

PRAVILNIK

O TEKMOVANJIH V KASTINGU

KAJ JE KASTING?	2
1. PREDSTAVITEV DISCIPLIN PETEROBOJA	2
Disciplina D1: MUHA CILJ	2
Schema: DISCIPLINA D1: Muha cilj	4
Disciplina D2: MUHA DALJAVA ENOROČNO	4
Schema: DISCIPLINA D2: Muha daljava (enoročno)	6
Disciplina D3: OBTEŽILNIK NATANČNO	7
Disciplina D4: OBTEŽILNIK CILJ	10
Disciplina D5: OBTEŽILNIK DALJAVA ENOROČNO	12
Schema: DISCIPLINA D5: Obtežilnik daljava	13
Slikovni prikaz položajev za met	14
2. PRAVILA UDELEŽBE	17
3. DOLOČANJE ZMAGOVALCA	17
4. DOLOČANJE ZMAGOVALCEV V EKIPNEM TEKMOVANJU	17
5. NAZIVI	18
6. POZDRAV ZMAGOVALCEM	18
7. URADNI REKORDI	18
8. SPLOŠNA PRAVILA ZA DALJAVE IN CILJE	19
1. Kastinške tehnike	19
2. Neveljavni meti	19
3. Zlomljena ali pokvarjena oprema	19
4. Določanje rezultatov	19
9. SPLOŠNA PRAVILA ZA MUHARSKE DISCIPLINE	20
1. kastinške tehnike	20
2. Neveljavni meti	20
3. Zlomljena ali pokvarjena oprema	20
4. Določanje rezultatov	21
10. DRUGA PRAVILA	21
1. Obnašanje tekmovalca	21
2. Obnašanje sodnikov	21
3. Obnašanje trenerjev in drugih (spremljevalcev)	22
11. POROTA	22
12. PROTESTI	22
13. SKUPINE IN VODJE SKUPIN	22
14. DRUGE ODGOVORNOSTI ORGANIZACIJE, KI PRIREJA TEKMOVANJE	23
1. Štartne knjižice	23
2. Zavarovanje	23
15. PRISTOPNINE	23

KAJ JE KASTING?

Kasting je suha disciplina v ribiških veščinah in je samostojna športna panoga za katero je nacionalna panožna športna zveza (v nadaljevanju: NPŠZ) Ribiška zveza Slovenije.

Ime izhaja iz angleške besede "cast", ki pomeni met, metati, vreči. Pod imenom športne panoge 'kasting' poznamo tekmovalne discipline, ki jih delimo v dve skupini: cilji in daljave. Pri skupini disciplin 'cilj' tekmovalec meče v tarče s pomočjo ribiškega pribora obtežilnik ali umetno muho proti tarčam iz različnih položajev in daljav. Disciplini 'obtežilnik daljava' in 'muha daljava' pa enačimo z atletskimi disciplinami, kot so met krogle, kladiva ali diska. Kastingške discipline so:

- D1: Muha cilj,
- D2: Muha daljava enoročno,
- D3: Obtežilnik natančno,
- D4: Obtežilnik cilj,
- D5: Obtežilnik daljava enoročno,
- D6: Muha daljava dvoročno,
- D7: Obtežilnik daljava dvoročno,
- D8: Obtežilnik cilj multi,
- D9: Obtežilnik daljava multi.

Kastingška tekmovanja so tudi v mnogobojih:

- troboj (sestavljajo ga discipline D3, D4 in D5),
- peterboj (sestavljajo ga discipline D1 – D5),
- sedmerboj (sestavljajo ga discipline D1 – D7),
- deveterboj (sestavljajo ga discipline D1 – D9).

V Sloveniji tekmuje v troboju (dečki in deklice) ter peterboju (dečki, deklice, člani in članice), občasno pa tudi v sedmerboju (člani in članice).

Začetnik lahko uporablja standardni ribiški pribor, tako da so stroški čim manjši. Če želi postati vrhunski tekmovalec, pa ima na voljo tekmovalni pribor vrhunske izvedbe. Vedeti pa moramo, da tekmovalne priprave terjajo intenzivne treninge, veliko volje in časa. Potrebna je dobra telesna pripravljenost, posebno pri metih daljav.

1. PREDSTAVITEV DISCIPLIN PETEROBOJA

Disciplina D1: MUHA CILJ

Palica:

Standardna ribiška palica, dolga največ 3,00 metra. Standardni obročki na palici ali vodila.

Kolešček:

Standardni muharski kolešček ali lastno izdelani kolešček, ki ustreza standardu. Kolešček je pritrjen na palico, vrvica pa na kolešček. Kolešček naj nosi vso vrvico, ki jo uporabljamo pri metanju, celo muharsko vrvico, vključno s predvrnico.

Vrvica:

Standardna muharska vrvica ali podobna vrvica, najmanjša dolžina 13,5 metra. Podaljšek standardne vrvice (v nadaljevanju: backing) je neomejen. Železni in podobni vložki so prepovedani.

Predvrnica:

Dolga vsaj 1,80 metra.

Muha:

Standardna turnirska muha, velikost 10, brez trnka. Premer mik 16 do 20 mm, ki naj bodo vezane kot umetna muha. Muhe naj da organizator v beli, rumeni ali rdeči barvi. Muhe ne smejo biti obrezane. Število muh ni omejeno.

Podstavek:

Vsaj 1,50 metra dolg, 1,20 metra širok in 0,50 metra nad tlemi.

Tarče:

5 votlih diskov, 0,60 metra premera, iz plastike ali kovine, s 3 cm visokim upognjenim robom.

Igrišče:

Disk št. 1 levo od tekmovalca, 8 metrov od sredine zgornjega sprednjega roba podstavka. Disk št. 5 desno, 13 metrov od sredine zgornjega sprednjega roba podstavka. Diski 2, 3 in 4 na ravni črti od št. 1 do št. 5. Disk št. 3 je vedno postavljen naravnost pred sprednjim robom podstavka. Vse razdalje do tarč merimo od sredine zgornjega sprednjega roba podstavka do sredine tarč. Razdalja med sredinami tarč naj bo 1,80 metra.

Krog s suho muho:

Tekmovalec mora začeti z muho v roki in vrvico za dolžino palice (pri koleščku ne sme biti proste vrvice), predvrvice ne šteje. S suho muho ima tekmovalec po en poskus za vsako tarčo v naslednjem zaporedju: 3–1–4–2–5, nato ponovi v istem zaporedju 3–1–4–2–5. Med vsakim lažnim metom (podaljševanjem ali krajšanjem vrvice) se lahko muha dotakne tal pred tarčo. Prepovedano je dotikanje tal z muho ob tarči na levi ali desni strani. Na vseh pet tarč mečemo po navedenem vrstnem redu ali na toliko tarč, kolikor bo časa. Vrvico lahko podaljšamo ali skrajšamo samo med lažnim metom, s palico v gibanju za met. Vrvica se ne sme odvijati od koleščka, kadar palica ni v gibanju za met. Z nepravilnim odvijanjem ali krajšanjem vrvice naslednji met ni pravilen.

Krog z mokro muho:

Po končanem suhem krogu tekmovalec povleče vrvico nazaj, da jo izravnana s tarčo št. 1, nato tekmovalec opravi dva kroga s po enim metom mokre muhe na vsako tarčo v zaporedju: 1–2–3–4–5, nato ponovi v istem zaporedju 1–2–3–4–5. Vrvico lahko skrajšamo med tarčama 5 in 1, vendar poskusni ali lažni meti niso dovoljeni med meti na tarče.

Metanje:

Metanju v nasprotju s pravili (npr. s polaganjem ali večkratnim dotikanjem tal s predvrvice ali vrvico) bo sledilo opozorilo. Če ga tekmovalec ne bo upošteval, lahko pričakuje nič točk. Če se muha obesi zaradi slabih tal ali trave, med krogom z mokro muho odloča mednarodni sodnik, lahko pa tekmovalec dobi še en poskus.

Čas:

Čas je omejen na 5 minut in 30 sekund.

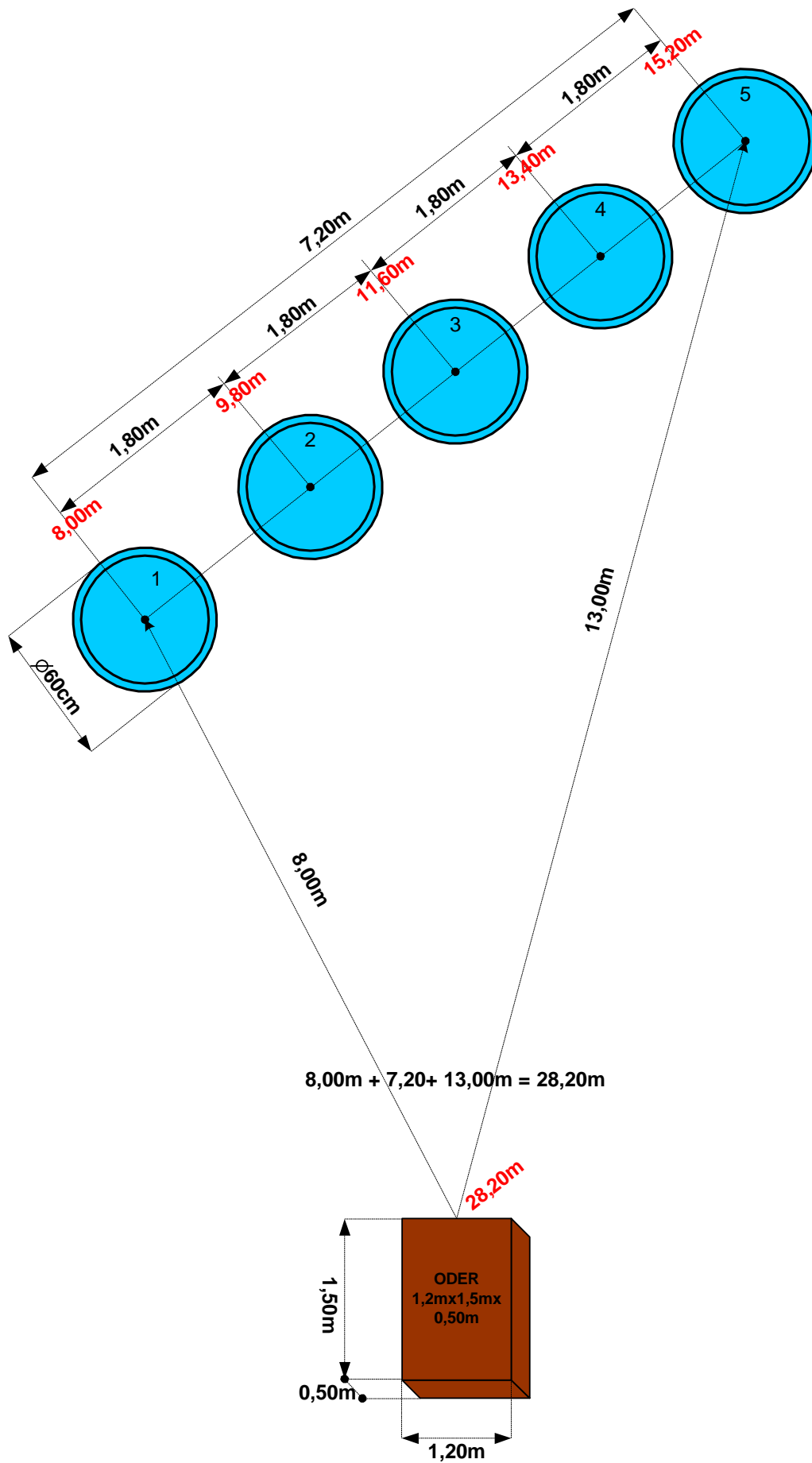
Točkovanje:

Vsak zadetek v tarčo šteje 5 točk. Največ je mogoče doseči 100 točk. Rob tarče se šteje kot tarča.

Splošno:

Med krogoma s suho in mokro muho bo tekmovalec stal vsaj z eno nogo tik ob sprednjem robu ploščadi.

Shema: DISCIPLINA D1: Muha cilj



DALJAVA ENOROČNO

Palica:

Dolga največ 3,00 metra.

Kolešček:

Standardni muharski kolešček ali lastno izdelani kolešček, ki ustreza standardu. Kolešček je pritrjen na palico, vrvica pa na kolešček. Kolešček naj nosi vso vrvico, ki jo uporabljamo pri metanju, celo muharsko vrvico, vključno s predvrnico.

Vrvica:

Kakršna koli, cela ali prepletена iz posameznih kosov. Železni in podobni vložki so prepovedani. **Za moške in dečke:** vsaj 15,00 metrov dolga, največ 38 gramov težka. **Za ženske in deklice:** vsaj 13,50 metra dolga, največ 34 gramov težka.

Predvrnica:

Vsaj 1,80 metra dolga, največ 3,00 metre dolga.

Muha: (kot v disciplini 1).

Standardna turnirska muha, velikost 10, brez trnka. Premer mik 16–20 mm, ki naj bo vezana kot umetna muha. Muhe naj da organizator v beli, rumeni ali rdeči barvi. Muhe ne smejo biti obrezane. Število muh ni omejeno.

Podstavek: (kot v disciplini 1)

Vsaj 1,50 metra dolg in 1,20 metra širok, 0,50 metra nad tlemi.

Igrišče:

Pri 100 metrov razdalje je igrišče široko 50 metrov, merjeno pri pravem kotu glede na navpično os od sredine zgornjega sprednjega roba podstavka.

Čas:

Čas je omejen na 6 minut.

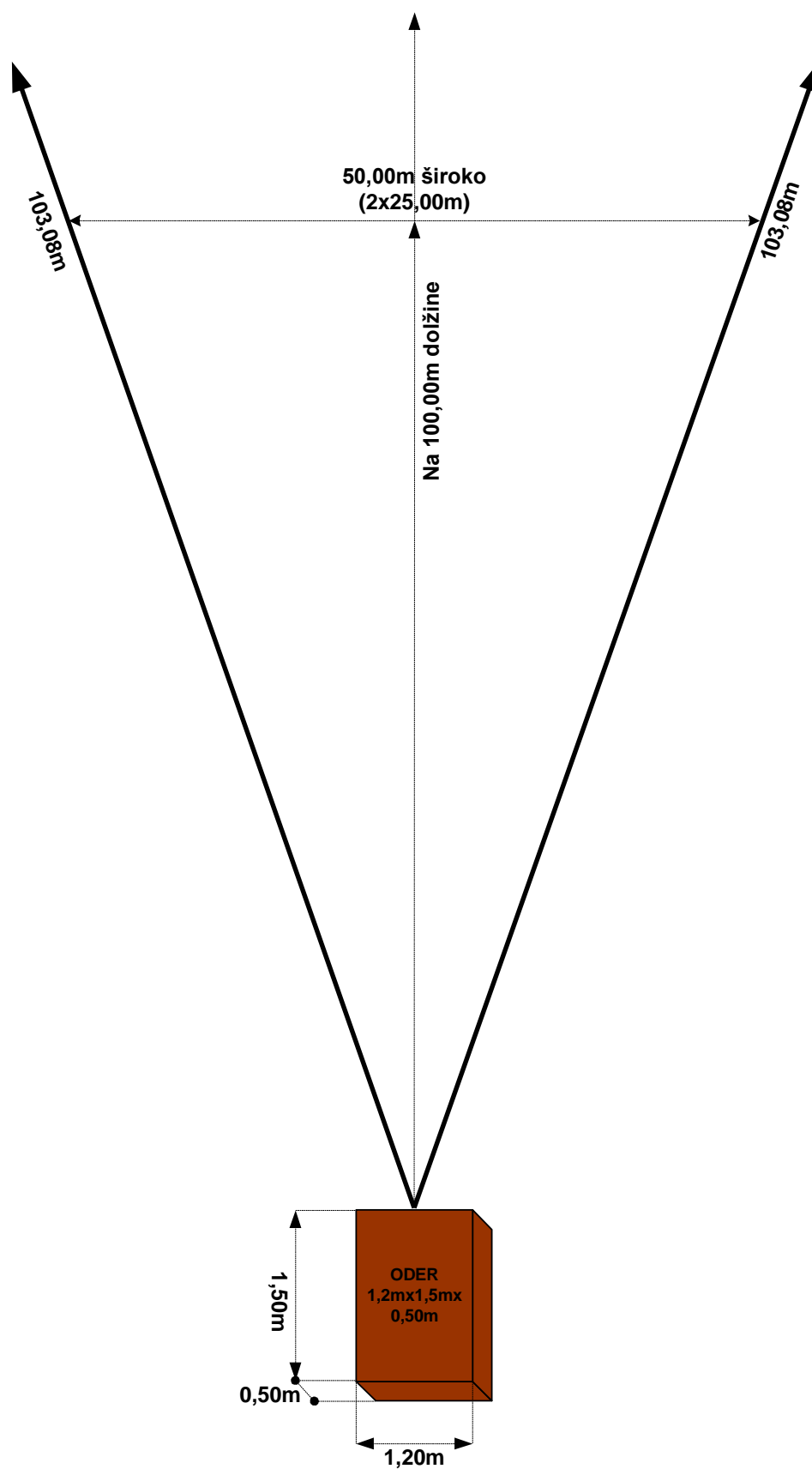
Točkovanje:

Najdaljši met zmagaja v disciplini. Dva najdaljša meta se seštejeta k skupnim točkam, tako da velja, da je 1,00 meter = 1 točka.

Splošno:

Vrvico lahko izvlečemo zunaj igrišča med metanjem predhodnega tekmovalca.

Shema: DISCIPLINA D2: Muha daljava (enoročno)



Disciplina D3: OBTEŽILNIK NATANČNO

Palica:

Enoročna, dolga najmanj 1,37 metra, največ 2,50 metra, vsaj trije obročki na palici in obroček na koncu palice. Največji notranji premer spodnjega obročka je 50 mm, zgornjega pa 10 mm. Ročaj ne sme biti daljši od 1/4 palice.

Kolešček:

Odprt vrteči kolešček, standardna tuljava ali enako kot prej. Koleščki s prirejenim mehanizmom niso dovoljeni.

Vrvica:

Neomejeno, ampak enakega premera na celotni dolžini. Najmanjša dolžina 20 metrov.

Obtežilnik:

- 7,5 g, plastičen, v obliki kaplje;
- dolžina brez očesa 53,0 mm plus/minus 0,3 mm;
- premer glave 18,5 mm plus/minus 0,3 mm;
- teža obtežilnika 7,5 g, plus/minus 0,15 g, vključno z očesom;
- bele barve.

Igrišče:

Tarča je zeleno platno s 5 koncentričnimi krogi, označenimi z belo barvo, največ 2 cm s premeri 0,75, 1,35, 1,95, 2,55 in 3,15 metra. Ploščati disk meri 0,75 m v premeru, debel največ 10 mm in črne barve. Pet pozicij za mete je razporejenih okoli tarče v kotu 90 stopinj. Prva in zadnja pozicija sta v ravni črti od središča tarče na robovih kota. Preostale tri pozicije so postavljene med prvo in zadnjo. Najbolj oddaljena je postavljena tako, da bo veter za tekmovalcem, če je le mogoče. Vsaka pozicija je označena s štartno desko, dolgo 1,00 metra in visoko 10 cm, bele barve.

Metanje:

2 meta z vsake pozicije. Tekmovalec mora začeti z obtežilnikom v roki.

- Pozicija 1: Met pod roko (razdalja 10 metrov).
- Pozicija 2: Desni stranski met (razdalja 12 metrov).
- Pozicija 3: Met čez glavo (razdalja 18 metrov).
- Pozicija 4: Levi stranski met (razdalja 14 metrov).
- Pozicija 5: Poljubni met (po izbiri tekmovalca); (razdalja 16 metrov).

Razdalje merimo od središča tarče in pozicije za met na levo in desno.

Met pod roko:

Met je pravilen, ko je obtežilnik pod palico ob spustu meta. Vsaj 50 cm previsa mora biti do očesa obtežilnika. Tekmovalec je lahko v poljubnem položaju.

Desni stranski met:

Met je pravilen takrat, ko konica palice potuje vsaj 1 meter od desne strani metalne smeri in sta palica in metalna roka desno od metalne smeri (črta med središčem tekmovalca in središčem tarče). Konica palice ne sme biti nad horizontalo oziroma na levo stran tekmovalca med spustom meta. Vsak položaj tekmovalca je dovoljen. Previs sme biti največ 40 cm do očesa obtežilnika. Vlečenje obtežilnika po tleh je prepovedano in prinese 0 točk oziroma je neveljaven met.

Met čez glavo:

Met je pravilen takrat, ko je konica palice pred spustom meta nad glavo tekmovalca ali za njo. Palico je treba zavihetati med horizontalo in vertikalno. Vsak previs je dovoljen, prav tako vsak položaj.

Levi stranski met:

Met je pravilen takrat, ko konica palice potuje vsaj 1 meter od leve strani metalne smeri in sta palica in metalna roka levo od metalne smeri (črta med središčem tekmovalca in središčem tarče). Konica palice ne sme biti nad horizontalo oziroma na desno stran tekmovalca med spustom meta. Vsak položaj tekmovalca je dovoljen. Previs sme biti največ 40 cm do očesa obtežilnika. Vlečenje obtežilnika po tleh je prepovedano in prinese 0 točk oziroma je neveljaven met.

Čas:

Največ 5 minut, vključno s časom premikanja med postajami.

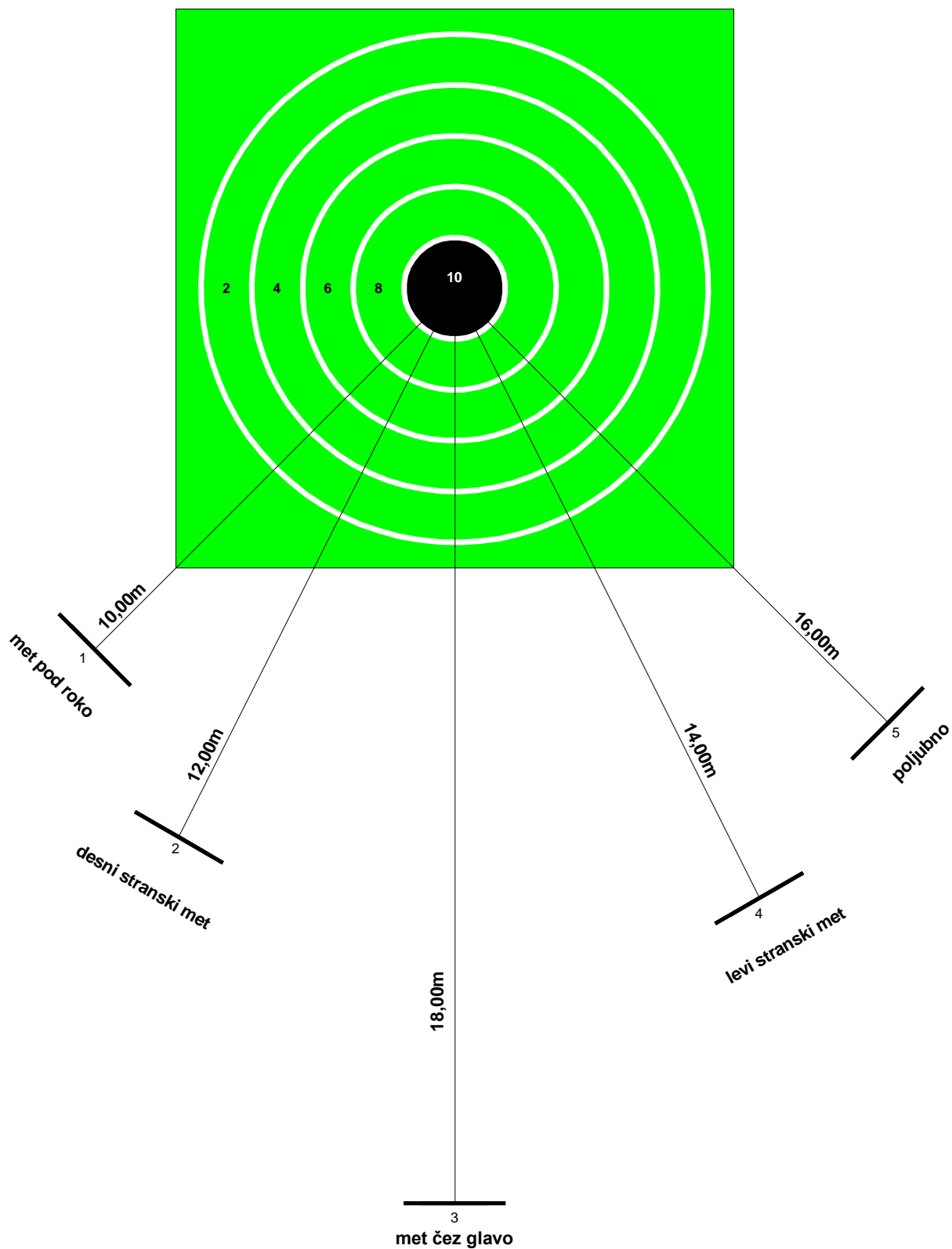
Točkovanje:

Od središča 10, 8, 6, 4, 2; največ 100 točk.

Prikaz veljavnosti zadetka na sredinski tarči:



Shema: DISCIPLINA D3: Obtežilnik natančno



Disciplina D4: OBTEŽILNIK CILJ

Palica:

Enoročna, najmanj 1,37 metra, največ 2,50 metra, vsaj trije obročki na palici in obroček na koncu palice. Največji premer znotraj spodnjega obročka 50 mm, zgornjega 10 mm. Ročaj ne sme biti daljši od 1/4 palice.

Kolešček:

Odprt vrteči kolešček, standardna tuljava ali enako kot prej. Koleščki z zamenjano prestavo so dovoljeni.

Vrvica:

Neomejeno, ampak enakega premera na celotni dolžini. Najmanjša dolžina 20 metrov.

Obtežilnik:

7,5 g plastičen, v obliki kaplje.

Tarče:

Pet poševno postavljenih diskov premera po 0,76 metra, največ 10 mm debelih, rumene barve. Sprednji rob 5 cm nad tlemi, zadnji rob 17 cm nad tlemi.

Igrišče:

Pet pozicij za mete od leve z (najkrajšo) razdaljo 10 metrov do središča tarče, do zadnje (najbolj oddaljene) tarče 18 metrov do središča na desni. Diski 2, 3 in 4 na ravni črti od 1 do 5. Začetne deske enako kot v 3. disciplini. Diski postavljeni in razdalje merjene na pravokotnici od sredine vsake začetne deske. Razdalja med središči začetnih desk naj bo 1,50 metra.

Metanje:

Z vsake pozicije po dva meta na to tarčo. Tekmovalec se pomika od prve tarče (10 m) do pete (18 m), nato postopek ponovi za skupno 20 metrov. Dovoljeni so vsi poljubni stili meta, prepovedan je samo t.i. katapultni met.

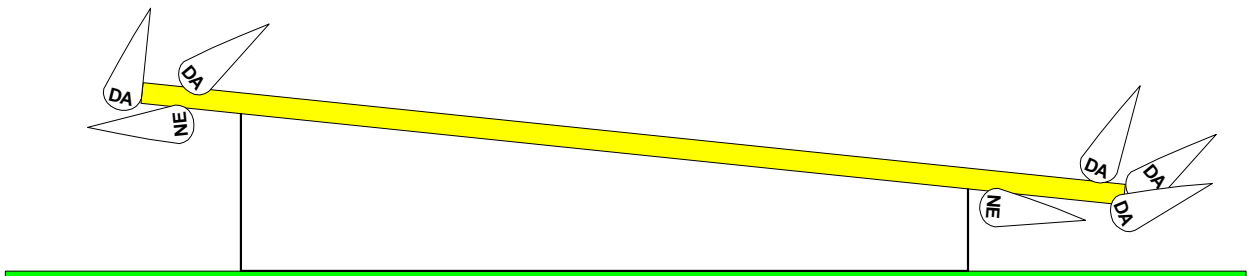
Čas:

Največ 8 minut, vključno s časom premikanja med postajami.

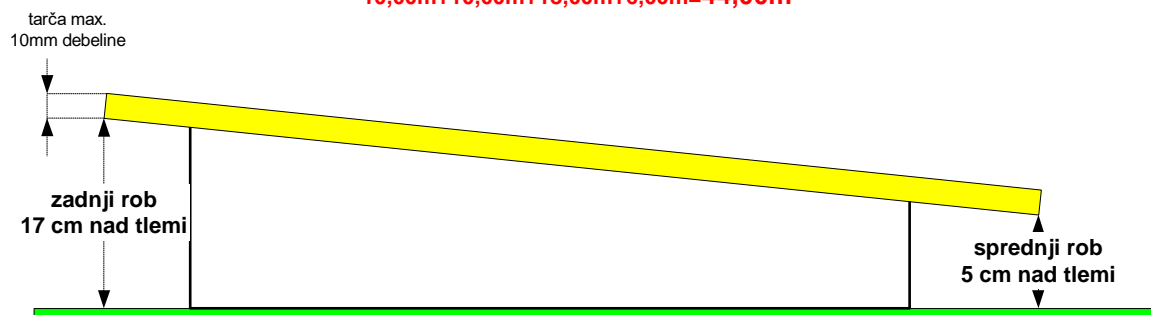
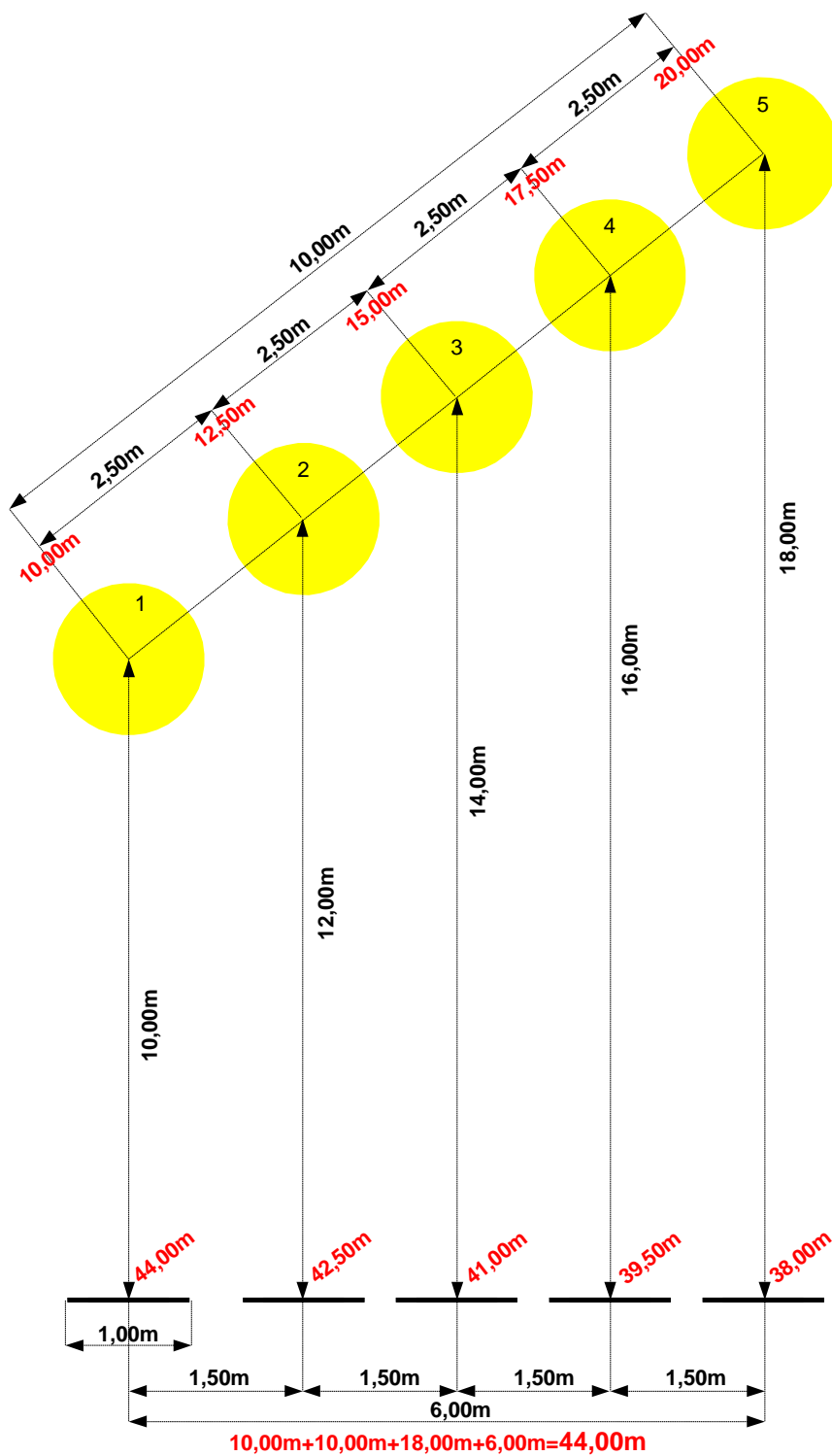
Točkovanje:

Vsi zadelki so vredni po 5 točk, največ je 100 točk.

Prikazana veljavnost zadetka na tarči:



Shema: DISCIPLINA D4: Obtežilnik cilj



Disciplina D5: OBTEŽILNIK DALJAVA ENOROČNO

Palica:

Enoročna, najmanj 1,37 metra, največ 2,50 metra, vsaj trije obročki na palici in obroček na koncu palice. Največji premer znotraj spodnjega obročka naj bo 50 mm, zgornjega pa 10 mm. Ročaj ne sme biti daljši od 1/4 palice.

Kolešček:

Odprt vrteči kolešček, standardna tuljava ali enako kot prej. Koleščki z zamenjano prestavo so dovoljeni.

Vrvica:

Najmanjši premer 0,18 mm, odstopanje navzdol prepovedano, z enakim premerom na celotni dolžini. Brez predvrvice.

Obtežilnik:

7,5 g plastičen, v obliki kaplje.

Igrišče:

Na oddaljenosti 100 metrov je igrišče široko 50 metrov, merjeno pod pravim kotom glede na pravokotnico s sredine začetne deske. Začetna deska, dolga 1,50 metra in visoka 10 cm. Bele barve.

Metanje:

Vsak tekmovalec ima 3 mete, po enega v vsakem krogu po številčnem vrstnem redu.

Čas:

Vsak met mora biti opravljen v 60 sekundah potem, ko startni sodnik razglasi igrišče za prosto.

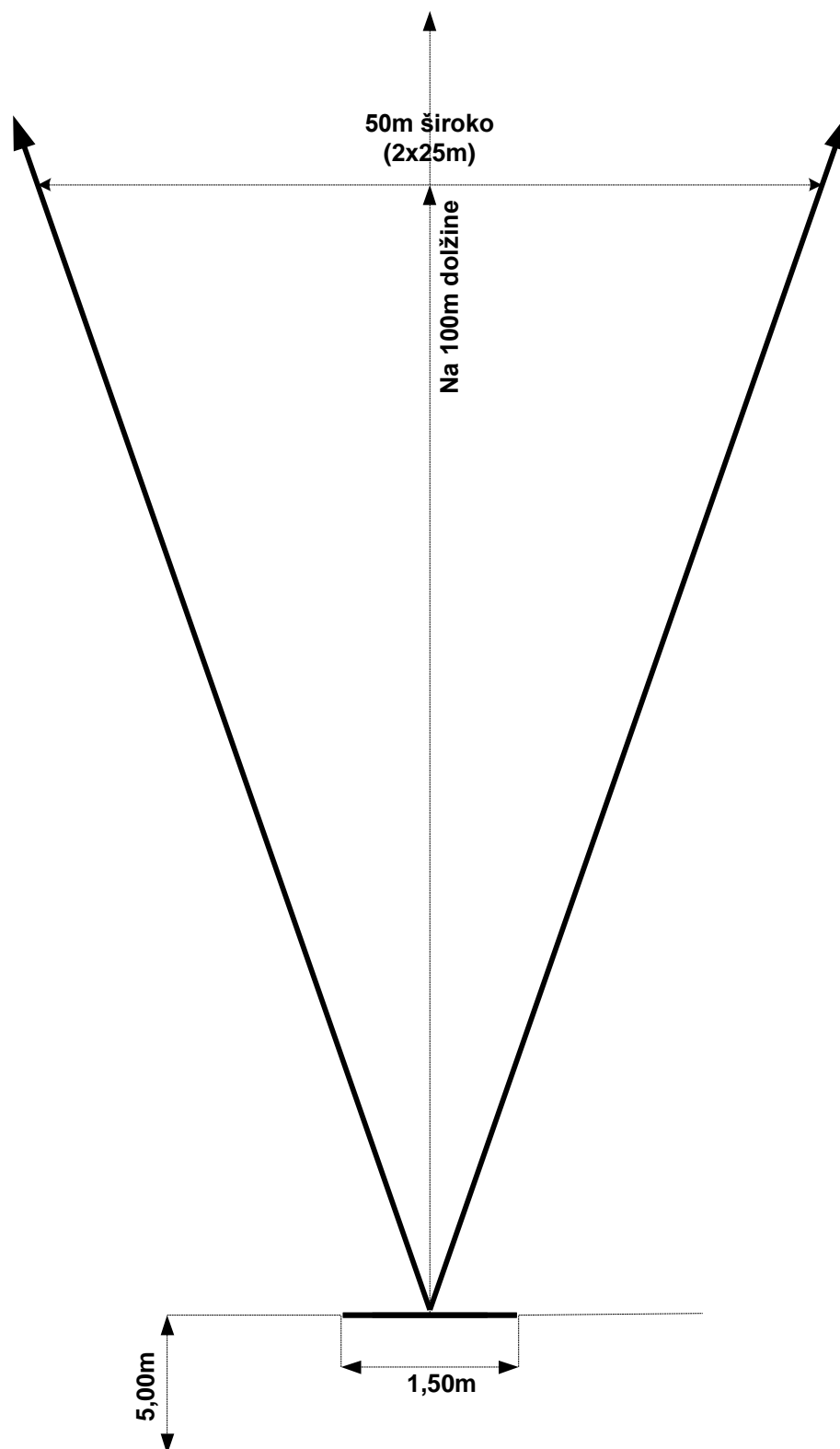
Točkovanje:

Zmaga najdaljši met. 1,00 metra = 1,5 točke.

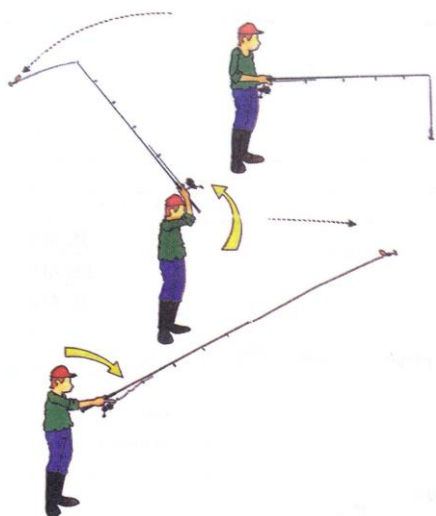
Splošno:

Zalet za tekmovalca je največ 5 metrov.

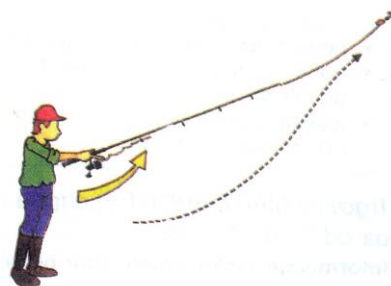
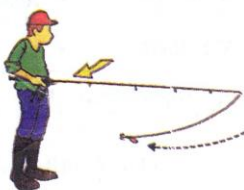
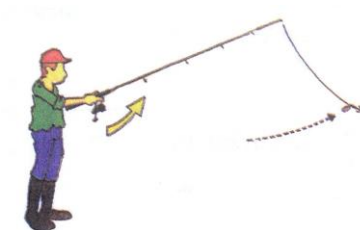
Shema: DISCIPLINA D5: Obtežilnik daljava



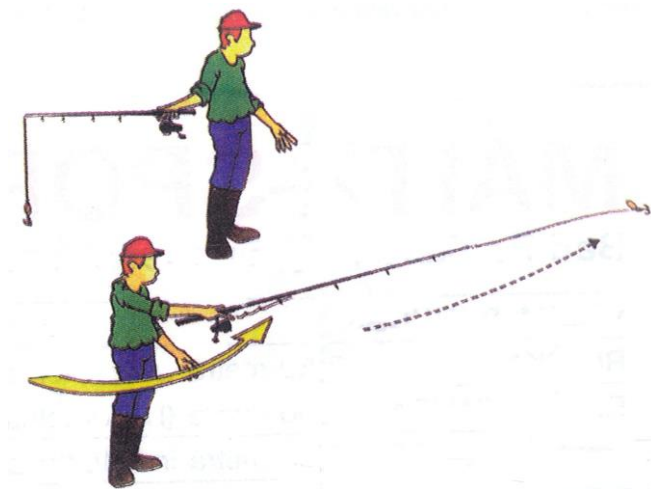
Slikovni prikaz položajev za met



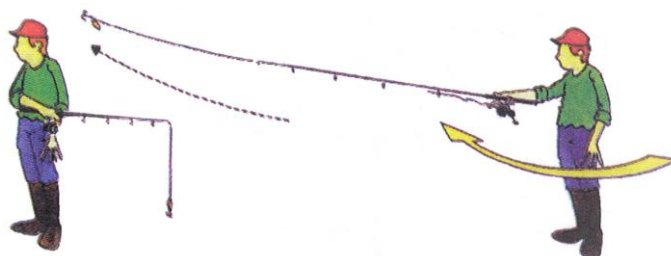
Met čez glavo



Met pod roko



Met z desne



Met z leve

2. PRAVILA UDELEŽBE

Vse NPŠZ organizirane v športnih federacijah FICS, FCS ali ICSF, se smejo udeležiti svetovnih in evropskih prvenstev ali drugih mednarodnih turnirjev. Izključene so organizacije, ki so izgubile status člana. Prijave in obvestila o participaciji na evropskih in svetovnih prvenstvih je mogoče vložiti do tri mesece pred prvenstvom. Takšnemu obvestilu mora biti priložena kopija računa za letno članarino v mednarodni organizaciji (FICS/FCS/ICSF). Imena soudeleženi morajo biti prijavljena vsaj štiri tedne pred začetkom prvenstva. Končni seznam nastopajočih mora biti objavljen vsaj 24 ur pred začetkom turnirja (po uri, določeni v vabilu).

Spremembe zaradi bolezni je treba pisno posredovati z zdravniškim potrdilom komiteju prvenstva več kot eno (1) uro pred začetkom prvenstva (po uri, določeni v vabilu).

Vse NPŠZ in udeleženci tekmovanja oz. turnirja morajo slediti pravilom glede dopinga, kot jih je določil mednarodni olimpijski komitej (IOC).

Rezultati tekme oz. turnirja določijo vrstni red naslov prvaka.

Na vseh evropskih in svetovnih prvenstvih sme imeti vsaka država največ šest tekmovalcev v disciplinah D1 do D7 in tri tekmovalke v disciplinah D1 do D5. Od naštetih so štiri tekmovalci in dve tekmovalki določeni za ekipno tekmovanje.

Za discipline D8 in D9 sme sodelovati dodatni trije tekmovalci in dve tekmovalki za vsako državo. Tudi v teh disciplinah velja največ šest tekmovalcev in tri tekmovalke za vsako državo.

Na vseh evropskih in svetovnih prvenstvih sme vsaka država imeti največ šest dečkov in tri deklice v disciplinah D1 do D5. Od teh se štiri dečke in 2 deklici določi za ekipno tekmovanje.

Največje število udeležencev na evropskih in svetovnih prvenstvih za posamezno državno reprezentanco je devet članskih tekmovalcev, šest dečkov, pet članic in tri deklice. Rezerve so dovoljene. Če se tekmovalec ne more udeležiti tekmovanja, ga lahko zamenja rezerva, če je taka sprememba pisno posredovana komiteju prvenstva več kot eno uro pred začetkom.

Evropska in svetovna prvenstva so lahko samo v primeru, če se tekmovanja udeleži najmanj šest držav v članski konkurenci in štiri države v konkurenci 'dečki', 'članice' ali 'deklice'.

3. DOLOČANJE ZMAGOVALCA

1. Zmagovalec je tekmovalec, ki dobi največ točk v samostojni disciplini ali kombinaciji disciplin.
2. Če imata dva ali več tekmovalcev enako število točk je določanje na naslednje načine:
 - a. V vseh samostojnih disciplinah je zmagovalec določen v finalu (v članskem finalu tekmuje osem tekmovalcev z najboljšim rezultatom, v finalu članic pa šest tekmovalk; enako velja tudi pri dečkih in deklicah) tiste discipline. Rezultat v finalu določi vrstni red zmagovalcev, prvotni rezultat v disciplini pa se prišteje k skupnim točkam.
 - b. V disciplinah D1, D3, D4 in D8 določi finale najboljši rezultat dosežen v najkrajšem času. V disciplinah 'razdalja' tekmovalci še enkrat tekmujejo v finalu kot je opisano v točki a. V disciplinah muha daljava (enoročno in dvoročno) morajo tekmovalci opraviti začetni met v eni minuti po startu.
 - c. Vrstni red tekmovanja v finalu se določi z žrebom. V finalu se tekmovanje začne sočasno in pod enakimi pogoji. Če je več tekmovalcev kot tekmovalnih tras, se trase dodeli enako velikim skupinam tekmovalcev. V nobenem finalnem nastopu se rezultatov ne sme razglasiti pred koncem finala.
 - d. Če imata dva tekmovalca ali več enako število točk v kombinaciji, si delijo mesto. Enaka pravila veljajo za ekipe.

4. DOLOČANJE ZMAGOVALCEV V EKIPNEM TEKMOVANJU

1. Za ekipno tekmovanje seštejejo rezultati disciplin od D1 do D5 (peterboj). Ekipni rezultat je seštevek rezultatov vseh članov ekipe v vseh petih disciplinah.
2. Zmagovalna ekipa je tista, ki zbere največ točk.

5. NAZIVI

1. V vseh prvenstvih postane zmagovalec prvak tiste discipline ali kombinacije disciplin, v katerih je zmagal.
2. Vsak udeleženi tekmovalec lahko dobi glede na dosežene rezultate naziv evropskega ali svetovnega prvaka/inje.
3. Naziv, ki se ga podeli, je: evropski oz. svetovni prvak discipline ali kombinacije disciplin ali ekipne kombinacije z dodanimi podrobnostmi discipline ali kombinacije in rezultatov.

6. POZDRAV ZMAGOVALCEM

1. Razstavitve državnih zastav. Kastinška tekmovanja sledijo olimpijskemu idealu in se izvajajo na načelu prijateljstva med narodi. Ta misel se izrazi z nacionalnimi zastavami vseh sodelujočih na vseh pomembnih mednarodnih tekmovanjih.
Če je potrebno, lahko organizacija, ki prireja tekmovanje, zaprosi udeležence, naj prinesejo potrebne zastave in besedilo himen.
2. Zmagovalec na formalen način dobi zlato, srebrno ali bronasto medaljo ter diplomo, ki odraža doseženi naziv in mesto. Pri vsaki disciplini se nacionalno himno zmagovalne države zaigra hkrati s podelitvijo zlata medalje. Nacionalne zastave treh prvouvrščenih se izobesi skupaj.

7. URADNI REKORDI

1. Svetovni rekordi so lahko registrirani samo tisti, ki so doseženi na registriranih mednarodnih tekmovanjih in evropskih ali svetovnih prvenstvih. Prisoten mora biti vsaj en tuj mednarodni sodnik.
2. Če met predstavlja nov rekord, je treba takoj pregledati opremo in preveriti, če je v skladu s pravili. Tako kontrolo mora opraviti mednarodni sodnik. Čas mora biti določen in zapisan v tekmovalčevi štartni knjigi, mednarodni sodnik pa mora podpisati zapisnik o rekordu. Tuji mednarodni sodnik mora potrditi veljavnost.
3. V vseh disciplinah 'daljava' rekordov ni mogoče registrirati, če piha veter s hitrostjo več kot 3 metre na sekundo. Hitrost vetra je treba izmeriti v času rekordnega meta. Merilni inštrument mora biti postavljen na vse tekmovalne trase 'daljava', kjer komite določi tekmovanja. Na vseh tekmovalnih trasah morajo vsi sodniki merilci videti, če je bila presežena hitrost vetra.
4. Zapisnik, ki ga podpišejo nadzorujoči funkcionarji, je treba poslati komiteju za pravila FICS/FCS/ICSF, da je nov rekord priznan.
5. Rekordni met je lahko opravljen tudi med finalom.
6. Na registriranih mednarodnih tekmovanjih, evropskih in svetovnih prvenstvih, morajo biti trenutni svetovni rekordi označeni na igriščih na zlahka prepoznaven način.
7. Evropski in svetovni rekordi so priznani v naslednjih disciplinah:

a)	Disciplina 2	člani in članice
	Disciplina 5	člani in članice
	Disciplina 6	člani
	Disciplina 7	člani
	Disciplina 9	člani in članice
b)	Peterboj	člani in članice
	Sedmerboj	člani
	Deveterboj	člani in članice

8. SPLOŠNA PRAVILA ZA DALJAVE IN CILJE

1. Kastinške tehnike

Če ni omejitev v pravilih za določeno disciplino, so dovoljene vse športne kastinške tehnike. Na splošno so prepovedani t. i. katapultni meti, kot je definirano:

- a. katapultni met je met, pri katerem tekmovalec upogne palico tako, da drži obtežilnik, in sproži met, ko spusti obtežilnik;
- b. vsak poskus metanja hkrati s spustitvijo vrvice šteje kot met.

2. Neveljavni meti

Met je neveljaven in vreden 0 točk, če:

- a. tekmovalec med letom obtežilnika prestopi štartno desko z eno nogo ali obema ali se dotakne tal pred štartno desko z eno roko ali obema ali katerim koli drugim delom svojega telesa ali če tekmovalec v disciplinah 'natančno' ne stoji z vsaj eno nogo tik ob štartni deski;
- b. če tekmovalec začne navijati vrvico ali prestopi štartno desko, preden je met označen na igrišču ali mu to dovoli sodnik;
- c. če v disciplinah 'cilj' ali disciplinah 'daljava' tekmovalec po vstopu na štartno mesto ne opravi meta v 60 sekundah po tem, ko startni sodnik določi, da je igrišče prosto. Če je ta omejitev prekoračena, se met prišteje k številu metov dovoljenih v disciplini, prinese pa 0 točk;
- d. če tekmovalec v disciplinah 'obtežilnik daljava enoročno', 'obtežilnik daljava dvoročno' ali 'obtežilnik daljava multi' prestopi 5-metrsko dovoljeno razdaljo za zalet;
- e. če se obtežilnik dotakne tal znotraj tekmovalne trase ali pred štartno desko ali namišljeno črto, potegnjeno do obeh strani štartne deske, četudi met ni izveden. Če je pri desnem ali levem metu obtežilnik spuščten več kot 60 cm;
- f. če je met izveden, a je tekmovalec pozabil odpreti varovalo na kolesčku, tako na ni sprostil navite vrvice, četudi se ni dotaknil tal;
- g. če se obroček ali nosilec obročka med metom poškodujeta ali se po nesreči zapre varovalo na kolesčku, četudi se obtežilnik ni dotaknil tal;
- h. če se vrvica pretrga med letom obtežilnika;
- i. če v disciplinah 'obtežilnik daljava enoročno', 'obtežilnik daljava dvoročno' ali 'obtežilnik daljava multi' obtežilnik preleti stranico označenega koridorja ali pade izven njega ali v disciplinah 'cilj' pade izven tarče;
- j. če uporabljena kastinška tehnika ni v skladu s pravili.

Vsak neveljaven met šteje pri številu dovoljenih metov. Zadetki ali razdalje neveljavnih metov ne prinesejo točk.

Če je uporabljena oprema, ki ni v skladu s pravili, bo tekmovalec izločen iz tekmovalne discipline.

3. Zlomljena ali pokvarjena oprema

Če se vrvica zaplete, lahko tekmovalcu pomaga naenkrat samo ena oseba. Če je oprema zlomljena ali pokvarjena delno ali v celoti, lahko tekmovalec za preostanek tekmovalja v trenutni disciplini uporabi drugo opremo, ki je v skladu s pravili. Takšne okvare je treba sporočiti glavnemu sodniku igrišča. V vseh disciplinah ima tekmovalec na voljo deset minut za popravilo ali zamenjavo opreme. Štetje časa v disciplinah se ustavi za trajanje popravila. Po zamenjavi opreme je preostali čas še mogoče porabiti, toda le v istem krogu.

Pod zlomljeno ali pokvarjeno opremo ali dele opreme štejemo: zlomljeno palico ali kolesček ali zlomljeno vzmet. Tekmovalec ne dobi dodatnega časa za popravilo, če se mu odtrga obroček na palici ali če se vrvica zatakne pod kolesček. Vsak tekmovalec je osebno odgovoren za uporabo ustrezne opreme za vsako disciplino.

4. Določanje rezultatov

- a. V vseh disciplinah 'daljina' merimo razdaljo od središča štartne deske do točke, kjer se ustavi obtežilnik. V vseh disciplinah 'natančno' se zadetek na tarčo šteje, kot je opisano v prejšnjih poglavjih.
- b. Sodniki morajo objaviti najboljšo doseženo razdaljo tekmovalca takoj po metu.

- c. Merjenje metov je treba opraviti za vsako disciplino takoj po njenem zaključku. Nedoločene razdalje označimo kot druge ali tretje.
- d. V disciplinah 'daljina' najboljši tekmovalčev met merimo neposredno od središča štartne deske do najbolj oddaljenega dela obežilnika in ga določimo v metrih in centimetrih.
- e. Zadnji met mora biti opravljen, preden zmanjka časa; obežilnik se mora dotakniti tal (velja za discipline D3, D4 in D8).
- f. Mete je mogoče ponoviti, če so nanje pretirano vplivale druge osebe. O tem odloča glavni sodnik po nasvetu pristojnega startnega sodnika.
- g. Navodila za kastinške tehnike, neveljavne mete, zlomljeno ali pokvarjeno opremo in za določanje rezultatov so veljavne za vse discipline.

9. SPLOŠNA PRAVILA ZA MUHARSKE DISCIPLINE

1. kastinške tehnike

Glede na specifična pravila posamezne discipline je treba palico uporabljati z eno ali dvema rokama. Za oporo je dovoljen naslon palice k podlahti, vendar brez kakršne koli pritrditve. Vsi drugi tehnični pripomočki so prepovedani.

2. Neveljavni meti

Met je neveljaven in se točkuje z 0 točkami:

- a. če palica ni uporabljena v skladu s pravili. V disciplini 'muha daljava enoročno' ali 'muha daljava dvoročno' mora biti celotna vrvica med metanjem v zraku.
- b. če pri zaključenem metu v daljavo manjkata muha ali obežilnik. Če se predvrstica zaplete in je zato krajša od zahtevanega 1,80-metrskega minimuma, se met vseeno točkuje, če je sicer pravilen;
- c. če se muha v disciplini 'muha cilj' dotakne vode znotraj tarče med lažnim metom, ko še ni bil izveden končni met za točke;
- d. če se muha v disciplinah 'daljava' ustavi zunaj koridorja;
- e. če je vrvica označena ali jo ima tekmovalec izmerjeno ob palici;
- f. če je pretrgana konica vrvice za disciplino D1 zamenjana za več kot dolžino palice. Zamenjave morajo biti iz enake snovi in barve kot originalna vrvica;
- g. če je vrvica potegnjena s koleščka v disciplini D1 preden to dovoli sodnik;
- h. če se tekmovalec s katerim koli delom telesa dotakne tal na kateri koli strani ploščadi, preden se muha dotakne tal;
- i. če tekmovalec med krogi pri disciplinah 'natančno' ne stoji z vsaj eno nogo tik ob sprednjem robu ploščadi;
- j. če se tekmovalčeva muha enkrat dotakne tal, bo deležen opozorila, v drugo pa bo met točkovan kot neveljaven.

Vsak neveljaven met se šteje pri dovoljenem številu metov. Zadetki ali razdalje, dosežene z neveljavnimi meti, ne prinesejo točk.

Če tekmovalčeva oprema ni skladna s pravili, bo izločen iz celotne discipline.

3. Zlomljena ali pokvarjena oprema

- a) Če se izgubi muha ali predvrstica, lahko tekmovalcu pomaga po ena oseba naenkrat, da zamenja muho ali predvrstico. Razdalje in zadetki pred nezgodo veljajo.

Če muhi odpadejo mike, sodnik lahko odloči, da se štetje ustavi in tekmovalec ter pomočnik smeta zamenjati muho.

Štetje se nadaljuje takoj, ko zamenjata muho. Po menjavi muhe mora biti vrvica potegnjena notri.

Porabiti je mogoče neomejeno število muh.

- b) Pomoč ene osebe naenkrat je dovoljena, da raztegne vrvico ali jo odvozla.

- c) Če je oprema zlomljena ali pokvarjena, delno ali v celoti, veljajo enaka pravila kot za preostale discipline, čas do nezgode pa je ustavljen. Za preostanek časa za določeno disciplino lahko tekmovalec uporablja zamenjano opremo, vendar samo, če nadaljuje po pravilih za disciplino.

Vsak tekmovalec je osebno odgovoren za uporabo pravilne opreme za vsako disciplino.

4. Določanje rezultatov

- a) V disciplinah 'natančno' se točkuje prvi zadetek muhe v tarčo za vsak poskus. Za discipline 'daljina' se met meri do točke, kjer se muha ustavi.
- b) Mete je mogoče ponoviti, če so nanje pretirano vplivale druge osebe. O tem odloča glavni sodnik glede na nasvet startnega sodnika.
- c) Če se muha zaradi slabih tal ali trave med krogom z mokro muho zatakne, je odvisno od glavnega sodnika, ali sme tekmovalec poskusiti še enkrat.
- d) V disciplinah 'muha' začne odštevanje časa, ko je tekmovalec pripravljen in je startni sodnik dovolil start. Pred potekom časa mora muha ležati na tleh oz. se je morala dotakniti tal ali tarče.

10. DRUGA PRAVILA

1. Obnašanje tekmovalca

- a) Status FICS/FCS/ICSF se poveča zaradi dosežkov tekmovalcev na tekmovanjih, pa tudi zaradi njihove discipline, športnega obnašanja in resnega dela. Element večjega statusa je enotno oblačenje tekmovalcev. Obvezno je, da se vsak tekmovalec obnaša na športen in prijazen način ter sledi vsem predlogom sodnikov in organizatorjev. Nešportno obnašanje zmanjšuje ugled organizacije in je kaznovano.

Vsak tekmovalec je odgovoren za skladnost njegove opreme s pravili.

Discipline brez časovnih omejitev ne dovoljujejo zavlačevanja zaradi boljših tekmovalnih razmer.

- b) Vaja na prizorišču tekmovanja je dovoljena, če to ne ovira poteka tekmovanja. Vsak tekmovalec, ki ni pripravljen vaditi ob določenem času, mora biti pripravljen na izločitev.
- c) Vsak tekmovalec se mora javiti na štartnem mestu ob prvem pozivu. Vsa tekmovanja se morajo začeti v eni minuti po tem, ko je start prost. Če tekmovalec ni prisoten po drugem pozivu, eno minuto za prvim, začne čez 30 sekund teči njegov čas za realizacijo meta.
- d) Vsak tekmovalec mora spoštovati in slediti pravilom mednarodnega olimpijskega komiteja (IOC) glede kontrole dopinga in politike do drog.

2. Obnašanje sodnikov

- a) Na vseh evropskih in svetovnih prvenstvih je poleg nacionalnih sodnikov na vsakem igrišču še po en mednarodni sodnik.
- b) Vsi funkcionarji (startni sodniki, glavni sodnik, mednarodni sodnik, tajniki itn.) se morajo obnašati korektno in brez predsodkov. Vsi morajo biti opremljeni z oznako njihove funkcije.
- c) V vseh časovno omejenih disciplinah startni sodniki opozorijo tekmovalca o preostalem času ob pravih intervalih. Sodniki morajo javiti dosežene rezultate glasno in jasno.

Ko startni sodnik ugotovi, da je igrišče pripravljeno, signalizira, da je start prost. Ob izreku »prosto« začne teči čas. Če je dovoljen čas prekoračen, sodnik na tekmovalčevo zahtevo pokaže uro (štoparico).

- d) Sodnik mora javiti najboljši tekmovalčev met takoj po vsakem metu.
- e) Sojenje zadetkov in zgrešenih metov je dokončno; odloča mednarodni sodnik na igrišču.
- f) Sodniki morajo preveriti opremo glede na pravila.
- g) Glavni sodnik odloči, skupaj s startnimi sodniki, ali naj se met ponovi zaradi pretiranega vpliva tretjih oseb.

- h) Glavni sodnik sme opozarjati tekmovalce zaradi disciplinskih prekrškov, taka opozorila pa označi v zapisnik tekmovanja.

3. Obnašanje trenerjev in drugih (spremljevalcev)

Prepovedano je, da se trenerji ali katere koli druge osebe (tekmovalci ali gledalci) zadržujejo blizu tarč in pomagajo tekmovalcu z znaki ali klici, oziroma tako, da motijo druge tekmovalce. Trener lahko da napotke samo v času med posameznimi disciplinami ali pred začetkom starta, razen v disciplinah 'daljina'. Samo v disciplinah 'muha daljava' je med tekmovanjem dovoljen en asistent, ki je zunaj igrišča. Kakršno koli nepravilno obnašanje je lahko kaznovano z disciplinskimi ukrepi s strani organizatorja tekmovanja ali glavnega sodnika glede na športna načela.

11. POROTA

Porota mora delovati na vseh mednarodnih tekmovanjih in mora imeti pet članov. Vsi morajo biti člani FICS/FCS/ICSF. Nobeden od navedenih pa na tekmovanju ne sme sodelovati kot tekmovalec.

Porota naj:

- a) odloča glede protestov zaradi kršitve pravil tekmovanja ali pravil za vodenje tekmovanja;
- b) bo sklicana takoj po prejetju protesta in se mora odločiti v najkrajšem mogočem času;
- c) pred odločitvijo pozove na pričanje glavnega sodnika in startnega sodnika določene discipline. Zaslišati je dovoljeno tudi druge priče;
- d) glasove sešteje po preprosti večini;
- e) pripravi pisni protokol o vsakem protestu in srečanju porote. Original je treba poslati komiteju za pravila FICS/FCS/ICSF;
- f) porota ima izključno pravico, da lahko po diskusiji s trenerji in kapitani ekip ustavi tekmovanje, če so vremenske razmere preveč neugodne (npr. strele) in zahteva ponovni začetek.

Država, ki protestira, sme biti prisotna na srečanju porote do trenutka glasovanja.

Odločitve porote so dokončne.

Uradniki tekmovanja morajo biti obveščeni o poteku in odločitvi glede protesta.

12. PROTESTI

- a) Vsak udeleženi tekmovalec ima pravico, da se pritoži zoper odločitve sodnikov s protestom. Protest mora biti pisni, podpisati pa ga mora kapetan ekipe, trener ali tekmovalec.
- b) Protest mora biti dostavljen v pisni obliki takoj po incidentu. Časovna omejitev za proteste je 30 minut po tem, ko so za incident izvedele osebe, ki lahko protestirajo.

13. SKUPINE IN VODJE SKUPIN

- a) Oblikovanje skupin bo pomagalo organizirati tekmovanje in pospešilo njihovo izvajanje. Tekmovalec se bo lažje osredotočil na tekmovanje in izboljšal svoj rezultat.
- b) Za oblikovanje skupin je odgovoren komite za tekmovanje, ki ga določi organizacija, ki pripravlja tekmovanje. Skupine morajo biti oštevilčene.
- c) Tekmovalec ne sme tekmovati izven svoje skupine. Vrstni red skupin je zabeležen v štartnih in časovnih preglednicah. Vrstni red tekmovalcev v skupini je odvisen od odločitve skupine, vendar mora vsaka skupina tekmovati na za njo določenem igrišču. Vodja skupine je odgovoren za upoštevanje pravil.
- d) Vsaka skupina ima vodjo, ki je iz države gostiteljice. Vodja skupine spremlja skupino od začetka do konca. Hrani štartne knjižice in jih izroči startnemu sodniku pred vsako disciplino. Po koncu discipline spet vzame knjižice. Vodja

je odgovoren, da se v knjižice pravilno vpisuje dosežene točke. Po tekmovanju knjižice vrne tekmovalcem. Vodja skupine je odgovoren za svojo skupino.

- e) Vsak tekmovalac v skupini je osebno odgovoren za svojo prisotnost na startu. Vodji mora sporočiti, preden zapusti skupino iz kakršnih koli razlogov.

14. DRUGE ODGOVORNOSTI ORGANIZACIJE, KI PRIREJA TEKMOVANJE

- a) Vsako povabilo na mednarodna tekmovanja, evropska ali svetovna prvenstva mora vključevati zagotovilo, da bodo upoštevana tekmovalna pravila in statut FICS/FCS/ICSF.
- b) Discipline naj bi potekale po številčnem vrstnem redu, če je le mogoče. Vsako drugo razporeditev disciplin mora potrditi FICS/FCS/ICSF. Medalje je treba podeliti zmagovalcem v enakem zaporedju, kot so potekale discipline.
- c) Na vseh mednarodnih tekmovanjih, evropskih in svetovnih prvenstvih je organizator odgovoren, da vsi tekmovalci tekmujejo v vsaki disciplini v istem časovnem obdobju (torej skupaj) in pod enakimi pogoji.
- d) Kastinške discipline smejo potekati le na travi, ki pa ne sme biti višja od treh centimetrov. Za discipline 'daljava' je dovoljena višina trave 5 cm.
- e) Vse stranske črte (oznake koridorjev) morajo ležati na tleh.
- f) Štartne številke je treba podeliti tekmovalcem, ki jih morajo nato nositi na sebi ves čas poteka tekme.
- g) Vsa igrišča naj imajo veter za hrbtom, če je le mogoče.

1. Štartne knjižice

- a) Organizator pripravi identično štartno knjižico za vsakega tekmovalca. Knjižica mora vsebovati ime in priimek tekmovalca, njegovo narodnost in discipline, ki se jih bo udeležil.
- b) Kopije lista z rezultati v knjižici naj bodo razvrščene po ocenjevanju, zvezane skupaj in shranjene s točkovnimi listi do naslednjega celinskega ali svetovnega prvenstva.
- c) Napake v številkah ali točkah morajo biti prekrižane tako, da so še vedno čitljive, nove številke pa morajo biti vpisane pravilno. Vsako tako spremembo mora podpisati glavni sodnik. Na celinskih in svetovnih prvenstvih mora takšno spremembo potrditi še mednarodni sodnik.
- d) Kopije so temelj za odločitve, če se izgubi izvirnik.

2. Zavarovanje

- a) Vsak tekmovalac mora med tekmovanjem paziti na tekmovalni kodeks in varnost pri izvajanju tekmovanja. Igrišča morajo biti zavarovana tako, da se tekmovalci ali gledalci ne morejo poškodovati.
- b) Organizator mora zavarovati prireditelja pred nezgodami, da bo varen pred zahtevami za povračila za morebitne poškodbe s strani tekmovalca ali tretjih oseb. Na vseh mednarodnih tekmovanjih, evropskih in svetovnih prvenstvih mora biti zagotovljena prva pomoč in zdravnik.

15. PRISTOPNINE

Vsi aktivni tekmovalci morajo plačati pristopnino oz. kotizacijo za vsako disciplino, v kateri bo tekmoval. Vsaka državna ekipa oz. reprezentanca mora plačati rezervacijo za evropska in svetovna prvenstva. Zneske določi FICS/FCS/ICSF skupaj z organizatorjem tekmovanja.

Pristopnine naj med drugim poravnajo stroške mednarodnih sodnikov, ki jih za evropska in svetovna prvenstva imenuje komite za pravila pri FIPS/FCS/ICSF.

Vsaka država, ki se udeležuje celinskega ali svetovnega prvenstva, mora na zahtevo organizatorja sodelovati tudi z enim mednarodnim sodnikom (to pomeni, da ga mora priskrbeti). Potovalne stroške naj plača sodelujoča država, nastanitvene pa organizator.

Predsednik RZS:
Borut JERŠE, univ.dipl.ekon.



Objavljeno v Ribiču:
– št. 1-2/2009, str. 17.