



.22LR PRS Wedstrijd te Leopoldsburg

Zaterdag 26 oktober 2024.

Verloop van de dag:

0800 – Openen van de stand

0830 – Veiligheidsbriefing, verdeling in Squads, uitleg

0900 – Aanvang wedstrijd

1600 – Einde wedstrijd

Deze wedstrijd telt mee voor het klassement!

Veiligheid!

De vier veiligheidsregels zijn ten alle tijden van toepassing:

1 Beschouw uw wapen altijd als geladen en gewapend

2 How u vinger van de trekker totdat ge beslist om te vuren

3 Richt U wapen niet op iets dat ge niet wilt raken

4 Zeker zijn van uw doel en wat zich erachter bevindt

Het wapen wordt alleen geladen op bevel van de “Range Officer” (RO)

Alle verplaatsingen (hoe klein ook) gebeuren met de grendel naar achter, vinger van de trekker en loop in veilige richting (richting van de doelen).

De grendel van uw wapen blijft naar achter en vinger van de trekker totdat ge op uw doel richt.



De bevelen

"Do you understand the Course Of Fire?" : verstaat de schutter wat er van hem/haar verwacht wordt? Indien men niet antwoordt, gaat de RO er van uit dat alles duidelijk is.

"Make Ready" or "Load and Make Ready" : De schutter haalt de "chamber flag" of kamervlag uit het wapen en maakt het wapen klaar voor de COF. De schutter mag de positie niet meer verlaten zonder toestemming van de RO.

"Are You Ready?" : Is de schutter klaar om te beginnen? Indien de schutter niet klaar is moet dit specifiek gemeld worden aan de RO.

"Stand-by" : Het start signaal zal binnen de 1 a 4 seconden volgen.

Het **start signaal** kan een "beep" zijn of een verbaal start commando.

De enige informatie die door de RO gegeven zal worden tijdens de COF zal veiligheid gerelateerd zijn of als de schutter het juiste doel raakt.

De schutter sluit zijn grendel pas als het wapen op doel is gericht.

Alle verplaatsingen gebeuren met de grendel open, vinger van de trekker en de loop in de veilige richting.

"Impact" : wordt geroepen door de RO of spotter(s) telkens het *juiste* doel, in de *juiste* volgorde wordt geraakt.

Tijdens de COF zal er GEEN andere informatie, in welke vorm dan ook, gegeven worden, ook niet door mede-schutters of toeschouwers TENZIJ de schutter heeft aangegeven dat hij/ zij begeleiding wenst.

"Stop" or "Cease Fire" : Op elk moment tijdens de COF kan de RO een "Stop" of "Cease Fire" geven. Dit bevel wordt tevens gebruikt om aan te duiden dat de tijd om is of de COF beëindigd is. De schutter houdt zijn/ haar wapen in een veilige richting en stopt waar hij/ zij met bezig is.

"If You Are Finished, Unload And Show Clear" : De schutter houdt zijn loop in de veilige richting, ontlaad het wapen en laat aan de RO zien dat het wapen ontladen is.

"Insert Chamber flag" : De RO zal dit bevel geven als hij geverifieert heeft dat de schutter zijn wapen veilig is.

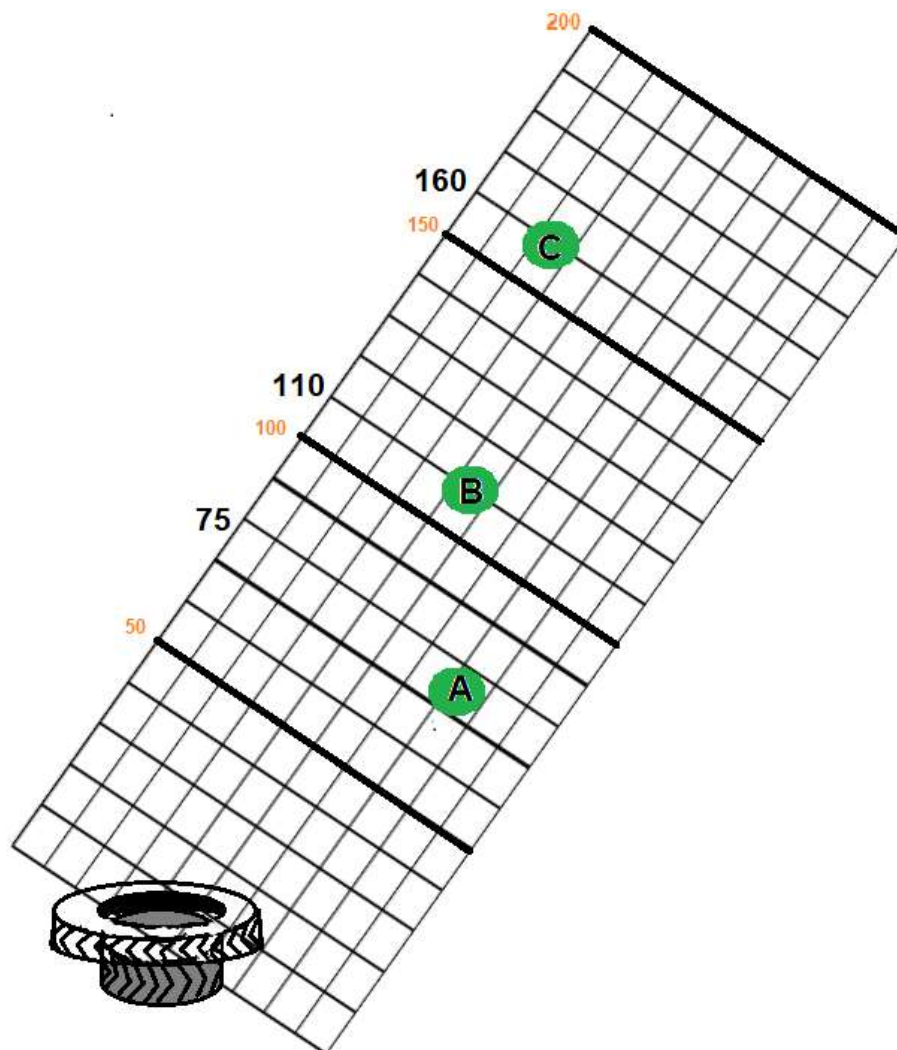
"Range Is Clear", or "Range is Safe" : De stage waar de schutter zich bevindt is veilig. De schutter zet zijn wapen terug in de veiligheidszone.

Stage 1 – Tires

Tijd: 90 seconden

Aantal Schoten: 10

Posities: 3



Start Positie: RO zal startpositie aanwijzen. Wapen en materiaal in hand, staande positie, lader in en grendel naar achteren

Beschrijving: 3 verschillende posities; HIT-to-MOVE , van positie 1 – 3 maal doel “A” raken, vanaf positie 2 – 4 maal doel “B” raken, vanaf positie 3 – 3 maal doel “C” raken.

Materiaal: Geen beperkingen.

Doelen:

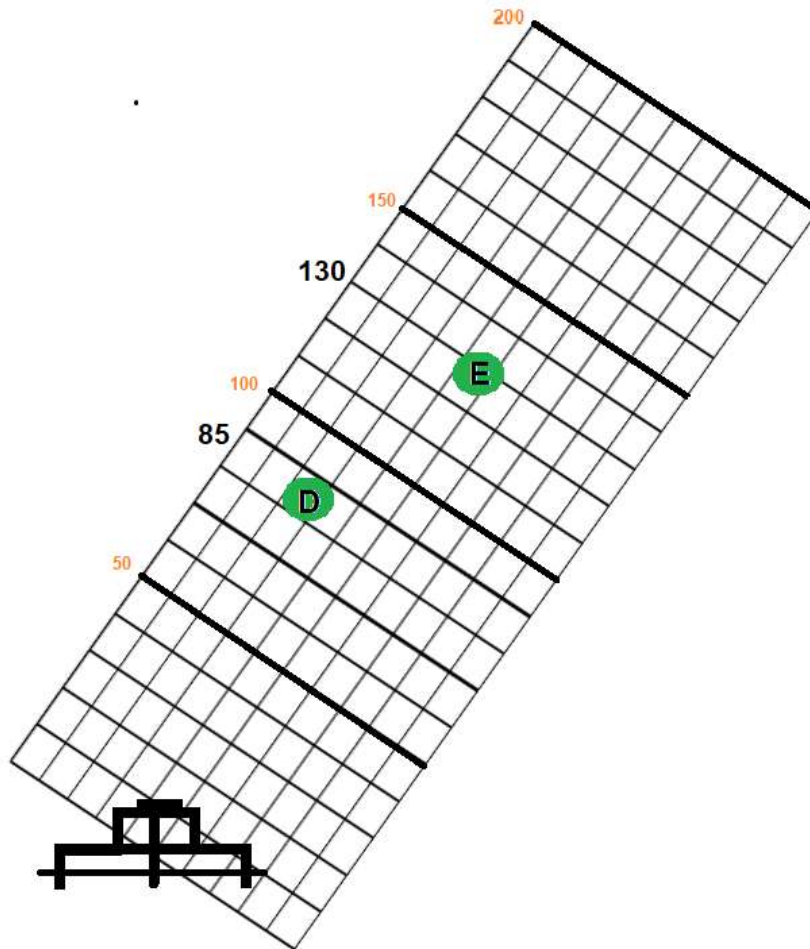
DOEL	Afstand m	Drop	wind	Grote cm	Grote MIL
A	75			5	0.7
B	110			7.5	0.7
C	160			15	0.9

Stage 2 – SKILL STAGE

Tijd: **90 seconden**

Aantal Schoten: **10**

Posities: **5**



Start Positie: RO zal startpositie aanwijzen. Alle materiaal in hand, staande positie, lader in en grendel naar achteren

Beschrijving: 5 posities, van elke positie 1 schot op doel “D” en 1 schot op doel “E”. Voor de 5^{de} positie gebruik één van de eerste 3 posities, 1 schot op doel “D” en 1 schot op doel “E”. De schutter mag kiezen op welke positie hij begint. De tijd telt mee als tie-breaker.

Materiaal: Geen Beperkingen

Doelen:

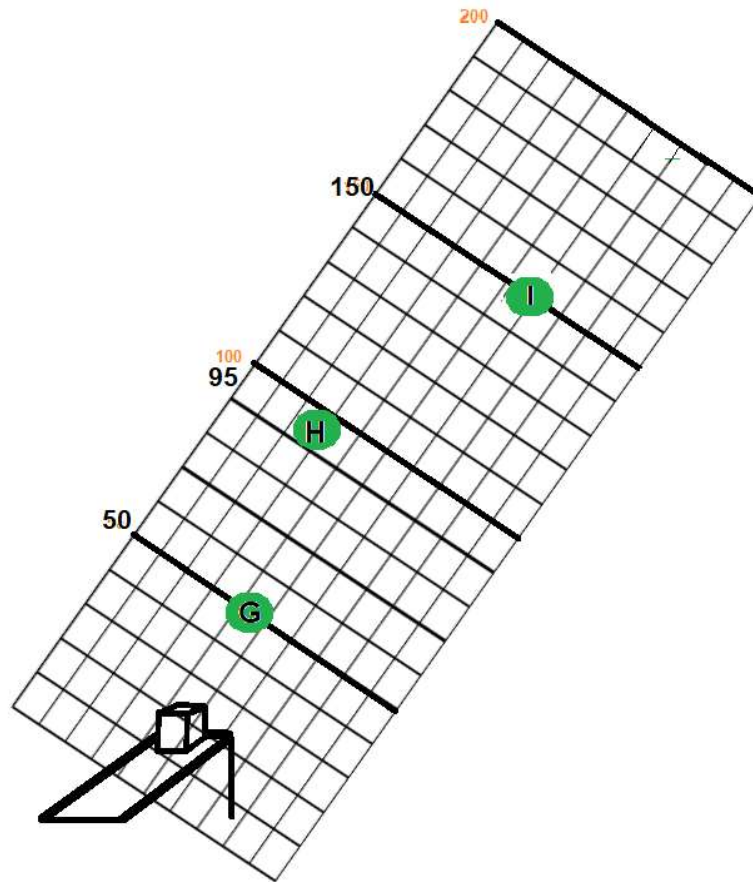
DOEL	Afstand m	Drop	wind	Grote cm	Grote MIL
D	85			5	0.6
E	130			10	0.8

Stage 3 – Roof Top Madness

Tijd: **90 seconden**

Aantal Schoten: **10**

Posities: **4**



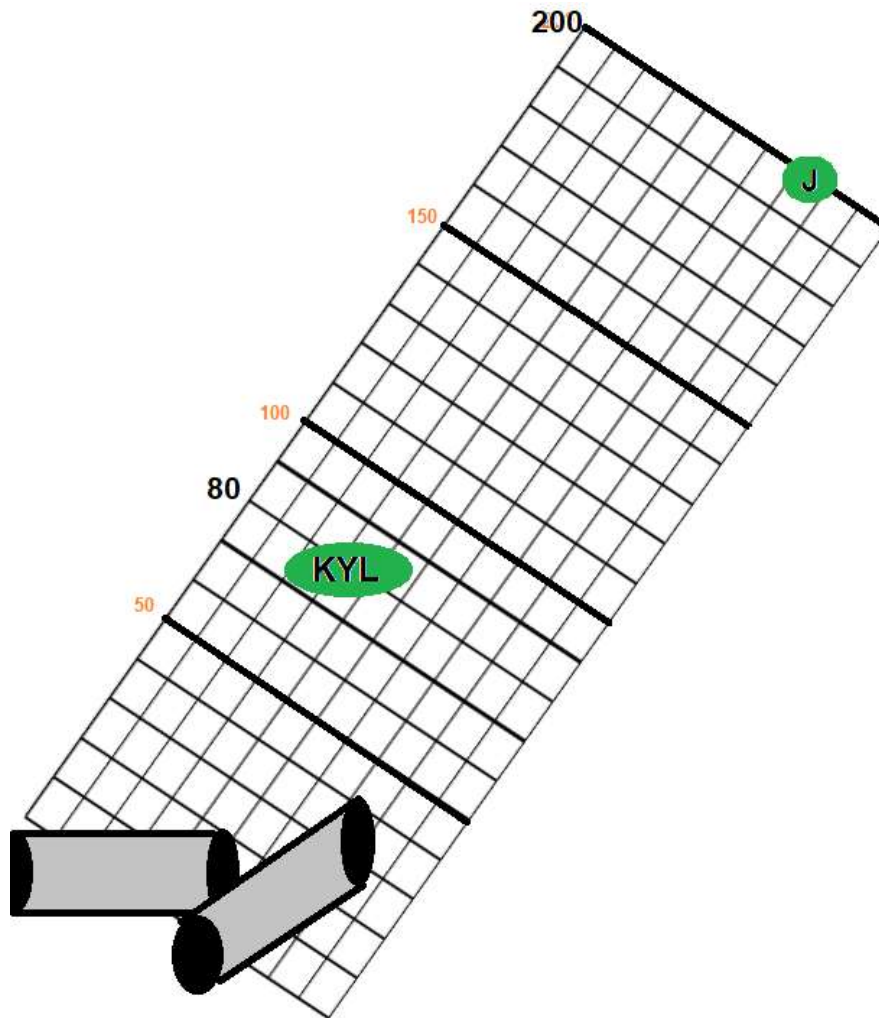
Start Positie: RO zal startpositie aanwijzen. Wapen en materiaal in hand, staande positie, lader in en grendel naar achteren

Beschrijving: 4 posities, Positie 1 (links van schoorsteen) – 1 schot doel “G”, Positie 2 (rechts van schoorsteen) – 1 schot doel “H” en 1 schot doel “I”, Positie 3 (links van schoorsteen) – 1 schot doel “G” en 1 schot doel “H” en 1 schot doel “I”, Positie 4 (rechts van schoorsteen) – 1 schot doel “H” en 1 schot doel “G” en 1 schot doel “I” en 1 schot doel “H”. Niets mag de grond raken tijdens het schieten.

Materiaal: Geen beperkingen.

Doelen:

DOEL	Afstand m	Drop	Wind	Grote cm	Grote MIL
G	50			5	1
H	95			7.5	0.8
I	150			15	1

Stage 4 – Into the HoleTijd: **90 seconden**Aantal Schoten: **10**Posities: **4**

Start Positie: RO zal startpositie aanwijzen. Wapen en materiaal in hand, staande positie, lader in en grendel naar achteren

Beschrijving: 4 Posities, positie 1 – 1 schot doel “1” en 1 schot doel “2” van “KYL”, positie 2 - 1 schot doel “2” en 1 schot doel “3” en 1 schot doel “4” van “KYL”, positie 3 - 1 schot doel “3” en 1 schot doel “4” en 1 schot doel “5” van “KYL”, positie 4 (wapen tot aan kijker in de buis) – 2 schoten doel “J”

Materiaal: Geen beperkingen

Doelen:

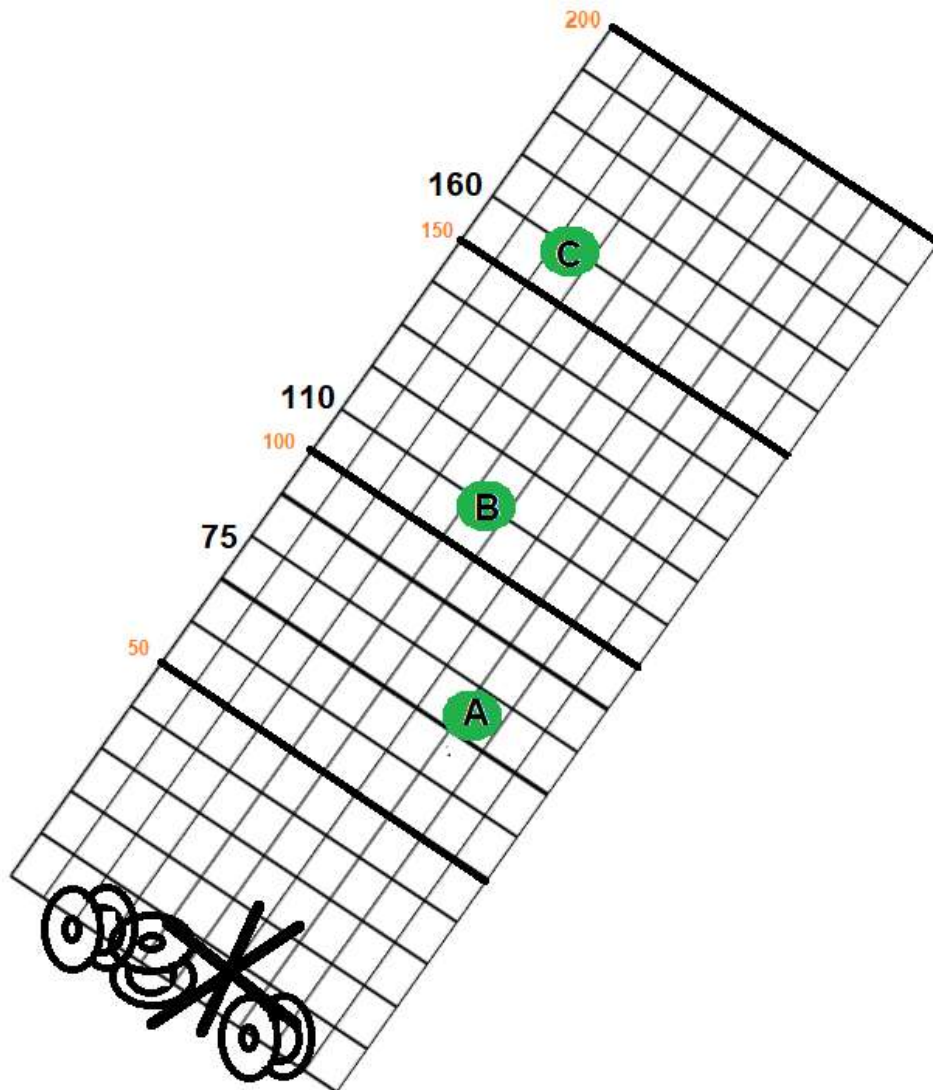
DOEL	Afstand m	Drop	Wind	Grote cm	Grote MIL
KYL	80			5-1	0.6-0.1
J	200			15	0.75

Stage 5 – Tank Spools

Tijd: **90 seconden**

Aantal Schoten: **12** (max 10 op lader)

Posities: **4**



Start Positie: RO zal startpositie aanwijzen. Alle materiaal in hand, staande positie, lader in en grendel naar achteren

Beschrijving: 4 posities. Vanop elk prop – 3 schoten – 1 schot op doel “B”, 1 schot op doel “A” en 1 schot op doel “C”, Posities op prop vrij te kiezen.

Materiaal Beperkingen: Geen

Doelen:

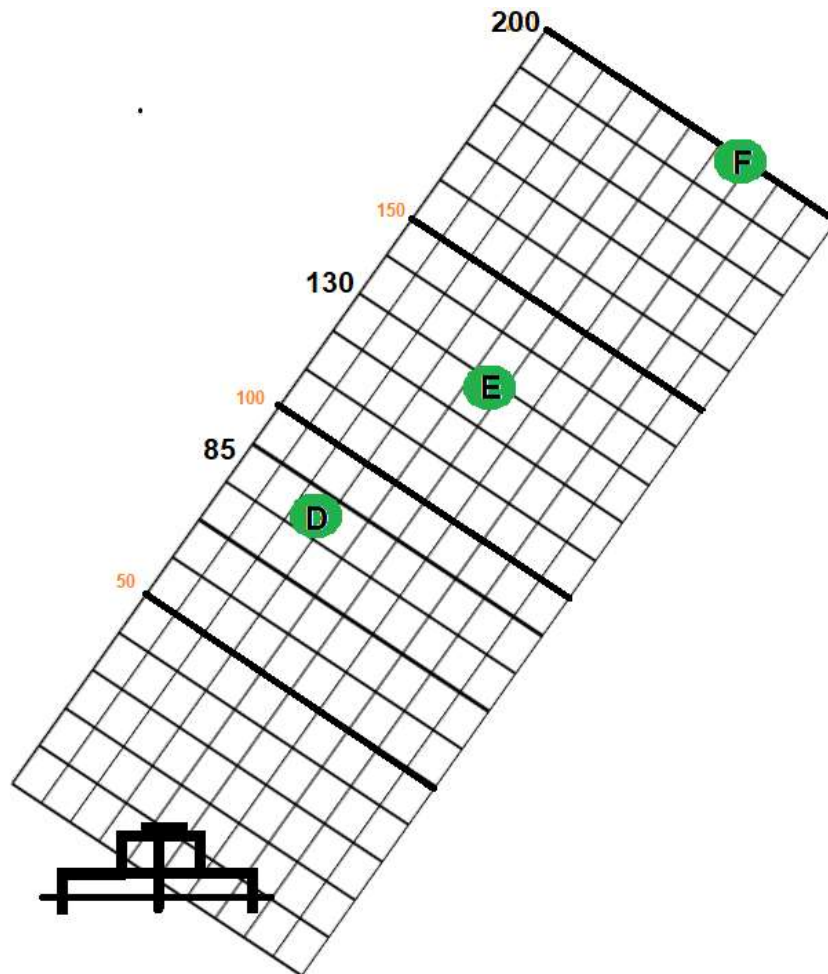
DOEL	Afstand m	Drop	wind	Grote cm	Grote MIL
A	75			5	0.7
B	110			7.5	0.7
C	160			15	0.9

Stage 6 – Randomness

Tijd: **90 seconden**

Aantal Schoten: **12** (max 10 op lader)

Posities: **6**



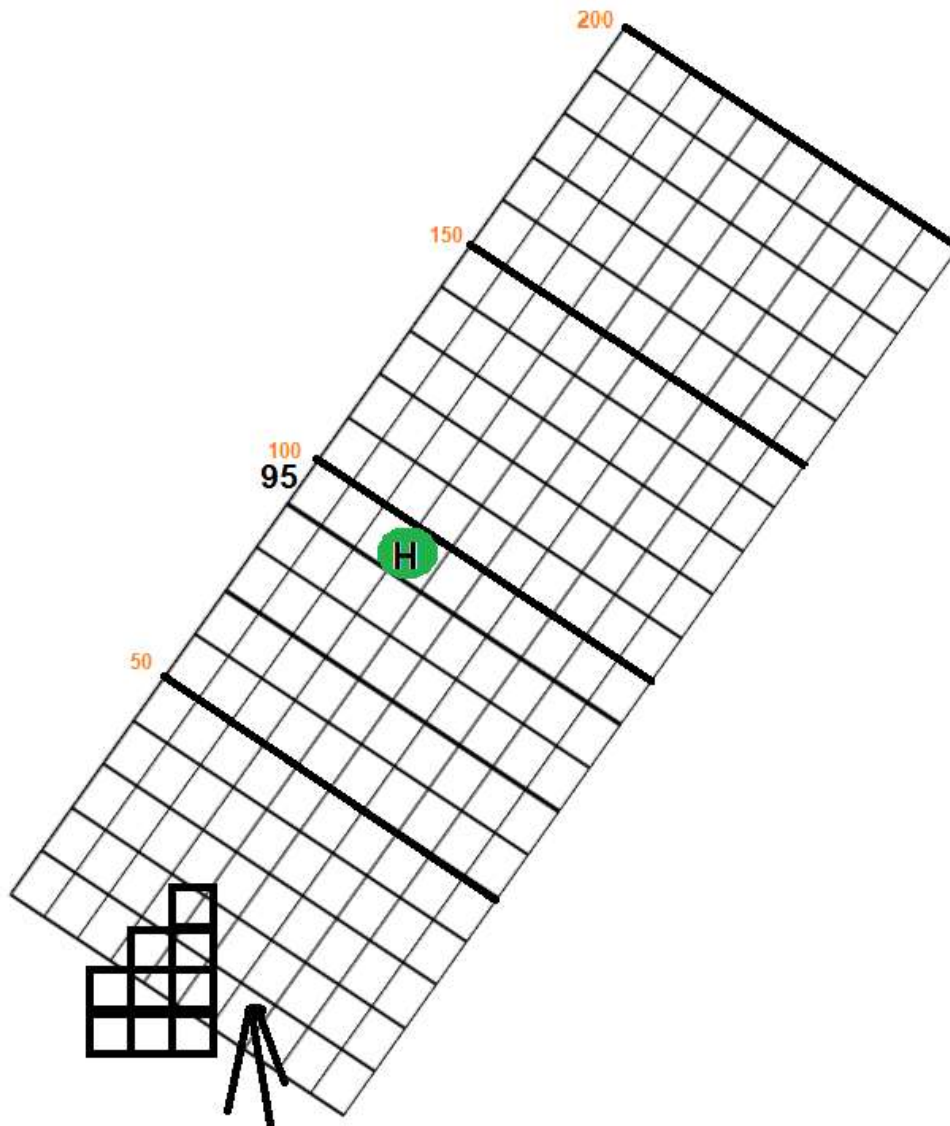
Start Positie: RO zal startpositie aanwijzen. Alle materiaal in hand, staande positie, lader in en grendel naar achteren

Beschrijving: 6 posities. In volgorde: positie 1 - 1 schot doel “D” en 1 schot doel “E”; positie 2 - 1 schot doel “E” en 1 schot doel “D”; positie 3 - 2 schoten doel “F”; Positie 4 – 2 schoten doel “F”; positie 5 - 1 schot doel “E” en 1 schot doel “D”; positie 6 - 1 schot doel “D” en 1 schot doel “E”

Materiaal Beperkingen: Geen

Doelen:

DOEL	Afstand m	Drop	Wind	Grote cm	Grote MIL
D	85			5	0.6
E	130			10	0.8
F	200			15	0.75

Stage 7 – 3pod RearTijd: **90 seconden**Aantal Schoten: **12** (max 10 op lader)Posities: **8**

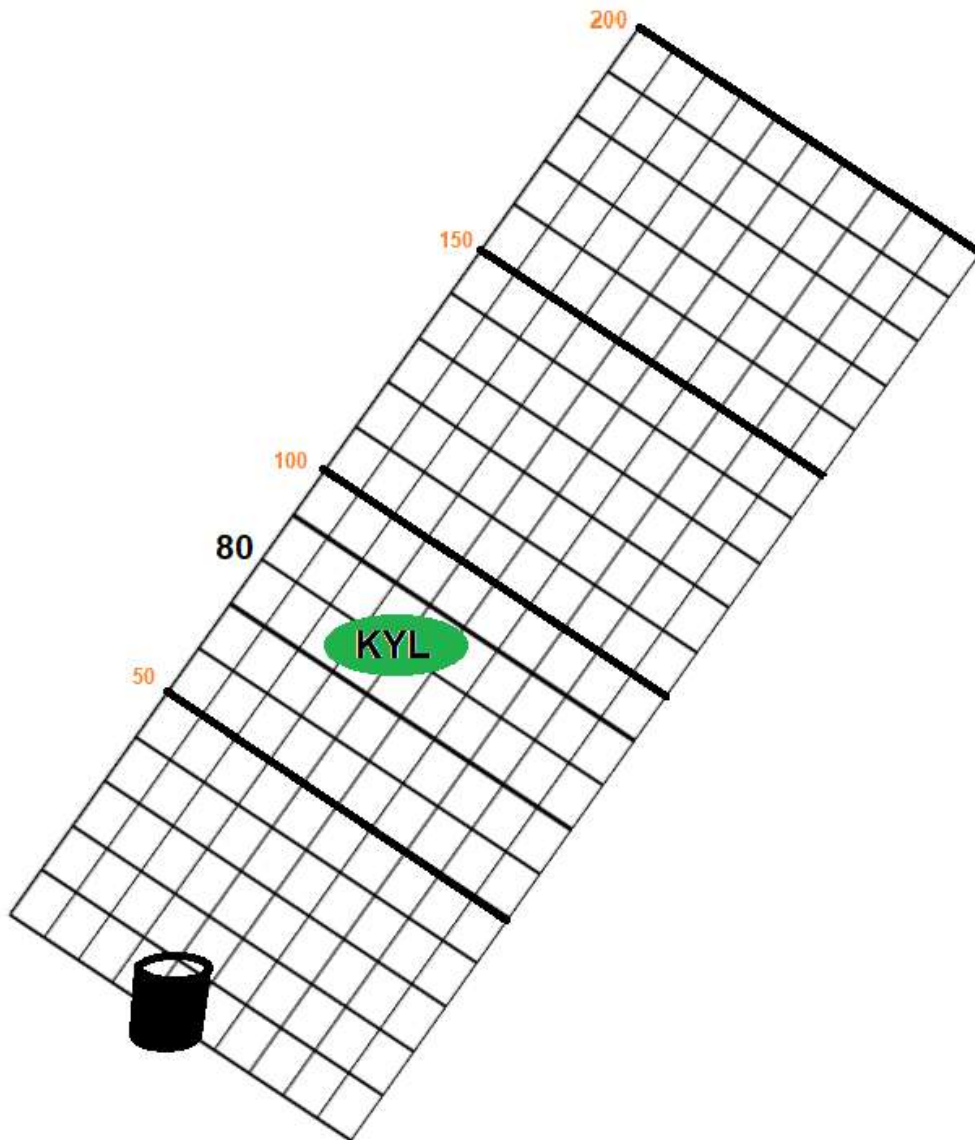
Start Positie: RO zal startpositie aanwijzen. Alle materiaal in hand, staande positie, lader in en grendel naar achteren

Beschrijving: 8 posities, geen positie mag 2 maal gebruikt worden, Alternierend per positie, positie 1 - 1 schot doel "H", positie 2 - 2 schoten doel "H", positie 3 – 1 schot doel "H", positie 4 – 2 schoten doel "H" enzovoort

Materiaal Beperkingen: Verplicht gebruik van tripod rear met driepoot van organisatie

Doelen:

DOEL	Afstand m	Drop	Wind	Grote cm	Grote MIL
H	95			7.5	0.8

Stage 8 – Know Your LimitsTijd: **90 seconden**Aantal Schoten: **12** (max 10 op lader)Posities: **3**

Start Positie: RO zal startpositie aanwijzen. Alle materiaal in hand, staande positie, lader in en grendel naar achteren

Beschrijving: 3 posities, positie 1 – links van ton, linkse schouder/ linkse hand, doel “1-2-3-4” van “KYL” ; positie 2 – op ton, doel “1-2-3-4” van “KYL”; positie 3 – rechter schouder/ rechter hand, doel “1-2-3-4” van “KYL”

Materiaal Beperkingen: Geen beperkingen

Doelen:

DOEL	Afstand m	Drop	Wind	Grote cm	Grote MIL
KYL	80			5-1	0.6-0.1

DOEL	Afstand m	Drop	Wind	Grote cm	Grote MIL
A	75			5	0.7
B	110			7.5	0.7
C	160			15	0.9
D	85			5	0.6
E	130			10	0.8
F	200			15	0.75
G	50			5	1
H	95			7.5	0.8
I	150			15	1
KYL	80			5-1	0.6-0.1
J	200			15	0.75



Om in klein formaat (A5) af te drukken bij print setting kiezen
voor 2 pagina's per vel.