

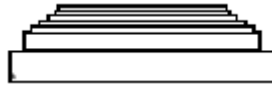


Norges Skytterforbund

LERDUEREGLER

for

Nordisk Trap





INNHold

9.1.0	Generelt	4
9.2.0	Sikkerhet	4
9.3.0	Bane- og duespesifikasjoner	4
9.4.0	Utstyr og ammunisjon	7
9.5.0	Funksjonærer	7
9.6.0	Konkurransesprosedyrer og –regler	7
9.7.0	Administrative forberedelser	13
9.8.0	Funksjoneringsfeil	13
9.9.0	Regler og opptreden for skyttere og lagledere	13
9.10.0	Ledig	13
9.11.0	Dømming	13
9.12.0	Rangering ved poenglikhet	13
9.13.0	Protester og appeller	15
9.14.0	Finaler i Nordisk Trap	15
9.15.0	Protokoll, Premier og Rekorder	17
9.16.0	Forholdet til media	17

Reglene for grenen – Nordisk Trap vil følge ISSF Tekniske Regler for alle skytegrener og ISSF Regler for Lerdue, med de unntak som er gitt i dette heftet.

Disse regler gjelder fra 01.01.2011.

Revidert av
Bjørn Haug



9.1.0 GENERELT

- 9.1.1** Dette reglementet er utarbeidet av NSR og NSF og gjelder lerduegrenen Nordisk Trap. I reglementet finnes henvisninger til en del andre relevante regelverk.
- 9.1.2** Alle skyttere, ledere og funksjonærer skal være kjent med reglementet og forvise seg om at det følges.

9.2.0 SIKKERHET

Se ISSF Regler for Lerdue. Jrf. **6.2** og **9.2**

9.3.0 KRAV TIL BANEANLEGG OG LERDUER

- 9.3.1** Teknisk beskrivelse av bane for Nordisk Trap
- 9.3.1.1** Banen skal bestå av ett (1) maskinhus med fem (5) standplasser plassert i en sirkelbue, med buens sentrum fem (5) meter foran midten av bunkerens fremre takkant. Sirkelens radius er femten (15) meter og i samme plan som bunkerens tak. (Se figur 1).
- 9.3.1.2** De innvendige mål av maskinhuset bør være omtrent 4-5 meter bredt, 2-3 meter dypt og 2-2,10 meter fra gulvet til underkant av taket. Disse dimensjonene vil gi bevegelsesfrihet for personell som skal arbeide i bunkerens og tilstrekkelig lagringsplass for lerduer. (Se fig. 2).
- 9.3.1.3** I maskinhuset skal lerduemaskinen være festet til gulvet eller til frontveggen. Omdreiningpunktet for kastearmen (når lerduemaskinen er satt til å kaste en rett utgående due) må kun være angitt ved et malt merke på toppen av bunkerstaket.

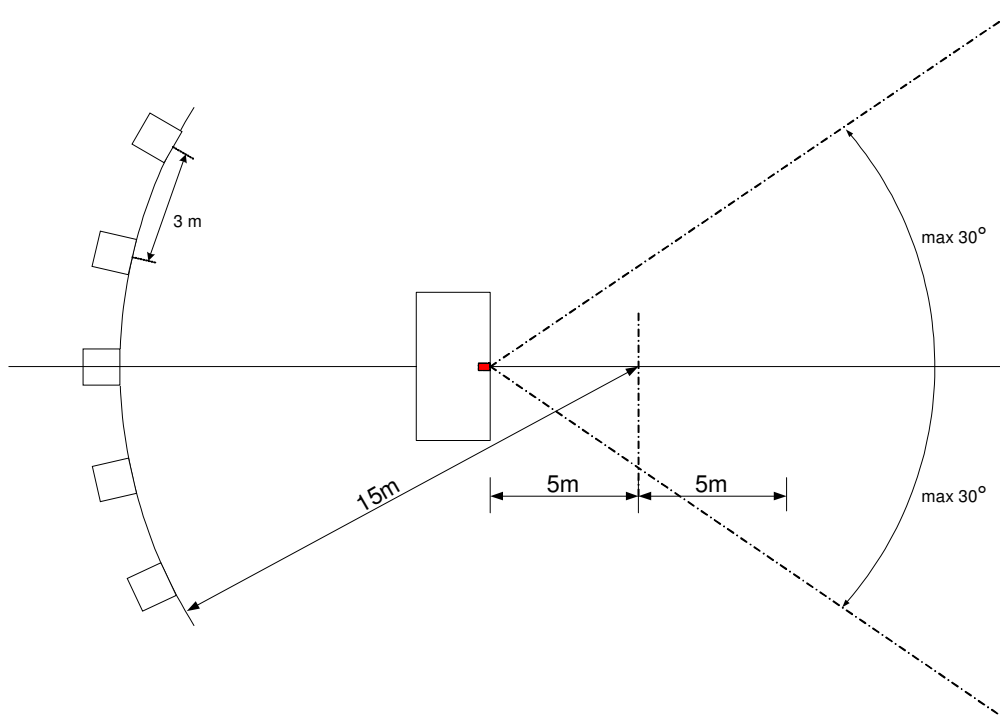


Fig. 1. Skytebane for Nordisk Trap

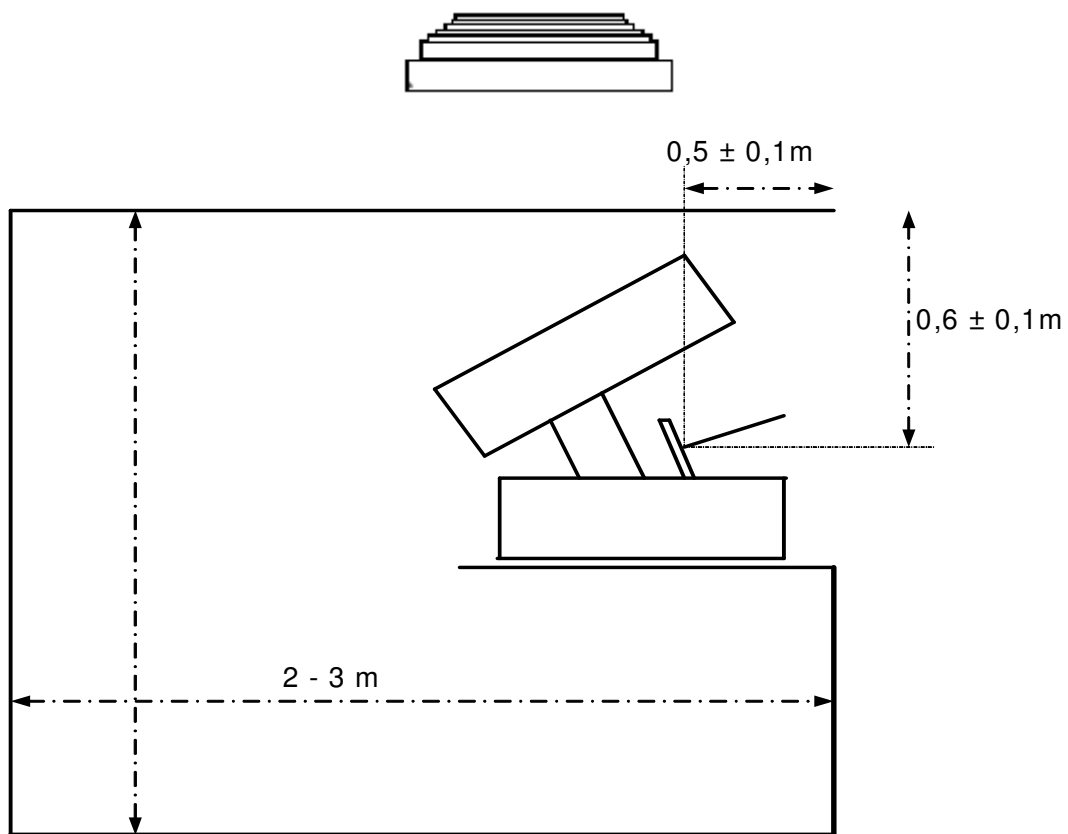


Fig. 2. Snitt av maskinhuset (bunkersen) sett fra siden.

9.3.1.4 Kastemaskinen må være installert i graven slik at omdreiningspunktet for kastearmen er 0,60 m ($\pm 0,10$ m) under toppen på maskinhusets tak, og tilbake 0,50 m ($\pm 0,10$ m) fra forkant av taket, når lerduemaskinen er satt til å kaste lerduene med tre (3) m elevasjon. (Se fig. 2 og 3).

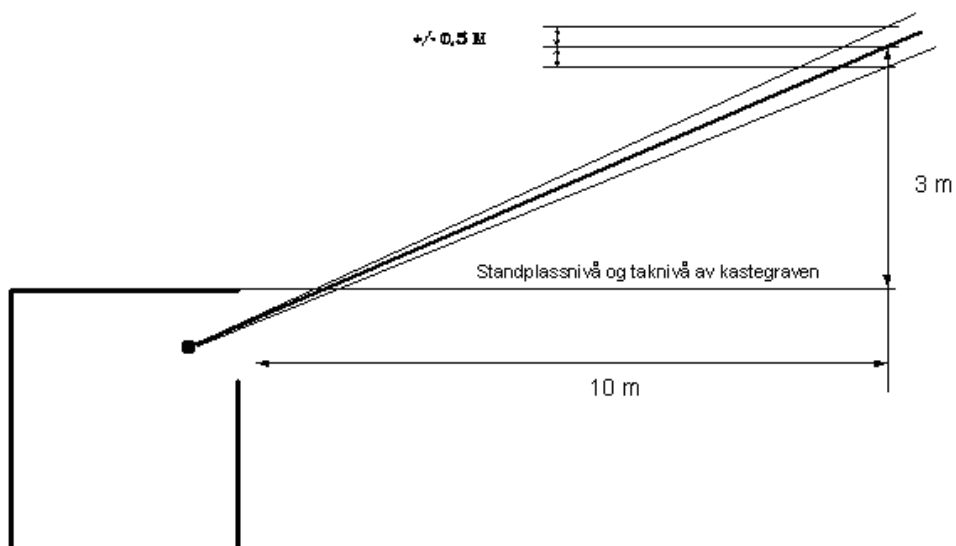


Fig. 3. Lerduens stigning.



- 9.3.1.5** Kastemaskinen skal være utstyrt med en anordning som mellom kastene varierer innstillingen kontinuerlig og usynkront fra side til side innenfor de angitte grenser.
- 9.3.1.6** Kastemaskinen skal utløses elektrisk, enten manuelt eller med mikrofon. Kontrollsystemet må være plassert på et slikt sted at operatøren tydelig kan se og høre skytterens rop.
Systemet skal være utstyrt med en anordning som variabelt forsinker utløsning av duen, fra 0 til 1,25 (+/- 0,25) sekunder etter at skytteren har ropt.
- 9.3.1.7** Kastemaskinen må innstilles slik at følgende krav oppfylles under rolige vindforhold:
- Kastelengden skal være 45 m (± 1 m), målt ved en stigning på 3 m, 10 m målt vinkelrett foran kanten på maskinhusets tak.
 - Kastevinklene til høyre og venstre skal stilles så tett opp til den maksimale grensen på 30 grader som mulig, men skal dog ikke overskride denne. Vinklene skal beregnes ut i fra det malte merket på taket. (Se fig. 1).
 - Stigningen skal være 3,0 m (*tillatt $\pm 0,5$ m, men så nær 3,0 m som mulig*) over horisontalplanet gjennom maskinhusets tak og målt 10 m foran dette ved kast rett forover. (Se fig. 3).
- 9.3.1.8** Grensene for maksimal kastelengde og vinkler må være så klart markert som mulig.
- 9.3.1.9** 2 - 4 m bak gangstien mellom standplass 5 og 1 bør skyteområdet være sperret med et tau eller lignende, og det er dommerens oppgave å påse at bare skytelaget og nødvendige funksjonærer er innenfor denne sperringen.
- 9.3.1.10** De fem standplassene må være tydelig markert med en firkant på 1 x 1 meter. Midtpunktet på standplassens forkant skal være plassert i sirkelbuen nevnt i art. 9.3.1.1. Standplassene er nummerert fra 1 til 5 fra venstre til høyre, og midtpunktet til standplass 3 må være nøyaktig rett bak omdreiningspunktet for kastearmen (når kastemaskinen er satt til å kaste en rett utgående due). Standplassene skal plasseres med et mellomrom på tre (3) m målt fra midtpunktet av hver standplass forkant. Standplassene skal være stødige og ligge vannrett. Hver standplass må ha en trekloss, teppe eller gummi ca. 15 cm i firkant eller avrundet, hvor skytterne kan hvile geværet. 3 - 4 m bak standplassene bør det være en gangsti som skytterne benytter til forflytning fra standplass 5 til standplass 1. Skytterne må ikke gå inn på området mellom denne gangstien og standplassene. Det anbefales at standplassene, dommerens plass og maskinoperatørens plass har en tilstrekkelig beskyttelse mot sol og regn (overbygg /tak). Overbygget bør ikke hindre innsyn og skal bygges på en slik måte at skytterne har tilstrekkelig med lys på standplass.



- 9.3.2 Lerduene**
Se ISSF Tekniske Regler for alle skytedisiplinene (Jfr. art. 6.3.2.9)

9.4.0 UTSTYR OG AMMUNISJON

9.4.1 Generelt

Se ISSF Regler for Lerdue. (Jfr. art. 6.4 og 9.4)

9.4.2 Hagler

Se ISSF Regler for Lerdue. (Jfr. art. 9.4.2)

9.4.3 Ammunisjon - generelt

- 9.4.3.1** Ladningen skal ikke overskride 24 gram (toleranse + 0,5 g). Haglene skal være **blyfrie**, runde og maksimum **2,5 mm** i diameter (+ 0,1 mm i toleranse).

Se også ISSF Regler for Lerdue (Jfr. art. 9.4.3)

9.4.4 Bekledning

Se ISSF Regler for Lerdue Jfr. art. 6.4.2 og 9.9.1, *samt ISSF's Kvalifiserings- og Sponsorregler.*

9.5.0 FUNKSJONÆRER

Se ISSF Regler for Lerdue Jfr. art (6.6 og 9.5)

9.6.0 PROGRAMMER, PROSEDYRER OG KONKURRANSEREGLER

9.6.0. Øvelser og konkurranseprogram

9.6.1 Nordisk Trap

- 9.6.1.1 Kvalifiserings- og vanlige konkurranser** består av 100 lerduer, hver på 25 duer pr. runde for samtlige klasser.

- 9.6.1.2 Norgesmesterskap** består av 125 lerduer med fem (5) runder, hver på 25 lerduer. Disse kan skytes over en (1), to (2) eller tre (3) dager. De 5 best rangerte skytterne i hver klasse går deretter til en finalerunde med 25 duer

- 9.6.1.3 Lag** består av tre (3) skyttere sammensatt fra helt vilkårlige klasser. Lagets plassering bestemmes av summen for de individuelle resultatene for de tre lagdeltagerne etter **125** duer.

Det skal gis anledning til en dags trening før Mesterskap.



9.6.2. Disiplinærbestemmelser – Straff for overtredelse av reglene

Hvis en skytter ikke møter på standplass når han skal skyte, så skal dommeren rope høyt skytterens navn 3 ganger i løpet av ett minutt. Dersom skyttere da ikke har møtt, så skal dommeren erklære skytteren **FRAVÆRENDE** og skytingen starte. Skytteren skal straffes med trekk av tre (3) lerdue. Straffen skal trekkes fra resultatet i erstatningsrunden. Erstatningsrunden starter da med minimum tre (3) BOM i rekkefølge.

9.6.2.1 Ved trekk av en (1) lerdue, skal den lerdue der overtredelsen fant sted erklæres **BOM**.

Se også ISSF Regler for Lerdue Jfr. art. **9.13** og ellers i NSR`s regler **9.6.2**



- 9.6.3 Kontroll av kastemaskinen:**
Kastelengde, vinkler og høyde må kontrolleres, godkjennes og forsegles av juryen før konkurransen starter.
- 9.6.4 Nordisk Trapøvelsen:**
Nordisk Trap er laget normalt sammensatt av 5 skyttere. Lag som er satt sammen av mindre enn 5 offisielle deltagere etter trekningen, kan bli utfyllt med dyktige skyttere gjennom hele konkurransen. Disse ekstraskytterne skal ha sine resultater notert på vanlig måte på den store resultatavlen og på de offisielle resultatkortene for å sikre kontinuiteten. Imidlertid skal deres navn og nasjonalitet ikke føres i noe dokument.
- 9.6.4.1** *Før hver dags første runde*, så skal det kastes en (1) prøvedue.
- 9.6.4.2** Før hver runde skal skytterne innta sine standplasser fra 1 til 5 i den rekkefølge som er satt opp på startlisten. Dommeren må kontrollere at samtlige i laget er til stede og har tatt oppstilling på riktig plass. Deretter kan prøveskudd avfyres (etter ordre fra dommeren), **men bare foran første runde hver dag**.
- 9.6.4.3** Skytingen gjennomføres på en slik måte at skytterne skyter i rekkefølge. Skytteren på standplass 1 begynner, og når han har skutt på en regulær lerdue fortsetter skytteren på stasjon 2 osv.
- 9.6.4.4** Skytteren skal når han har stilt seg opp på standplassen, forberede skytingen ved å lade geværet. Det er bare tillatt å lade med en (1) patron. Geværet må under ingen omstendigheter lukkes før den foregående skytteren har skutt på en regulær lerdue, eller dommeren har gitt klarsignal om at han kan skyte.
- 9.6.5 Klarstilling**
- 9.6.5.1** Inntil lerdue kommer til syne skal skytteren stå i klarstilling med begge ben innenfor standplassens avgrensninger. Skytteren må holde geværet slik at kolben er i kontakt med skytterens kropp, med spissen av kolben i høyde med eller nedenfor markeringstapen (se fig. 4) og må forbli i denne stillingen inntil lerdue kommer til syne.
- 9.6.5.2** Forlengelse av kolben nedad er ikke tillatt. Til hjelp for dommeren med å kontrollere geværets stilling skal en markeringstape 25-30 cm lang og 2-3 cm bred være permanent festet (se fig. 4) på høyre side på utsiden av skytterens antrekk (venstre side for venstrehåndsskyttere) **i høyde med skytterens albuespiss**.

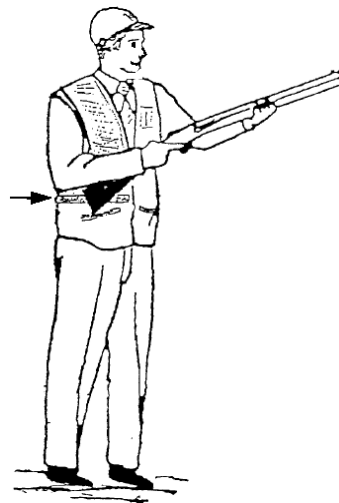


Fig. 4. Klarstillingen

9.6.6 Prosedyre for korrekt plassering av markeringsmerke.

9.6.6.1 Alle lommer på skytebekledning skal være tomme.

9.6.6.2 Avtrekksarmen skal berøre kroppen, overarmen loddrett, og underarmen skal bendes maksimalt oppover uten å heve skuldrene. Skytteren skal stå som vist på figur 4, men uten våpen.

9.6.6.3 Markeringsmerket skal syes vannrett på skytebekledningen. Overkant av merket skal være i underkant albuespiss

9.6.7 Når skytteren er klar til å skyte, må han rope klart og tydelig **"PULL"**, **"LOS"**, **"GO"**, eller et annet signal eller kommando, hvorpå duen skal kastes i henhold til **9.3.1.6**.

9.6.7.1 En skytter må innta standplass, lade geværet og kalle på duen innen 10 sekunder etter at skytteren til venstre for ham har skutt på en regulær lerdue eller etter at dommeren har gitt signal til **"START"**. I tilfelle overtredelse av denne tidsbegrensning, skal straff etter art. **9.13.3.5.1** (ISSF Regler for Lerdue) tre i funksjon. *(Advarsel ved første gangs overtredelse, påfølgende overtredelser i samme runde straffes med trekk av en (1) lerdue for hver gang).*

9.6.7.2 Når skytteren har ropt på lerdue må den bli **utløst innen 1,5 sekund**, enten utløsningen skjer manuelt, eller med mikrofon. (Jfr. art. **9.3.1.6**).

9.6.7.3 Hvis en lerdue ikke blir kastet **innen 1,5 sekund** etter at skytteren har ropt, kan han avvise lerdue ved å endre klarstilling (senke kolben fra markeringstapen og åpne geværet). Det er ikke tillatt å følge eller sikte med geværet mot en lerdue som er utløst "for tidlig" eller "for sent" uten å skyte. Art **9.13.3.5.1** (ISSF Regler for Lerdue) skal da anvendes. *(Advarsel ved første gangs overtredelse, påfølgende overtredelser i samme runde straffes med trekk av en (1) lerdue for hver gang).*



- 9.6.7.4 Bare ett (1) skudd er tillatt mot hver lerdue.
- 9.6.7.5 Når alle fem skytterne på laget har skutt mot fem (5) regulære lerduer fra sine standplasser, skal dommeren kommandere "**BYTTE**", og skytteren på standplass en (1) flytter til standplass to (2) etc. Skytteren på standplass fem (5) flytter til standplass en (1). Skytingen fortsetter med skytter nr. 1 i laget i henhold til startlisten, det vil si med den skytter som nå befinner seg på standplass to (2) etc.
- 9.6.7.6 Skyttere må ikke forstyrre andre skyttere eller funksjonærer under skytingen eller under forflytning mellom standplassene.
- 9.6.7.7 Dersom skytingen i en runde blir avbrutt i mer enn 5 minutter på grunn av tekniske funksjonsfeil som ikke skyldes skytterne, skal laget få se en (1) regulær lerdue før konkurransen gjenopptas. En skytter kan også kreve å få kastet en prøvedue etter en irregulær lerdue.
- 9.6.7.8 Når skytelaget har fullført runden, må skytterne ikke forlate banen før **dommeren har kontrollert at våpen er tomt**, kunngjort resultatet, og utpekt skytterne som skal tjenestegjøre som hjelpedommere i neste runde.
- 9.6.8 **Regulær / Irregulær lerdue:**
- 9.6.8.1 En regulær lerdue er enhver ubrukket lerdue som skytteren har bedt om og som er utløst i henhold til disse regler.
- 9.6.8.2 Enhver lerdue som kastes i en annen bane enn den som er spesifisert i art. 9.3.1.7, hva angår vinkel, høyde og avstand, skal regnes som irregulær.
- 9.6.8.3 En brukket lerdue er en lerdue, som ikke er i overensstemmelse med art. 9.3.2. En skytter som får en brukket lerdue, skal gjenta skuddet mot en regulær lerdue uansett om han traff eller bommet.
- 9.6.9 **Treff / Bom:**
- 9.6.9.1 En lerdue erklæres **TREFF** når den er kastet og truffet i samsvar med reglementet og minst en synlig bit er brukket av den.
- 9.6.10 En due blir erklært **BOM** når:
- 9.6.10.1 Den ikke blir truffet i luften.
- 9.6.10.2 Den bare "**STØVER**" og ingen synlig bit er brukket av den.
- 9.6.10.3 Deltageren ikke skyter på en regulær lerdue som han har ropt på.
- 9.6.10.4 Skytteren ikke er i stand til å avfyre sitt gevær, fordi han ikke har tatt av sikringen, har glemt å lade eller har unnlatt å spenne hanen.
- 9.6.10.5 Ved funksjoneringsfeil på gevær eller ammunisjon og skytteren åpner geværet eller berører sikringen før dommeren har kontrollert geværet. (Se ISSF Regler for Lerdue Jfr. art. 9.8).



- 9.6.10.6** Det er tredje (3) eller påfølgende funksjonsfeil på gevær eller ammunisjon i samme runde på 25 lerdue. (Se ISSF Regler for Lerdue Jfr. art. **9.8**).
- 9.6.10.7** Skytteren ikke skyter for enhver annen grunn.
- 9.6.11 Ny due:**
- 9.6.11.1** “**NY DUE**” erklæres etter at det er kastet en lerdue som ikke er i overensstemmelse med disse regler. Avgjørelse om “**NY DUE**” er alltid dommerens ansvar.
- 9.6.11.2** En lerdue som er erklært “**NY DUE**” av dommeren må alltid bli kastet på ny enten skytteren har skutt eller ikke og enten han traff eller bommet.
- 9.6.11.4** Etter “**NY DUE**” skal en ny due kastes etter følgende regler:
- 9.6.11.4.1** En ny lerdue skal kastes **ENTEN SKYTTEREN HAR SKUTT ELLER IKKE** når:
- 9.6.11.4.2** En “brukket lerdue” eller en irregulær lerdue kommer til syne.
- 9.6.11.4.3** To eller flere lerdue blir kastet samtidig på samme bane.
- 9.6.11.4.4** Lerduen er av en klart annen farge enn de som ellers er brukt under konkurransen og treningen.
- 9.6.11.4.5** En skytter skyter utenom tur.
- 9.6.11.5** En ny lerdue skal kastes **FORUTSATT AT SKYTTEREN IKKE HAR SKUTT** når:
- 9.6.11.5.1** Lerduen er kastet før skytteren roper.
- 9.6.11.5.2** Lerduen **ikke kastes innen 1,5 sek. etter ropet**, og skytteren avviser den ved å endre sin klarstilling. (Jfr. art. **9.6.7.3**).
- 9.6.11.6** En ny lerdue skal kastes **SELV OM SKYTTEREN HAR SKUTT** når:
- 9.6.11.6.1** Skytteren har blitt tydelig forstyrret.
Merk: Lerdue og lerduebiter fra nabobaner er ikke forstyrrende momenter, hvis ikke de treffer skytteren, eller er nær ved å treffe ham eller hans gevær.
- 9.6.11.6.2** En annen skytter har skutt på hans lerdue.
- 9.6.11.6.3** Dommeren ikke er i stand til, uansett grunn, å avgjøre om lerduen er “**TREFF**”, “**BOM**” eller “**NY DUE**”. I dette tilfelle, skal dommeren rådføre seg med sine hjelpedommere før han tar sin endelige avgjørelse.



- 9.6.11.6.4** Det er skytterens tur til å skyte og han avfyrer et skudd ufrivillig før han har ropt på lerdue. Ufrivillig skudd kan være grunn til straff eller diskvalifikasjon fra konkurranse for sikkerhetsmessig uforsvarlig våpenhåndtering.

9.7.0 ADMINISTRATIVE FORBEREDELSE (Fordeling på skytelag)

9.7.1 Skyterekkefølge – inndeling i skytelag

I Nordisk Trap består et skytelag normalt av fem (5) skyttere unntatt når trekningen ikke gjør det mulig å få til en jevn fordeling. Det skal dog ikke være færre enn fire (4) skyttere i et skytelag.

9.8.0 FUNKSJONERINGSFEIL

Se ISSF Regler for Lerdue. (Max 2 feil i samme runde, deretter straff)
(Jfr.Art. ISSF **9.8**)

9.9.0 REGLER FOR OPPTREDEN FOR SKYTTERE OG LAGLEDERE

- 9.9.4** Behandling av våpen. Alle våpen skal bæres åpne og uladde ved forflytning fra standplass til standplass.
Bekledning og oppførsel. Se ISSF Jfr. art. (**9.2.** og **9.9**)

9.10.0 Ledig

9.11.0 DØMMING

Se ISSF Regler for Lerdue art. **9.11**

9.12.0 RANGERING VED POENGLIKHET

9.12.1 Poenglikhet i konkurranser med finale

Poenglikhet i øvelser for menn og kvinner i konkurranser med finaler avgjøres slik:

9.12.1.1 Poenglikhet før finale

Poenglikhet mellom to eller flere skyttere når det er færre, eller samme antall skyttere som tilsvarende startposisjoner i finalen, skal avgjøres i samsvar med art. **9.12.1.1.2** poenglikhet på 6. og 7. plass.

Kan poenglikhet ikke avgjøres i samsvar med art. **9.12.1.1.1**, f. eks. når to eller flere skyttere har "**fullt hus**", skal juryen avgjøre startrekkefølgen ved loddtrekning.

Når flere enn fem (5) skyttere på grunn av poenglikhet er kvalifisert for finalen, f.eks. når det er flere skyttere på samme poengsum enn tilsvarende startposisjoner, skal rekkefølgen avgjøres ved omskyting i samsvar med art. **9.12.1.2.1**. F. eks. når fire skyttere har samme poengsum på 4. og 5. plass.



- 9.12.1.1.1** Etter omskyting for å avgjøre hvilke fem (5) skyttere som skal delta i finalen skal resultatene fra omskytingen være bestemmende for rangeringen av alle skytterne som deltok i finalen. Eventuell poenglikhet på 6. plass og nedover skal avgjøres ved å telle tilbake i samsvar med art. **9.12.1.1.2**.
- 9.12.1.1.2** Individuelle **resultater fra 6. plass og nedover** avgjøres etter resultatene fra siste runden på 25 duer. Ved likt resultat i siste runde, telles nest siste runde etc. Hvis resultatene i alle rundene er like, skal resultatet avgjøres **ved å telle fra den første lerdue** i siste runde (nest siste runde etc.) frem til en bom blir funnet. Den skytteren som har flest treff etter hverandre gis den høyeste plasseringen.
- 9.12.1.2 Poenglikhet etter finale**
Poenglikhet på de fem (5) første plassene i finaler skal avgjøres i samsvar med art. **9.12.1.2.1**
- 9.12.1.2.1** I tilfelle poenglikhet etter finalen skal rekkefølgen avgjøres ved omskyting (Sudden Death) til skytterne ikke lenger står likt. Juryen avgjør startrekkefølgen ved loddtrekning. Når flere skyttere har samme poengsum for en plassering, for eksempel når to har samme poengsum på andreplass (2. plass og 3. plass) og to på fjerdeplass (4. plass og 5. plass) skal alle skyte om på samme bane, for å avgjøre den individuelle rangeringen. Rekkefølgen for dem som har lavest poengsum skal avgjøres først, deretter for dem med nest lavest poengsum inntil skytterne ikke lenger står likt.
- 9.12.1.2.2** Alle skyttere med samme poengsum skal skyte standplass etter standplass i rekkefølge inntil en bom er registrert (Jfr. art. **9.12.1.2.1**). Alle skyttere må skyte på samme antall standplasser og samme antall lerduer.
Alle skyttere med samme poengsum starter skytingen, en etter en, fra standplass 1 mot en regulær due i den rekkefølgen som er bestemt av juryen ved loddtrekning.
På klarsignal fra dommeren, går skytterne etter tur inn på den aktuelle standplass, lader våpenet og roper ut lerdue. Tiden fra klarsignal er gitt til skytteren roper ut lerdue **skal ikke overskride 10 sekunder**. I tilfelle overtredelse av denne tidsbegrensning, skal straff etter art. **9.13.3.5.1** (ISSF Regler for Lerdue) tre i funksjon. (*Advarsel ved første gangs overtredelse, påfølgende overtredelser straffes med trekk av en lerdue*).
En skytter som bommer på en lerdue taper og får den laveste plasseringen av dem som stod likt, forutsatt at de andre skytterne treffer sine lerduer. De som fortsatt står likt fortsetter på standplass 1 til samtlige (som ikke har bommet) har skutt mot 5 regulære lerduer. De som fortsatt står likt går til neste standplass og fortsetter skytingen inntil de ikke lenger står likt.



9.12.2 Poenglikhet i konkurranser uten finale

Poenglikhet i konkurranser uten finale avgjøres slik:

9.12.2.1 Når flere har skutt ”**fullt hus**” skal disse gis samme plassering. Skytterne skal dele førsteplassen og et tilsvarende antall plasser skal være unummerert før neste skytter gis nummerert rangering.

9.12.2.2 Ellers så skal individuell plassering avgjøres etter resultatene fra siste runden på 25 duer. Ved likt resultat i siste runde, telles nest siste runde etc. Hvis resultatene i alle rundene er like, skal resultatet avgjøres ved å telle **fra den første lerdue** i siste runde (nest siste runde etc.) frem til en bom blir funnet. Den skytteren som har flest treff etter hverandre gis den høyeste plasseringen.

9.12.3 Poenglikhet for lag – Nordisk Trap:

Bestemmes ved å summere lagdeltagernes resultater i siste runde på 25 duer, deretter den nest siste runden osv. inntil lagene ikke er like.

9.13.0 PROTESTER OG APELLER

Se ISSF Regler for Lerdue (Art. 6.15 og 9.13)

9.14.0 FINALER I NORDISK TRAP

9.14.1 Øvelser

	Antall lerduer				
Øvelser	Menn	Kvinner	Junior	Ungdom	Veteran
Nordisk Trap	25	25	25	25	25

9.14.2 Kvalifisering

Hele programmet må skytes som en kvalifiseringsomgang for finalen.

9.14.3 Finalister i hver: fem (5) deltagere.

9.14.3.1 Startposisjoner

De skyttere som er kvalifisert for finale, skal ha følgende startposisjoner i samsvar med resultatene i kvalifiseringsomgangen:

5 – 4 – 3 – 2 – 1



9.14.4 **Finaleøvelser - program**

VED INTERNASJONAL DELTAGELSE, BØR STANDPLASSKOMMANDOER GIS PÅ ENGELSK.

9.14.4.1 **Fremmøte på banen til finaler:**

Skyttere skal møte fram på forberedelsesområde minst 20 minutter før fastsatt starttid. De skal melde seg for juryen, og ha med seg bare det utstyr som er nødvendig for å gjennomføre finalen.

9.14.4.2 **Framøtetidspunktet** skal være trykt i det offisielle programmet. Forsinkelser skal gjøres kjent og slås opp på finalebanen.

9.14.5 **Starttiden** begynner med kommandoen **LADING** for første konkurranseskudd i hver finale. Starttiden skal være trykt i det offisielle programmet. Forsinkelser skal gjøres kjent og settes opp på finalebanen.

9.14.5.1 En finalist som ikke er på tildelt standplass og **KLAR** til å skyte til angitt starttid, får ikke delta i finalen og gis automatisk siste plass av finalistene med resultatet fra kvalifiseringen.

9.14.6 **Konkurranseregler**

Samme prosedyrer som i programmene for Nordisk Trap skal anvendes.

9.14.6.1 I finalen **KAN** det brukes lerdue som inneholder farget pulver ("flashduer")

9.14.6.1.1 En lerdue erklæres **TREFF** når den er truffet i samsvar med reglene og minst en synlig bit er brukket av den, eller **farget pulver** kan sees.

9.14.7 **Endelige resultater**

I alle øvelser skal resultatene fra kvalifiseringsomgangen og finalen legges sammen.

Resultatene fra kvalifiseringsomgangen, finalen og sammenlagt skal trykkes i den offisielle resultatlisten.

9.14.7.1 Protester skal behandles omgående og avgjørelsen er endelig.

9.14.8 **Avgjørelser i tilfelle poenglikhet**

Ved poenglikhet etter finalen: Jfr. art. **9.12.1.2** for RANGERING VED POENGLIKHET.

9.14.9 **Funksjoneringsfeil på våpen, ammunisjon eller baner og dens utstyr.**

Se ISSF Regler for Lerdue Art. **9.14.9** og **9.14.11**



9.15.0 PROTOKOLL, PREMIER OG REKORDER

Se ISSF Tekniske Regler for alle skytegrener (Jfr. art. **6.8.0**) og Norges Skytterforbunds Fellesreglementet.

9.16.0 FORHOLDET TIL MEDIA

Se ISSF Tekniske Regler for alle skytegrener (Jfr. art. **6.18.0**)