



# Koninklijke Nederlandse Schietsport Associatie

## Reglement Team Competitie Gelderland (TCG)

### DISTRICT 2

#### Artikel 1

De wedstrijden in de TCG competitie van District 2 worden verschoten met in achtneming van de bepalingen in het schiet- en wedstrijdreglement van de KNSA hierna te noemen SWR.

#### Artikel 2

Verenigingen die deel willen nemen aan de TCG competitie dienen dit te doen via het aanmeldingsformulier. In te leveren via mail bij de competitieleider.

#### Artikel 3

Een schutter kan slechts voor één vereniging in een lopend wedstrijdseizoen uitkomen (SWR Deel I 8.9)

#### Artikel 4

Een team bestaat uit minimaal vijf schutters en een teamleider. De teamleider mag ook een van de schutters in het team zijn. Het team mag samengesteld worden uit schutters van verschillende categorieën.

Er worden alleen volledige teams geaccepteerd en geklasseerd.

#### Artikel 5

- a. Aan de hand van het gemiddelde van vorig TCG seizoen wordt de startpositie van de schutter bepaald. Indien geen gemiddelde bekend is wordt deze bepaald aan de hand van:
  - a. Gemiddelde van de KNSA ranking
  - b. Gemiddelde interne competitie
  - c. Overleg met competitieleider
- b. De teams die aan de competitie deelnemen worden in poules ingedeeld op basis van hun gemiddelden. Daarbij is het totaal gemiddelde van de 3 beste schutters (incl. reserve) bepalend. Verenigingen met meerdere teams in dezelfde discipline mogen geen gelijkwaardige teams samenstellen.  
In een TCG poule zitten maximaal 5 teams.
- c. Een schutter uit een hogere TCG poule mag nimmer in een lager TCG poule uitkomen.
- d. Een schutter uit een lagere TCG poule mag in een hogere TCG poule worden opgesteld. Indien een schutter voor de 3<sup>de</sup> keer in de hogere TCG poule uitkomt, wordt hij automatisch deelnemer van dat team en kan dus niet meer uitkomen in de lagere TCG poule (Artikel 5c). Dus een schutter mag 2 maal maximaal uitkomen in een hoger team.



# Koninklijke Nederlandse Schietsport Associatie

## Reglement Team Competitie Gelderland (TCG)

### DISTRICT 2

#### Artikel 6

Bij de eerste wedstrijd wordt de opstelling van het team bepaald aan de hand van de gemiddelden (zie Artikel 5a). Na elke wedstrijd wordt door de competitieleider het gemiddelde opnieuw bepaald. Het gemiddelde wordt berekend tot twee cijfers achter de komma. Hierna zijn de startposities van de schutters bepaald.

Deze zijn terug te vinden op [www.schieten.net/liga](http://www.schieten.net/liga)

#### Artikel 7

Een wedstrijd, die op de vastgestelde datum geen doorgang kan vinden, dient in onderling overleg tussen de teams opnieuw te worden gepland, doch in ieder geval voor de volgende wedstrijd van een van beide teams. De nieuwe datum dient aan de competitieleider te worden doorgegeven. Bij het niet nakomen van deze voorwaarde wordt de wedstrijd met 5-0 verloren verklaard voor het nalatige team. Mochten beide teams in gebreken blijven wordt de eind uitslag op 0-0 gezet

#### Artikel 8

Het is niet geoorloofd om met minder dan 5 schutters in een team de wedstrijd aan te vangen. Een team wordt als compleet geacht als het bij het starten van de voorbereidings en proef met 5 schutters op de baan is. Deze schutters moeten schutters zijn die bij aanvang van de competitie opgegeven zijn.

De baanindeling is zo dat het thuis team op baan 1 schieten en het uit team op baan 2 enz. De wedstrijd dient voor alle 10 schutters gelijktijdig te starten en elk koppel staat naast elkaar op de baan. Daar waar de baancapaciteit onvoldoende is wordt er in 2 doorgangen geschoten.

In de eerste doorgang schieten 2 koppels en in de tweede doorgang de resterende 3 koppels. Teams die niet volledig aan de start verschijnen hebben de wedstrijd met 5:0 verloren. Mochten beide teams niet compleet aan de start verschijnen hebben beide teams 0 team punten. Mocht de wedstrijd wel verschoten worden zal alleen de persoonlijke score verwerkt worden.

#### Artikel 9

Het thuis schietende team dient voor een wedstrijdleider te zorgen. Deze wedstrijdleider is verantwoordelijk voor het correcte verloop van de wedstrijd. Hij of zij kan zich daarbij laten assisteren door de teamleider van het bezoekende team. De schutter dient de kaarten per 10 schoten in te leveren.

De wedstrijdleider dient de tussenstanden van de series (per 10 schoten) zichtbaar in beeld brengt voor de schutters. Het omroepen van de resultaten is aangeraden, maar niet verplicht.

#### Artikel 10

De wedstrijden beginnen tussen 20.30 en 21.00 uur. De deelnemers moeten 30 minuten voor aanvang van de wedstrijd aanwezig zijn. Een reserve schutter kan aangewezen worden tot 15 minuten voor aanvang van de wedstrijd. De starttijd van een wedstrijd is in onderling overleg bij te stellen.



# Koninklijke Nederlandse Schietsport Associatie

## Reglement Team Competitie Gelderland (TCG)

### DISTRICT 2

#### Artikel 11

De schutter krijgt 40 wedstrijdkaarten (welke zijn voorzien van het baannummer) en 3 proefkaarten. Wedstrijdduur is 50 minuten, voorafgaand met 15 minuten voorbereiding- en proeftijd. Het resultaat wordt op hele punten gewaardeerd. De wedstrijdduur kan alleen i.o.m. de competitieleider aangepast worden.

#### **Wedstrijd verloop**

De volgende commando's worden door de wedstrijdleader gegeven.

| Tijdstip      | Commando   |
|---------------|--|
| - 20 minuten  | Schutters naar de baan                           |
| - 15 minuten  | 15 minuten voorbereiding- en proeftijd ... START |
| - 30 seconden | 30 seconden                                      |
|               | Einde voorbereiding- en proeftijd ... STOP       |
| 0 minuten     | Wedstrijd ... START                              |
| 40 minuten    | 10 Minuten                                       |
| 45 minuten    | 5 Minuten  |
| 50 minuten    | STOP   |

#### Artikel 12

Om te bepalen welk team gewonnen heeft wordt er gekeken naar de resultaten van de koppels. Mochten er koppels zijn met een gelijk resultaat vindt een "shoot off" plaats.

Bij de "shoot off" word per schot gekeken of er een winnaar is.

De eerste 3 schoten op hele punten gewaardeerd. Daarna worden de schoten gewaardeerd met één decimaal achter de komma.

De "shoot off" vindt plaats, gelijk nadat de laatste schutter zijn serie heeft geschoten.

Indien meerdere koppels een "shoot off" moeten schieten dienen de koppels afzonderlijk de "shoot off" te schieten. De omgekeerde plaatsing volgorde dient aangehouden te worden. Dus starten met koppel 5 etc. De paren die gelijk zijn geëindigd worden opgeroepen en krijgen 2 minuten voorbereidingstijd zonder proefschoten.

#### **Shoot off verloop**

De volgende commando's worden door de wedstrijdleader gegeven.

| Tijdstip      | Commando                               |
|---------------|--|
| - 7 minuten   | Schutters naar de baan                 |
| - 2 minuten   | 2 minuten voorbereidingstijd ... START |
| - 30 seconden | 30 seconden                            |
|               | Einde voorbereidingstijd ... STOP      |
| - 5 seconden  | Laden                                  |
|               | START                                  |
| 50 seconden   | STOP                                   |



# Koninklijke Nederlandse Schietsport Associatie

## Reglement Team Competitie Gelderland (TCG)

### DISTRICT 2

#### Artikel 13

De uitslagen van elke wedstrijd dienen zo snel mogelijk door het thuis team elektronisch ingeleverd te worden bij de competitieleider, doch uiterlijk 5 dagen nadat de wedstrijd geschoten is.

#### Artikel 14

Bij een gewonnen wedstrijd krijgt de schutter 1 individueel punt. Het team met de meeste individuele punten heeft de wedstrijd gewonnen en krijgt hiervoor 2 team punten.

Voor het samenstellen van de ranglijst voor teams, wordt de volgende volgorde gebruikt voor bepaling van de eindstand;

1. Team punten
2. Individuele punten
3. Onderling resultaat
4. Totaal score

#### Artikel 15

Na afloop van de TCG competitie wordt er een individueel klassement per poule opgemaakt aan de hand van de door de schutters behaalde resultaten. Om voor dat klassement in aanmerking te komen zullen de schutters, die aan een competitie waarin zes wedstrijden worden geschoten minimaal drie resultaten moeten hebben. Schutters, die aan een competitie waarin acht wedstrijden worden geschoten dienen minimaal vier resultaten te hebben staan. Voor de klassering telt dan het gemiddelde van de beste drie, respectievelijk vier resultaten.

#### Artikel 16

Het laagste team van een vereniging mag 1 wedstrijd met 4 personen uitvoeren. Dit betekent uiteraard dat de 5<sup>de</sup> schutter van het andere team automatisch wint. Dit is een proef om te kijken of dit zorgt dat er minder problemen zijn met het niet uit kunnen voeren van een wedstrijd omdat er een afwezige schutter is.



# Koninklijke Nederlandse Schietsport Associatie

## Reglement Team Competitie Gelderland (TCG)

### DISTRICT 2

#### Bijlage 1: Commando's

##### Wedstrijd

De volgende commando's worden door de wedstrijdleider gegeven.

| Tijdstip      | Commando   |
|---------------|--|
| - 20 minuten  | Schutters naar de baan                           |
| - 15 minuten  | 15 minuten voorbereiding- en proeftijd ... START |
| - 30 seconden | 30 seconden                                      |
|               | Einde voorbereiding- en proeftijd ... STOP       |
| 0 minuten     | Wedstrijd ... START                              |
| 40 minuten    | 10 Minuten                                       |
| 45 minuten    | 5 Minuten  |
| 50 minuten    | STOP   |

##### “Shoot off”

De volgende commando's worden door de wedstrijdleider gegeven.

| Tijdstip      | Commando                               |
|---------------|--|
| - 7 minuten   | Schutters naar de baan                 |
| - 2 minuten   | 2 minuten voorbereidingstijd ... START |
| - 30 seconden | 30 seconden                            |
|               | Einde voorbereidingstijd ... STOP      |
| - 5 seconden  | Laden                                  |
|               | START                                  |
| 50 seconden   | STOP                                   |