



FISANT-HAELGEWEERSKIETOEFENING

Die Fisant oefening kan slegs as enkelskoot per klei afgehandel word (skuts met enkelloophaelgewere kan dus hier op gelyke voet deelneem)

Hierdie oefening kan op beide Baan 1 of Baan 2 voltooi word.

A. Baan 1 – Kompak Baan

1. Kleiwerpers vir die Fisantskiet oefeninge

Die Fisant oefening word met 1 kleiwerper wat **15 of 25 kleie per skut** gooi, afgehandel:

- 'n Handwerper, semi-outomatiese of outomatiese kleiwerper mag gebruik word.
- 'n Handwerper word tussen skietpunte 3 en 4 opgestel terwyl 'n outomatiese werper 5m voor skietpunte 3 en 4 opgestel word.
- Die kleiwerper word per hand of elektronies geaktiveer by die skut se roep, "pull" (trek / gooi).
- 'n Klei moet binne 4 sekondes na 'n skut se roep gooi word.

2. Kleie vir die Fisant oefening

Vir die Fisant oefening word 15 of 25 normale kleie gebruik; wat reguit na voor geloods word, en wat op 'n punt van 7 meter reg voor die werper, 3 meter van die grond af moet trek (werpers se vere moet op medium spanning gestel word).

3. Volgorde van kleie (Fisant oefening)

Die volgorde waarin kleie gegooi word vir die Fisant oefening is as volg:

Skietpunt:	1	2	3	4	5	
Klei:	N	N	N	N	N	
Klei:	N	N	N	N	N	
Klei:	N	N	N	N	N	15 Kleie
Klei:	N	N	N	N	N	
Klei:	N	N	N	N	N	25 Kleie

N=Normale klei

4. Skietorde by die Fisant oefening

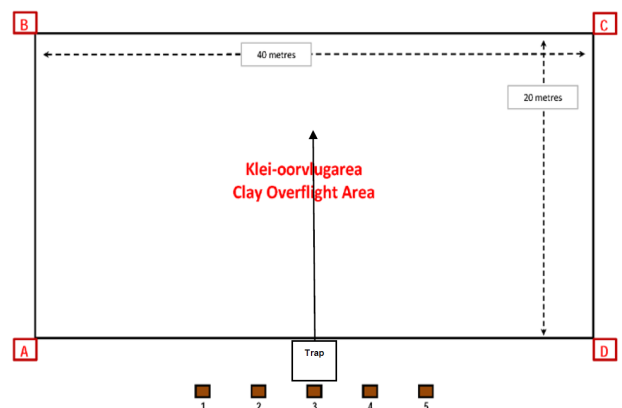
Skuts het slegs een skoot per klei.

Die Skiet oefening begin altyd by stasie 1 waar die skut die eerste skoot skiet gevolg deur die eerste skoot van die skut op stasie 2 en so aan totdat al vyf skuts elk een skoot op hulle eerste klei gevuur het. Daarna begin die skut op stasie 1 met die skoot op die tweede klei gevolg deur die skut op stasie 2 en so aan totdat al vyf skuts agtereenvolgens drie skote per stasie gevuur het.

Skuts mag slegs op bevel van die Baanoffisier (breek en ruil) na die volgende skietpunt aan hulle regterkant beweeg, nadat al vyf skuts alle skote per skietpunt gevuur het. Die skut op skietpunt 5 beweeg na skietpunt 1.

Die oefening word uit 15 of 25 punte getel. Elke gebreekte klei tel 1 punt.

Posisionering van Kleiwerper



Gewere se aksies moet by die ruil van skietpunte oop wees met geen patrone in die kamers nie.

Baan 2 - ATA Trap Baan

1. Kleiwerpers vir die Fisantskietoefeninge

Die Fisanttoefening word met 1 kleiwerper wat **15 of 25 kleie per skut** gooi, afgehandel:

- 'n Handwerper, semi-outomatiese of outomatiese kleiwerper mag gebruik word.
- 'n Kleiwerper word binne die valhuis, 15 meter reg voor die middelste skietpunt, opgestel. Waar van 'n handwerper gebruik gemaak word, word die werper so gestel dat die klei reguit weg trek van die middelste stasie. 'n Outomatiese werper word gelaat op sy normale verstelling om toe te laat vir variasie op die horisontale vlak.
- Die kleiwerper word per hand of elektronies geaktiveer by die skut se roep, "pull" (trek / gooi).
- 'n Klei moet binne 4 sekondes na 'n skut se roep gegooi word.

2. Kleie vir die Fisanttoefening

Vir die Fisanttoefening word 15 of 25 normale kleie gebruik; wat na voor geloods word, met of sonder horisontale variasie, en wat op 'n punt van 9 meter reg voor die werper, 2.4 tot 3.6 meter van die grond af moet trek.

3. Volgorde van kleie (Fisanttoefening)

Die volgorde waarin kleie gegooi word vir die Fisanttoefening is as volg:

Skietpunt:	1	2	3	4	5	
Klei:	N	N	N	N	N	
Klei:	N	N	N	N	N	
Klei:	N	N	N	N	N	15 Kleie
Klei:	N	N	N	N	N	
Klei:	N	N	N	N	N	25 Kleie

N=Normale klei

4. Skietorde by die Fisanttoefening

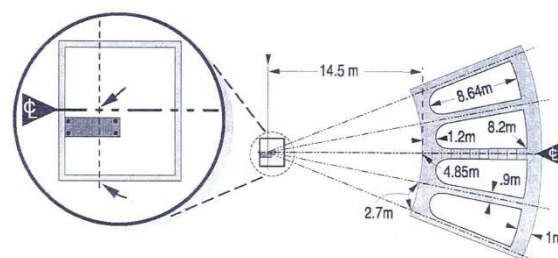
Skuts het slegs een skoot per klei.

Die Skietoefening begin altyd by stasie 1 waar die skut die eerste skoot skiet gevolg deur die eerste skoot van die skut op stasie 2 en so aan totdat al vyf skuts elk een skoot op hulle eerste klei gevuur het. Daarna begin die skut op stasie 1 met die skoot op die tweede klei gevolg deur die skut op stasie 2 en so aan totdat al vyf skuts agtereenvolgens drie of vyf skote per stasie gevuur het.

Skuts mag slegs op bevel van die Baanoffisier (breek en ruil) na die volgende skietpunt aan hulle regterkant beweeg, nadat al vyf skuts alle skote per skietpunt gevuur het. Die skut op skietpunt 5 beweeg na skietpunt 1.

Die oefening word uit 15 of 25 punte getel. Elke gebreekte klei tel 1 punt.

Posisionering van Kleiwerper



Gewere se aksies moet by die ruil van skietpunte oop wees met geen patrone in die kamers nie.