

2016-04-24



Licensutbildning 2016

2016-04-24

Innehållsförteckning

Innehållsförteckning.....	2
Förord.....	4
Grundläggande Säkerhet.....	4
Generellt.....	5
Klädsel	5
Pilar.....	5
Protokollföring.....	6
Etik och moral.....	8
Antidopning, alkohol och drog policy.....	8
Några råd inför tävling.....	8
3D	9
Poängberäkning 3D	9
2D tapeter.....	9
Skjutavstånd 3D.....	10
Diverse 3D	10
FÄLT	11
Poängberäkning Fält.....	11
Skjutavstånd Fält	12
Diverse Fält	13
JAKT	14
Poängberäkning Jakt	14
Skjutavstånd och tavelstorlekar Jakt.....	14
Pilar Jakt	15
Diverse Jakt.....	15
Grunder Tavla.....	16



2016-04-24

Signaler	16
Diverse	16
Tavla inomhus	18
Poängberäkning.....	18
Skjutordning på olika taveluppsättningar, samt placering på skjutlinjen.	19
Skjutavstånd och tavelstorlek Inomhus	20
Tavla utomhus	21
Poäng beräkning.....	21
Skjutordning på olika taveluppsättningar, samt placering på skjutlinjen.	22
Skjutavstånd och tavelstorlek Tavla ute.....	24

2016-04-24

Förord

Licensutbildningen syftar till att du skall kunna tävla på lokal, nationell och internationell nivå. Med internationell nivå menas att du åker till någon av våra nordiska grannländer och skjuter. Det är inte någon stor skillnad då alla länders regelverk bygger på World Archerys regelverk. **Alla regler återfinns på SBF:s hemsida www.bagskytte.se under fliken/Tävling. Det är skyttens ansvar att hålla koll på förändringar i regelboken!**

Grunderna är enkla. Det skytten behöver kunna är tre saker.

- Skjuta säkert och följa de säkerhetsregler som finns.
- Reglerna för de ronder skytten tänker tävla i.
- Skriva protokoll

Utnyttja SISU för denna utbildning!

Det här skall du kunna innan du tävlar för första gången

Grundläggande Säkerhet

- Som skytt får du bara dra upp bågen, med eller utan pil på skjutlinjen och då alltid riktad mot tavelunderlaget. Det vill säga att det är tillåtet att bågen riktas ovanför målet under uppdraget, så länge som pilen landar inom säkerhetsområdet om man skulle råka skjuta av misstag. I skogen, på jakt, fält och 3D, måste man sikta på målet under hela uppdraget.
- Du måste även förvissa dig om att det är fritt framför, bakom samt vid sidorna av tavelunderlaget.
- Som skytt är du ansvarig för den pil du skjuter i väg.
- Att skjuta en pil rakt upp i luften är livsfarligt.
- Gå fram till tavelunderlaget/målet när du ska markera, spring inte.
- Jakt på levande djur med pilbåge är inte tillåtet i Sverige.
- Stå vid sidan av pilarna när du drar ut dem ur tavlan, observera att ingen står i utdragsriktningen.
- Som nybörjare bör en ledare eller en erfaren skytt vara med dig.
- All uppvärmningsskjutning samt provskjutning skall ske på plats hänvisad av tävlingsarrangören, som även beslutar om tidpunkten.

2016-04-24

Generellt

Tävlingslicens

Licensklass A, B och C skall avse skyttens ålder. Licensutbildningen för licensklass A och B skall vara samma. Samtliga tävlingslicenser skall registreras i klubbens IOL.

Tävlingslicens A

Tävlingslicens A är till för klasserna Elit, 21, 50 och 60.

Tävlingslicens B

Tävlingslicens B är till för skyttar som skjuter i klasserna 13 och 16.

Tävlingslicens C

Tävlingslicens C är till för skyttar som skjuter i 10 klasserna.

Skytt med Tävlingslicens C får inte skjuta SM i 13 klassen. Ska en skytt i 10 klassen skjuta SM i 13 klassen måste den skytten ha Tävlingslicens B.

Motionärer

Motionsskyttar ska ha licens för den åldersklass man vill tävla i. *Engångslicens kan användas.*

Skjutmaterial

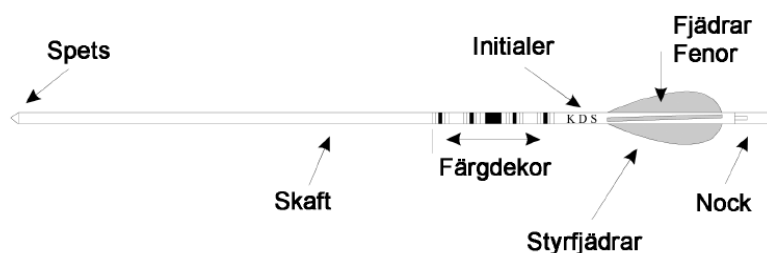
Vi har valt att inte skriva så mycket om skyttens material eftersom det ändras då och då. Hjälp nybörjarna med denna bit utifrån vad de skjuter med för bågtyp.

Klädsel

Skjuttröja skall användas på alla sanktionerade tävlingar. Klädseln skall täcka mellangärdet och magen även vid fullt uppdrag. Utomhus skall sportskor/stövlar/kängor bäras. Långbyxor, kjol, byxkjol eller shorts skall bäras. Inga kamouflagekläder får bäras på tävlingsfältet. Huvudbonad får användas.

Pilar

Varje skytts samtliga pilar skall vara märkta på skaftet med skyttens namn eller initialer. Alla pilar som används under hela tävlingen skall vara identiska och skall ha samma mönster och färg på fjädring, nockar och den eventuella färgdekoren. Notera att vid jakttävling (Se sidan 15) skall det finnas en eller flera färgringar på skaftet.



2016-04-24

Protokollföreling

Protokollföreling/Markering

Två skyttar i varje patrull eller på varje tavelunderlag utses till markörer och skriver skjutprotokollen.

Varje skytt, i den ordning markörerna anger i regel A, B osv. , läser värdet av sina pilar och börjar alltid med den pil som har högsta poängen. Om en pil tangerar linjen skall pilen ha värdet av den högre poängzonen.

Varken pilar, tavlor eller tavelunderlag får vidröras förrän samtliga pilar som finns på tavelunderlaget har skrivits in i skjutprotokollet. Skulle man råka missa en pil markeras det med ett M i protokollet.

När man skjutit klart de första 30 pilarna, i detta fall en inomhusrond, skrivs delresultatet på den första serien i transportrutan.

Tävling Inne Tian
Skytt Ture Guldén
Klubb BSK Akilles

Klass **HF16**
Tavla **3C**

18m						FITA	Domar
Pil	Resultat per pil			summa	Totalt	Notering	
3	10	8	7	25	25		
6	9	8	7	24	49		
9	10	6	3	19	68		
12	10	10	9	29	97		
15	9	9	6	24	121		
18	9	9	8	26	147		
21	10	10	7	27	174		
24	7	7	4	18	192		
27	10	10	9	29	221		
30	8	7	7	22	243		
Poäng på avståndet					243	POÄNG	

18m						FITA	Domar
Antal	Transport från föregående avstånd			summa	Totalt	Notering	
33	10	10	8	28	271		
36	8	8	7	23	294		
39	10	10	9	29	323		
42	9	9	8	26	349		
45	10	10	M	20	369		
48	8	8	8	24	393		
51	10	9	9	28	421		
54	9	7	5	21	442		
57	10	10	9	29	471		
60	9	9	8	26	497		
Poäng på avståndet					254	POÄNG	

Vid tavelmiss markeras det med ett M i protokollet.

Antal 10:or
17

Antal 9
16

Slutresultat
497

SKYTT: Ture Guldén

MARKÖR: Marta Harvig

När man sedan skjutit klart räknar man ut poängen för respektive 30 pilar och fyller i dem. Det samma gäller hur många 10:or och 9:or man skjutit. Sedan fyller man i slutresultatet

När de båda markörerna är färdiga med beräkningarna skall resultaten jämföras. När resultaten överensstämmer skall markören och respektive skytt skriva under protokollet. **Ett felaktigt ifyllt protokoll kan medföra diskning i åldersklass 16 eller äldre.**



2016-04-24

Ett av skjutprotokollen skall lämnas till tävlingssekretariatet, det andra får skytten själv behålla. Tävlingssekretariatet informerar hur de önskar samla in skjutprotokollen

Tävling Tavelträffen
Skytt Märta Hurlig
Klubb BK Skogspilen

Klass **DC50**
Tavla **12B**

50m					FITA		Domar
Antal	Resultat per pil			summa	Totalt	Notering	
Pil							
3	X	8	7	25	25		
6	7	7	7	21	46		
9	X	X	10	30	76		
12	10	10	9	29	105		
15	9	9	6	24	129		
18	9	9	8	26	155		
21	10	10	7	27	182		
24	7	7	4	18	200		
27	10	10	9	29	229		
30	8	7	7	22	251		
33	X	X	8	28	279		
36	8	8	8	24	303		
Poäng på avståndet				303	POÄNG		

50m					303		Domar
Antal	Transport från föregående avstånd			summa	Totalt	Notering	
Pil							
39	10	10	8	28	331		
42	8	8	7	23	354		
45	10	10	9	29	383		
48	9	9	8	26	409		
51	10	10	10	30	439		
54	8	8	8	24	463		
57	10	9	9	28	491		
60	7	7	5	19	510		
63	10	10	9	29	539		
66	9	9	8	26	565		
69	9	9	9	27	592		
72	7	7	3	17	609		
Poäng på avståndet				306	POÄNG		

Antal 10:or

22

Antal X

5

Slutresultat

609SKYTT: Märta HurligMARKÖR: Ture Gullén

Skillnaden mellan inomhus- och utomhusronderna är att i stället för 10 och 9:or så räknar man 10 och X. I summeringen av antalet tiar lägger man ihop alla tiar med X. När man skjuter 6-pilsserer så börjar man även här med de högst värderade pilarna, av de 6 man skjutit.

2016-04-24

Etik och moral

På en tävling respekterar vi andra skyttar som skjuter. En skjuten pil är en skjuten pil och man får inte skjuta om den, även om man blir störd. Därför ska vi uppföra oss på ett sådant sätt att ingen skytt blir hämmad eller begränsad i sin skjutning.

Mobiltelefoner är avslagna eller satta i Flight Mode. Det är inte tillåtet att SMS:a, MMS:a eller prata i mobiltelefon/handdator inom tävlingsområdet under tävling. Det du får använda mobiltelefon/handdator är för att lagra dina normala siktnställningar, ditt eget skjutresultat, eller delar av WAs regelsamling. Du får inte använda mobiltelefonen framför väntelinjen förutom vid resultatrapportering i tavla inom- och utomhus. Headset eller hörlurar är inte heller tillåtet framför väntelinjen. Du får inte använda program som hjälper dig med siktnställningar, avståndsbedömningar eller lagra banan med hjälp av exempelvis GPS.

Bete dig på banan som du vill att andra ska bete sig mot dig.

Antidopning, alkohol och drog policy

Vi skall i alla sammanhang vara ett "rent" förbund fritt från alkohol, droger och många andra stimulans- och prestationshöjande preparat. Det skall vara naturligt för varje ledare och skytt att påpeka när man ser överträdelser från vår policy.

Alkohol, droger och många andra stimulans- och prestationshöjande preparat styrs dessutom av RF:s, SOK:s och SBF:s dopingregler.

Det får aldrig förekomma någon alkoholförtäring i samband med tävling och träning. Rökning, även med elektroniska cigaretter, är ej tillåtet i tävlingsområdet, upppackningsområdet och publikzonen utan får endast ske utanför.

Några råd inför tävling

- Anmäl dig några dagar innan sista anmälningsdag, efteranmälan kostar mer.
- Ta med dig skjuttröjan.
- Förvissa dig om var sekretariat, domare och toaletter finns.
- Kläder för alla temperaturer exempelvis regnkläder, keps/mössa, stabila skor, vantar mm.
- Kontrollera din skjututrustning.
- Matsäck, vattenflaska i en liten ryggsäck.
- Solskyddskräm, Myggmedel.

Lycka till och ha skoj!



2016-04-24

3D

Vid 3D-skytte får du skjuta en eller två pilar, det är upp till arrangören av tävlingen och anges i inbjudan. Vid junior- och senior SM gäller alltid två pilar.

Två skyttar ska kunna skjuta samtidigt. De skyttarna kan välja att stå eller knästå upp till ungefär en meter i någon riktning bredvid eller bakom skjutpålen i beaktande av terrängen. Finns det två pålar så skjuter den som har lägst startnummer från den vänstra pålen. Finns det bara en påle skjuter den som har lägst nummer från pålens vänstra sida.

Om arrangören valt 2 pilar per mål har du 1 minut och 30 sekunder på dig att skjuta dina pilar. Är det bara 1 pil per mål har du 1 minut på dig att skjuta pilen.

Skyttarna delas in i grupper (patruller) om fyra skyttar, dock minst tre.

Den som står först inom patrullen på startlistan är patrullchef.

Två av patrullmedlemmarna utses till protokollförare.

Poängberäkning 3D

Poänggivande zoner är

11 poäng den lilla cirkeln i mitten av 10-ringen (i den mån den finns),

10 poäng för den större cirkeln inom det vitala området,

8 poäng för det vitala området utanför 10-poängscirkeln (lungring),

5 poäng för resten av djuret,

En träff i horn eller hov som inte berör ett område med kroppsfärg, en kantstuds eller varje annan miss markeras som miss (M). En träff i stjärt eller vinge på fågel mål ger poäng. En pil som går genom ett horn eller hov men som berör en poängzon ges poäng efter var den berör poängzonen. En pil som går genom ett horn eller en hov men som inte berör en poängzon är en miss.

2D tapeter

Nytt från 160424 är 2D tapeter som liknar jakttapeter med 3D ringar och med konturlinje runt poänggivande kroppsträff samt med bakgrund.

Poäng mm för 2D är detsamma som 3D. Arrangören skall skriva i inbjudan ur många 2D tapeter de tänker blanda med 3D djuren. 2D tapeter är ej tillåtna på 3D-SM.

2016-04-24

Skjutavstånd 3D

Skjutklasserna står vid olikfärgade pålar.

3D				
	Röd	Blå	Svart	Vit
	D/HCE D/HC16	D/HRE D/HBE D/HLE D/HIE D/HC21-60 D/HR16 D/HB16 D/HL16 D/HI16	D/HR13, 21-60 D/HB13, 21-60 D/HL13, 21-60 D/HC13 D/HI13, 21-60	10
Poängzon 11/10 -storlek				
Grupp 1 ≥ 130 mm	10-45m	5-30m	5-25m	5-15m
Grupp 2 110-129 mm				
Grupp 3 70-109 mm				
Grupp 4 20-69 mm				

D=Dam, H=Herr, R=Recurve, B=Barebow, C=Compound, L=Långbåge, I= Instinctive

Beroende på hur stor poängzonerna 11/10 är placeras djuren i olika grupper. Ju större poängzonerna är desto större är djuret. Beroende på i vilken grupp 3D-målet är placeras det ut på olika avstånd från de olikfärgade skjutpålarna.

Diverse 3D

Vid materielfel har du 30 minuter på dig att åtgärda felet.

Ingen pil får skjutas om. En pil räknas som icke skjuten om du kan nå den med bågen utan att flytta fötterna eller om tavelunderlaget faller, då kan man skjuta en ny pil.

Vid 3D-skytte får kikare användas fritt. Dock får kikare inte användas vid skjutpålen sedan pilen/arna skjutits. När du har skjutit klart får du använda kikaren från vänteområdet.

Du får inte ta emot eller ge hjälp med avståndsbedömning eller lägesangivelse för skjuten pil vare sig inom patrullen eller från utomstående.

LB-skytt som vill skjuta med aluminiumpil skall anmäla sig i instinctive klassen. I LB klassen är det endast tillåtet med träpilar.

När skytten drar upp bågen så måste siktningen ske mot målet under hela uppdraget.

2016-04-24

FÄLT

Vid Fältskytte skjuter du 3 pilar mot samma mål.

Skyttarna delas in i grupper (patruller) om fyra skyttar, dock minst tre.

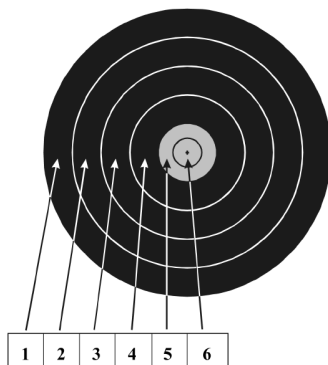
Den som står först inom patrullen på startlistan är patrullchef.

Två av patrullmedlemmarna utses till protokollförare

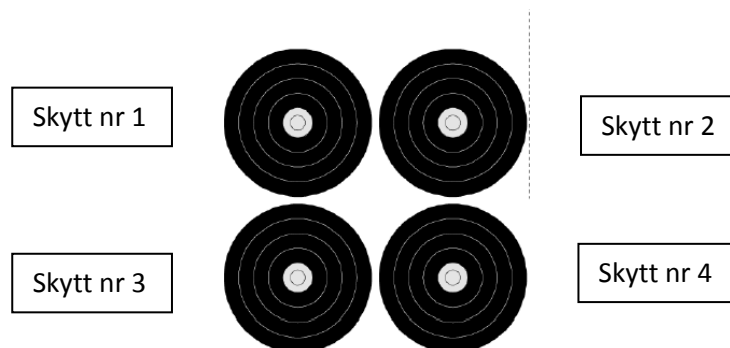
Du har maximalt 3 minuter på dig att skjuta pilarna.

Två skyttar ska kunna skjuta samtidigt. De skyttarna kan välja att stå eller knästå upp till ungefär en meter i någon riktning bredvid eller bakom skjutpålen i beaktande av terrängen. Finns det två pålar så skjuter den som har lägst startnummer från den vänstra pålen. Finns det bara en påle skjuter den som har lägst nummer från den vänstra sidan.

Poängberäkning Fält



Vid flera mål uppsatta på samma tavelunderlag skjuter man enligt följande



3 pilar i sin egen tavla













2016-04-24

Skytt nr 1
Skytt nr 3



Skytt nr 2
Skytt nr 4

3 pilar i sin egen tavlan

Skytt nr 1	Skytt nr 3	Skytt nr 2	Skytt nr 4
			
			
			

En pil i varje deltavla.

Skjutavstånd Fält

Skjutklasserna står vid olikfärgade pålar.

Fältronderna skjuts i två ronder en märkt, d.v.s. att avstånden är kända och en omärkt, d.v.s. att avstånden till tavlorna är okända. Dock finns det minsta och maximalt avstånd kopplat till storleken på tavlan.

Märkt Fält					
	Röd D/HRE D/HCE DH/R16 D/HC16	Blå D/HBE D/HB16 D/HR21-60 D/HC21-60	Svart D/HLE D/HIE D/HL16 D/HL16 D/HL16 D/HL16 D/HR13 D/HC13	Svart/vit D/HB13 D/HL13 D/HL21-60 D/HL13 D/HL21-60	Vit 10
Tavelstorlek					
20 cm	10 15 20 m	5 10 15 m	5 10 10 m	5 5 10m	5- 7 m
40 cm	20 25 30 m	15 20 25 m	15 15 20 m	10 10 15m	5-12 m
60 cm	35 40 45 m	30 35 40 m	20 25 30 m	15 20 25m	5-17 m
80 cm	50 55 60 m	40 45 50 m	30 35 40 m	20 25 30m	5-22 m

D=Dam, H=Herr, R=Recurve, B=Barebow, C=Compound, L=Långbåge, I=Instinctive



2016-04-24

JAKT

Skyttarna delas in i grupper (patruller) om fyra skyttar, dock minst tre.

Den som står först inom patrullen på startlistan är patrullchef.

Två av patrullmedlemmarna utses till protokollförare.

Du har 4 minuter på dig för att skjuta dina pilar.

Om du ser att du har träffat med den första pilen skall du inte skjuta flera pilar. Maximalt tre pilar får skjutas per mål, skjutet flera blir det poängavdrag.

Två skyttar ska kunna skjuta samtidigt. De skyttarna kan välja att stå eller knästå upp till ungefär en meter i någon riktning bredvid eller bakom skjutpålen i beaktande av terrängen.

Poängberäkning Jakt

Centrumzon		Kroppsträff
Pil nr1	20 poäng	15 poäng
Pil nr2	15 poäng	10 poäng
Pil nr3	10 poäng	5 poäng

Poäng räknas endast för den först inom poänggivande zon träffande pilen.

Centrumzon för Compound är den inre ringen för åldersklasserna 13 och äldre. Poänggivande pils nummer anges i skjutprotokollet (antal pil/mål). Träffar ingen pil inom poänggivande zon skall poäng 0 och pil nummer 3 noteras i skjutprotokollet

Skjutavstånd och tavelstorlekar Jakt

Centrumring i cm		Avstånd i meter				
		Röd	Blå	Svart	Svart vit	vit
Recurv	Compound	RE	BE	LE, IE	B13	10 klassen
Barebow		CE	R16-60	R13 C13	L13, 21-60	
Långbåge		C16	C21-60	L16-60	I13, 21-60	
Instinctive				I16-60 B16-60		
7,5	5	5-15	5-15	5-10	5-10	5-7
Lunga	2-6,5	5-15	5-15	5-10	5-10	5-7
15	10	5-30	5-30	5-20	5-20	5-12
Lunga	7,5	5-30	5-30	5-20	5-20	5-12
22,5	15	5-45	5-40	5-30	5-20	5-17
Lunga	11,5-12,5	5-45	5-40	5-30	5-20	5-17
30	20	5-60	5-50	5-40	5-30	5-22

R=Recurve, B= Barebow, C= compound, L=Långbåge, I=Instinctive



2016-04-24

Pilar Jakt

Vid jakt skall pilarna skjutas i stigande nummerföljd. Dina pilar skall därför vara ringade (cresting) med en minst 3 mm bred ring, avståndet mellan ringarna bör vara c:a 3mm. Pil 1- en(1) ring, Pil två – två(2) ringar och Pil 3 – tre(3) ringar.

Diverse Jakt

Vid materielfel har du 30 minuter på dig att åtgärda felet.

Ingen pil får skjutas om. En pil räknas som icke skjuten om du kan nå den med bågen utan att flytta fötterna och om tavelunderlaget faller, då får man skjuta en ny pil.

Det är inte tillåtet vid tävling att ha bilder på djurfigurerna med deras längsta och kortaste avstånd angivna

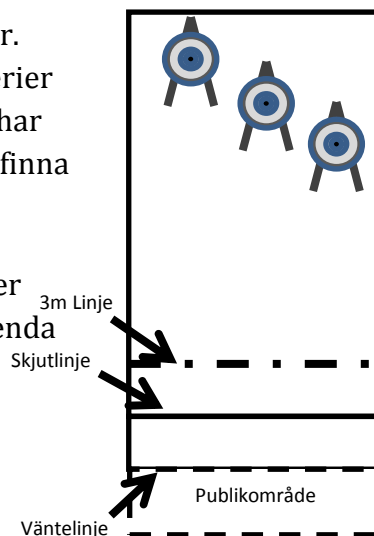
Kikare får användas efter att den första pilen skjutits.

2016-04-24

Grunder Tavla

Vid taveltävlingar skjuter man antingen 3 pilsserier eller 6 pilsserier. Inomhus är det vanligast med 3-pilsserier. När man skjuter 3 pilsserier har man 2 minuter på sig att skjuta alla pilarna och vid 6-pilsserier har man 4 minuter på sig. När du inte skjuter eller markerar skall du befinna dig bakom väntelinjen.

Om en pil är med någon del innanför 3 meters linjen, tavlan viks eller tavelunderlag faller ned räknas pilen som icke skjuten. Detta är de enda tillfällen då man får skjuta en ny pil.



Signaler

Det är alltid den akustiska (ljudliga, visselpipa eller liknande) signalen som begränsar skuttiden. De visuella (synliga, trafikljus eller flaggor) är enbart ett hjälpmedel.

En skjutomgång startar alltid med att två(2) akustiska signaler ljuder. Rött ljus lyser.

Tio sekunder efter de två första signalerna ljudit kommer en(1) akustisk signal samtidigt som grönt ljus lyser. Nu får du börja skjuta din serie. Om man råkar skjuta en pil innan ljudsignalen ljuder, räknas pilen med det högsta värdet bort och markeras som en miss(M) i protokollet.

När 30 sekunder återstår av skuttiden skall ljuset växla om till gult.

Efter två minuter, fyra minuter eller så snart alla skyttar lämnat skjutlinjen ljuder två akustiska signaler för växling av skjutlag eller tre akustiska signaler ljuder när du skall avbryta skjutning och återgå till väntelinjen. Rött ljus lyser.

Om skjutledaren blåser upprepade signaler skall skjutningen omedelbart avbrytas.

Diverse

Vid materielfel ska skytten lämna skjutlinjen och tillkalla domare, du har 15 minuter på dig att åtgärda felet. Man tillkallar domare antingen genom att höja drag armen eller använda flagga om det finns någon.

De skyttar som inte är markörer sköter den öppna markeringen och bläddrar fram det aktuella totalresultatet efter varje serie på blädderblocken.

När man står på skjutlinjen skall varje skytt garanteras minst 80cm med utrymme. Det får till följd att skytten inte får vara utanför detta utrymme för då riskerar han/hon att störa annan skytt.



2016-04-24

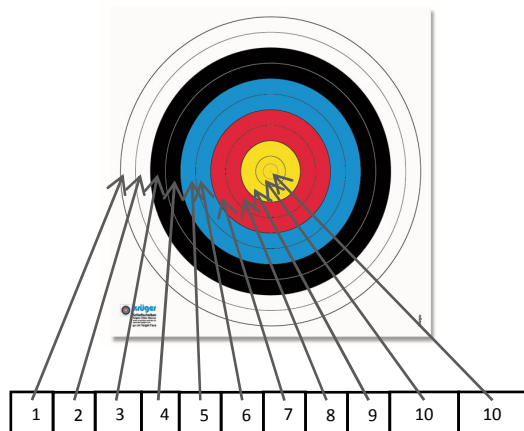
Skytten ska stå med varsin fot på varje sida om skjutlinjen och ha kroppscentrum mitt över skjutlinjen.

Kikare med stativ får användas på skjutlinjen. Dock får kikaren med stativ inte störa annan skytt eller vara högre än armhålan.

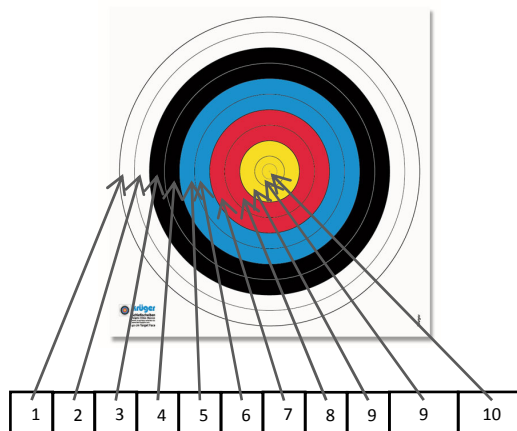
2016-04-24

Tavla inomhus

Poängberäkning



Poängräkning R 10-60, BB 10-60, C 10

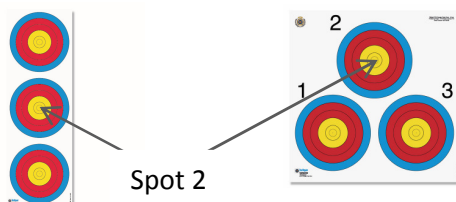


Poängräkning C 13-60

Notera att i klasserna Compound 16 till 60 så räknas endast innertian som 10 poäng.

Det finns tavlor som kallas för spottar och dessa innehåller bara en del av poängzonerna, 6 till 10.

När man skjuter på en 3-spot skall man ha en pil i varje spot. Om man råkar skjuta två pilar på samma spot så räknas endast den lägre pilens värde och tredje pilen räknas som en miss (M). Skytten får välja ordning själv förutom vid särskjutning. Då skall pilen skjutas mot spot 2.

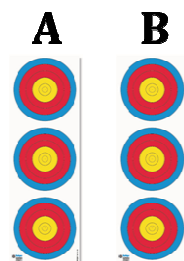
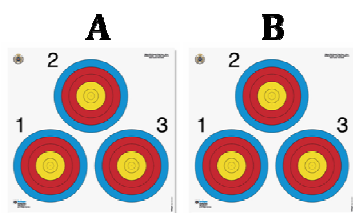


Med 40 resp. 60 cm tavla menas att poänggivande område är 40 cm resp. 60 cm i diameter

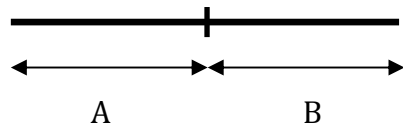
Skytten ska stå med varsin fot på varje sida om skjutlinjen och ha kroppscentrum mitt över linjen.

2016-04-24

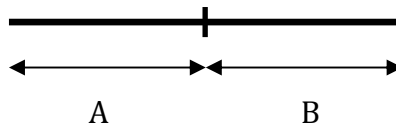
Skjutordning på olika taveluppsättningar, samt placering på skjutlinjen.



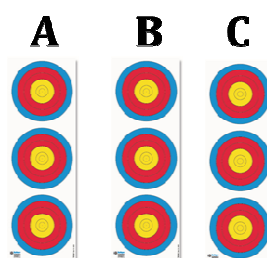
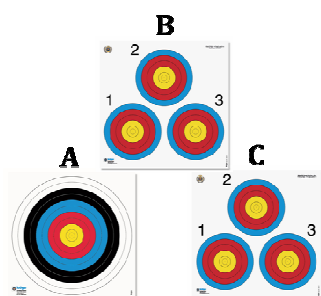
Tavel-
centrum



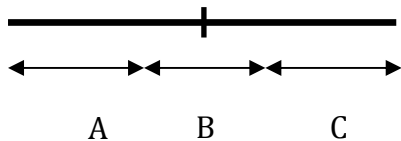
Tavel-
centrum



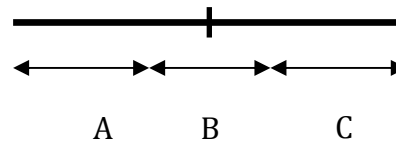
2 skyttar på varje tavelunderlag.



Tavel-
centrum

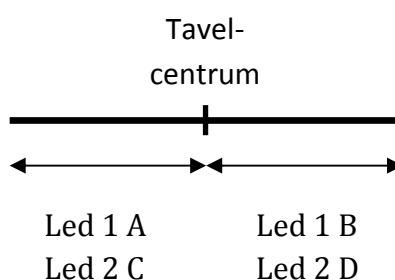
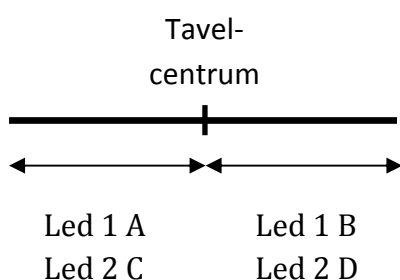
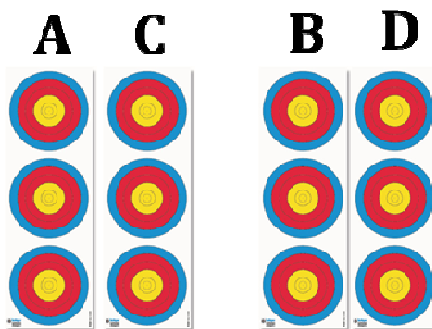
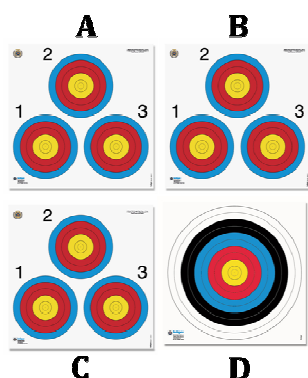


Tavel-
centrum



3 skyttar på varje tavelunderlag

2016-04-24



4 skyttar på varje tavelunderlag.

När man skjuter 4 skyttar på samma tavelunderlag delar man upp så att man skjuter i två skjutled. Man håller alltid ihop så att A-B och C-D skjuter i varsitt led.

Skjutavstånd och tavelstorlek Inomhus

12 m

På 12 m skjuter 10 och 13 klasserna. 10 klassen och Långbåge 13 skjuter på en 60 cm tavla och övriga 13 klasser skjuter på en 40 cm. Med 40 resp. 60 cm tavla menas att poänggivande område är 40 cm resp. 60 cm i diameter.

18 m

På 18 m skjuter 16-60 klasserna skjuter på en 40 cm 10 ringad eller 3-spot tavla. Elitklasserna recurve och compound skjuter enbart på 3-spot tavla. Långbåge skjuter på en 60 cm tavla. Vid finalskjutning skjuter alla i Recurvklass samt compoundklass Elit, 16-60 på 3-spot, särskjutning på spot nr 2.

25 m

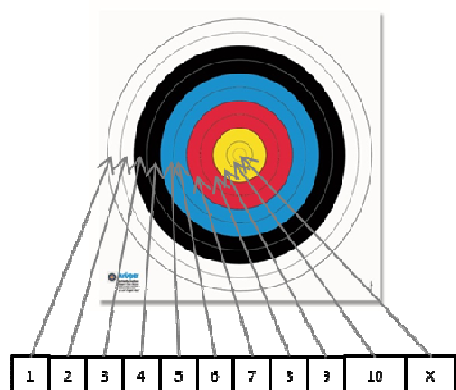
På 25 m skjuter åldersklasserna Elit, 16-60 på en 60 cm tavla. I övrigt så är poängzoner och allt annat lika som på 18 m.

2016-04-24

Tavla utomhus

Skillnaden i ronderna mellan utomhus och inomhus är förutom avstånd och tavelstorlek att man oftast skjuter 6 pilsserier. Dock brukar man på 900 ronden och när man på en WA 1440 skjuter de två kortare avstånden skjuta 3 pilsserier. *Antal pilar per serie anges i inbjudan.*

Poäng beräkning



Poängräkning

Det finns en tavla som kallas för spott och den innehåller bara poängzonerna 6 till X.

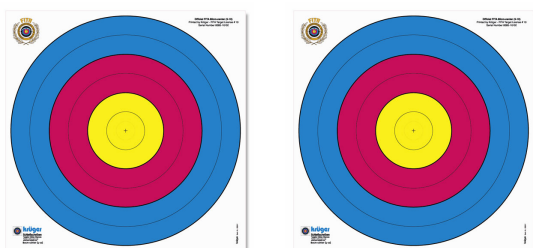


Tavelstorlekar som används utomhus är 80 cm respektive 122 cm. Med 80 resp. 122 cm tavla menas att poänggivande område är 80 cm resp. 122 cm i diameter

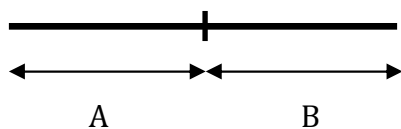
2016-04-24

Skjutordning på olika taveluppsättningar, samt placering på skjutlinjen.

En skytt skjuter på respektive spot. Placeringen på skjutlinjen är precis som inomhus.

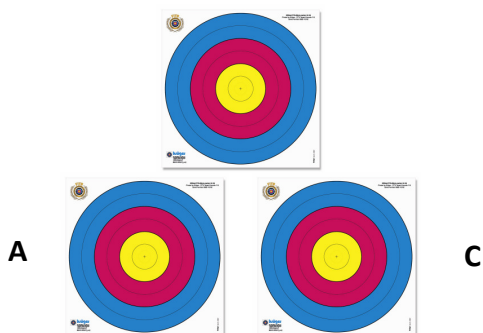


Tavel-
centrum

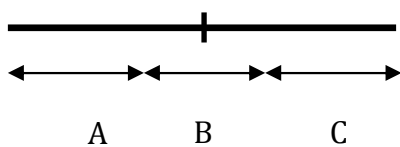


2 skyttar på samma tavelunderlag.

B

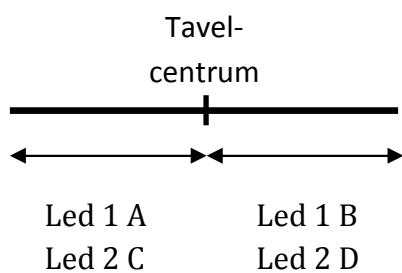


Tavel-
centrum



3 skyttar på samma tavelunderlag

2016-04-24



4 skyttar på samma tavelunderlag.

När man skjuter 4 skyttar på samma tavelunderlag delar man upp så att man skjuter i två skjutled. Man håller alltid ihop så att A-B och C-D skjuter i varsitt led.

2016-04-24

Skjutavstånd och tavelstorlek Tavla ute

Skytt har rätt att välja mellan 80 cm 10-ringad tavla och 80 cm 6-ringad tavla på avståndet 30 m. Rekommenderas att valet skall göras vid anmälan till tävlingen och sedan inte ändras.

Med hänsyn till att flera skyttar skjuter mot samma tavla skall om oenighet råder vid val av taveltyp alltid 10-ringad tavla gälla.

1440 rond

1440 rond omfattar 36 pilar på respektive avstånd. Den går också att skjuta som halv 1400 (rekreationsrond) då är det 18 pilar på respektive avstånd.

1440	90m	70m	60m	50m	40m	30m	20m
HRE	122	122		80		80	
HCE							
DRE		122	122	80		80	
DCE							
HR16							
HC16							
D/HBE			122	122	80	80	
HR21-60							
DR16-60							
HC21-60							
DC16-60							
D/HB21-60							
D/HB16-60				122	122	80	80
D/HR13							
D/HC13							
D/HLE					122	122/80	80
D/HL13-60							
D/HIE							
D/HL13-60							
D/HB13							
10							122

D=Dam, H=Herr, R=Recurve, B=Barebow, C=Compound, L=Långbåge, I= Instinctive

2016-04-24

900 rond

900 rond omfattar 30 pilar på respektive avstånd.

900	60m	50m	40m	30m	20m
D/HRE	122	122	122		
D/HCE					
D/HBE					
D/HR16-60					
D/HC16-60					
D/HB21-60					
D/H LE IE					
D/HL13-60					
D/HB13-16					
D/HL13-60					
D/HR13					
D/HC13					
10					122

D=Dam, H=Herr, R=Recurve, B=Barebow, C=Compound, L=Långbåge, I=Instinctive

SBF 36 pilsrond

36 pilsronden omfattar 36 pilar på respektive avstånd.

36 pil	50m	40m	30m	20m
D/HCE	80			
HC16				
HC21-60	80			
DC16-60				
D/HRE			80	
D/HBE				
D/HR16-60				
D/HC13				
D/HLE				80
D/HIE				
D/HB13-60				
D/HR13				
D/HL13-60				
D/HL13-60				
10				122

D=Dam, H=Herr, R=Recurve, B=Barebow, C=Compound, L=Långbåge, I=Instinctive

2016-04-24

70/50m Rond

70/50 m rond omfattar 72 pilar på respektive avstånd.

10 klass omfattar 2x30 eller 2x36 pilar.

70/50	70m	60m	50m	40m	30m	20m
D/HRE	122					
D/HR16		122				
D/HCE D/HC16			80 6-ring			
D/HBE D/HR21-60			122			
D/HLE D/HL16 D/HB16-60 D/H R13 D/HIE D/HI16				122		
D/HC21-60				80 6-ring		
D/HL21-60 D/HL13 D/HI21-60 DHB13 D/HI13					122	
D/HC13					80	
10						122

D=Dam, H=Herr, R=Recurve, B=Barebow, C=Compound, L=Långbåge, I= Instinctive

Motionsronder

Motionsronder är till för att nya skyttar ska kunna prova på hur det är att tävla.

Vid en 900 rond kan motionsronden omfatta:

på 20 m 30 pilar mot 80 cm 10-ringad tavla,

på 30 m 30 pilar mot 122 cm 10-ringad tavla.

Vid en 70/50 m rond kan motionsronden omfatta:

på 30 m 72 pilar mot 122 cm 10-ringad tavla.

På en 1440 eller halv 1440 kan motionsronden omfatta en 1440 respektive halv 1440 rond för 16 klass eller rond för 13 klass.