

2. Koningschiëting

2.1 Algemeen

Ieder jaar wordt op de woensdag in de week van 2 februari (oprichtingsdatum) de Koningschiëting van E.S.H. Da Vinci verschoten. De Training en beginnerscursus vervalt en maakt plaats voor de Koningschiëting. De Koningschiëting kent 9 winnaars:

1. 'Koning der E.S.H. Da Vinci'
2. 'Prins der E.S.H. Da Vinci'
3. 'Koning barebow'
4. 'Prins barebow'
5. 'Koning recurve'
6. 'Prins recurve'
7. 'Koning compound'
8. 'Prins compound'
9. 'Gelukkigoning der E.S.H. Da Vinci'

De indeling van de Koningschiëting is als volgt:

19:00 - 19:45 uur	Eten op de vereniging/Inschiëten
19:45 - 20:00 uur	Loting
20:00 - 21:00 uur	Rankingsronde (30 schoten)
21:15 - 21:45 uur	Eliminatieronden Gelukkigoning (9 schoten/eliminatie ronde)
21:45 - 22:30 uur	Eliminatieronden Koningen en Prinsen (12 schoten/eliminatie ronde)
22:30 - 22:45 uur	Finale Koning van de vereniging (12 schoten)
22:45 - 22:50 uur	Gooien gelukkigetal voor finalisten Gelukkigoning
22:50 - 23:00 uur	Prijsuitreiking

2.2 Rankingsronde

De rankingsronde wordt op 18 meter verschoten volgens het 3-pijl systeem. De rankingsronde bestaat uit 10 x 3 pijlen. Men krijgt 2 minuten voor 3 pijlen. Er zijn geen proefschoten omdat er ingeschoten wordt. De rankingsronde wordt conform het reglement voor de 18 m indoor verschoten. De baanindeling van de rankingsronde wordt door loting bepaald. Bij de loting mag onderscheid gemaakt worden tussen:

- Dutch Target (op basis van 40 cm blazen) voor compound en recurve
- 40 cm blazen voor recurve
- 60 cm blazen voor hout/barebow

Uit de rankingsronde wordt twee maal een ranking opgesteld. De eerste ranking is op basis van punten en bedoeld als classificatie voor de eliminatie ronden om de titels 'Koning Barebow', 'Prins Barebow', 'Koning Recurve', 'Prins Recurve', 'Koning Compound' en 'Prins Compound'. Per discipline (hout/barebow, recurve en compound) gaan de 4 of 8 schutters met de meeste punten door naar de eliminatie ronden om deze titels. Bij een gelijke stand zullen de schutters in kwestie een shoot-off houden: beide schutters schiëten 1 pijl, waar zij 40 seconden de tijd voor hebben. De schutter van wie de pijl het dichtst bij het midden van het blazen zit wint en zal de plek houden, waar de verliezer een plek terug zal zakken. In het geval van een gelijke stand van meerdere schutters zal er ook één shoot-off worden geschoten, waarbij de volgorde van de

De tweede ranking is om de titel 'Gelukkigoning'. Er wordt 2 maal met een speciale (grote) dobbelsteen gegooid, waarvan de waarden van de zes vlakken tussen de 0 en 5 variëren. De som van de twee gegooide getallen wordt 'Het Gelukkigetal', wat dus een getal tussen 0 en 10 zal zijn. Vervolgens wordt een ranking gemaakt op basis van het aantal geschoten Gelukkigetallen (twee keer nul gooien betekent misser tellen). De 8 schutters die het vaakst een Gelukkigetal hebben schoten gaan door naar de eliminatie ronden voor de Gelukkigoning. Indien het Gelukkigetal geen uitsluitel geeft over een correcte ranking, wordt nogmaals 'het Gelukkigetal' gegooid. Dit totdat een correcte ranking voldoet. In geval van gelijk eindigen om de 8^e plaats, wordt een 'Dobbel-off' gedaan (opnieuw wordt voor diegenen die om de 8^e plaats strijden 2 keer opnieuw gegooid en gekeken welk van hun de meeste keren het Gelukkigetal hebben geschoten). Dit net zo lang totdat de nummer 8 bekend is.

Schutters die deelnemen aan de eliminatieronden voor de titels 'Koning Barebow', 'Prins Barebow', 'Koning Recurve', 'Prins Recurve', 'Koning Compound' en 'Prins Compound' zijn uitgesloten aan deelname voor de titel 'Gelukskoning'.

De deelnemers mogen in de voorronde zelf kiezen of ze op een 40 cm blazoen, Dutch Target (op basis van 40cm blazoen), of 60 cm blazoen (alleen voor hout/barebow) schieten.

2.3 Eliminatieronden - Gelukskoning

Iedere eliminatieronde bestaat uit 3 x 3 pijlen. Men krijgt 2 minuten voor 3 pijlen. In de eliminatieronden om de titel van Gelukskoning wordt geschoten op 40 cm blazoenen (60 cm blazoenen voor hout/barebow). Deze eliminatieronden worden geschoten vóór de eliminatieronden om de titels 'Koning Barebow', 'Prins Barebow', 'Koning Recurve', 'Prins Recurve', 'Koning Compound' en 'Prins Compound'. Voor de opzet, zie: "Eliminatieronden - schema en volgorde".

Na iedere 3 x 3 pijlen wordt opnieuw 'Het Geluksgetal' gegooid. Diegene die het meeste aantal keer het Geluksgetal heeft geschoten gaat door naar de volgende ronde. De helft van de deelnemers zal iedere ronde afvallen. Indien het Geluksgetal geen uitsluitsel geeft over wie wint, vindt een 'Dobbel-off' plaats: opnieuw wordt het Geluksgetal gegooid. Dit totdat een winnaar voldoet.

'Het Geluksgetal' dat de winnaar bepaald van de finale, wordt gegooid bij de prijsuitreiking alvorens de prijs uit te reiken aan de Koningen en Prinsen. Diegene die wint, is de 'Gelukskoning'.

2.4 Eliminatieronden - 'Koning Barebow', 'Prins Barebow', 'Koning Recurve', 'Prins Recurve', 'Koning Compound' en 'Prins Compound'

De eliminatieronden voor hout/barebow, recurve en compound schutters vinden tegelijk plaats. Wel is er sprake van drie eliminatieronden, namelijk die voor hout/barebow-schutters, voor recurveschutters en voor compoundschutters. Deze eliminatieronden zijn voor beide disciplines gelijk. Voor de opzet, zie: "Eliminatieronden - schema en volgorde".

In de eliminatieronden om de titels 'Koning Recurve' en 'Prins Recurve' wordt er geschoten op 40cm blazoenen of Dutch Target blazoenen, naar voorkeur van de schutter. In de eliminatieronden om de titels 'Koning compound' en 'Prins compound' wordt geschoten op Dutch Target blazoenen. Om de titels 'Koning barebow' en 'Prins barebow' is dit op 60 cm blazoenen.

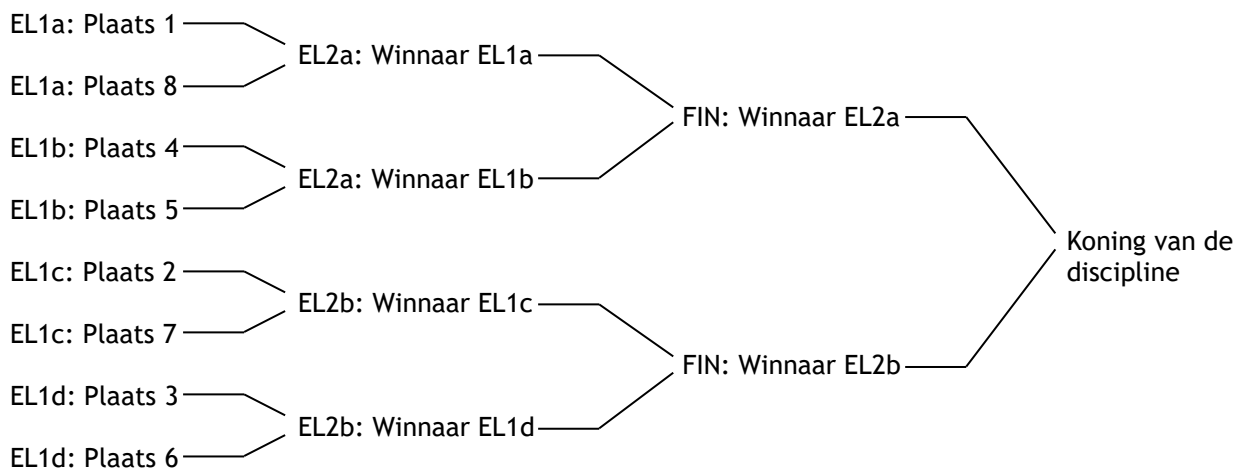
De eliminatieronden worden verschoten volgens het World Archery setsysteem. Dit betekent dat schutters telkens 3 pijlen schieten. Degene die met die drie pijlen de hoogste score neerzet krijgt 2 setpunten, en de verliezer krijgt 0 setpunten. Bij een gelijke score krijgen beide schutters 1 setpunt. De schutter die als eerste 6 setpunten bij elkaar geschoten heeft wint. Wanneer beide schutters 5 setpunten hebben, volgt er een shoot-off: er wordt één pijl geschoten, en degene die de pijl het dichtst bij het midden van het blazoen schiet wint en gaat door naar de volgende eliminatieronde.

De finales (om de titels 'Koning Barebow', 'Koning Recurve' en 'Koning Compound') worden ook via het setsysteem verschoten, maar hier worden de pijlen *alternated* geschoten. Dit betekent dat de schutters één voor één een pijl schieten. Iedere schutter krijgt 40 seconden per schot. Bij 15 seconden resterend wordt een signaal gegeven. Zodra de ene schutter geschoten heeft, gaat de 40 seconden van de ander in. Elke ronde van 3 pijlen wordt afwisselend door de schutters begonnen. Het lot bepaalt (door het opgooien van een munt) wie de eerste ronde mag beginnen.

2.5 Eliminatieronden - schema en volgorde

Hieronder staat het schema m.b.t. de volgorde waarin de eliminatieronden geschoten moeten worden. Let op! Er is dus een aparte eliminatieronde voor iedere discipline: barebow, recurve en compound. Om tijd te besparen vinden tegelijkertijd ook eliminatieronden voor de 'Gelukskoning' plaats.





De uiteindelijke stand wordt door de ranking en de uitslag van de eliminatieronden bepaald. De posities op de ranking onder plaats acht blijft ongewijzigd. De posities 1 tot en met 8 worden door de eliminatieronden bepaald. In de eerste eliminatieronden worden plaats 5 tot en met 8 bepaald. De hoogste afvallers (qua punten) in die eliminatieronden krijgt plaats 5, de laagste plaats 8. Voor de andere eliminatieronden geldt een analoog principe.

2.6 Finale - koning van de vereniging

Nadat de finales geschoten zijn voor de koningen per discipline zal er een finale geschoten worden voor het bepalen van de 'Koning van de vereniging'. In deze finale zullen 'Koning Barebow', 'Koning Recurve' en 'Koning Compound' het tegen elkaar opnemen.

De finale wordt wederom geschoten volgens het setsysteem. Barebow- en houtschutters zullen op een 60cm blazoen schieten, recurve op 40cm of Dutch Target naar eigen voorkeur, en compoundschutters schieten op Dutch Target blazoenen. Ook bij deze finale wordt *alternated* geschoten. Hier wordt echter met drie schutters geschoten, waarbij de volgorde door loting wordt bepaald, en afgewisseld wordt volgens A-B-C, B-C-A, C-A-B, A-B-C, et cetera.

Het verdelen van setpunten werkt ook iets anders bij drie schutters: wanneer er één winnaar is en één iemand tweede, dan krijgt de winnaar 2 setpunten, de tweede plaats 1 setpunt en de derde plaats 0 setpunten. In het geval dat er twee mensen de eerste plek delen, dan krijgen zij beide 1 setpunt en zal de derde plek 0 punten in ontvangst nemen. Wanneer alle drie de schutters dezelfde score hebben geschoten zullen zij ieder 1 setpunt krijgen.

De schutter die als eerste 6 setpunten heeft verdiend is 'Koning van de vereniging'. Degene die op dat moment op de tweede plaats staat is 'Prins van de vereniging'.

Wanneer er twee schutters op 5 punten staan, zal er tussen deze schutters een shoot-off worden gehouden. De winnaar van deze shoot-off is 'Koning van de vereniging', en de verliezer is 'Prins van de vereniging'.

In het geval dat er drie schutters op 5 punten staan wordt er ook een shoot-off gehouden, waarbij de winnaar 'Koning van de vereniging' zal zijn, en de tweede plek zal 'Prins van de vereniging' zijn.

Indien er in één van de disciplines geen koning is, zullen de overige 2 koningen van hun disciplines tegen elkaar strijden om te bepalen wie 'Koning van de vereniging' en 'Prins van de vereniging' wordt, volgens de regels van de finale eliminatieronden. In het zeldzame geval dat er geen koning is in twee van de disciplines, dan is de koning van de overgebleven discipline automatisch 'Koning van de vereniging' en de prins van die discipline 'Prins van de vereniging'.