



KRANSDUIF-HAELGEWEERSKIETOEFENING

Die Kransduif oefening moet verkieslik met haelgewere wat twee skote na mekaar kan afvuur, voltooi word, waar 'n enkelskoot haelgewere 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 haelgewere 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 1 voltooi word.

1 Kleiwerpers (tegnies)

- Die **Kransduif oefening** word voltooi met 2 kleiwerpers wat 'n totaal van **20 kleie per skut** gooi. Handwerpers, semi-outomatiese en of outomatiese kleiwerpers mag gebruik word.
- Werpers word as nommer 1 en 2 van links af genommer en die posisie van elke werper moet met 'n bord van 30cm x 30cm waarop die nommer aangebring is, en wat die posisie van die werper vanwaar die klei gegooi word, duidelik vir die skut aandui.
- Werpers word per hand of elektronies geaktiveer wanneer die skut roep, "pull" (trek / gooi).
- 'n Klei moet binne 4 sekondes na 'n skut se roep gegooi word.

2 Kleiwerpers (posisionering)

- Werper 1 word direk in lyn met die skietpunte, 2m links van skietpunt 1 opgestel.
- Werper 2 word direk in lyn met die skietpunte, 2m regs van skietpunt 5 opgestel.

3 Kleie (Teikens)

Vir die Kransduif oefening moet kleie wat vanaf werpers 1 en 2 gegooi word, 'n punt 28 - 30m direk voor skietpunt 3 kruis, nie laer as 3m van die grond af nie.

Die tabel hieronder beskryf die volgorde waarin kleie gegooi word vir die Kransduif oefening:

Skietpunt:	1	2	3	4	5
Klei:	1	2	1	2	1
Klei:	2	1	2	1	2
Klei:	1 o/r 2	1 o/r 2	2 o/r 1	2 o/r 1	1 o/r 2

1 = werper nommer 1 wat 'n normale klei gooi

2 = werper nommer 2 wat 'n normale of midi-klei gooi

o/r = on report – klei gegooi by klap van eerste skoot op eerste klei

4 Skietorde

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

'n 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 alle 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 (skietpunt 5 beweeg na skietpunt 1).

Elke gebreekte klei tel 1 punt. Die oefening word uit 20 punte getel.

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

