

Lotto Indoor online jeugdcup Boogsport Vlaanderen

1 Inschrijven

Via volgende link kan u GRATIS deelnemen aan de Indoor online jeugdcup van Boogsport Vlaanderen.

INSCHRIJVEN

- Deelnemen is enkel mogelijk voor leden van Boogsport Vlaanderen.
- Na het invullen van het online inschrijfformulier ontvang je voor aanvang van de wedstrijd een digitaal scoreformulier. Hierop staat een QR-code die je kan scannen. Daarna kan je de scores invoeren in de app 'lanseo scorekeeper'.

2 Wedstrijdreglement

- Er wordt geschoten op een afstand van 18 meter voor **Benjamins** en 12m voor **pupillen**.
- In totaal worden 30 pijlen geschoten in beurten van 3 pijlen.
- De wedstrijd wordt geschoten in de eigen club.
- Elke maand wordt 1 wedstrijd gehouden:
 - o Een wedstrijd start op de 1^e van de maand en eindigt op de laatste dag van de maand.
 - o Er worden wedstrijden georganiseerd in de maanden: oktober - november – december – januari – februari.
- Je kiest vrij het tijdstip wanneer je de wedstrijd schiet (bvb. tijdens een training).
- Er wordt geschoten op volgende blazoenen:

Recurve/Compound/Barebow		
Pupillen	12 meter	60cm blazoen
Benjamins	18 meter	60cm blazoen

- De scores worden ingegeven via de lanseo scorekeeper-app. Hierin wordt ook het klassement opgemaakt.
- Je kan schieten in volgende categorieën:

Boogtype	Geslacht	Categorie
- Recurve	- Heer	- Pupil
- Compound	- Dame	- Benjamin
- Barebow		

- o Bij inschrijving word je ingedeeld in de juiste categorie.

3 lanseo scorekeeper

- Deze app dien je voor de start van de competitie/wedstrijd op je smartphone te installeren.

Dit kan via:

- **Play Store** voor Android toestellen
- **App Store** voor Apple toestellen



- Bij zoeken, tik je de zoekterm: '**lanseo scorekeeper**'
- Klik op '**Openen**'
- Daarna op '**Installeren**'
- Je smartphone begint de app te downloaden en installeren op je gsm.
- Wanneer het downloaden is afgerond, klik je op '**Openen**' en kan je starten.
- Door de ontvangen QR-code (na de inschrijving) te scannen, kan je van start gaan om je score in te geven.

