

VOORSTEL TOT AANPASSING AANTAL KLASSEN LG EN LGO.

Enkele hoofdbestuursleden zijn een aantal malen bijeen geweest om te brainstormen omtrent de klasse-indeling van de diverse disciplines voor wat betreft het komende seizoen 2017/2018.

En dan met name de beide luchtgeweerdisciplines (LG-vrije hand en LG-opgelegd).

Omdat we in het seizoen 2011/2012 zijn gestart met de "pilot" van de discipline LGO en daarna een groep schutters definitief is overgestapt naar deze discipline vervallen het komende seizoen een flink aantal, veelal LG-vrije hand, gemiddeldes en dus ook de klasseringen (klasseringen blijven immers slechts vijf jaar geldig).

Indien het huidige aantal klassen (en de daarbij behorende klassengrenzen) wordt aangehouden geeft een en ander ons inziens een ietwat "vertekend beeld".

Met eenzelfde aantal schutters met een gemiddelde cq klassering zou dan de ene discipline (LG-vrije hand) 5 klassen hebben en de andere (LGO) slechts 3 klassen.

De indeling zou, in dat geval, zijn cq worden:

LG (vrije hand):	Totaal aantal schutters met gemiddelde / klassering:			165.
Ere klasse	29 schutters	(klassengrenzen	41,1 - 50,0)	
Eerste klasse	24 schutters	(klassengrenzen	37,6 - 41,0)	
Tweede klasse	37 schutters	(klassengrenzen	35,0 - 37,5)	
Derde klasse	40 schutters	(klassengrenzen	31,0 - 34,9)	
Vierde klasse	35 schutters	(klassengrenzen	00,1 - 30,9)	

LGO	Totaal aantal schutters met gemiddelde / klassering:			164.
Eerste klasse	46 schutters	(klassengrenzen	44,5 - 50,0)	
Tweede klasse	58 schutters	(klassengrenzen	41,0 - 44,4)	
Derde klasse	60 schutters	(klassengrenzen	00,1 - 40,9)	

Wij stellen, na rijp beraad, voor om bij LG (vrije hand) de Ere klasse te laten vallen (alleen dus nog de klassen 1 t/m 4) en LGO met één klasse (de vierde) uit te breiden waarbij dan uiteraard tevens de klassengrenzen dienen te worden aangepast.

De verdeling wordt dan als volgt:

LG (vrije hand):	Totaal aantal schutters met gemiddelde / klassering:			165.
Eerste klasse	37 schutters	(klassengrenzen	40,0 - 50,0)	
Tweede klasse	38 schutters	(klassengrenzen	36,0 - 39,9)	
Derde klasse	41 schutters	(klassengrenzen	32,0 - 35,9)	
Vierde klasse	49 schutters	(klassengrenzen	00,1 - 31,9)	

LGO	Totaal aantal schutters met gemiddelde / klassering:			164.
Eerste klasse	39 schutters	(klassengrenzen	45,0 - 50,0)	
Tweede klasse	36 schutters	(klassengrenzen	42,7 - 44,9)	
Derde klasse	41 schutters	(klassengrenzen	40,0 - 42,6)	
Vierde klasse	48 schutters	(klassengrenzen	00,1 - 39,9)	

Indien ons voorstel wordt aanvaard moeten uiteraard ook nieuwe limieten (voor zowel Kampioenschappen als Prestatie – Serie) worden vastgesteld.

De **huidige limieten** voor de disciplines LG-vrije hand en LG-opgelegd zijn:

LG (vrije hand):

Ere klasse	272 - 300 (Goud)	267 - 271 (Zilver)	257 - 266 (Brons)
Eerste klasse	248 - 300 (Goud)	242 - 247 (Zilver)	238 - 241 (Brons)
Tweede klasse	243 - 300 (Goud)	236 - 242 (Zilver)	230 - 235 (Brons)
Derde klasse	227 - 300 (Goud)	218 - 226 (Zilver)	208 - 217 (Brons)
Vierde klasse	217 - 300 (Goud)	203 - 216 (Zilver)	194 - 202 (Brons)

LGO

Eerste klasse	286 - 300 (Goud)	281 - 285 (Zilver)	275 - 280 (Brons)
Tweede klasse	261 - 300 (Goud)	256 - 260 (Zilver)	250 - 255 (Brons)
Derde klasse	241 - 300 (Goud)	236 - 240 (Zilver)	230 - 235 (Brons)

Na “het nodige gepuzzel” stellen wij **onderstaande limieten** voor:

LG (vrije hand):

Eerste klasse	268 - 300 (Goud)	262 - 267 (Zilver)	258 - 261 (Brons)
Tweede klasse	245 - 300 (Goud)	235 - 244 (Zilver)	225 - 234 (Brons)
Derde klasse	220 - 300 (Goud)	210 - 219 (Zilver)	200 - 209 (Brons)
Vierde klasse	207 - 300 (Goud)	193 - 206 (Zilver)	184 - 192 (Brons)

LGO

Eerste klasse	286 - 300 (Goud)	281 - 285 (Zilver)	275 - 280 (Brons)
Tweede klasse	270 - 300 (Goud)	265 - 269 (Zilver)	260 - 264 (Brons)
Derde klasse	260 - 300 (Goud)	255 - 259 (Zilver)	250 - 254 (Brons)
Vierde klasse	240 - 300 (Goud)	235 - 239 (Zilver)	230 - 234 (Brons)

Bovenstaande limieten zijn de limieten voor de Kampioenschappen (6 kaarten).
Bovenstaande limieten x 2 zijn de limieten voor de Prestatie – Serie (12 kaarten).

-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-