

De Bouchon

Reglement precisieschietsen

Deelname

Het clubkampioenschap precisieschietsen staat open voor alle leden van De Bouchon.

Het kampioenschap wordt individueel gespeeld.

Het kampioenschap spelen we over 3 ronden. Bij elke ronde worden de punten in een klassement gezet en deze worden aangepast na iedere ronde. De ronde waar je de meeste punten scoort zal dus in aanmerking komen voor de eindrangschikking.

De indeling voor de eerste wedstrijdronde vindt plaats door middel van loting (volgorde en strijdperk) en vindt plaats op de wedstrijddag bij aanvang van het kampioenschap.

Loting 1: deelnemers worden verdeeld in 2 groepen gezien we maar 2 strijdperken aanleggen.

Loting 2: per groep wordt de volgorde bepaald (de laatste 2 worden respectievelijk legger en waarnemer). Bij het einde van de eerste ronde nemen de eerste 2 deelnemers de plaats in van de legger en waarnemer en kunnen ook zij hun wedstrijd starten)

De groepen, volgorde en strijdperk worden na iedere ronde opnieuw geloot, dus 3 maal.

Inrichting

Op het terrein bevinden zich twee strijdperken, elk bestaande uit een doelcirkel met een diameter van 1 meter waarin doelwitten en hindernissen worden gelegd, en bijbehorende werpcirkels met een diameter van 50 centimeter op afstanden van 6, 7, 8 en 9 meter van de doelcirkel, aan één-zelfde kant daarvan; de middelpunten van alle cirkels in eenzelfde strijdperk liggen op één lijn, hierna te noemen de hartlijn.

De strijdperken hebben per speelvak evenwijdige hartlijnen met een onderlinge tussenruimte van ten minste 3 meter en elk met de werpcirkels aan eenzelfde kant van de doelcirkel.

De doelcirkel zal voorzien worden van een zachte ondergrond (losse Franse dolomiet).

Plaatsing van doelwitten en hindernissen

Zij worden geplaatst in een cirkel met een diameter van 1 m binnen de buitenlijn op vaste markeringpunten overeenkomstig de normen in de configuraties 1, 2, 3, 4, en 5

Het plaatsen van de doelballen zal gebeuren door middel van een sjabloon.

Doelwitten in de vorm van boules worden altijd in het midden van de doelcirkel geplaatst, dat is op resp. 6,5 meter, 7,5 meter, 8,5 meter en 9.5 meter van de dichtstbijzijnde rand van de werpcirkels.

Het doelwit in de vorm van een mikballetje wordt geplaatst op 20 cm van de rand van de doelcirkel die het dichtst bij de werpcirkels gelegen is. Het ligt dan op resp. 6,2, 7,2, 8,2 en 9,2 meter van de dichtstbijzijnde rand van de werpcirkels.

Geldigheid van de worp

Een worp is geldig als de inslag van het schot binnen de cirkel ligt waar zich het doelwit en de hindernissen bevinden. Hij is ongeldig als ook maar een fractie van de cirkelrand geraakt wordt.

Score van 1 punt

- Als het doelwit reglementair wordt geraakt zonder de cirkel te verlaten
- Als in de configuraties 2 en 4 een hindernis wordt geraakt door de geworpen bal na het raken van het doelwit ongeacht de positie van de andere objecten
- Als in configuratie 3 een hindernis wordt geraakt na het raken van het doelwit

Score van 3 punten

- Als het doelwit (bal) reglementair wordt geraakt en het doelwit en de geworpen bal de cirkel verlaten zonder - als die er zijn - daarbij een hindernis te raken.
- Als het doelwit (mikballetje) in configuratie 5 reglementair wordt geraakt, maar de cirkel niet verlaat

Score van 5 punten

- Als het doelwit (bal) reglementair wordt geraakt en de cirkel verlaat terwijl de geschoten bal in de cirkel blijft en - als die er zijn - daarbij geen hindernis wordt geraakt
- Als het doelwit (mikballetje) reglementair geraakt wordt en de cirkel verlaat

Nadat de waarnemer hem het teken heeft gegeven dat dezelfde configuratie opnieuw correct in de doelcirkel is neergelegd, neemt de tegenstander plaats in dezelfde werpcirkel en werpt ook hij een bal om het doelwit te verwijderen.

Voor elk schot heeft de deelnemer 30 seconden de tijd, gemeten tussen het teken van de waarnemer en het moment dat de bal neerkomt;

Nadat de deelnemers vanuit de eerste werpcirkel hebben geschoten, nemen ook de andere deelnemers plaats in de volgende werpcirkel. Hij en vervolgens zijn tegenstanders schieten op deze configuratie. Zo worden de vier afstanden in volgorde afgewerkt.

Vervolgens wordt de volgende configuratie in de doelcirkel neergelegd. De eerste deelnemer betreedt het strijdperk en hij en zijn tegenstanders schieten op deze configuratie weer vier keer, vanuit elke werpcirkel één keer. Deze werkwijze wordt herhaald tot alle deelnemers op de vijf configuraties ieder vier keer hebben geschoten.

Het max. aantal te verdienen punten is dus 100.

Administratie

Na elke worp wordt de behaalde score op het wedstrijdformulier van elke deelnemer genoteerd door de waarnemer en aan de wedstrijdleiding ter verwerking voorgelegd.

De taken van de wedstrijdleider zijn:

- a. een deugdelijke administratie bijhouden van de behaalde scores;
- b. de deelnemers op een juiste wijze in een tussenklassement zetten;
- c. lotingen verrichten;
- d. meldingstijden vaststellen;
- f. deelnemers wedstrijdformulieren verstrekken;
- e. informatie geven omtrent tussenklassementen.

De deelnemers worden geacht mee te werken aan een vlotte afwikkeling van het kampioenschap. Zij dienen zich vóór het op het wedstrijdformulier aangegeven tijdstip naar het juiste strijdperk te begeven, dan wel op eerste oproep naar de wedstrijdtafel.

Discipline

Terwijl een deelnemer zich opmaakt om te schieten bevindt zijn tegenstander zich achter de werpcirkel op 9 meter van de doelcirkel, en op ten minste 2 meter van die deelnemer.

Ieder ander dan de deelnemer, en met name de tegenstander en het publiek, dient zich gedurende de uitvoering van de werpproef van commentaar te onthouden, en mag geen bewegingen maken of anderszins de deelnemer uit zijn concentratie halen, zolang deze zich in een werpcirkel bevindt. Gebeurt dat naar het oordeel van de waarnemer toch of vindt naar het oordeel van de scheidsrechter een van buiten komend incident plaats, dan wordt de reeks schoten vanuit de werpcirkels op de voorliggende configuratie door de deelnemer opnieuw doorlopen.

Arbitrage

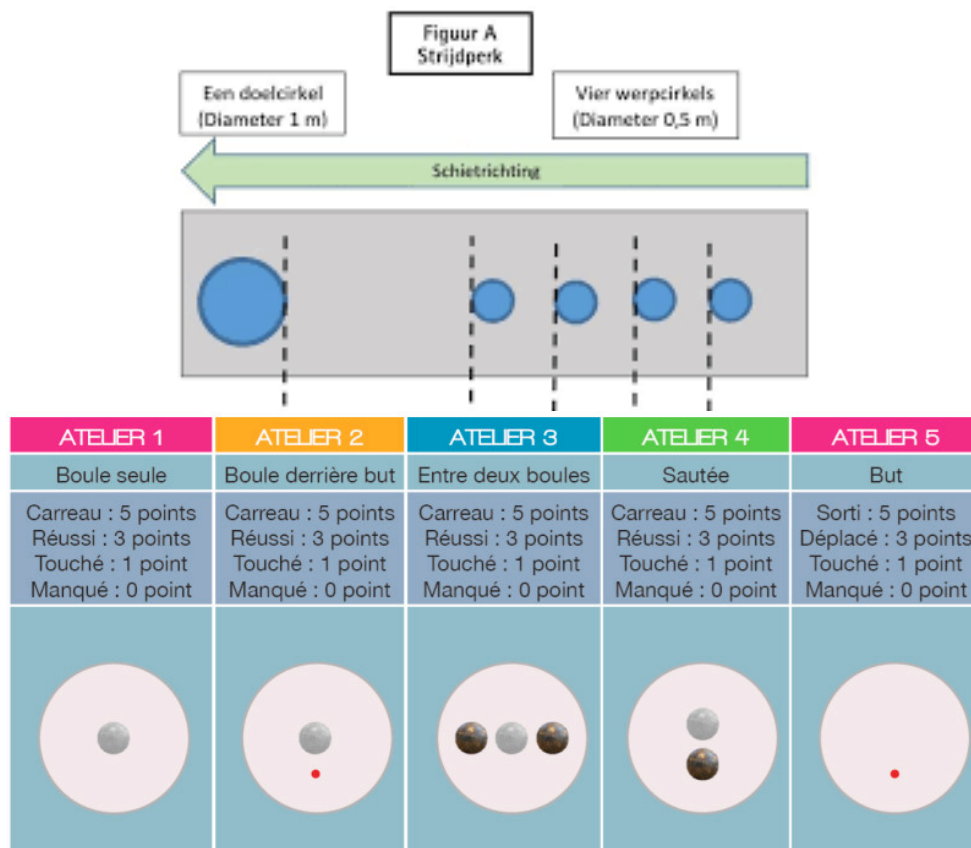
De taken van de waarnemer zijn:

- beoordelen of doelwitten zijn getroffen en de doelcirkel hebben verlaten en of hindernissen zijn bewogen;
- controleren of de deelnemer tijdens het schieten met zijn voeten aan de grond en geheel binnen de werpcirkel blijft;
- toekennen van de score door het omhoog van het bordje met de score.
- bijhouden van de puntentelling.

De waarnemer houdt zich, gedurende de tijd die een deelnemer heeft om te schieten, op ter hoogte van de doelcirkel, op een afstand van 2 meter terzijde van de hartlijn.

De taken van de legger:

- Legt de doelballen of/ en het mikballetje terug op de juiste plaats door gebruik te maken van het sjabloon.
- Zorgt dat de ondergrond binnen de doelcirkel vlak blijft .



Veel succes.

Het bestuur