

Licens C för 10 klassen

Du ska kunna de regler som är aktuella för Dig beroende på om Du ska tävla i skogen på en jakt-, fält- eller 3D tävling eller på tavla ute eller inne.



Fotograf: Anders Lindblom

Lycka till!

Uppdaterad 100418

Licens C för 10 klassen

Det här ska du kunna innan du tävlar för första gången

Säkerhet

- ♥ Som skytt får du bara spänna upp (dra upp) bågen, med eller utan pil, på skjutlinjen och då alltid riktad i höjd med tavelunderlaget. **INGEN FÅR VARA FRAMFÖR SKJUTLINJEN !**
- ♥ Att skjuta pilen rakt upp i luften **ÄR LIVSFARLIGT!**
- ♥ Du måste veta att det är tomt framför och bakom det tavelunderlag du skjuter på.
- ♥ All jakt på levande djur med pil och båge är förbjudet enligt svensk lag.
- ♥ Gå till tavelunderlaget, pil i ögat är ej kul.
- ♥ Stå bredvid pilarna när du drar ut dem.
- ♥ Som nybörjare bör du ha en erfaren ledare med dig under skyttet.
- ♥ All provskjutning och uppvärmningsskjutning får bara ske på hänvisad tid och plats av tävlingsarrangören.
- ♥ Om du har skjutit pilen bakom tavelunderlaget måste du spärra målet genom att luta bågen mot centrum av målet.
- ♥ Vid åskväder med risk för nedslag skall all skjutning upphöra

Protokollföring

Du ska kunna skriva protokoll, för den disciplin du ska tävla i. Var noga med att fylla i alla uppgifter som står på protokollet innan Du har skrivit under detsamma. Se under tavla,

Tävlingslicens C

När du har gjort skjutprov och teoriprovet så får du av klubben en tävlingslicens C som du ska ta med dig när du tävlar.

Du kan inte skjuta SM i 13 klassen med licens C, då måste du göra skjutprov och teorin för en licens B, samt betala för den.

Utnyttja SISU för denna utbildning!

100418 PeO Gunnars

3D

Vid 3D skytte får du bara skjuta en pil. Pilar som du tänker använda vid tävlingen skall ha samma mönster och färg på fjädrar och nockar. Skjuter du klassiskt så skall samtliga pilar du har med dig ut på banan vara lika långa.

Endast en skytt skjuter i taget.

Du har 1 minut på dig för 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:

Pil nr	Lilla ringen	Centrumring	Ovala ringen	Kroppsträff
1	11 poäng	10 poäng	8 poäng	5 poäng

Ingen poäng får du i horn, klövar, klor samt i för- och bakgrunder.

Tävlingsavstånd

Du står med kroppsdel mot vit påle mellan 5 - 15 m

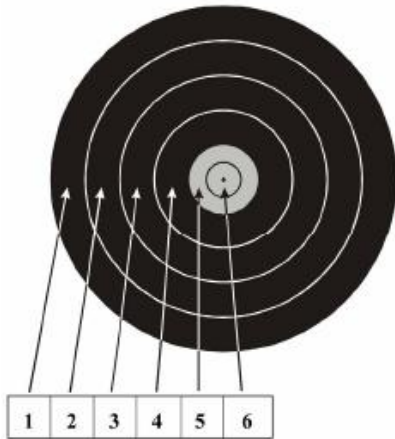
Diverse

Vid materialfel har du 30 minuter på dig för att åtgärda felet.

Ingen pil får skjutas om, utom om du kan nå den med bågen utan att flytta på fötterna. Pil får även skjutas om utifall djurunderlag faller.

Kikare får användas, när du står på skjutlinjen, INNAN du skjuter din enda pil.

Fält



Tre pilar skjuts mot varje mål. Du har 3 minuter på dig.

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

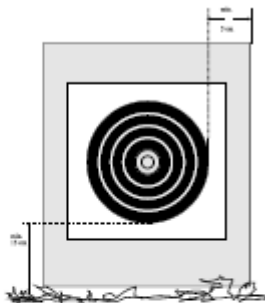
Den som står först inom patrullen på startlistan är patrullchef.

Två av patrullmedlemmarna utses till protokollförare.

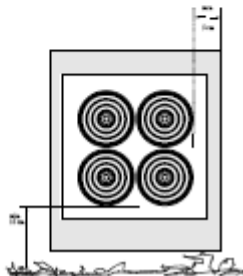
Protokollen bör jämföras vid varje mål, annars kan eventuella skillnader mellan resultaten i de båda protokollen vara svåra att rätta till.

Alla uppgifter i protokollen skall innan de lämnas in till tävlingssekreterariatet fyllas i och protokollen undertecknas av protokollföraren och skytten.

80 and 60 cm faces
correct set-up
see article 9.2.1.3 for two 60cm faces

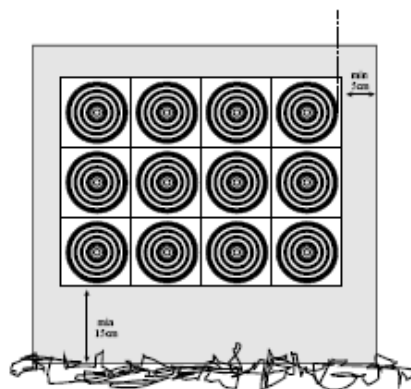


40 cm faces - article 9.2.1.3
correct set-up



40 cm tavla (bild tv nederst), man skjuter som inomhus, skyttarna AB överst, CD nederst

20cm faces - Article 9.2.1.3
correct set-up



20 cm tavla, (Bild th)

Skytt A kolumn 1 (från vänster), B kolumn 3,

C kolumn 2 och D kolumn 4

Diverse

Vid materialfel har du 30 minuter på dig för att åtgärda felet, detta gäller ej vid finalskjutning.

Ingen pil får skjutas om utom om du kan nå den med bågen utan att flytta på fötterna. Pil(ar) får även skjutas om utifall tavla eller tavelunderlag faller.

Kikare får fritt användas utom om jakt, fältmål eller 3D är blandade.

Avstånd Omärkt/märkt bana

Antal mål	Tavla	10-klassen Vit påle
3	20 cm	5- 7 m
3	40 cm	5-12 m
3	60 cm	5-17 m
3	80 cm	5-22 m

Jakt

Vid jakt skall pilarna skjutas i stigande nummerföljd. Det är därför viktigt att dina pilar är ringade i stigande ordning (varje ring bör vara minst tre mm bred och avståndet mellan ringarna bör vara ca tre millimeter).

Ser du att du träffar med den första pilen skall du inte skjuta fler. Gör du detta så bryter du mot tävlingsreglerna.

Endast tre pilar per mål är tillåtet, skjutet du fler får du poängavdrag. De pilar som du tänker använda vid tävlingen skall ha samma mönster och färg på fjädrar och nockar. Skjutet du klassiskt så skall samtliga pilar du har med dig ut på banan vara lika långa. Du har 4 minuter på dig för att skjuta dina pilar.

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

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:

Pil nr	Centrumring	Kroppsträff
1	20 poäng	15 poäng
2	15 poäng	10 poäng
3	10 poäng	5 poäng

Compounds centrumring är den inre ringen för åldersklass 13 och äldre.

Tävlingsavstånd

Centrumring	10-klassen Vit påle
30/20 cm	5-22 m
22,5/15 cm	5-17m
15/10 cm	5-12 m
7,5/5 cm	5-7 m

Diverse

Vid materialfel har du 30 minuter på dig för att åtgärda felet.

Ingen pil får skjutas om utom om du kan nå den med bågen utan att flytta på fötterna. Pil(ar) får även skjutas om utifall tavla eller tavelunderlag faller.

Kikare får användas efter att din första pil har skjutits.

Tavla

När du inte skjuter eller markerar skall du vara bakom väntelinjen.

Signaler

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

En omgång startar alltid med att två akustiska signaler ljuder. Det är rött ljus som lyser. Nu får du gå fram och inta din plats på skjutlinjen samt förbereda dig genom att sätta pilen på strängen, men du får inte lyfta bågen.

10 sekunder efter de två första akustiska signalerna så skall det komma en akustisk signal samtidigt som grönt ljus börjar lysa. Nu får du börja skjuta dina tre pilar och har två minuter på dig för detta.

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

När två minuter har gått till ända eller tidigare om alla skyttar lämnat skjutlinjen ljuder två akustiska signaler för växling av skjutlag eller tre akustiska signaler om det är dags för markering. Står du kvar på skjutlinjen när de två eller tre akustiska signalerna ljuder skall du avbryta skjutningen och återgå till väntelinjen.

En akustisk signal = skjutningen får börja.

Två akustiska signaler = avbryt skjutningen, växla skjutlag.

Tre akustiska signaler = avbryt skjutningen, dags att markera.

Upprepade akustiska signaler = avbryt skjutningen, det är något som inte står rätt till.

3 meters linjen

Om pilen hamnar framför 3 meters linjen får pilen skjutas om, även utfall tavla eller tavelunderlag faller ner får pil skjutas om, dessa 2 undantag är de enda gångerna då en pil får skjutas om.

Materialfel

Vid materialfel tillkallar du domaren, därefter har du 15 minuter på dig för att åtgärda felet.

Tavla inomhus

Inomhus skjuter alla 10 klassare på en 60 cm tavla från 12 m

Tavla ute

Ute finns det bara en rond för alla 10 klassare: SBF 20 m, 60 pilar eller 72 pilar mot en 122cm tavla

Protokollföring / Markering

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

Varje skytt, i den ordning markörerna anger, läser värdet av sina egna pilar och börjar alltid med den pil som har högsta poängen.

UTOMHUS protokollförs träff i den inre ringen med ett X

Varken pilar, tavlor eller tavelunderlag får vidröras under markeringen förrän samtliga pilar som finns på tavelunderlaget har skrivits in i skjutprotokollen.

Pilar som träffar utanför poänggivande zon får inte dras före det att samtliga pilar är protokollförda.

När de tre pilarnas poängvärden för en skytt är inskrivna i skjutprotokollet skall de räknas samman och resultatet noteras under SUMMA.

Efter två serier skall summan av de båda serierna räknas samman och skrivs in under TOTAL. Därefter skall vid varje markering resultatet av serien räknas samman med tidigare TOTAL till en ny TOTAL.

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

Efter 10 serier skall resultatet under TOTAL föras över till rutan Transport i nästa kolumn. Sedan fortsätter markeringen serie för serie.

När 20 serier är skjutna och inskrivna i skjutprotokollet skall delresultaten per 30 pilar räknas ut och föras in i rutorna Resultat för 30 pilar:.

Det totala resultatet för 60 pilar skrivs in i rutan SLUTRESULTAT.

Nu skall du räkna antalet träff (pilar med poäng) och skriva in detta i rutan ANTAL TRÄFF. Har du många träffar kan det vara enklare att räkna de pilar som inte givit poäng och dra detta antal från 60.

Nästa steg är att räkna antalet 10:or och skriva in resultatet i rutan ANTAL 10:0R. Därefter räknar du antalet 9:or och skriver in resultatet i rutan ANTAL 9:0R.

Utomhus antalet 10:or därefter antal X.

När båda protokollförarna är färdiga med sina beräkningar skall resultaten jämföras. Överensstämmer resultaten med varandra så skall markör (den som skriver protokollet) och respektive skytt skriva under skjutprotokollen.

Ett av skjutprotokollen skall lämnas till tävlingssekretariatet och det andra får skytten behålla.

Tävlingssekretariatet brukar före sista markering meddela hur de vill samla in skjutprotokollen

Skjutprov C

Deltagit på minst 12 träningar med instruktör

Träning datum

Därefter skjutprov med protokollskrivning 3 serier 10x 3 pilar

För 10 klassen gäller följande:

Inomhus kunna träffa butten med 24 av pilarna vid varje serie på 12m 60 tavla

Utomhus kunna träffa butten med 24 av pilarna vid varje serie på 20m 122 cm tavla

Datum: skjutprov 1 Skjutprov 2..... Skjutprov 3

Klubb					
Namn					
Klass		resultat			
pil					summa
3					
6					
9					
12					
15					
18					
21					
24					
27					
30					
totalt					
10:or		antal 9/x			
Skyttens namnteckning					
markörens namnteckning					

Klubb					
Namn					
Klass		resultat			
pil					summa
3					
6					
9					
12					
15					
18					
21					
24					
27					
30					
totalt					
10:or		antal 9/x			
Skyttens namnteckning					
markörens namnteckning					

Klubb					
Namn					
Klass		resultat			
pil					summa
3					
6					
9					
12					
15					
18					
21					
24					
27					
30					
totalt					
10:or		antal 9/x			
Skyttens namnteckning					
markörens namnteckning					

Teoriprov C

Prov för SBF Tävlingslicens C

Namn Klass Medlem

Skjutprov:

Klarat skjutprov för licens C Datum

Skytten kan/vet:

- Namnge fyra delar på bågen
- Namnge tre delar på pilen
- Nämna två övriga utrustningsdetaljer
- Skjutställning
- Bågfattning
- Pil på sträng
- Strängfattning
- Signaler vid tävling
- Fylla i skjutkort
- Två viktiga säkerhetsbestämmelser
- Hur gör man när man letar pil bakom tavlan
- Tavelstorlekar i fält
- Hur skall pilar vara märkta
- Vilken färg har skjutpålen i din klass
- Skjutställning tavla, fält, jakt
- När får kikare användas i fältskytte, 3D
- När får kikare användas i jaktskytte
- Poängberäkning tavla *
- Poängberäkning fält *
- Poängberäkning jakt *
- Poängberäkning 3D *

* För poängberäkningen preparerar tränare/instruktör tavlor med tre pilar som skall bedömas vid proven ovan.

Godkänd datum Tränare/instruktör