

Banläggning

Innehåll

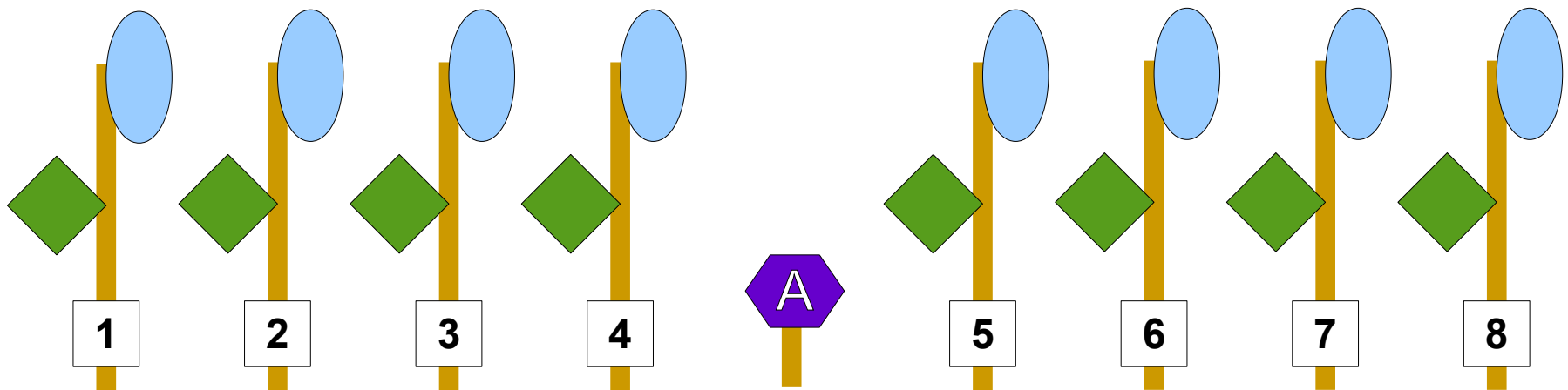
- Målsättning
- Stationsuppbyggnad
- Stationsförutsättningar
- Säkerhet

Målsättning

- Att skapa en bana som är varierad och stimulerande för den förväntade målgruppen.
- Banan anpassas till målgruppen; föreningstävling kan ha lättare banor för att ge bra träning till nybörjare, men kan också vara svåra för att träna mer erfarna skyttar.
- Nationella tävlingar bör strikt följa regelboken för att ge en rättvis tävling och uppfylla kriterierna för standardmedaljer. Föreningstävlingar ger större frihet.
- Se även SHB D.10

Stationsuppbyggnad

- Mål placeras i målgrupper A, B, C, D
- Max 5 mål innan avskiljare behövs
- Målen numrerade efter skjutplats
- Minst 1m mellan skyttarna => samma avstånd mellan målen



Variation

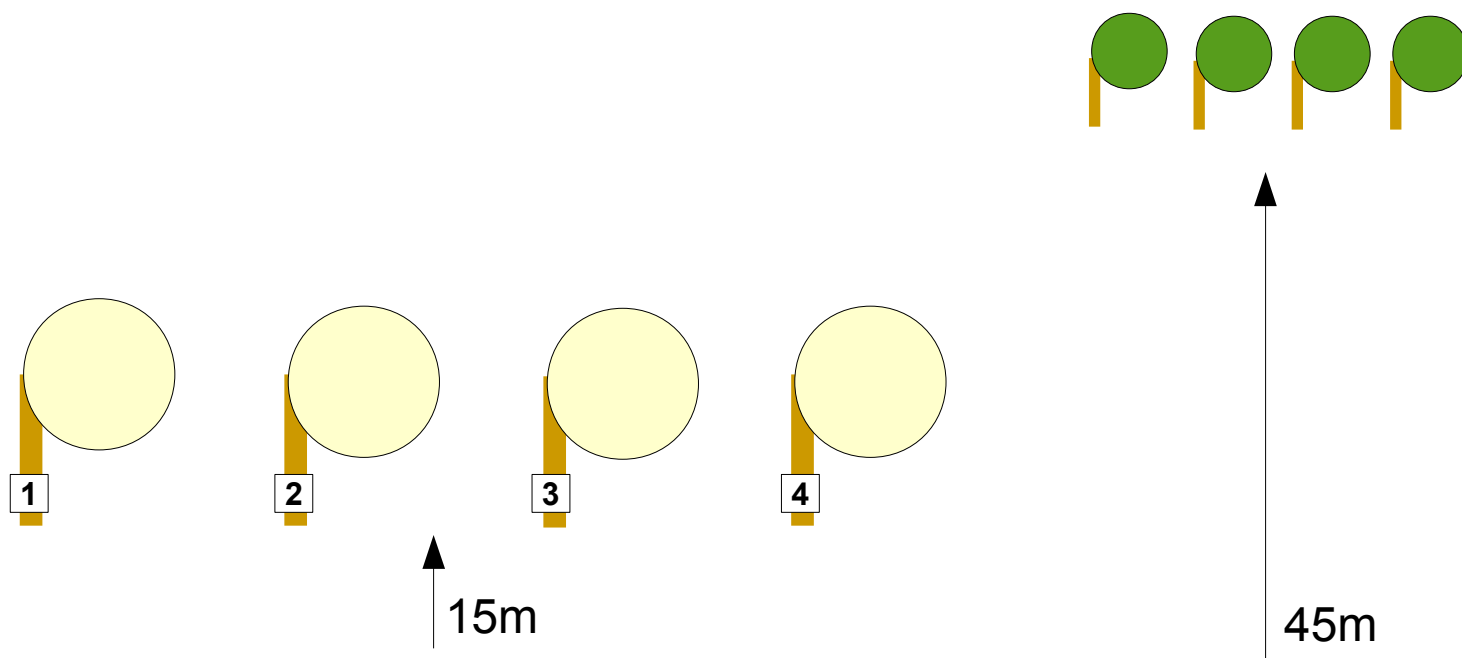
- Variera svårigheterna i varje station så att banan utmanar olika färdigheter
- Första och sista stationen får gärna vara lättare
- Bra om stationer kan skjutas på olika sätt
- Använd gärna minimiträff 1 för att visa att alla figurer ska beskjutas men att skottfördelning i övrigt är fri
- Poängfältskjutning kan användas för att låta skyttarna anpassa skottfördelningen efter skicklighet

Figurer

- Variera stationer med användande av olika figurer.
- Färg på figurer kan orsaka olika problem. Speciellt gula figurer är problematiska för många skyttar.
- Olika skyttar kan tycka att stående eller liggande figurer är olika svåra.
- Stor figur under kort tid eller liten med mer tid – olika skyttar är olika bra på precision eller snabbare skytte.

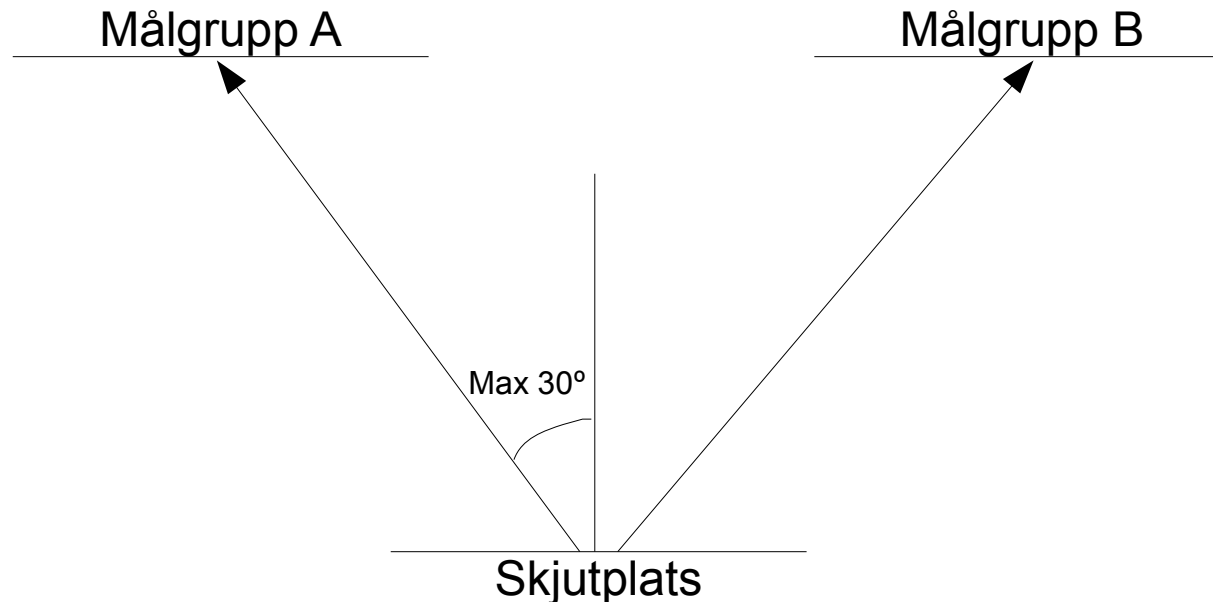
Förflyttning i djupled

- Förflyttning i djupled tränar avståndsbedömning
- Mål >50m bort => märkbar krökning av kulbana
- Tänk på rikoschetter och överlappande figurer!



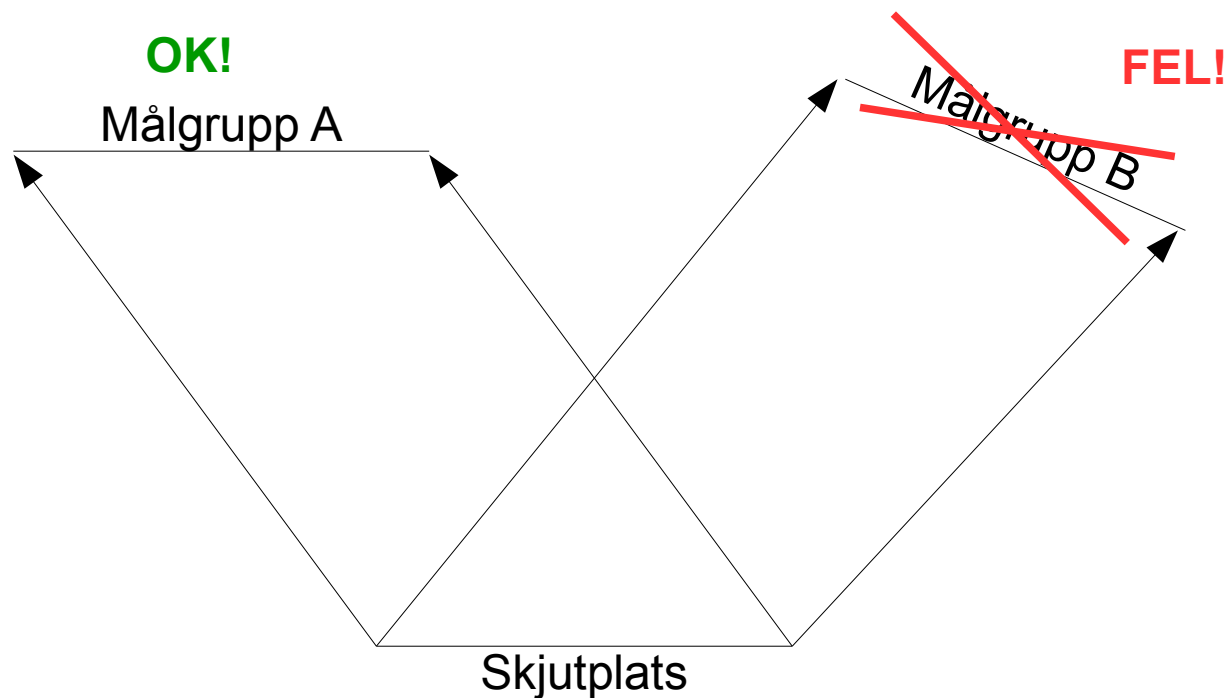
Förflyttning i sidled

- Förflyttning i sidled tränar målidentifiering
- Ge längre tid för förflyttning mellan målgrupper
- Max 30° vridning (mer ger avlånga håll)



Målgruppers placering

- Målgrupper placeras alltid parallellt med skjutplatsen för att alla skyttar ska ha samma skjutavstånd

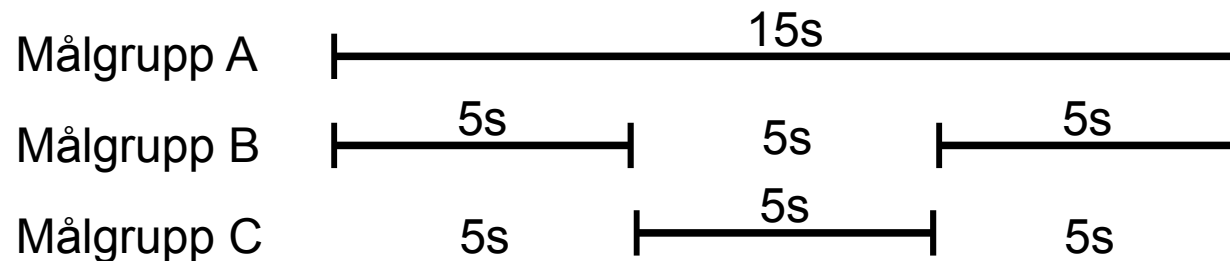


Rörliga mål

- Rörliga mål används för att styra skjutordning och tempo
- Kan vara fram/bortsvängande, gunga, uppdykande/fallande, löpande, växlande, m.m.
- Tänk på att målen ska ha säker funktion!
- Om skjutning inleds på mål som visas = inget eldkommando
- Om fasta mål finns = eld upphör ska kommenderas
- Se även SHB D.10.5.1

Skjutordning

- Gör diagram för att åskådliggöra visning av rörliga mål
- Ange både tider målen visas och tider målen inte visas

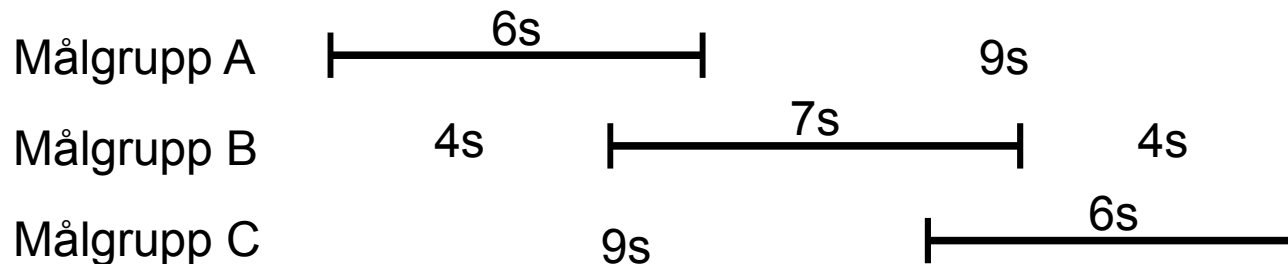


Tempo

- Skjutningen avslutas med ett rörligt mål som tvingar till högre skjuttempo = tempoväxling upp (till högre tempo)
- Skjutningen inleds med rörligt mål som tvingar till högre skjuttempo = tempoväxling ned (till lägre tempo)
- Tempoväxling ned är svårare än tempoväxling upp

"Stressmål"

- Inledning med ett självmarkerande mål skapar stress genom att målet måste träffas
- Rörliga mål vars visning överlappar skapar stress då nya mål dyker upp innan skytten är "klar" med den första målgruppen



Stationsförutsättningar

- Dokumentera förutsättningarna med en skiss som visar hur stationen ska byggas och vilka mål som ska användas
- Dokumentera avstånd som figurerna ska placeras på och deras placering i förhållande till varandra
- Dokumentera visning för rörliga mål

Minimitid, maxavstånd, antal träff

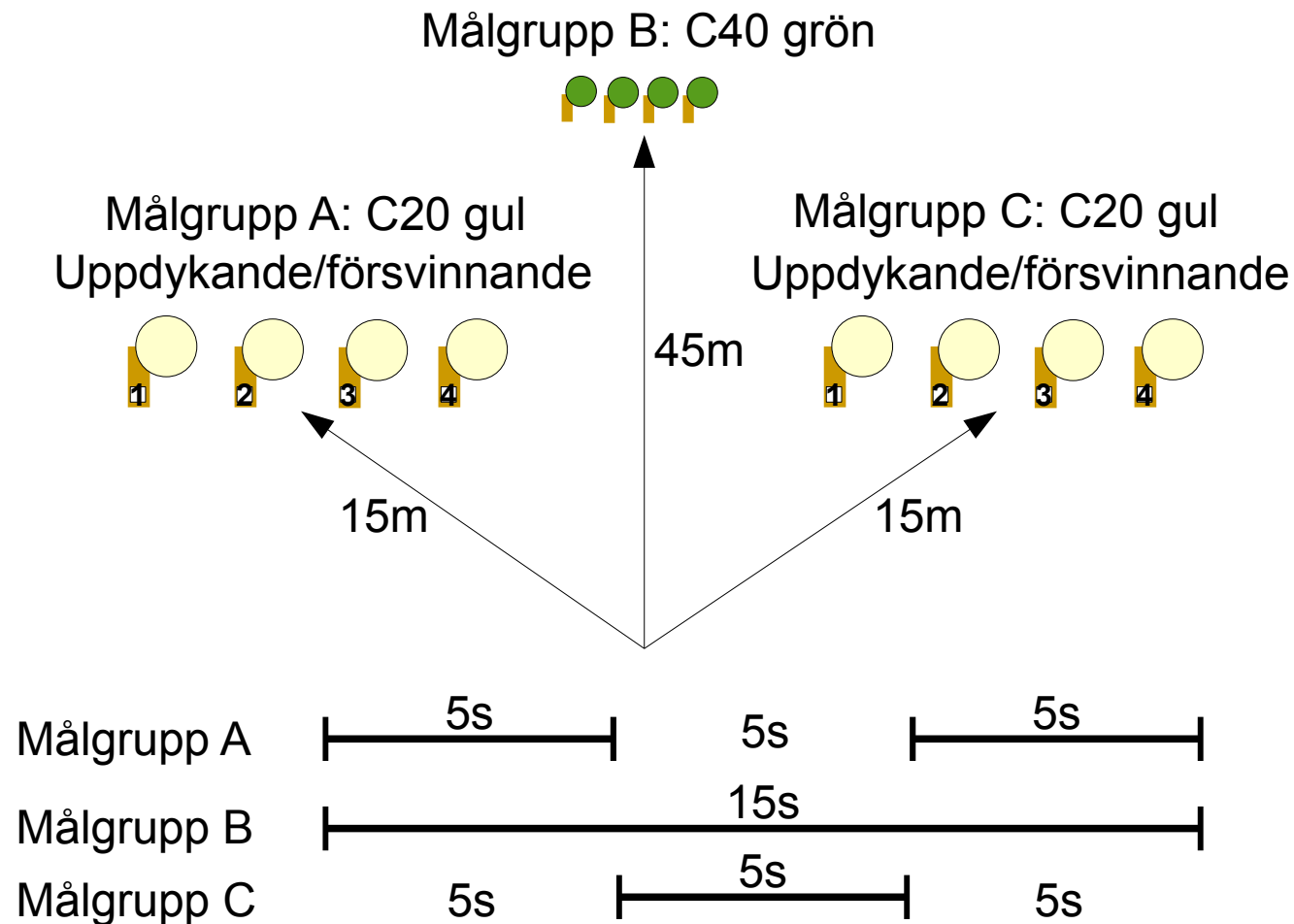
- Bestäm maximalt eller minimalt antal tillåtna träff per figur
- Bestäm utgångsställning (45° eller inte) och skjutställning (se SHB D.10.5)
- För stationen beräknas minimal tillåten totaltid för stationen och maximalt tillåtet avstånd för varje figur enligt SHB D.10.6-.7
- Som hjälp att beräkna maxavstånd och minimitid kan kalkylbladet "Förutsättningar.ods" användas

Förutsättningar.ods

- Fyll i fält med orange färg
- Om för långt avstånd eller kort tid anges, visas det med röd felmarkering

[illegible]

Stationsförutsättningar, exempel

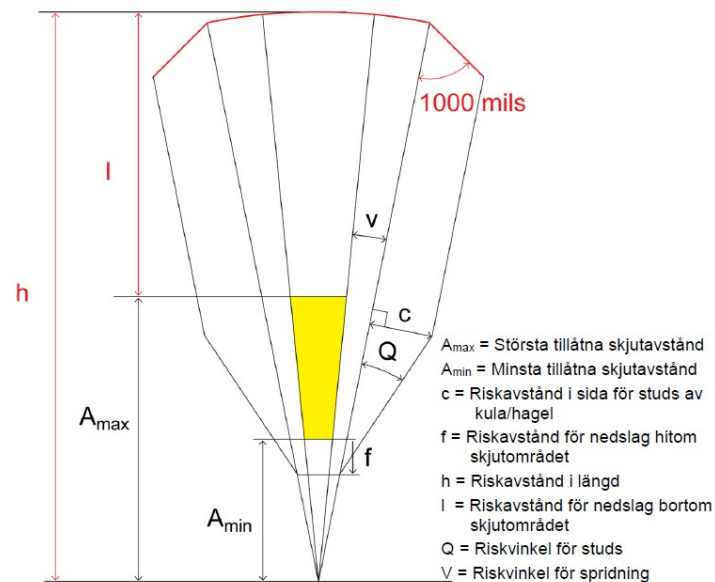


Tillverkning

- Tillverka figurer så att de inte förstörs av träffar i figuren
- Figurerna måste vara stabila och inte svaja, även om det blåser
- Rörliga mål måste fungera utan strul som resulterar i omskjutningar
- Självmarkerande mål måste ha säker funktion, risken ska inte finnas t ex att ett fallmål inte faller av träffar i kaliber .22

Säkerhet

- För varje station måste riskområde beräknas enligt SäkB kap. 4.
- Riskområde måste avlysas under tävlingen.
- Tänk på risken för rikoshetter från en station till andra
- Sjukvårdsmaterial ska vara tillgängligt under tävlingen



Utvecklas?

- Skjut själv; prova vad som fungerar och vad som inte fungerar
- Åk till andras tävlingar; titta på hur andra gör
- Fråga skyttar vad de uppskattar
- Gör uppföljning efter tävling – summera alla träffar på varje station. Har en station markant fler/färre träff än övriga så var den lättare/svårare än övriga stationer.