



Skooride lugemine

Skooride lugemine

- Nooli, märklehte ja matti ei tohi puudutada enne, kui noolte tulemused on üles märgitud.
- **Noole tulemus määratakse noole otsa asukoha järgi märklehes.**
- Kui noole ots **puudutab** kahte värvi või kahe skoori ala vahelist eraldusjoont, siis on noole tulemuseks alati kõrgem skoor.
- Kui tulemused on märgitud ja nooled matist välja tõmmatud, märgistatakse korrektselt kõik **skoorialas** olevad noole augud.

Skooride lugemine

- Kui märklauast on tükk puudu, sealhulgas eraldusjoon või kahe värvi ülemineku koht või need on noole poolt sisse lükatud, siis kasutatakse sellesse piirkonda tabanud noole tulemuse määramiseks kujuteldavat ringjoont.

Skooride lugemine

- Kui matist, mati lähedalt maast või laskerajalt leitakse lubatust rohkem nooli, märgitakse ainult kuue (või kolme, olenevalt olukorrast) madalaima noole tulemus.
 - Kui nool tabab matis oleva noole nokit ja jääb sinna püsima, siis saab see nool tabatud noolega sama tulemuse.
 - Kui nool tabab teist noolt ja maandub märklehes, siis märgitakse see skoor, kuhu nool maandus.

Skooride lugemine

- Matti lastud nooli, mida märklehel näha pole võib määrata ainult kohtunik.
- Kui nool tabab märklauda ja lendab sellest läbi, siis tingimusel, et kõik teised noole augud on märgistatud ja märgistamata auku on võimalik tuvastada, siis antakse selle noole tulemus märgistamata noole augu järgi.

Tagasi pörkunud või rippuv nool

- !!! Matti lastud, kuid tagasi pörkunud noole väärtus määratakse noole tekitatud märgi alusel, seda tingimusel, et kõik teised noolte augud on märgistatud ning auk või märk on selgelt tuvastatav.
- Lehes rippuva noole väärtus antakse selle järgi, millises märklehe alas nool ripub.

Skooride lugemine

- Skoorikaartidele peavad allkirja kirjutama skoorija ja sportlane. Allkirjaga kinnitab sportlane, et nõustub iga noole tulemuse, punktide kogusumma ning 10-te ja X-de (siselaskmises 9-te) arvuga.

!!! Korraldaja ei ole kohustatud vastu võtma või registreerima skoorikaarte, millel puuduvad allkirjad, punktide kogusummad ning 10-te ja X-de arvud.

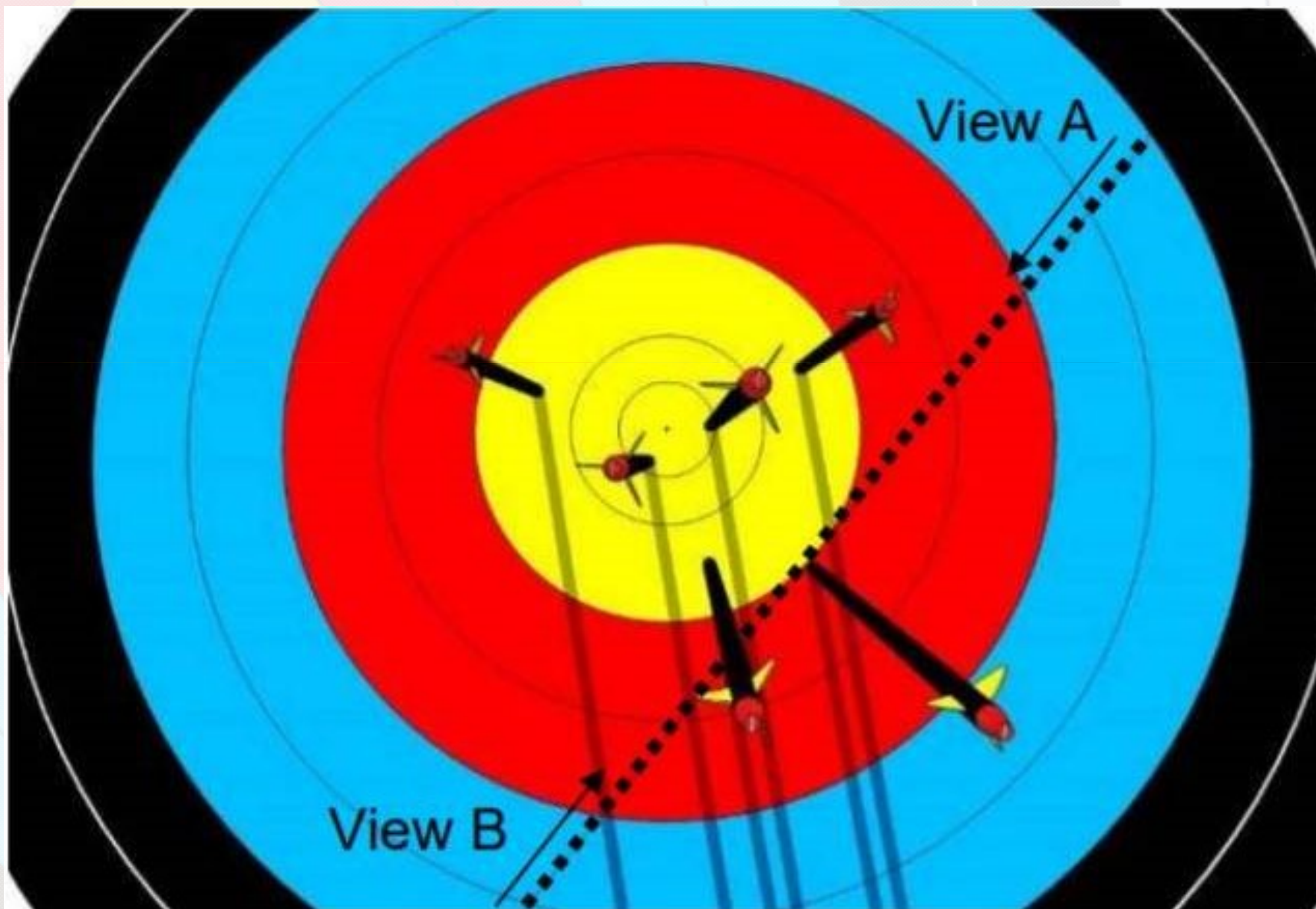
Noole väärtuse määramine



Piiri peal olevale
noolte määramiseks
kasutab kohtunik luupi,
vaadates noolt mõlemalt poolt
mööda ringjoonepuutujat
ühe korra ja teatab siis
noole väärtuse

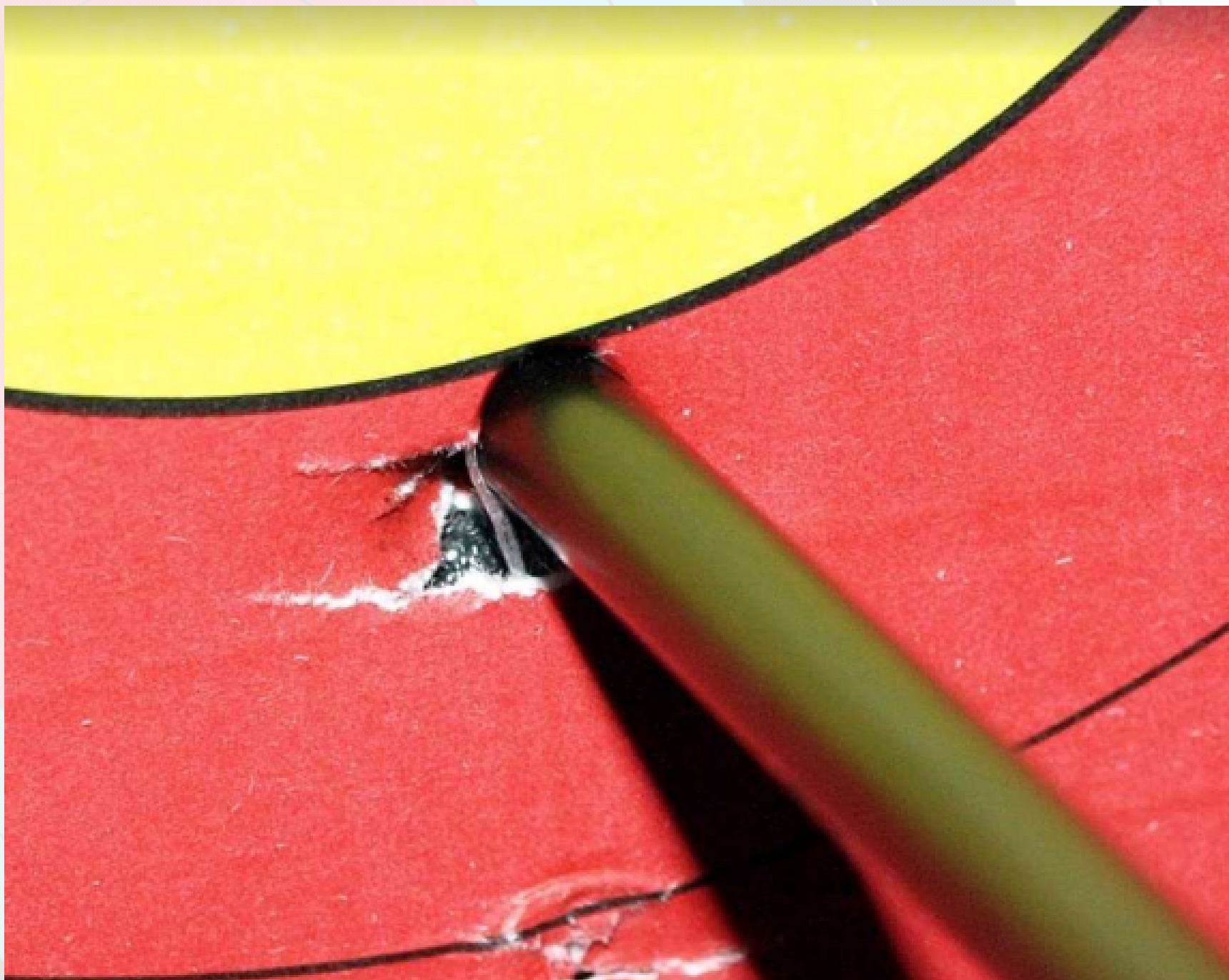


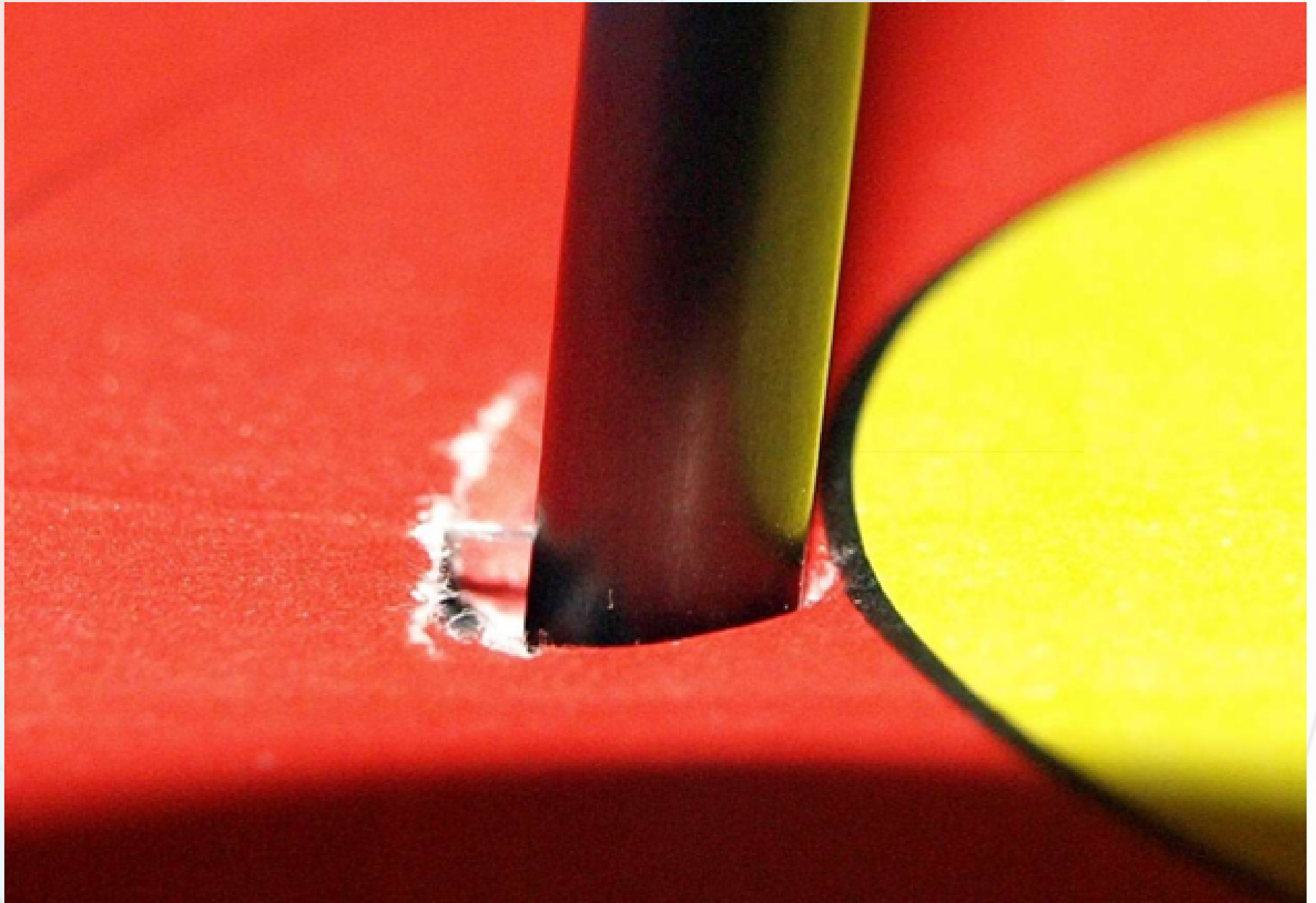
Väärtuse hindamisel vaata mööda punktiirjoont



Noole väärtuse määramine



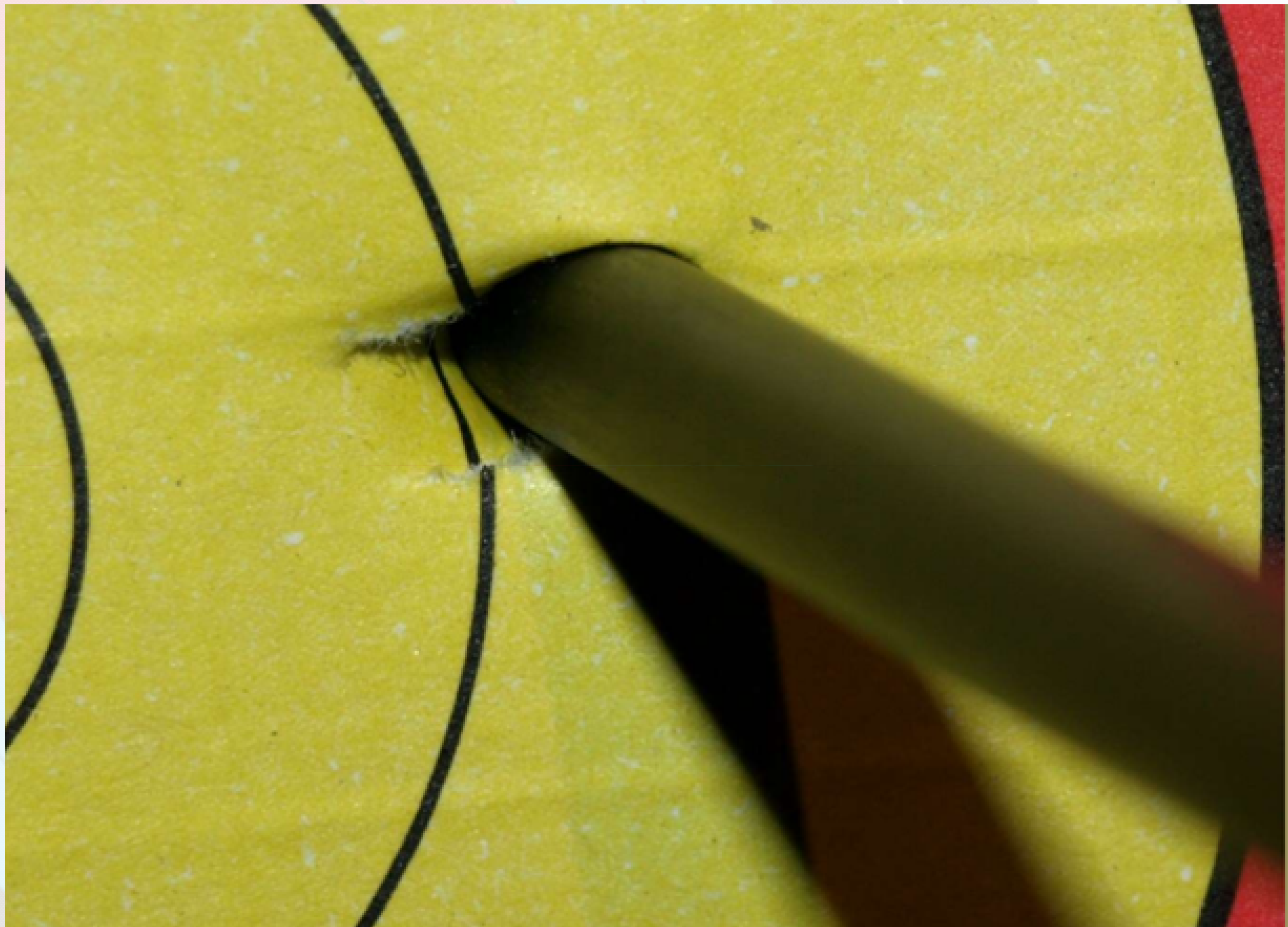


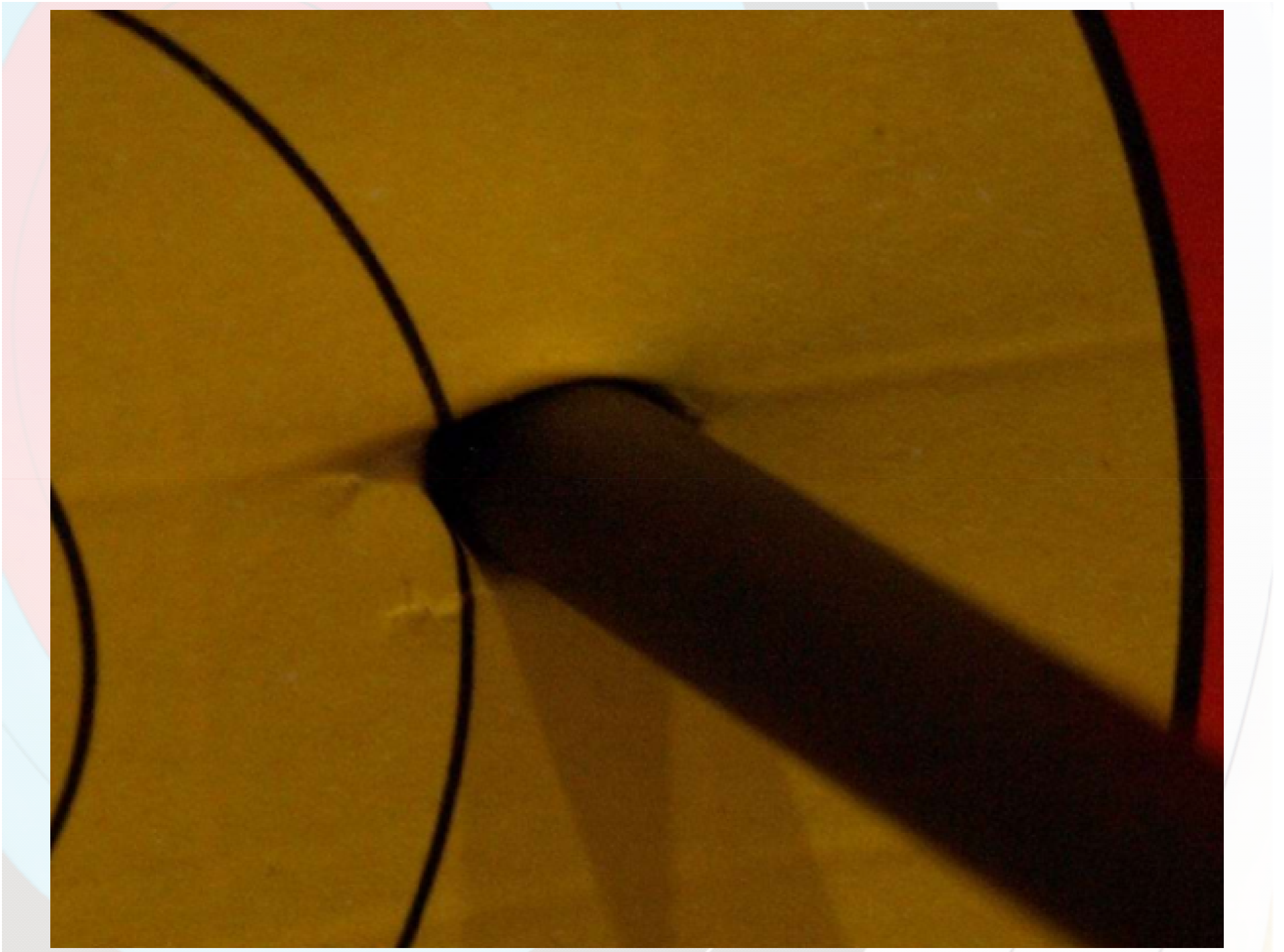


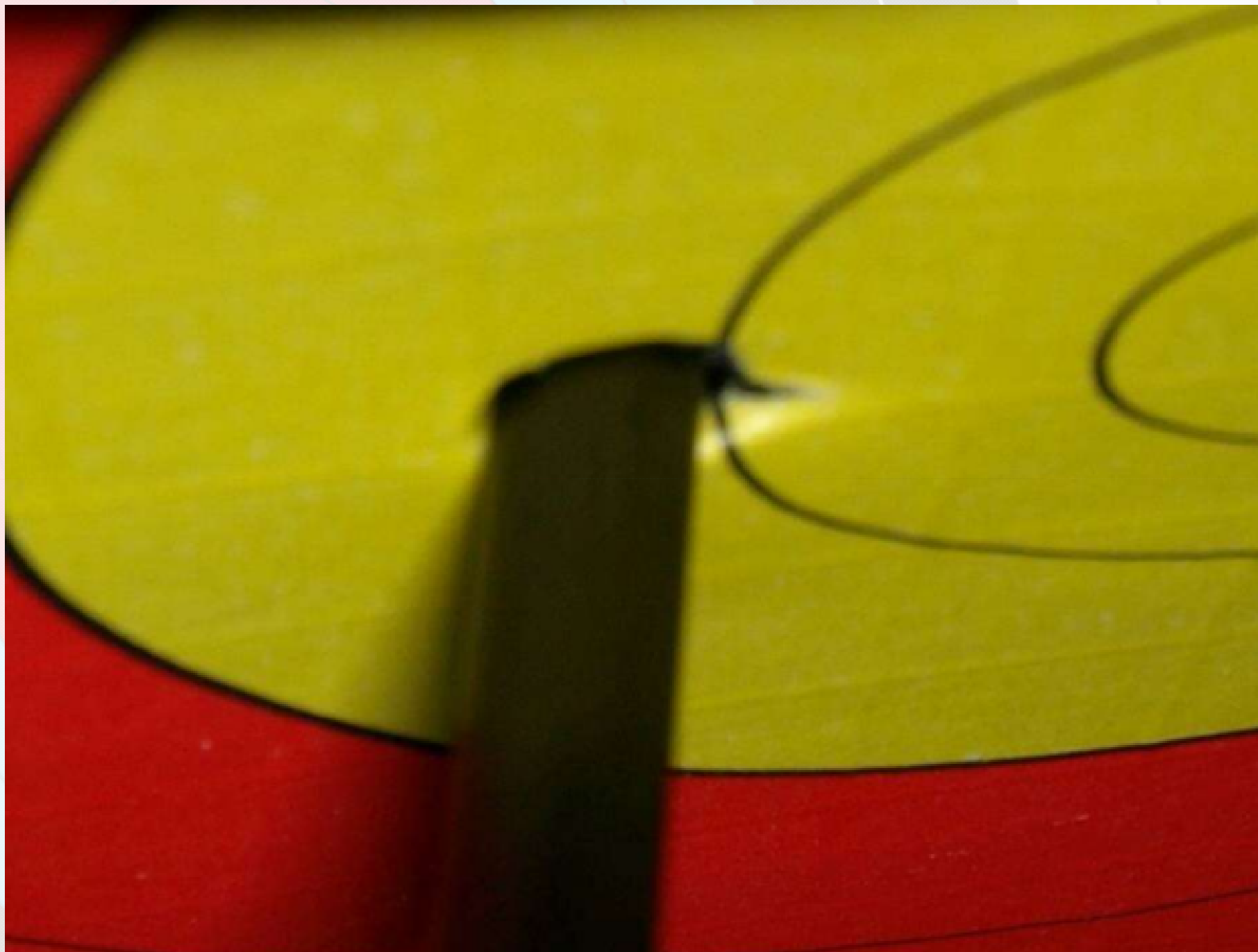


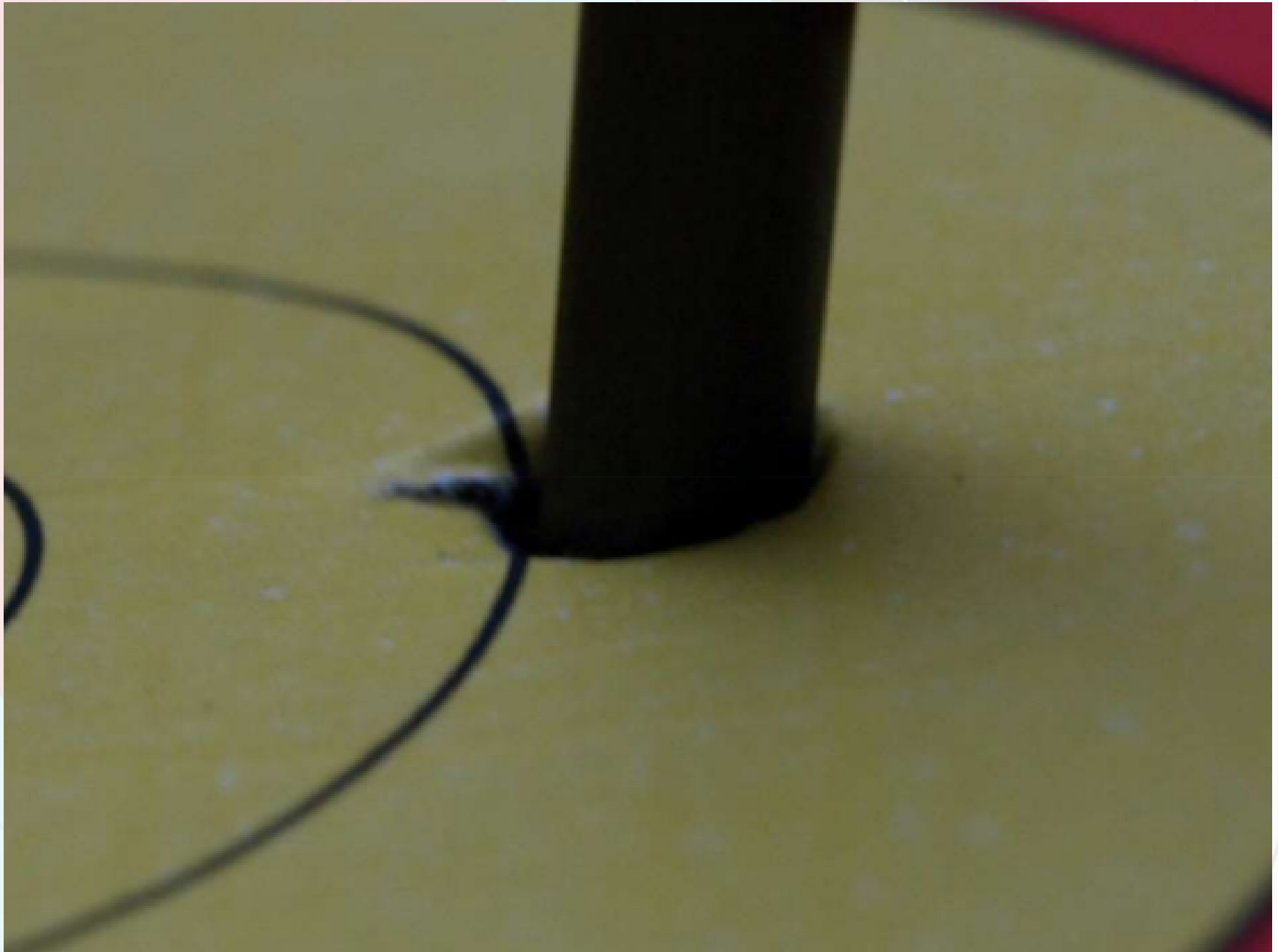












Kohtade jagamised

- Jagamiste lahendamise kord:

Individuaalne ja võistkondlik

Platsil laskmine:

- Suurem 10-te arv (k.a. sise-10-d);
- Suurem X-de arv (sise 10-d).

Siselaskmine:

- Suurem 10-te arv;
- Suurem 9-te arv.

- Kui ka peale seda on seis viigiline, otsustakse paremusjärjestus mündi heitmise abil.
- Väljalangemisringides, võistluse ühest etapist järgmisse jõudmiseks toimuvates matšides ja peale medalimatše viiakse paremusjärjestuse määramiseks läbi “*shoot-off*” ehk ümberlaskmine.

“Shoot-off” läbiviimise kord

- Individuaalne “shoot-off” ehk “ümberlaskmine”
 - Mõlemad võistlejad lasevad ühe noole → kõrgema skoori saanud võistleja võidab matši.
 - Kui mõlemad lasevad 10 (plokkvibus X) → viik (platsil laskmise korral).
 - Viik → olukorra lahendab keskpunktile lähim nool.
 - Kui ka siis ei ole võimalik võitjat välja selgitada, korratakse ühe noole laskmist (lähim nool keskpunktile), kuni võitja on selgunud.
 - Ühe noole laskmiseks on aega 40 sekundit, vaheldumisi laskmisel vastavalt 20 sekundit.



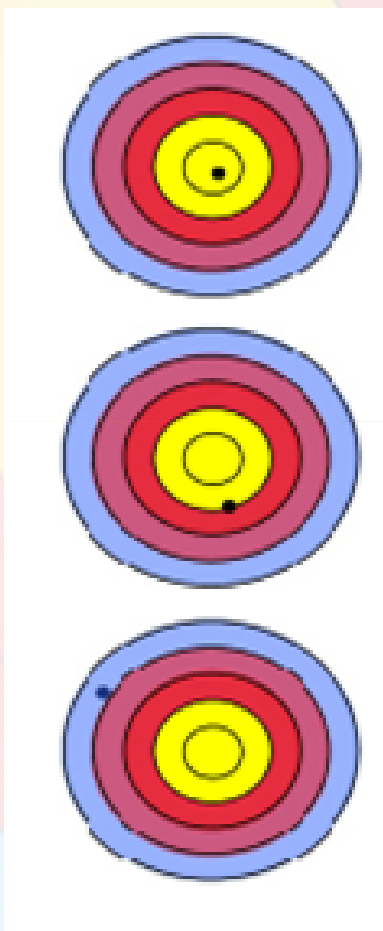
Siselaskmine

- Laskmine vertikaalsesse kolmiklehte:
 - Nooli võib lasta suvalises järjekorras
 - Kui samasse skoorialasse on lastud rohkem kui üks nool, loetakse mõlemad (või kõik) nooled selle seeria ajal lastud noolteks, aga kirja pannakse ainult madalaim skoor. Samasse kohta lastud teine nool või teised nooled märgitakse möödalastud nooleks (M).
 - Iga nool mis on lastud sinisest (6) alast välja märgitakse mööda lastud nooleks (M).

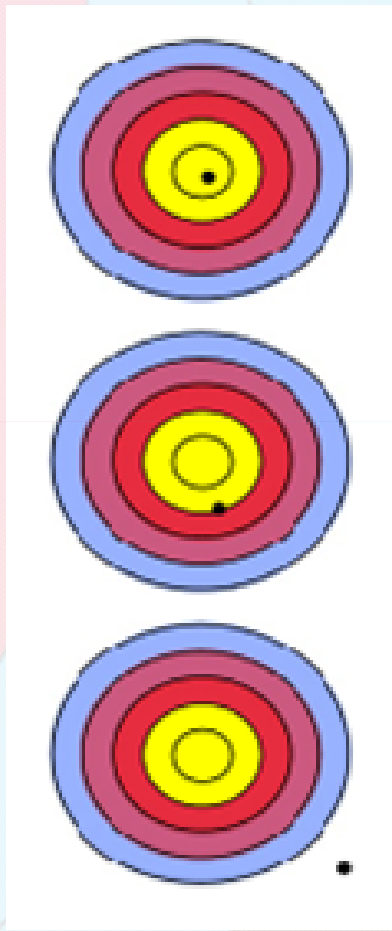
Siselaskmine

- Kõikides ringides võimalike kohtade jagamiste korral võrreldakse:
 - 10-te arvu (sise-10 plokkvibudel);
 - 9-te arvu.
- Kui ka peale seda on seis viigiline, otsustakse paremusjärjestus mündi heitmise abil.
- Väljalangemisringides, võistluse ühest etapist järgmisse jõudmiseks toimuvates matšides ja peale medalimatše viiakse paremusjärjestuse määramiseks läbi “*shoot-off*” ehk ümberlaskmine.

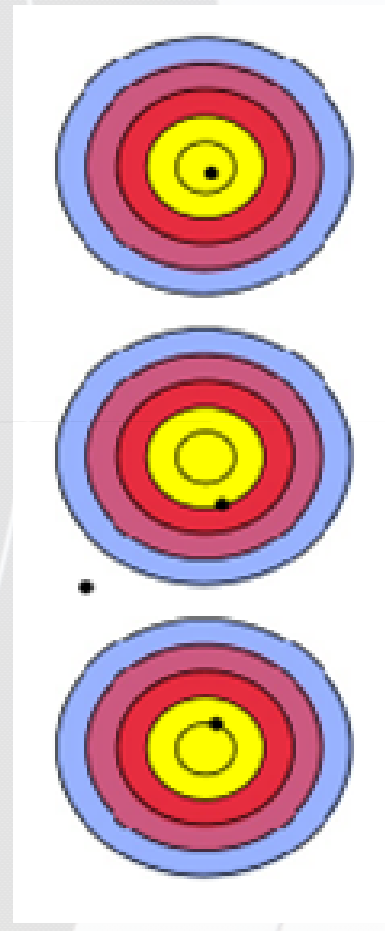
Noolte määramine kolmiklehes



10 - 9 - 7

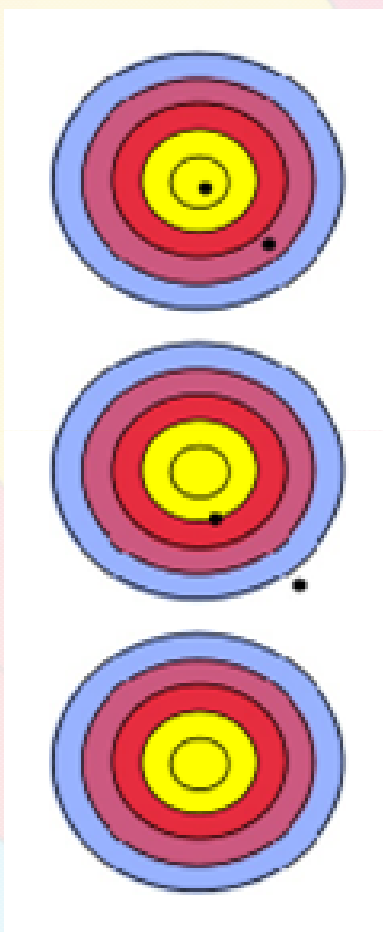


10 - 9 - M

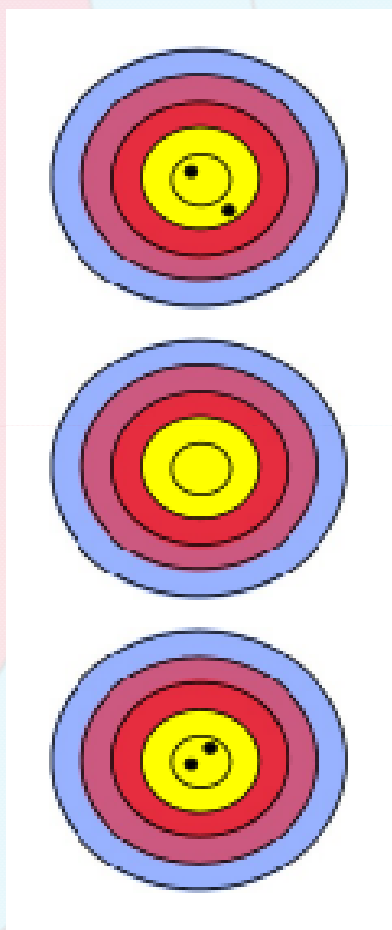


10 - 9 - M

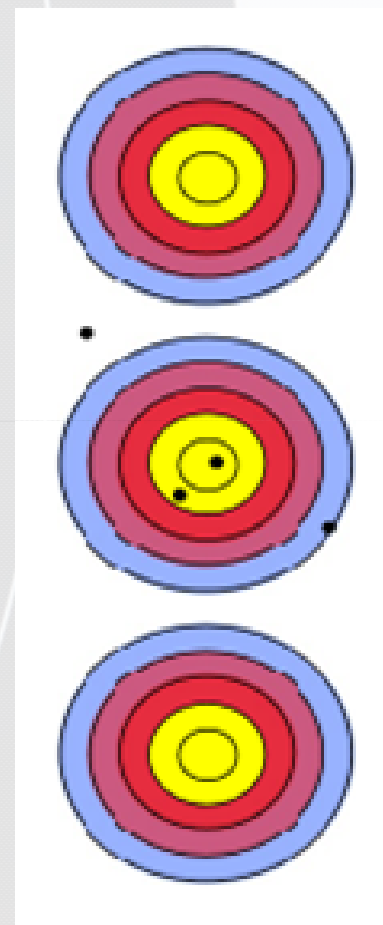
Noolte määramine kolmiklehes



7 - M - M



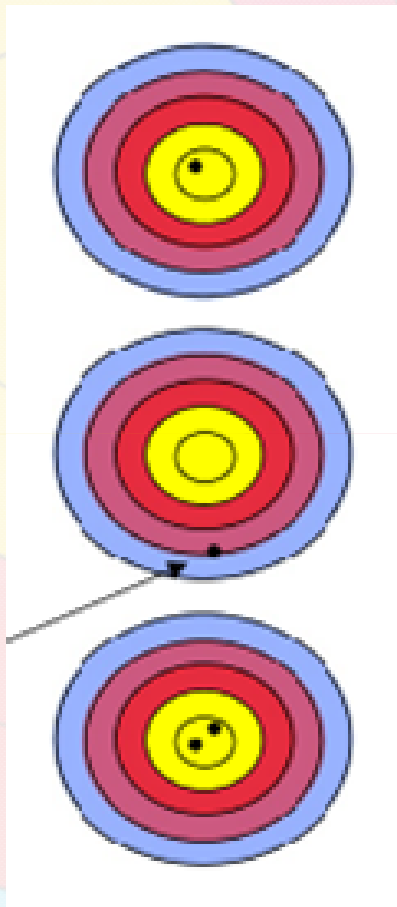
9 - M - M



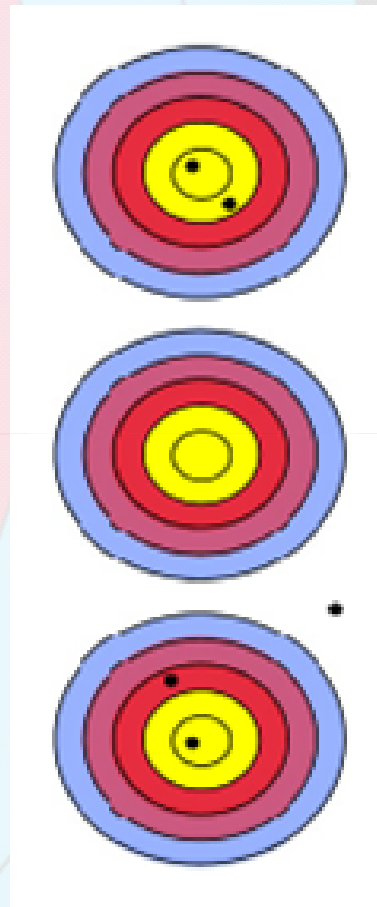
M - M - M

Noolte määramine kolmiklehes

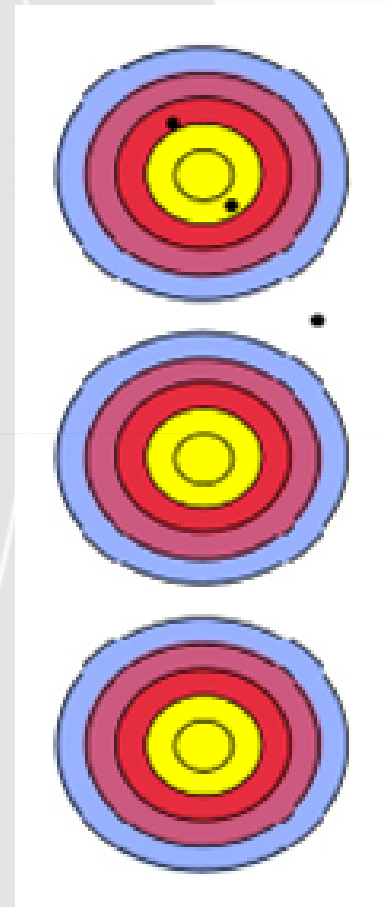
Väljaspool
aega (peale
helisignaali)
lastud nool



~~10 - 7 - M~~
M



M - M - M



9 - M - M

