

Regler for præcisionskydning



PRÆCISIONSKYDNING figurer:

Skud banen: Figur A

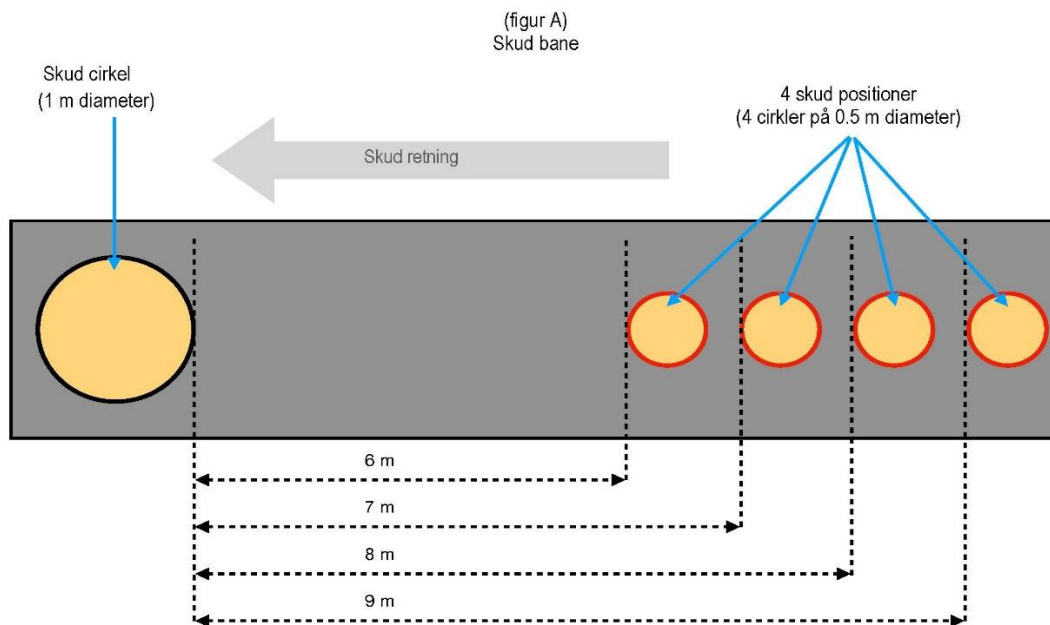
Skuddets gyldighed: Figur B

Placering af objekterne inden for 1 m-cirklen og tildeling af point: Figur 1 til 5

§ 1 - Banen

Banen består af en cirkel på 1 meter i diameter, hvor objekterne; – målet og forhindringerne, er placeret, samt 4 skudcirkler på 50 cm som er linket sammen, og hvis forkanter er 6 meter, 7 meter, 8 meter og 9 meters fra den nærmeste kant af cirklen, hvor mål og forhindringer er placeret.

For kampene mellem 2 spillere, dvs. fra ¼ finalerne, er det at foretrække at banerne lægges på tværs af turnerings konkurrence banerne.



§ 2 - Tilladte materialer

Målkugler, figur 1, 2, 3 og 4. Har alle en diameter på 74 mm., en vægt på 700 gr., og en glat overflade. Farven skal være lys(stål) og er ens i alle figurerne.

Målgrisen, figur 5. og forhindringsgrisen (figur2) har en diameter på 30 mm, vejer mere end 10 gram, er lavet af træ, og er ensfarvet

Forhindringskugler, figur 3 og 4. har samme diameter og vægt som kuglerne i punkt a ovenover. Deres farve er mørk, og er ens i de to figurer hvori de benyttes.

§ 3 - Mål og forhindringer

Målene og forhindringerne placeres i en meters diameter cirkel af en erfaren frivillig og ved hjælp af en skabelon, der er godkendt af FIPJP, i henhold til standarderne i figur 1, 2, 3, 4 og 5.

Objekterne adskilles som følger:

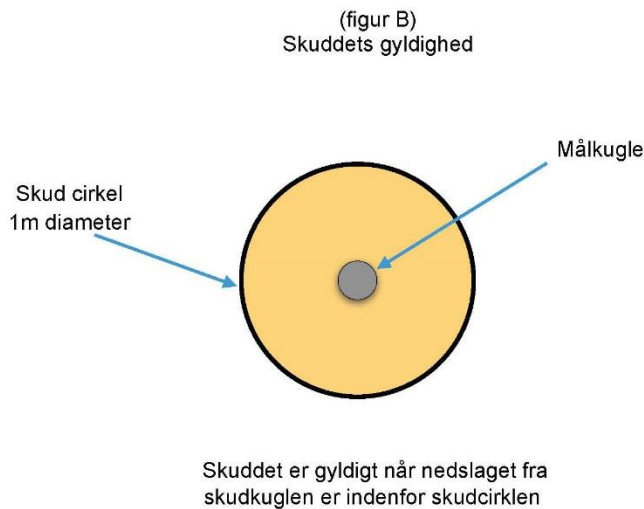
- Når der er to genstande (figur 2 og 4), placeres disse 10 cm fra hinanden, målt fra kanten af målet til den nærmeste kant af forhindringerne.
- Når der er tre objekter (figur 3), reduceres mellemrummet mellem målet og forhindringerne til 3 cm

Målkuglerne placeres altid i midten af målcirklerne, dvs. 6,5 meter, 7,5 meter, 8,5 meter og 9,5 meter fra kanten af skyttens cirkel.

Målgrisen er placeret 20 cm fra kanten af den målcirkel, der er tættest på skytten. Den er derfor placeret på 6,2 meter, 7,2 meter, 8,2 meter og 9,2 meter fra kanten af skyttens cirkel.

§ 4 Kastets gyldighed

Kastet er gyldigt når nedslagspunktet er indenfor cirklen i hvilken mål og forhindringer er anbragt. Kastet er ugyldigt, selvom det kun delvis berører kanten af cirklen. For at kontrollere dette anbefales det at placere kridt eller modellervoks på kanten af cirklen.



Score 1 point:

Når kastet er gyldigt, og målkuglen er berørt korrekt uden at forlade cirklen. Hvis forhindringsgenstanden har flyttet sig, når skudkuglen kommer retur i figur 2 og 4, hvilken position målkuglen, forhindringsgrisen, forhindrings-kuglen eller skudkuglen end måttevære.

Der gives kun point, hvis spillerens kugle har nedslag bag forhindringen og foran målkuglen. Hvis ikke, er det nul (0) point.

Hvis nedslagskastet er på målkuglen i figur 3 og en eller to af de to sorte forhindringskugler er rørt.

For disciplin 3, når skudkugle rammer en forhindringskugle, der forbliver i cirklen efter målkuglen er ramt. Nul (0) point gives automatisk, når målet og en forhindringskugle forlader cirklen.

Score 3 point:

Når målkuglen er ramt korrekt, og både den og skudkuglen fuldstændigt forlader cirklen, og for figurer med forhindringer, uden at berøre dem.

Når målgrisen er korrekt berørt i figur 5 og ikke forlader cirklen, hvori den var placeret.

Score 5 point:

Når målkuglen er ramt korrekt og fuldstændigt forlader cirklen, men skyttens kugle forbliver i cirklen, og for figurer med forhindringer, uden at berøre dem.

Når målgrisen forlader cirklen hvor den var anbragt i figur 5, efter at være korrekt berørt.

Maksimum score for en skudserie er 100 point.

§ 5 Procedure

Verdensmesterskabet for præcisionskydning begynder med to kvalifikationsrunder for at vælge otte spillere til den sidste fase. Hver skytte skal udføre en komplet serie på tyve skud, det vil sige fire skud over fire afstande for hver disciplin på maksimalt 15 minutter.

I den første kvalifikationsrunde bestemmes rækkefølgen af lodtrækningen til det første runde i Triple VM.

Spilleledelsen er ansvarligt for allokering af spillere til skudbanerne.

I slutningen af første runde kvalificeres de 4 bedste resultater til kvartfinalen ved at tage placeringerne 1 til 4. De næste mindst 16 vælges til at deltage i anden runde. Men flere har samme score som 16. pladsen, kvalificerer de sig også til anden runde.

I anden kvalifikationsrunde er rækkefølgen den omvendte rækkefølge af resultaterne af den første runde. De spillere, der har opnået den laveste score, spiller først. Spilleledelsen er ansvarligt for allokering af spillere til skudbanerne. Hver spillers score føjes til det resultat, der blev opnået i første runde.

De 4 bedste resultater fra anden kvalifikationsrunde, der følger reglerne ovenfor, til kvartfinalen, og de tager placeringerne 5 til 8.

I tilfælde af uafgjort for de fire kvalificerende pladser i hver runde, vil vinderen være den spiller, der scorede flest 5 point; hvis den stadig er lige, vil vinderen være den spiller, der scorede flest 3 point.

Barrage - I tilfælde af fortsat uafgjort arrangeres en barrage, hvor hver spiller kun skyder en kugle for hver disciplin fra 7 meter cirklen. Hvis det stadig står lige, gentages denne procedure, men stoppes, så snart en af spillerne scorer flere point end den anden på en figur. Denne procedure følges også i tilfælde af uafgjort i den sidste fase.

Den sidste fase finder sted spiller mod spiller efter følgende tabel, der følges indtil finalen:

1 mod 8

4 mod 5

3 mod 6

2 mod 7

I hvert spil kvalificerer spilleren sig ved at have opnået en bedre score end sin modstander.

I kvartfinalen, semifinalen og finalen, skyder de to modstandere skiftevis på den samme skudbane.

§ 6 Generelle regler:

Spillerne, der spiller alene under kvalifikationerne eller den ene efter den anden i direkte modstand, skyder i rækkefølge fra figur 1 på 6 meter til figur 5 på 9 meter.

Hver spiller har maksimalt 15 minutter til at foretage alle deres skud. Tiden måles ved **pointbordet**, og annonceres til spillerne i slutningen af hver disciplin, samt vises synligt, hvis det er muligt.

Nedtællingen starter, når dommeren hæver armen, efter at opsætningsskabelonen til disciplinen er fjernet og tiden stoppes, når kuglen forlader spillerens hånd.

Spilleren skal forblive i cirklen med begge fødder på jorden, indtil deres kastede kugle rammer jorden eller målet. At have en fod helt væk fra jorden vil resultere i et rødt kort, som annullerer skuddet, også selvom spilleren i løbet af sit kast ikke forlader cirklen før skuddet rammer.

Et rødt kort tildeles også til enhver spiller, hvis fod rører kastecirklen

Spillere, der modtager deres andet rødt kort, vil få deres skudrunde stoppet, men bevarer de point, de allerede har scoret.

Kun en dommer eller et udpeget medlem af organisationen (DPF/CEP/FIPJP) er berettiget til at erstatte mål og forhindringer ved hjælp af en skabelon, der er godkendt af FIPJP. Det er forbudt for trænere eller andre spillere at gribe ind på skudbanen.

Træneren kan hjælpe spilleren, men må ikke bevæge sig over de 4 skydepositioner.

For hver bane skal der være:

- En dommer eller en official til at kontrollere placeringen af skyttens fødder. De skal have et hvidt skilt for at meddele, at skuddet er gyldigt, og et rødt for at meddele, at skuddet er ugyldigt. De skal være ekstremt strenge med at tildele et rødt kort til den spiller, der løfter en fod, før deres kugle har ramt jorden eller målet. Dommeren skal være placeret ud for den cirkel, som skytten skal bruge, og altid mindst 2 meter fra den. Dommeren eller official må ikke advare en spiller, hvis fod berører cirklen.
- En dommer, der ved hjælp af markører med numrene 0, 1, 3 eller 5 annoncerer resultaterne til pointbordet efter at have kontrolleret, at skuddet blev godkendt.
- En pointmarkør pr. spiller ved pointbordet for at registrere resultaterne kugle for kugle på de specifikke formularer og en official til at registrere og meddele den resterende tid for spilleren i slutningen af hver disciplin, denne rolle kan udføres af pointmarkøren.

§ 7 Video

Når det er muligt at arrangere, kan video bruges til de direkte konfrontationskampe i tilfælde af en appel af en dommers beslutning. Til dette formål får hver træner et grønt kort, der kan bruges til at anmode om gennemgang af videoen.

Hvis appellen opretholdes, kan kortet bruges igen under kampen. Hvis appellen mislykkes, vil træneren ikke være i stand til at fremsætte yderligere klager før kampens afslutning.

§ 8 Adgangskrav for Verdensmesterskabet i Præcisionsskydning

Der kan kun være én deltager pr. nation, og deltagerne skal være en del af det hold på 4 spillere, der er tilmeldt VM af deres forbund. Desuden kan titelholderen fra foregående år, deltage for at forsvare titlen, selvom hans hold ikke skulle være kvalificeret til VM i Triple, og kun under disse omstændigheder. I modsatte fald, skal han være medlem af holdet.

Han nyder godt af de samme betingelser for støtte, som resten af spillerne.

§ 9 Præmier og titler

De 4 bedste vil modtage: for vinderen en guldmedalje, et personligt verdensmestertrofæ, en anden til forbundet og en verdensmestertrøje. For 2. pladsen, en sølvmedalje, et personligt trofæ og en anden til forbundet, uddelt af organisationskomitéen; og for de to semifinalister, en bronzemedalje og et trofæ, uddelt af organisationskomitéen. Hver kvartfinalist modtager også et trofæ uddelt af organisationskomitéen. Medaljerne gives af FIPJP på det til formålet opsatte podie. Denne ceremoni efterfølges af hævning af medaljetagernes nationale flag og afspilning af vinderens nationalsang.

§ 10 Hændelser

I tilfælde af hændelser under kampen (strømafbrydelse, storm, uacceptabel opførsel hos tilskuerne, kasten med genstande m.m.) som ikke direkte involverer spilleren, må kampen aflyses. Den skal dog starte igen så hurtigt som muligt med de samme spillere, startende ved figur 1.

Ved første udkald har spilleren 5 minutter til at indfinde sig på banen. I tilfælde af spillernes fravær bliver der kaldt anden gang, men spilleren starter med 5 strafpoint. Er spilleren stadig fraværende efter 5 minutter ved andet udkald, vil personen blive diskvalificeret.

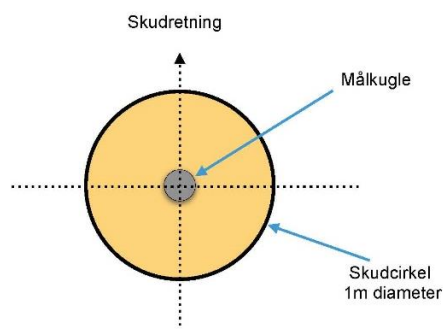
Danske undtagelser fra de internationale regler for præcisionsskydning ved brug til DM.

1. Tidsforbrug: Skytten har 30 sek. til hvert skud.
2. Oplægning af kugler ved hjælp af template / skabelon kan foretages af en hjælper.
3. Foddommeren kan være en official - ikke nødvendigvis en dommer.

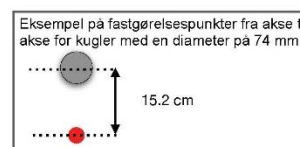
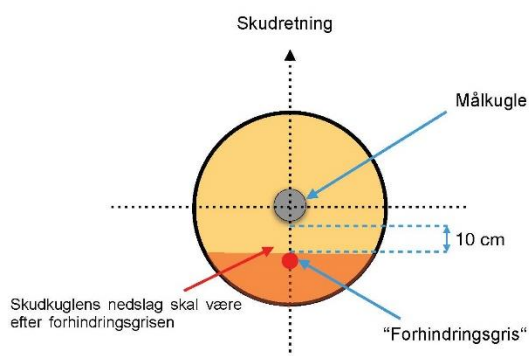
Bilag 1 – Figur 1 – 5

(figur 1)
Disciplin 1 A
Målkugle

Skud resultat:	Point
Målkuglen forlader cirklen og skudkuglen forbliver i cirklen "Carreau"	5
Skudkuglen og målkuglen forlader begge cirklen fuldstændigt.	3
Målkuglen ramt men forbliver i cirklen	1
Miss	0

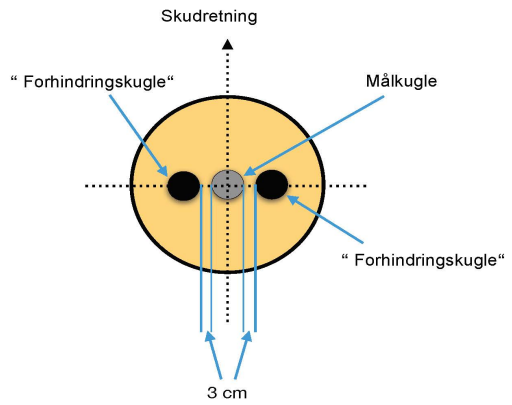
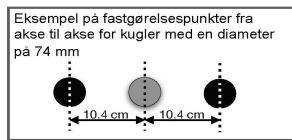


(figur 2)
Disciplin 2
Målkuglen bag grisen



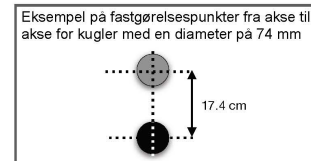
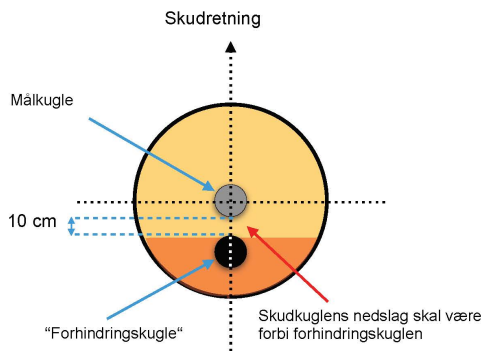
Skud resultat:	Points
Målkuglen forlader cirklen og skudkuglen forbliver i cirklen "Carreau"	5
Skudkuglen og målkuglen forlader begge cirklen fuldstændigt.	3
- Målkuglen ramt men forbliver i cirklen - Målkuglen ramt og forhindringsgrisen berørt af tilbageslaget fra den kastede kugle	1
Miss eller nedslaget fra skudkuglen er før forhindringsgrisen	0

(figur 3)
Disciplin 3
Målkugle mellem 2 forhindringskugler



Skudresultat	Points
Målkuglen forlader cirklen og skudkuglen forbliver i cirklen "Carreau"	5
Skudkuglen og målkuglen forlader begge cirklen fuldstændigt	3
- Målkuglen ramt men forbliver i cirklen - Målkuglen ramt og en forhindringskugle røres af tilbageslaget fra kastekuglen	1
Miss eller både målkuglen og en forhindringskugle forlader cirklen.	0

(figur 4)
Disciplin 4
Målkuglen bag forhindringskuglen



Skudresultat	Points
Målkuglen forlader cirklen og skudkuglen forbliver i cirklen "Carreau"	5
Skudkuglen og målkuglen forlader begge cirklen fuldstændigt	3
- Målkuglen ramt men forbliver i cirklen - Målkuglen ramt og forhindringskuglen røres af tilbage- slaget fra skudkuglen	1
Miss eller nedslaget fra skudkuglen er før forhindringskuglen.	0

(figur 5)
Disciplin 5
Mål-gris

Skud resultat	Points
Grisen forlader cirklen fuldstændigt	5
Grisen ramt, men forbliver i cirklen Grisen betragtes som ramt, hvis den har flyttet sig fra dens oprindelige placering)	3
Miss	0

