

TÜRKİYE GÜVERCİN FEDERASYONU
2015 MARMARA BÖLGESİ TAKLACI GÜVERCİN YARIŞMASI PUAN CETVELİ

- 1- OYUNA GELİŞ ŞEKLİ (HER SEFER BAŞINA)**
- a- Düzden oynayan salık gelen 0
 - b- Yakın mesafeden kapatan veya pikeli hedefe kuşların üstüne dalan 2
 - c- Uzaktan kapatarak gelen gelişine hedefine oynayan 50 metre üstü 4
 - d- Uzaktan kapatarak gelen gelişine hedefine oynayan 100 metre üstü 6
- 2- TAVANA ALÇALMA (ÇÖKME) MESAFESİ (HER SEFER BAŞINA)**
- a- 2-3 metreye giren 1
 - b- 1-2 metreye giren 2
 - c- 1 metre altına inen 3
- 3- FİŞEK (UZAMA MESAFESİ) (HER SEFER BAŞINA)**
- a- 10 metre altı geçersiz oyun 0
 - b- 10 metre 0
 - c- Çıktığı her metreye 1 puan alır. 11 metre 11 puan/ 14 metre 14 puan gibi 10
- 4- TAKLA PUANI (HER SEFER BAŞINA)**
- a- Taban taklası 10
 - b- Ara taklası 2
 - c- Son takla (bağlama taklası) 4
- 5- OYNAMA ŞEKLİ (FİŞEK TERTİBİ) (HER SEFER BAŞINA)**
- a- Kafa aşağıda ayaklı, ayaksız normal ses ve normal süratte yapılan oyunlar fişek tertibinden puan alamaz.
 - b- Ayaklar toplu, kafa yukarıda, düzgün sesli ve süratli oyunlar. En az 2 takla şartı ile her metreye 0.5 puan verilir.
 - c- B şikkındakileri taban + en az 2 taklalı yaparsa her metresine 1 puan verilir.
- 6- TAKLA TERTİBİ (HER SEFER BAŞINA)**
- a- 1, 2 takla veya taklalarını yığarak, düzensiz atan takla tertibinden puan alamaz.
 - b- Takla arası açık, düzenli en az 3 takla atarsa attığı her takla 2 ile çarpılır. (2 çarpı takla sayısı)
 - c- Takla arası açık, düzenli Taban + en az 2 takla atarsa takla puanı 2 ile çarpılır. (2 çarpı takla puanı)
- 7- SEFER ZAMANLAMASI (GENEL %60)**
- a- 0-2 dakika veya 15 dakika ve üstü 0
 - b- 2-15 dakika arası 10
 - c- 5-10 dakika arası 30
- 8- UÇMA TERTİBİ (KUŞUN UÇUŞ KARAKTERİNE GÖRE %60)**
- a- Ev etrafında kısa turlu orta menzilde bazen gezen 0
 - b- Açık uçan görülebilir şekilde çok açık uçan 10
 - c- Oyundan sonra yerini terk edip gözden kaybolan 30
- 9- KANAT SESİ (FİŞEK YAPARKEN-GENEL)**
- a- Normal sesli 5
 - b- Sesli 15
 - c- Çok sesli şakırdaklı ve tok sesli 30
- 10- KALKIŞ**
- a- Kalkarken yaptığı geçerli fişek puanı + attığı takla sayısı * 2

b- Kanat ısınma süresi kullanmayan kuşların arasından kalkan 20

11- İNME HAREKETİ

- a- Taklasız konarsa diskalifiye
b- Hedefine inerse (hedef noktasının 5 er metre etrafının içine) 50
c- Hedef çevresinden sonra 10 m. İçine inerse iniş puanı alamaz attığı takla puanlarını alır. Takla sayısı * 5
d- Hedef noktasından 15 metre dışına inerse diskalifiye
e- İnerken attığı her takla başına 5

12- UÇUŞ SÜRESİ

- a- 60 dakika 12
b- 65 dakika 13
c- 70 dakika 14
d- Uçtuğu her 5 dakikaya 1 puan alır

13- OYUNA GELİŞ DÜZENİ (GELİŞ DÜZENİ %60)

- a- Tam hedefe kuşların üstüne gelmeden, kuşları geçip veya uçum yüksekliğinden gelip baş yapan 0
b- Oyuna geliş düzeninden b,c veya d şıklarından oynayan 30