



## EEND-HAELGEWEERSKIETOEFENING

Die Eendoefening moet verkieslik met haelgewere wat twee skote na mekaar kan afvuur, voltooi word, waar 'n enkelskoot haelgeweer gebruik word, vergewis die skut homself daarvan dat hy/sy beperk word tot die enkele skoot en onder geen omstandighede toegelaat sal word om te herlaai in 'n poging om die klei wat gemis is of die 2de van die dubbelkleie te probeer skiet nie. Dus aanvaar die skut, wat 'n enkelskoot haelgeweer gebruik, dat hy/sy slegs een skoot per klei mag skiet en outomaties die tweede klei op dubbelkleie sal verbeur.

Hierdie oefening kan slegs op Baan 3 voltooi word.

### 1 Kleiwerpers (tegnies)

Die Eendoefening word voltooi met 2 werpers wat 25 kleie gooi.

- Semi-outomaties of outomatiese kleiwerpers mag gebruik word.
- Kleiwerpers word van links na regs geplaas as HH (High House) en LH (Low House)
- Werpers word geaktiveer wanneer die skut roep, "pull" (trek / gooi).
- 'n Klei moet binne 4 sekondes na 'n skut se roep gegooi word.

### 2 Skietpunte

Vir hierdie oefening maak ons slegs gebruik van skietpunte 2, 3, 4, 5 en 6 op die standaard Skeet baan.

### 3 Kleie (Teikens)

Die 25 kleie vir die Eendoefening word as 3 enkel kleie by elke skietpunt gegooi, gevolg deur 'n dubbel klei (op slag) in die volgende volgorde:

Skietpunt:	2	3	4	5	6
Klei:	HH	HH	HH	LH	LH
Klei:	LH	LH	LH	HH	HH
Klei:	HH	HH	HH	LH	LH
Dubbels:	HH o/r LH	HH o/r LH	HH o/r LH	LH o/r HH	LH o/r HH

o/r = "on report"

### 4 Skietorde

Skuts het twee skote per klei behalwe by die dubbelkleie waar skuts net een skoot per klei het.

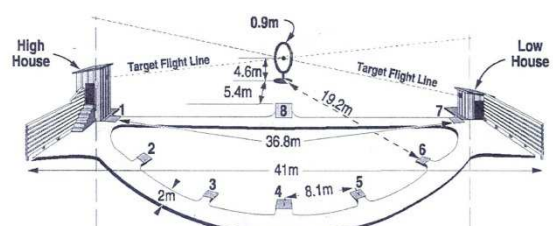
Die skietarea se grens is gemerk en enige klei wat buite die skietarea gebreek word, sal verbeur word.

'n Skietoefening begin by stasie 1 waar die eerste skut die stasie in sy totaal klaar skiet, waarna die skut sy geweer ontlai en die stasie ontruim, die volgende skut betree dan die stasie en so aan totdat al vyf skuts die stasie voltooi het. Daarna skuif die hele aflossing na stasie 2 waar die proses herhaal word. Hierdie volgorde word gehandhaaf totdat die hele oefening voltooi is.

Skuts mag slegs op bevel van die Baanoffisier (breek en ruil) na die volgende skietpunt aan hulle regterkant beweeg.

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

### Posisionering van Kleiwerpers



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