

**ISSF**



# **NORGES SKYTTERFORBUND**

## **LERDUEREGLER**

**FOR**

**Trap**

**Dobbeltrap**

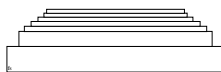
**Skeet**

**Trap blandede lag**

---

Versjon 2017 (2. utgave V1.1 01/2018)

Gjelder fra 1. Januar 2018



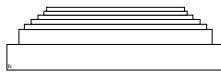
## KAPITLER

9.1	GENERELT .....	3
9.2	SIKKERHET .....	3
9.3	KRAV TIL BANERANLEGG OG LERDUER .....	5
9.4	UTSTYR OG AMMUNISJON .....	5
9.5	STEVNEFUNKSJONÆRER .....	8
9.6	SKYTEØVELSER og KONKURRANSEPROSEDYRER .....	12
9.7	LERDUER - REGULÆRE, IRREGULÆRE, BRUKKET, TREFF, BOM OG NY DUE .....	13
9.8	KONKURRANSEREGLER FOR TRAP .....	14
9.9	KONKURRANSEREGLER FOR DOBBELTTRAP .....	20
9.10	KONKURRANSEREGLER FOR SKEET .....	26
9.11	ADMINISTRERE KONKURRANSER .....	35
9.12	FUNKSJONERINGSFEIL .....	36
9.13	KONKURRANSEBEKLEDNING OG UTSTYR .....	39
9.14	RESULTATER, TIDSBEGRENSNINGER OG DØMMING (RTD) .....	40
9.15	POENGLIKHET OG OMSKYTINGER .....	43
9.16	BRUDD PÅ REGLENE .....	47
9.17	PROTESTER OG APPELLER .....	50
9.18	FINALER I OLYMPISKE LERDUEØVELSER .....	51
9.19	TRAP BLANDEDE LAG .....	59
9.20	FIGURER OG TABELLER .....	65
9.21	STIKKORDSREGISTER .....	71

NB: Når figurer og tabeller inneholder spesifikk informasjon har de samme gyldighet som de nummererte artiklene. Den originale utgaven av ISSF- reglementet er skrevet på engelsk, som er ISSFs offisielle språk.

I spørsmål hvor det er tvil eller uenighet, skal juryen legge den engelske teksten til grunn for sine fortolkninger og avgjørelser.

Den norske utgaven er oversatt fra den engelskspråklige originalutgaven. Oversettelse, bearbeidelse og redigering er foretatt av Unni Nicolaysen i 2018 iht. 1. utgave V1.1 01/2018. Korrektur, bearbeidelse av figurer og nummerering er utført av Eirik Wee Jensen.



## 9.1 **GENERELT**

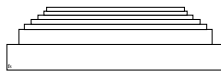
- 9.1.1 Dette reglementet er en del av ISSFs tekniske regler og gjelder for alle lerdueøvelser.
- 9.1.2 Alle skyttere, trenere, lagledere og funksjonærer skal være kjent med ISSFs regler og forvise seg om at de følges. Det er den enkelte skytters ansvar å følge reglene.
- 9.1.3 Når det i en regel er vist til høyrehendte skyttere gjelder regelen speilvendt for venstrehendte.
- 9.1.4 Med mindre en regel gjelder spesielt for manns- eller kvinneøvelser, skal den anvendes likt i manns- og kvinneøvelser.
- 9.1.5 Når figurer og tabeller i dette reglementet inneholder spesifikk informasjon har den samme gyldighet som de nummererte artiklene.

## 9.2 **SIKKERHET**

### **SIKKERHET ER AV STØRSTE BETYDNING**

Jfr. Generelle Tekniske Regler - Art. 6.2

- 9.2.1 Skytternes, banefunksjonærenes og tilskuernes sikkerhet krever kontinuerlig og omhyggelig aktpågivenhet når det gjelder våpenhåndtering, og varsomhet når en går omkring på skytebanen. Det anbefales på det sterkeste at personell som arbeider foran standplasslinjen bærer godt synlige vester eller jakker. Det er nødvendig at alle viser selvdisciplin.
- 9.2.2 **Transport av hagler**
- Av sikkerhetshensyn skal alle hagler til enhver tid, også når de ikke er ladet, behandles med største forsiktighet (straff - mulighet for **DISKVALIFIKASJON**).
- Konvensjonelle dobbeltløpede hagler skal bæres tomme med synlig åpen mekanisme;
  - Halvautomatiske hagler skal bæres med synlig åpent sluttstykke, med sikkerhetsflagg satt i. Munningen skal peke i sikker retning, kun opp mot himmelen eller ned mot bakken;
  - Hagler som ikke er i bruk skal plasseres i et våpenstativ, låst våpenkasse, våpendepot eller på et annet sikkert sted;
  - Alle hagler skal være uladd, unntatt på standplass, og da kun etter at kommando eller signal om **START** er gitt;
  - Patroner skal ikke lades i haglen før skytteren står på standplass, vendt mot kastemaskinene med haglen rettet mot lerduens kastebane og etter at dommeren har gitt tillatelse. (Unntak, jfr. art. 9.9.2.g);
  - Blir skytingen avbrutt skal haglen åpnes og patroner eller tomhylser fjernes;
  - Skytteren må ikke snu seg rundt på standplass før haglen er tømt og mekanismen åpen;



- h) Etter siste skudd og før skytteren forlater banen, eller setter haglen i våpenstativet, våpendepot e.l. skal skytteren forvise seg om at det ikke er patroner eller tomhylser i kammer og/eller magasin og få dette bekreftet av dommeren; og
- i) Det er forbudt å håndtere lukkede hagler når banefunksjonærer befinner seg foran standplasslinjen.

### 9.2.3

#### **Sikting**

- a) Sikteøvelser er tillatt, men bare med dommerens samtykke på anvist standplass eller annet område tilrettelagt for sikteøvelser og tørravtrekk;
- b) Sikting eller skyting på en annen skytters lerdue eller bevisst sikting på levende fugl eller andre dyr er forbudt; og
- c) Sikting på andre områder enn dem som er anvist er forbudt.

### 9.2.4

#### **Skyting og prøveskyting**

- a) Skudd skal bare avgis når det er skytterens tur og lerdueene er kastet;
- b) Hver konkurransedag, umiddelbart før dagens første runde starter kan alle skytterne, med dommerens tillatelse, prøveskyte haglene (maksimalt to (2) skudd);
- c) Skytterne tillates også å prøveskyte haglene før finalen starter, eller før omskytinger før en finale;
- d) Prøveskudd **må ikke avgis i bakken** innenfor skyteområdet; og
- e) Prøveskyting av en hagle etter en reparasjon er tillatt, men skal avtales med sjefsdommeren eller banesjefen.

### 9.2.5

#### **Kommando STOPP**

- a) Når kommando eller signalet **STOPP** er gitt skal skytingen straks opphøre. Alle skyttere skal tømme haglene og sikre dem;
- b) Ingen hagler kan deretter lukkes før kommando om å fortsette (**START**) er gitt;
- c) Skytingen kan bare gjenopptas etter at passende kommando eller signal (**START**) er gitt; og
- d) En skytter som håndterer en lukket hagle uten tillatelse fra dommeren, etter at kommando **STOPP** er gitt, kan diskvalifiseres.

### 9.2.6

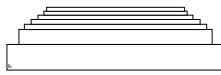
#### **Kommandoer**

- a) All kommandogivning skal gis på engelsk;
- b) Dommerne eller andre utpekte banefunksjonærer er ansvarlige for å gi kommandoene **START**, **STOPP** og andre nødvendige kommandoer; og
- c) Dommerne skal så forvise seg om at kommandoene blir fulgt, og at haglene blir håndtert på en sikker måte.

### 9.2.7

#### **Øyebeskyttelse og hørselvern**

- a) Alle skyttere og andre personer i nærheten av standplass anmodes innstendig om å bruke ørepropper, øreklokker eller liknende tilfredsstillende hørselvern (Påbudt i Norge);



- b) Det er ikke tillatt å bruke hørselvern som har innbygget noen form for lydforsterker eller mottakerutstyr; (Dvs. utstyr som gir mulighet for å motta beskjeder eller radiosendinger o.l. (Oversetters anm.)) Hørselshemmede skyttere kan, med juryens tillatelse, bruke lydforsterkende innretninger (jfr. også Generelle Tekniske Regler art. 6.2.5); og
- c) Alle skyttere, dommere og funksjonærer anmodes innstendig om å bruke splintsikre skytebriller eller lignende øyebeskyttelse.

### 9.3

#### KRAV TIL BANEANLEGG OG LERDUER

- a) Krav til lerdue finnes i Generelle Tekniske Regler art. 6.3.6;
- b) Krav til lerduebaner finnes i Generelle Tekniske Regler art. 6.4.17 - art. 6.4.20;
- c) Skyttere, trenere eller lagledere kan ikke på noen måte berøre eller stille på banens utstyr (kastemaskiner, mikrofoner, datamaskiner som styrer kastemaskinene etc.) som er stilt av dommeren eller juryen. For første gangs overtredelse skal skytteren gis en **advarsel (gult kort)**, annen gangs overtredelse vil resultere i **trekk (grønt kort)** av en (1) lerdue fra den sist brukne lerdue i den sist fullførte runden. Alle etterfølgende overtredelser vil resultere i **diskvalifikasjon (rødt kort)**. Å slå av datamaskinen som styrer kastemaskinene med vilje vil resultere i en umiddelbar diskvalifikasjon. Bryter en trener eller lagleder denne regelen, skal alle skytterne fra det landet som deltar i konkurransen tildeles en advarsel eller straff.

### 9.4

#### UTSTYR OG AMMUNISJON

#### 9.4.1

##### Utstyrsbegrensninger

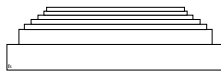
Skytterne må bare bruke utstyr og klær som er i samsvar ISSFs regler. Våpen, innretninger, utstyr, tilbehør eller andre gjenstander som kan gi en skytter urettmessige fordeler framfor andre, som ikke er spesielt nevnt i disse reglene eller som strider mot reglenes ånd, innbefattet tilbehør eller innretninger som gjør det enklere å telle lerdue, eller bruk av haglpatroner med farget forladning er forbudt. (Jfr. Generelle Tekniske Regler art. 6.1.4).

For overtredelse av disse reglene skal skytteren gis en **Advarsel (Gult kort)**. Gjentas overtredelsen skal skytteren **Trekkes (Grønt kort)** fem (5) av de sist brukne lerdueene i den sist fullførte runden.

#### 9.4.1.1

##### Utstyrskontroll

Skytterne er selv ansvarlige for å forsikre seg om at alt utstyr og klær de bruker i ISSF-mesterskap er i samsvar med ISSFs regler. Lerduejuryen er ansvarlig for å kontrollere skytternes utstyr for å sikre at reglene følges. Juryen må sørge for en utstyrskontrollservice som er tilgjengelig for skytterne fra dagen før første konkurransedag, slik at skyttere, hvis de ønsker det, kan få utstyret kontrollert før konkurransen starter. For å forsikre seg om at regler følges, vil juryen foreta tilfeldige kontroller under



konkurransene. Skyttere man finner skyldig i brudd på reglene for våpen eller markeringstape skal diskvalifiseres.

#### **9.4.1.2 Utstyr på konkurranseområdet/skytebaneområdet**

Alt utstyr og tilbehør på konkurranseområdet/skytebaneområdet er ment å være til bruk for skytteren som eier det, og vil være gjenstand for inspeksjon/kontroll av juryen. Straff kan ilegges.

#### **9.4.2 Hagler**

##### **9.4.2.1 Type hagler**

Alle typer glattborede hagler inkludert halvautomatiske, men ikke pumpehagler, kan brukes forutsatt at kaliberet ikke er større enn kaliber 12. Hagler med mindre kaliber enn 12 kan brukes. Hagler må ikke ha kamuflasjefarger.

##### **9.4.2.2 “Release triggers”**

Hagler med noen form for ”release trigger” mekanismer er forbudt. (avtrekkeren trykkes inn og første skudd går av når avtrekkeren slippes. Oversetters anm.).

##### **9.4.2.3 Remmer**

Remmer eller stropper på våpen er forbudt.

##### **9.4.2.4 Magasiner**

Hagler med magasin skal ha magasinet blokkert slik at det ikke er mulig å legge flere enn en (1) patron i magasinet.

##### **9.4.2.5 Bytte av våpen**

Bytte av fungerende våpen, eller deler av våpen, inkludert utbyttbare choker, er ikke tillatt i samme runde.

##### **9.4.2.6 Kompensatorer**

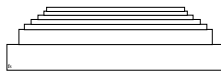
Påsatte rekyldempere eller andre innretninger festet til løpet er forbudt, men hull i utskiftbare choker er tillatt. (Jfr. art. 9.4.2.7.b)

##### **9.4.2.7 Hull i løp og hull i utskiftbare choker (med eller uten hull)**

- a) Hull i løp er tillatt, forutsatt at hullene ikke finnes lenger enn 20 cm inn på løpet, målt fra munningen, eller målt fra munningen på en utskiftbar, påmontert choke; og
- b) Utskiftbare choker (med eller uten hull) er tillatt forutsatt at hullene, pluss et mulig område med hull i løpet, til sammen, ikke finnes lenger bak enn 20 cm, målt fra munningen av den utskiftbare påmonterte choken.

##### **9.4.2.8 Optiske sikter**

Innretninger festet til haglen som forstørrer, sender lysstråler som fører til forskyvning av siktebildet eller gir visuell endring av lerduen er forbudt.



### 9.4.2.9 Dybden på bakskjeftet



Det laveste punktet på skjeftet eller kolbekappen skal ikke være lenger enn 170 mm under en horisontal linje trukket fra bunnen av baskylen (jfr. figur).

### 9.4.3 Ammunisjon

#### 9.4.3.1 Patronspesifikasjoner

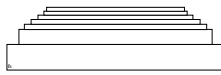
Patroner tillatt i ISSF-mesterskap skal tilfredsstille følgende krav:

- Haglladningen skal ikke overskride 24,0 g; (+0,5 g tolleranse)  
For å avgjøre om en skytter bruker patroner som er i samsvar med denne regelen må patronkontrollens plan avgjøre om den gjennomsnittlige vekten av de utvalgte patronene ikke overskride den tillatte maksimale haglladningen, pluss tolleransen (24,5 g);
- Haglens skal være runde;
- Haglens skal være laget av bly, blylegering eller et annet materiale som er godkjent av ISSF;
- Haglens må ikke overskride 2,6 mm i diameter;
- Haglens kan være metallbelagte/pletterte;
- Det kan kun brukes gjennomsiktige eller delvis gjennomsiktige forladninger uten farge;
- Svartkrutt, sporlys, brannstiftende eller andre spesielle patroner er forbudt; og
- Det er ikke tillatt å gjøre innvendige forandringer som gir ekstra eller spesiell spredningsvirkning, som omvendt ladning av komponenter, kryssende innretninger osv.

#### 9.4.3.2 Kontroll av patroner

Utstyrskontrollen eller lerduejuryen må utarbeide en plan for kontroll av patroner, godkjent av ISSFs Executivekomité. Presise detaljer for gjennomføring av kontrollen finnes i The Shotgun Equipment Control Guide, som er tilgjengelig i ISSFs hovedkvarter.

- Et jury medlem kan når som helst, når skytteren er på skytebaneområdet, ta hans patroner for å kontrollere dem.
- Når patroner selges til deltakende lag på mesterskapsarenaen, må utstyrskontrollen eller lerduejuryen teste utvalgte eksemplarer av disse patronene før den treningen (PET) som finner sted dagen før første konkurranse, og slå opp resultatet av testene på informasjonstavlen, slik at informasjonen er tilgjengelig for trener og skyttere.



- c) Bruker en skytter ammunisjon som ikke er i samsvar med art. 9.4.3.1.a (maksimal haglstørrelse) skal han **Diskvalifiseres (Rødt kort)** og
- d) Bruker en skytter ammunisjon som ikke er i samsvar med art. 9.4.3.1.b. - h skal han gis en **Advarsel (Gult kort)** eller **Trekk (Grønt kort)**. Jfr. art. 9.4.1.

## **9.5 STEVNEFUNKSJONÆRER**

### **9.5.1 Generelt**

Alle som er utpekt til å tjenestegjøre som funksjonærer i ISSF-mesterskap må ha kvalifikasjoner som tilsvarer konkurransens nivå. Når de er i tjeneste er alle jurymedlemmer pålagt å bære ISSFs juryvest (rød). Når de er i tjeneste er lervedommere også pålagt å bære ISSFs lervedommervest (blå). Vestene skal kjøpes fra ISSFs hovedkvarter.

### **9.5.2 Jury**

#### **9.5.2.1 Plikter før konkurransen starter**

Før konkurransen starter skal juryen:

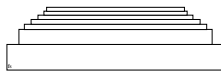
- a) Kontrollere banene, for å forsikre seg om at de er i samsvar med disse reglene;
- b) Forsikre seg om at lerduene kastes riktig i samsvar med disse reglene;
- c) Gjennomgå konkurranseorganisasjonen for å forsikre seg om at den er forberedt til å gjennomføre konkurransene; og
- d) Etablere en utstyrskontrollservice hvor skytterne kan få kontrollert våpen, bekledning og utstyr.

#### **9.5.2.2 Plikter under konkurransen**

Under konkurransen må juryen:

- a) Overvåke konkurransen;
- b) Gi organisasjonskomiteen råd og assistanse;
- c) Forsikre seg om at reglene anvendes riktig;
- d) Kontrollere skytternes våpen, ammunisjon og utstyr;
- e) Kontrollere at lerduene kastes riktig etter sammenbrudd på en kastemaskin;
- f) Foreta tilfeldige kontroller under kvalifiseringsrundene for å forsikre seg om at tidsrammen for forberedelsestiden overholdes;
- g) Foreta tilfeldige kontroller under konkurransen for å forsikre seg om at våpen, ammunisjon, skytevester og annen bekledning er i samsvar med reglene;
- h) Behandle protester som er formelt framsatt;
- i) Håndheve ISSFs Kvalifiserings- og Sponsorregler, kommersielle rettigheter og regler for produktmerking;
- j) Ta avgjørelser om straff;





- k) Om nødvendig iverksette straffetiltak; og
- l) Ta avgjørelser i alle forhold som ikke er omhandlet i reglene, eller som strider mot reglementets ånd.

### **9.5.3 Banesjef**

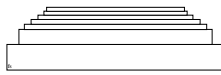
**9.5.3.1** Banesjefen utnevnes av organisasjonskomiteen. Han skal ha bred erfaring fra lerdueskyting og grundig kjennskap til hagler og baneutstyr. Han bør ha gyldig ISSF "Referee" lisens eller dommerlisens for lerdue.

**9.5.3.2** Banesjefen er ansvarlig for å:

- a) Beherske alle tekniske og logistiske forhold som angår forberedelser og korrekt gjennomføring av en konkurranse; og
- b) Utføre alle nedenfor listede oppgaver, i nært samarbeid med teknisk delegat, juryen, organisasjonskomiteen, sjefsdommeren, RTD-kontoret og andre stevnefunksjonærer.

**9.5.3.3** Banesjefens oppgaver er å:

- a) Rettlede og føre tilsyn med forberedelsene på skytebanene i samsvar med de tekniske og sikkerhetsmessige krav som er nedfelt i ISSFs Tekniske Regler, relevant for lerdueøvelser i mesterskap;
- b) Rettlede og føre tilsyn med tilrettelegging av servicefunksjoner, som våpen- og ammunisjonsoppbevaring, teknisk hjelp, sambandstjenesten mellom skytebanene, teknisk personell osv.;
- c) Å gi bestemmelser for, og påse at korrekte lerduer til trening og konkurranser skaffes til veie;
- d) Skaffe spesielle (flash)duer, fylt med farget pulver til finale-rundene og eventuelle omskytinger i finalen;
- e) Sørge for at kastemaskinene er stilt i samsvar med de tabeller som er valgt for dagen;
- f) Sørge for at alle nødvendige banesystemer fungerer tilfredsstillende;
- g) Sørge for at alt baneutstyr er tilstede på alle banene og er riktig plassert (stor resultattavle, stoler for assistentdommere, bekvemmeligheter for skytterne, resultatførere osv.);
- h) Assistere organisasjonskomiteen når treningsplaner og programmet for konkurransene skal forberedes;
- i) Assistere organisasjonskomiteen når teknisk møte for funksjonærer og lagledere skal forberedes;
- j) Med juryens samtykke, ta avgjørelser om endring av skytetider, tildeling av baner og avbrudd i skytingen av hensyn til sikkerheten eller andre årsaker; og
- k) Instruere teknisk personell om kastemaskiner, utløsermekanismesystemer osv., spesielt av hensyn til sikkerheten.



## 9.5.4 Sjefsdommer

9.5.4.1 Sjefsdommeren skal utnevnes av organisasjonskomiteen. Han må ha gyldig ISSF "Referee" lisens for lerdue, ha bred erfaring fra lerdueskyting og grundig kjennskap til hagler og de ISSF regler som gjelder for konkurransen.

9.5.4.2 Sjefsdommerens oppgaver er generelt sett følgende:

- a) Assistere organisasjonskomiteen med utvelgelse og utnevnelse av dommere;
- b) Overvåke dommere og assistentdommere;
- c) Instruere og informere dommere og assistentdommere;
- d) Forberede dommernes timeplaner og oppgaver;
- e) Ta avgjørelser i samarbeid med juryen i slike saker som når, og på hvilken bane en skytter skal tillates å fullføre runden når han må forlate skytelaget for å reparere en hagle med funksjoneringsfeil, eller er erklært **FRAVÆRENDE**; og
- f) Holde banesjefen orientert om vanskeligheter og feil som oppstår på banene.

## 9.5.5 Dommere (Referees)

9.5.5.1 Dommere skal utnevnes av organisasjonskomiteen i samarbeid med sjefsdommeren og må:

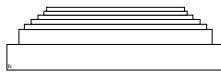
- a) Inneha gyldig ISSF "Referee" lisens og gyldig synsattest;
- b) Ha bred erfaring fra lerdueskyting; og
- c) Ha grundig kjennskap til lerdureglene, og de ISSF regler som gjelder for konkurransen.

9.5.5.2 Dommernes hovedoppgaver er:

- a) Før runden starter forsikre seg om at riktig skytelag er tilstede på banen;
- b) Forsikre seg om at korrekt prosedyre for å erklære en skytter **FRAVÆRENDE** (Jfr. regler om **FRAVÆRENDE skytter, art. 9.16.4.3**) anvendes;
- c) Omgående ta avgjørelser om **TREFF** (i alle tvilstilfeller eller etter innsigelse fra skytteren **må** dommeren rådføre seg med assistentdommerne før han tar en endelig avgjørelse);
- d) Omgående ta avgjørelser om **BOM** (dommeren må gi et klart og tydelig signal om alle lerduer som erklæres **BOM**);
- e) Omgående ta avgjørelser om **NY DUE** og **IRREGULÆRE LERDUER** (hvis mulig skal dommeren rope **NY DUE** eller gi et signal før skytteren avgir skudd);

**NB:** Irregulære lerduer krever en umiddelbar avgjørelse av dommeren.

- f) Når det er berettiget tildele **advarsler (gult kort)** eller automatisk **poengtrekk (grønt kort)** for brudd på reglene;
- g) Forsikre seg om at resultatet av hvert skudd blir korrekt notert;



- h) Sørge for at skytterne ikke blir forstyrret;
- i) Overvåke ulovlig coaching (ikke verbal (taus)) coaching er tillatt i samsvar med GTR 6.12.5.1);
- j) Ta stilling til protester fra en skytter;
- k) Ta stilling til våpenbrudd;
- l) Ta stilling til funksjoneringsfeil;
- m) Sørge for at runden gjennomføres korrekt; og
- n) Sørge for at sikkerhetsreglene håndheves.

### 9.5.5.3 **Advarsler gitt av dommeren**

- a) Dommeren skal gi **advarsler** for brudd på reglene (**gult kort**). Slike advarsler skal noteres på det offisielle resultatkortet; men
- b) Dommeren kan ikke ilegge straff eller diskvalifisere i forhold som hører inn under juryens ansvar.

### 9.5.6 **Assistentdommere**

#### 9.5.6.1 **Dommeren skal assisteres av to (2) eller tre (3) assistentdommere:**

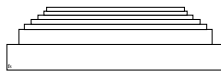
- a) Som vanligvis utpekes på omgang blant skytterne som har skutt i foregående skytelag;
- b) Alle skyttere må tjenestegjøre i denne funksjonen når de blir utpekt;
- c) Organisasjonskomiteen kan selv sørge for stedfortredende, kvalifiserte assistentdommere;
- d) Dommeren kan akseptere erfarne stedfortredere; og
- e) En trener kan ikke være stedfortreder når en skytter fra samme nasjon deltar på skytelaget.

#### 9.5.6.2 **Assistentdommerens hovedoppgaver er å:**

- a) Se på hver lerdue som kastes;
- b) Se nøye etter om lerduen er brukket før skudd avgis;
- c) Gi signal til dommeren umiddelbart etter at skuddet er avgitt dersom han/hun mener det er **BOM**;
- d) Hvis nødvendig, notere resultatet av dommerens avgjørelse, skudd for skudd, på det offisielle resultatkortet;
- e) Hvis han blir spurt, gi dommeren opplysninger om alle andre forhold som angår lerdueene;
- f) Være plassert slik at de uhindret kan observere hele skyteområdet;
- g) I skeetøvelsen gi signal til dommeren hvis lerduen ikke ble truffet innenfor skytegrensene; og
- h) Gi råd til juryen i tilfelle protest.

#### 9.5.6.3 **Utpekt assistentdommer er fraværende**

Hvis en skytter som er utpekt som assistentdommer unnlater å møte opp for å gi en plausibel grunn for å nekte å utføre oppgaven, eller skaffe en akseptabel stedfortreder, skal han straffes av juryen



med trekk av ett (1) poeng for hver gang han nekter, fra den sist brukne lerdue i den sist fullførte runden.

Nekter han fortsatt, kan det resultere i at han diskvalifiseres fra konkurransen.

#### 9.5.6.4 **Gi opplysninger til dommeren**

Dommeren skal alltid ta den endelige avgjørelsen. Hvis en av assistentdommerne er uenig, har han plikt til å gjøre dommeren kjent med det ved å heve armen eller tiltrekke seg hans oppmerksomhet på annen måte. Dommeren må så ta en endelig avgjørelse.

### 9.6 **SKYTEØVELSER OG KONKURRANSEPROSEDYRER**

#### 9.6.1 **Lerdueøvelser er:**

**Trap menn og trap kvinner**

**Trap blandet øvelse**

**Dobbeltrap menn og dobbeltrap kvinner**

**Skeet menn og skeet kvinner**

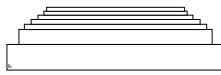
Programmet for hver øvelse er:

<b>ØVELSE</b>	<b>Antall lerduer</b>	
	<b>Menn individuell</b>	<b>Kvinner individuell</b>
Trap (runder à 25 lerduer)	125 + Finale	75 + Finale
Dobbeltrap (5 eller 4 runder à 30 lerduer)	150	150
Skeet (runder à 25 lerduer)	125 + Finale	75 + Finale
Trap blandet øvelse	1 mann og 1 kvinne – 75 lerduer hver (Totalt 150 lerduer) pr. lag + finale	

#### 9.6.2 **Trening**

##### 9.6.2.1 **PET - Trening dagen før øvelsen skytes**

- Må tilrettelegges for hver øvelse dagen før den offisielle konkurransen starter, på de samme baner og med lerduer av samme fabrikat og farge som de som skal brukes i den offisielle konkurransen;
- Juryen må kontrollere at lerdueene kastes riktig under all offisiell trening;
- Treningstidene skal fordeles rettferdig mellom de skytterne som er tilstede slik at ingen får fordeler fremfor andre; og
- For skeetøvelsen skal det tilrettelegges for to ekstra dubléer (omvendte dubléer kan velges på standplassene 3 og 5).



### 9.6.2.2 Uoffisiell trening

Det er organisasjonskomiteens ansvar å sørge for at baner til uoffisiell trening er tilgjengelig. Den må:

- a) Forsikre seg om at uoffisiell trening ikke forstyrrer noen av de oppsatte konkurranseøvelsene;
- b) Fordele banene likt mellom de nasjonene som er tilstede slik at ingen får fordeler framfor andre; og
- c) Forsikre seg om at alle tilstedeværende lagledere er informert om uoffisielle treningsplaner.

## 9.7 LERDUER - REGULÆR, IRREGULÆR, BRUKKET, TREFF, BOM OG NY DUE

### 9.7.1 Regulær lerdue

- a) En regulær lerdue er en (1) hel lerdue som skytteren har ropt på og som utløses i samsvar med reglene; og
- b) En regulær dublé er to (2) hele lerduer som skytteren har ropt på og som utløses samtidig i samsvar med reglene.

### 9.7.2 Irregulær lerdue

En irregulær lerdue er en lerdue som ikke er kastet i samsvar med reglene. En irregulær dublé forekommer når:

- a) En (1) eller begge lerdueene er irregulære;
- b) Lerdueene ikke kastes samtidig;
- c) Bare en (1) lerdue kastes; eller
- d) En eller begge lerdueene er brukket når de kommer til syne.

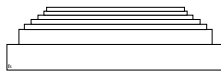
### 9.7.3 Brukket lerdue

- a) En brukket lerdue er en lerdue som ikke er hel ifølge de generelle spesifikasjonene for lerduer (Generelle Tekniske Regler, art. 6.3.6.1); og
- b) En brukket lerdue betyr en **NY DUE** og skal alltid gjentas.

### 9.7.4 Treff

- a) Det erklæres **TREFF** når en regulær lerdue er kastet og truffet i samsvar med reglene for øvelsen og minst en (1) synlig bit er brukket av den;
- b) En lerdue som bare "støver" og ingen synlig bit er brukket av den er ikke **TREFF**.
- c) Når det brukes flashduer (fylt med pulver) skal lerdueen også erklæres **TREFF** når det kommer tilsyne pulver etter at skudd er avgitt; og
- d) Alle avgjørelser om **TREFF, BOM, IRREGULÆR** eller **NY DUE** skal tas av dommeren og er endelige.

**NB:** Det er ikke tillatt å plukke opp en lerdue på banen for å avgjøre om det var **TREFF** eller ikke.



### 9.7.5

#### **Bom**

Lerduer skal erklæres **BOM** når:

- a) Den ikke blir truffet i luften innenfor skytegrensene;
- b) Den bare "støver" og ingen synlig bit er brukket av den;
- c) Skytteren ikke avgir skudd mot en regulær lerdue som han har ropt på, og det ikke er mekaniske eller andre eksterne forhold som forhindrer ham i å avgi skudd;
- d) Skytteren ikke er i stand til å avgi skudd av andre grunner som tilskrives feil begått av skytteren;
- e) Skytteren ikke er i stand til å avgi skudd fordi han ikke har tatt av sikringen, sikringen har glidd over i "sikret" stilling eller han har glemte å lade;
- f) Skytteren har glemte å frigjøre stopperen på magasinet på en halvautomatisk hagle;
- g) Skytteren, etter en funksjoneringsfeil har åpnet haglen eller berører sikringsfløyen før dommeren har kontrollert haglen; eller
- h) Det er tredje eller påfølgende funksjoneringsfeil i samme runde.

### 9.7.6

#### **NY DUE**

- a) **NY DUE** er konkurransen uvedkommende og skal alltid gjentas;
- b) Dommeren skal, om mulig, rope **NY DUE** før skytteren avgir skudd. Roper han **NY DUE** etter at skytteren har skutt skal det erklæres **NY DUE** uavhengig av om han har truffet eller bommet på lerdue; og
- c) Etter at det er erklært **NY DUE** kan skytteren åpne haglen og innta skytestillingen på ny.

## 9.8

### **KONKURRANSEREGLER for TRAP**

#### 9.8.1

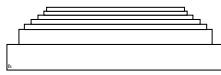
#### **Ledelse av en traprunde**

Deltakerne på skytelaget skal i den rekkefølge som framgår av resultatkortet innta hver sin standplass, med tilstrekkelig ammunisjon og det utstyr som er nødvendig for å fullføre runden. Den sjette skytteren skal stå på det området (standplass 6) som er markert bak standplass 1, klar til å gå inn på standplass 1 så snart den første skytteren har skutt mot en regulær lerdue og resultatet er kjent. Dommeren må ta ledelsen, og når alt forarbeide er utført (navn, nummer, assistentdommere, visning av lerdue, prøveskyting osv.) gi kommando **START**.

#### 9.8.2

#### **Framgangsmåte**

- a) Når den første skytteren er klar til å skyte, skal han løfte våpenet til skulderen og rope klart og tydelig på lerdue, hvorpå lerdue straks skal kastes;
- b) Når resultatet av skuddet(ene) er kjent skal den andre skytteren gjøre det samme, deretter den tredje skytteren osv.;
- c) Når skytteren har ropt på lerdue, skal den utløses straks, bare med den menneskelige reaksjonstid som trengs for å trykke på en knapp, hvis utløsningen skjer manuelt;

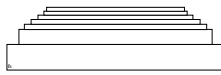


- d) Det kan avgis to (2) skudd mot hver lerdue, bortsett fra i finaler og i omskytinger før og under finaler, hvor kun ett (1) skudd kan avgis. Avgir en skytter to (2) skudd vil lerdueen erklæres BOM, uavhengig av om det var treff eller ikke på noen av skuddene.
- e) Når skytter nr. 1 har skutt på en regulær lerdue skal han være klar til å gå til standplass 2 så snart skytteren på standplass 2 har skutt mot en regulær lerdue. De andre skytterne i skytelaget må på sine standplasser gjøre det samme i en rotering fra venstre til høyre;
- f) Denne roteringen fortsetter til alle skyttere har avgitt skudd mot 25 lerdueer hver, (2 til venstre, 2 til høyre og 1 rett fram fra hver av de fem standplassene);
- g) Først når runden har startet kan skytteren lukke haglen, etter at foregående skytter har fullført;
- h) En skytter som har fullført må ikke forlate standplass før skytteren på hans høyre side har skutt mot en regulær lerdue og et resultat er notert. Det er et unntak når skytteren har fullført på standplass 5. Da skal han straks gå til standplass 6. Han må være forsiktig slik at han ikke forstyrrer de skytterne som er på standplasslinjen når han passerer;
- i) Hagler skal bæres **ÅPNE** når skytterne beveger seg mellom standplassene fra 1 til 5 og **ÅPNE** og **ULADD** når de beveger seg fra 5 til 6 og fra 6 til 1;
- j) En skytter som lader haglen på standplass 6, eller bærer haglen ladd mellom standplass 5 og 6, skal først gis en første **advarsel (gult kort)**. Gjentar hendelsen seg i samme runden vil det resultere i **diskvalifikasjon (rødt kort)**; og
- k) Ingen skytter som har skutt på en (1) standplass kan gå videre til neste standplass på en slik måte at han forstyrrer en annen skytter eller funksjonær.

### 9.8.3

#### Tidsbegrensning i forberedelsestiden

- a) En skytter skal innta skytestilling, lukke haglen og rope på lerdueen innen tolv (12) sekunder etter at skytteren før ham har skutt på en regulær lerdue, åpnet haglen og resultatet er notert, eller etter at dommeren har gitt signalet **START**;
- b) Hvis denne tidsbegrensningen overskrides, skal straff iverksettes i samsvar med reglene;
- c) Når skytelag består av fem (5) eller færre skyttere skal forberedelsestiden utvides for å gi den skytteren som forlater standplass 5 tilstrekkelig tid til å gå til standplass 1; og
- d) I kvalifiseringsrundene skal tidsbegrensningen for forberedelsestiden kontrolleres av dommeren. Under omskytinger før og under finaler skal tiden kontrolleres av et elektronisk tidtakersystem (art. 9.18.2.6) som betjenes av en dommer, pekt ut blant de oppnevnte konkurransedommerene (art. 9.18.2.7 b).



#### 9.8.4 **Avbrytelser**

Hvis en runde blir avbrutt i mer enn fem (5) minutter på grunn av teknisk svikt som ikke skyldes en skytter, skal skytelaget, før konkurransen tar til igjen, få se en (1) regulær lerdue fra hver av kastemaskinene i den gruppen hvor avbruddet skjedde.

Hvis en teknisk svikt krever omtart av programmet som fordeler lerdueene, skal dømmingen starte fra det punktet hvor bruddet oppsto eller omstarten begynner. Protester som gjelder uregelmessig fordeling av lerdueene vil ikke bli vurdert.

#### 9.8.5 **Skyteavstander, vinkler og høyder**

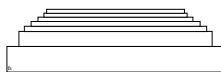
##### 9.8.5.1 **Traptabeller**

Hver dag før konkurransen begynner, skal kastemaskinene, etter loddtrekning, stilles i samsvar med en (1) av **traptabellene I - IX** under overvåkning av teknisk delegat og juryen.

##### 9.8.5.2 **Anbefalte innstillinger for trapøvelsen**

<b>To (2) dagers konkurranse (75 + 50)</b>			
	<b>1. DAG</b>	<b>2. DAG</b>	
	<b>75 lerduer</b>	<b>50 lerduer</b>	
<b>3 baner</b>	3 innstillinger ( <b>forskjellig</b> innstilling på hver bane)	<b>Endret</b> - men <b>samme</b> innstilling på alle baner	
<b>4 baner</b>	Samme innstilling på alle baner	Endret - men samme innstilling på banene 1 og 3 og endret - men samme innstilling på banene 2 og 4	
<b>eller konkurranse over to (2) dager (50 + 75)</b>			
	<b>1. DAG</b>	<b>2. DAG</b>	
	<b>50 lerduer</b>	<b>75 lerduer</b>	
<b>3 baner</b>	<b>Samme</b> innstilling på alle baner	<b>Endret</b> - men <b>forskjellig</b> innstilling på hver bane	
<b>4 baner</b>	<b>Samme</b> innstilling på banene 1 og 3 og <b>forskjellig</b> - men <b>samme</b> innstilling for bane 2 og 4	<b>Endret</b> - men <b>samme</b> innstilling på alle baner	
<b>Konkurranse over tre (3) dager (50 + 50 + 25)</b>			
	<b>1. DAG</b>	<b>2. DAG</b>	<b>3. DAG</b>
	<b>50 lerduer</b>	<b>50 lerduer</b>	<b>25 lerduer</b>
<b>3 baner</b>	<b>Samme</b> innstilling på alle baner	3 innstillinger ( <b>endret</b> men <b>forskjellig</b> innstilling på hver bane)	
<b>eller</b>			
<b>3 baner</b>	<b>Samme</b> innstilling på alle baner	<b>Endret</b> - men <b>samme</b> innstilling på alle baner	<b>Endret</b> - men <b>samme</b> innstilling på alle baner
<b>4 baner</b>	<b>Samme</b> innstilling på banene 1 og 3 og <b>forskjellig</b> - men <b>samme</b> innstilling for banene 2 og 4	<b>Endret</b> - men <b>samme</b> innstilling på alle baner	<b>Endret</b> - men <b>samme</b> innstilling på alle baner





<b>eller</b>			
<b>4 baner</b>	<b>Forskjellig</b> innstilling på hver bane		<b>Endret</b> - men <b>samme</b> innstilling på alle baner
<b>eller konkurranse over tre (3) dager (50 + 25 + 50)</b>			
	<b>1. DAG</b>	<b>2. DAG</b>	<b>3. DAG</b>
	<b>50 lerduer</b>	<b>25 lerduer</b>	<b>50 lerduer</b>
<b>3 baner</b>	3 innstillinger ( <b>forskjellig</b> innstilling på hver bane)		<b>Endret</b> - men <b>samme</b> innstilling på alle baner
<b>4 baner</b>	<b>Samme</b> innstilling på banene 1 og 3 og <b>forskjellig</b> - men <b>samme</b> innstilling på banene 2 og 4	<b>Endret</b> - men <b>samme</b> innstilling på alle baner	<b>Endret</b> - men <b>samme</b> innstilling på banene 1 og 3 og <b>forskjellig</b> - men <b>samme</b> innstilling på banene 2 og 4
<b>eller konkurranse over tre (3) dager (25 + 50 + 50)</b>			
	<b>1. DAG</b>	<b>2. DAG</b>	<b>3. DAG</b>
	<b>25 lerduer</b>	<b>50 lerduer</b>	<b>50 lerduer</b>
<b>3 baner</b>	3 innstillinger ( <b>forskjellig</b> innstilling på hver bane)		<b>Endret</b> - men <b>samme</b> innstilling på alle baner
<b>4 baner</b>	<b>Samme</b> innstilling på alle baner	<b>Endret</b> - men <b>samme</b> innstilling på banene 1 og 3 og <b>forskjellig</b> - men <b>samme</b> innstilling på banene 2 og 4	<b>Endret</b> - men <b>samme</b> innstilling på banene 1 og 3 og <b>forskjellig</b> - men <b>samme</b> innstilling på banene 2 og 4
<b>Konkurranse over to (2) eller tre (3) dager</b>			
<b>5 baner</b>	5 innstillinger ( <b>forskjellig</b> innstilling på hver bane)		

Hvis disse innstillingene ikke brukes skal skytelagene ordnes slik at hvert skytelag, om mulig, skyter:

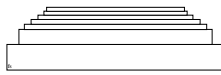
- a) Samme antall ganger på hver bane som brukes;
- b) Samme antall ganger på samme innstilling.
- c) Dersom det er mulig, skal innstillingene som brukes under uoffisiell, offisiell trening eller offisiell trening dagen før konkurransen være forskjellig fra dem som brukes under konkurransene.
- d) Hvis organisasjonskomiteen, sammen med juryen, bestemmer at trapkonkurransen for en gruppe skyttere (f. eks. menn, kvinner eller juniorer) skal skytes på kun en (1) bestemt bane må kastemaskinene stilles på ny når alle skytterne i gruppen har fullført femti (50) lerduer (gjelder ikke i World Cupfinaler).

### 9.8.5.3

#### Kastelengder

Kastemaskinene skal stilles i samsvar med den innstilling som er valgt i **tabellene I – IX** (1-9), med følgende begrensninger:

- a) Høyde ved 10 m -- 1,5 m til 3,0 m, med en toleranse på  $\pm 0,15$  m;
- b) Vinkel -- maksimum 45 grader til venstre eller høyre; og
- c) Avstand -- 76,0 m  $\pm$  1,0 m (målt fra fremre kant av taket over maskinhusgraven).



#### 9.8.5.4 **Innstilling av kastemaskiner**

Slik skal kastemaskinene stilles for å kaste lerdue:

- Still vinkelen til null (0) grader, i rett fram posisjon;
- Still fjærspenningen og høyden 10 m foran fremre kant av taket over maskinhusgraven for å få korrekt høyde og avstand; og
- Still vinkelen som pålagt, målt fra et punkt rett over sentrum av kastemaskinen på toppen av taket over maskinhusgraven.

#### 9.8.6 **Jurykontroller**

##### 9.8.6.1 **Prøveduer**

- Hver dag før konkurransen starter skal alle banene stilles. Innstillingene skal kontrolleres, godkjennes og forsegles av juryen;
- Hver dag, før konkurransen starter og kastemaskinene er stilt og godkjent av juryen, skal det kastes en (1) prøvedue fra hver maskin i rekkefølge;
- Prøveduer kan vises for skytterne; og
- Det er forbudt for skyttere, trenere og lagledere å gå ned i maskinhusgraven etter at kastemaskinene er inspisert og godkjent av juryen (jfr. art. 9.3).

##### 9.8.6.2 **Irregulær kastebane**

En lerdue som kastes i en annen bane enn spesifisert, hva angår vinkel, høyde og avstand skal regnes som irregulær.

#### 9.8.7 **Avvist lerdue**

Skytteren kan avvise en lerdue hvis:

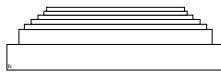
- Lerduen ikke kastes umiddelbart etter at skytteren har ropt;
- Dommeren er enig i at skytteren, etter å ha ropt på lerdue, åpenbart ble forstyrret av en eller annen ekstern årsak; eller
- Dommeren er enig i at lerdue var irregulær.

**Skytterens framgangsmåte** - Skytteren som avviser en lerdue skal vise det ved å åpne haglen og løfte armen. Dommeren må så tilkjenne sin avgjørelse.

#### 9.8.8 **NY DUE**

##### 9.8.8.1 **NY DUE** er en lerdue som ikke kastes i samsvar med disse reglene:

- Det er alltid dommerens ansvar å ta avgjørelse om **NY DUE**;
- En lerdue som er erklært **NY DUE** av dommeren skal alltid gjentas fra samme kastemaskin (enten den er truffet eller ikke). Skytteren kan ikke avvise den, selv om han mener at den ble kastet fra en annen maskin i samme gruppe; og
- Dommeren skal forsøke å rope **NY DUE** før skytteren avgir skudd. Hvis dommeren imidlertid roper **NY DUE** når, eller umiddelbart etter at skytteren har avgitt skudd, blir dommerens avgjørelse stående. Lerdue skal skytes om, uavhengig av om den ble **TRUFFET** eller ikke.



### 9.8.8.2

Det skal erklæres **NY DUE** selv om skytteren har skutt når:

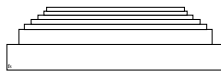
- a) En brukket eller irregulær lerdue kommer til syne;
- b) Det kastes en lerdue med en farge som er klart forskjellig fra dem som ellers brukes i konkurransen eller offisiell trening dagen før konkurransen;
- c) To (2) lerduer kastes;
- d) Lerduen kastes fra en maskin i en annen gruppe;
- e) En skytter avgir skudd utenom tur;
- f) En annen skytter avgir skudd mot samme lerdue;
- g) Dommeren er overbevist om at skytteren, etter å ha ropt på lerduen, åpenbart ble forstyrret av eksterne årsaker;
- h) Dommeren oppdager en åpenbar feil på skytterens fotstilling i en runde;
- i) Dommeren oppdager brudd på tidsbegrensningen;
- j) Dommeren, av en eller annen grunn, ikke kan avgjøre om lerduen var **TREFF** eller ikke. (I slike tilfelle skal dommeren alltid rådføre seg med assistentdommerne før han kunngjør resultatet);
- k) Skuddet avgis ufrivillig før skytteren har ropt på lerduen. Hvis skytteren imidlertid deretter avgir skudd mot lerduen med det andre skuddet skal resultatet telle. Skytteren skal også gis en advarsel. Hvis den samme situasjonen oppstår en eller flere ganger i samme runde skal lerduen(e) erklæres **BOM**; eller
- l) Det første skuddet er bom, og skytterens andre skudd ikke går av på grunn av en godkjent funksjoneringsfeil på hagle eller ammunisjon. I dette tilfellet skal lerduen skytes om. Det **må bommes med det første skuddet** og kan kun treffes med det andre. Hvis lerduen blir truffet med det første skuddet skal den erklæres **BOM**.

### 9.8.8.3

Det skal erklæres **NY DUE forutsatt at skytteren ikke har skutt** når:

- a) Lerduen kastes før skytteren roper;
- b) Lerduen ikke kastes umiddelbart etter at skytteren har ropt (jfr. **NB**);
- c) Lerduens bane er irregulær (jfr. **NB**);
- d) Det er godkjent funksjoneringsfeil på hagle eller ammunisjon; eller
- e) Skytterens første skudd ikke går av på grunn av en godkjent funksjoneringsfeil, enten på hagle eller ammunisjon, og han ikke avgir det andre skuddet. Blir det andre skuddet avgitt skal resultatet telle.

**NB:** Med mindre dommeren roper **NY DUE** før, eller umiddelbart etter at skytteren avgir skudd, kan ikke krav om irregulær lerdue godtas hvis det ble avgitt skudd mot lerduen og kravet om irregulær lerdue kun er basert på en påstand om at lerduen er utløst for tidlig



eller for sent, eller at det er avvik fra de foreskrevne kastebaner. Avgir skytteren skudd skal resultatet telle.

#### 9.8.8.4

En lerdue erklæres **BOM** når:

- a) Den ikke blir truffet i luften;
- b) Den bare "støver" og ingen synlig bit er brukket av den;
- c) Skytteren, uten gyldig grunn, ikke skyter på en regulær lerdue han har ropt på;
- d) Skytteren, etter funksjoneringsfeil på våpen eller ammunisjon, åpner haglen eller flytter sikringsfløyen før dommeren har kontrollert våpenet;
- e) Skytteren får en tredje eller påfølgende funksjoneringsfeil på hagle eller ammunisjon i samme runde;
- f) Det første skudd er bom og skytteren ikke avgir det andre skuddet fordi han har glemt å lade haglen med den andre patronen, frigjøre stopperen på magasinet på en halvautomatisk hagle eller fordi sikringen er glidd over i "sikret" stilling av rekylen fra det første skuddet;
- g) Skytteren ikke kan avgi skudd fordi han ikke har tatt av sikringen eller har glemt å lade;
- h) Tidsbegrensningen er overskredet og skytteren allerede er gitt en advarsel (**gult kort**) i samme runde (Jfr. art. 9.16.3.6); eller
- i) Skytterens fotstilling er feil og skytteren allerede har fått en advarsel (**gult kort**) i samme runde (Jfr. art. 9.16.3.6).

### 9.9

#### KONKURRANSEREGLER for DOBBELTTRAP

#### 9.9.1

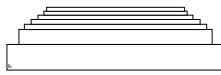
##### Ledelse av en dobbelttraprunde

- a) Deltakerne på skytelaget skal i den rekkefølge som framgår av resultatkortet innta hver sin standplass, med tilstrekkelig ammunisjon og det utstyr som er nødvendig for å fullføre runden;
- b) Den sjette skytteren skal stå på det området som er markert bak standplass 1 (standplass 6) klar til å gå inn på standplass 1 så snart den første skytteren har skutt på en regulær dublé og resultatet er kjent; og
- c) Dommeren må forsikre seg om at alt forarbeide er utført (navn, nummer, assistentdommere, prøveskyting, visning av lerduer, osv.) før han gir kommando **START**.

#### 9.9.2

##### Framgangsmåte

- a) Når den første skytteren er klar til å avgi skudd skal han løfte haglen til skulderen og rope klart og tydelig på dubléen, hvoretter dubléen omgående skal kastes umiddelbart etter at skytteren har ropt;
- b) Når resultatet av skuddene er kjent skal skytter nummer to gjøre det samme, deretter skytter nummer tre osv.;



- c) Når den første skytteren har skutt mot en regulær dublé skal han forberede seg til å gå til standplass 2 så snart skytteren på standplass 2 har skutt på en regulær dublé. De andre skytterne i skytelaget må, på sine standplasser, gjøre det samme i en rotering fra venstre til høyre;
- d) Denne roteringen fortsetter til alle skyttere har avgitt skudd mot det antall dubléer som er bestemt;
- e) Når runden har startet kan en skytter først lukke haglen når foregående skytter har fullført skytingen;
- f) En skytter som har avgitt skudd må ikke forlate standplass før skytteren på hans høyre side har avgitt skudd mot en regulær dublé og resultatet er notert. Det er et unntak når skytteren har fullført på standplass 5. Da skal han straks gå til standplass 6 og være forsiktig slik at han ikke forstyrrer de skytterne som er på standplasslinjen når han passerer;
- g) Våpen skal bæres **ÅPNE** når skytterne beveger seg mellom standplassene 1 til 5 og **ÅPNE** og **ULADD** når de beveger seg fra 5 til 6 og fra 6 til 1;
- h) En skytter som lader haglen på standplass 6 skal gis en første **advarsel (gult kort)**. Gjentar hendelsen seg i den samme runden vil det resultere i **DISKVALIFIKASJON (rødt kort)**; og
- i) Ingen skytter som har skutt på en standplass kan gå videre til neste standplass på en slik måte at han forstyrrer andre skyttere eller funksjonærer.

### 9.9.3

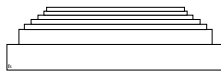
#### Tidsbegrensning i forberedelsestiden

- a) En skytter skal innta skytestilling, lukke haglen og rope på dubléen innen tolv (12) sekunder etter at skytteren før ham har skutt mot en regulær dublé, har åpnet haglen og resultatet er notert, eller etter at dommeren har gitt kommando **START**;
- b) Hvis denne tidsbegrensningen overskrides, skal straff iverksettes i samsvar med disse reglene;
- c) Når skytelag består av fem (5) skyttere eller færre skal forberedelsestiden utvides for å gi den skytteren som forlater standplass 5 tilstrekkelig tid til å gå til standplass 1; og
- d) Tidsbegrensningen for forberedelsestiden må kontrolleres av dommeren.

### 9.9.4

#### Avbrytelse

Hvis en runde blir avbrutt i mer enn fem (5) minutter på grunn av teknisk svikt som ikke skyldes en skytter, skal skytelaget, før konkurransen tar til igjen, få se en (1) regulær dublé fra hver innstilling.



## 9.9.5

### Skyteavstander, vinkler og høyder

#### Innstilling av dobbelttrapmaskiner

Alle kastemaskinene skal hver dag før konkurransen begynner stilles i samsvar med følgende tabell:

Innstilling	Kastemaskin nr.	Vinkel * (grader)	Høyde ved 10 m (+/- 0,1 m)	Avstand (+/- 1 m)
A	7 (1)	5 venstre	3,00 m	<b>55,00 m</b> (målt fra fremre kant av taket over maskinhusgraven)
	8 (2)	0	3,50 m	
B	8 (2)	0	3,50 m	
	9 (3)	5 høyre	3,00 m	
C	7 (1)	5 venstre	3,00 m	
	9 (3)	5 høyre	3,00 m	

\* **NB** Vinklene skal stilles med en tolleranse på én (1) grad. Fordeling av lerdueene skal være tilfeldig, men hver skytter skal få en (1) dublé med innstilling "A", en (1) dublé med innstilling "B" og en (1) med innstilling "C" på hver standplass, en eller annen gang i løpet av runden.

## 9.9.6

### Jurykontroll

Hver dag, før konkurransen begynner, skal kastemaskinene på alle banene stilles. Innstillingene skal kontrolleres, godkjennes og forsegles av juryen.

### 9.9.6.1

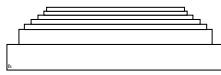
#### Prøveduer

- Hver dag, når kastemaskinene er stilt og godkjent av juryen, skal det, før dagens første runde starter, kastes en (1) regulær prøvedublé fra hver maskin med innstilling "A", "B" og "C";
- Prøveduer kan vises for skytterne; og
- Det er forbudt for skyttere, trenere og lagledere å gå ned i maskinhusgraven etter at kastemaskinene er inspisert og godkjent av juryen (jfr. art. 9.3).
- Under konkurransen, etter et planlagt tidsavbrudd, skal det før skytelaget starter kastes en (1) regulær prøvedublé fra hver maskin med innstilling "A", "B", og "C".

### 9.9.6.2

#### Irregulær kastebane

En lerdue som kastes i en annen bane enn spesifisert, hva gjelder vinkel, høyde og avstand skal regnes som irregulær.



### 9.9.7

#### Avvist dublé

En skytter kan nekte å avgi skudd mot en dublé hvis:

- a) Dubléen ikke utløses umiddelbart etter at skytteren har ropt;
- b) Dommeren er enig i at skytteren, etter å ha ropt på lerdue, åpenbart ble forstyrret av en eller annen ekstern årsak; eller
- c) Dommeren er enig i at en av lerdueene var irregulære.

**Skytterens framgangsmåte** - Skytteren som avviser en lerdue skal vise det ved å åpne haglen og løfte armen. Dommeren må så tilkjenne sin avgjørelse.

### 9.9.8

#### NY DUBLÉ

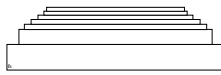
**NY DUBLÉ** gis når en eller begge lerdueene ikke kastes i samsvar med disse reglene:

- a) Det er alltid dommerens ansvar å ta avgjørelse om **NY DUBLÉ**;
- b) En lerdue som dommeren har erklært **NY DUBLÉ** skal alltid gjentas fra samme kastemaskin, uavhengig av om den ble truffet eller ikke. Skytteren kan ikke avvise den, selv om han mener at den ble kastet fra en annen maskin i samme gruppe;
- c) Dommeren skal forsøke å rope **NY DUBLÉ** før skytteren avgir skudd. Hvis dommeren imidlertid roper **NY DUBLÉ** når, eller umiddelbart etter at skytteren har avgitt skudd blir dommerens avgjørelse stående. Lerdueene skal gjentas, uavhengig av om en eller begge lerdueene i dubléen var **TREFF** eller ikke.

#### 9.9.8.1

Det skal erklæres **NY DUBLÉ** selv om skytteren har avgitt skudd når:

- a) En brukket eller irregulær lerdue kommer til syne;
- b) Lerdueen som kastes har en farge klart forskjellig fra de som ellers brukes i konkurransen eller under trening dagen før konkurransen;
- c) Bare en (1) lerdue kastes;
- d) Begge lerdueene utløses ikke samtidig;
- e) Lerdueene kolliderer;
- f) Bruddstykker fra en (1) lerdue brekker den andre;
- g) Det første skuddet brekker begge lerdueene;
- h) Skytteren avgir skudd utenom tur;
- i) En annen skytter avgir skudd mot samme dublé;
- j) Begge skudd avgis samtidig (Jfr. art. 9.12.2, antall tillatte funksjoneringsfeil);
- k) Dommeren er overbevist om at skytteren, etter å ha ropt på dubléen, åpenbart ble forstyrret av eksterne årsaker;
- l) Dommeren oppdager at skytterens fotplassering er feil i en runde;
- m) Dommeren oppdager brudd på tidsbegrensningen;



- n) Dommeren kan ikke, av en eller annen grunn, avgjøre om lerdueen var **TREFF** eller ikke (i slike tilfelle skal dommeren alltid rådføre seg med assistentdommerne **før** han kunngjør resultatet); eller
- o) Første skudd er en bom og skytterens andre skudd ikke går av på grunn av en godkjent funksjoneringsfeil på haglen eller ammunisjon. I så fall skal den første lerdueen erklæres **BOM** og dubléen må gjentas for å avgjøre resultatet av kun det andre skuddet.

#### 9.9.8.2

Det skal erklæres **NY DUBLÉ forutsatt at skytteren ikke har avgitt skudd** når:

- a) Dubléen kastes før skytteren roper;
- b) Dubléen ikke kastes omgående (Jfr. NB);
- c) Én lerduees kastebane er irregulær (Jfr. NB);
- d) Det er godkjent funksjoneringsfeil på hagle eller ammunisjon; eller
- e) Skytterens første skudd går ikke av på grunn av en godkjent funksjoneringsfeil, enten på haglen eller ammunisjonen, og han avgir ikke det andre skuddet. Dubléen må gjentas for å avgjøre resultatet av begge skuddene, selv om det andre skuddet ble avgitt.

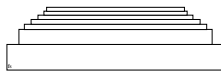
**NB:** Med mindre dommeren roper **NY DUE** før, når eller umiddelbart etter at skytteren avgir skudd kan ikke krav om irregulær lerdue(r) godkjennes hvis det ble avgitt skudd mot lerdueen og kravet om irregulær lerdue kun er basert på en påstand om at lerdueen er utløst for tidlig eller for sent, eller at det er avvik fra de foreskrevne kastebaner. Hvis skytteren avgir skudd skal resultatet telle.

#### 9.9.8.3

**En lerdue skal erklæres BOM** når:

- a) Den ikke blir TRUFFET i luften;
- b) Den bare "støver" og ingen synlig bit er brukket av den;
- c) En skytter, uten gyldig grunn, ikke skyter på en regulær dublé han har ropt på, skal lerdueene erklæres **BOM** og **BOM**;
- d) Skytteren, uten gyldig grunn, ikke avgir det andre skuddet skal resultatet av det første skuddet noteres og det andre skuddet erklæres **BOM**;
- e) Det **første skuddet** er erklært **BOM** og skytteren ikke er i stand til å avgi det andre skuddet fordi han har glemt å legge den andre patronen i haglen eller frigjøre stopperen på magasinet på en halvautomatisk hagle, eller fordi sikringen er glidd over i "sikret" stilling av rekylen fra det første skuddet, skal lerdueene erklæres **BOM** og **BOM**;
- f) Skytteren er ikke i stand til å avgi skudd fordi han ikke har tatt av sikringen eller har glemt å lade, skal lerdueene erklæres **BOM** og **BOM**;





- g) Når tidsbegrensningen er overskredet og skytteren allerede er gitt en advarsel (gult kort) i samme runde, skal lerdueene erklæres **BOM** og **BOM**; (jfr. art 9.16.3.6) eller
- h) Skytterens fotplassering er feil og skytteren er allerede gitt en advarsel (gult kort) i samme runde skal lerdueene erklæres **BOM** og **BOM** (art. 9.16.3.6).

#### 9.9.8.4

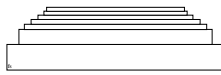
##### Resultat ved funksjoneringsfeil:

- a) Når skytteren avgir skudd mot den første lerdue, men en godkjent funksjoneringsfeil forhindrer ham i å avgi det andre, skal resultatet av det første skuddet noteres og dubléen gjentas for å avgjøre resultatet kun av det andre skuddet;
- b) Når skytteren, etter en funksjoneringsfeil på hagle eller ammunisjon, ikke er i stand til å avgi **det første skuddet** og han åpner haglen eller flytter sikringsfløyen før dommeren har kontrollert haglen, skal lerdueene erklæres **BOM** og **BOM**;
- c) Når skytteren, etter en funksjoneringsfeil på hagle eller ammunisjon, ikke er i stand til å avgi **det andre skuddet** og han åpner haglen eller berører sikringsfløyen før dommeren har kontrollert haglen, skal resultatet av det første skuddet noteres og det andre skuddet erklæres **BOM**;
- d) Når skytteren får en tredje eller påfølgende funksjoneringsfeil på hagle eller ammunisjon på **det første skuddet** i den samme runden skal lerdueene dømmes **BOM** og **BOM**; eller
- e) Når skytteren får en tredje eller påfølgende funksjoneringsfeil på hagle eller ammunisjon **på det andre skuddet** i den samme runden skal resultatet av det første skuddet noteres og den andre lerdueen erklæres **BOM**.

#### 9.9.8.5

##### Resultat av ufrivillig avgitt skudd når:

- a) Et skudd avgis ufrivillig før skytteren har ropt skal dommeren erklære **NY DUE** og gi skytteren en advarsel. Hvis det samme inntreffer to eller flere ganger i en runde, skal begge lerdueene erklæres **BOM**;
- b) Et skudd avgis ufrivillig **etter at skytteren har ropt**, men **før lerdueene kommer til syne** og han avgir det andre skuddet, skal den første lerdueen noteres **BOM** og den andre lerdueen dømmes i samsvar med resultatet av det andre skuddet. Det tillates kun en (1) slik hendelse i samme runde. Inntreffer det samme to eller flere ganger skal begge lerdueene erklæres **BOM**;
- c) Et skudd avgis ufrivillig **etter at skytteren har ropt**, men **før lerdueene kommer til syne**, og han ikke avgir det andre skuddet, skal den første lerdueen erklæres **BOM** og dubléen skytes om for å avgjøre resultatet for kun det andre skuddet; eller
- d) En skytter tillates imidlertid kun en (1) slik hendelse i samme runde. Inntreffer det samme to eller flere ganger skal begge lerdueene erklæres **BOM**.



### 9.9.9 Skyte i bakken

En skytter som skyter i bakken skal få en første ADVARSEL (gult kort). Gjentar hendelsen seg i samme runde skal begge lerdueene erklæres **BOM**, enten de er truffet eller ikke.

### 9.10 KONKURRANSEREGLER for SKEET

#### 9.10.1 Ledelse av en skeetrunde

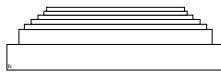
Skytelaget skal samles på banen, på et område nær standplass 1, med tilstrekkelig ammunisjon og det utstyr som er nødvendig for å gjennomføre runden.

Dommeren må ta kommandoen, og når alt forarbeide er utført (navn, nummer, assistentdommere, prøveskyting, prøveduer, osv.) skal han gi kommando **START**.

#### 9.10.2 Framgangsmåte

Når kommando **START** er gitt:

- a) Går første skytter til standplass 1, lader haglen med kun en (1) patron, inntar **KLAR STILLING** og roper klart og tydelig på lerdueen, hvoretter det innenfor et vilkårlig tidsrom varierende fra null (0) til maksimum tre (3) sekunder skal kastes en regulær lerdue fra det høye tårnet;  
**NB:** Benyttes et elektronisk mikrofonsystem må det være konstruert slik at den har innebygget en vilkårlig forsinkelse som varierer fra 0,2 til 3,0 sekunder.
- b) Når resultatet av skuddet er kjent skal den første skytteren bli på standplass, lade med to (2) patroner, innta **KLAR STILLING**, rope på og avgi skudd mot en regulær dublé;
- c) Når resultatet av begge skuddene er kjent skal den første skytteren forlate standplass;
- d) Den andre skytteren skal gjøre det samme, etterfulgt av den tredje skytteren osv. til alle deltakerne på skytelaget har avgitt det foreskrevne antall skudd i rekkefølge på standplass 1;
- e) Skytter nummer én skal så gå til standplass 2 og i rekkefølge avgi skudd mot det spesifiserte antall lerduer, etterfulgt av de andre deltakerne på skytelaget;
- f) Denne roteringen fortsetter til alle skytterne på laget har avgitt skudd på alle de obligatoriske standplassene;
- g) Ingen skytter i skytelaget kan gå fram til standplass før det er hans tur, før dommeren gir ordre om å skyte eller før foregående skytter har fullført skytingen og har forlatt standplassen; og
- h) Ingen skytter som har avgitt skudd på en (1) standplass kan fortsette til neste standplass før alle deltakerne på skytelaget har fullført skytingen på den standplassen. Forflytningen må skje på en slik måte at det ikke forstyrrer en annen skytter eller hindrer funksjonærene i å utføre sine plikter.



### 9.10.3

#### Konkurransesedyrer

##### 9.10.3.1

**Tidsbegrensninger i forberedelsestiden.** Skytterne skal rope på og avgi skudd mot lerdueene iht. følgende tidsbegrensninger:

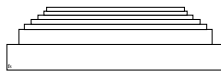
- Når dommeren har gitt signal om **START**, eller etter at foregående skytter har forlatt standplass, skal neste skytter innta standplassen innen ti (10) sekunder;
- Skytteren må stå med begge føtter helt innenfor standplassens grenser, posisjonere seg, lade haglen, innta KLAR-stilling, og rope på lerdue(e) som er obligatorisk(e) for standplassen;
- Skytteren skal så, på kortest mulig tid, rope på den neste enkle lerdue eller dubléen det skal avgis skudd mot på den standplassen;
- Den maksimale tid som tillates, etter at skytteren har inntatt standplassen for å rope på og avgi skudd mot det antall lerduer som er obligatoriske for standplassen er tretti (30) sekunder, både i kvalifiseringsrundene og finalerundene; og
- I kvalifiseringsrundene skal tidsbegrensningen for forberedelsestiden kontrolleres av dommeren. I omskytinger før og under finaler skal tidsrammen kontrolleres av en elektronisk tidtakeranordning (art. 9.18.2.6) som betjenes av den utpekte konkurransedommeren.

##### 9.10.3.2

#### Lerdueprogrammet i kvalifiseringsrunder

Det skal bare avgis ett (1) skudd mot hver lerdue:

STANDPLASS	LERDUE	PROGRAM
1	Enkel	Høy
	Dublé	Høy - Lav
2	Enkel	Høy
	Dublé	Høy - Lav
3	Enkel	Høy
	Dublé	Høy - Lav
4	Enkel	Høy
	Enkel	Lav
5	Enkel	Lav
	Dublé	Lav - Høy
6	Enkel	Lav
	Dublé	Lav - Høy
7	Dublé	Lav - Høy
4	Dublé	Høy - Lav
	Dublé	Lav - Høy
8	Enkel	Høy
	Enkel	Lav



### 9.10.3.3 Framgangsmåte på standplass 8

Når skytelaget kommer til standplass 8 skal skytterne stå i skyterekkefølge **bak dommeren**, som bør stå omtrent fem (5) meter fra standplass 8, på en tenkt linje trukket gjennom sentrum av standplass 8 og standplass 4.

Når dommeren har gitt kommando **START** skal skytterne i tur og orden:

- a) Posisjonere seg mot det høye tårnet;
- b) Lade haglen med kun én (1) patron;
- c) Innta KLAR-stilling;
- d) Rope på lerdue; og
- e) Avgi skudd mot lerdue fra det høye tårnet;

**Deretter snu seg med klokken** (til høyre, mot lerdueens krysningspunkt);

- f) Posisjonere seg mot det lave tårnet;
- g) Lade haglen med kun én (1) patron;
- h) Innta KLAR-stilling;
- i) Rope på lerdue;
- j) Avgi skudd mot lerdue fra det lave tårnet; og
- k) Når resultatet av det siste skuddet er kjent skal skytteren forlate standplass og gå bak raden av skyttere som ennå ikke har skutt. Alle skytterne skal gjøre det samme i tur og orden.

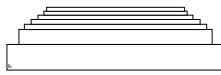
### 9.10.3.4 Lading av patroner

- a) På standplass 8, hva gjelder både den høye og den lave lerdue, skal haglen kun lades med en (1) patron ;
- b) På standplass 4 hvor det skal skytes mot to (2) enkle lerdue skal det lades med to (2) patroner før det ropes på den første enkle lerdue;
- c) Hvis skytteren glemmer å lade det andre løpet på standplass 4 hvor det skal avgis enkle skudd mot to (2) enkle lerdue, og etter å ha ropt på eller avgitt skudd mot den første husker forglemmelsen og enten åpner haglen for å lade, eller løfter armen for å be dommeren om tillatelse til å lade haglen, skal lerdue erklæres **BOM**;
- d) Når skytingen blir avbrutt skal haglen åpnes og tømmes; og
- e) En skytter må ikke forlate standplass før haglen er åpnet og uladd.

### 9.10.3.5 Prøveduer

Skytelaget skal vises en regulær lerdue fra både det høye og det lave tårnet:

- a) På standplass 1, hver konkurransedag, umiddelbart før første runde starter;
- b) Erklærer dommeren **NY DUE** kan skytteren be om å få kastet en (1) prøvedue etter hver irregulære lerdue, eller en (1)



prøvedublé etter hver irregulære dublé, forutsatt at det ikke ble avgitt skudd mot den irregulære lerdue, eller mot begge lerdueene i den irregulær dubléen; og

- c) Hvis en runde blir avbrutt i mer enn fem (5) minutter på grunn av teknisk svikt som ikke skyldes en skytter, skal skytelaget før konkurransen tar til igjen få se en (1) regulær lerdue fra hver kastemaskin.

#### 9.10.3.6 **Sikting på banene**

Sikting og sikteøvelser:

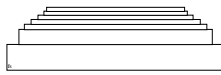
- a) Kan utføres når dommeren har beordret **START**, men bare på **standplass 1**. Etter å ha ladet og før skudd avgis tillates skytteren (innenfor tillatt tidsbegrensning) å løfte haglen til skulderen og i noen få sekunder sikte både på en enkel lerdue og en dublé.
- b) Skytteren skal så innta KLAR-stilling før han roper på lerdue(e); og
- c) Før runden starter tillates ikke en skytter å sikte eller foreta sikteøvelser, med eller uten hagle, på noen annen standplass, men i løpet av runden kan skyttere som ikke skyter, uten å forstyrre de andre skytterne eller dommeren følge lerdueer med hånden når en annen skytter avgir skudd.

#### 9.10.3.7 **Skyteavstander og høyder (Jfr. Generelle tekniske regler, art. 6.4.20.2)**

- a) Skeet kastemaskiner skal stilles før konkurransen starter, i samsvar med spesifikasjonene. (I rolige værforhold skal lerdueene kunne kastes 68,00 m  $\pm$  1,00 m, målt fra fronten på tårnene bak standplass 1 og 7). Før hver konkurransedag skal innstillingene kontrolleres, godkjennes og forsegles av juryen.
- b) Alle skyttere, trenere og lagledere har forbud mot å gå inn i skeethusene når juryen har kontrollert og godkjent innstillingen av kastemaskinene (jfr. art. 9.3).

#### 9.10.3.8 **Irregulære kastebaner**

Enhver lerdue som kastes i en annen bane enn beskrevet, hva angår vinkel, høyde og avstand skal regnes som irregulær.



### 9.10.3.9

#### Klarstilling

Fra det øyeblikket skytteren roper og til lerduen(e) kommer til syne skal skytteren stå i **KLAR**-stilling med:

- Begge føtter helt innenfor standplassens grenser;
- Holde haglen med begge hender;
- Kolben i kontakt med kroppen; og
- Kolbekappens tå på, eller under ISSFs offisielle markeringstape, klart synlig for dommeren når han står korrekt plassert.



### 9.10.4

#### Markeringstape

For å hjelpe dommeren med å kontrollere haglens plassering skal **ISSFs offisielle markeringstape** være festet permanent til skytevesten (yttertøyet).

#### 9.10.4.1

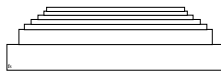
##### ISSFs offisielle markeringstape må være:

- 250 mm lang, 30 mm bred; gul med svart kant og med ISSFs logo; og
- Permanent festet på skytevesten, på den siden som er hensiktsmessig.

#### 9.10.4.2

##### Kontroll av markeringstapen

Skytterne er ansvarlig for å forsikre seg om at markeringstapen er montert riktig i samsvar med art. 9.10.4.3 nedenfor. Juryen vil etablere en utstyrskontrollservice som er tilgjengelig for alle skytterne fra den første offisielle treningdagen før konkurransen, slik at skytterne, hvis de vil, kan få kontrollert utstyret før



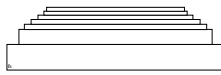
konkurransen. For å forsikre seg om at utstyret er i samsvar med ISSFs regler vil juryen gjennomføre tilfeldige kontroller under konkurransen. Finner man skyttere som bryter reglene skal de diskvalifiseres. (jfr. art. 9.4.1.1)

#### 9.10.4.3

#### **Korrekt plassering av markeringstapen skal kontrolleres slik:**

- a) Alle lommer på skytevesten skal være tomme;
- b) Skytteren må stå rett (oppreist) og holde høyre arm (høyrehendt skytter) i rett vinkel langs siden av kroppen, med underarmen i horisontal stilling og overarmen i vertikal stilling. Skytearmens posisjon i rett vinkel fastsettes så ved bruk av et spesiallaget måleinstrument (jfr. figur);
- c) Et jurymedlem skal så sette en horisontal laserstråle på markeringstapen for å vise plasseringen av spissen på albuen relatert til tapen;
- d) Laserstrålen må settes på den øvre halvdelen av markeringstapen, eller høyere, for at markeringstapen skal være gyldig;
- e) Et ISSF-segl skal så festes på den ene siden av markeringstapen; og
- f) Det kreves at alle illegale markeringstaper plasseres riktig og kontrolleres på ny før skytteren gis anledning til å konkurrere; og
- g) Skytevester må ikke være utstyrt med noe (tape, løpesnor, elastiske bånd etc.) som kan brukes for å tilpasse vesten.





### 9.10.5

#### Avvist lerdue

Skytteren kan avvise en lerdue hvis:

- a) Lerduen ikke utløses til rett tid;
- b) Lerduene i en dublé ikke utløses samtidig;
- c) Dommeren er enig i at skytteren, etter å ha ropt på lerduen, åpenbart ble forstyrret av en eller annen ekstern årsak; eller
- d) Dommeren er enig i at lerduen var irregulær på grunn av feil kastebane.

**Skytterens framgangsmåte** - Skytteren som avviser en lerdue skal vise det ved å åpne haglen og løfte armen. Dommeren må så tilkjennegi sin avgjørelse.

### 9.10.6

#### NY DUE

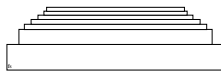
- a) En **NY DUE** er en lerdue som ikke kastes i samsvar med disse reglene;
- b) Det er alltid dommerens ansvar å ta avgjørelse om **NY DUE**;
- c) En lerdue dommeren har erklært **NY DUE** skal alltid gjentas enten den er truffet eller ikke; og
- d) Dommeren skal forsøke å rope **NY DUE** før skytteren avgir skudd. Hvis dommeren imidlertid roper **NY DUE** når, eller umiddelbart etter at skytteren har avgitt skudd blir dommerens avgjørelse stående, og lerduen(e) skal gjentas uavhengig av om de ble **TRUFFET** eller ikke.

#### 9.10.6.1

Det skal erklæres **NY DUE** eller **NYE DUER** selv om skytteren har avgitt skudd når:

- a) En brukket lerdue kommer til syne;
- b) Det kastes en lerdue med en farge som er klart forskjellig fra dem som ellers brukes i konkurransen eller offisiell trening dagen før konkurransen;
- c) To (2) lerduer utløses når det skal kastes en enkel;
- d) Lerduen utløses fra feil tårn;
- e) Skytterens KLAR-stilling er feil, og han har ikke fått en advarsel tidligere i den runden;
- f) Dommeren oppdager et første brudd på tidsrammen;
- g) Dommeren oppdager en første feil på skytterens fotplassering i en runde;
- h) Dommeren er overbevist om at skytteren åpenbart ble forstyrret av eksterne årsaker etter å ha ropt på lerduen(e);
- i) Dommeren kan ikke, av en eller annen grunn, avgjøre om lerduen var **TREFF**, **BOM** eller **NY DUE**. I slike tilfelle skal dommeren alltid rådføre seg med assistentdommerne før han tar en endelig avgjørelse;
- j) Skytteren får en godkjent funksjoneringsfeil på hagle eller ammunisjon;





- k) Et skudd avgis ufrivillig før skytteren har ropt skal dommeren gi skytteren en advarsel. Hvis imidlertid det samme inntreffer to eller flere ganger i en runde, skal begge lerdue(e) erklæres **BOM**;

#### 9.10.6.2

Det skal erklæres **NY DUE** forutsatt at skytteren **IKKE** har avgitt skudd når:

- Lerduen utløses før skytteren roper;
- Lerduen utløses etter at tidsrammen på tre (3) sekunder er overskredet;
- Lerduens bane er irregulær; eller
- Det er en godkjent funksjoneringsfeil på hagle eller ammunisjon.

#### 9.10.6.3

Tilleggsbestemmelser - **NY DUE** for dubléer

Begge lerdueene skal erklæres **NY DUBLÉ** og en ny dublé skal kastes for å avgjøre resultatet av begge når:

- En av lerdueene er irregulær (Jfr. NB);
- En enkel lerdue utløses når det skal kastes dubléer;
- Det første skuddet brytter begge lerdueene (skytteren tillates bare to (2) forsøk på en standplass. Hvis samme situasjon oppstår en tredje gang skal den første lerdue erklæres **TREFF** og den andre **BOM**);
- Bruddstykker fra den første lerdue brytter den andre lerdue;
- Lerdueene kolliderer;
- Skytteren får en godkjent funksjoneringsfeil på hagle eller ammunisjon og er ikke i stand til å avgi det første skuddet; eller
- Begge skudd avgis samtidig.

**NB:** Med mindre dommeren roper **NY DUE(R)** før eller umiddelbart etter at skytteren avgir skudd kan ikke krav om irregulær lerdue(r) tillates hvis det ble avgitt skudd mot en eller begge lerdueene, og kravet om irregulær lerdue kun er basert på en påstand om at lerdueen er utløst **FOR TIDLIG** eller **FOR SENT** eller at det er avvik fra de foreskrevne kastebaner. Hvis skytteren avgir skudd skal resultatet telle.

#### 9.10.7

##### **Skyte utenom tur**

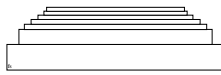
Avgir en skytter, ved et uhell, skudd utenom tur skal resultatet av skuddet(ene) noteres og skytteren gis en offisiell **advarsel (Gult kort)**. Inntreffer det samme en eller flere ganger i den samme runden vil det resultere i at lerdue(e) det ble avgitt skudd mot erklæres **BOM** og forholdet henvist til juryen for avgjørelse. Skytteren kan bli **diskvalifisert (rødt kort)**.

#### 9.10.8

##### **Bom**

En lerdue erklæres **BOM** når:

- Den ikke blir **TRUFFET**;
- Den blir **TRUFFET** utenfor skytegrensene;



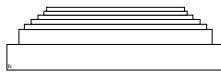
- c) Den bare "støver" og ingen synlig bit er brukket av den;
- d) Skytteren, uten gyldig grunn, ikke skyter på en regulær lerdue han har ropt på;
- e) Skytteren ikke er i stand til å avgi skudd fordi han ikke har tatt av sikringen eller har glemt å lade;
- f) Skytteren, etter en funksjoneringsfeil på haglen eller ammunisjon, åpner haglen eller rører sikringsfløyen før dommeren har kontrollert haglen;
- g) Skytteren får en tredje eller påfølgende funksjoneringsfeil i den samme runden;
- h) Skytterens KLAR-stilling ikke er i samsvar med reglene og skytteren allerede har fått en advarsel (**gult kort**) i samme runde (jfr. art. 9.16.3.6) ;
- i) Skytterens fotposisjon er feil og skytteren allerede har fått en advarsel (**gult kort**) i samme runde (jfr. art. 9.16.3.6);
- j) Tidsrammen er overskredet og skytteren allerede har fått en advarsel (**gult kort**) i samme runde (jfr. art. 9.16.3.6); eller
- k) Et skudd avgis ufrivillig **etter at skytteren har ropt** på lerduen når det skytes enkle lerdue, men før lerdue(e) kommer til syne. Skytteren skal gis en advarsel (**gult kort**). Skiven skal også erklæres **BOM** for det andre og etterfølgende skudd som avgis ufrivillige i den samme runden.

## 9.10.9

### Tilleggsbestemmelser - BOM for dubléer

I tillegg gjelder følgende for dubléer:

- a) Når en skytter, uten gyldig grunn, ikke avgir skudd mot den **første lerdue** i en regulær dublé han har ropt på skal lerdueene erklæres **BOM** og **BOM**;
- b) Når en skytter, uten gyldig grunn, ikke avgir skudd mot den **andre lerdue** i en regulær dublé han har ropt på skal den første lerdue noteres i samsvar med resultatet og den andre lerdue erklæres **BOM**;
- c) Hvis skytteren bommer på den første lerdue i en dublé og **ved et uhell treffer den andre lerdue** med det samme skuddet skal den første lerdue erklæres **BOM** og dubléen skytes om for å avgjøre resultatet av kun det andre skuddet. Skytteren må alltid avgi skudd mot begge lerdueene når dubléen skytes om;
- d) Hvis et skudd avgis **ufrivillig etter** at skytteren har ropt på lerdueene, men **før** lerdueene kommer tilsyne skal den første lerdue noteres **BOM** og dubléen skytes om for å avgjøre resultatet av kun den andre lerdue. Skytteren må avgi skudd mot begge lerdueene når dubléen skytes om;
- e) Den andre og etterfølgende ganger i samme runde skytteren ufrivillig avgir skudd skal lerdueene erklæres **BOM** og **BOM** og dommeren skal tildele skytteren en **advarsel (gult kort)**;
- f) **Bommer** skytteren på den første lerdue i en dublé og får en godkjent funksjoneringsfeil på den andre, skal den første



lerduen erklæres **BOM** og dubléen skytes om for å avgjøre resultatet av kun det andre skuddet. Skytteren må avgi skudd mot begge lerduene når dubléen skytes om;

- g) Hvis skytteren **brekker** den første lerduen i en dublé og får en godkjent funksjoneringsfeil på den andre skal det første skuddet dømmes **TREFF** og dubléen skytes om for å avgjøre resultatet av kun det andre skuddet. Skytteren må avgi skudd mot begge lerduene når dubléen skytes om; eller
- h) Hvis lerduene i en regulær dublé avgis i omvendt rekkefølge skal begge lerduene erklæres **BOM**.

## 9.11

### ADMINISTRERE FORBEREDELSE

#### 9.11.1

##### Skytetider

- a) Skyttere og lagledere skal informeres om nøyaktig starttid, tidsplaner for skytelagene, banefordeling og skyterekkefølgen i skytelaget senest to (2) timer etter teknisk møte, som avholdes dagen før konkurransen starter;
- b) Skyttere og lagledere skal informeres om banefordeling for trening dagen før konkurransen innen kl. 1800 dagen før; og
- c) Dersom det av en eller annen grunn blir nødvendig å endre skytetider, skal laglederne omgående informeres ved at de nye skytetidene slås opp på hovedoppslagstavlen og på resultattavlen på lerduebanen. De skal også distribueres til alle deltakende lag.

#### 9.11.2

##### Erstatte en skytter

Har en skytter avgitt et skudd i konkurransen og må trekke seg, kan han ikke erstattes. Denne reglen gjelder også øvelser som er sammensatt av flere deler eller går over flere dager.

#### 9.11.3

##### Avbrytelser i programmet

Så snart skytingen har startet skal den fortsette uten avbrudd i samsvar med programmet, unntatt hvis sikkerheten er truet, ved mekaniske driftsavbrudd, dårlige lysforhold, ekstreme værforhold eller andre påtvungne forsinkelser i programmet som i alvorlig grad forringer konkurransens kvalitet. Bare banesjefen kan, med godkjennelse fra juryen, avbryte skytingen i tilfelle kraftig regn, storm eller tordenvær.

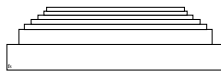
#### 9.11.4

##### Skytelag

##### 9.11.4.1

##### Inndeling i skytelag

- a) Et skytelag skal bestå av seks (6) skyttere, unntatt når trekningen ikke gjør det mulig å få til en jevn fordeling; og
- b) Skytelag med **færre enn fem (5) skyttere er ikke tillatt** unntatt når en skytter blir erklært **FRAVÆRENDE** når runden begynner, eller må forlate runden av en eller annen grunn.



#### **9.11.4.2 Utfyllingsskyttere (fyller opp skytelaget)**

Organisasjonskomiteen bør ha tilgjengelig dyktige skyttere som kan anmodes om å være utfyllingsskyttere:

- a) Hvis et skytelag, etter loddtrekning, består av færre enn fem (5) skyttere bør det fylles med dyktige skyttere som ikke deltar i konkurransen;
- b) Organisasjonskomiteen kan, med samtykke fra teknisk delegert, også benytte utfyllingsskyttere for å fylle opp skytelag med kun fem (5) skyttere; og
- c) For å sikre kontinuitet skal disse utfyllingsskytterne få poengsummer notert på vanlig måte på det offisielle resultatkortet. Deres navn og nasjonalitet skal imidlertid ikke føres noe sted.

#### **9.11.4.3 Trekning av skytelag**

- a) Trekning for kvalifiseringsrundene skjer ved at nasjonenes skyttere fordeles slik at ingen skytelag har mer enn en (1) skytter fra hver nasjon. (Unntatt er, om nødvendig, World Cup finalen og Olympiske leker);
- b) Plassering av skytterne i skytelag og rekkefølgen innen skytelaget skal skje ved loddtrekning under overvåkning av teknisk delegat(er). Dette kan gjøres med en datamaskin med et program tilpasset oppgaven; og
- c) Vilkårlig utvelging av baner og fordeling av runder skal skje under overvåkning av teknisk delegat(er).

#### **9.11.4.4 Justering av skytelag**

Juryen, i samarbeid med Organisasjonskomiteen, og med samtykke fra teknisk delegat(er) kan justere trekningen, men kun for å sikre at kravene til trekning av skytelag tilfredsstilles (jfr. art. 9.11.4.3).

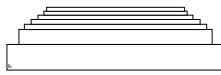
#### **9.11.4.5 Skyterekkefølge**

Organisasjonskomiteen, under oppsyn av juryen, skal fra dag til dag endre skytelagenes rekkefølge og rekkefølgen innen skytelagene. Det kan gjøres ved enten å la skytelagene og skytterne på hvert lag skyte i omvendt rekkefølge, eller ved å dele lagene på en måte juryen er enig i. Når en konkurranse arrangeres over en (1) dag kan skyterekkefølgen i skytelagene, med juryens tillatelse, endres fra runde til runde.

### **9.12 FUNKSJONERINGSFEIL**

#### **9.12.1 Definisjon av funksjoneringsfeil**

Det skal noteres FUNKSJONERINGSFEIL Når en hagle som er korrekt ladet ikke avgir skudd når avtrekkeren aktiveres (mekanisk feil eller klikk), en patron ikke gir full tenning når fenghetten er truffet, et enkelt trykk på avtrekkeren eller en ufrivillig utløsning av begge avtrekkere på en hagle med to avtrekkere forårsaker at to skudd avgis samtidig.



## 9.12.2 Antall tillatte funksjoneringsfeil

Skytteren tillates maksimum to (2) funksjoneringsfeil pr. runde, enten han har byttet hagle eller ammunisjon eller ikke.

- a) Inntreer ytterligere funksjoneringsfeil på hagle eller ammunisjon i samme runde skal alle regulære lerduer erklæres **BOM** enten skytteren har forsøkt å avgi skudd eller ikke; og
- b) Hvis dommeren, etter en funksjoneringsfeil, er enig med skytteren om at haglen trenger reparasjon skal det handles i samsvar med reglene for våpenbrudd (jfr. art. 9.12.6).

## 9.12.3 Valg av løp

Når en skytter bruker en dobbelløpet hagle er det sannsynlig at han vil avfyre det nederste løpet (eller høyre løp hvis det er en sideligger) først, med mindre skytteren **før** hver runde markerer overfor dommeren at han tenker å gjøre det omvendt.

## 9.12.4 Framgangsmåte ved funksjoneringsfeil

Dommeren skal ta avgjørelser om funksjoneringsfeil på hagler eller ammunisjon.

### 9.12.4.1 I tilfelle skuddet av en eller annen grunn ikke går av skal skytteren:

- a) Holde haglen rettet i skyteretningen;
- b) Ikke åpne haglen;
- c) Ikke røre sikringsfløyen;
- d) Leverer haglen til dommeren for kontroll på en sikker måte hvis han blir bedt om det; og
- e) Besvare ethvert spørsmål dommeren stiller.

**NB: Skytteren er ansvarlig for å kontrollere haglen etter at han har fått den tilbake av dommeren.**

### 9.12.4.2 Følgende **anses ikke** som funksjoneringsfeil:

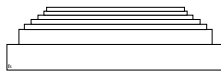
- a) Feilaktig håndtering av mekanismen fra skytterens side;
- b) Skytteren mislykkes i å legge patronen i riktig kammer på haglen; eller
- c) Feil som skyldes skytteren.

### 9.12.4.3 Feil på ammunisjon (Klikk)

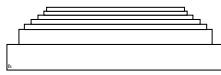
Dommeren skal ta avgjørelser om feil på ammunisjon. Følgende anses som feil på ammunisjon når det er tydelig **anslag etter tennstiften** og:

- a) Kruttladningen ikke er antent;
- b) Bare tennhetten antennes;
- c) Kruttladningen mangler; eller
- d) Komponenter av ladningen ligger igjen i løpet.

Patroner i feil størrelse anses **ikke** som funksjoneringsfeil på ammunisjon. (Det er farlig å plassere patroner av kaliber 20 eller kaliber 16 i en kaliber 12 hagle og kan kvalifisere skytteren til straff for uforsiktig omgang med våpen).



- 9.12.5 Framgangsmåte etter at funksjoneringsfeil er påvist**
- 9.12.5.1** Hvis dommeren avgjør at den ubrukelige haglen eller funksjoneringsfeil på hagle eller ammunisjon ikke skyldes skytteren, og at haglen ikke kan repareres raskt nok kan skytteren bruke en annen hagle hvis den kan skaffes innen tre (3) minutter etter at haglen er erklært **UBRUKELIG**.
- ELLER
- 9.12.5.2** Skytteren kan, etter å ha innhentet tillatelse fra dommeren, forlate skytelaget og fullføre de gjenstående lerdueene i runden på et tidspunkt som fastsettes av sjefsdommeren.
- 9.12.6 Defekt våpen**
- Dommeren skal ta avgjørelser om våpenbrudd på hagler.
- Det anses som skade på haglen hvis:
- a) Den ikke kan avfyres;
  - b) Skytteren har allerede hatt to (2) funksjoneringsfeil på hagle eller ammunisjon i en runde og får tillatelse av dommeren til å bytte den;
  - c) Den ikke støter ut tomhylsen på grunn av en mekanisk svikt; eller
  - d) Andre grunner gjør haglen ubrukelig.
- 9.12.7 Framgangsmåte for å fullføre en erstatningsrunde**
- 9.12.7.1 Trap**
- Skytteren, som er tildelt skytetid og bane med korrekt stilte kastemaskiner, skal stå **bak den standplassen han skal skyte fra** og vises alle tre (3) lerdueene i den gruppen av kastemaskiner. Deretter skal dommeren gi kommando **START**. Skytteren skal så gå inn på standplass og avgi skudd på vanlig måte. Deretter skal han skyte fra de gjenstående standplassene for å fullføre runden.
- 9.12.7.2 Dobbeltrap**
- Skytteren, som er tildelt skytetid og bane, skal stå **bak den standplassen han skal skyte fra** og derfra tillates å se regulære dubeer fra maskiner med innstilling iht. skjemaene A, B og C. Deretter skal dommeren gi kommando **START**. Skytteren skal så gå inn på standplass og avgi skudd mot en dublé på vanlig måte. Deretter skal han skyte fra de gjenstående standplassene for å fullføre runden.
- 9.12.7.3 Skeet**
- Skytteren, som er tildelt bane og skytetid skal stå **bak standplassen han skal skyte fra** og derfra tillates å se en regulær høy og lav lerdue. Deretter skal dommeren gi kommando **START**. Skytteren skal deretter gå inn på standplass og avgi skudd på vanlig måte på det foreskrevne antall lerduer. Deretter skal han skyte fra de gjenstående standplassene for å fullføre runden.



### 9.12.8 Erstatningsrunde (attestasjon av resultater)

Dommeren må forsikre seg om at resultat fra erstatningsrunden, og den opprinnelig avbrutte runden, er korrekt summert og signert av skytteren og dommeren før resultatkortet leveres til klassifikasjonskontoret.

### 9.13 KONKURRANSEBEKLEDNING OG UTSTYR

Jfr. også Generelle Tekniske Regler - art. 6.7.

#### 9.13.1 Skytterens bekledning (Jfr. også Generelle Tekniske Regler - art. 6.20, ISSFs bekledningsregler)

a) Fritidsbukser, trenings(oppvarmings)bukser og jakker for kvinner og menn og liknende sportsbluser og skjørt/kjoler for kvinner er tillatt. Blå dongeri, andre typer dongeri og liknende bukser er forbudt;

**Nasjonalt gjelder:** Vanlige dongeribukser (jeans) eller lignende tillates benyttet i nasjonale stevner og mesterskap, inkl. finaler.

b) Sko med åpen tå eller hæl, sandaler og annet liknende fottøy er ikke tillatt;

c) Korte bukser (shorts) eller skjørt, hvor avstanden mellom den nedre kanten på buksebeinet/skjørtet og sentrum av kneskålen er 15 cm eller kortere er tillatt; og

d) Skjorter, T-skjorter e.l. med ermer kortere enn 10 cm, eller uten ermer, er ikke tillatt.

e) Bekledning laget av kamuflasjestoff er forbudt.

#### 9.13.2 Start(Bib)nummer

Alle skyttere må bære Start(Bib)nummer:

a) På ryggen, over midjen;

b) Alltid, under offisiell trening dagen før konkurransen og i konkurransene;

c) Bæres ikke Start(Bib)nummer kan skytteren ikke begynne eller fortsette å delta; og

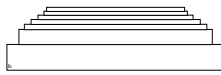
d) Start(Bib)nummeret skal vise tildelt nummer. Tallene skal være så høye som mulig, ikke mindre enn 20 mm.

#### 9.13.3 Nasjonal IOC identitet

IOCs forkortelse for skytterens nasjon, etternavn og første forbokstav i fornavnet (det latinske alfabet) skal vises i skulderområdet bak på skytevesten, over start(Bib)nummeret. (IOCs forkortelse skal stå øverst). Det nasjonale flagget kan være plassert på venstre side av IOCs forkortelse for skytterens nasjon.

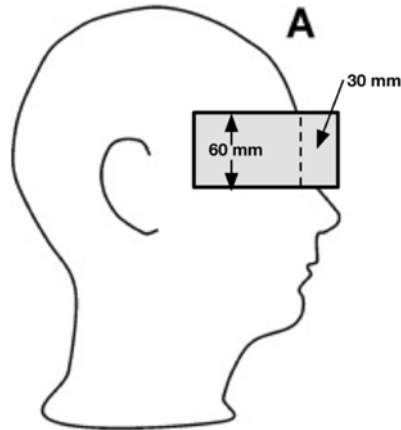
#### 9.13.4 Sidelapp/Blender

Sidelapper/blendere (på en eller begge sider) festet til luen, capen, skytebrillene eller et hodebånd, ikke høyere enn 60 mm er tillatt, men kun for lerdueskyttere (art. 9.13.4). Fremre kant på en sidelapp



må ikke rekke lenger fram foran pannes midtpunkt enn 30 mm, sett fra siden. Sidelapper må kun være laget av plastikk.

En skylapp/blender som dekker det ene øyet, og ikke er bredere enn 30 mm, er tillatt.



## 9.14 RESULTATER, TIDSBEGRENSNINGER OG DØMMING (RTD)

**Jurymedlemmet som er ansvarlig for lerdueresultatene, tidtaking og prosedyrer for dømming skal velges blant allerede oppnevnte jurymedlemmer av ISSF, eller av teknisk delegat i samarbeid med leder av lerduejuryen.**

### 9.14.1 RTD-kontoret

#### 9.14.1.1 FØR konkurransen er det RTD-kontorets plikt å:

- Forberede resultatkort for hvert skytelag; og
- Sørge for at riktig resultatkort følger riktig skytelag på riktig bane.

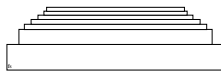
#### 9.14.1.2 ETTER hver runde er det RTD-kontorets plikt å:

- Motta og kontrollere summen av trufne lerduer og bekrefte resultatene;
- Notere resultatene;
- Omgående slå opp foreløpige resultater på banens resultattavle; og
- Hvis noen resultater ikke er ferdigbehandlet på grunn av en protest, skal de midlertidig utelates og de øvrige resultatene slås opp.

#### 9.14.1.3 Hver dag når skytingen er FULLFØRT er det RTD-kontorets plikt å:

- Summere de offisielle poengsummene på kortest mulig tid;
- Forberede en nøyaktig, foreløpig resultatliste for utdeling til presse, lagledere, jury og teknisk delegat(er);
- Omgående forberede og offentliggjøre en nøyaktig, endelig resultatliste;
- Så snart som mulig etter at bekjentgjort protesttid er utløpt offentliggjøre korrekte, endelige resultatlister. De skal inneholde





fullt etternavn, fullt fornavn (uten forkortelser), start(Bib)nummer og IOCs forkortelse for skytterens nasjon; og

- e) Organisasjonskomiteen må beholde resultatkortene som viser resultatet for hver lerdue det er avgitt skudd mot i minimum 12 måneder etter konkurransens avslutning.

#### **9.14.2**

#### **Dømming**

Dømming skjer offisielt på hver bane for hver runde à 25 lerduer i Trap og Skeet eller 15 dubléer i Dobbelttrapøvelsene:

- a) I ISSF- mesterskap skal to (2) personer på hver bane, vanligvis assistentdommerne, registrere individuelle resultater, uavhengig av hverandre;
- b) Den ene skal føre et permanent offisielt resultatkort; og
- c) Den andre skal oppdatere en manuell resultattavle. Når det benyttes elektronisk resultattavle skal denne oppdateres av dommeren.

#### **9.14.3**

#### **Resultattavler**

##### **9.14.3.1**

Baner med elektroniske resultattavler

Dommeren skal kontrollere driften av den elektroniske resultattavlen og forsikre seg om at resultatene blir korrekt registrert.

##### **9.14.3.2**

To (2) personer skal utpekes som assistentdommere slik:

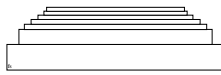
- a) Den første skal være plassert på siden av standplasslinjen, fungere som assistentdommer og føre et endelig, offisielt resultatkort;
- b) Den andre skal være plassert på den andre siden av standplasslinjen og fungere som assistentdommer; og
- c) En tredje person kan utpekes for å holde den offisielle resultattavlen oppdatert. I så fall skal de to andre kun fungere som assistentdommere.

##### **9.14.3.3**

#### **Synlige feil på resultattavlen**

Hvis den synlige resultattavlen på noe tidspunkt skulle vise et feilaktig resultat, skal dommeren omgående stoppe skytingen, og med minst mulig forsinkelse iverksette de tiltak som er nødvendige for å korrigere feilen. Hvis det av en eller annen grunn ikke er mulig å rette opp feilen skal følgende gjøres:

- a) Den offisielle resultattavlen granskes og verifiseres fram til det tidspunkt feilen på den elektroniske resultattavlen oppsto;
- b) Deretter, om mulig, raskt erstatte den med en manuell resultattavle, føre på resultatene fram til det tidspunkt feilen oppsto og fortsette runden;
- c) Hvis det ikke er mulig å sette inn en manuell resultattavle, skal nok et resultatkort tas i bruk, de verifiserte resultatene påføres og runden fortsette med det andre resultatkortet, under oppsyn av en kvalifisert person, oppnevnt av sjefsdommeren; og



- d) Dersom det er avvik mellom resultatene som er ført på de to (2) resultatkortene, skal det som er ført under kontroll av funksjonæren offisielt utpekt av sjefsdommeren gjelde.

#### **9.14.3.4 Baner med manuelle resultatavler**

Tre (3) personer skal utpekes som assistentdommere slik:

- a) Den første skal være plassert på venstre eller høyre side av banen, fungere som assistentdommer og holde den manuelle resultatavlen oppdatert;
- b) Den andre skal være plassert på motsatt side og fungere som assistentdommer;
- c) Den tredje skal være plassert bak standplasslinjen og holde det endelige, offisielle resultatkortet oppdatert og også kontrollere at resultatene som vises på den manuelle resultatavlen er korrekt registrert;
- d) Resultatførerne skal føre kortet eller tavlen uavhengig av hverandre, kun basert på dommerens avgjørelser;
- e) Når hver runde er fullført skal resultatene sammenliknes og de korrekte resultatene føres på det offisielle resultatkortet før det leveres til RTD-kontoret; og
- f) De resultatene som vises på den manuelle resultatavlen skal gjelde dersom det forekommer uoverenstemmelser som ikke er løst.

#### **9.14.4 Attestasjon av resultater**

Når en runde er fullført og de individuelle resultatene er sammenliknet, lest høyt og godkjent av skytterne, skal dommeren og hver skytter undertegne eller sette initialene sine på resultatkortet, med mindre skytteren er uenig i det resultatet som er forelagt ham og han ønsker å protestere.

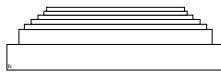
#### **9.14.5 Resultater**

##### **9.14.5.1 Individuelle øvelser**

For hver skytter skal resultatene fra hver runde føres tydelig på offisielle resultatkort, og sammenlagtresultatet fra kvalifiseringsrundene, finalen og eventuelle omskytinger noteres og resultatene rangeres i synkende rekkefølge. (Poenglikhet - jfr. art. 9.15.1.1 og 9.18.3.4).

##### **9.14.5.2 Lagøvelser**

- a) Resultatene for hver lagskytter må noteres, og alle lerduer som er truffet av skytterne på hvert lag i hver av kvalifiseringsrundene, finalen og eventuelle omskytinger skal legges sammen og lagresultatene rangeres i synkende rekkefølge. (Poenglikhet - jfr. art. 9.15.3).
- b) Hvis en skytter på et lag blir diskvalifisert skal laget ikke rangeres på resultatlisten, men vises og markeres med benevnelsen DSQ.



## 9.15 POENGLIKHET OG OMSKYTINGER

### 9.15.1 Konkurranser med finaler

Poenglikhet i olympiske øvelser med finaler avgjøres etter følgende regler:

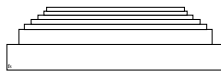
#### 9.15.1.1 Poenglikhet før finaler:

- a) Hvis to eller flere skyttere har samme poengsum og resultatet kvalifiserer for finale, skal rangeringen i kvalifiseringskonkurransen og plasser i finalen avgjøres ved omskyting, i samsvar med reglene for trap og skeet (jfr. art. 9.15.5). Startrekkefølgen i omskytingen skal avgjøres av de foreløpige resultatene fra kvalifiseringskonkurransen (skytteren med det høyeste resultatet skal avgi skudd først). Dersom de har "fullt hus" eller rekkefølgen ikke kan avgjøres ved å benytte tilbaketellingsregelen skal skyterekkefølgen avgjøres ved loddrekning.
- b) Skulle det være flere enn en omskyting skal de skytterne med høyest poengsum skyte om først;
- c) Hvis resultatet av omskytingen for de skytterne som skyter om for finaleplasser viser at skytterne fortsatt har samme poengsum må de, for å fastsette rangeringen i kvalifiseringskonkurransen fortsette å skyte om til ingen lenger står likt. Skyttere som etter omskyting ikke oppnår en plass i finalen (7.plass og lavere), men har samme poengsum, skal rangeres i samsvar med tilbaketellingsregelen (jfr. art. 9.15.1.3);
- d) En skytter som ikke er på tildelt standplass, ferdig til å skyte på den offisielle starttiden, skal ikke tillates å delta i omskytingen, og skal automatisk tildeles den laveste plasseringen i omskytingen med resultatet fra kvalifiseringskonkurransen.
- e) Hvis mulig skal omskyting for å avgjøre startrekkefølgen **før** finale foregå på en annen bane enn den som skal brukes i finalen; og
- f) I omskytinger før finaler skal begrensninger i forberedelsestiden vises på en elektronisk tidtakeranordning (jfr. art. 9.18.2.6) som kontrolleres av en dommer, utpekt blant de oppnevnte dommerne (jfr. art. 9.18.2.7.b).

#### 9.15.1.2 Tilbaketellingsregelen

Slik avgjøres poenglikhet i samsvar med tilbaketellingsregelen:

- a) Resultatene fra den siste runden à 25 lerdue (Dobbeltrap 15 dubléer) sammenliknes. Vinner er skytteren med den høyeste poengsummen i den runden;
- b) Dersom rekkefølgen fortsatt ikke er avgjort skal resultatene fra **den nest siste** runden sammenliknes. Hvis det fortsatt er poenglikhet sammenliknes resultatene fra runden før den osv.; og
- c) Hvis resultatene fra alle rundene fortsatt er like skal rekkefølgen avgjøres ved å telle **bakover, lerdue for lerdue** fra **siste lerdue**



i **siste runde** (og om nødvendig i nest siste runde osv.) inntil man finner en bom (0). Hvis skytterne som står likt har bom (0) på samme lerdue, skal tilbaketellingen fortsette inntil de ikke lenger står likt.

#### 9.15.1.3

#### **Rangering**

Ved individuell poenglikhet på 7. plass og lavere, som ikke avgjøres ved omskyting, skal rangeringen skje i samsvar med **tilbaketellingsregelen**. Er det "**fullt hus**" skal skytterne gis samme plassering med navnene ordnet alfabetisk iht. etternavn.

#### 9.15.2

#### **Konkurranser uten finaler**

#### 9.15.2.1

#### **Individuell poenglikhet**

Poenglikhet i ikke-olympiske øvelser og klasser og andre konkurranser uten finaler avgjøres slik;

#### 9.15.2.2

#### **Poenglikhet ved "fullt hus"**

Skyttere med "fullt hus" skal ikke rangeres, men dele førsteplassen og gis samme plassering med navnene ordnet etter det latinske alfabet (etternavn). Neste plassering må nummereres i forhold til det antall skyttere som har "fullt hus".

#### 9.15.2.3

#### **Poenglikhet på de tre (3) første plassene**

Rangeringen skal avgjøres ved omskyting:

- a) Startrekkefølgen avgjøres av de foreløpige kvalifiseringsresultatene (den høyest rangerte skytteren avgir skudd først);
- b) Når flere skyttere har samme poengsum på flere enn én (1) plass, f. eks. når to (2) har samme poengsum på første plass (1. og 2. plass) og to (2) på tredje plass (3. og 4. plass) skal alle skyte om på samme bane for å avgjøre den individuelle rekkefølgen; og
- c) Rekkefølgen for dem som har lavest poengsum skal avgjøres først, deretter for dem med nest laveste poengsum, inntil ingen skytterne lenger står likt. Alle skyttere med samme poengsum skal rangeres i samsvar med resultatene fra omskytingene.

#### 9.15.2.4

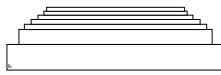
#### **Poenglikhet på 4. plass og lavere**

Ved individuell poenglikhet på 4. plass og lavere, hvor rangeringen ikke avgjøres ved omskyting, skal skytterne rangeres i samsvar med **tilbaketellingsregelen**.

#### 9.15.3

#### **Poenglikhet - lag**

Hvis to (2) eller flere lag har samme poengsum skal rekkefølgen avgjøres ved at lagskytternes resultater i siste runde summeres, deretter nest siste runde osv. til lagene ikke lenger står likt. Hvis noen lag fortsatt står likt (lagskytternes sammenlagresultater i alle rundene er like) skal rangeringen avgjøres ved å telle **bakover**, fra lagskytternes sammenlagresultat på **siste lerdue i siste runde**. (Hvis nødvendig nest siste lerdue eller nest siste runde etc.) Laget med det laveste sammenlagresultatet på siste skive rangeres lavest.



Eksempel:

Lag 1

Skytter 1 XXXXXXXXXXXXXXX0XXXXX0XXXX 22

Skytter 2 XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX 24

Skytter 3 XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX0XXX0X 23

369 Nr. 2

Lag 2

Skytter 1 XXXXXXXXXXXXXXX0XXXXX0XXXX 23

Skytter 2 XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX0XX 24

Skytter 3 XXXXXX0XXXXXXXXXXXX0X0X 22

369 Nr. 1

#### 9.15.4 Omskytinger

##### 9.15.4.1 Generelt

- Hvis tidspunktet for omskytingen ikke er meddelt på forhånd må de involverte skytterne holde kontakt med stevnekontoret, enten personlig eller gjennom laglederen, for å være klar til å skyte når omskytingen annonseres; og
- En skytter som ikke er på tildelt plass, klar til å skyte på den offisielle starttiden, vil bli erklært **FRAVÆRENDE** og vil ikke bli gitt tillatelse til å delta i omskytingen. Han skal automatisk tildeles den laveste plasseringen i omskytingen med resultatet fra kvalifiseringen.

##### 9.15.4.2 Omskytinger før finale

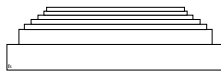
Omskytinger **før** finaler skal skytes på standard lerduer, med mindre flashduer av samme type som dem som ble brukt i kvalifiseringsrundene brukes. Omskytinger før finaler bør, hvis mulig, starte senest **tretti (30) minutter** etter at den ordinære skytingen er avsluttet.

##### 9.15.4.3 Omskytinger i finaler

Omskytinger i finaler skal gjennomføres i samsvar med reglene om poenglikhet i finaler, jfr. art. 9.18.3.4.

##### 9.15.4.4 Skytterens forberedelsestid i omskytinger før finaler

Etter at dommeren har gitt signal om **START**, eller etter at forrige skytter har avgitt skudd mot en regulær lerdue skal skytteren innta skytestilling, lade haglen og rope på lerduen eller dubléen innen de tolv (12) sekundene han kan oppholde seg på standplass i trapøvelsen, eller femten (15) sekunder i skeetøvelsen. Det skal brukes et tidtakersystem for å kontrollere forberedelsestiden i omskytinger. Ved overskridelse av tidsbegrensningen vil det bli ilagt straff.



## 9.15.5 Framgangsmåte ved omskytinger før finaler (Trap og Skeet)

### 9.15.5.1 SIKKERHET:

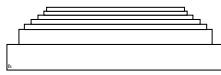
Ingen skytter må plassere patroner i noen del av haglen før han står på standplass og forbereder seg til å skyte.

### 9.15.5.2 Trap

- a) Før omskytingen starter skal det kastes en lerdue til venstre og en til høyre fra hver av de fem (5) kastemaskinene. Alle skyttere med samme poengsum skal så stille seg på linje bak standplass 1, i den rekkefølge som rangeringen i den innledende kvalifiseringskonkurransen ga (den høyest rangerte skytter avgir skudd først). Skytterne starter på standplass 1 og skal avgi skudd mot regulære lerduer i samsvar med følgende program til ingen lenger står likt: standplass 1 lerdue til venstre, standplass 2 lerdue til høyre, standplass 3 lerdue til venstre, standplass 4 lerdue til høyre, standplass 5 lerdue til venstre, så standplass 1 igjen, denne gang mot en lerdue til høyre osv.;
- b) Den første skytteren skal på kommando gå til standplass, lade og rope på lerduen som vist i a) ovenfor;
- c) Kun ett (1) skudd kan avgis mot hver lerdue. Haglen må kun lades med en (1) patron; det andre løpet må ikke lades med en tomhylse, klikkpatron eller ladet patron. For første overtredelse skal skytteren få en **advarel (gult kort)**. For den andre og etterfølgende overtredelser blir lerduen erklært **BOM**.
- d) Etter å ha avgitt skudd skal skytteren stille seg bak de(n) skytter(ne) som venter på å avgi skudd;
- e) Alle skytterne som deltar i omskytingen skal i tur og orden gjøre det samme;
- f) Hvis det fortsatt er poenglikhet når alle skytterne har avgitt skudd på standplass 1 skal skytterne gå til standplass 2 og gjenta prosedyren; og
- g) Denne framgangsmåten, med å avgi skudd standplass for standplass, anvendes til ingen lenger står likt;
- h) Hvis en skytter ved et uhell avgir skudd utenfor tur, skal resultatet noteres og skytteren gis en offisiell advarel (gult kort). Gjentakelse må resultere i at lerduen det avgis skudd mot erklæres **BOM**.

### 9.15.5.3 Skeet

- a) Før omskytingen starter skal den første skytteren stå rett bak standplass 4 og gis anledning til å se en (1) regulær dublé;
- b) Alle skyttere med samme poengsum skal så i tur og orden avgi skudd på standplass 4 i den rekkefølge som rangeringen i den innledende kvalifiseringskonkurransen ga (den høyest rangerte skytter avgir skudd først);
- c) Etter at dommeren har gitt kommando **START** skal den første skytteren gå til standplass, lade og avgi skudd mot **en regulær**



**dublé (høy/lav).** Han skal så forlate standplass og stille seg bak de skytterne som venter på å avgi skudd;

- d) Alle skyttere som fortsatt har samme poengsum må i tur og orden gjøre det samme;
- e) Skytteren(e) som bommer på flest lerduer etter hver dublé taper skal trekke seg tilbake;
- f) Alle skyttere som fortsatt har samme poengsum fortsetter omskytingen, og den første skytteren må gå til standplass, lader og skyter mot en **omvendt dublé (lav/høy)**. Han skal så forlate standplass og stille seg bak de skytterne som venter på å skyte;
- g) Alle skyttere som fortsatt deltar i omskytingen må i tur og orden gjøre det samme; og
- h) Hvis det fortsatt er poenglikhet skal skytterne fortsette å skyte på en **regulær dublé** og en **omvendt dublé** til alle resultater er fastsatt.
- i) Hvis en skytter ved et uhell avgir skudd utenfor tur, skal resultatet noteres og skytteren gis en offisiell advarsel (gult kort). Gjentakelse må resultere i at lerduen det avgis skudd mot erklæres **BOM**.

## 9.16 BRUDD PÅ REGLENE

Juryen, sjefsdommeren og dommeren tar avgjørelser basert på tre (3) grader av brudd på, eller overtredelser av reglene:

- a) **ÅPENBARE** - brudd som ikke er skjult;
- b) **TEKNISKE** - mindre lovbrudd; og
- c) **SKJULTE** - bevisste eller meget alvorlige brudd på reglene eller sikkerheten.

9.16.1 Juryen er ansvarlig for å undersøke og avgjøre hvor streng straff som skal ilegges for alle rapporterte overtredelser som ikke fastsettes automatisk i disse reglene.

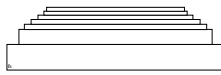
9.16.2 Når kort for overtredelse av reglene vises, skal de ledsages av tilsvarende kommandoer, **advarsel (gult kort)**, **trekk (grønt kort)** eller **diskvalifikasjon (rødt kort)** på en måte som ikke etterlater tvil hos lovovertræderen om meningen med de tiltak som iverksettes. Det er ikke nødvendig å vise kortet advarsel før kortene for trekk eller diskvalifikasjon.

### 9.16.3 ADVARSEL (Gult kort)

#### 9.16.3.1 Åpenbare overtredelser

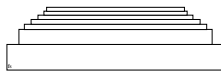
Ved første åpne overtredelser av reglene som:

- a) Brudd på bekledningsreglene;
- b) Unødvendig avbrytelse av skytingen;
- c) Motta ulovlig coaching under konkurransen;
- d) Urettmessig inntrengen på konkurranseområdet;
- e) Usportslig opptreden;
- f) Tilsiktet forsøk på å omgå reglementets ånd; eller
- g) Enhver annen hendelse som krever at det gis en advarsel.



- 9.16.3.2** Et jurymedlem, sjefsdommeren eller dommeren skal først gi en **advarsel (Gult kort)**, markert på det aktuelle resultatkortet, slik at skytteren, treneren eller laglederen har mulighet til å rette feilen.
- 9.16.3.3** Hvis skytteren ikke retter den påtalte feilen innen fastsatt tid skal straff ilegges.
- 9.16.3.4** Ved gjentatte overtredelser av en trener eller annen lagleder skal juryen kreve at lovovertræderen forlater skytebaneområdet for resten av runden. Skytteren kan straffes.
- 9.16.3.5** **Tekniske overtredelser**
- Ved en første **teknisk overtredelse** under en konkurranserunde, som:
- Fotfeil;
  - Overskridelse av tidsgrensen som er tillatt for å rope på lerdue;
  - I skeet, at skytterens KLAR-stilling ikke er i samsvar med reglene;
  - I skeet, unntatt på standplass 8, at skytteren åpner haglen mellom de to (2) enkle skuddene på samme standplass; eller
  - Følge eller peke med haglen på en lerdue som kastes for sent eller for tidlig uten å skyte.
- 9.16.3.6** Dommeren skal gi enhver skytter som begår lovbrudd en **advarsel (gult kort)**, som markeres på det aktuelle resultatkortet.
- For andre og påfølgende forseelse i samme runde av de overtredelsene som er listet ovenfor, skal dommeren straffe skytteren i samsvar med de spesielle tekniske reglene for hver øvelse (Trap art. 9.8.8.4; Skeet art. 9.10.8). Dommeren skal notere dette på resultatkortet før kortet sendes til RTD-kontoret.
- Dommerens framgangsmåte:** Dommeren skal gi kommandoen **STOPP**, informere skytteren om straffen og vise **grønt kort**, endre resultatavlen og be neste skytter om å fortsette.
- 9.16.4** **Poengtrekk (grønt kort)**
- 9.16.4.1** Poengtrekk for andre overtredelser, ilagt av minst to (2) jurymedlemmer, skal foretas fra den runden overtredelsen fant sted.
- Trekk av ett (1) poeng skal foretas for hvert tilfelle for:
- Å forstyrre en annen skytter på en usportslig måte;
  - Ikke være tilstede, eller sørge for en passende stedfortreder når det kreves at skytteren skal virke som assistentdommer;
  - Med vitende og vilje gi feilaktig informasjon på anmodning om å forklare en hendelse;
  - Hvis skytteren ikke møter til semifinalen i tide; og
  - Røre ved utstyr på banen etter en første overtredelse av reglene.





#### 9.16.4.2 **Ikke fullført runde**

Et flertall av juryen skal trekke alle gjenværende poeng i runden dersom skytteren forlater banen uten å fullføre, og uten tillatelse fra dommeren.

#### 9.16.4.3 **Fraværende skytter**

Hvis en skytter ikke er tilstede på banen når hans navn kontrolleres mot resultatkortet skal dommeren få skytterens start(Bib)nummer og navn ropt høyt tre (3) ganger i løpet av ett (1) minutt. Hvis skytteren ikke viser seg før minuttet utløper skal dommeren erklære ham **FRAVÆRENDE** og han **skal ikke** gis anledning til å slutte seg til skytelaget, og skytingen begynner uten ham.

#### 9.16.4.4 **Erstatningsrunde for fraværende skytter**

- a) En skytter som er erklært **FRAVÆRENDE** skal framstille seg for sjefsdommeren før skytelaget har avsluttet den runden og be om tillatelse til å skyte den tapte runden. Unnlater han å gjøre det kan det resultere i diskvalifikasjon; og
- b) Skytteren kan så få tillatelse til å skyte den tapte runden på et tidspunkt og den bane som bestemmes av sjefsdommeren, men skal trekkes de tre (3) siste lerdueene som blir truffet i erstatningsrunden. Skytteren bør, om mulig, skyte erstatningsrunden på samme bane som den han måtte forlate.

#### 9.16.4.5 **Spesielle omstendigheter**

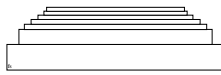
Hvis en skytter kommer for sent til en konkurranse eller ikke framstiller seg for sjefsdommeren før skytelaget har avsluttet den runden, og det kan bevises at forsinkelsen skyldes forhold utenfor hans kontroll, skal juryen, hvis mulig, gi ham anledning til å delta uten at det forstyrrer det generelle skyteprogrammet. I så fall skal sjefsdommeren avgjøre når og hvor han skal skyte. Han skal ikke ilegges straff.

#### 9.16.5 **Diskvalifikasjon (rødt kort)**

**9.16.5.1 **Diskvalifikasjon (rødt kort)**** ilegges i samsvar med art. 9.4.1.1 eller 9.4.3.2.c) for forseelser som involverer våpen, markeringstape i skeet eller ammunisjon. Diskvalifikasjon i samsvar med art. 9.16.5.2 (under) kan kun ilegges etter en avgjørelse fattet av et flertall av juryen. Diskvalifikasjon av en skytter uttrykkes ved at juryen viser et **rødt kort** merket med ordet **Diskvalifikasjon**. Blir en skytter diskvalifisert i en fase av en øvelse (kvalifikasjon eller finale) skal alle skytterens registrerte resultater i øvelsen strykes og skytteren rangeres sist på resultatlisten, med en forklaring om hvorfor han ble diskvalifisert.

**9.16.5.2** Diskvalifikasjon (rødt kort) av en skytter eller bortvisning av en lagleder eller trener fra skytebanen kan skje for:

- a) Alvorlige brudd på sikkerheten og brudd på sikkerhetsreglene;
- b) Uforsvarlig håndtering av en hagle (ufrivillig avgivelse av skudd gjentatte ganger kan være grunn til vurdering);



- c) Håndtering av en ladd hagle etter at kommando **STOPP** er gitt;
- d) Gjentakelse av hendelser som allerede har vært gjenstand for advarsel eller poengtrekk;
- e) Bevisst trakassering av en lagleder eller funksjonær;
- f) Gjentatte avslag fra en skytter om å fungere som assistentdommer;
- g) Bevisst unnlate å skyte en tidligere tapt runde;
- h) Med viten og vilje gi feilaktig informasjon i et bevisst forsøk på å skjule de faktiske forhold i alvorlige saker; eller
- i) Saker hvor lovovertridelser bevisst skjules.

## 9.17

### **PROTESTER og APPELLER**

### 9.17.1

#### **Uenig i dommerens avgjørelse**

#### 9.17.1.1

##### **Skytterens handlemåte**

- a) Er en skytter uenig i en dommeravgjørelse hva gjelder en enkelt lerdue må han omgående protestere, **før neste skytter avgir skudd**, ved å løfte en arm og si **PROTEST**; og
- b) Dommeren **må** da midlertidig avbryte skytingen og, etter å ha hørt assistentdommernes oppfatning, ta en avgjørelse. Ingen protester vil bli akseptert etter at neste skytter har avgitt skudd (jfr. også art. 9.18.6).

#### 9.17.1.2

##### **Laglederens handlemåte**

- a) Er en lagleder misfornøyd med dommerens endelige avgjørelse, med unntak av dem som gjelder **TREFF, BOM, NY DUE** eller **IRREGULÆRE** lerduer, må han ikke forsinke skytingen, men påkalle dommerens oppmerksomhet, som noterer på resultatkortet at skytteren fortsetter under protest; og
- b) Protesten skal avgjøres av juryen.

### 9.17.2

#### **Muntlige protester**

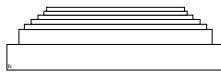
En skytter eller lagleder har rett til **omgående** å protestere **muntlig** til et jurymedlem, banesjefen, sjefsdommeren eller en dommer på konkurranseforhold, eller en avgjørelse eller handling tatt av, eller utført av en banefunksjonær.

#### 9.17.2.1

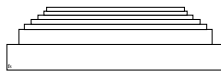
Slike protester kan framsettes i følgende saker:

- a) Når ISSFs regler ikke er overholdt;
- b) Når konkurranseprogrammet ikke blir fulgt;
- c) Ved uenighet om en banefunksjonærs avgjørelser eller handling; og
- d) Når en skytter ble hindret eller forstyrret av en annen skytter, en banefunksjonær, tilskuer(e), media eller andre personer eller forhold.

**NB:** Bare den skytteren det angår kan bestride en dommeravgjørelse hva gjelder **BOM, TREFF, NY DUE** eller **IRREGULÆR** lerdue ved å handle som beskrevet i art. 9.17.1.1.



- 9.17.2.2** Konkurransesfunksjonærer som mottar en muntlig protest skal vurdere den omgående og øyeblikkelig iverksette tiltak for å rette på forholdet, eller bringe protesten til juryen for avgjørelse. I slike tilfeller kan skytingens stanses midlertidig, hvis det er absolutt nødvendig,
- 9.17.3** **Skriftlige protester**
- a) En skytter eller lagleder som ikke er enig i handlingmåte eller avgjørelsen av en muntlig protest kan protestere skriftlig til juryen; eller
  - b) En skriftlig protest (Protestformular P) kan fremmes uten at det først er protestert muntlig.
- 9.17.3.1** **Tidsbegrensning for å framsette protester**
- Skriftlige protester (Protestformular P) må være **forelagt et jurymedlem senest ti (10) minutter** etter at runden hvor hendelsen inntraff er avsluttet. Protester skal ledsages av EUR 50,00 i protestgebyr. Avvises protesten skal gebyret tilfalle organisasjonskomiteen; blir protesten opprettholdt skal gebyret betales tilbake.
- 9.17.4** **Appeller**
- I tilfelle uenighet om en juryavgjørelse, kan saken appelleres til appelljuryen. Avgjørelser tatt av en finalejury kan imidlertid ikke appelleres.
- 9.17.4.1** **Tidsbegrensning for å framsette appeller**
- Appeller skal fremmes skriftlig, **senest tjue (20) minutter** etter at juryavgjørelsen er kunngjort. Protester skal ledsages av EUR 100,00 i appellgebyr. Avvises protesten skal gebyret tilfalle organisasjonskomiteen; blir protesten opprettholdt skal gebyret betales tilbake.
- 9.17.4.2** **Appelljuryens avgjørelse**
- Appelljuryens eller finalejuryens avgjørelser er **ENDELIGE**.
- 9.18** **FINALER I OLYMPISKE LERDUEØVELSER**
- Finaler kan avholdes på en separat bane, utformet som en finalebane og som ikke brukes i kvalifiseringskonkurranser, eller på en av banene som brukes i kvalifiseringskonkurransene.
- 9.18.1** **Finalens format**
- a) I alle olympiske øvelser skal hele programmet (art. 3.3.2. og 3.3.5) skytes som kvalifisering til finalen. De seks (6) høyest rangerte skytterne i kvalifiseringskonkurransen går videre til finalen;
  - b) Finalen består av finalister som i rekkefølge avgir skudd mot en serie lerduer, ( 25, 30 eller 20 avhengig av øvelse) med progresive eliminasjoner, som begynner når alle finalistene har avgitt skudd mot det obligatoriske antall lerduer. De fortsetter til gull og sølvmedaljene er avgjort; og



- c) Finalistene starter med null (0) poeng; resultatene fra kvalifiseringskonkurransen bringes ikke med videre; og resultatet fra alle deløvelsene av en finale kumulative.

## **9.18.2 Generelle krav i finaler**

### **9.18.2.1 Finalefasiliteter**

Som finalearena skal det utpekes en lerduebane som har en stor tribune for tilskuere. Banen må ha avsatt et frammøteområde hvor det kan foretas kontroll av patroner og hvor finalistene kan melde seg.

### **9.18.2.2 Frammøtetid:**

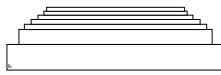
- a) Skytterne i finale, deres trener eller lagleder skal melde seg på finalebanen til patronkontroll senest 30 minutter før starttid for finalen. I Olympiske Leker må skyttere som skal delta i en finale melde seg 30 minutter før.
- b) Skytterne må melde seg på finalebanen senest 15:00 minutter før finalen starter. Ekstra patroner kan ikke tas med til finalebanen.
- c) Hvis patroner ikke er framlagt for kontroll 30 minutter før og/eller skytterne ikke melder seg 15 minutter før annonsert starttid skal de straffes med trekk av ett (1) poeng, som vil bli trukket fra første treff i finalen;
- d) Skytterne skal møte med utstyr, konkurransebekledning og en nasjonal treningsdress som det passer å ha på under seiersseremonien. Juryen skal bekrefte at alle finalistene er tilstede, og at deres navn og nasjonalitet er korrekt registrert i resultatsystemet og på resultattavlene. Juryene skal gjøre seg ferdig med ammunisjons- og utstyrskontroller så snart som mulig etter at skytterne er ankommet, og
- e) En finalist som ikke har meldt seg før presentasjonen får ikke starte, og vil bli rangert sist i finalen.

**9.18.2.3 Starttid.** Starttiden for finalen er det øyeblikket kommando **START** for første konkurranseskudd er gitt.

**9.18.2.4 Startposisjoner og start(Bib)nummer.** For finaler skal det deles ut nye start(Bib)nummer (1-6). Startposisjoner i finaler deles ut i samsvar med resultatet fra kvalifiseringsskytingen. Den høyest rangerte skytteren har start(Bib)nummer 1. I omskytinger for å avgjøre medaljer, skal skytterne avgi skudd i start(Bib)nummerrekkefølgen (skytteren med det laveste nummeret først).

**9.18.2.5 Prøveskyting og visning av lerduer.** Før finalen starter skal lerduer vises og skytterne gis anledning til å prøveskyte.

**9.18.2.6 Spesielt utstyr.** Finalebaner skal være utstyrt med et høytalersystem til bruk for annonsøren og lydteknikeren, stoler for jurymedlemmer og finalistenes trenere, en elektronisk resultattavle som viser resultatene i farger (jfr. *ISSF Guidelines for Organizers*



for detaljerte krav) og et elektronisk tidtakersystem (som kontrollerer tidsbegrensninger i forberedelsestid).

#### 9.18.2.7

**Finalefunksjonærer.** Gjennomføring og overvåking av finaler utføres av følgende funksjonærer:

- a) **Dommer.** En erfaren funksjonær, med ISSFs "Referee"-lisens for lerdue, skal lede finalen;
- b) **Assistentdommere og dommer som betjener tidtakersystemet**  
To dommere skal utpekes som assistentdommere for å assistere og gi råd til dommeren som skal lede finalen. En dommer skal utpekes til å betjene det elektroniske tidtakersystemet. Alle dommerne skal velges ut av sjefsdommeren blant de oppnevnte konkurransedommerne.
- c) **Konkurransjury.** Konkurransjuryen skal overvåke gjennomføringen av finalen. Ett (1) jurymedlem skal utnevnes som ansvarlig jurymedlem;
- d) **Protestjury i finaler.** Ett (1) medlem av appelljuryen, ansvarlig jurymedlem og ett (1) annet medlem av konkurransjuryen, utpekt av teknisk delegat og juryleder, skal avgjøre eventuelle protester som framsettes under finalen;
- e) **Teknisk ansvarlig.** Den offisielle leverandøren av resultattjenester utpeker den teknisk ansvarlige. Han skal forberede og betjene det tekniske resultatsystemet og den grafiske presentasjonen av resultatene. Oppstår det tekniske problemer som kan påvirke finalen, skal han kontakte ansvarlig jurymedlem og dommeren direkte slik at en hensiktsmessig avgjørelse kan tas umiddelbart; og
- f) **Annonser.** En funksjonær, utpekt av ISSF eller organisasjonskomiteen, skal ha ansvaret for å presentere finalistene, annonsere resultater og sørge for informasjon til tilskuerene.
- g) **Lydtekniker.** En lydtekniker, som er ansvarlig for å styre lyd- og musikkssystemene under konkurransene.

#### 9.18.2.8

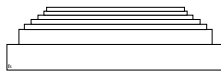
**Musikk og isenesettelse.** Ledelsen av en finale må benytte farger, musikk, annonseringer, kommentarer, iscenesetting og banesjefens kommandoer til å skape en komplett sportslig presentasjon av skytterne, som portretterer dem og deres konkurransedyktighet på en måte som appellerer til og begeistrer tilskuerene og TV-seere.

#### 9.18.3

**Konkurransesprosydner.** Finalekonkurranser ledes i samsvar med disse prosedyrene. Tekniske regler for hver øvelse gjelder også i finalene, men ikke når avvik beskrives i disse reglene (art. 9.18).

#### 9.18.3.1

**Trap.** Finalistene avgir kun ett skudd mot hver lerdue. (Jfr. art. 9.15.5.2.c). Finalistene benytter standplassene 1-2-3-4-5-6 i start(Bib)nummerrekkefølge (art. 9.18.2.3, lavest start(Bib)-nummer på standplass 1). Når en skytter har avgitt skudd på en



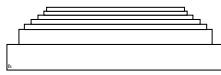
standplass skal han gå til neste standplass for i sin tur å avgi skudd på den standplassen. Det skal benyttes et tidtakingssystem for å kontrollere tidsbegrensningen for forberedelsestiden på 12 sekunder. Hver finale består av serier av lerduer, som avgis i rekkefølge med progressive eliminasjoner. De fortsetter slik til det er avgjort hvem som får gull og sølvmedaljene:

- a) Når de seks finalistene har fullført en normal runde på 25 lerduer er den finalisten som er på 6. plass eliminert. Ved poenglikhet blir finalisten med lavest kvalifiseringsresultat (høyest start(Bib)nummer) eliminert;
- b) De fem gjenværende finalistene avgir skudd mot ytterligere 5 lerduer, totalt 30 lerduer, og den finalisten som er på 5. plass eliminert. Ved poenglikhet blir finalisten med lavest kvalifiseringsresultat (høyest start(Bib)nummer) eliminert;
- c) De fire gjenværende finalistene avgir skudd mot ytterligere 5 lerduer, totalt 35 lerduer, og den finalisten som er på 4. plass er eliminert. Ved poenglikhet blir finalisten med lavest kvalifiseringsresultat (høyest start(Bib)nummer) eliminert;
- d) De tre gjenværende finalistene avgir skudd mot ytterligere 5 lerduer, totalt 40 lerduer, og den finalisten som er på 3. plass (bronsemedaljøren) er eliminert. Ved poenglikhet blir finalisten med lavest kvalifiseringsresultat (høyest start(Bib)nummer) eliminert;
- e) Sekvensen som beskrives ovenfor, med 5 lerduer i b) c) og d) består av 2 til venstre, 2 til høyre og 1 rett fram, tilfeldig valgt for hver finalist.
- f) De to gjenværende avgir skudd mot ytterligere 10 lerduer, og fullfører finalen etter 50 lerduer. 1. og 2. plassene er avgjort (gull og sølvmedaljene). Ved poenglikhet blir det omskyting umiddelbart.
- g) Sekvensen med 10 lerduer, beskrevet i f) består av 4 til venstre, 4 til høyre og 2 rett fram, tilfeldig valgt for hver finalist. De 25 lerdueene i b) c) d) og f) som beskrives ovenfor skal for hver av finalistene bestå av 2 til venstre, 2 til høyre og 1 rett fram fra hver av de fem standplassene; og
- h) Etter hver eliminasjonsrunde beholder de gjenværende finalistene sine opprinnelige standplasser.

### 9.18.3.2

**Skeet.** Finalistene avgir skudd på hver standplass i start(Bib)nummerrekkefølge. Det skal benyttes et tidtakingssystem for å kontrollere tidsbegrensningen for forberedelsestiden på 30 sekunder. Hver finale består av serier av lerduer, som avgis i rekkefølge med progressive eliminasjoner. De fortsetter slik til det er avgjort hvem som får gull og sølvmedaljene:

- a) Alle seks finalistene skal i rekkefølge avgi skudd mot 20 lerduer, en regulær dublé og en omvendt dublé på standplass 3, en regulær dublé på standplass 4, en regulær dublé og en omvendt dublé på standplass 5, en regulær dublé og en omvendt dublé

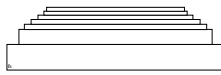


- på standplass 3, en omvendt dublé på standplass 4 og en regulær dublé og en omvendt dublé på standplass 5. Når alle seks finalistene har avgitt skudd mot 20 lerduer, er finalisten på 6. plass eliminert. Ved poenglikhet blir finalisten med lavest kvalifiseringsresultat (høyest start(Bib)nummer) eliminert;
- b) De fem gjenværende finalistene avgir skudd mot ytterligere 10 lerduer, en regulær dublé og en omvendt dublé på standplass 3, en regulær dublé på standplass 4, en regulær dublé og en omvendt dublé på standplass 5. Etter 30 lerduer er finalisten på 5. plass eliminert. Ved poenglikhet blir finalisten med lavest kvalifiseringsresultat (høyest start(Bib)nummer) eliminert;
  - c) De fire gjenværende finalistene avgir skudd mot ytterligere 10 lerduer, en regulær dublé og en omvendt dublé på standplass 3, en omvendt dublé på standplass 4, en regulær dublé og en omvendt dublé på standplass 5. Etter 40 lerduer er finalisten på 4. plass eliminert. Ved poenglikhet blir den finalisten med lavest kvalifiseringsresultat (høyest start(Bib)nummer) eliminert;
  - d) De tre gjenværende finalistene avgir skudd mot ytterligere 10 lerduer, en regulær dublé og en omvendt dublé på standplass 3, en regulær dublé på standplass 4, og en regulær dublé og en omvendt dublé på standplass 5. Etter 50 lerduer er finalisten på 3. plass (bronsemedaljøren) eliminert. Ved poenglikhet blir den finalisten med lavest kvalifiseringsresultat (høyest start(Bib)nummer) eliminert;
  - e) De to gjenværende finalistene avgir skudd mot ytterligere 10 lerduer, en regulær dublé og en omvendt dublé på standplass 3, en omvendt dublé på standplass 4, og en regulær dublé og en omvendt dublé på standplass 5. Etter 60 lerduer er 1. og 2. plassene avgjort (gull og sølvmedaljene) Ved poenglikhet blir det omsyting umiddelbart; og
  - f) På standplass 4 må dommeren informere den første finalisten om hvorvidt dubléen er en regulær dublé eller en omvendt dublé.

### 9.18.3.3

**Framgangsmåte - Rangering ved poenglikhet.** Poenglikhet på plassene tre til seks skal avgjøres i samsvar med start(Bib)nummerrekkefølgen (rangeringen i kvalifiseringsomgangen). Er det poenglikhet på 1. og 2. plass skal omsytingen begynne umiddelbart. Det vil ikke bli vist lerduer eller gitt anledning til prøveskyting. Omsytingen skal gjennomføres i samsvar med følgende regler:

- a) **Trap.** Skyttere må stille på rekke bak standplass 1 i start(Bib)nummerrekkefølge. De starter på standplass 1 og alle må avgi skudd mot en regulær lerdue til ingen lenger står likt, i samsvar med følgende prosedyre: Standplass 1 lerdue til venstre, standplass 2 lerdue til høyre, standplass 3 lerdue til venstre, standplass 4 lerdue til høyre, standplass 5 lerdue til venstre, så igjen standplass 1, hvorfra det nå skal avgis skudd mot lerdue til høyre osv. Det er kun tillatt å avgi ett (1) skudd mot



hver skive. Etter å ha avgitt sine skudd må finalisten stille seg bak den skytteren som nå skal avgi skudd.

**NB!** Tid til forberedelser = 12 sekunder.

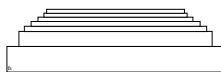
- b) **Skeet.** Skyttere med samme poengsum skal stille seg på linje bak standplass 3 i start(Bib)nummerrekkefølge, hvor de avgir skudd mot en regulær dublé. Hvis rekkefølgen ikke avgjøres på den første dubléen avgir de skudd mot en omvendt dublé på samme standplass. Står de fortsatt likt går de til standplass 4 for å avgi skudd mot en regulær dublé. Står de fortsatt likt står en omvendt dublé på samme standplass for tur. Prosedyren fortsetter på standplass 5, og så tilbake til standplass 3 osv. inntil ingen lenger står likt.

**NB!** Tid til forberedelser = 15 sekunder

#### 9.18.3.4

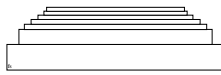
Hvis en skytter ved et uhell avgir skudd utenom tur skal resultatet noteres og skytteren gis en offisiell **advarsel (gult kort)**. Gjentakelse må resultere i at lerduen det avgis skudd mot erklæres **BOM**.





#### 9.18.4 GJENNOMFØRING AV FINALER

Tid	Deløvelse	Framgangsmåte
a) 30:00 og 15:00 minutter før	<b>Finalistene møter for patronkontroll</b>	Skyttere kvalifisert for finale, deres trenere eller lagledere må møte på finalebanen i tide (art. 9.18.2.2). Juryen vil pålegge finalistene, deres trenere eller lagledere å legge patronene sine i nummererte bokser (med samme nummer som start(Bib)nummeret). Juryen vil velge ut patroner til patronkontroll og inspisere utstyret. Patronkontrollen må være fullført før presentasjonen. Finalistene kan forlate finalebanen, men må returnere minst 15:00 minutter før finalen starter. Ekstra patroner kan ikke bringes til finalebanen.
b) 10:00 minutter før	<b>Vise lerdue og prøveskyte</b>	Dommeren vil gi finalistene tillatelse til å fullføre oppvarmingen, avgi prøveskudd og se lerdueene i samsvar med reglene for hver øvelse.
c) 5:00 minutter før	<b>Samles for introduksjon</b>	De seks (6) finalistene, dommeren og ansvarlig jurymedlem må møte på et avtalt presentasjonsområde, midt på banen.
d) 4:00 minutter før	<b>Presentasjon av finalistene</b>	Annonsøren skal presentere skytterne i start(Bib)-nummerrekkefølge (nummer én til høyre når de er vendt mot publikum) med navn, nasjon og en kort orientering om hver finalist. Annonsøren skal også presentere dommeren og ansvarlig jurymedlem.
e) 1:00 minutt før	<b>Forberedelse</b>	Ett (1) minutt før det første skudd i finalen avgis skal dommeren anmode skytterne om å gå til sine standplasser.
f)  Konkurranse-skytingen starter 0:00	<b>Finalen starter</b>	Dommeren anmoder den første skytteren om å starte med kommando <b>START</b> . Alle skytterne i trap har tolv (12) sekunder til å rope på hver lerdue. I skeetøvelsen har hver finalist, på hver standplass fra han har inntatt den, tretti (30) sekunder til å rope på og avgi skudd mot begge dubléene. I omskyting når to eller flere står likt er forberedelsestiden 15 sekunder.
g) <b>Opphold for å oppdatere resultattavlen</b>		I trapfinaler oppstår det pauser for å oppdatere resultattavlen når alle finalistene har avgitt skudd mot 5 lerdue og senere etter hver 5. lerdue. I skeetfinaler oppstår pauser når alle finalistene har skutt ferdig på en standplass. TV-produsenter benytter pausene til å vise tilskuerene aktuelle resultater og foreløpig rekkefølge. Annonsøren kommenterer kort skytterne og deres resultater, og når det passer anerkjenner han de finalistene som er eliminert, eller annonserer at en omskyting på grunn av poenglikhet vil finne sted. Etter 5 - 25 sekunder anmoder dommeren den første skytteren om å avgi neste skudd med kommando <b>KLAR</b> .



h) <b>Fullføre finalen</b>	Hvis ingen har samme poengsum på 1. plass (gullmedaljen) vil ansvarlig jurymedlem omgående erklære <b>RESULTATENE ER ENDELIGE</b> . Er det poenglikhet vil han anmode dommeren om å lede omskytingen, for å avgjøre hvem som er vinneren. Når de to finalistene ikke lenger står likt erklærer ansvarlig jurymedlem omgående <b>RESULTATENE ER ENDELIGE</b> .
i) <b>Når medaljene er fordelt</b>	Når ansvarlig jurymedlem har erklært <b>RESULTATENE ER ENDELIGE</b> skal han samle de tre medaljevinnerne på finalebanen, og annonsøren skal anerkjenne medaljevinnerne ved å annonsere: "VINNER AV BRONSEMEDALJEN, SOM REPRESENTERER (NASJON) ER (NAVN)." "VINNER AV SØLVMEDALJEN, SOM REPRESENTERER (NASJON) ER (NAVN)." "VINNER AV GULLMEDALJEN, SOM REPRESENTERER (NASJON), ER (NAVN)."

#### 9.18.5

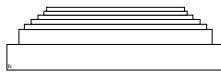
##### Funksjoneringsfeil i finaler

- Avgjør dommeren at en skadet hagle eller funksjoneringsfeil på hagle eller ammunisjon ikke er skytterens feil, skal skytteren gis maksimum tre (3) minutter til å reparere haglen, få en annen godkjent hagle eller bytte ammunisjon. Lar ikke dette seg gjøre innen tre (3) minutter må skytteren trekke seg.
- Når funksjoneringsfeilen er utbedret eller skytteren har trukket seg fortsetter finalen. Endelig rangering av en skytter som har trukket seg bestemmes av hvor mange lerdUER som var truffet da funksjoneringsfeilen inntraff;
- En skytter tillates maksimum to (2) funksjoneringsfeil i finalen, inkludert omskytinger, enten han har førsøkt å utbedre feilen eller ikke;
- Inntreffer ytterligere funksjoneringsfeil på regulære lerdUER skal det dømmes **BOM**, enten skytteren forsøkte å avgi skudd eller ikke.

#### 9.18.6

##### Protester i finaler

- Er en skytter uenig i en dommeravgjørelse hva gjelder **TREFF, BOM, NY DUE** eller **IRREGULÆRE** lerdUE(r), skal han protestere omgående, før neste skytter avgir skudd, ved å løfte en arm og si **PROTEST**.
- Dommeren må da midlertidig avbryte skytingen og, etter å ha hørt assistentdommernes oppfatning, ta en avgjørelse. Protester vil ikke bli akseptert etter at neste skytter har avgitt skudd.



- c) Alle andre slags protester, framsatt av skytteren eller hans trener, skal omgående avgjøres av finaleprotestjuryen (art. 9.18.2.7). Finaleprotestjuryens avgjørelse er endelig og kan ikke appelleres.
- d) Hvis en protest, framsatt i finalen, gjelder noe annet enn dommerens avgjørelse om **TREFF, BOM, NY DUE** eller **IRREGULÆRE** lerduer tapes, skal det straffes med av trekk av to (2) poeng fra de to (2) siste lerdueene som er **TRUFFET**.
- e) Det skal ikke betales protestgebyr i finaler.

## **9.19**

### **TRAP BLANDET ØVELSE**

#### **9.19.1**

#### **Generelle konkurranseregler**

##### **9.19.1.1**

##### **Øvelse**

Art. 9.19 viser de spesielle tekniske reglene for øvelsen Trap blandede lag og Trap junior blandede lag.

##### **9.19.1.2**

##### **Lagsammensetning**

Blandede lag skal være nasjonale lag, hvert med en mann og en kvinne fra samme nasjon (ikke lag sammensatt fra to nasjoner). (Juniorer kan delta på blandede lag, jfr. art. 3.3.7). Begge deltakerne skal bære samme type konkurransebekledning, med nasjonens farger og identifikasjon (jfr. art. 6.20.2.2). I kvalifiseringskonkurransen skal skytterne bære samme startnummer som i den individuelle konkurransen. Nye startnummer vil bli utdelt etter at resultatene fra kvalifiseringskonkurransen foreligger, i samsvar med art. 9.19.2.7.

##### **9.19.1.3**

##### **Påmelding av lag**

Nasjoner kan maksimalt melde på to blandede lag til ett mesterskap. Deltakeravgiften for hvert lag er EUR 170,00 (art. 3.7.4.1). Lagdeltakere kan byttes ut med andre deltakere som er påmeldt til mesterskapet senest kl. 12:00 to dager før den blandede lagkonkurransen finner sted.

##### **9.19.1.4**

##### **Konkurransens format**

Øvelsen består av to (2) deløvelser:

- a) KVALIFISERING
- b) FINALE

##### **9.19.1.5**

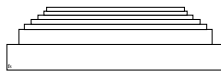
##### **Avvikling av konkurransen**

I ISSF-mesterskap skal kvalifiseringskonkurransen og finalen normalt arrangert samme dag, etter at de individuelle trapøvelsene for kvinner og menn er avsluttet.

##### **9.19.1.6**

##### **Lagresultater**

Resultater og rangering er basert på sammenlagresultater i hver del av konkurransen for de to lagmedlemmene.



#### 9.19.1.7

#### Omskytinger

a) Omskytinger gjennomføres for å avgjøre:

- Poenglikhet etter kvalifiseringskonkurransen for å avgjøre plass i finalen;
- Poenglikhet etter kvalifiseringskonkurransen for å avgjøre posisjonene 1 til 6 i finalen;
- Poenglikhet på 1. og 2. plass i finalen;

b) Omskytinger etter kvalifiseringskonkurransen:

- Må avvikles på en annen bane enn finalebanen;
- Poenglikhet på de høyeste poengsummene skal avgjøres først;
- Laget med høyest rangeringsresultat fra kvalifiseringskonkurransen (art. 9.15.3) avgir skudd først;
- Lagene vil få anledning til å avgi prøveskudd og se lerdue;

c) Omskytinger under finalen (kun poenglikhet på 1. plass):

- Laget med lavest startnummer avgir skudd først;
- Det vil ikke bli anledning til å avgi prøveskudd eller se lerdue.

#### 9.19.1.8

#### Framgangsmåte ved omskyting

Art. 9.15.5.2, Framgangsmåte ved omskytinger i trapøvelsen anvendes slik:

a) Begge medlemmene på lag som har samme poengsum må delta i omskytingen;

b) Trenerne for hvert lag må avgjøre hvilket lagmedlem (mann eller kvinne) som skal avgi skudd mot den første lerdue;

c) Det er kun tillatt å avgi ett (1) skudd mot hver lerdue (art. 9.15.5.2.c);

d) Skytteren som skal avgi det første skuddet må stille seg på standplass 1 og avgi skudd mot en regulær lerdue i samsvar med art. 9.15.5.2;

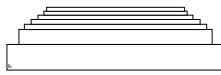
e) Ved fortsatt poenglikhet, gjentas samme framgangsmåte på standplass 2 av den andre skytteren på laget;

f) Denne prosedyren fortsetter ved at lagdeltakerne avgir skudd annen hver gang (Lagmedlemmenes skyterekkefølge vil være 1 – 2 – 2 – 1 – 1 – 2, – 2 osv.) på standplass etter standplass til ingen lenger står likt.

#### 9.19.1.9

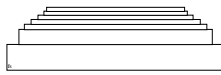
#### Coaching

Coaching under finalen må skje i samsvar med art. 6.12.5. (ikke-verbal (stille) coaching er tillatt). I finalen må seks (6) stoler være plassert til venstre, bak standplass 6 for de tre (3) trenerne og en lagdeltaker fra hvert av de lagene som avgir skudd på standplassene 6-1-2. Seks (6) stoler må være plassert til høyre, bak standplass 5 for de tre (3) trenerne og en lagdeltaker fra hvert av de lagene som avgir skudd på standplassene 3-4-5. Trenere som sitter på disse plassene må ha på seg sitt nasjonale antrekk



(treningsdress) (oversetters anm.), eller en markant nasjonal/ NOK identifikasjon på ryggen. Trenerne og skyttere som sitter på disse stolene kan snakke med hverandre under konkurransen, forutsatt at de ikke forstyrrer de skytterne som avgir skudd.

- 9.19.1.10 Coachingpause (time-out)**  
Når en skytter fra et lag står for tur til å avgi skudd under finalen, kan trenerne fra det laget be om én (1) coachingpause, av maksimalt ett (1) minutt varighet. Ansvarlig jurymedlem må kontrollere tiden. Hvis det er bedt om coachingpause, kan alle trenerne snakke med sine skyttere i denne pausen. Annonsøren kan også gi kommentarer under denne coachingpausen.
- 9.19.1.11 Funksjoneringsfeil**  
Funksjoneringsfeil som oppstår under kvalifiseringskonkurransen skal avgjøres i samsvar med art. 9.12. Funksjoneringsfeil som oppstår i finalen skal avgjøres i samsvar med art. 9.18.5.
- 9.19.1.12 Protester**  
Protester framsatt under kvalifiseringskonkurransen skal avgjøres i samsvar med art. 9.17. Protester framsatt under finaler skal avgjøres av finaleprotestjuryen i samsvar med art. 9.18.6.
- 9.19.1.13 Musikk og publikumsaktivitet**  
Under finaler skal det spilles musikk, og publikum vil bli oppfordret til å støtte og heie på sine favoritter.
- 9.19.2 KVALIFISERING**
- 9.19.2.1 Tidsramme**  
Starttid for kvalifiseringskonkurransen må publiseres i det offisielle programmet.
- 9.19.2.2 Startrekkefølge**  
Startrekkefølgen for lagene avgjøres ved loddtrekning. De to medlemmene på hvert lag må avgi skudd ved siden av hverandre på samme skytelag. Mannen avgir skudd først, deretter kvinnen. Lag fra samme nasjon skal ikke være i samme skytelag.
- 9.19.2.3 Kommunikasjon mellom skytterne**  
Forutsatt at de ikke forstyrrer andre skyttere tillates lagmedlemmene å snakke sammen etter at de har avgitt skudd, før de flytter seg til neste standplass.
- 9.19.2.4 Kvalifisering**  
Begge skytterne på laget skal skyte tre (3) runder à 25 lerduer på tre (3) baner, tilsammen 75 lerduer pr. skytter (150 lerduer pr. lag). ISSFs kvalifiseringsregler, art. 9.8. skal anvendes.
- 9.19.2.5 Rangering av lag**  
Lagene skal rangeres iht. de to lagmedlemmenes sammenlagresultater.

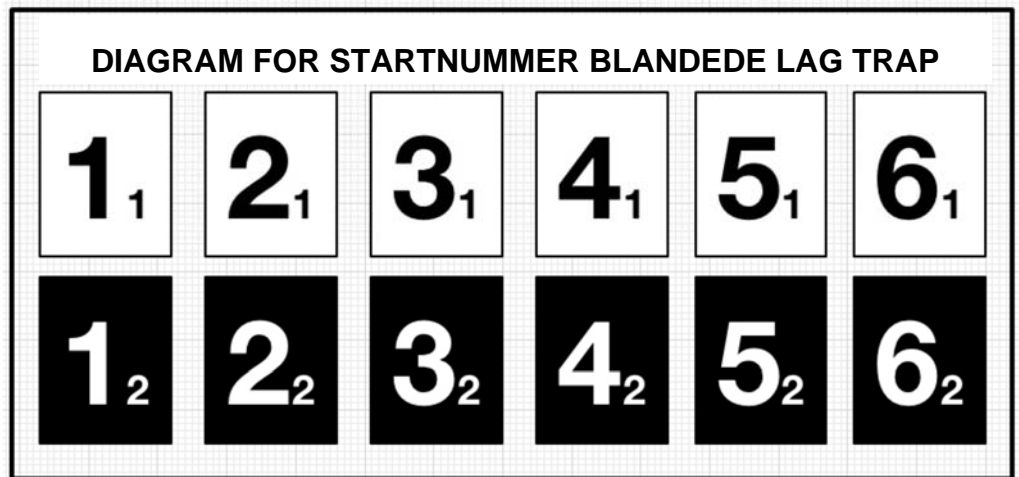


### 9.19.2.6 Poenglikhet i kvalifiseringskonkurransen

Poenglikhet på plassene én (1) til seks (6) og/eller poenglikhet på en plass som kvalifiserer for finalen avgjøres ved omskyting (jfr. art. 9.19.1.7). Ved all annen poenglikhet anvendes tilbaketellingsregelen (art. 9.15.1.2) på de to lagmedlemmenes sammenlagresultat.

### 9.19.2.7 Kvalifisering til finalen

Når eventuelle omskytinger er avviklet, og den endelige rangeringen etter kvalifiseringskonkurransen foreligger, avanserer de seks (6) første lagene til finalen. Nye startnummer som samsvarer med rangering av lagene må fordeles. Startnumrene skal utformes slik diagrammet viser. Lagmedlemmene som først avgir skudd må bruke hvite startnummer; de i andre skytelag bruker sorte startnummer.



### 9.19.3 FINALE

#### 9.19.3.1 Tidsramme

Starttid for finalen må publiseres i det offisielle programmet. Finalen finner sted på den banen som er bestemt for finaler.

#### 9.19.3.2 Finalefunksjonærer

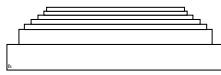
Gjennomføring og overvåking av finaler for blandede lag skal skje i samsvar med art. 9.18.2.7.

#### 9.19.3.3 Frammøte på banen

Lag som kvalifiserer seg til finalen må møte til patronkontroll senest 30 minutter før starttid. Juryene må fullføre patron- og utstyrskontroll i løpet av frammøteperioden. Skytterne må møte på finalebanen senest 15 minutter før starttid. Hvis et lag ikke legger fram sine patroner til patronkontroll 30 minutter før finalen, eller ikke møter fram 15 minutter før vil det, som straff, bli trukket ett (1) poeng fra den første lerdue som blir truffet.

#### 9.19.3.4 Prøveskyting og syning av lerduer

Før finalen starter skal skytterne gis anledning til å se lerdue og prøveskyte våpenet.



#### **9.19.3.5 Konkurranseregler i finalen**

Finalistene skyter kun ett (1) skudd mot hver lerdue (jfr. art. 9.15.5.2.c). Treneren avgjør hvilken skytter som skal avgi skudd først (mann eller kvinne). Skytterne fra de seks (6) lagene som skal avgi skudd først må innta standplassene 1 – 6, i startnummerrekkefølge. Skytteren som skal avgi skudd som nummer to må stille seg ved siden av treneren til venstre eller høyre for FOP. Skytteren som avgir skudd først starter konkurransen med å avgi skudd mot fem (5) lerduer i vanlig trap-rotasjon. Det vil bli en kort pause mens skytterne som skal avgi skudd som nummer to inntar standplassene 1 – 6 i startnummerrekkefølge. De avgir skudd mot fem (5) lerduer. Annonsøren vil kommentere resultatene og rangering i hver pause. Denne rotasjonen fortsetter inntil hvert lag har avgitt skudd mot tjuufem (25) lerduer (2 til høyre, 2 til venstre og 1 rett fram lerdue fra hver standplass. Skytterne som avgir skudd først har da avgitt skudd mot 15 lerduer, de som avgir skudd som nummer to har avgitt skudd mot 10 lerduer).

#### **9.19.3.6 Eliminering av laget på 6. plass**

Når alle lagene har fullført en normal runde av tjuufem (25) lerduer er laget med lavest poengsum eliminert og rangeres på 6. plass. Hvis to eller flere lag har samme poengsum skal det laget som har lavest poengsum fra kvalifiseringskonkurransen (høyeste startnummer) elimineres. Finalen fortsetter med de skytterne som sist avga skudd mot fem (5) lerduer.

#### **9.19.3.7 Eliminering av laget på 5.plass**

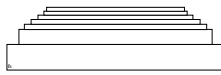
Når de gjenværende lagene i finalen har fullført tretti (30) skudd elimineres laget med lavest poengsum og rangeres på 5. plass. Hvis to eller flere har samme poengsum skal det laget som har lavest poengsum fra kvalifiseringskonkurransen (høyeste startnummer) elimineres. Finalen fortsetter med de skytterne som først avga skudd mot fem (5) lerduer.

#### **9.19.3.8 Eliminering av laget på 4. plass**

Når de gjenværende lagene i finalen har fullført trettifem (35) skudd elimineres laget med lavest poengsum og rangeres på 4. plass. Hvis to eller flere har samme poengsum skal det laget som har lavest poengsum fra kvalifiseringskonkurransen (høyeste startnummer) elimineres. Finalen fortsetter med de skytterne som sist avga skudd mot fem (5) lerduer.

#### **9.19.3.9 Eliminering av laget på 3. plass**

Når de gjenværende lagene i finalen har fullført førti (40) skudd elimineres laget med lavest poengsum og rangeres på 3. plass (vinner av bronsemedaljen). Hvis to eller flere har samme poengsum skal det laget som har lavest poengsum fra kvalifiseringskonkurransen (høyeste startnummer) elimineres. Finalen fortsetter med de skytterne som først avga skudd mot fem (5) lerduer fulgt av de skytterne som sist avga skudd mot fem (5) lerduer.



#### **9.19.3.10**

##### **Gull- og sølvmedaljene avgjøres**

Når de to gjenværende lagene har fullført femti (50) lerduer er 1. og 2. plassene (gull- og sølvmedaljevinnerne) avgjort. Har lagene samme poengsum avgjøres rekkefølgen ved omskyting i samsvar med art. 9.19.1.8.

#### **9.19.3.11**

##### **Eliminasjonsprosedyrer**

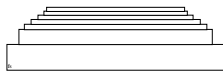
Etter hver eliminasjon skal de gjenværende lagene beholde sine opprinnelige standplasser. Sekvensene à 5 lerduer i art. 9.19.3.7, art. 9.19.3.8 og art. 9.19.3.9 består for hvert lag av 2 lerduer til venstre, to til høyre og 1 tilfeldig valgt rett fram lerdue. Sekvensen à 10 lerduer i art. 9.19.3.10 består av 4 lerduer til venstre, 4 til høyre og 2 tilfeldig valgte rett fram lerduer for hvert lag. De totalt 25 lerdueene i art. 9.19.3.7 t.o.m. 9.19.3.10 må for hvert lag bestå av to lerduer til venstre, to til høyre og 1 rett fram lerdue fra hver av de fem (5) standplassene. Alle skivesekvensene i art. 9.19.3.6 t.o.m. 9.19.3.10 skal være de samme som i finalereglene for den individuelle trap-øvelsen (art. 9.18.3.1.a – h)).

#### **9.19.3.12**

##### **Anerkjennelse av vinnerlagene**

Når gull- og sølvmedaljene er avgjort må juryen samle de tre (3) medaljevinnende lagene på FOP og annonsøren skal anerkjenne bronse- sølv- og gullmedaljevinnerne.



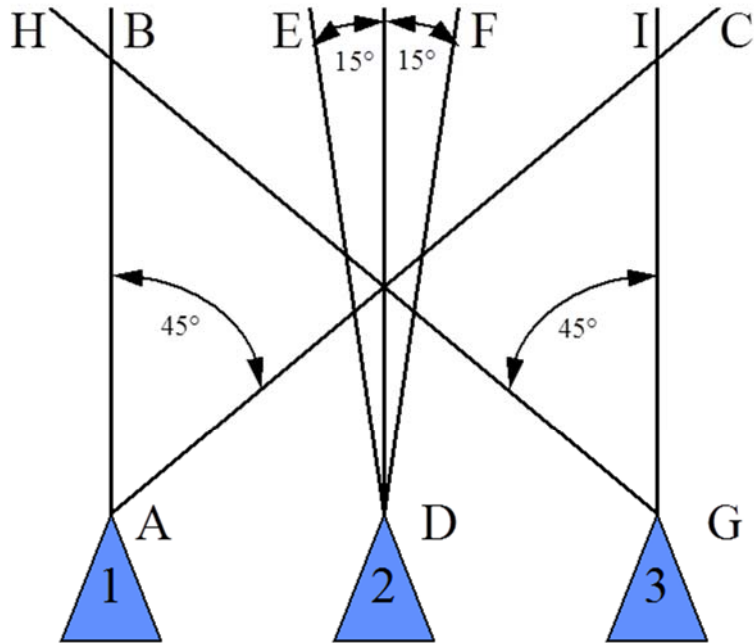


9.20

## FIGURER OG TABELLER

9.20.1

### Trap - Horisontale kastevinkler



Maksimale horisontale kastevinkler for første, andre og tredje kastemaskin i hver gruppe.

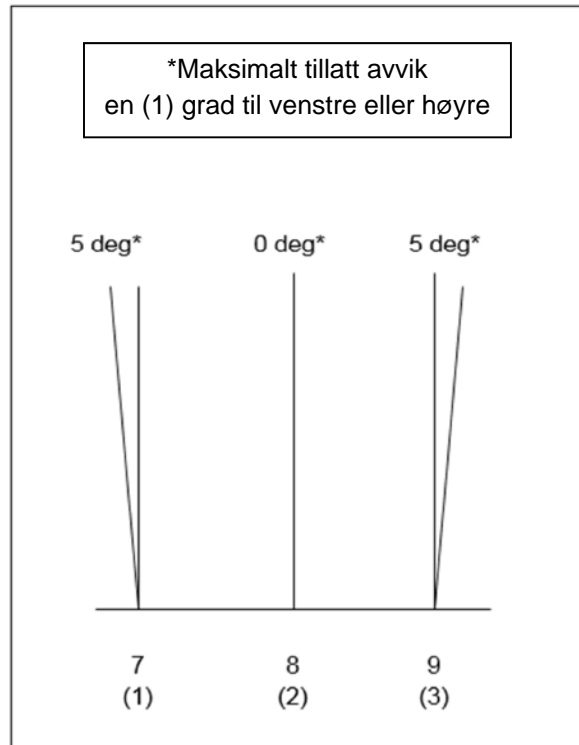
LerdUER fra maskin nr. 1 må falle i området A B C.

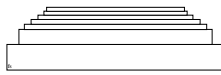
LerdUER fra maskin nr. 2 må falle i området D E F.

LerdUER fra maskin nr. 3 må falle i området G H I.

9.20.2

### Dobbeltrap - Horisontale kastevinkler

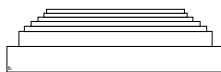




### 9.20.3 Traptabeller (I-IX)

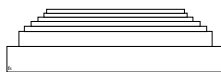
Tabell I					
Gruppe	Kastemaskinnummer	Kastevinkel (grader)	Høyde over bakkenivå ved 10 m	Kastelengde	Merknad
1	1	25 H	2,00 m	76,00 m +/-1 m	
	2	5 V	3,00 m		
	3	35 V	1,50 m		
2	4	45 H	2,50 m		
	5	10 H	1,80 m		
	6	35 V	3,00 m		
3	7	35 H	3,00 m		
	8	5 V	1,50 m		
	9	45 V	1,60 m		
4	10	40 H	1,50 m		
	11	0	3,00 m		
	12	25 V	2,60 m		
5	13	20 H	2,40 m		
	14	5 H	1,90 m		
	15	35 V	3,00 m		

Tabell II					
Gruppe	Kastemaskinnummer	Kastevinkel (grader)	Høyde over bakkenivå ved 10 m	Kastelengde	Merknad
1	1	25 H	3,00 m	76,00 m +/-1 m	
	2	5 V	1,80 m		
	3	35 V	2,00 m		
2	4	40 H	2,00 m		
	5	0	3,00m		
	6	45 V	1,60 m		
3	7	45 H	1,50 m		
	8	0	2,80 m		
	9	40 V	2,00 m		
4	10	15 H	1,50 m		
	11	5 H	2,00 m		
	12	35 V	1,80 m		
5	13	35 H	1,80 m		
	14	5 V	1,50 m		
	15	40 V	3,00 m		



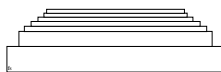
<b>Tabell III</b>					
<b>Gruppe</b>	<b>Kastemaskin- nummer</b>	<b>Kastevinkel (grader)</b>	<b>Høyde over bakkenivå ved 10 m</b>	<b>Kastelengde</b>	<b>Merknad</b>
1	1	30 H	2,50 m	76,00 m +/-1 m	
	2	0	2,80 m		
	3	35 V	3,00 m		
2	4	45 H	1,50 m		
	5	5 V	2,50 m		
	6	40 V	1,70 m		
3	7	30 H	2,80 m		
	8	5 H	3,00 m		
	9	45 V	1,50 m		
4	10	45 H	2,30 m		
	11	0	3,00 m		
	12	40 V	1,60 m		
5	13	30 H	2,00 m		
	14	0	1,50 m		
	15	35 V	2,20 m		

<b>Tabell IV</b>					
<b>Gruppe</b>	<b>Kastemaskin- nummer</b>	<b>Kastevinkel (grader)</b>	<b>Høyde over bakkenivå ved 10 m</b>	<b>Kastelengde</b>	<b>Merknad</b>
1	1	40 H	3,00 m	76,00 m +/-1 m	
	2	10 H	1,50 m		
	3	30 V	2,20 m		
2	4	30 H	1,60 m		
	5	10 V	3,00 m		
	6	35 V	2,00 m		
3	7	45 H	2,00 m		
	8	0	3,00 m		
	9	20 V	1,50 m		
4	10	30 H	1,50 m		
	11	5 V	2,00 m		
	12	45 V	2,80 m		
5	13	35 H	2,50 m		
	14	0	1,60 m		
	15	30 V	3,00 m		



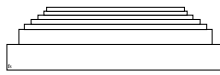
<b>Tabell V</b>					
<b>Gruppe</b>	<b>Kastemaskin- nummer</b>	<b>Kastevinkel (grader)</b>	<b>Høyde over bakkenivå ved 10 m</b>	<b>Kastelengde</b>	<b>Merknad</b>
1	1	45 H	1,60 m	76,00 m +/-1 m	
	2	0	3,00 m		
	3	15 V	2,00 m		
2	4	40 H	2,80 m		
	5	10 V	1,50 m		
	6	45 V	2,00 m		
3	7	35 H	3,00 m		
	8	5 V	1,80 m		
	9	40 V	1,50 m		
4	10	25 H	1,80 m		
	11	0	1,60 m		
	12	30 V	3,00 m		
5	13	30 H	2,00 m		
	14	10 H	2,40 m		
	15	15 V	1,80 m		

<b>Tabell VI</b>					
<b>Gruppe</b>	<b>Kastemaskin- nummer</b>	<b>Kastevinkel (grader)</b>	<b>Høyde over bakkenivå ved 10 m</b>	<b>Kastelengde</b>	<b>Merknad</b>
1	1	40 H	2,00 m	76,00 m +/-1 m	
	2	0	3,00 m		
	3	35 V	1,50 m		
2	4	35 H	2,50 m		
	5	10 H	1,50 m		
	6	35 V	2,00 m		
3	7	35 H	2,00 m		
	8	5 V	1,50 m		
	9	40 V	3,00 m		
4	10	45 H	1,50 m		
	11	10 V	3,00 m		
	12	25 V	2,60 m		
5	13	25 H	2,40 m		
	14	5 H	1,50 m		
	15	45 V	2,00 m		

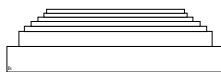


<b>Tabell VII</b>					
<b>Gruppe</b>	<b>Kastemaskin- nummer</b>	<b>Kastevinkel (grader)</b>	<b>Høyde over bakkenivå ved 10 m</b>	<b>Kastelengde</b>	<b>Merknad</b>
1	1	35 H	2,20 m	76,00 m +/-1 m	
	2	5 V	3,00 m		
	3	20 V	3,00 m		
2	4	40 H	2,00 m		
	5	0	3,00 m		
	6	45 V	2,80 m		
3	7	40 H	3,00 m		
	8	0	2,00 m		
	9	40 V	2,20 m		
4	10	45 H	1,50 m		
	11	5 H	2,00 m		
	12	35 V	1,80 m		
5	13	20 H	1,80 m		
	14	5 V	1,50 m		
	15	45 V	2,00 m		

<b>Tabell VIII</b>					
<b>Gruppe</b>	<b>Kastemaskin- nummer</b>	<b>Kastevinkel (grader)</b>	<b>Høyde over bakkenivå ved 10 m</b>	<b>Kastelengde</b>	<b>Merknad</b>
1	1	25 H	3,00 m	76,00 m +/-1 m	
	2	5 H	1,50 m		
	3	20 V	2,00 m		
2	4	40 H	1,50 m		
	5	0	3,00 m		
	6	45 V	2,80 m		
3	7	35 H	3,00 m		
	8	5 V	2,50 m		
	9	45 V	2,00 m		
4	10	45 H	1,80 m		
	11	0	1,50 m		
	12	30 V	3,00 m		
5	13	30 H	2,00 m		
	14	10 H	3,00 m		
	15	15 V	2,20 m		

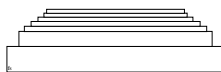
**Tabell IX**

<b>Gruppe</b>	<b>Kastemaskin- nummer</b>	<b>Kastevinkel (grader)</b>	<b>Høyde over bakkenivå ved 10 m</b>	<b>Kastelengde</b>	<b>Merknad</b>
1	1	40 H	3,00 m	76,00 m +/-1 m	
	2	0	1,80 m		
	3	20 V	3,00 m		
2	4	15 H	3,00 m		
	5	10 V	1,50 m		
	6	35 V	2,00 m		
3	7	45 H	1,60 m		
	8	0	2,80 m		
	9	30 V	3,00 m		
4	10	30 H	2,00 m		
	11	5 V	2,00 m		
	12	15 V	3,00 m		
5	13	35H	2,90 m		
	14	0	1,60 m		
	15	45V	2,20 m		



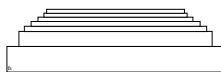
## 9.20 STIKKORDSREGISTER

Administrasjon av konkurransen	9.11
Advarsel (Gult kort)	9.16.3/3.2/ 3.6
Advarsel gitt av dommeren	9.5.5.3
Ammunisjon – Funksjoneringsfeil / Klikk	9.12.4.3
Ammunisjon – Ikke i samsvar med reglene	9.4.3.2.b
Ammunisjon – Kontroll av patroner	9.4.3.2
Ammunisjon – Patronspesifikasjoner	9.4.3.1
Anvendelse av reglene for alle lerdueøvelsene	9.1.1
Appell – Tidsbegrensning	9.17.4.1
Appeller	9.17.4
Assistentdommer – Fraværende – Trekk av ett poeng	9.5.6.3
Assistentdommer – Gi råd til dommeren	9.5.6.4
Assistentdommer – Plikter	9.5.6.2
Attestasjon av resultater	9.14.4
Avbrytelser – Dobbeltrap	9.9.4
Avbrytelser – Trap	9.8.4
Avbrytelser i programmet	9.11.3
Avbrytelser i programmet	9.11.3
Banesjef – Ansvar	9.5.3.2
Banesjef – Plikter	9.5.3.3
Blendere/skylapper & sideblendere	9.13.4
Blandede lag – Trap	9.19
Bom	9.7.5
Brudd på reglene	9.16
Brukket lerdue	9.7.3
Bytte våpen	9.4.2.5
Bære våpen – Sikkerhet	9.2.2
Defekt hagle	9.12.6
Diskvalifikasjon (Rødt kort)	9.16.5
Diskvalifikasjon i finaler	9.16.5.1
Dobbeltrap – "Bom"	9.9.8.3
Dobbeltrap – "Ny due" – Dommerens avgjørelse	9.9.8 /1
Dobbeltrap – "Ny due" – Dublé	9.9.8
Dobbeltrap – "Ny due" hvis skytteren ikke har avgitt skudd	9.9.8.2
Dobbeltrap – "Ny due" selv om skytteren har avgitt skudd	9.9.8.1
Dobbeltrap – Avbrytelse – Få se lerdue	9.9.4
Dobbeltrap – Avvist dublé	9.9.7
Dobbeltrap – Avvist lerdue – Skytterens framgangsmåte	9.9.7
Dobbeltrap – Bane (separat bane) Figur (art. 6.4.19.4)	9.1.5
Dobbeltrap – Begrensning av forberedelsestid, tilleggstid for å forlate standplass 5	9.9.3
Dobbeltrap – Framgangsmåte	9.9.2

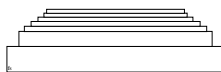


Dobbeltrap – Funksjoneringsfeil	9.9.8.4
Dobbeltrap – Horisontale vinkler	9.20.2
Dobbeltrap – Irregulær kastebane	9.9.6.3
Dobbeltrap – Jurykontroll	9.9.6
Dobbeltrap – Kasteavstander, vinkler og høyder	9.9.5
Dobbeltrap – Konkurranseregler	9.9
Dobbeltrap – Ledelse av en runde	9.9.1
Dobbeltrap – Prøveduer	9.9.6.1
Dobbeltrap – Samtidig utløsning av skudd	9.9.8.1.j / 9.12.1
Dobbeltrap – Skyte i bakken	9.9.9
Dobbeltrap – Tabell for innstilling av kastemaskiner	9.9.5
Dobbeltrap – Ufrivillig avgitt skudd	9.9.8.5
Dommere	9.5.5
Dommere – Plikter og funksjoner	9.5.5.2
Dømming	9.14.2
Elektroniske resultatavler	9.14.3.1
Elektroniske resultatavler – Synlige feil på resultatavlen	9.14.3.3
Erstatningsrunde – Attestasjon av resultater	9.12.8
Erstatningsrunde – Dobbeltrap	9.12.7.2
Erstatningsrunde – Prosedyrer	9.12.7
Erstatningsrunde – Skeet	9.12.7.3
Erstatningsrunde – Trap	9.12.7.1
Erstatningsrunde for fraværende skytter	9.16.4.4
Erstatte en skytter	9.11.2
Figurer og tabeller	9.20
Figurer og tabeller (art. 6.4.18.4)	9.1.5
Finaler – Antall finalister i hver øvelse	9.18.1
Finaler – Antall funksjoneringsfeil	9.18.5.c
Finaler – Defekt hagle	9.18.5
Finaler – Fasiliteter	9.18.2.1
Finaler – Finalistene møter fram på banen	9.18.2.2
Finaler – For sen eller fraværende finalist	9.18.2.2
Finaler – Frammøtetid	9.18.2.2
Finaler – Funksjoneringsfeil på hagle og ammunisjon	9.18.5
Finaler – Funksjonærer	9.18.2.7
Finaler – Generelle krav	9.18.2
Finaler – Isenesettelse og musikk	9.18.2.8
Finaler – Kommandoer på banen	9.18.4
Finaler – Lerdueøvelser	9.18
Finaler – Musikk og isenesettelse	9.18.2.8
Finaler – Pauser for å oppdatere resultatavlen	9.18.4.g
Finaler – Poenglikhet - rangering når to eller flere står likt (omskyting)	9.18.3.3
Finaler – Prosedyre for rangering etter en finale som ikke er fullført	9.16.4.2

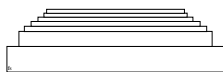




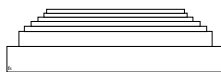
Finaler – Prosedyrer for gjennomføring av finaler	9.18.4
Finaler – Protester under finaler	9.18.6
Finaler – Prøveskyting	9.18.2.5
Finaler – Skeet	9.18.3.2
Finaler – Skyterekkefølge	9.18.2.4
Finaler – Spesielt utstyr på banene	9.18.2.6
Finaler – Starttidspunkt	9.18.2.3
Finaler – Trap	9.18.3.1
Fire eller flere finalister med samme poengsum for flere enn en plass	9.15.2.3
Fordel – På uoffisiell trening	9.6.2.2
Fraværende skytter	9.16.4.3
Fraværende skytter – Ekstraordinære omstendigheter	9.16.4.5
Funksjoneringsfeil	9.12
Funksjoneringsfeil – Antall tillatte funksjoneringsfeil	9.12.2
Funksjoneringsfeil – Definisjon	9.12.1
Funksjoneringsfeil – Handlemåte i tilfelle en funksjoneringsfeil oppstår	9.12.5
Funksjoneringsfeil – Prosedyre dersom det oppstår en funksjoneringsfeil	9.12.4
Funksjoneringsfeil – Prosedyrer skytteren må følge	9.12.4.1
Godt synlige jakker – Sikkerhet	9.2.1
Hagler	9.4.2
Hagler – "Release Trigger"	9.4.2.2
Hagler – Bytte våpen	9.4.2.5
Hagler – Hull i løpet	9.4.2.7
Hagler – Kompensatorer og innretninger påsatt løpet	9.4.2.6
Hagler – Magasiner	9.4.2.4
Hagler – Optiske sikter	9.4.2.8
Hagler – Remmer	9.4.2.3
Hagler – Tillate typer	9.4.2.1
Hagler, Utstyr og ammunisjon	9.4
Horisontale vinkler - Trap	9.19.1
Hørselvern	9.2.7
Høyrehendt skytter – Venstrehendt skytter	9.1.3
Ikke fullført runde – Trekk av resterende poeng	9.16.4.2
Individuell poenglikhet i konkurranser uten finaler	9.15.2.1
Individuelle resultater	9.14.5.1
Innstilling av kastemaskiner – Kastelengder skeet, vinkler og høyder	9.10.3.7
Irregulær lerdue	9.7.2
Juryen – Flertallsbeslutning	9.16.5.1
Juryen – Plikter før konkurransen	9.5.2.1
Juryen – Plikter under konkurransen	9.5.2.2
Juryens ansvar og handlinger	9.16.1
Justering av skytelag	9.11.4.4
Kjennskap til reglene	9.1.2
Klikk – Feil på ammunisjon	9.12.4.3



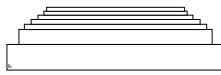
Kolbekappens dybde	9.4.2.9
Kommando Stopp	9.2.5
Kommandoer	9.2.6
Kompensatorer	9.4.2.6
Konkurransbekledning – Sko med åpen tå og/eller hæl	9.13.1.b
Konkurransbekledning (art.6.7) og utstyr	9.13
Konkurransfunksjonærer	9.5
Konkurransprosedyrer i finaler	9.18.3
Kontroll av patroner	9.4.3.2
Kontroll av patroner kjøpt på konkurransearenaen	9.4.3.2.b
Krav til baneanlegg og lerduer	9.3
Kvinneøvelser/Mannsøvelser	9.1.4
Lagresultater	9.14.5.2
Lerduer – Regulær/ Irregulær/ Brukket / Treff / Bom / Lerdue	9.7
Løp	9.4.2.7
Løp med hull	9.4.2.7
Magasiner	9.4.2.4
Mannsøvelser/Kvinneøvelser	9.1.4
Manuelle resultatavler	9.14.3.4
Maskinhusgrav - Trap og Dobbelttrap (art. 6.4.18.5)	9.1.5
Muntlig protest	9.17.2
Nasjonal IOC identitet	9.13.3
Ny due	9.7.6
Område for tørrtrening	9.2.3.a
Omskytinger	9.15.4
Omskytinger – Dobbelttrap	9.15.5.3
Omskytinger – Generelt	9.15.4.1
Omskytinger – Prosedyrer	9.15.5
Omskytinger – Sikkerhet	9.15.5.1
Omskytinger – Skeet	9.15.5.3
Omskytinger – Skytternes forberedelsestid	9.15.4.4
Omskytinger – Trap	9.15.5.2
Omskytinger før finaler	9.15.4.2
Omskytinger i finaler	9.15.4.3
Optiske sikter	9.4.2.8
Pauser i finalen for å oppdatere resultatavlen	9.18.4.g
Poenglikhet – Lag	9.15.3
Poenglikhet (uten finaler) – "Fullt hus"	9.15.2.2
Poenglikhet (uten finaler) – 4. plass og lavere	9.15.2.4
Poenglikhet (uten finaler) – På de første tre (3) plassene	9.15.2.3
Poenglikhet før finaler	9.15.1.1
Poenglikhet i finaler (art. 9.18.3.4)	9.15.4.3
Poenglikhet i konkurranser med finaler	9.15.1
Poenglikhet i konkurranser uten finaler	9.15.2
Poenglikhet og omskytinger	9.15



Protest – Hva laglederen må foreta seg	9.17.1.2
Protest – Skytterens handlemåte	9.17.1.1
Protest – Til dommeren	9.17.1.1
Protester og appeller	9.17
Protester og appeller, med unntak for en avgjørelse tatt av en finalejury	9.17.4
Prøveskyting – Etter reparasjon av våpen	9.2.4.e
Prøveskyting – Skyting og prøveskyting	9.2.4
Rangering	9.15.1.3
Regulær lerdue	9.7.1
«Release Triggers»	9.4.2.2
Remmer	9.4.2.3
Resultater	9.14.5
Resultater, tidsbegrensninger og prosedyrer for dømming	9.14
Resultatkort – Føres av assistentdommerne	9.14.3.4
Resultattavler	9.14.3
Resultattavler – Synlige feil på resultattavlen	9.14.3.3
RTD - kontoret (Resultater, Tidsbegrensning og Dømming)	9.14.1
Røre ved baneutstyret	9.3.c
Sideblendere	9.13.4
Sikkerhet	9.2
Sikkerhet – Kommando STOPP	9.2.5
Sikkerhetsflagg	9.2.2.b
Sikting – Når tillatt	9.2.3
Sjefsdommer – Plikter	9.5.4.2
Skeet – "Ny due" – Dommerens avgjørelse	9.10.6 /6.1
Skeet – "Ny due" i dubléer	9.10.6.3
Skeet – "Ny due" hvis skytteren ikke har avgitt skudd	9.10.6.2
Skeet – "Ny due" selv om skytteren har avgitt skudd	9.10.6.1
Skeet - Avbrytelser	9.10.3.5.c
Skeet – Avvist lerdue	9.10.5
Skeet – Avvist lerdue – Skytterens framgangsmåte	9.10.5
Skeet – Bom	9.10.8
Skeet – Bom i dubléer	9.10.9
Skeet – Forberedelsestid, begrensninger	9.10.3.1
Skeet – Framgangsmåte	9.10.2
Skeet – Framgangsmåte på standplass 8	9.10.3.3
Skeet – Irregulær kastebane	9.10.3.8
Skeet – Kastebaner, vinkler og høyder	9.10.3.7
Skeet – Kastelengde og høyder – Jurykontroll	9.10.3.7
Skeet – Klar - stilling	9.10.3.9
Skeet – Konkurranseregler	9.10
Skeet – Kontroll av markeringstape	9.10.4.2
Skeet – Ladning av patroner	9.10.3.4
Skeet – Ledelse av en runde	9.10.1
Skeet – Markeringstape	9.10.4
Skeet – Prøveduer	9.10.3.5



Skeet – Rekkefølgen lerdueene avgis i kvalifiseringskonkurranser	9.10.3.2
Skeet – Sikting/ Sikte på banen	9.10.3.6
Skeet – Skyte utenom tur	9.10.7
Skeet – START	9.10.1 / 9.10.2
Skeetbaner – Figur (art. 6.4.20.3)	9.1.5
Skeetbaner – Jfr. figur (art 6.4.20.4)	9.1.5
Skriftlige protester	9.17.3
Skytelag	9.11.4
Skytelag – Sammensetning	9.11.4.1
Skytelag – Skyterekkefølge	9.11.4.5
Skytelag – Trekning av	9.11.4.3
Skyteprogram	9.11.1
Skyterekkefølge	9.11.4.5
Skyting og prøveskyting	9.2.4
Skytter – Erstatte	9.11.2
Skytterens bekledning	9.13.1
Skytterens utstyr på konkurransebanen	9.4.1.2
Start(Bib)nummer	9.13.2
Synlig feil på resultattavlen	9.14.3.3
Tekniske brudd på reglene	9.16.3.5
Tidsbegrensning for protest	9.17.3.1
Tidsbegrensning for protester og appeller	9.17.4.1
Tilbaketellingsregelen, før finale	9.15.1.2
Trap – Blandede lag	9.19
Trap – “Ny due”	9.8.8
Trap – “Ny due” – Dommerens ansvar	9.8.8.1.a
Trap – “Ny due” hvis skytteren ikke har avgitt skudd	9.8.8.3
Trap – “Ny due” selv om skytteren har avgitt skudd	9.8.8.2
Trap – Avbrytelse – Få se lerdue	9.8.4
Trap – Avvist lerdue	9.8.7
Trap – Avvist lerdue – Skytterens framgangsmåte	9.8.7
Trap – Begrensninger for lerdue	9.8.5.3
Trap – Begrensninger i forberedelsestid, tilleggstid når standplass 5 forlattes	9.8.3
Trap – Benytte kun en bane - Innstillinger	9.8.5.2.d
Trap – Blandede lag	9.19
Trap – Bom	9.8.8.4
Trap – Figurer og tabeller	9.20
Trap – Foretrukne spesielle innstillinger av kastemaskiner	9.8.5.2
Trap – Foretrukne spesielle innstillinger brukes ikke	9.8.5.2
Trap – Framgangsmåte	9.8.2
Trap – Horisontale vinkler	9.20.1
Trap – Irregulær kastebane	9.8.6.2
Trap – Jurykontroll	9.8.6
Trap – Kastelengder, vinkler og høyder	9.8.5
Trap – Konkurranseregler	9.8



Trap – Ledelse av en runde	9.8.1
Trap – Prosedyre for innstilling av kastemaskiner	9.8.5.4
Trap – Prøveduer	9.8.6.1
Trap – Tabell for innstillinger	9.20.3
Trapbaner (art. 6.4.18.4)	9.1.5
Traptabeller (I - IX)	9.20.3
Trekk (grønt kort)	9.16.4
Trekk av ett poeng	9.16.4.1
Trening	9.6.2
Trening – Dagen før konkurranser PET (offisiell)	9.6.2.1
Trening – Uoffisiell	9.6.2.2
Trening dagen før konkurransen - PET	9.6.2.1
Truffet lerdue	9.7.4
Typer hagler	9.4.2.1
Uenig i dommerens avgjørelse	9.17.1
Uoffisiell trening – Ingen fordeler framfor andre	9.6.2.2
Utfyllingsskyttere – Fillers	9.11.4.2
Utstyr og ammunisjon	9.4
Utstyr på konkurransebanen	9.4.1.2
Utstyrsbegrensninger	9.4.1
Utstyrskontroll	9.4.1.1
Utstyrskontroll – Markeringstape, skeet	9.10.4.2
Valg av løp	9.12.3
Venstrehendt skytter – Høyrehendt skytter	9.1.3
Øvelser	9.6.1
Øyebeskyttelse	9.2.7
Åpenbare brudd på reglene	9.16.3.1