



## Start instructie open wedstrijd NK DFTA



# Hartelijk welkom!

Deze wedstrijd wordt verschoten volgens het "Schiet en Wedstrijd reglement Field Target".

### Veiligheid:

- Het parcours is afgebakend door middel van een rood/wit geblokt lint.
- Alleen deelnemers, baancommandanten en assistenten bevinden zich op het parcours.
- Tijdens het verplaatsen op, van en naar het parcours wijst de loop van het wapen richting de grond en mag het **wapen niet geladen** zijn, of een magazijn bevatten .
- Diegene die bezig is met schotafwikkeling op het schietpunt, mag een geladen geweer voeren.
- Tijdens de wedstrijd mogen alleen baancommandant en assistenten de lanes betreden.
- Eventuele gebreken aan de baan worden gemeld aan commandant of assistenten.

### Veiligheidssignalen op het wedstrijdparcours

Eén (1) x fluiten betekent "vast vuren" (**geweer leeg schieten, neerleggen & schietpunt verlaten**)

Twee (2) x fluiten betekent "baan vrij" en de wedstrijd of training mag worden hervat.

Deze veiligheidssignalen gelden op dit parcours voor beide zijden.

### Algemeen:

- Voor, tijdens of na de wedstrijd/training kan het geweer op snelheid gecontroleerd worden. Als bij controle blijkt dat resulterende kracht (afhankelijk van klasse)  $> 16,3 \text{ J}$  of  $> 7,5 \text{ J}$  is volgt een extra controleschot. Is gemeten waarde weer te hoog volgt bij wedstrijden diskwalificatie.
- De teams werken het wedstrijdparcours af in numerieke volgorde.
- Tussentijds verlaten van het parcours, zonder toestemming **BC**, is NIET toegestaan!
- De baancommandant kan een incompleet team naar het volgend startpunt sturen.
- Het niet nakomen van dit reglement kan leiden tot diskwalificatie.
- Eventuele geschillen worden door de baancommandant bindend beslist.

### Tijd

- Iedere schutter heeft per lane één (1) minuut per schotcyclus maal het aantal doelen.
- De tijd gaat in zodra de schutter de kijker aan het oog zet.
- Eén van de overige teamleden bedient de stopwatch.
- Schutter mag op eigenverzoek worden gewaarschuwd over resterende tijd.

### Score card

Tijdens de wedstrijd houdt een van je teamleden de score bij op de score card .

De score card dient per schot ingevuld te worden. Als er een fout gemaakt is bij het noteren van de score moet dit de baancommandant of baanassistenten gemeld worden.

Onvolledig of niet ingevulde score card worden niet mee geteld voor de eindscore.

Direct na afloop van de wedstrijd score card ondertekend inleveren bij de baancommandant.

## Iedereen veel succes en een goede wedstrijd!

Meehelpen bij het opruimen na afloop wordt zeer gewaardeerd.



# Herzlich Willkommen!

Dieser Wettkampf wird geschossen nach Regeln des "Schieß- und Wettkampf Field Target"

## Sicherheit:

- Der Parcours ist durch ein rot-weiß karierte Schleife markiert.
- Nur Teilnehmer, Bahnkommandanten & Assistenten befinden sich auf dem Parcours
- Während das gehen auf das Wettkampfgelände, oder Parcours zielt der Lauf des Gewehres Richtung Boden und ist (ohne Magazine) ungeladen.
- Nur derjenige an der Feuerlinie beschäftigt mit der Schussabwicklung darf eine Geladene Waffe haben.
- Während die Abwicklung des Wettkampfs dürfen nur der Kommandant oder seine Assistenten die Lanes betreten.
- Probleme oder Hemmungen auf die Lanes müssen den Kommandanten oder Assistenten gemeldet werden.

## Sicherheitssignale des Parcours

1 X Pfeifen bedeutet „Feuer einstellen“ (**Gewehr leer schießen, hinlegen und Feuerlinie verlassen**)

2 x Pfeifen bedeutet „Feuer frei“ und der Wettkampf wird fort gesetzt.

Diese Signale gelten für beide Seiten des Parcours.

## Allgemein:

- Vor, nach oder zwischendurch des Wettkampfes kann das Gewehr auf die zugelassene Joules kontrolliert werden. Ist der Kraft  $> 16,3$  Joule (oder  $> 7,5$  J bei Klasse3) folgt ein extra Schuss zur Kontrolle. Ist der gemessene Wert zu hoch folgt Disqualifizierung.
- Die Teams müssen den Wettkampfparcours in numerischer Reihenfolge ablaufen.
- Zwischenzeitliches Verlassen des Parcours ist, ohne Genehmigung, ist nicht erlaubt.
- Der Bahnkommandant kann ein inkomplettes Team zum nächsten Startpunkt schicken.
- Das nichtbeachten dieser Instruktion kann führen zur Disqualifikation.
- Etwaige Streitigkeiten werden von Kommandanten verbindlich entschieden.

## Zeit

- Der Schützer hat pro Lane eine Minute für jedes Ziel vermehrt mit der Anzahl der Ziele.
- Zeitablauf fängt an mit dem ersten Blick durch das Zielfernrohr.
- Einer aus dem Team betätigt die Stoppuhr.
- Auf eigenen Wunsch des Schützers kann er über verbleibende Zeit gewarnt werden.

## Score Karte

Während des Wettkampfes werden pro Schuss die Ergebnisse auf der Score karte durch Mitglieder des Teams wechselseitig beigeschrieben. Wird beim Notieren einen Fehler gemacht wird der Bahnkommandant darüber informiert. Nicht vollständig ausgefüllte/abgegebene Score karte zählen nicht mit.

Sofort nach Beendung des Wettkampfes die Score karte unterzeichnet durch die Mitbewerber beim Kommandanten einreichen.

**Viel Erfolg und einen schönen Wettkampf**