

HANDLEIDING TEAMSCHIETEN

In deze handleiding worden de belangrijkste regels omtrent het teamschietsamengevat. De artikelen verwijzen naar de oorspronkelijke artikelen in FITA-boek 3, Indoor. In de meeste artikelen is wat nadruk aangebracht. In sommige (langere artikelen) zijn minder relevante passages weggelaten met de symbolen [...].

De opsomming van de artikelen hieronder volgt niet de oorspronkelijke nummering. Geprobeerd is passages die thematisch dicht bij elkaar zitten te rubriceren.

VELDOPBOUW

- 8.1.1.11 Bij de Indoor match ronde voor teams dient er een zichtbare 1 meter lijn achter de schietlijn aanwezig te zijn. Deze lijn dient tenminste 3 cm breed te zijn.
- 8.1.1.12 Bij de Indoor Match ronde teams zal achter deze 1 meter lijn een sporters- en een coach box aanwezig moeten zijn. Voor drie sporters en hun materiaal. Als de ruimte het toelaat zal er tussen de twee teams **een smalle ruimte** gemaakt worden **voor de scheidsrechter**.
- 8.2.5.8 Genoeg stoelen of banken achter de wachtlijn voor de sporters, teamcaptains, coaches, scheidsrechters en andere officials. De stoelen van de scheidsrechters dienen op een gepaste plaats te staan op de wachtlijn.

Uit praktische overwegingen is het aan te bevelen op banen tijdens de eliminaties en finales breed te houden. Geadviseerd wordt een breedte van tenminste 1.60 meter.



Figuur 1 | Voorbeeld van een sporters- en coachbox (de box). De volgende box ligt ertegenaan. Er moet voldoende ruimte zijn voor 3 sporters, hun bogen en een coach. De scheidsrechter kan idealiter tussen de twee boxen door bewegen.

- 8.2.5.4 [Ook veldopbouw, maar niet relevant voor RK's en BK's]

GEBRUIK VAN BLAZOENEN

8.2.2.1.3. [...]

Als er 2 verticale drievoudige blazoenen zijn dan dient **de minimale ruimte tussen de scorende zones [van elke kolom] 25 cm** te zijn.

Als er één verticaal drievoudig blaas horizontaal wordt gehangen (team shoot-off) dan moet het midden van het verticale drievoudig blaas zich 130 cm boven de grond bevinden (zie figuur 2).

8.5.1.5 In de Indoor Olympische ronde voor teams worden voor elk team twee (2) meervoudige blazoenen gebruikt. Als er Las Vegas blazoenen worden gebruikt dan dient het onderste blaas 130 cm boven de grond te zijn geplaatst.

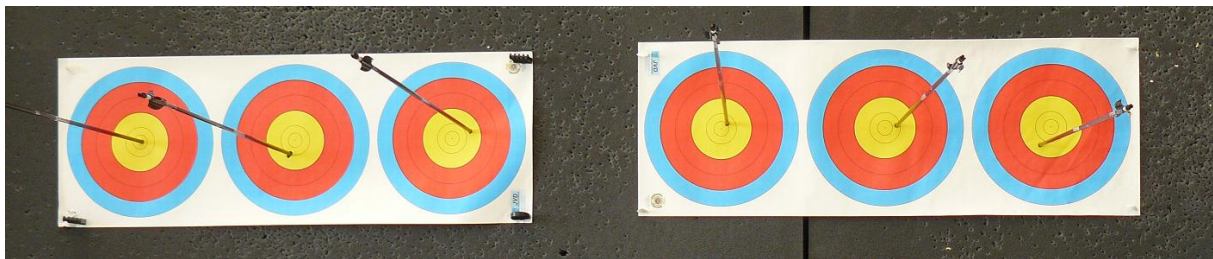
8.5.1.6 Ieder teamlid schiet zijn twee pijlen, in welke volgorde dan ook, op een afzonderlijk blaasentje.

Iedere sporter schiet 2 pijlen, waardoor het team 6 pijlen in totaal schiet. Let op: in dit geval is artikel 2.512 uit de Nationale Bepalingen ook van kracht. Daarin staat met nadruk dat **alle finaleronden worden geschoten op hetzelfde type blaas als waarop in de 'open' ronde is geschoten**. In dat artikel staat verder ook het volgende:

De 'open' ronde wordt op de volgende blazoenen verschoten;

- de klasse Ere recurve op een verticaal drievoudig Dutch Target- blaas, maximaal een sporter per blaas.
- de klasse A t/m D recurve op een 40 cm. blaas, maximaal twee sporters per blaas.
- de klasse Ere en A compound op een verticaal drievoudig Dutch Target-blaas, maximaal een sporter per blaas.

Heel concreet schieten een team in klasse A t/m D Recurve dus **al haar zes pijlen op één normaal 40 cm blaas**. Bij eventuele shoot-offs wordt hetzelfde (type) blaas gebruikt.



Figuur 2 | Bij een shoot off in de hoogste klasse worden de blazoenen gekanteld.

ROL VAN DE COACH

- 8.3.1.9.2 Tijdens de Indoor Match ronde voor teams, mag de coach in de coachbox gebruik maken van een handverrekijker.
- 8.4.6 Terwijl **een sporter** aan de schietlijn staat **mag** hij of zij niet-elektronische **aanwijzingen ontvangen van de coach of teamcaptain**, voor zover dit de andere sporters niet stoort.
- 8.4.6.1 In de Indoor Olympische ronde [voor Teams] **mogen de 3 sporters en de coach verbaal aanwijzingen geven of ze nu aan de schietlijn staan of niet**. Tijdens het schieten mag de coach dit alleen doen **vanuit zijn coachbox**.



Figuur 3 | De coach én de andere sporters mogen aanwijzingen geven aan de schutter aan de schietlijn. Over hoeveel tijd er nog is, bijvoorbeeld, of welke score er zojuist is geschoten.

Let op: de coach mag alleen gebruik maken van een handverrekijker. De statiefkijker op figuur 3 mag niet door de coach gebruikt worden.

VOLGORDE VAN SCHIETEN

- 8.7.4.2 Tijdens de Indoor match ronde voor teams mag er te allen tijde maar **één (1) sporter aan de schietlijn staan**, terwijl de andere twee (2) **achter de één (1) meter lijn wachten** totdat de eerste sporter terugkeert over de één meter lijn. (zie ook artikel 8.5.2.3 rolstoel sporters)
- 8.4.2.7 In de Indoor Olympische ronde zal er geen extra tijd gegeven worden voor materiaal problemen of voor behandeling van onverwachte medische problemen. [...] Tijdens de teamcompetitie, mag een ander lid van het team de plaats innemen van de betreffende sporter.

Belangrijk! De volgorde wordt door het team bepaald. Hoewel het gebruikelijk is dat elke schutter 2 pijlen achter elkaar schiet, is het ook toegestaan dat elke schutter één pijl schiet en dan wisselt. Het is goed om hierop te oefenen (houdt rekening met materiaalpech).

TIP: Denk vooraf na over de schietvolgorde: welke schutter begint en, minstens zo belangrijk, welke schutter sluit (onder tijdsdruk) af?

TIJD

- 8.5.3.4 Twee minuten is de tijd [...] voor teams om 6 pijlen te schieten.
- 8.5.3.5 Onder geen voorwaarde mag deze tijd worden verlengd.
- 8.4.2.9 Als [...] een sporter van het team voor of na het eindsignaal van de schiettijd een pijl schiet dan zal deze tellen als onderdeel van de geschoten serie. Het team zal **de hoogst scorende pijl verliezen en deze zal geschreven worden als een misser**.
- 8.8.2.7 Als, tijdens de Indoor match Ronde voor teams, een sporter niet in staat is om zijn twee (2) pijlen te schieten **dan zijn de niet geschoten pijlen onderdeel van de serie** en worden geschreven als een misser. [...]

Als een teamlid niet aan zijn 2 pijlen toekomt door tijdsnood, dan worden alleen de geschoten pijlen geteld. Lees bij SCORES EN PUNTEN TELLEN wat er gebeurt als een team twee pijlen op één blazoentje schiet (bij drievoudige blaoenen).

TIJDSIGNALLEN

- 8.5.4.1 Als de verschiëting door lichten wordt gecontroleerd:
- ROOD:** De wedstrijdleader geeft 2 geluidssignalen voor de betreffende sporters [...] om naar de schietlijn te gaan (**uitgezonderd** voor de Indoor match Ronde **voor teams**).
- GROEN:** Tijdens het veranderen van de kleur na 10 seconde. geeft de wedstrijdleader 1 geluidssignaal om het schieten te laten beginnen.
- GEEL:** Dit waarschuwingssignaal wordt gegeven dertig (30) seconden voor het verstrijken van de tijdslimiet [...].
- ROOD:** Dit betekent dat de schiettijd voorbij is (zie artikel 8.5.3) en op dat moment worden er twee (2) signalen gegeven ten teken dat de schiettijd voorbij is, zelfs als alle pijlen nog niet geschoten zijn. [...] Als het rode licht verschijnt nadat iedereen het toegestane aantal pijlen heeft geschoten (een serie van zes pijlen in de teamverschiëting) zoals verwacht mag worden, dan worden drie signalen gegeven om de scores op te gaan nemen.

Belangrijk! **Teams mogen pas naar de lijn op het moment dat het licht op groen springt**. Dus pas als het licht op groen springt, stapt de eerst schutter over de wachtlijn naar de schietlijn. Een halve minuut voor het einde zal het licht op oranje springen.

TIP: Neem een stopwatch mee. Zo weet de coach hoeveel tijd de laatste schutter nog beschikbaar heeft en kan hij daarop coachen.

TIJDSTRAFFEN

- 8.8.3.1 **Als een lid van het team de één (1) meter lijn te vroeg overgaat**, zal de scheidsrechter een **gele kaart tonen** of het gele licht aandoen dat voor de schietlijn staat. Deze kaart of dit licht geeft aan dat **de sporter terug moet gaan achter de één (1) meter lijn** en opnieuw moet beginnen of vervangen door een andere sporter met pijlen die nog moet starten vanaf de één (1) meter lijn.
- 8.8.3.2 Als een team **de gele kaart** of het gele licht **negeert en de sporter schiet zijn of haar pijl**, dan zal het team **de hoogst scorende pijl van die serie verliezen**. Voor deze overtreding zal de scheidsrechter **een rode kaart tonen**
- 8.8.3.3 Dezelfde procedure geldt als een teamlid zijn **pijl uit de pijlentas haalt voordat hij of zijn aan de schietlijn staat**.

De pijl is te vroeg uit de pijlentas als de punt zichtbaar is voordat de sporter aan de lijn staat. Een pijl waarvan de punt zichtbaar is, geldt als 'uit de pijlentas'. Als een pijlenkoker aan de lijn gebruikt wordt, dan lijkt dit niet erg relevant.

- 8.10.2.2 De beslissing van een scheidsrechter tijdens de teamwedstrijd betreffende het gebruik van de gele kaart is definitief. (Art 8.8.3.1)



Figuur 4 | Gele kaart is een tijdstraf: de schutter moet terug achter de 1-meterlijn.

De **gele kaart** is een tijdstraf. De schutter aan de schietlijn, moet terug achter de 1-meterlijn. Dan moet hij opnieuw beginnen. Kostbare tijd raakt zo verloren.

De **rode kaart** is een puntenstraf. Een team of teamlid heeft een gele kaart genegeerd. Dat heeft consequenties op het moment dat de score wordt genoteerd.

TIP: houdt de scheidsrechter in de gaten. Als hij een gele kaart geeft, coach dan je teamgenoot en vertel hem dat hij terugmoet tot achter de schietlijn. Een ander sporter die klaarstaat, mag dan uiteraard wisselen.

TIP: als een sporter na een gele kaart terug moet tot achter de wachtlijn, let dan op dat een pijl die al op de boog zat, weer 'onzichtbaar' moet zijn (dus in de pijlenkoker of pijlentas) voordat hij weer naar de schietlijn gaat. Anders zal opnieuw een gele kaart getoond worden.

Voor de duidelijkheid: twee keer geel is niet automatisch rood. Handboogsport is geen voetbal. Een gele kaart betekent niet meer en niet minder dan: terug tot achter de wachtlijn. Het is een tijdstraf.

- 8.8.2.5 Als, tijdens de Indoor match Ronde voor teams, iemand van de drie teamleden een pijl schiet voor of na de tijdslimiet, dan zal die pijl **meetellen in desbetreffende serie en het team zal de hoogst scorend pijl verliezen** die geschreven wordt als een misser. Voor deze overtreding zal de scheidsrechter **een rode kaart** tonen.

SCORES EN PUNTEN TELLEN

- 8.6.1.5 Bij de Indoor match ronde voor teams zal de score in **een opeenvolgende aflopende waarde voor de zes (6) pijlen worden genoteerd** van ieder team. Ieder teamlid kan meelopen naar het doel, maar slechts één (1) persoon kan de punten opnoemen, die **gecontroleerd moeten worden** door de tegenstander. Bij verschil van mening is, zal de toegewezen scheidsrechter de beslissende stem hebben.
- 8.6.2.2. Als er **meer dan het toegestane aantal pijlen in het blazoen steken** of op de grond liggen bij het doelpak of in de schietbaan, dan tellen slechts de [...] **zes (6) laagst scorende waardes**. Sporters of teams die deze overtreding regelmatig maken kunnen worden gediskwalificeerd.
- 8.8.2.8 Als er drievoudige blazoenen worden gebruikt en meer dan één (1) pijl zit in het zelfde blazoentje **dan gelden de pijlen als onderdeel van de serie**, maar slecht de laagst scorende pijl zal tellen (8.6.2.3).
- 8.6.2.3. Als er drievoudige blazoenen worden gebruikt, dan mogen de **pijlen in iedere willekeurige volgorde** worden geschoten, maar als er meer dan één (1) pijl of allemaal in hetzelfde blazoentje zit dan zullen ze tellen als deel van de geschoten serie, maar **slechts de laagste waarde zal scoren**. De andere pijl of pijlen in het zelfde doeltje zullen tellen als een misser of missers. Pijlen die buiten de buitenste blauwe zes (6) zone zitten worden geteld als een misser.

GELIJKE STAND EN SHOOT-OFF

- 8.6.5.2 Bij een gelijke score om tot de Eliminatieronde te worden toegelaten, of bij wedstrijden die beslissen over de overgang naar de volgende fase van de wedstrijd zullen shoot-offs worden gehouden om de gelijke stand te elimineren (het systeem van 10-en en 9-ens wordt niet gebruikt).
- 8.6.5.2.4 Voor team shoot-offs zal het drievoudige blazoen horizontaal worden opgehangen of er zal een Las Vegas blazoen worden gebruikt.

Let op: voor klasse A t/m D Recurve geldt hetgeen beschreven is in **GEBRUIK VAN BLAZOENEN**.

- 8.5.3.3 Een team krijgt **één minuut de tijd om 3 pijlen te schieten** tijdens een shoot-off. Per sporter 1 pijl.
- 8.6.5.3.2. Voor een team shoot-off dient er een doelpak te zijn per team.
Als er Las Vegas blazoen gebruikt wordt dan krijgt het team een (1) blazoen waarvan het centrum van de onderste blazoentjes 130 cm boven het vloeroppervlak ligt.
Als er drievoudige verticale blazoenen worden gebruikt zal het drievoudige blazoen horizontaal worden opgehangen, ieder lid van het team zal beslissen op welke blazoentje hij schiet (één pijl per blazoentje).
- 8.6.5.2.2 Teams:
Een serie van 3 pijlen (2 pijlen voor het mix team) zal geschoten worden voor de shoot-off, maximal 3 shoot-offs.
- Als de score na drie shoot-offs nog steeds gelijk is, dan zal het team met de pijl die het dichtst bij het centrum zit winnen.
 - Als het dan nog gelijk is dan zal de tweede (derde) pijl die het dichtst bij het centrum van het blazoen zit beslissen.
 - Indien nodig zal er een volgende shoot-off plaats vinden (1 pijl per teamlid). Indien nodig zal er gekeken worden naar de pijl die het dichtst bij het centrum zit totdat er een winnaar bekend is.

[...]

Shoot-offs zullen voorkomen. Het is belangrijk om te weten dat een shoot-off één minuut duurt en dat elk teamlid één pijl schiet. **TIP:** Oefen hierop!



Figuur 5 | Een pijl mag pas uit de pijlentas worden gehaald als de op de schietlijn staat. Op deze afbeelding zie je de arm van de scheidsrechter al omhoog gaan om de gele kaart te tonen. Dit mag dus niet.

UITSLAGEN EN EINDRANGSCHIKKING

- 8.6.6.3 Teams die in de kwart finale verliezen, zullen gerangschikt worden naar aanleiding van de score in de laatste match. Als dit hetzelfde is wordt met gelijk gerangschikt.
- 8.6.7 Aan het eind van een toernooi dient het organiserende comité een complete resultatenlijst te verschaffen aan de deelnemende teams.

De kwartfinale (laatste vier) is voor twee verliezende teams het eindpunt. Het verliezende team dat in die kwartfinale de hoogste score neerzet, wint brons. Indien beide verliezende teams in de kwartfinale evenveel punten hebben, zullen beide teams in de eindrangschikking de derde plaats innemen.

KORTE SAMENVATTING REGELS

- 8.5.2.1 In de Indoor Match Ronde voor teams:
- De Matches zullen de rangorde volgen op het stroomdiagram. Het team dat als hoogste is geëindigd vanuit de open ronde zal aan de linkerkant schieten. De opstelling van de doelen is een keus van de organisatie.
 - Beide teams starten hun serie met 3 sporters achter de 1 meter lijn. De eerste sporter mag de lijn niet eerder passeren dan wanneer de klokkenist het startsein (inclusief de tijds klok) heeft gegeven ;
 - Er zijn 2 verticale drievoudige blazoenen opgehangen. Voor iedere pijl 1 blazoentje. Ieder teamlid schiet 1 pijl op het blazoentje van zijn keus.
 - De 3 sporters van het team schieten 2 pijlen. De volgorde wordt door het team bepaald; 1 sporter staat aan de schietlijn, terwijl de overige 2 achter de 1 meter lijn staan. Er mag niet meer dan 1 sporter, tegelijkertijd, voor de 1 meter lijn staan;
 - Rolstoel sporters mogen gedurende de gehele Match aan de lijn blijven staan. Zij geven door middel van een handlichting boven het hoofd aan dat zij klaar zijn (zie boek 1 appendix 8);
 - Als de sporters naar de schietlijn gaan dan mag de pijl niet uit de pijlentas gehaald, totdat men op de schietlijn staat;
 - Overtredingen worden afgehandeld volgens de regels van artikel 8.8.

ALTERNATE SHOOTING (OM-EN-OM)

Alternate shooting zal in het seizoen 2010/2011 hoogstens worden toegepast in de finales van de hoogste klassen op het BK Teams. Hierover zullen de deelnemende teams in dat geval bij de uitnodiging worden geïnformeerd.

- 8.5.2.1 Finale rondes voor de Indoor Match ronde voor teams (om en om schieten).
- Beide teams starten hun serie met 3 sporters achter de 1 meter lijn;
 - Het team dat het hoogste geëindigd is vanuit de open ronde bepaald wie er als eerste schiet. Het team met de laagste cumulatieve score schiet de volgende serie als eerste. Als de teams gelijk eindigen, dan start het team dat als eerste schoot in de eerste serie weer als eerste;
 - Als het eerste team 3 pijlen heeft geschoten en de sporter is terug achter de 1 meter lijn dan zal de tijds klok gestopt worden, waarbij op de display de resterende tijd wordt aangegeven.
 - Als de score van het eerste team op de display wordt aangegeven, dan zal de tijd van het tweede team gestart worden en mag de eerste schutter van dat team de 1 meter lijn passeren om naar de schietlijn te gaan.
 - Deze actie herhaald zich totdat beide teams hun 6 pijlen hebben geschoten, of als hun tijd voorbij is;
 - Als er om en om geschoten wordt tijdens een teamverschietsing, dan zullen de sporters van het team per pijl moeten roteren.