

## Afwijkende wedstrijdvormen voor interne clubwedstrijden

Het lijkt alsof er binnen de schietsport een verschuiving van interesse aan het plaatsvinden is. Heel langzaam neemt het totaal aantal schutters binnen de KNSA toe, maar het aantal wedstrijdsschutters in alle KKG en LG disciplines neemt al jaren achtereen dramatisch af. Waar dit aan ligt? Ongetwijfeld aan meerdere factoren. De maatschappij wordt steeds hectischer en we worden overspoeld met (vaak totaal nutteloze) informatie via radio, tv en internet, waarin ons wordt voorgehouden dat alles nog sneller, groter en meer moet. We moeten meer produceren, meer op vakantie, meer verdienen en meer sporten beoefenen. Hoe spectaculairder, hoe beter. Geen wonder dat de interesse voor - voor buitenstaanders - 'statische' olympische schietsport onderdelen afneemt en steeds meer schutters kiezen voor de dynamische onderdelen met grote kalibers en zo groot mogelijke knallen en mondingsvlammen. Acoustische bevrediging vormt hierbij mogelijk een belangrijk onderdeel.

Toch kan een mengeling van olympische disciplines en buitenlandse groot- en kleinkaliber wedstrijdvormen voor genoeg spanning en sensatie zorgen om bij klein kaliber en luchtgeweer schutters het wedstrijdgevoel weer te laten toenemen. Voorwaarden zijn dat de schietseries niet te lang en afwisselend moeten zijn, een technische uitdaging moeten bieden, maar ook een tijdselement moeten bevatten. Technische perfectie, oplopende moeilijkheidsgraad en snelheid zijn de sleutelwoorden.



### 3-Stages wedstrijd

Een ideale combinatie van schiettechniek, oplopende moeilijkheid en snelheid is de "3-Stages" wedstrijd. Deze wedstrijdvorm, die uitermate geschikt is voor gevorderde wedstrijdsschutters, bestaat uit een mengeling van een Palma-Match (internationale Long-Range wedstrijd) en een Skirmisher-Match (Engeland). De 3-stages wedstrijd kan zowel met luchtgeweer, klein kaliber geweer en met klein kaliber karabijn geschoten worden in alle drie schiethoudingen: liggend, knielend en staand.

Een Palma wedstrijd is een internationale groot kaliber wedstrijd die een maal per jaar gehouden wordt en waaraan een aantal landen en een team uit Europa deelnemen. De wedstrijd wordt in de liggende schiethouding geschoten met groot kaliber geweer over de afstanden 800, 900 en 1000 yards, waarbij steeds dezelfde schijf wordt gebruikt. Op elke afstand worden 15 wedstrijdsschoten en maximaal 2 proefschoten afgevuurd.

Bij een Skirmischer wedstrijd (afkomstig uit Engeland) wordt in maximaal 60 seconden op een schijf met 8 visuelen op ieder visueel een schot gelost. Het schot moet het 'zwart' raken om als een treffer geteld te mogen worden.

De 3-stage wedstrijd bestaat, zoals de naam het al aangeeft, uit 3 stages, die ieder een eigen moeilijkheidsgraad voor precisie of snelheid hebben. Iedere stage bestaat uit 3 proefschoten (vooraf aan de wedstrijdsschoten) en 15 wedstrijdsschoten.

1° Stage: 3 proef- en 15 wedstrijdsschoten. Beschikbare tijd: 20 minuten.

2° Stage: 3 proef- en 15 wedstrijdsschoten. Beschikbare tijd: 20 minuten. (precisie)

3° Stage: 3 proef- en 15 wedstrijdsschoten. Beschikbare tijd: 10 minuten. (snelheid)

(Natuurlijk is het ook mogelijk een 2-stages wedstrijd te houden door een combinatie van 2 van de 3 hiervoor genoemde stages).

### Schotwaardering

LG @ 10m afstand:

1° Stage: volgens ISSF/KNSA reglement. De binnenkant van gat/meetflens moet de scoringsring raken – figuur A.

2° Stage: LG @ 10m & KKG @ 12m. De binnenkant van gat/meetflens moet de eerstvolgend hogere scoringsring raken. (de scorende ring moet over de gehele breedte weggeschoten zijn) – figuur C.

3° Stage: volgens ISSF/KNSA reglement. De binnenkant van gat/meetflens moet de scoringsring raken – figuur A.

KKG @ 12m afstand:

1° Stage: volgens ISSF/KNSA reglement. De binnenkant van gat/meetflens moet de scoringsring raken – figuur A.

2° Stage: De binnenkant van het gat/meetflens moet de eerstvolgend hogere scoringsring raken. (de scorende ring moet over de gehele breedte weggeschoten zijn) – figuur C.

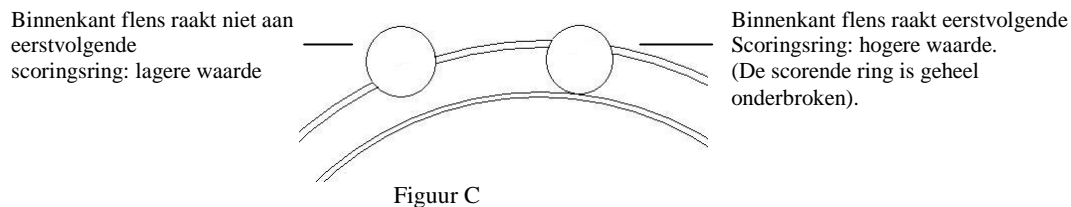
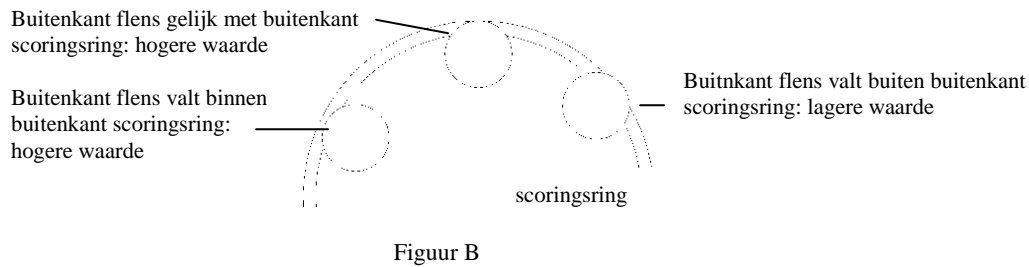
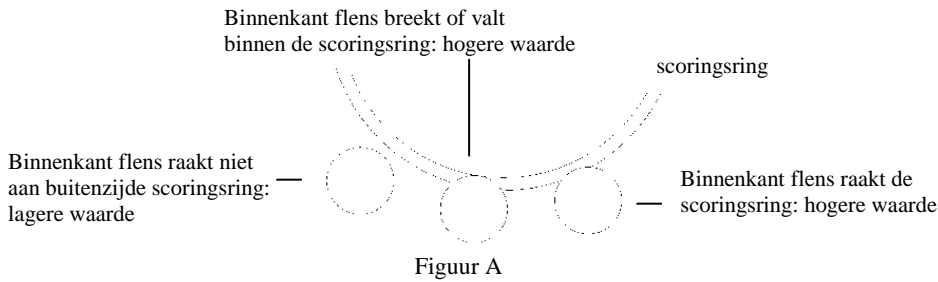
3° Stage: volgens ISSF/KNSA reglement. De binnenkant van gat/meetflens moet de scoringsring raken – figuur A.

KKG @ 50m afstand & KKK @ 12m afstand:

1° Stage: volgens ISSF/KNSA reglement. De binnenkant van gat/meetflens moet de scoringsring raken – figuur A

2° Stage: De buitenkant van gat/meetflens moet geheel binnen de scorende ring treffen. – figuur B

3° Stage: volgens ISSF/KNSA reglement. De binnenkant van gat/meetflens moet de scoringsring raken – figuur A



#### Tijd per schot

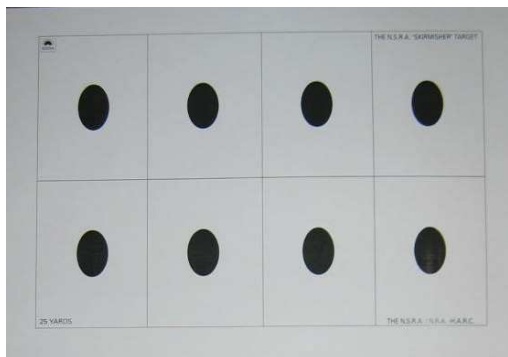
Uitgaande van een schijftransport dat circa 4 seconden (heen of terug) voor 10m en 12m nodig heeft, blijft er in stage 1 en 2 voor ieder schot meer dan 60 seconden over, uitgaande van maximaal 18 schoten. Op een 50m schietbaan met een transporttijd van 12 seconden is er 55 seconden over voor ieder schot.

Bij stage 3, waar op snelheid geschoten moet worden, is de tijd per schot 30 seconden bij een schietafstand van 10m en 12m. Op een schietafstand van 50m blijft er ruim 25 seconden per schot over.

Winnaar is uiteraard de schutter met de hoogste totaalscore, maar er kan ook voor iedere stage een aparte prijs weggegeven worden.

#### Schermutseling (Skirmisher) wedstrijd

Bij een originele Skirmisher wedstrijd worden 8 schoten gelost, in principe op ieder visueel 1 schot. De wedstrijd is gebaseerd op snelheid. Voor de 8 schoten (er zijn geen proefschoten vooraf toegestaan) heeft de schutter 60 seconden de tijd.



Afbeelding van een originele 15 yard Skirmisher schijf. De afmetingen van ieder visueel zijn als volgt: 1.06x0.72 inch @ 25 yards en 0.67x0.47 inch @ 15 yards.

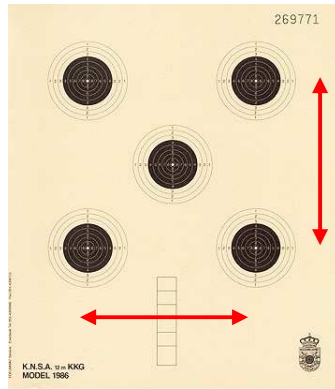
#### De Nederlandse versie

Voor klein kaliber geweer op 12m is voor deze wedstrijd heel goed de 5-visuelen schijf model '86 van de KNSA te gebruiken. Ook de klein kaliber karabijn schijf is goed geschikt. Met deze schijven worden dan twee maal vijf schoten gelost.

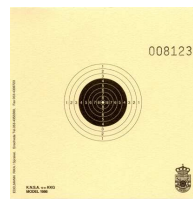
In de originele versie is per schot  $60/8 = 7.5$  seconde per schot beschikbaar. Door de schijf model '86 van de KNSA te gebruiken wordt  $5 \times 7.5 = \pm 40$  seconden toegestaan voor 5 schoten, plus de tijd die nodig is om de schijf heen en weer te sturen (bijv.  $2 \times 4$  seconden) en nogmaals 40 seconden; totaal 88 seconden die afgerond kunnen worden op 90 seconden.

Is een 5-visuelen schijf niet voorhanden, dan kan gemakkelijk zelf zo'n schijf samengesteld worden uit vijf 1-visueel schijfjes. Op die wijze kan de wedstrijd ook met luchtgeweer verschoten worden.

Om de afstand van de vijf 'losse' visuelen gelijk te houden aan een enkele 5-visuelen schijf, moet aan de binnenzijde van de buitenste schijfjes een hoekje weggesneden worden, of moeten de buitenste visuelen in een ruitvorm op de moederschijf geplaatst worden.



5-visuelen schijf



1-visueel schijf

Onderlinge afstand visuelen (rode pijlen), gemeten vanuit het centrum van de visuelen: 83-85mm.

#### **Regels: Tijdlimiet**

- Bij wedstrijden waarbij een maximale tijdlimiet is vastgesteld mogen de schutters laden en vuren op het commando "Start" en mogen ze niet meer vuren na het commando "Stop". De tijd gaat lopen bij het commando Start en tijdwaarschuwingen mogen omgeroepen worden bij 30, 10 en 5 seconden.

Wedstrijden die op tijd worden verschoten, worden gestart met een geopende grendel en lege kamer, en met een patroon in de hand. Op het commando "start" wordt geladen en geschoten tot het commando "Stop".

- Wanneer tijdens een serie een schijftransport hapert of door een mechanisch defect de kogel niet de loop verlaat, heft de schutter het recht om de serie opnieuw te schieten.

- De tijdlimiet voor 10 schoten op 10m en 12m is 90 seconden; voor 50m

#### **Regels: Strafpunten**

- Schoten die voor het commando Start of na het commando Stop worden afgevuurd worden gewaardeerd als een misser.

#### **Regels: Aantal treffers per visueel**

- Per visueel mogen maximaal 2 treffers geteld worden. Iedere derde treffer wordt geteld als een misser.

#### **Scorewaardering, wedstrijd versie 1**

Deze versie is uitstekend geschikt voor beginnende schutters. Het schot moet het 'zwart' raken om als een treffer geteld te mogen worden. Op ieder visueel zijn niet meer dan twee treffers toegestaan. Bij een gelijk aantal treffers wordt de ringscore bepalend.

#### **Score waaedering wedstrijd versie 2**

Bij deze versie die geschikt is voor de gevorderde schutter, en waarbij voor ieder schot op normale wijze de schotwaarde bepaalt wordt, wordt de eindscore berekend door de volgende formule:

$$\text{Score} = \text{totaalscore} / \text{tijd in seconden}$$

Ook hier geldt dat op ieder visueel niet meer dan twee treffers toegestaan zijn. Hiervoor is maximaal 90 seconden beschikbaar, maar de tijd vanaf het commando "Start" tot het laatste schot is bepalend voor de score.

De Schermutsel wedstrijd vereist een aparte schiettechniek waarbij het geweer tussen de schoten en tijdens het laden in de schouder geplaatst blijft. Bij het startsignaal mag er een patroon in de kamer van het geweer geplaatst en de grendel gesloten zijn.

Deze wedstrijd kan natuurlijk ook als 4<sup>e</sup> stage toegevoegd worden aan een 3-stages wedstrijd.



#### **De munitie**

Patronen die gemakkelijk in de kamer glijden zijn een belangrijk element. Wedstrijdmunitie met een platte kogelkop kan een potentieel probleem vormen. Er zijn munitiefabrikanten die kogels in twee diameters leveren "L" (large) en "M" (medium). De kogeldiameter "M" is circa 0.025mm kleiner als van de "L". De grotere kogeldiameter is beter voor de olympische disciplines en nauwkeuriger in lopen die onderhevig zijn aan slijtage. Bij Schermutsel wedstrijden is de precisie iets minder belangrijk terwijl snelheid en betrouwbaarheid bij het laden een enorm voordeel biedt. Je moet dan ook zelf experimenteren welke munitie het beste bij jouw geweer past.

1) Het ontwikkelen van een specifiek schietritme.

Het is niet ongewoon om de persoon die de overblijvende tijd afroept te vragen om iedere tien seconden een tijdmelding te laten geven. Dit houdt je exact op de hoogte hoe snel de tijd verstrijkt en voorkomt de bekende “laatste seconden paniekaanval”.

2) Het vinden van een goede schiethouding om snel het volgende visueel te vinden.

Je kunt bij het laden je geweer naar het munitieblok kantelen – je hebt tenslotte de nauwkeurigheid nodig om de 4-ring of hoger te raken.

3) Het is geen goed idee om je patronen op de mat neer te leggen. Het risico van ze wegstoten (of dat ze wegrollen) is te groot. Een verhoogd en verzwaard munitieblok waardoor de patronen zich zo dicht mogelijk bij de laadopening bevinden verhoogd de snelheid en vermindert de benodigde tijd voor het laden. Een goed munitieblok is circa 13cm hoog en heeft een capaciteit van 20 patronen. Je zal ze misschien niet allemaal wegschieten, maar als je een patroon laat vallen is een reservepatroon erg handig. Je hebt immers geen tijd om naar de patroon te gaan zoeken!

4) Een ander aandachtspunt is het voorste richtmiddel. Een standaard ringkorrel neemt een hoop zicht weg en bemoeilijkt het vinden van het volgende visueel. Het gebruik van een paalkorrel of een bijzonder dunne ringkorrel kan het zicht en het vinden van het volgende visueel aanzienlijk verbeteren.

5) Het heeft geen enkele zin om schoten af te vuren die toch niets treffen. Het is voordeliger om een of twee schoten minder te doen, maar waarvan je zeker bent dat ze treffen. Alles moet uit de kast getrokken worden om geen ‘ongelukjes’ te veroorzaken zoals het laten vallen van een patroon, of een patroon achterstevoren in de kamer stoppen. Een op maat gemaakt patronenblok dat aan de basis verzwaard is, is een goed hulpmiddel. Een uurtje knutselen kan een hoop opleveren.



Niemand scoort de eerste keer hoog; zes tot acht treffers is redelijk als een beginner zich kalm houdt. Ontwikkel van hieruit langzaam een degelijke techniek. Zorg er voor dat de grendel schoon is, soepel loopt en dat de patroontrekker en uitwerper foutloos werken. Zorg er voor dat je in je ‘haast’ de patronen niet achterstevoren in de laadopening plaatst. Richt op de juiste wijze en ga je niet haasten; je zal de schoten alleen maar wegtrekken. De wedstrijd is een combinatie van discipline en een goede schiettechniek.

In eerdere onderzoeken bij langzaam vuren is vastgesteld dat de volgende schotvolgorde de beste treffers oplevert: Centrum, rechtsboven, linksboven, linksonder, rechtsonder. Deze volgorde kan ook voor de schermutsel-wedstrijd toegepast worden. Het lijkt de meest logische conclusie om per visueel twee schoten af te vuren. Je hoeft het geweer maar half zo vaak over de schijf te verplaatsen – en totaal succes met een score van 15 punten is niet onmogelijk!

Het gebruik van een aangepaste houding kan voordeel opleveren. Om het laden te versnellen kan je het geweer naar het munitieblok toekantelen. Een eventuele (kleine) afwijking is te prefereren boven een lagere vuursnelheid. Een soepel en stevig uitwerpen van de lege huls is belangrijk. Het uitwerpen kan een probleem worden als de kamer of de uitsparing voor de patroontrekker vervuld zijn met bijvoorbeeld kruitresten of kogelvet. Een perfecte trekkertechniek is heel belangrijk. Potentiele treffers worden verprutst door haasten en omtrekken van het geweer.

### ‘Tin-hat’ (helm) wedstrijd



Originale Tin-Hat schijf. De 25-yards schijf heeft vijf visuelen en de diameter van een visueel bedraagt 1.54 inch. Op de 15-yards bedraagt de diameter 0.84 inch.

### Mini-Palma wedstrijd

De originele Palma wedstrijd wordt in de liggende schiethouding geschoten met groot kaliber geweer over de afstanden 800, 900 en 1000 yards, waarbij steeds dezelfde schijf wordt gebruikt. Op elke afstand worden 15 wedstrijdschoten en maximaal 2 proefschoten afgevuurd. Omdat dezelfde schijf op een steeds grotere afstand wordt geplaatst, neemt de moeilijkheidsgraad bij iedere stage toe.

Een Mini-Palma wedstrijd is uitstekend bruikbaar voor verenigingen die over een schietbaan beschikken met een schijventransport dat op 10m afstand en/of 12m afstand kan stoppen. Daardoor kan de wedstrijd in verschillende vormen met luchtgeweer of klein kaliber geweer verschoten worden. De wedstrijd bestaat altijd uit 3 stages die per stage in moeilijkheidsgraad oplopen. Iedere stage bestaat uit maximaal 2 proefschoten en 15 wedstrijdschoten die in 20 minuten afgevuurd moeten worden.

#### *Versie 1 (1 afstand en 1 type schijf)*

Wanneer er maar één schietafstand beschikbaar is kan deze versie gehanteerd worden. Bij LG worden de LG schijven op 10m afstand geplaatst, bij KKG de KKG schijven op 12m afstand.

1° Stage: Schotwaardering volgens het ISSF/KNSA reglement

2° Stage: Voor alle scoringsringen geldt dat de getroffen ring over de gehele breedte volledig weggeschoten moet zijn (de binnenrand van de treffer moet de eerstvolgende hogere waarde raken) voordat de waarde van de onderbroken ring als score geregistreerd mag worden. Precies zoals dat geldt voor de 10-ring bij klein kaliber geweer volgens het KNSA reglement.

3e Stage: De treffer moet geheel binnen de ring vallen.

Hierdoor is per schot bij KKG een maximale score van 8 punten haalbaar, bij LG 9 punten. Bij deze stage is voor de gevorderde schutters de moeilijkheidsgraad niet alleen beduidend hoger doordat de treffer binnen de ring moet vallen, maar ook omdat het verschil in punten onderling kleiner zal zijn. De winst moet dus vooral in stage 2 behaald worden.

#### *Versie 2 voor LG (10m afstand en 2 type schijven)*

1° Stage: LG schijf, schotwaardering volgens ISSF/KNSA

2° Stage: LG schijf, de getroffen ring moet over de gehele breedte volledig weggeschoten moet zijn (de binnenrand van de treffer moet de eerstvolgende hogere waarde raken) voordat de waarde van de onderbroken ring als score geregistreerd mag worden. Precies zoals dat geldt voor de 10-ring bij klein kaliber geweer volgens het KNSA reglement.

3° Stage: KKG schijf, schotwaardering volgens ISSF/KNSA

#### *Versie 2 voor KKG (12m afstand en 2 type schijven)*

1° Stage: KKG schijf, schotwaardering volgens ISSF/KNSA

2° Stage: LG schijf, de getroffen ring moet over de gehele breedte volledig weggeschoten moet zijn (de binnenrand van de treffer moet de eerstvolgende hogere waarde raken) voordat de waarde van de onderbroken ring als score geregistreerd mag worden. Precies zoals dat geldt voor de 10-ring bij klein kaliber geweer volgens het KNSA reglement.

3° Stage: KKG schijf, de getroffen ring moet over de gehele breedte volledig weggeschoten moet zijn (de binnenrand van de treffer moet de eerstvolgende hogere waarde raken) voordat de waarde van de onderbroken ring als score geregistreerd mag worden. Precies zoals dat geldt voor de 10-ring bij klein kaliber geweer volgens het KNSA reglement.

#### *Versie 3a (2 afstanden en 1 type schijf) voor LG*

1° Stage: De LG schijven worden op een schietafstand van 10m geplaatst en wordt de score volgens de ISSF/KNSA methode bepaald.

2° Stage: De LG schijven worden op 12m afstand geplaatst en wordt de score eveneens volgens de ISSF/KNSA methode bepaald.

3° Stage: De LG schijven worden weer op 12m afstand geplaatst, maar voor alle scoringsringen geldt nu dat de ring volledig weggeschoten moet zijn (de binnenrand van de treffer moet de eerstvolgende hogere waarde raken) voordat de waarde van de onderbroken ring als score geregistreerd mag worden. Precies zoals dat geldt voor de 10-ring bij klein kaliber geweer.

#### *Versie 3b (2 afstanden en 1 type schijf) voor KKG*

1° Stage: De KKG schijven worden op een schietafstand van 10m geplaatst en wordt de score volgens de ISSF/KNSA methode bepaald.

2° Stage: De KKG schijven worden op 12m afstand geplaatst en wordt de score eveneens volgens de ISSF/KNSA methode bepaald.

3° Stage: De KKG schijven worden weer op 12m afstand geplaatst, maar voor alle scoringsringen geldt nu dat de ring volledig weggeschoten moet zijn (de binnenrand van de treffer moet de eerstvolgende hogere waarde raken) voordat de waarde van de onderbroken ring als score geregistreerd mag worden. Precies zoals dat geldt voor de 10-ring bij klein kaliber geweer.

Omdat bij deze versie de KKG schijven in tegenstelling tot LG in de eerste stage dichterbij als normaal worden geplaatst, zullen bij KKG de scores hoger uitvallen als bij LG.

### **Gemiddelde-wedstrijd**

Deze wedstrijd bestaat uit een vooraf vastgesteld aantal schoten, bijvoorbeeld 20, 30 of 40, waarbij de score steeds wordt bepaald door het, op een geheel getal afgerond gemiddelde, van twee opeenvolgende schoten.

Voor 10m LG of 12m KKG/KKK wordt op twee naast elkaar staande visuelen geschoten. Voor 50m worden steeds twee schoten op één visueel afgevuurd.

De schutter wordt gedwongen om zich steeds gedurende twee schoten te concentreren, net zoals dat tijdens een officiële nationale 50m wedstrijd gebeurt, maar ook om voor ieder schot uit te lijnen. Ook het schijven wisselen en het klikken op basis van het eerste schot wordt hiermee geoefend.

### 3-Traps wedstrijd

Een 3-traps wedstrijd werkt net als een 3-traps raket: Iedere volgende trap gaat sneller. De wedstrijd bestaat uit 3 trappen waarbij iedere trap uit 5 proef- en 25 wedstrijdschoten bestaat. Het scoren gebeurt volgens de normale ISSF/KNSA methode.

1<sup>e</sup> trap: voor ieder schot is ca. 40 seconden beschikbaar. Beschikbare tijd voor proef- en wedstrijdschoten is 25 minuten.

2<sup>e</sup> trap: voor ieder schot is ca. 20 seconden beschikbaar. Beschikbare tijd voor proef- en wedstrijdschoten is 15 minuten.

3<sup>e</sup> trap: voor ieder schot is ca. 10 seconden beschikbaar. Beschikbare tijd voor proef- en wedstrijdschoten is 10 minuten.

Totaal beschikbare tijd voor de gehele wedstrijd is 50 minuten. Aan het begin van iedere trap klinkt het commando:

“Schutters gereed?”, 2 seconden pauze, “3...2...1...Start”. Aan het einde van iedere trap klinkt het commando “Stop”.

De schutter wordt gedwongen om per trap zijn schietritme, en daardoor zijn schiettechniek aan te passen. Hij leert om langzaam, gemiddeld en snel te schieten.

### Stripper wedstrijd

De wedstrijd bestaat uit meerdere stages of trappen van ieder 2 proef- en 15 wedstrijdschoten. Voor iedere stage is 20 minuten beschikbaar en het scoren gebeurt volgens de normale ISSF/KNSA methode.

De eerste stage wordt verschoten in volledige schietuitrusting. Na iedere stage moet de schutter een of meerdere onderdelen van de schietuitrusting uittrekken. De tweede stage wordt zonder schietriem, schiethandschoenen en schietjas geschoten. Voor het begin van de derde stage worden ook schietbroek en schietschoenen uitgetrokken.

De schutter leert het nut en de voordelen van de schietkleding. Naarmate er meer uitrustingsstukken uitgetrokken worden, wordt de stabiliteit van de schutter minder en wordt er meer van de techniek en conditie van de schutter verlangd. Omdat de afstelling van het geweer afhankelijk is van o.a. de dikte van de schietkleding, is de schutter gedwongen om bij iedere stage de afstelling van zijn geweer aan te passen. Tussen de stages kan een pauze van 10 minuten voor het omkleden en afstellen ingelast worden. De totale tijd voor de wedstrijd bedraagt dan 80 minuten.

### Handicap wedstrijd

Een normale of standaard competitie is een serie van wedstrijden waarbij iedereen onder gelijke voorwaarden ‘vanaf nul’ deelneemt en waarbij degene met de hoogste totaalscore de winnaar is. Een Handicap competitie is een methode om deelnemende schutters van ongelijk niveau met elkaar te vergelijken op basis van hoe goed ze presteren ten opzichte van hun eigen gemiddelde score. Onervaren schutters met een laag gemiddelde kunnen tijdens de competitie beter scoren dan hun gemiddelde, en worden daarbij beloond met hoge handicap scores. Ze kunnen daardoor topschutters verslaan. Om een redelijke gemiddelde score te bepalen wordt meestal uitgegaan van minimaal drie (hoogste) wedstrijdsscores.

Het Macrae Handicap Systeem is zodanig opgesteld dat alle deelnemers een even grote kans hebben om te winnen. Dit wordt bereikt door er van uit te gaan dat het voor een ervaren schutter meer kennis en kunde verlangd om zijn scores te verbeteren dan voor een beginner.

De Macrae Handicap formule:

$$\text{Handicap Score} = \text{Maximale score} + [(\text{Gesloten Score} - \text{Gemiddelde}) / ((\text{Maximale score} + 31/30) - \text{Gemiddelde})]$$

31/30 is een rekenfactor. Er kunnen ook andere rekenfactoren gebruikt worden. De rekenfactor kan ook vervangen worden door bijvoorbeeld: (Maximale score + 2) De rekenfactor bepaald de spreiding van de handicap scores; hoe groter de rekenfactor, hoe groter de verschillen. Bovendien is de rekenfactor nodig voor het onwaarschijnlijke geval dat een schutter een maximale score schiet. Hij zou dan een, rekenkundig niet te bepalen, handicap hebben: een deling door nul.

Het gemiddelde kan ook handicapwaarde of handicap genoemd worden. Het geeft aan hoe goed de schutter is ten opzichte van de andere schutters is. Voorafgaand aan de 1e wedstrijd worden 1 of meer testwedstrijden geschoten. De gemiddelde score van deze wedstrijden bepaald de handicap waarmee de schutter aan de competitie begint.

Indien een schutter bij aanvang van de competitie geen testwedstrijd heeft geschoten of geen Startgemiddelde heeft, zal als startgemiddelde de maximale score toegewezen worden.



Copyright © oktober 2010 Thijsse Schietsport Advies.  
Alle rechten voorbehouden.