



Een organisatie van:

X Archery Team



Reglement Gooreind Open

Concept

De Gooreind Open is een wedstrijd volgens een aangepast Vegas Shoot concept.

Omdat de wedstrijd slechts één dag duurt, wordt een kwalificatie geschoten over twee reeksen van 30 pijlen. Daarna volgt een shoot out.

In deze shoot out schieten alle gekwalificeerden bij iedere end drie pijlen. Iedere ronde valt de schutter met de laagste score af. Dit wordt herhaald tot er maar één schutter overblijft.

Categorieën

Er is tijdens de wedstrijd geen indeling per leeftijdscategorie, enkel op basis van boogtype en geslacht.

Alle schutters worden opgenomen in volgende categorieën:

- BM, BW, CM, CW, RM & RW





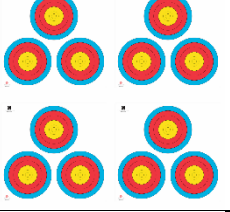

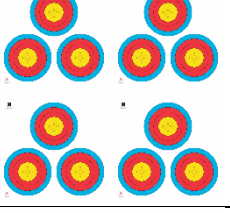
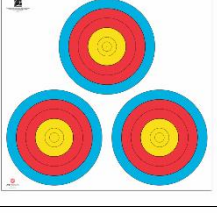
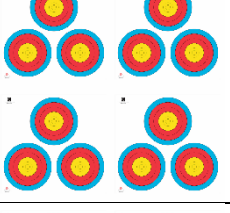

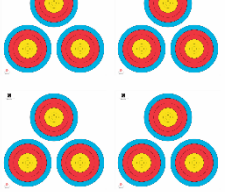
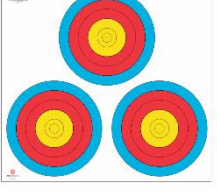
Het betreft een open wedstrijd, waardoor ook niet bij een federatie aangesloten schutters deel mogen nemen. De enige voorwaarde die aan deze deelnemers gesteld wordt, is dat zij kunnen aantonen dat ze verzekerd zijn.

Planning

- 9u00: Twee proefbeurten, meteen gevolgd door de eerste kwalificatieronde van 30 pijlen
- Na een pauze van 15 minuten start tweede kwalificatieronde
- Joker ronde
- Middagpauze
- Start shoot outs

Volgorde shoot outs: BW, BM, RW, RM, CW, CM

Afstand en blaoenen

| Categorie | Afstand | Blaoen | Kwalificaties (2 × 30 pijlen) | Joker ronde Shoot out |
|-----------|---------|-----------------------------------|--|---|
| BM | 18 m | 40 cm 3x20 cm Las Vegas |  |  |
| BW | 18 m | 40 cm 3x20 cm Las Vegas |  |  |
| RM | 18 m | 3x20 cm Las Vegas |  |  |
| RW | 18 m | 3x20 cm Las Vegas |  |  |
| CM | 18 m | 3x20 cm Las Vegas |  |  |
| CW | 18 m | 3x20 cm Las Vegas |  |  |

Regels voor materiaal en pijlen

Al het materiaal voldoet aan de regels van World Archery. Pijlen mogen dus **maximum 23/64"** in diameter zijn en bogen mogen een maximaal trekgewicht van 60 pond niet overschrijden. Elektronische hulpmiddelen zijn niet toelaten.

Schietregels

De regels van World Archery zijn vigerend tenzij anders vermeld.

- Schutters A & C schieten links, schutters B & D schieten rechts.
- Eerste kwalificatieronde: AB begint onderaan
C D
A B
- Tweede kwalificatieronde: CD begint onderaan
A B
C D
- Elke end (tijd om drie pijlen te schieten) duurt 2 minuten.

Regels voor scoren

De regels van World Archery zijn vigerend tenzij anders vermeld.

- lanseo is het officiële elektronische systeem voor puntentelling. Schutters krijgen hun A, B, C of D plaatsing toegewezen door lanseo die de volgorde voor het scoren bepaalt. Per doel wordt één tablet voorzien voor input alsook één blad met vier scorekaarten.
- Iedere schutter ondertekent zijn eigen scorekaart. Iedere kaart wordt ook ondertekend door de schrijver.
- In geval van verschil tussen online score en papier heeft het papieren resultaat voorrang.
- Alle scores op het officiële scoreformulier moeten met inkt worden ingevuld. Alle wijzigingen op de officiële scorekaart moeten worden goedgekeurd en geparafeerd door alle schutters in de scorende groep. Elke schutter die een onjuiste scorekaart inlevert, wordt gediskwalificeerd.

Puntentelling kwalificatie

- Voor barebow en recurve telt het volledige geel als 10. De grote 10 telt als X. Er is dus geen 9.
- Voor compound telt de grote 10. De kleine 10 telt als X.
- Op de scorekaarten worden de X'en geteld.

Resultaat kwalificatie

Na de kwalificatie worden de schutters gerangschikt op behaalde score.

- Bij gelijk aantal punten bepaalt het aantal X'en de volgorde. Bij gelijk aantal X'en bepaalt een shoot off de volgorde.
- De shoot out start met de eerste 8 schutters uit het klassement, aangevuld met de Joker.

Finales

De finales starten na de Joker ronde.

De top 8 in iedere categorie of alle schutters met de maximum score van 600 schieten de finale shoot out, aangevuld met de Joker.

Joker ronde

De niet-geplaatste schutters kunnen alsnog een plaats in de finale verdienen tijdens de Joker ronde. De Joker kan tijdens de finale alleen maar winnen. Bij vroegtijdige uitschakeling wordt hij/zij terug verwezen naar de plaats in de kwalificatie.

De Joker kan op het podium dus enkel op het hoogste schavotje plaats nemen.

De Joker ronde start meteen na de kwalificaties.

Deze shoot off verloopt als volgt:

- Er zijn geen proefbeurten
- Tijdens de Joker ronde geldt de puntentelling van de kwalificatie.
- De shoot off wordt geschoten met één pijl.
- Schieten gebeurt met alle categorieën tegelijkertijd in twee lijnen volgens AB/CD (AB schiet dus onderaan).
- Iedere schutter die niet de hoogste score evenaart, valt af.
- De schutters met de hoogste score schieten opnieuw.
- De schutter met de hoogste score gaat door naar de shoot out als Joker.
- In geval van gelijke stand gaat de schutter met de pijl die *closest to center* zit, door naar de shoot out als Joker.

Shoot out

- Tijdens de shoot out geldt de puntentelling van de kwalificatie.
- De shoot out wordt geschoten met drie pijlen.
- Na iedere end roept de omroeper de scores van de schutters doel per doel af. In geval van twijfel vraagt hij het oordeel van de scheidsrechter.
- Iedere schutter met de laagste score valt af.
- De volgende end gaat verder met de overblijvers.
- Dit proces wordt herhaald tot er nog maar één schutter overblijft: de winnaar van de Gooreind Open.
- Bij een gelijke stand voor plaats 3 wordt er, voordat de strijd voor plaats 1 verder gaat, eerst een shoot off met 1 pijl geschoten.
- Bij een gelijke stand voor de plekken 1 en 2 blijven de schutters dus telkens drie pijlen schieten tot de gelijke stand doorbroken wordt.
- De overige schutters worden gerangschikt volgens hun score in de kwalificatie.