

Puntentelling Precisieschijfwerper

De precisieschijfwerper komt op een osb-plaat te staan en mag daarop vastgeschroefd worden. De schijfwerper inclusief onderdelen daarvan blijven boven deze plaat. De plaat ligt op de grond. In het wedstrijdveld zijn 3 kratjes van verschillende afmetingen als doel geplaatst. Rondom het veld staan dranghekken.

- Puntentelling:

Gele bak -> 2 pnt

Blauwe bak -> 3 pnt

Rode bak -> 4 pnt

In alle drie de bakken 1 schijf ('een scoresetje') -> **30 punten**

- Extra uitdaging

Op 4 meter afstand staat een paal 1 meter uit het midden. De schijf beweegt met een boog zichtbaar om de paal of het verlengde daarvan en komt in een van de bakken. Daarmee wordt het aantal punten van die schijf verdubbeld. Indien alle schijven van een "scoresetje" om de obstakelstok heen zijn gegooid, dan **60 punten**

- Opnieuw werpen

Schijven die naast de bakken in het speelveld terecht komen mogen opnieuw worden geworpen. Indien een schijf uit het speelveld wordt geworpen (over of tegen de dranghekken), dan wordt die schijf uit de wedstrijd genomen.

- Maximaal 10 minuten speeltijd.

- Bij aanvang 9 schijven per wedstrijdveld.

Nadat alle 9 schijven zijn geworpen, mogen - binnen de 10 minuten speeltijd - schijven worden opgehaald (die bijvoorbeeld niet in een bak zijn beland of te veel in dezelfde bak zijn beland). Die schijven mogen opnieuw worden geworpen. Pas als alle schijven bijdragen aan de score OF aan het einde van de speeltijd, wordt de score geteld en genoteerd.

Als alle schijven binnen de speeltijd een score hebben, kan de score worden genoteerd en mogen alle schijven worden opgehaald om verder te werpen en te scoren.

Laatste wijziging 6 maart 2023

