



Verloop van de competitie

Elk team bestaat uit 4 tot 6 schutters. De volgorde van de groepen wordt door loting bepaald.

Elk team schiet minimum 3 palen. De duur van de rondes is maximaal 12 minuten.

Alleen de beste tijd wordt in aanmerking genomen.

Aan het einde van de kwalificatiewedstrijden komen de eerste en tweede van elke groep in aanmerking voor de halve finale en de finale.

Het winnende team van het duel, zal degene zijn die zijn hout volledig heeft 'doorgesneden'. Bij gelijk spel of bij twijfel wordt een nieuwe balk geschoten.

Het is verboden om de volgorde van de schutters tijdens de rondes te veranderen!

De impactzone op de balk wordt gemarkeerd door een gekleurd vierkant.

De paal wordt beschouwd als zijnde 'doorgesneden' als hij volledig is gescheiden van zijn basis.

De wet verbiedt het gebruik van alcoholische dranken door de schutters.

Het oprapen van de hulzen kan alleen binnen het tijdsbestek dat de verantwoordelijken nodig hebben om het hout te verwisselen.

De hulzen die blijven liggen worden eigendom van de organisator.

Veiligheid en verplaatsingen

Alleen de schutters van beide aangekondigde teams mogen aanwezig zijn op de schietbaan.

De andere schutters en begeleiders dienen achter de veiligheidslijn te wachten.

Het dragen van oog- en oorbescherming in de stand en op de schietbaan is verplicht.

Er zal een tafel beschikbaar zijn voor de schutters om munitie en magazijnen te plaatsen.

Na toestemming van een verantwoordelijke transporteren de schutters hun wapens in een koffer (niet in een holster) naar de schiettafel. Eén wapen per schutter.

Het manipuleren van de wapens gebeurt alléén aan de schiettafel. De Range officers behouden zich het recht voor om een schutter, die zich niet aan de veiligheidsvoorschriften houdt voldoet, te diskwalificeren.

De wapens moeten veilig op de schiettafel worden gelegd. Van een wapen dat is neergelegd, en dus is ontladen, dient de slede of de trommel open te zijn en de loop in de richting van het doel.

De eerste schutter dient zijn magazijn/speed loader met 6 patronen in de hand te houden. Bij het startsignaal loopt hij naar de tafel, neemt zijn wapen, laadt het en schiet 6 patronen. Daarna onlaadt hij zijn wapen en legt het veilig terug op de schiettafel, sluit zich aan bij zijn team en heft een emmer op waaronder het magazijn/speed loader (maximaal 6 patronen) van de volgende schutter ligt waarbij deze laatste het overneemt enzovoort. Alle wapens blijven op de schiettafel tot het einde van de ronde.

Schietincident: Als een verantwoordelijke, tijdens een ronde, ontdekt dat een wapen niet veilig ligt of dat de loop niet naar de schietopvang wijst, kan hij de aflossing onderbreken en zal hij alleen de schutter die in de fout is gegaan toestaan om het euvel op te lossen.

De aflossing kan hervat worden wanneer deze schutter zich terug bij zijn team voegt en de emmer opnieuw opheft voor de volgende schutter.

In het geval van een blokkering van een wapen, moet de schutter dit oplossen aan de schiettafel. Indien hij hier niet in slaagt dient hij te ontladen en zijn beurt aan de volgende schutter te laten. In het geval van een onoplosbare blokkering van een wapen tijdens een ronde, kan de schutter doorgaan met schieten met het wapen van een teamgenoot! .

Toegestane wapens / munitie : Vuistvuurwapens : pistool en revolver, standaard of open. Munitie :

FMJ/TMJ/RN/TC/RNTC/LOOD/ARES alleen in de kalibers : 9mmx19 Para, .38 Spécial, 38 Super Auto, .40 S&W, .44 Spécial en .45 ACP, magnum ladingen zijn verboden.

Projectielen van het type wadcutter, semi wadcutter of hollow point zijn verboden. De munitie kan vóór de start van elke ronde gecontroleerd worden door een verantwoordelijke

DE BESLISSING(EN) VAN DE VERANTWOORDELIJKE(N) ZIJN ONBETWISTBAAR!