



Tävlingsbestämmelser

Distriktsmästerskap

Innehållsförteckning

Kap. 1. DM	1
§ 1. Förutsättningar (091011).....	1
§ 2. Anmälan (040101).....	1
§ 3. Tävlingsklasser, tävlingsformer och spelformer (090419)	1
§ 4. Utbyte av spelare (010429)	1
§ 5. Seedning (060101)	2
§ 6. Övriga bestämmelser (010429)	2
Kap. 2 Skytte DM	3
§ 1. Förutsättningar (110101).....	3
§ 2. Utrustning vid varje skyttestation (060101).....	3
§ 3. Funktionärer (060101).....	3
§ 4. Utförande (091011)	3
§ 5. Skyttestationer (091011)	5
1 poäng:.....	5
3 poäng:.....	5
5 poäng:.....	5
1 poäng:.....	6
3 poäng:.....	6
5 poäng:.....	6
1 poäng:.....	6
3 poäng:.....	7
5 poäng:.....	7
1 poäng:.....	7
3 poäng:.....	7
5 poäng:.....	7
3 poäng	8
5 poäng	8

§ 6. Eventuella störningar eller andra problem	8
---	----------

Tävlingsbestämmelser – Distriktsmästerskap
Gäller tillsammans med Allmänna Tävlingsbestämmelser

Kap. 1. DM

§ 1. Förutsättningar (091011)

Spelare med svensk licens äger rätt att delta i DM i sitt distrikt. Lag får endast bestå av spelare från samma förening. Utländsk medborgare måste ha bott i Sverige minst ett år.

Enhetlig klädsel gäller, se Allmänna tävlingsbestämmelser Kap 3 § 6.

Dessa bestämmelser gäller tillsammans med Allmänna tävlingsbestämmelser.

§ 2. Anmälan (040101)

Anmälan till DM ska ske klubbvis och inom av arrangören föreskriven tid.

§ 3. Tävlingsklasser, tävlingsformer och spelformer (090419)

DM ska spelas i följande klasser:

Öppen: trippel, dubbel, singel, mixed dubbel.

Dam: trippel, dubbel, singel.

Junior: trippel, dubbel, singel, mixed dubbel.

Yngre junior: trippel, dubbel, singel, mixed dubbel.

Minior: trippel, dubbel, singel, mixed dubbel.

Veteran 55: trippel, dubbel, singel, mixed dubbel.

Veteran 65: trippel, dubbel, singel, mixed dubbel.

Spelformen kan bero av antalet anmälda lag i klassen.

DM genomförs som mästerskapstävling då minst åtta lag från två föreningar ställer upp. Distriktsstyrelsen kan medge dispens från denna bestämmelse.

Skytte-DM: Kan genomföras i öppen klass, dam klass, V55 och i juniorklassen. Regler enligt kap. 2.

§ 4. Utbyte av spelare (010429)

Efter det att lottning skett får utbyte av spelare i dubbel-, mixed dubbel- och trippelklasserna förekomma endast då nedanstående villkor är uppfyllda:

- En icke anmäld licensierad spelare får ersätta en anmäld spelare om han/hon uppfyller kraven för att få spela klassen.
- Sammanslagning av två lag från samma förening där det fattas spelare i vardera laget är tillåtet. Lottning ska ske om vilken av de två lagens poolplatser som det sammanslagna laget får. Sammanslagningar av fler än två lag får distriktets representant ta ställning till på plats.

Tävlingsbestämmelser – Distriktsmästerskap

Gäller tillsammans med Allmänna Tävlingsbestämmelser

- För samtliga typer av utbyte av spelare gäller att ändringarna måste vara anmälda till DM-sekretariatet senast en timma före utsatt spelstart för den klass i vilket utbytet är aktuellt.

§ 5. Seedning (060101)

Seedning görs i den öppna klassen, i damklassen, i veteran 55 samt i juniorklassen (dock ej för yngre juniorer).

I klasser med

- 16-32 lag seedas upp till 4 lag.
- 33-64 lag seedas upp till 8 lag.
- 65-128 lag seedas upp till 16 lag.
- 129 lag eller fler seedas upp till 32 lag.

§ 6. Övriga bestämmelser (010429)

Distriktsstyrelsen kan utfärda bestämmelser angående DM om de inte strider mot SBF:s tävlingsbestämmelser.

Tävlingsbestämmelser – Distriktsmästerskap
Gäller tillsammans med Allmänna Tävlingsbestämmelser

Kap. 2 Skytte DM

§ 1. Förutsättningar (110101)

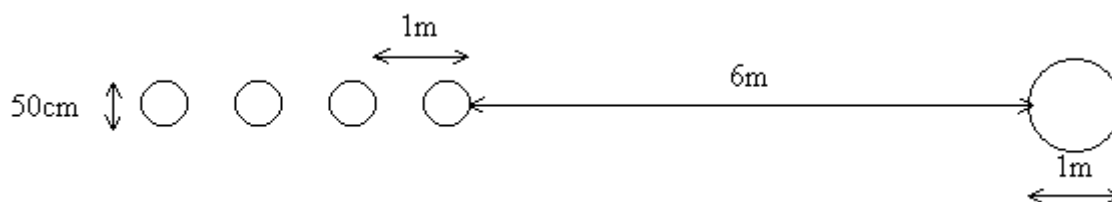
Skytte-DM kan genomföras för öppen klass, damklass, V55 och juniorklass.

Skytte-DM kan genomföras som del av kvalificeringen till Skytte-SM, se Tävlingsbestämmelser för Svenska Mästerskapen kap. 2 § 1.

§ 2. Utrustning vid varje skyttestation (060101)

- 2 skyttemattor,
- 1 uppsättning poängspadar (0, 1, 3 och 5 poäng),
- 1 vit och 1 röd flagga,
- 1 poängräknare som anger aktuell ställning,
- 2 mörka (svarta) klot,
- 1 blankt klot (74 mm, 700 gram och utan mönster),
- minst 1 ljus trälille med diameter 30 +/- 1 mm (gärna fler ifall den blir bortskjuten),
- minst 1 mörk trälille med diameter 30 +/- 1 mm (gärna fler ifall den blir bortskjuten),
- 3 pinnar om 3 cm, 10 cm och 20 cm för att placera klot och lillar,
- 1 klotstopp.

Bana



§ 3. Funktionärer (060101)

Det ska finnas 1 domare, 1 funktionär som skriver protokoll och en 1 fotfelsesdomare.

Domaren och den funktionär som skriver protokollet ska placera sig tillsammans för att kunna föra en dialog vid osäkra bedömningslägen.

Fotfelsesdomaren ska placera sig i domarens siktfält, vid sidan och något bakom skytten så att han inte stör denne.

§ 4. Utförande (091011)

Allmänt:

- Skytten ska ha egen sekundant vid skjutstationen
- För varje station skjuter skytten ett skott per avstånd.
- Varje skott måste skjutas inom 30 sekunder!

Tävlingsbestämmelser – Distriktsmästerskap

Gäller tillsammans med Allmänna Tävlingsbestämmelser

- Skottet är giltigt om klotet landar på eller innanför ringen och träffar målet före eventuell träff av hinder.
- Skottet är ogiltigt om skytten av någon anledning skjuter från fel avstånd.
- Skottet är ogiltigt om skytten begår fotfel (står utanför ringen med del av foten eller lyfter någon av fötterna från marken innan klotet landat).
- Skottet är ogiltigt om skytten inte skjuter sitt skott inom 30 sekunder!
- Målklotet placeras alltid i ringcentrum! (dock ej på station 5 där mållillen placeras 20 cm från främre ringkanten).

Kvalskjutning (poängskjutning):

- Kvalskjutningen genomförs som poängskjutning.
- De fyra främsta skyttarna går vidare till semifinal.
- Vid lika poäng är det flest 5:or och därefter 3:or som avgör placeringen.
- Skulle det finnas fler skyttar som har lika poäng och lika antal 5:or och 3:or så att antalet skyttar är fler än fyra, kommer särskjutning att tillämpas.
- Skulle det bland de fyra främsta fortfarande finnas några som är lika avgör lotten inbördes placering.

Semifinal (duellskjutning):

- Semifinalen genomförs som duellskjutning.
- Resultatet av kvalskjutningen avgör vem som ska möta vem. 1:an möter 4:an och 2:an möter 3:an.
- Den bäst placerade i kvalskjutningen väljer antingen vilken bana han/hon vill skjuta på eller om han/hon ska börja skjuta. Den andre skytten väljer därefter enligt kvarvarande alternativ.
- Segrarna i respektive duell går vidare till final.
- Vid lika poäng är det flest 5:or och därefter 3:or som avgör vem som går vidare. Skulle det fortfarande vara lika sker särskjutning.
- Förlorarna i semifinalerna skjuter inte om 3:e platsen utan bägge utses som 3:a.

Final (duellskjutning):

- Finalen genomförs som duellskjutning.
- Den bäst placerade i kvalet väljer antingen vilken bana de vill skjuta på eller om han/hon ska börja skjuta. Den andre skytten väljer därefter enligt kvarvarande alternativ.
- Vid lika poäng är det flest 5:or och därefter 3:or som avgör vem som segrar. Skulle det fortfarande vara lika sker särskjutning.

Särskjutning

- Turordningen avgörs med hjälp av *lottdragning*. Den som vinner lotten väljer antingen vilken bana han/hon vill skjuta på eller vem som ska börja skjuta. Den andre skytten väljer därefter enligt kvarvarande alternativ.

Tävlingsbestämmelser – Distriktsmästerskap

Gäller tillsammans med Allmänna Tävlingsbestämmelser

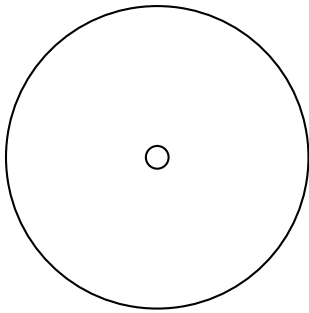
- Särskjutningen genomförs enbart på 7 meters avstånd med ett skott per station och skytt.
- Vid lika poäng är det flest 5:or och därefter 3:or som avgör vem som vunnit. Om det fortfarande är lika genomförs ytterligare en särskjutning.
- Denna nya, andra särskjutning, inleds även med lottdragning om vem som ska börja. Den genomförs även enbart från 7 meter och avgörs genom ”sudden death”. Det innebär att så snart någon av skyttarna erhåller fler poäng än den andre på en station avbryts tävlingen.

§ 5. Skyttestationer (091011)

En kvalskjutning eller ett duellskytte utgörs av fem olika stationer som bildar en skytteserie se nedan:

STATION 1:

Ensam klot



1 poäng:

målklotet träffas på giltigt sätt men blir kvar i ringen (har ej passerat ringkanten helt).

3 poäng:

målklotet träffas på giltigt sätt och lämnar ringen (ska passera ringkanten helt).

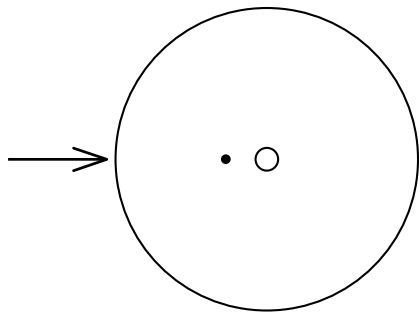
5 poäng:

målklotet lämnar ringen och skytteklotet stannar i ringen (har ej passerat ringkanten helt).

STATION 2:

Klot bakom lille

Tävlingsbestämmelser – Distriktsmästerskap
Gäller tillsammans med Allmänna Tävlingsbestämmelser



Avståndet mellan klotet och lillen är 10 cm. Pilen visar skjutriktningen.
Lillen ska vara mörk.

1 poäng:

- målklotet träffas på giltigt sätt men blir kvar i ringen.
- om målklotet träffas korrekt, men lillen rubbas.

3 poäng:

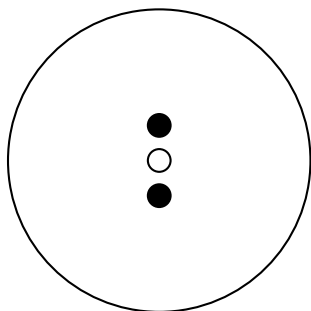
målklotet lämnar ringen utan att lillen rubbas.

5 poäng:

målklotet lämnar ringen och skytteklotet stannar i ringen utan att lillen rubbas.

STATION 3:

Klot mellan 2 klot



Avståndet mellan kloten är 3 cm

1 poäng:

- målklotet träffas på giltigt sätt men stannar i ringen.
- skytteklotet träffar målklotet först, men något av hinderkloten rubbas.

Tävlingsbestämmelser – Distriktsmästerskap
Gäller tillsammans med Allmänna Tävlingsbestämmelser

3 poäng:

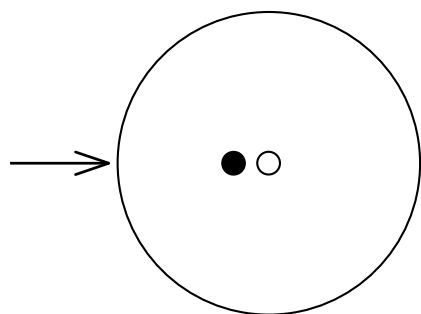
målklotet lämnar ringen utan att något av hinderkloten rubbas.

5 poäng:

målklotet lämnar ringen och skytteklotet stannar i ringen utan att något av hinderkloten rubbas.

STATION 4:

Klot bakom ett annat klot ("à la sauté")



Avståndet mellan kloten är 10 cm. Pilen visar skjutriktningen.

1 poäng:

- målklotet träffas på giltigt sätt men blir kvar i ringen.

- skytteklotet träffar målklotet först men hinderklotet rubbas.

3 poäng:

målklotet lämnar ringen utan att hinderklotet rubbas.

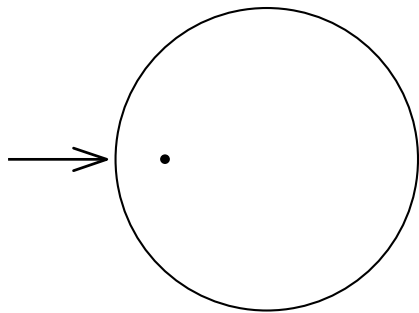
5 poäng:

målklotet lämnar ringen och skytteklotet stannar i ringen utan att hinderklotet rubbas.

STATION 5:

Lillen

Tävlingsbestämmelser – Distriktsmästerskap
Gäller tillsammans med Allmänna Tävlingsbestämmelser



Avståndet mellan lillen och ringkanten är 20 cm. Pilen visar skjutriktningen.

Lillen ska vara ljus.

3 poäng

lillen träffas på giltigt sätt men stannar kvar i ringen.

5 poäng

lillen träffas på giltigt sätt och lämnar ringen.

§ 6. Eventuella störningar eller andra problem

Om störningar uppstår (strömavbrott, oväder, störningar från andra spelare eller publik) är stationen ogiltig och ska spelas om. På domarens fråga avgör spelaren om han blivit störd eller ej.

Spelare som inte kommit inom 5 minuter från tävlingens start belastas med 5 poängs avdrag.
Spelare som inte kommit inom 10 minuter från tävlingens start utesluts.