

Regels voor optekenaars Schuttersbond EMM

Algemeen

1. U dient 5 minuten voor aanvang van de schietwedstrijd aanwezig te zijn.
2. Blijf tijdens het uitvoeren van uw taak altijd vriendelijk en beleefd.
Bij onduidelijkheid en of meningsverschil ga nooit in discussie maar ga naar de schietcommissie.
3. Bij het schietpunt mogen alleen de schutter, buksmeester, helper en leden van de schietcommissie aanwezig zijn.
4. Tussen de afrastering en de optekenaar mogen geen personen staan.
5. Controleer de geldigheid van de federatiekaart
 - a. Op het federatienummer, naam en foto van de schutter
 - b. Er mag alleen geschoten worden met een geldig federatiekaart.
Aan de achterzijde staat hoe lang de kaart geldig is.
 - c. Kloppen de gegevens niet, meteen melden bij de schutterij en schietcommissie.
6. Controleer als de korpskaarten goed zijn ingevuld.
 - a. Controleer de naam en het federatienummer.
7. De doorsnede van de paraplu mag niet groter zijn dan 1.20 mtr.
 - a. Deze paraplu dient zodanig te worden vastgehouden, dat de optekenaar het laden van de buks en de verrichtingen van de schutter en buksmeester kan volgen.

Inschieten

8. De buks mag alleen ingeschoten worden aan de linkerzijde van de middenlat.
 - a. Controleer als er niet meer als 5 punten zijn weg geschoten.
9. Men mag de buks maar een keer inschieten.
 - a. Let er op dat tussen de ronden van het korpsschieten en kaveling en verdere kavelronden niet geschoten mag worden tenzij toestemming van de schietcommissie.
Gebeurt dit toch onmiddellijk melden bij de schietcommissie.
10. Men begint het korpsschieten altijd van buiten naar binnen en van boven naar beneden.
 - a. U beslist of op (het) de blokje(s) waartegen bezwaar wordt gemaakt geschoten moet(en) worden. Bij twijfel overlegt u met de schietcommissie.
11. Een schot is gelost zodra de kogel de loop heeft verlaten.
 - a. Het kan gebeuren dat door een herlaadfout de kogel in de loop blijft steken.
Zie er op toe dat de buksmeester controleert of er geen kogel in de loop is achter gebleven.
12. U tekent het resultaat van iedere schutter aan op de korpskaart met een "P" voor een punt en een "X" voor een misser. Tel de 2 ronden samen op en u voorziet de korpskaart met uw handtekening.
 - a. Een schot is raak (P) als:
 - als het punt helemaal van de lat verwijderd is.
 - Het blokje in de juiste volgorde is geschoten.
 - b. Een schot is mis (X) als:
 - Het blokje of een stukje ervan nog op de lat aanwezig is.
 - Het blokje in de verkeerde volgorde is geschoten.
 - Indien een blokje of stukje door de schutter wordt geraakt maar niet valt, dan mag de betreffende schutter met de buks geschouderd één minuut wachten.
Is na een minuut het blokje niet gevallen dan wordt het schot als misser genoteerd.

- Eveneens worden als misser aangemerkt een schot dat de lat of hark beschadigd, ook al werd het blokje geschoten.

13. Indien de lat of hark geraakt wordt dit altijd gemeld aan de buksmeester, schietcommissie en een notitie op de korpskaart.

14. Denk erom dat in de eerste ronde van het korpsschieten de zestallen maar eenmaal mogen schieten, ook als er nog volle latten zijn. Uitgezonderd jeugd zestallen.

Wordt dit toch gedaan direct melden aan de schietcommissie.

15. Maak indien nodig de schutterij er attent op als de tijd bijna voorbij is bij het schieten.

De Schietcommissie