanciare un nuovo piattello per determinare il risultato del secondo piattello.

7.19 Quando si lancia il nuovo piattello , il concorrente deve effettuare un ragionevole tentativo di colpire il primo piattello prima di tentare di sparare il secondo piattello.

7.20 Gli arbitri devono garantire che i concorrenti rispettino rigorosamente quanto esposto al punto 7.19. Se avviene una violazione della regola 7.19, l'arbitro dovrà chiedere al concorrente di ripetere il doppietto (1 ° piattello stabilito). Se il concorrente viola regola 7.19 per tre volte, poi alla terza volta il secondo piattello sarà dichiarato "zero".

SPAREGGIO INDIVIDUALE

7.21 In caso di parità, quando possibile e in accordo con la giuria, uno spareggio deciderà il vincitore (s).

7.22 Non deve essere usato il sistema di 'contare di nuovo'.

7.23 gli spareggi saranno effettuati sparando cinque doppietto da una nuova piazzola (non utilizzata in altra fase della manifestazione) decisa dalla Giuria o dall'organizzatore. Segnare sarà un punto per ogni destinazione, per un totale di dieci.

7.24 In caso la parità sussista ancora, verrà effettuato un nuovo spareggio su doppietti, da una nuova piazzola (non utilizzata in altra fase della manifestazione) decisa dalla Giuria o dall'organizzatore, a oltranza sino a che, a parità di doppietti sparati. Tutti i concorrenti devono sparare a un uguale numero di doppietti.

SPAREGGIO A SQUADRE

7.25 Se due o più squadre ottengono lo stesso punteggio, il capitano di ogni squadra designa tre membri del proprio team per partecipare allo spareggio. Il capitano può essere uno dei tre. Tutti i suddetti tre membri del team devono essere presenti all'inizio dello spareggio. Saranno squalificate squadre incomplete.

L'ordine di tiro della prima squadra sarà deciso dal lancio di una moneta e ogni membro del team sparerà a un paio di piattelli da una nuova piazzola (non utilizzata in altra fase della manifestazione). Il primo membro di ogni squadra parlerà. Esso sarà seguito dai membri della squadra a rotazione, fino a quando tutti hanno sparato e è determinato il punteggio totale per ogni squadra. In caso di ulteriore parità la procedura viene ripetuta fino a quando non ci sia un errore di scarto.