

**NORGES**

**SPORTSSKYTTERFORBUND**

**LERDUEREGLER**

**FOR**

**Trap**

**Skeet**

**Skeet blandede lag**

**Trap blandede lag**

**Lagøvelser**

---

Versjon 2025 (1. utgave12/2025)

Gjelder fra 1. Januar 2026



## KAPITLER

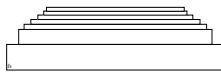
9.1	GENERELT .....	3
9.2	SIKKERHET.....	3
9.3	KRAV TIL BANERANLEGG OG LERDUER .....	5
9.4	UTSTYR OG AMMUNISJON .....	6
9.5	STEVNEFUNKSJONÆRER.....	9
9.6	SKYTEØVELSER og KONKURRANSEPROSEDYRER.....	15
9.7	LERDUER - REGULÆRE, IRREGULÆRE, BRUKKET, TREFF, BOM OG NY DUE ...	17
9.8	KONKURRANSEREGLER FOR TRAP .....	18
9.9	KONKURRANSEREGLER FOR SKEET.....	24
9.10	ADMINISTRASJON AV KONKURRANSER.....	32
9.11	FUNKSJONERINGSFEIL.....	35
9.12	KONKURRANSEBEKLEDNING OG UTSTYR.....	37
9.13	RESULTATER, TIDSBEGRENSNINGER OG DØMMING (RTD).....	39
9.14	POENGLIKHET OG OMSKYTINGER.....	43
9.15	BRUDD PÅ REGLENE.....	48
9.16	PROTESTER OG APPELLER .....	50
9.17	FINALER I LERDUEØVELSER.....	52
9.18	BLANDEDE LAG, LERDUEØVELSER TRAP OG SKEET.....	60
9.19	LAGØVELSER .....	66
9.20	FIGURER OG TABELLER.....	67
9.21	STIKKORDSREGISTER.....	73

NB: Når figurer og tabeller inneholder spesifikk informasjon har de samme gyldighet som de nummererte artiklene.

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

Den originale utgaven av ISSF-reglementet er skrevet på engelsk, som er ISSFs offisielle språk.

Den norske utgaven er oversatt fra den engelskspråklige originalutgaven. Oversettelse, bearbeidelse og foreløpig redigering er foretatt av Unni Nicolaysen i 2025/26 iht. 1. utgave 12/2025, med senere endringer i januar 2026. Korrektur, bearbeidelse av figurer, nummerering og ferdigstilling 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 i alle ISSF mesterskap.
- 9.1.2** Alle skyttere, trenere, lagledere og funksjonærer må være kjent med ISSFs regler og må forvise seg om at de følges. Det er den enkelte skytters ansvar å følge reglene.
- 9.1.3** Når det i en regel vises 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 både manns- og kvinneøvelser.
- 9.1.5** Når figurer og tabeller i dette reglementet inneholder spesifikk informasjon har den samme gyldighet som de nummererte artiklene.
- 9.1.6** Nasjonale forbund kan, i nasjonale konkurranser avvike eller endre noen av disse reglene i samsvar med sine krav og banerestriksjoner. Det må informeres om slike endringer på teknisk møte.

## **9.2 SIKKERHET**

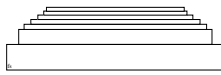
### **9.2.1 SIKKERHET ER AV STØRSTE BETYDNING**

Skytternes, banefunksjonærenes og tilskuernes sikkerhet krever kontinuerlig og omhyggelig aktpågivenhet hva 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 må alle hagler, også når de ikke er ladet, alltid behandles med største forsiktighet og må være åpnet (straff - mulig **DISKVALIFIKASJON**).

- a) Konvensjonelle dobbeltløpede hagler må bæres tomme for ammunisjon, med synlig åpen mekanisme;
- b) Hagler som ikke er i bruk må være åpnet og plassert i et våpenstativ, låst våpenkasse, våpendepot eller på et annet sikkert sted;
- c) Alle hagler må være uladd, unntatt på standplass, og da kun etter at kommando eller signal om **START** er gitt, eller når det er skytterens tur for å avgi skudd;
- d) Patroner eller tomme hylser må 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;
- e) Blir skytingen avbrutt skal haglen brytes og patroner eller tomhylser fjernes;
- f) Ingen skyttere må forlate standplass før haglen er åpnet og mekanismen tom; og



- g) Etter siste skudd og før skytteren forlater banen eller setter haglen i våpenstativet, våpendepot e.l. må han forvise seg om at det ikke er patroner eller tomhylser i kammer og/eller magasin. 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 og på anvist standplass, eller på områder tilrettelagt for tørravtrekk;
- b) Sikting eller avgivelse av skudd mot en annen skytters lerduer, eller bevisst sikte på levende fugl eller andre dyr er forbudt og kan føre til diskvalifisering; og
- c) Sikting på andre områder enn dem som er tilrettelagt for tørrtrening er forbudt og kan føre til diskvalifisering.

### 9.2.4

#### Skyting og prøveskyting

- a) Skudd kan bare avgis når det er skytterens tur og lerduen er kastet;
- b) Med dommerens tillatelse kan alle skytterne, hver konkurransedag, umiddelbart før dagens første runde starter prøveskyte haglene (maksimalt to (2) skudd);
- c) Prøveskyting av hagler er også tillatt før finalen eller før eventuelle omskytinger etter kvalifiseringskonkurransen. Gjelder ikke eventuelle omskytinger i finaler;
- d) Prøveskudd må ikke avgis mot bakken innenfor skytebaneområdet. En skytter som avgir skudd i bakken, må gis en første advarsel (gult kort). Ved gjentagelse i den samme runden, må en due erklæres BOM enten den ble truffet eller ikke; og
- e) Prøveskyting av en hagle etter en reparasjon er tillatt, men må avtales med sjefsdommeren.

### 9.2.5

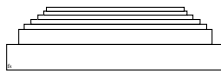
#### Kommando STOPP

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

### 9.2.6

#### Kommandoer

- a) Alle banekommandoer 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 må så forvise seg om at kommandoene blir fulgt, og at alle hagler håndteres på en sikker måte.

### 9.2.7

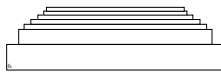
#### Øyebeskyttelse og hørselvern

- a) Alle skyttere og andre personer i nærheten av standplass må bruke ørepropper, øreklokker eller liknende tilfredsstillende hørselvern (Påbudt i Norge);
- b) Det er ikke tillatt for skyttere eller trenere å bruke hørselvern som har innbygget noen form for lydforsterker eller mottakerutstyr på FOP.; (Dvs. utstyr som gir mulighet for å motta beskjeder, radiosendinger o.l. (Oversettters anm.)) Hørselshemmede skyttere kan, med juryens tillatelse, bruke lydforsterkende innretninger (jfr. også Generelle Tekniske Regler art. 6.2.5);
- c) Alle skyttere, dommere og funksjonærer må bruke splintsikre skytebriller eller lignende øyebeskyttelse;
- d) Oppdages en skytter på sin standplass uten hørselvern vil fungerende dommer gi ham en advarsel (gult kort) for første overtredelse. For den andre overtredelsen i løpet av en runde i konkurransen eller PET-treningen vil fungerende dommer trekke en (1) lerdue (**grønt kort**). (Den første lerdue som treffes i den første kvalifiseringsrunden vil bli trukket);
- e) Oppdages en skytter på sin standplass uten påbudte skytebriller vil fungerende dommer gi ham en advarsel (gult kort) for første overtredelse. For den andre overtredelsen i løpet av en runde i konkurransen eller PET-treningen vil fungerende dommer trekke en (1) lerdue (**grønt kort**). (Den første lerdue som treffes i den første kvalifiseringsrunden vil bli trukket); og
- f) På grunn av dårlig vær, regn, tåke e.l. kan jurylederen opplyse at skytterne kan skyte uten de påbudte skytebrillene.

### 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. 6.4.17/18/19; og
- c) Skyttere, trenere eller lagledere kan ikke på noen måte berøre eller stille på banens utstyr (kastemaskiner, mikrofoner, kontrollenheter etc.) som er stilt av dommeren eller juryen. For første gangs overtredelse skal skytteren, treneren eller laglederen gis en **advarsel (gult kort)**, annen gangs overtredelse vil resultere i **trekk av ett (1) poeng (grønt kort)** fra skytterens sist trufne lerdue i den sist fullførte runden eller fra den første runden dersom skytingen ikke har startet. Alle etterfølgende overtredelser vil resultere i **diskvalifikasjon (rødt kort)**. Å slå av kontrollenheter med vilje vil resultere i **umiddelbar diskvalifikasjon**. Bryter en trener eller lagleder denne regelen, må alle skytterne som har tilknytning til treneren tildeles advarselen eller straffen.



## 9.4 UTSTYR OG AMMUNISJON

### 9.4.1 Utstyrsbegrensninger

- a) Skytterne må bare bruke utstyr og klær som er i samsvar ISSFs regler;
- b) Hagler, innretninger, utstyr, tilbehør eller andre gjenstander som kan gi en skytter urettmessige fordeler framfor andre og som ikke er spesielt nevnt i disse reglene eller som strider mot reglenes ånd, innbefattet tilbehør eller innretninger som gjør det enklere å telle lerduer, er forbudt;
- c) Bruk av haglpatroner med farget forladning er forbudt (jfr. også art. 9.4.3.1.f);
- d) For overtredelse av disse reglene skal skytteren gis en **advarel (gult kort)** første gang. Gjentas overtredelsen skal skytteren **trekkes (grønt kort)** fem (5) av de sist brukne lerdueene i den sist fullførte runden.

#### 9.4.1.1 Utstyrskontroll

- a) Skytterne er selv ansvarlige for å forsikre seg om at alt utstyr og klær de bruker i ISSF-konkurranser er i samsvar med ISSFs regler;
- b) 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;
- c) For å forsikre seg om at regler følges, vil juryen foreta tilfeldige kontroller under konkurransene. Skyttere man finner skyldig i brudd på reglene skal straffes iht. reglene;
- d) Skyttere som bryter reglene som gjelder for hagler, eller markeringstape som brukes i skeet kan bli diskvalifisert.

#### 9.4.1.2 Utstyr på konkurranseområdet/skytebaneområdet

Alt utstyr eller tilbehør på konkurranseområdet/skytebaneområdet må være ment å være til bruk for skytteren som eier det og vil være gjenstand for inspeksjon/kontroll av juryen. Straff kan bli ilagt.

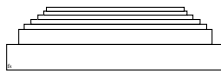
#### 9.4.1.3 Skytevest

Alle skytterne må ha på seg en passende skytevest (armløs) eller en skytejakke (lange ermer), når de er på skytebanen klare til å avgi skudd.

## 9.4.2 Hagler

### 9.4.2.1 Type hagler

- a) I alle konkurranser som overvåkes av ISSF, kan alle typer glattborede hagler, **unntatt halvautomatiske og pumpehagler** brukes, forutsatt at kaliberet ikke overskrider kaliber 12. Hagler med mindre kaliber enn 12 kan brukes;
- b) Hagler må ikke være kamuflasjefarget;



- c) Grunnet kravene til sikkerhet må alle deler av haglene eller tilbehør (inkludert perforerte løp, bakskjefte, forskjefte, løp og utbyttbare choker) være produsert av en anerkjent produsent. Modifikasjoner som ikke følger kravene til sikkerhet vil ikke bli tillatt brukt.

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 hagler er forbudt.

9.4.2.4 **Bytte våpen**

I samme runde er det ikke tillatt å bytte et godt fungerende våpen, eller deler av et våpen, inkludert utbyttbare choker.

9.4.2.5 **Kompensatorer**

Påsatte rekyldempere, og liknende innretninger festet til løpet, (konstruert for å redusere munningsvipp) er forbudt, men perforering i utskiftbare choker er tillatt (jfr. art. 9.4.2.6&7).

9.4.2.6 **Perforerte løp og hull i utskiftbare choker (med eller uten hull)**

Perforerte løp er tillatt, forutsatt at hullene ikke forlenges mer enn 20 cm inn i løpet, målt fra punktet hvor munningen slutter, eller fra punktet hvor munningen slutter på en utskiftbar, påmontert choke, og

- 9.4.2.7 Utskiftbare choker (perforerte eller ikke) montert i enden av munningen er tillatt. Benyttes utskiftbare choker, med perforering, må hullene (pluss et eventuelt område med hull i løpet), til sammen ikke finnes lenger bak enn 20 cm, målt fra punktet hvor munningen slutter på den utskiftbare påmonterte choken.

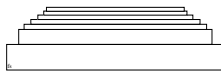
9.4.2.8 **Optiske sikter**

Alle enheter eller kikkertsikter montert på våpenet som gir forstørrelse, er lysemitterende, gir foranhold, har spottingegenskaper, videokameraer eller apparater som gir visuell forbedring av lerduen er forbudt.

9.4.2.9 **Bakskjeftes høyde (Kun Skeet)**

- 9.4.2.10 Høyden på bakskjeftet (enten justerbart eller type «Monte Carlo»), målt fra det høyeste punktet på kinnstykket til det laveste punktet på kolbekappens tå, må ikke overstige 170 mm (17 cm). Enhver vertikal utvidelse av kolbekappetåen, som ikke er en integrert del av bakskjeftet og bare har til hensikt å øke høyden er ikke tillatt.

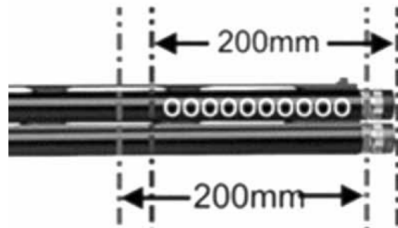




#### 9.4.2.11

#### **Perforerte løp**

Løpsperforeringen skal ikke forlenges mer enn 200 mm (20 cm) fra munningen, eller enden av den utskiftbare choken (Jfr. også art. 9.4.2.6&7)



#### 9.4.3

#### **Ammunisjon**

##### 9.4.3.1

#### **Patronspesifikasjoner**

Patroner tillatt i ISSF-mesterskap skal tilfredsstille følgende krav:

- a) Haglladningen skal ikke overskride 24,0 g; (+0,5 g toleranse)  
For å avgjøre om en skytter bruker patroner som er i samsvar med denne regelen må patronkontrollens prosedyre avgjøre om den gjennomsnittlige vekten av de utvalgte patronene ikke overskrider den tillatte maksimale haglladningen, pluss toleransen (24,5 g);
- b) Haglene må være runde;
- c) Haglene må være laget av bly, blylegering eller et annet materiale som er godkjent av ISSF;
- d) Haglene må ikke overskride 2,6 mm i diameter;
- e) Haglene kan være metallbelagte/pletterte;
- f) Alt som sendes ut (wad), med unntak av hagl eller krutt, må være gjennomskinnelig eller gjennomiktig. Hagl må ikke ha tilsatt farge. Ingen andre elementer som kan forveksles med en truffet lerdue kan legges til;
- g) Svartkrutt, sporlys, brannstiftende eller andre spesielle patron typer er forbudt; og
- h) Det er ikke tillatt å gjøre innvendige forandringer som gir ekstra eller spesiell spredningsvirkning, som omvendt ladning av komponenter, kryssende innretninger osv.

#### **Nasjonalt gjelder:**

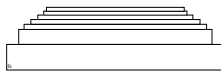
- Bruk av bly er ikke tillatt.
- For trap og dobbeltrap kan haglladning være på maks 28,5 g
- For trap og dobbeltrap må ikke hagldiameter overskride 2,85 mm

##### 9.4.3.2

#### **Kontroll av patroner**

- a) Utstyrskontrollen eller lerduejuryen må utarbeide en prosedyre for kontroll av patroner, godkjent av ISSFs lerduekomité. Presise detaljer for gjennomføring av kontrollen finnes i The Shotgun Equipment Control Guide, som er tilgjengelig i ISSFs hovedkvarter;
- b) En dommer (etter instruksjon fra juryen) eller et jury medlem kan





- når som helst i løpet av konkurransen, mens skytteren er på skytebaneområdet og utenom den normale prosedyren for patronkontroll, ta en skytters patroner for å kontrollere dem;
- c) Når patroner selges til deltakende lag på en ISSF mesterskapsarena, må utstyrskontrollen eller lerduejuryen teste utvalgte eksemplarer av disse patronene før treningen (PET), som finner sted dagen før første konkurranse og slå resultatet av testene opp på informasjonstavlen slik at informasjonen er tilgjengelig for trener og skyttere;
  - d) Bruker en skytter ammunisjon som ikke er i samsvar med art. 9.4.3.1.a (maksimal haglladning) skal han **diskvalifiseres (rødt kort)**; og
  - e) Bruker en skytter ammunisjon som ikke er i samsvar med art. 9.4.3.1, skal han gis en **advarsel (gult kort)** eller straffes iht. art.. 8.3.1.d og 9.15.4.1.e).

## 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 og sort). Når de er i tjeneste, er også lerduedommere pålagt å bære ISSFs lerduedommervest (blå). Vestene kan kjøpes fra ISSFs offisielle forhandler.

### 9.5.2 Jury

#### 9.5.2.1 Plikter før konkurransen starter

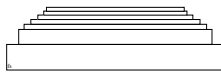
Før konkurransen starter må juryen:

- a) Kontrollere banene, for å forsikre seg om at de er i samsvar med disse reglene;
- b) Forsikre seg om at lerdueene kastes riktig i samsvar med disse reglene;  
*NB: i tilfelle dårlig vær, eller andre årsaker kan juryen, for å utføre tilfeldige kontroller av lerdueene ta i bruk et godkjent radarsystem.*
- c) Gjennomgå konkurranseorganisasjonen for å forsikre seg om at den er godt forberedt til å gjennomføre konkurransen;
- d) Etablere en utstyrskontrollservice hvor skytterne kan få kontrollert våpen, bekledning og utstyr; og
- e) Samarbeide med RTD-kontoret om verifisering, forberedelse og distribusjon av startlister, både for treningen dagen før konkurransen, kvalifiseringskonkurransene og finalen, så vel som mulige omskytinger før og under finalene.

#### 9.5.2.2 Plikter under konkurransen

Under konkurransen må juryen:

- a) Overvåke konkurransen;
- b) Gi organisasjonskomitéen råd og assistanse;
- c) Forsikre seg om at reglene anvendes riktig;



- d) Kontrollere skytternes våpen, ammunisjon og utstyr;
- e) Kontrollere at lerdueene kastes riktig etter et 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) Godkjenne de offisielle, foreløpige og endelige resultatlistene, produsert av RTD-kontoret, og bekrefte/verifisere skytternes berettigelse til å delta i omskytinger og finaler;
- k) Ta avgjørelser om straff;
- l) Om nødvendig iverksette straffetiltak; og
- m) 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**

##### **Generelt**

Banesjefen utnevnes av organisasjonskomitéen. Han skal ha bred erfaring fra lerdueskyting og grundig kjennskap til hagler, lerduer, kastemaskiner, akustiske utlørsystemer, resultatavler og annet baneutstyr. Han bør ha gyldig ISSF "Referee" lisens eller dommerlisens for lerdue. Han må ha gode engelskkunnskaper, for å kunne kommunisere effektivt med alle andre funksjonærer.

#### **9.5.3.2**

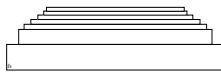
##### **Banesjefen er ansvarlig for å:**

- a) Oppfylle 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, organisasjonskomitéen, sjefsdommeren, RTD-kontoret og andre stevnefunksjonærer.

#### **9.5.3.3**

##### **Banesjefens oppgaver er å:**

- a) Gi instruksjoner 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;
- b) Gi instruksjoner og føre tilsyn med forberedelsene av servicefunksjoner som våpen- og ammunisjonsoppbevaring, teknisk hjelp, sambandstjenesten mellom skytebanene, teknisk personell osv.;
- c) Gi veiledning og overvåke forberedelsene av lerduer til trening og konkurranser og forsikre seg om at alle lerdueene er av samme fabrikat, som beskrevet i den generelle informasjon som er publisert om konkurransen;



- d) Sørge for spesielle (Flash)duer fylt med farget pulver, til finale-rundene og eventuelle omskytinger i finaler;
- e) Forsikre seg om at kastemaskinene er stilt i samsvar med de tabeller som er valgt for dagen;
- f) Forsikre seg om at alle nødvendige banesystemer fungerer tilfredsstillende;
- g) Forsikre seg om at alt baneutstyr finnes på alle banene og er riktig plassert (stor resultattavle, bord, baneklokke, stoler og parasoller/paraplyer for assistentdommere, bekvemmeligheter for skytterne, resultatførere osv.);
- h) Bistå organisasjonskomitéen med å forberede offisielle og uoffisielle treningsprogram og gi råd når konkurranseprogrammet skal forberedes;
- i) Med juryens samtykke, ta avgjørelser om endringer av skytetider, tildeling av baner, skytetider og avbrudd i skytingen av hensyn til sikkerheten eller andre årsaker;
- j) Instruere driftspersonell om kastemaskiner, utløsermekanisme-systemer osv., særlig med hensyn til sikkerheten; og
- k) Når juryen har godkjent kastemaskinenes innstillinger er banesjefen ansvarlig for sikkerheten i trap-graven og skeet-husene, for å sikre at ingen forstyrrer maskinenes innstillinger.

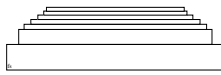
## **9.5.4 Sjefsdommer**

### **9.5.4.1 Generelt**

Sjefsdommeren må utnevnes av organisasjonskomitéen i samarbeid med ISSF. Han må ha gyldig ISSF "Referee" lisens for lerdue, ha bred erfaring fra lerdueskyting og organisering av ISSF-konkurranser, samt grundig kjennskap til de ISSF regler som gjelder for konkurransen. Sjefsdommeren kan være lokal eller internasjonal, men han må ha gode engelskkunnskaper.

### **9.5.4.2 Sjefsdommerens oppgaver er generelt sett følgende:**

- a) Assistere organisasjonskomitéen og ISSF med utvelgelse og utnevning av dommere;
- b) Overvåke dommere og assistentdommere;
- c) Instruere og informere dommere og assistentdommere;
- d) Overvåke dommernes arbeid og evaluere deres innsats;
- e) Forberede timeplaner og dommernes arbeidsoppgaver, inkludert omskytinger og finaler;
- f) Ta avgjørelser i samarbeid med juryen om når, og på hvilken bane en skytter skal tillates å fullføre runden fordi han har måttet forlate skytelaget for å reparere en hagle, eller er erklært **FRAVÆRENDE**;
- g) Holde banesjefen orientert om vanskeligheter, feil, maskinhavarier, forsinkelser etc. som oppstår på banene;
- h) Forsikre seg om at dommerne i tide er til stede på banene for å lede konkurransen, korrekt antrukket;



- i) Kontrollere at konkurransen ledes i iht. de tider som fremgår av konkurranseprogrammet, og iverksette nødvendige tiltak hvis det oppstår forsinkelser;
- j) Samarbeide med Teknisk Delegert og juryen om en korrekt gjennomføring av konkurransen, og følge deres retningslinjer og direktiver;
- k) Forberede en kort orienteringsrapport, med dommernes navn, lisensnummer og deres innsats under konkurransen, og levere den til jurylederen; og
- l) Kontrollere at alle dommernes synssertifikater er gyldige.

## 9.5.5

### Dommere (Referees)

#### 9.5.5.1

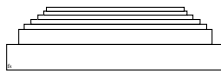
Dommere skal utnevnes av organisasjonskomitéen i samarbeid med sjefsdommeren og ISSF, og må:

- a) Inneha gyldig ISSF "Referee" lisens og gyldig synsattest;
- b) Ha bred erfaring fra lervedskyting;
- c) Ha grundig kjennskap til lervedreglene, og de ISSF-regler som gjelder for konkurransen; og
- d) Dommeren må ha gode engelskkunnskaper for å kunne kommunisere med skyttere og funksjonærer.

#### 9.5.5.2

### Dommernes hovedoppgaver er:

- a) Før en runde starter forsikre seg om at banene er sikre;
- b) Før en runde starter kontrollere at riktig skytelag er til stede på banen og forsikre seg om at assistentdommerne er klare på tildelte plasser;
- c) Forsikre seg om at korrekt prosedyre for å erklære en skytter **FRAVÆRENDE** (Jfr. art. 9.10.2.6&7, regler om **FRAVÆRENDE** skytter) anvendes;
- d) 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);
- e) Omgående ta avgjørelser om **BOM** (dommeren må gi et klart og tydelig signal om alle lerveder som erklæres BOM);
- f) 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 lerveder krever en umiddelbar avgjørelse av dommeren.
- g) Tildele **advarsler (gult kort)** eller automatisk **poengtrekk (grønt kort)** for brudd på tekniske regler når det er berettiget (Jfr. art. 9.15);
- h) Forsikre seg om at resultatet av hvert skudd blir korrekt notert (på resultatkortene og resultatavlene);
- i) Når hver runde er avsluttet, signere det offisielle resultatkortet og forsikre seg om at de endelige resultatene fra runden er korrekt annonsert og at initiert(e) advarsel(er) om brudd på

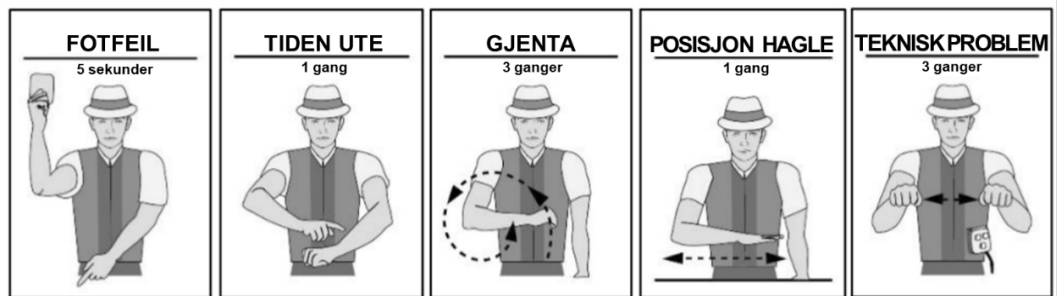


tekniske forhold er notert. Initierte advarsler om brudd på tekniske forhold eller regelverk må også noteres på en avviksrapport som må leveres RTD-kontoret;

- j) Eventuell uenighet fremmet av en skytter angående hans endelige resultat, notert på resultatkortet, må så sant det er mulig verifiseres før resultatkortet leveres til RTD-kontoret;
- k) Sørge for at skytterne ikke blir forstyrret;
- l) Overvåke ulovlig coaching (ikke verbal (taus) coaching er tillatt i samsvar med GTR 6.12.5.1);
- m) Ta stilling til protester fra skyttere;
- n) Ta stilling til våpenbrudd;
- o) Ta stilling til funksjoneringsfeil;
- p) Forsikre seg om at runden gjennomføres korrekt;
- q) Forsikre seg om at sikkerhetsreglene håndheves; og
- r) Fullføre en avviksrapport og informere RTD om hendelser som ennå ikke er innført i rapporten.

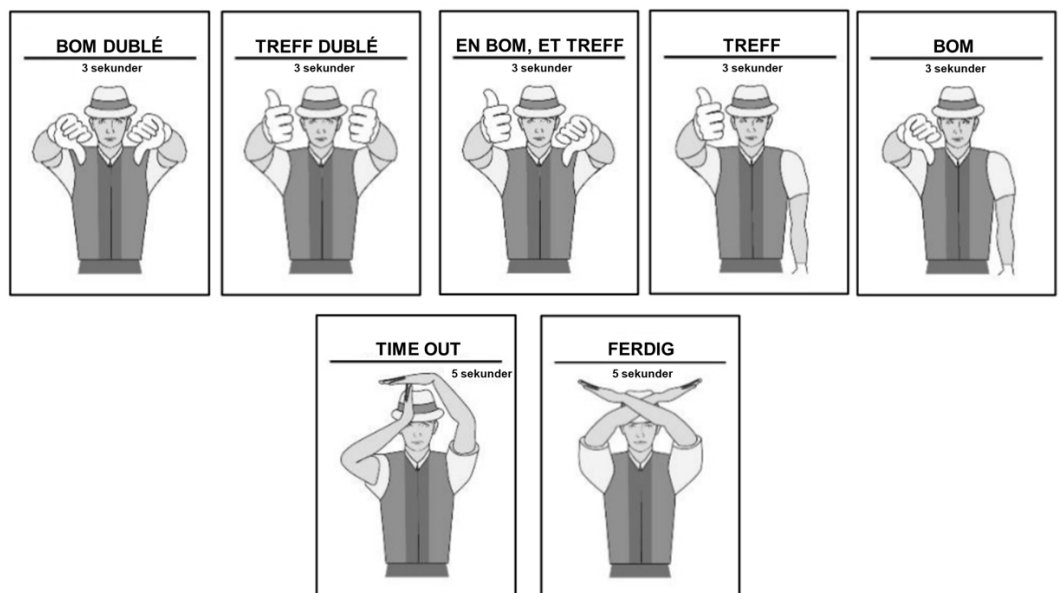
#### 9.5.5.3

#### Signaler gitt med hendene av dommerne under konkurransen



#### 9.5.5.4

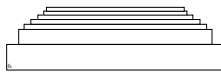
#### Øvrige signaler gitt med hendene av dommerne under finaler



#### 9.5.5.5

#### Advarsler gitt av dommeren

- a) Dommeren må gi **advarsler** for brudd på reglene (**gult kort**) og må notere slike advarsler på det offisielle resultatkortet; (Jfr. art.



9.15). Han må også informere RTD-juryen og sjefsdommeren om tildelte gule kort, for å være sikker på at de blir notert i baneprotokollen, men

- b) Dommeren kan ikke ilegge straff eller diskvalifisere noen for forhold som hører inn under juryens ansvar.

## 9.5.6

### Assistentdommere

#### 9.5.6.1

**Dommeren må assisteres av to (2) eller tre (3) assistentdommere:**

- a) Organisasjonskomitéen skal sørge for kvalifiserte assistentdommere; og
- b) De må ha ISSFs dommerlisens for lerdue og et gyldig synssertifikat.

#### 9.5.6.2

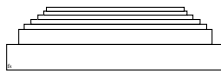
**Assistentdommerens hovedoppgaver er å:**

- 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 det åpne skyteområdet;
- g) I skeetøvelsen gi signal til dommeren hvis lerduen ikke ble truffet innenfor skytegrensene;
- h) Når det i en skeetøvelse skal avgis skudd på standplass 8, må de to assistentdommerne, etter ordre fra dommeren, forlate sine opprinnelige tildelte plasser og stille seg midt på anlegget (på linje med standplassene 4 og 8), bak dommeren for om nødvendig å kunne fortelle ham om lerduen er truffet innenfor skytegrensene eller ikke;
- i) Gi råd til juryen i tilfelle protest;
- j) Assistentdommerne skal enten bruke røde flagg eller en elektronisk enhet som indikerer treff (grønt lys) eller bom (rødt lys);
- k) Flagg kan brukes i kvalifiseringsrundene og omskytinger før finalen, den elektroniske enheten må brukes i alle finaler og omskytinger i finalen; og
- l) Når den elektroniske enheten brukes, må den indikere dubléene med to (2) grønne eller røde lamper.

#### 9.5.6.3

**Gi opplysninger (råd) til dommeren**

Dommeren må 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 KONKURRANEREGLER**

### **9.6.1 Lerdueøvelser (Jfr. GR - del 3.3.1):**

#### **9.6.1.1 Olympiske øvelser:**

Skeet menn - individuelt

Skeet kvinner - individuelt

Trap menn - individuelt

Trap kvinner - individuelt

Skeet - Blandede lag – Åpen klasse (Menn – Kvinner)

ELLER Trap – Blandede lag – Åpen klasse (Menn-Kvinner)

#### **9.6.1.2 Andre øvelser**

Skeet junior menn – individuelt

Skeet junior kvinner – individuelt

Trap junior menn – individuelt

Trap junior kvinner – individuelt

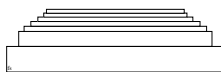
Trap blandede lag – både senior og junior

Skeet blandede lag – både senior og junior

Trap lag (Menn, Junior menn, Kvinner, Junior kvinner)

Skeet lag (Menn, Junior menn, Kvinner, Junior kvinner)

Åpne individuelle øvelser, alle kjønn og alle aldre.



### 9.6.1.3

#### Programmet for hver øvelse er:

Øvelse	Kate- gorier	Kvalifisering Antall duer	Finale
Skeet individuell	Alle (M, JM, K, JK)	125 i 5 runder à 25, skutt på 2 eller 3 dager	Elimineringer med 32 duer for bronsemedalje og 36 duer for å avgjøre gull/sølv medaljer. (Jfr. art. 9.17.4.2)
Trap individuell	Alle (M, JM, K, JK)	125 i 5 runder à 25, skutt på 2 eller 3 dager	Elimineringer med 25 duer for bronsemedalje og 30 duer for å avgjøre gull/sølv medaljer. (Jfr. art. 9.17.4.1)
Skeet Blandede lag	Alle (M+K, JM+JK)	Hvert MT lagmedlem: 75 i 3 runder à 25	Et lag med eliminasjon etter 12 duer for hver skytter, så totalt 24 duer for bronsemedaljen og 28 duer for å avgjøre gull- og sølvmedaljene. (Jfr. art. 9.18.4.2)
Trap Blandede lag	Alle (M+K, JM+JK)	Hvert MT lagmedlem: 75 i 3 runder à 25	Et lag med eliminasjon etter 10 duer for hver skytter, så totalt 15 duer for bronsemedaljen og 20 duer for å avgjøre gull- og sølvmedaljene. (Jfr. art. 9.18.4.1)
Skeet lag	Alle (M, JM, K, JK)	Hvert lag- medlem: 125 i 5 runder à 25	Ingen finale
Trap lag	Alle (M, JM, K, JK)	Hvert lag- medlem: 125 i 5 runder à 25	Ingen finale

### 9.6.2

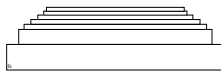
#### Trening

#### 9.6.2.1

#### PET - Trening dagen før øvelsen skytes

- Må tilrettelegges for hver øvelse dagen(e) 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 lerdUene kastes korrekt under all PET-trening;
- Treningstidene må fordeles rettferdig mellom de skytterne som er til stede slik at ingen får fordeler fremfor andre;
- For skeetøvelsen skal det tilrettelegges for to ekstra dubléer (en omvendt dublé på standplass 3 og en omvendt dublé på standplass 5); og
- PET-programmet må revideres og godkjennes av TD før start.





### 9.6.2.2

#### **Uoffisiell trening**

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

- a) Forsikre seg om at uoffisiell trening ikke på noen måte forstyrrer noen av de oppsatte konkurransøvelsene;
- b) Fordele banene likt mellom de nasjonene som er til stede slik at ingen får fordeler framfor andre;
- c) Forsikre seg om at alle tilstedeværende lagledere er informert om uoffisielle treningsplaner;
- d) Organisasjonskomitéen må bruke samme produkt og farge på lerdueene som dem som skal brukes i konkurransen;
- e) Det uoffisielle treningsprogrammet må revideres og godkjennes av TD eller jurylederen før start; og
- f) Organisasjonskomitéen kan, med tillatelse fra ISSFs TD, legge til en ekstra uoffisiell treningsdag dagen før PET-dagen for den andre øvelsen i konkurransen.

### 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 skytteren har ropt på og som utløses i samsvar med reglene; og
- b) En regulær dublé er to (2) hele lerduer 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 kastes i samsvar med reglene, og som flyr i en annen bane enn den som er spesifisert i reglementet hva gjelder vinkel, høyde eller avstand. 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

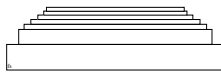
##### **Brukket lerdue**

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

#### 9.7.4

##### **Treff**

- a) En lerdue 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 farget pulver kommer til syne **etter at skudd er avgitt**;



- d) Alle avgjørelser om **TREFF, BOM, IRREGULÆR** eller **NY DUE** avgjøres endelig hos dommeren; og
- e) Det er forbudt å plukke opp en lerdue fra banen for å avgjøre om det var **TREFF** eller ikke.

#### 9.7.5

##### **Bom**

En lerdue skal erklæres **BOM** når:

- a) Den ikke treffes 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 han har ropt på, og det ikke er mekaniske eller andre eksterne forhold som har forhindret skytteren i å avgi skudd;
- d) Skytteren ikke er i stand til å avgi skudd av en grunn som kan tilskrives feil begått av skytteren;
- e) Skytteren ikke er i stand til å avgi skudd fordi han ikke har utløst «sikringen», eller «sikringen» har glidd over i «sikret» stilling;
- f) Skytteren har glemt å lade;
- g) Skytteren, etter en funksjoneringsfeil har åpnet haglen eller berørt 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 må alltid gjentas;
- b) Dommeren må, om mulig, rope **NY DUE** før skytteren avgir skudd. Roper han **NY DUE** etter at skytteren har skutt må 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

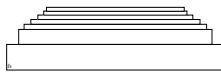
##### **Ledelse av en traprunde**

Alle deltakerne på skytelaget må, i den rekkefølge som framgår av resultatkortet, innta en standplass med tilstrekkelig mengde ammunisjon og det utstyr som er nødvendig for å fullføre runden. Den sjette skytteren må 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 alle innledende prosedyrer er utført (navn, nummer, assistentdommere, visning av lerduer, prøveskyting osv.) gi kommando **START**.

#### 9.8.1.1

##### **Framgangsmåte**

- a) Når den første skytteren er klar til å skyte, må han løfte våpenet til skulderen og rope klart og tydelig på lerdue, hvorefter lerdue må kastes umiddelbart;
- b) Når resultatet av skuddet(ene) er kjent skal den andre skytteren gjøre det samme, deretter den tredje skytteren osv.;

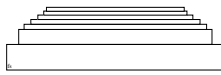


- c) Når skytteren har ropt på lerdue, skal den utløses umiddelbart, kun med tillegg av den menneskelige reaksjonstid som trengs for å trykke på en knapp dersom utløsningen skjer manuelt;
- d) Det kan avgis to (2) skudd mot hver lerdue, bortsett fra i finaler og i omskytinger før og under finaler, hvor kun ett (1) skudd kan avgis. Avgir en skytter to (2) skudd vil lerdue 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 må 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, roterende fra venstre til høyre;
- f) Denne sekvensen fortsetter til alle skyttere har avgitt skudd mot 25 lerduer, (**2 til venstre, 2 til høyre og 1 i sentrum fra hver av de fem standplassene**); og hver skytter har en tilfeldig, lik fordeling av lerdue;
- g) Først når runden har startet kan skytteren lukke haglen, men først når foregående skytter har fullført sin tur;
- h) En skytter som har avgitt skudd må ikke forlate standplass før skytteren på hans høyre side har skutt mot en regulær lerdue og resultatet er notert. Det er et unntak når skytteren har fullført på standplass 5. Da må han snu seg med klokken og omgående gå til standplass 6 med uladd hagle. Han må være forsiktig slik at han ikke forstyrrer de skytterne som er på standplasslinjen når han passerer;
- i) Hagler skal bæres **ÅPNE** og **ULADD** når skytterne beveger seg mellom standplassene;
- j) En skytter som lader haglen på en standplass han har avgitt skudd fra før han forlater den, eller bærer haglen ladd mellom standplasser, skal først gis en første **advarsel (gult kort)**. Gjentar hendelsen seg før kvalifiseringsrundene eller PET-treningen er avsluttet kan 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.

#### 9.8.1.2

#### **Tidsbegrensning i forberedelsestiden**

- a) En skytter skal innta skytestilling, lukke haglen og rope på lerdue 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 kommando **START eller KLAR**;
- b) Hvis denne tidsbegrensningen overskrides vil straff ilegges 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;



- d) I kvalifiseringsrundene må tidsbegrensningene for forberedelsestiden kontrolleres av dommeren. Under omskyttinger før og under finaler må tiden kontrolleres av et elektronisk tidtakersystem som må betjenes av en dommer, pekt ut blant de oppnevnte konkurransedommerne; og
- e) Tidtakeren må ha tilstrekkelig erfaring fra hvordan tidtakersystemet skal brukes.

#### 9.8.1.3

#### **Avbrytelser**

- a) Hvis en runde blir avbrutt i mer enn fem (5) minutter på grunn av teknisk svikt som ikke skyldes en skytter, skal skytelaget gis mulighet til å se en (1) regulær lerdue fra hver av kastemaskinene i den gruppen hvor avbruddet skjedde, før konkurransen tar til igjen; og
- b) Hvis en teknisk svikt, eller en annen uforutsett situasjon (eks.: at kontrollenheten i starten av en runde tilfeldigvis blir programmert med feil antall deltagende skyttere) krever omstart av kontrollenheten, må dømmingen fortsette fra det punktet hvor bruddet eller omstarten begynner. Protester på uregelmessig fordeling av lerdue vil ikke bli vurdert.

#### 9.8.2

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

##### 9.8.2.1

#### **Trapstillingstabeller**

Før PET-treningen og konkurransen begynner, skal alle kastemaskinene, under overvåkning av jurylederen, etter loddtrekning stilles i samsvar med en (1) av traptabellene 1-10 i art. 9.8.2.3/9.20.2.

##### 9.8.2.2

#### **Arrangering av og innstillinger i trap-konkurranser**

I en konkurranse, avhengig av hvor mange baner som brukes, må skytelagene før konkurransen starter og under overvåkning av jurylederen og godkjenning av TD, så sant mulig settes sammen på en slik måte at hvert skytelag kan skyte:

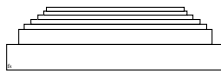
- a) Samme antall ganger på de banene som brukes;
- b) Samme antall ganger med samme innstilling;
- c) Når det er mulig bør de innstillinger som er brukt under uoffisiell og offisiell trening eller trening dagen før konkurransen starter være forskjellig fra dem som brukes under konkurransen; og
- d) Dersom organisasjonskomitéen, sammen med TD og jurylederen bestemmer at trapkonkurransen for en gruppe skyttere (eks.: menn, kvinner eller juniorer) skal avholdes på kun en (1) enkel bane, må innstillingene endres når alle skytterne i gruppen har fullført femti (50) lerduer (unntatt i helt spesielle ISSF-konkurranser med veldig lite antall deltagende skyttere);

##### 9.8.2.3

#### **Kastelengder**

Kastemaskinene må stilles i samsvar med den innstilling som er valgt i **tabellene** 1 – 9 (art. 9.20.2) med følgende begrensninger:

- a) Høyde ved 10 m -- 1,5 m til 3,0 m iht. traptabellene, 1 - 10, med en toleranse på  $\pm 0,15$  m;



- b) Vinkel – iht. traptabellene 1 - 10, med en toleranse på 5°, og
- c) Avstand -- 76,0 m ± 1,0 m (målt fra fremre kant på taket over maskinhusgraven).

#### 9.8.2.4

#### **Stilling av kastemaskiner**

Slik må hver kastemaskin stilles for å kaste lerduer:

- a) Still vinkelen til null (0) grader, i rett fram posisjon;
- b) Still fjærspenningen og høyden 10 m foran fremre kant på maskinhusgraven for å oppnå korrekt høyde og avstand;
- c) Still til obligatorisk vinkel, målt fra et punkt rett over sentrum av hver maskin på toppen av taket over maskinhusgraven ved hjelp av en vinkelmåler; og
- d) Det kan brukes et radarsystem godkjent av ISSF. Systemet må få data samlet inn fra alle banene som benyttes. Dataene må inkludere hvilken type maskiner og lerduer som brukes i konkurransen og type flashduer som brukes i finalen.

#### 9.8.3

#### **Jurykontroller**

##### 9.8.3.1

#### **Prøveduer**

- a) Før PET-trening og konkurransen starter skal alle kastemaskinene stilles. Innstillingene må kontrolleres, godkjennes og forsegles av juryen;
- b) Hver dag, før konkurransen starter (før dagens første runde), etter at kastemaskinene er justert og godkjent av juryen, må det kastes en (1) prøvedue fra hver maskin i rekkefølge fra hver bane som benyttes;
- c) Dersom det er et tidsavbrudd mellom rundene i konkurranseprogrammet, slik at skytterne ikke kan observere lerdueene på den banen de skal avgi skudd fra i neste runde, må en (1) prøvedue kastes, i rekkefølge, fra hver maskin på de banene som benyttes;
- d) Prøveduer kan observeres av skytterne;
- e) 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.c & 9.5.3.3.k);
- f) Før PET-treningen og konkurransen starter er det forbudt for skyttere, trenere og lagledere å gå inn på banen mens juryen kontrollerer skjemaer og maskinenes innstilling, dersom det ikke er gitt tillatelse av juryen;
- g) Etter at dommeren har ropt NY DUE to ganger på rad kan skytteren be om at en prøvedue kastes, forutsatt at det ikke ble avgitt skudd på kommando NY DUE; og
- h) Når juryen har godkjent kastemaskinenes innstillinger er banesjefen ansvarlig for sikkerheten i kastemaskingraven.

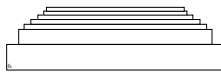
#### 9.8.4

#### **Generelle trapregler**

##### 9.8.4.1

#### **Irregulær kastebane**

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



#### 9.8.4.2

##### **Avvist lerdue**

Skytteren kan avvise en lerdue dersom:

- a) Lerdue ikke kastes umiddelbart etter at skytteren har ropt;
- b) Dommeren er enig i at skytteren, etter å ha ropt på lerdue, **åpenbart ble forstyrret** av en ekstern årsak; eller
- c) 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 tilkjennegi sin avgjørelse.

#### 9.8.4.3

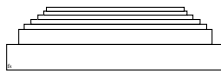
##### **NY DUE er en lerdue som ikke kastes i samsvar med disse reglene:**

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

#### 9.8.4.4

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

- a) En brukket eller irregulær lerdue kastes;
- b) Det kastes en lerdue med en farge som er klart forskjellig fra dem som ellers brukes i konkurransen;
- c) Det kastes to (2) lerduer;
- d) Lerdue 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 lerdue åpenbart ble forstyrret av ekstern grunn;
- h) Dommeren oppdager en åpenbar feil på skytterens fotstilling i en runde; (advarsel med gult kort);
- i) Dommeren oppdager brudd på tidsbegrensningen; (advarsel med gult kort);
- j) Dommeren, av en eller annen grunn, ikke kan avgjøre om lerdue var **TREFF** eller ikke. (I slike tilfeller må dommeren alltid rådføre seg med assistentdommerne før han kunngjør avgjørelsen);
- k) Skuddet avgis ufrivillig før skytteren har ropt på lerdue. Men, hvis skytteren deretter avgir det andre skuddet mot lerdue må resultatet telle. Skytteren må også gis en advarsel. Hvis den samme situasjonen gjentar seg en eller flere ganger i samme runde skal lerdue(e) erklæres **BOM**; eller



- l) Det første skuddet er bom, og skytterens andre skudd går ikke av på grunn av en godkjent funksjoneringsfeil på hagle eller ammunisjon. I dette tilfellet må lerdue skytes om og **må ikke treffes med det første skuddet**, kun med det andre. Hvis lerdue treffes med det første skuddet skal det erklæres **BOM**.

#### 9.8.4.5

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

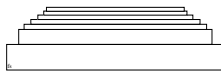
- a) Lerdue kastes før skytteren roper;
- b) Lerdue kastes ikke umiddelbart etter at skytteren har ropt (jfr. **NB**);
- c) Lerduens bane er irregulær (jfr. **NB**);
- d) Det er godkjent funksjoneringsfeil på hagle eller ammunisjon; eller
- e) Skytterens første skudd går ikke av på grunn av en godkjent funksjoneringsfeil på hagle eller ammunisjon, og han avgir ikke 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 lerdue og kravet om irregulær lerdue kun er basert på en påstand om at lerdue er utløst «for tidlig» eller «for sent», eller et avvik fra de foreskrevne kastebaner. Ellers, avgir skytteren skudd skal resultatet telle.

#### 9.8.4.6

**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 avgir skudd mot en regulær lerdue han har ropt på;
- d) Skytteren, etter funksjoneringsfeil på våpen eller ammunisjon, åpner haglen eller flytter sikringsfløyen før dommeren har kontrollert haglen;
- 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, eller fordi sikringen er glidd over i "sikret" stilling av rekyl fra det første skuddet;
- g) Skytteren ikke kan avgi skudd fordi han ikke har utløst sikringen eller har glemt å lade;
- h) Tidsbegrensningen er overskredet, og skytteren er allerede gitt en advarsel (**gult kort**) i en tidligere runde (Jfr. art. 9.15.3.g); eller
- i) Skytterens fotstilling er feil, og skytteren har allerede fått en advarsel (**gult kort**) i en tidligere runde (Jfr. art. 9.15.3.g).



## 9.9 KONKURRANSEREGLER for SKEET

### 9.9.1 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 alle innledende prosedyrer er utført (navn, nummer, assistentdommere, prøveskyting, så vise lerduer, osv.) gi kommando **START**.

#### 9.9.1.1 Framgangsmåte

Når kommando **START** er gitt:

- a) Må første skytter gå til standplass 1, lade haglen med kun en (1) patron, innta KLAR-stilling og rope på lerdue, hvorefter det innenfor et vilkårlig tidsrom, varierende fra null (0) til maksimalt tre (3) sekunder skal kastes en regulær lerdue fra det høye tårnet;  
**NB:** Benyttes et elektronisk mikrofonsystem må det være konstruert slik at det 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, må den første skytteren forlate standplass;
- d) Den andre skytteren må gjøre det samme, etterfulgt av den tredje skytteren osv. til alle deltakerne på laget har avgitt det foreskrevne antall skudd i rekkefølge på standplass 1;
- e) Den første skytteren må så gå til standplass 2 og avgi skudd mot det spesifiserte antall lerduer i obligatorisk rekkefølge og tid, etterfulgt av de andre deltakerne på laget i rekkefølge;
- f) Denne roteringen fortsetter til alle skytterne på laget har avgitt skudd på alle de obligatoriske standplassene;
- g) Ingen skytter på laget kan gå fram til standplass før det er hans tur til å avgi skudd, før dommeren har gitt 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 laget har fullført skytingen på den standplassen, eller på en slik måte at det forstyrrer en annen skytter eller hindrer konkurransefunksjonærene i å utføre sine plikter.

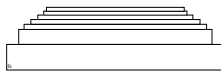
### 9.9.2 Konkurransesproedyrer

#### 9.9.2.1 Tidsbegrensninger i forberedelsestiden.

Skytterne må rope på og avgi skudd mot lerdue iht. følgende tidsbegrensninger:

- a) Når dommeren har gitt signal om **START**, eller etter at





- foregående skytter har forlatt standplassen må neste skytter innta standplassen innen maksimalt **ti (10) sekunder**;
- b) 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;
  - c) Skytteren skal så, på kortest mulig tid, rope på den neste enkle lerdue eller dubléen som det skal avgis skudd mot på den standplassen;
  - d) Den maksimale tid som tillates for å rope på det antall lerdue som er obligatorisk for den standplassen er tretti (30) sekunder både i kvalifiseringsrundene og finalene, etter at skytteren har inntatt standplassen;
  - e) Dersom skytteren avgir skudd mot to dubléer, og han skyter den første som normalt. Så oppstår det noe unormalt når han roper på den andre (synlig forstyrrelse, funksjoneringsfeil, ny due etc.). Da vil skytteren få 15 sekunder til å rope på den andre dubléen;
  - f) I kvalifiseringsrundene må tidsbegrensningen for forberedelsestiden kontrolleres av dommeren. I omskytinger før og under finaler må tidsrammen kontrolleres av en elektronisk tidtakeranordning som betjenes av den utpekte konkurransedommeren; og
  - g) Tidtakeren må ha tilstrekkelig erfaring fra å bruke tidsenheten.

#### 9.9.2.2

#### **Lerduesekvensen i kvalifiseringsrunder**

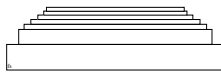
Det skal bare avgis ett (1) skudd mot hver lerdue:

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

#### 9.9.2.3

#### **Spesielle prosedyrer på standplass 8**

Når skytelaget kommer til standplass 8 må 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** må 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 lerduen; og
- e) Avgi skudd mot lerduen fra det høye tårnet;

**Deretter snu seg med klokken** (til høyre, i retning av lerduenes krysningspunkt);

- f) Posisjonere seg mot det lave tårnet;
- g) Lade haglen med kun én (1) patron;
- h) Innta KLAR-stilling;
- i) Rope på lerduen;
- j) Avgi skudd mot lerduen 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.

#### 9.9.2.4

##### **Lading av patroner**

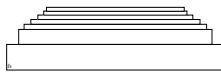
- a) På standplass 8 må haglen lades med kun en (1) patron for skyting mot lerduer både fra det høye og det lave tårnet;
- b) På standplass 4 hvor det skal avgis skudd mot to (2) enkle lerduer må det lades med to (2) patroner før det ropes på den første enkle lerduen;
- c) Glemmer en skytter å lade det andre løpet på standplass 4, (når det skal avgis enkle skudd mot to (2) enkle lerduer) 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, vil lerduen erklæres **BOM**;
- d) Når skytingen blir avbrutt skal haglen åpnes og tømmes; og
- e) Ingen skytter må vende seg fra standplass før haglen er åpnet og tom.

#### 9.9.2.5

##### **Prøveduer**

Skytterne på alle skytelagene skal vises en regulær lerdue fra hvert av de høye og lave tårnene;

- a) Fra standplass 1, hver konkurransedag umiddelbart før første runde starter;
- b) Erklærer dommeren **NY DUE** på en enkel lerdue to ganger på rad kan skytteren be om å få kastet en (1) prøvedue. Erklærer dommeren NY DUE på en dublé to ganger på rad kan skytteren be om en (1) prøvedublé, forutsatt at det ikke ble avgitt skudd på Ny Due eller at det ikke ble avgitt skudd mot begge eller en av lerdueene i den NY DUE dubléen; og



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

#### 9.9.2.6

#### **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 den enkle lerduen og dubléen;
- b) Skytteren må så innta KLAR-stilling før han roper på lerdue(e);
- c) Før runden starter tillates ikke en skytter å sikte eller foreta sikteøvelser, med eller uten hagle, på noen annen standplass; og
- d) I løpet av runden kan skyttere som ikke skyter, uten å forstyrre de andre skytterne eller dommeren, følge lerduer med hånden når en annen skytter avgir skudd.

#### 9.9.3

#### **Skyteavstander og høyde**

- a) Skeet kastemaskiner må, i samsvar med spesifikasjonene stilles før PET-trening og konkurransen starter. (Under rolige værforhold må lerdueene kunne kastes **68,00 m ± 1,00 m**, målt fra fronten på tårnene bak standplass 1 og 7). Hver dag før PET-trening og konkurransen må innstillingene kontrolleres, godkjennes og forsegles av juryen;
- b) Det er forbudt for skyttere, trenere og lagledere å gå ned i skeethusene etter at kastemaskinene er inspisert og godkjent av juryen (jfr. art. 9.3.c);
- c) Før PET-trening og konkurransen begynner er det forbudt for skyttere, trenere og lagledere å gå inn på banen mens juryen kontrollerer kastemaskinenes innstillinger, dersom det ikke er gitt tillatelse av juryen; og
- d) Avhengig av antall baner som benyttes, må skytelagene før konkurransen starter, og under tilsyn av juryen, være fordelt på en slik måte at hvert skytelag, om mulig, får avgitt skudd samme antall ganger på de banene som benyttes.

#### 9.9.3.1

#### **Irregulære kastebaner**

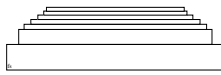
Enhver lerdue som kastes i en annen bane enn beskrevet i regelverket, hva angår vinkel, høyde og avstand skal regnes som irregulær. En lerdue må også anses å være irregulær dersom den ikke passerer grensen.

#### 9.9.4

#### **KLAR-stilling**

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

- a) Begge føtter helt innenfor standplassens grenser;



- b) Holde haglen med begge hender;
- c) Kolben i kontakt med kroppen; og
- d) Kolbekappens tå på, eller under ISSFs offisielle markerings-tape, klart synlig for dommeren når han står korrekt plassert.

9.9.4.1

#### **Markeringstape**

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

9.9.4.2

#### **ISSFs offisielle markeringstape må være:**

- a) 250 mm lang, 30 mm bred; ha en tydelig gul farge som klart viser ISSFs logo; og ikke falmet eller opprevet, og
- b) Permanent festet til skytevesten, på den siden som er hensiktsmessig.

9.9.4.3

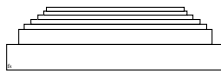
#### **Kontroll av markeringstapen**

- a) Skytterne er selv ansvarlig for å sikre at markeringstapen er montert riktig i samsvar med art. 9.9.4.4 nedenfor. Juryen vil etablere en utstyrskontrollservice som er tilgjengelig for alle skytterne fra og med den første PET-treningsdagen, slik at skytterne, hvis de vil, kan få utstyret kontrollert før konkurransen;
- b) For å sikre 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. 9.15.5.1).

9.9.4.4

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

- a) Alle lommer på skytevesten må være tomme;
- b) Skytteren må stå rett (oppreist) og holde høyre arm (høyrehendt skytter) i rett vinkel på siden av kroppen, med underarmen i horisontal og overarmen i vertikal stilling;
- c) TO JURYMEDLEMMER SKAL UTFØRE KONTROLLEN. Et jurymedlem må stå foran skytteren for å se at han har skuldrene senket, det andre jurymedlemmet må stå ved siden av skytteren for å se om albuen er over hoftemerket. Skytteren skal bare være avslappet i skulderen og bøye armen 90 grader;
- d) Ansvarlig jury vil forsikre seg om at skeet markeringstapen er i riktig posisjon, umiddelbart i front av merket;
- e) Et ISSF-segl må så festes i enden av markeringstapen, og en liten hulnagle i merkets front;
- f) Det vil være et krav at alle ulovlige markeringstaper plasseres riktig og at de kontrolleres på ny før skytteren får anledning til å konkurrere;
- g) Skytevester for skeet må ikke være utstyrt med noe (tape, løpesnor, elastiske bånd etc.) som kan justere vestens passform; og
- h) Skeet skytevesten må IKKE være laget av noen form for stretchstoff. Skeet skytevester laget av stretchstoff er forbudt.



## 9.9.5

### Generelle regler for skeet

#### 9.9.5.1

#### 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 lerdue, åpenbart ble forstyrret av en eller annen ekstern årsak; eller
- d) Dommeren er enig i at lerdue var irregulær på grunn av feil kastebane.

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

#### 9.9.5.2

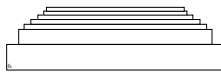
#### NY DUE

- 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 bør forsøke å rope **NY DUE** før skytteren avgir skudd. Hvis dommeren imidlertid roper **NY DUE** når, eller umiddelbart etter at skytteren har avgitt skudd må dommerens avgjørelse bli stående og lerdue(e) må gjentas uavhengig av om de ble **TRUFFET** eller ikke.

#### 9.9.5.3

#### Det må 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;
- c) To (2) lerduer utløses når det skal kastes en enkel;
- d) Lerdue 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 tidsbegrensningen; advarsel med gult kort;
- g) Dommeren oppdager for første gang i en runde en feil på skytterens fotplassering; advarsel med gult kort;
- h) Dommeren er overbevist om at skytteren, etter å ha ropt på lerdue(e) åpenbart ble forstyrret av eksterne årsaker;
- i) Dommeren kan, av en eller annen grunn, ikke avgjøre om lerdue var **TREFF**, **BOM** eller **NY DUE**. I slike tilfelle må dommeren alltid rådføre seg med assistentdommeren før han tar en endelig avgjørelse;
- j) En skytter har en godkjent funksjoneringsfeil på hagle eller ammunisjon; eller



- k) Skuddet avgis ufrivillig før skytteren roper på lerdue. Da må dommeren gi skytteren en advarsel. Men, inntreffer det samme to eller flere ganger i en runde, skal lerdue(e) erklæres **BOM**;

9.9.5.4

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

- a) Lerdue kastes før skytteren roper;
- b) Lerdue kastes etter at tidsbegrensningen på tre (3) sekunder er overskredet;
- c) Lerduens bane er irregulær; eller
- d) Det er en godkjent funksjoneringsfeil på hagle eller ammunisjon.

9.9.5.5

**Tilleggsbestemmelser – hva angår NY DUE for dubléer**

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

- a) En av lerdueene er irregulær (Jfr. NB);
- b) En enkel lerdue utløses når det skal kastes dubléer;
- c) Det første skuddet bryter begge lerdueene. En skytter tillates kun to (2) forsøk på en standplass. Inntreffer samme situasjon en tredje gang, må den første lerdue erklæres **TREFF** og den andre **BOM**);
- d) Bruddstykker fra den første lerdue bryter den andre lerdue;
- e) Lerdueene kolliderer;
- f) Skytteren får en godkjent funksjoneringsfeil på hagle eller ammunisjon og er ikke i stand til å avgi det første skuddet; eller
- g) Begge skudd avgis samtidig.

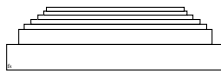
**NB:** Med mindre dommeren roper **NY(E) DUE(R)** før eller umiddelbart etter at skytteren avgir skudd må ikke krav om irregulær lerdue eller lerduer tillates hvis det ble avgitt skudd mot en eller begge lerdueene, og kravet om irregulær lerdue kun er basert på en påstand om at lerdue er utløst «For tidlig» eller «For sent» eller at det er avvik fra de foreskrevne kastebaner. I motsatt fall, avgir skytteren skudd må resultatet telle.

9.9.5.6

**Bom**

En lerdue må også erklæres **BOM** når:

- a) Den blir ikke **TRUFFET**;
- b) Den blir **TRUFFET** utenfor skytegrensene;
- c) Den bare "støver" og ingen synlig bit er brukket av den;
- d) Skytteren, uten gyldig grunn, ikke avgir skudd mot på en regulær lerdue han har ropt på;
- e) Skytteren ikke er i stand til å avgi skudd fordi han ikke har utløst sikringen eller har glemt å lade;
- f) Skytteren, etter en funksjoneringsfeil på hagle eller ammunisjon åpner haglen eller rører sikringsfløyen før dommeren har kontrollert haglen;



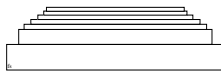
- g) Skytteren får en tredje eller påfølgende funksjoneringsfeil i den samme runden;
- h) Skytterens KLAR-stilling ikke er i samsvar med reglene og skytteren allerede har fått en advarsel (**gult kort**) i samme runde (jfr. art. 9.16.4);
- i) Skytterens fotstilling er feil og skytteren har allerede fått en advarsel (**gult kort**) i samme runde (jfr. art. 9.16.4);
- j) Tidsbegrensningen er overskredet, og skytteren har allerede fått en advarsel (**gult kort**) i samme konkurranse (jfr. art. 9.15.4); eller
- k) Det avgis skudd mot enkle lerduer og et skudd avgis ufrivillig, **etter at skytteren har ropt**, men før lerduen kommer til syne. Da må skytteren gis en advarsel (**gult kort**). Lerduen må også erklæres **BOM** for det andre og etterfølgende skudd som avgis ufrivillig i den samme runden

#### 9.9.5.7

#### Tilleggsbestemmelser –som gjelder BOM for dubléer

I tillegg må følgende gjelde for dubléer:

- a) Når en skytter, uten gyldig grunn, ikke avgir skudd mot den **første lerduen** 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 lerduen** i en regulær dublé han har ropt på, må den første lerduen noteres i samsvar med resultatet og den andre lerduen erklæres **BOM**;
- c) En skytter bommer på den første lerduen i dubléen og **ved et uhell treffer den andre lerduen** med det samme skuddet, 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 lerdueene når dubléen skytes om;
- d) Avgis et skudd **ufrivillig etter** at skytteren har ropt på lerdueene, men **før** lerdueene kommer til syne skal den første lerduen noteres **BOM** og dubléen skytes om for å avgjøre resultatet av kun den andre lerduen. Skytteren må avgi skudd mot begge lerdueene når dubléen skytes om. For det andre og etterfølgende skudd som avgis ufrivillig i den samme runden skal lerdueene erklæres **BOM** og **BOM** og dommeren må gi skytteren en **advarsel (gult kort)**;
- e) **Bommer** en skytter på den første lerduen i en dublé og får en godkjent funksjoneringsfeil på den andre, må den første lerduen erklæres **BOM** og dubléen skytes om for å avgjøre resultatet av kun det andre skuddet. Skytteren må avgi skudd mot begge lerdueene når dubléen skytes om;
- f) **Brekker** skytteren den første lerduen i en dublé og får en godkjent funksjoneringsfeil på det andre skuddet, må det første skuddet dømmes TREFF og dubléen skytes om for å avgjøre resultatet av kun det andre skuddet. Skytteren må avgi skudd mot begge lerdueene når dubléen skytes om; eller



- g) Hvis lerduene i en regulær dublé avgis i omvendt rekkefølge må begge lerduene erklæres **BOM**.

9.9.5.8

### **Avgi skudd utenom tur**

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

9.10

## **KONKURRANSEFORBEREDELSE**

9.10.1

### **Skytetider**

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

9.10.1.1

### **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.

9.10.1.2

### **Avbrytelser i programmet**

Så snart skytingen har startet må 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. Kun Teknisk delegert eller jurylederen, med TDs godkjenning, kan avbryte skytingen i tilfelle kraftig regn, storm, tordenvær eller dårlig sikt (tåke).

I kritiske situasjoner kan juryen stoppe skytingen midlertidig, til jurylederen eller Teknisk delegert har tatt den endelige avgjørelsen.

9.10.2

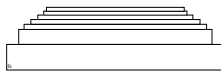
### **Skytelag**

9.10.2.1

### **Sette sammen skytelag**

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





#### 9.10.2.2

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

- a) Organisasjonskomitéen bør ha tilgjengelig dyktige skyttere som kan fungere som ikke-konkurrerende utfyllingsskyttere;
- b) Består et skytelag, etter loddtrekningen, av færre enn fem (5) skyttere, bør laget fylles med dyktige utfyllingsskyttere;
- c) Organisasjonskomitéen kan, med juryens samtykke også benytte utfyllingsskyttere for å fylle opp skytelag med kun fem (5) skyttere;
- d) For å sikre kontinuitet bør disse utfyllingsskytterne få poengsummene sine notert på vanlig måte, på det offisielle resultatkortet. Deres navn og nasjonalitet må imidlertid ikke noteres noe sted i offisielle dokumenter; og
- e) Utfyllingsskytteren må ha samme kjønn som skytterne han erstatter i det opprinnelige skytelaget.

#### 9.10.2.3

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

- a) Trekning for kvalifiseringsrundene må skje 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, Årets avslutningskonkurransen og Olympiske leker);
- b) Plassering av skyttere i skytelag og rekkefølgen innen skytelaget må skje ved loddtrekning under overvåkning av jurylederen og godkjenning av TD. Dette kan gjøres med en datamaskin med et program tilpasset oppgaven; og
- c) Vilkårlig utvelging av baner og fordeling av skyttere på runder må skje under overvåkning av jurylederen og må godkjennes av TD.

#### 9.10.2.4

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

Juryen, i samarbeid med Organisasjonskomitéen/RTD-kontoret og med samtykke av teknisk delegat(er) kan justere trekningen, men kun for å sikre at kravene, som gjelder trekning av skytelag, tilfredsstilles (jfr. art. 9.10.2.3).

#### 9.10.2.5

##### **Skyterekkefølge**

Organisasjonskomitéen/RTD-kontoret, under oppsyn av juryen, må også 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 som er godtatt av juryen. Arrangeres en konkurranse på en (1) dag kan skyterekkefølgen i skytelagene, med juryens tillatelse, endres fra runde til runde.

SKEET: (2 dagers konkurranse)

Dag 1: 1,2,3,4,5,6

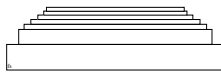
Dag 2: 6,5,4,3,2,1

(3 dagers konkurranse)

Dag 1: 1,2,3,4,5,6

Dag 2: 6,5,4,3,2,1

Dag 3: 4,3,2,1,6,5



## TRAP

Dag 1: 1,2,3,4,5,6

Dag 1: 1,2,3,4,5,6

Dag 2: 4,3,2,1,6,5

Dag 2: 4,3,2,1,6,5

Dag 3: 6,5,4,3,2,1

### 9.10.2.6 **Fraværende skytter**

Hvis en skytter ikke er til stede på banen når hans navn kontrolleres mot resultatkortet må dommeren få skytterens startnummer og navn ropt opp høyt tre (3) ganger i løpet av ett (1) minutt. Viser ikke skytteren seg før minuttet utløper skal dommeren erklære ham FRAVÆRENDE og han må ikke gis anledning til å slutte seg til skytelaget, og skytingen må begynne uten ham.

### 9.10.2.7 **Erstatningsrunde for fraværende skytter**

- a) En skytter som er erklært FRAVÆRENDE må 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 på den banen som bestemmes av sjefsdommeren, men skal trekkes tre (3) poeng fra de siste 3 (tre) lerdueene som blir truffet i erstatningsrunden. Skytteren bør, om mulig, skyte erstatningsrunden på samme bane som den han måtte forlate.

### 9.10.2.8 **Spesielle omstendigheter**

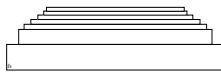
Kommer en skytter for sent til en konkurranse eller ikke framstiller seg for sjefsdommeren før skytelaget har avsluttet den runden, og det kan bevises at forsinkelsen skyldes forhold utenfor hans kontroll, må juryen, hvis mulig, gi ham anledning til å delta uten at det forstyrrer det generelle skyteprogrammet.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

9.10.2.9 Får en skytter uventede medisinske problemer, som hindrer ham i å fortsette skytingen, uavhengig av hvor mange lerdueer han har truffet eller antall runder, kan jurylederen etter anmodning fra trener eller lagleder bestemme at skytteren skal stoppe skytingen for å få helsetilstanden sjekket, og deretter gi ham/henne en erstatningsrunde samme dag eller dagen etter øvelsen han deltar i. Om mulig skal erstatningsrunden avgis på samme bane, og starte fra samme standplass som skytteren ble tvunget til å stoppe på. Jurylederen kan konsultere de medisinske tjenestene som er til stede om skytterens helsetilstand før han tar sin avgjørelse.

## 9.11 **FUNKSJONERINGSFEIL**

### 9.11.1 **Definisjon av funksjoneringsfeil**

Det må noteres som funksjoneringsfeil når en hagle som er korrekt ladet ikke avgir skudd når avtrekkeren er aktivert (mekanisk feil eller klikk), en defekt 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.

#### 9.11.1.1

### Antall tillatte funksjoneringsfeil

Skytteren tillates maksimum **to (2) funksjoneringsfeil pr. runde**, uavhengig av om han har byttet hagle eller ammunisjon eller ikke.

- a) Inntreffer ytterligere funksjoneringsfeil på hagle eller ammunisjon i samme runde skal alle regulære lerduer erklæres **BOM** uavhengig av om skytteren har forsøkt å avgi skudd eller ikke;
- 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. 9.11.4.1);
- c) Funksjoneringsfeil som inntreffer i finaler i individuelle øvelser, jfr. art. 9.17.6; og
- d) Funksjoneringsfeil som inntreffer i blandede øvelser, jfr. art. 6.18.4.7.

#### 9.11.2

### Valg av løp

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

#### 9.11.3

### Framgangsmåte ved funksjoneringsfeil

Dommeren må ta avgjørelser om funksjoneringsfeil på hagler eller ammunisjon.

#### 9.11.3.1

I tilfelle skuddet av en eller annen grunn ikke går av må skytteren:

- a) Holde haglen slik at den peker i lerduens fluktområde;
- b) Ikke åpne haglen;
- c) Ikke berøre sikringsfløyen;
- d) Hvis han blir bedt om det, levere haglen til dommeren på en sikker måte for kontroll; og
- e) Besvare alle spørsmål dommeren stiller.

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

#### 9.11.3.2

Følgende **anses ikke** som **funksjoneringsfeil**:

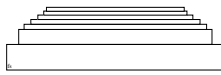
- a) Feilaktig håndtering av mekanismen fra skytterens side;
- b) Skytteren mislykkes i å legge patronen i riktig kammer på haglen; eller
- c) Alle feil som skyldes skytteren.

#### 9.11.3.3

### Feil på ammunisjon (Klikk)

Dommeren må 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 tennheten antennes;



- c) Kruttladningen mangler;
- d) Komponenter av ladningen ligger igjen i løpet; men
- e) Patroner av feil størrelse må **ikke** anses som feil på ammunisjon. (Det er farlig å plassere patroner av kaliber 20 eller kaliber 16 i en kaliber 12 hagle og kan også kvalifisere skytteren til straff for uforsiktig omgang med våpen).

#### 9.11.4

#### **Framgangsmåte etter at funksjoneringsfeil er påvist**

##### 9.11.4.1

#### **Defekte hagler**

Dommeren må ta avgjørelser om defekte hagler. En hagle kan anses defekt hvis:

- a) Den ikke kan avfyres;
- b) Skytteren har i en runde allerede har hatt to (2) funksjoneringsfeil på enten hagle eller ammunisjon og får dommerens tillatelse til å bytte den;
- c) Utkasteren virker ikke på grunn av mekanisk svikt; og
- d) **Haglen** av en eller annen grunn er ubrukelig.

##### 9.11.4.2

Avgjør dommeren at den defekte haglen eller funksjoneringsfeilen på hagle eller ammunisjon ikke skyldes skytteren, og haglen ikke kan repareres raskt nok, kan skytteren bruke en annen hagle hvis den kan skaffes tilveie innen tre (3) minutter etter at haglen er erklært **UBRUKELIG**.

##### 9.11.4.3

Skytteren kan, etter å ha innhentet tillatelse fra dommeren, forlate skytelaget og på et tidspunkt som fastsettes av sjefsdommeren fullføre de gjenstående lerdueene i en erstatningsrunde, uten avstraffelse.

#### 9.11.5

#### **Framgangsmåte for å fullføre en erstatningsrunde**

##### 9.11.5.1

#### **Trap**

Skytteren, som er tildelt skytetid og en bane som er korrekt innstilt (helst samme skjema og samme bane som i den opprinnelige avbrutte runden) må stå bak den standplassen han skal skyte fra og vises alle tre (3) lerdueene fra den gruppen. Dommeren skal deretter gi kommando **START**. Skytteren må så gå inn på standplass og avgi skudd på vanlig måte. Deretter må han skyte fra de gjenstående standplassene for å fullføre runden.

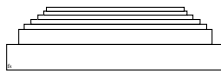
Dommeren vil vurdere tillatt forberedelsestid, da skytteren kommer til å avgi skudd alene.

##### 9.11.5.2

#### **Skeet**

Skytteren, som er tildelt bane og skytetid (helst samme bane som i den opprinnelige avbrutte runden) skal stå **bak standplassen han skal skyte fra** og derfra tillates å se en regulær lerdue fra både det høye og det lave tårnet. Dommeren må deretter gi kommando **START**. Skytteren må så gå inn på standplass og avgi skudd på vanlig måte på det foreskrevne antall lerduer. Deretter må han skyte fra de gjenstående standplassene for å fullføre runden.

Dommeren vil vurdere tillatt forberedelsestid, da skytteren kommer til å avgi skudd alene.



### 9.11.5.3

#### **Erstatningsrunde (attestasjon av resultater)**

Dommeren må forsikre seg om at resultatene fra erstatningsrunden og den opprinnelig avbrutte runden er korrekt summert og signert av skytteren og dommeren før resultatkortet leveres til RTD-kontoret.

### 9.12

#### **KONKURRANSEBEKLEDNING OG UTSTYR**

Jfr. også GTR art. 6.7 og GTR art. 6.20 (ISSFs bekledningsregler).

#### 9.12.1

##### **Skytterens bekledning**

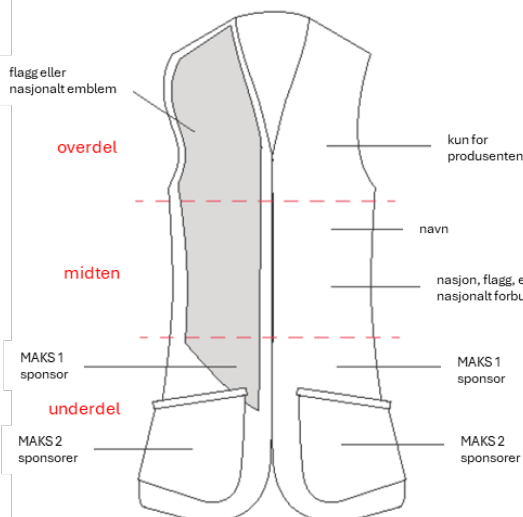
- a) Fritidsbukser, trenings(oppvarmings)bukser og jakker for kvinner og menn og liknende sportsbluser/jakker og skjørt/kjoler for kvinner er tillatt. Blå dongeri, andre typer dongeri eller liknende bukser i ikke-sportslige farger eller bekledning som er gjennomsiktig eller transparent er forbudt;

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

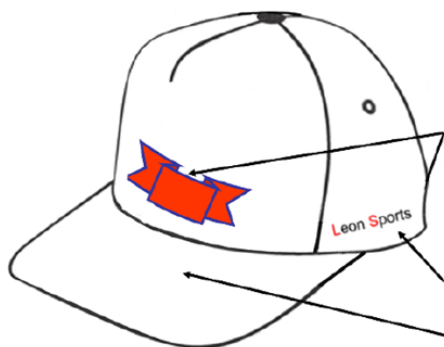
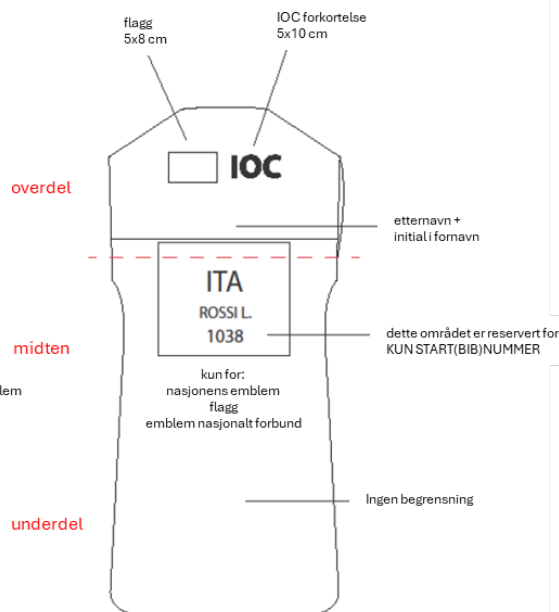
- b) Sko med åpen tå eller hæl, sandaler og annet liknende fottøy er ikke tillatt;
- c) Å avgi skudd barbent eller kun i sokker er ikke tillatt;
- d) Korte bukser (shorts) eller skjørt, hvor avstanden mellom den nedre kanten på buksebenet/skjørtet ikke er mer enn **15 cm over** kneskålens sentrum er tillatt;
- e) Skjorter, T-skjorter e.l. med ermer kortere enn 10 cm, eller uten ermer, er ikke tillatt;
- f) Bekledning laget av kamuflasjestoff er forbudt;
- g) Klær, fottøy eller tilbehør som ikke gir et sportslig inntrykk er forbudt og må kontrolleres av utstyrskontrolljuryen;
- h) Klær som varmes opp av batterier: Med godkjenning av utstyrskontrolljuryen tillates skytterne å bruke, og å ha på seg klær som varmes opp av batterier; og
- i) I ISSF-konkurranser må alle skyttere bruke en skytevest uten ermer, eller med lange ermer, med sidelommer for ammunisjon for å være i samsvar med GTR 6.7 og GTR 6.20 (ISSFs dresskode).



## SPONSORMERKINGER FRONTEN AV VESTEN



## SPONSORMERKINGER RYGGEN AV VESTEN



## HODEPLAGG

### Front og bakside:

Nasjon  
Forbund  
ISSF emblem  
En ISSF konkurranse-organisator

### Sidene:

Ingen restriksjoner

Ingen tekst eller emblemer

### 9.12.2

## Startnummer

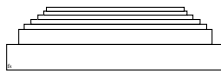
Alle skyttere må bære startnummer:

- På ryggen, over midjen;
- Alltid, under offisiell trening dagen før konkurransen (PET) og under konkurransene;
- Bæres ikke startnummer kan skytteren ikke begynne eller fortsette å delta;
- Startnummeret skal vise tildelt nummer. Tallene skal være så store som mulig, men ikke **mindre enn 20 mm høye**; og
- Startnummeret må være godt festet til skytevesten, fortrinnsvis i alle fire hjørner.

### 9.12.3

## Nasjon IOC identitet

IOCs forkortelse for skytterens nasjon, etternavn og første forbokstav i fornavnet (det latinske alfabet) må vises i

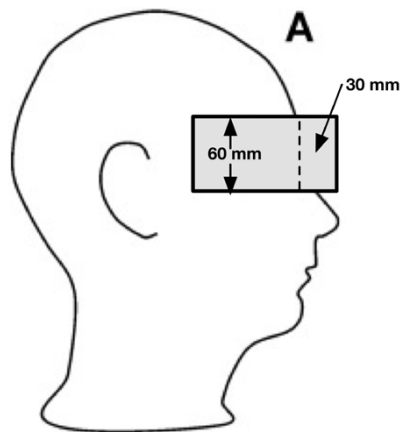


skulderområdet bak på det ytre skyteantrekket (vesten), over startnummeret. Det nasjonale flagget bør være plassert på venstre side av IOCs forkortelse for skytterens nasjon.

#### 9.12.4

##### **Blendere**

Sideblendere (på en eller begge sider) festet til luen, caps'en, skytebrillene eller et hodebånd, ikke høyere enn 60 mm i dybde er tillatt, men kun for lerdueskyttere. Fremre kant på en sideblender må ikke rekke lenger fram foran pannes midtpunkt enn 30 mm, sett fra siden. Sidelapper må **kun** være laget av **plastmateriale**. En frontblender, ikke bredere enn 30 mm, er tillatt.



#### 9.13

##### **RESULTATER, TIDSBEGRENSNINGER OG DØMMING (RTD)**

Et jurymedlem som er ansvarlig for lerdueresultatene, tidtaking og prosedyrer for dømming skal utnevnes av ISSF.

#### 9.13.1

##### **RTD-kontoret**

##### 9.13.1.1

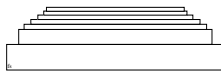
**FØR konkurransen er det RTD-kontorets plikt å:**

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

##### 9.13.1.2

**ETTER hver runde er det RTD-kontorets plikt å:**

- Motta og kontrollere summen av trufne lerduer og bekrefte resultatene;
- Notere treff;
- Omgående slå opp foreløpige resultater på banens informasjonstavle;
- Hvis noen resultater ikke er ferdigbehandlet på grunn av en protest, må de midlertidig utelates og de øvrige resultatene slås opp; og
- Observere eventuelle avviksrapporter og offisielle advarsler (gule kort) dommeren har notert på resultatkort under konkurransen, og forberede nødvendig orientering til dommerne om mulige trekk for gjentatte brudd på reglene, i de rundene av konkurransen som gjenstår.



### 9.13.1.3

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

- a) Summere de offisielle poengsummene på kortest mulig tid;
- b) Forberede en nøyaktig, foreløpig resultatliste for utdeling til presse, lagledere, jury og teknisk delegat(er);
- c) Omgående forberede og offentliggjøre nøyaktige finaleresultater;
- d) Så snart som mulig, etter at bekjentgjort protesttid er utløpt, og i samarbeid med leverandøren av resultattjenestene, offentliggjøre korrekte, endelige finaleresultatlistene. De skal inneholde fullt etternavn, fullt fornavn (uten forkortelser), startnummer og IOCs forkortelse for skytterens nasjon;
- e) Organisasjonskomitéen må beholde skytebanens resultatkort, som viser resultatet for hver lerdue det er avgitt skudd mot inntil konkurransen er avsluttet;
- f) Når konkurransen er avsluttet må RTD-juryen utarbeide en fullstendig resultatbok for konkurransen, som skal godkjennes og signeres av TD og jurylederen; og
- g) Resultatboken må sendes til ISSFs TD innen en periode på maksimalt 7 arbeidsdager etter at siste konkurransedag er avsluttet.

### 9.13.2

#### **Dømming**

Dømming skjer offisielt på hver bane for hver runde à 25 lerduer i Trap og Skeet-øvelsene:

- a) I alle ISSF- konkurranser skal to (2) personer på hver bane, vanligvis assistentdommerne, registrere individuelle resultater, uavhengig av hverandre;
- b) Den ene må fortløpende føre et endelig, offisielt resultatkort; og
- c) Den andre må føre en manuell resultattavle, når det ikke benyttes en elektronisk resultattavle. Da må den oppdateres av dommeren.

### 9.13.2.1

#### **Resultattavler**

### 9.13.2.2

#### **Baner med elektroniske resultattavler;**

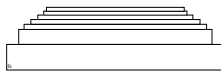
Dommeren skal kontrollere driften av den elektroniske resultattavlen og forsikre seg om at resultatene blir korrekt registrert.

### 9.13.2.3

#### **To (2) personer skal utpekes som assistentdommere slik:**

- a) Den første må være plassert ved siden av standplasslinjen, fungere som assistentdommer og føre det endelige, offisielle resultatkortet;
- b) Den andre må 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.





#### 9.13.2.4

### **Synlige feil på resultattavlen**

Hvis den synlige resultattavlen, på noe tidspunkt skulle vise et feilaktig resultat, må 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 må granskes og verifiseres fram til det tidspunkt feilen på den elektroniske resultattavlen oppsto;
- b) Deretter, om mulig, må den raskt erstattes med en manuell resultattavle og påføres resultatene fram til det tidspunkt feilen oppsto og fortsette runden;
- c) Hvis det ikke er mulig å erstatte med en manuell resultattavle, må nok et resultatkort tas i bruk, de verifiserte resultatene påføres og runden fortsetter 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, må det som er ført under kontroll av funksjonæren offisielt utpekt av sjefsdommeren gjelde.

#### 9.13.3

### **Baner med manuelle resultattavler**

**Ikke tillatt brukt i ISSF-konkurranser hvis ikke den elektroniske resultattavlen svikter. Den manuelle resultattavlen kan brukes som erstatning.**

Tre (3) personer skal utpekes som assistentdommere slik:

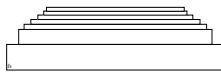
- a) Den første skal være plassert på venstre eller høyre side av banen, fungere som assistentdommer og også holde den manuelle resultattavlen oppdatert;
- b) Den andre skal være plassert på motsatt side og fungere som assistentdommer;
- c) Den tredje skal være plassert bak standplasslinjen og holde det endelige, offisielle resultatkortet oppdatert og også kontrollere at resultatene som vises på den manuelle resultattavlen er korrekt registrert;
- d) Resultatførerne må 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 resultattavlen, må gjelde dersom det forekommer uoverensstemmelser som ikke er løst.

#### 9.13.3.1

### **Attestasjon av resultater**

Når en runde er fullført og de individuelle resultatene er sammenliknet, ropt høyt og godkjent av alle skytterne, må dommeren og alle skytterne undertegne eller sette initialene sine på resultatkortet, med mindre skytteren er uenig i det resultatet som er forelagt ham og han har til hensikt å protestere.





## LAG 2

Skytter 1	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX0XXXXXXXX0XXXX	23
Skytter 2	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX0XX	24
Skytter 3	XXXXXXXX0XXXXXXXXXXXXXXXXX0X0X	22
Sammenlagresultat	69	Rangering: <b>Nr. 1</b>

### 9.14

## POENGLIKHET OG OMSKYTINGER

### 9.14.1

### Konkurranser med finaler

Poenglikhet i øvelser med finaler avgjøres etter følgende regler:

#### 9.14.1.1

#### Poenglikhet før finaler:

- Etter kvalifiseringskonkurransen, bestående av 125 lerduer, er de åtte (8) høyest rangerte skytterne kvalifisert for finale;
- Poenglikhet på plassene 1 til 8 skal avgjøres iht. tilbaketellingsregelen. Dersom det er absolutt poenglikhet, som ikke lar seg løse vil det bli avholdt omskyting;
- De åtte (8) skytterne som er kvalifisert for finalen vil bli tildelt nye finalestartnummer, 1-8 iht. rangeringen i kvalifiseringskonkurransen, eller bruk av tilbaketellingsregelen og kan konkurrere i finalen;
- Individuell poenglikhet på niende (9) plass og lavere, må avgjøres iht. **tilbaketellings**regelen. Er det absolutt poenglikhet når kvoteplasser skal avgjøres, skal det under disse spesielle omstendighetene avholdes omskyting. Hvis ikke skal de skytterne som har samme poengsum gis samme plassering, med navn ordnet alfabetisk iht. etternavn; og
- Jfr. art. 6.6.1.4 for tildeling av rangeringsplasser for skyttere som konkurrerer om Minimum Kvalifiseringspoeng (MQS) eller Rangeringspoeng (RPO).

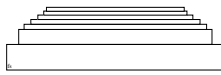
### 9.14.2

### Regler for omskytinger

#### 9.14.2.1

#### Generelt

- Hvis tidspunktet for omskytingen ikke er meddelt på forhånd, må de involverte skytterne holde kontakt med stevnekontoret, enten personlig eller gjennom trener/lagleder, for å være klare til å avgi skudd når omskytingen annonseres;
- En skytter som ikke er på tildelt plass, klar til å avgi skudd på den offisielle starttiden, vil bli erklært FRAVÆRENDE og må ikke gis tillatelse til å delta i omskytingen. Han vil automatisk bli gitt den laveste plasseringen på resultatlisten for omskytingen, hvor resultatet fra kvalifiseringskonkurransen benyttes;
- Ved poenglikhet, der to eller flere har «fullt hus», eller et resultat som ikke kan avgjøres ved å benytte tilbaketellingsreglen skal skyterekkefølgen avgjøres ved loddtrekning;
- Er det flere enn en (1) omskyting må omskytingen om den laveste plasseringen avgjøres først;
- Er omskytingsresultatene til de skytterne som kvalifiserer seg til



finalen like, må de, for å fastslå rangeringen fortsette omskytingen til de ikke lenger står likt;

- f) Gjenværende skyttere, med samme omskytingsresultat, som ikke oppnår plass i finalen (niende (9) plass og lavere) må få sin rangering avgjort iht. tilbaketellingsregelen, med mindre en kvoteplass skal avgjøres;
- g) Om mulig, bør omskytinger for å avgjøre poenglikhet før en finale finne sted på en annen bane enn den som skal benyttes i finalen;
- h) Omskytinger **før** finaler må gjennomføres mot standard lerduer, unntatt når flashduer av samme type som dem som benyttes i kvalifiseringsrundene kan benyttes; og
- i) Omskytinger før finaler bør, om mulig, starte senest **tretti (30) minutter** etter at siste kvalifiseringsrunde er fullført.

#### 9.14.2.2

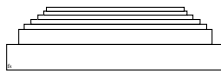
#### **Begrensninger i forberedelsestiden ved omskytinger før finaler**

- a) Etter at dommeren har gitt kommando **START**, eller etter at forrige skytter har avgitt skudd mot en regulær lerdue, må en skytter innta skyttestilling, lade haglen og rope på lerdue eller dubléen innen de tolv (12) sekundene han kan befinne seg på standplass i trapøvelsen, eller femten (15) sekunder i skeetøvelsen; og
- b) Begrensninger i forberedelsestiden må kontrolleres av et elektronisk tidtakersystem, som må styres av en dommer, valgt ut blant de oppnevnte dommerne. Dersom tidsbegrensningen ikke overholdes, vil det bli ilagt straff.

#### 9.14.2.3

#### **Framgangsmåte ved omskytinger før finaler - Trap**

- a) Før omskytingen starter vil det bli kastet en lerdue til venstre og en til høyre fra hver av de fem (5) kastemaskinene. Alle skyttere med samme poengsum må så stille seg på linje bak standplass 1, i rekkefølge etter den foreløpige rangeringen i den rekkefølge som er bestemt for omskytingen. Skytterne starter på standplass 1 og må avgi skudd mot regulære lerduer (mot venstre eller høyre) i samsvar med følgende program inntil 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 må på kommando gå til standplass, lade og rope på lerdue som vist i a) ovenfor;
- c) Kun ett (1) skudd er tillatt mot hver lerdue og 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 andre eller etterfølgende overtredelser blir lerdue erklært **BOM**;
- d) Etter å ha avgitt skudd må skytteren stille seg bak de(n) skytter(ne) som venter på å avgi skudd;



- e) Alle skytterne som deltar i omskytingen, må i tur og orden gjøre det samme;
- f) Er det fortsatt poenglikhet når alle skytterne har avgitt skudd på standplass 1 skal skytterne som deltar i omskytingen gå til standplass 2 og gjenta prosedyren;
- g) Denne framgangsmåten, med å avgi skudd standplass for standplass må anvendes så lenge det er poenglikhet; og
- h) Avgir en skytter ved et uhell skudd utenfor tur, må resultatet noteres og skytteren gis en offisiell **advarsel (gult kort)**. Gjentakelser må resultere i at lerdueen det avgis skudd mot erklæres **BOM**.

#### 9.14.2.4

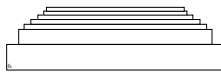
##### **Framgangsmåte ved omskytinger før finaler – Skeet**

- a) Før omskytingen starter må den første skytteren stå rett bak standplass 4 og få 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 rekkefølge etter rangeringen i den innledende kvalifiseringskonkurransen (den lavest rangerte skytteren avgir skudd først);
- c) Når dommeren har gitt kommando **START** må den første skytteren gå til standplass, lade og avgi skudd mot en regulær dublé (høy/lav). Han må så forlate standplass og stille seg bak de skytterne som venter på å avgi skudd;
- d) Alle skyttere som har samme poengsum må i tur og orden gjøre det samme;
- e) Skytteren(e) som bommer på flest lerdueer etter hver dublé elimineres;
- f) Alle skyttere som fortsatt har samme poengsum må forbli på standplass, og den første skytteren må gå til standplass, lade og avgi skudd mot en omvendt dublé (lav/høy). Han må så forlate standplass og stille seg bak de skytterne som venter på å avgi skudd;
- g) Alle skyttere som fortsatt deltar i omskytingen, må i tur og orden gjøre det samme;
- h) Er det fortsatt poenglikhet må de involverte skytterne fortsette prosedyren med å avgi skudd mot en **regulær dublé** og en **omvendt dublé** til alle resultater er fastslått; og
- i) Avgir en skytter ved et uhell skudd utenfor tur, må resultatet noteres og skytteren gis en offisiell **advarsel (gult kort)**. Gjentakelse må resultere i at lerdueen det avgis skudd mot erklæres **BOM**.

#### 9.14.2.5

##### **Framgangsmåte ved omskytinger før finaler blandede lag - Trap**

- a) Før omskytingen starter skal det kastes en lerdue fra venstre og en fra høyre fra hver av de fem (5) standplassene. Alle skytterne med samme poengsum må så stille seg bak standplass 1, i rekkefølge etter den foreløpige rangeringen i den innledende kvalifiseringskonkurransen (det lavest rangerte laget avgir skudd først);

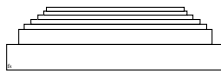


- b) De starter på standplass 1 og må alle avgi skudd mot en regulær lerdue (Mannen avgir alltid skudd før kvinnen) i følgende rekkefølge, inntil ingen lenger står likt: Standplass 1 lerdue fra venstre, standplass 2 lerdue fra høyre, standplass 3 lerdue fra venstre, standplass 4 lerdue fra høyre, standplass 5 lerdue fra venstre, så standplass 1 igjen, denne gang mot en lerdue fra høyre osv.);
- c) Den første skytteren må, på kommando gå til standplass, lade og rope på lerduen som vist i a) ovenfor;
- d) Det er kun tillatt å avgi ett (1) skudd mot hver lerdue. Våpenet må bare 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 advarsel (gult kort). For andre eller etterfølgende overtredelser blir lerduen erklært BOM;
- e) Etter avgivelse av skudd må skytteren stille seg bak de skytterne som venter på å avgi skudd;
- f) Alle skytterne med samme poengsum må i tur og orden gjøre det samme;
- g) Er det fortsatt poenglikhet når alle skytterne har avgitt skudd på standplass 1 må alle med samme poengsum gå til standplass 2 og gjenta prosedyren;
- h) Denne ordningen, med å avgi skudd standplass for standplass må fortsette så lenge det er poenglikhet; og
- i) Avgir en skytter ved et uhell skudd utenfor tur, må resultatet noteres og skytteren gis en offisiell advarsel (gult kort). Gjentakelse må resultere i at lerduen det avgis skudd mot erklæres BOM.

#### 9.14.2.6

#### **Framgangsmåte ved omskytinger før finaler blandede lag skeet**

- a) Det blandede laget med lavest antall treff etter fire (4) skudd elimineres og blir rangert lavest;
- b) Er det fortsatt poenglikhet skal samme prosedyre fortsette, på samme standplass, i samme rekkefølge, men med regulære dubléer inntil ingen lenger står likt;
- c) Før omskytingen starter, må den første skytteren stå umiddelbart bak standplass 4 og må få anledning til å se en (1) regulær dublé;
- d) Alle skytterne med samme poengsum skal så avgi skudd på standplass 4, i rekkefølge etter den foreløpige rangeringen i den innledende kvalifiseringskonkurransen (det lavest rangerte laget avgir skudd først);
- e) Når dommeren har erklært START må den første skytteren gå til standplass, lade og avgi skudd mot en regulær dublé (høy/lav). Han må så forlate standplass og stille seg bak de skytterne som nå skal avgi skudd;
- f) De skal avgi skudd mot en regulær dublé (mannen avgir skudd



- først) etterfulgt av lagets andre medlem (kvinnen) som også skal avgi skudd mot en regulær dublé;
- g) Skytterne på det andre blandede laget må så gjøre det samme, og begge medlemmene på laget avgir skudd mot en normal dublé;
  - h) Skytter(ne)/lag(ene) som etter hver dublé har bommet på høyest antall lerduer elimineres;
  - i) De som fortsatt har samme poengsum må bli, og den første skytteren må gå på standplass, lade og avgi skudd mot en omvendt dublé (lav/høy). Han må så forlate standplass og stille seg bak de skytterne som nå skal avgi skudd;
  - j) Alle som fortsatt har samme poengsum må gjøre det samme;
  - k) Hvis det fortsatt er uavgjort må denne prosedyren, med å avgi skudd mot en regulær dublé og en omvendt dublé, fortsette inntil alle resultater er fastsatt; og
  - l) Avgir en skytter ved et uhell skudd utenfor tur, må resultatet noteres og skytteren gis en offisiell advarsel (gult kort). Gjentakelse må resultere i at lerduen det avgis skudd mot erklæres BOM.

### **9.14.3 Konkurranser uten finaler**

#### **9.14.3.1 Individuell poenglikhet**

Poenglikhet i konkurranser hvor det ikke er finaler avgjøres slik:

#### **9.14.3.2 Poenglikhet ved «Fullt hus»**

Disse rangeres ikke, men skytterne skal dele førsteplassen, med navnene ordnet etter det latinske alfabetet (etternavn). Neste plassering må nummereres tilsvarende.

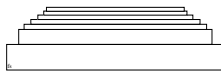
#### **9.14.3.3 Poenglikhet på de tre (3) første plassene**

Disse skal avgjøres ved omskyting i samsvar med art. 9.14.2;

- a) Startrekkefølgen avgjøres av den foreløpige rangeringen i den innledende kvalifiseringskonkurransen (den lavest rangerte skytter 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 skyttere lenger står likt. Alle skyttere med samme poengsum skal rangeres i samsvar med resultatene fra omskytingene.

#### **9.14.3.4 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

### BRUDD PÅ REGLENE

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

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

### 9.15.1

Juryen er ansvarlig for å undersøke og avgjøre graden av straff som skal ilegges for alle rapporterte overtredelser som ikke automatisk følger av disse reglene.

#### 9.15.1.1

Når kort for overtredelse av reglene vises, må de etter behov ledsages av kommandoene, **advarsel (gult kort)**, **trekk (grønt kort)** eller **diskvalifikasjon (rødt kort)**, på en måte som ikke etterlater noen tvil hos den som bryter reglene om meningen med de tiltak som iverksettes. Det er ikke nødvendig å vise kortet for advarsel før kortene for trekk eller diskvalifikasjon.

### 9.15.2

#### Advarsel (Gult kort)

#### 9.15.2.1

##### 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;
- g) Ved en feiltakelse avgi skudd utenom tur;
- h) Tørrtrene på et område som ikke er autorisert for formålet; og
- i) Enhver annen hendelse som krever at det gis en advarsel.

#### 9.15.2.2

Et jurymedlem, sjefsdommeren eller dommeren skal først gi en **advarsel (Gult kort)**, slik at skytteren, treneren eller laglederen har mulighet til å rette feilen.

#### 9.15.2.3

Retter ikke skytteren den påtalte feilen innen fastsatt tid skal straff ilegges.

#### 9.15.2.4

Ved gjentatte overtredelser av en trener eller annen lagleder vil juryen kreve at vedkommende forlater skytebaneområdet for resten av runden. Skytteren kan straffes.

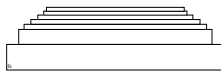
### 9.15.3

#### Tekniske overtredelser

Ved en første **teknisk overtredelse under en konkurranserunde** som:

- a) Fotfeil;
- b) Overskridelse av tidsgrensen som er tillatt for å rope på lerduen;
- c) I skeet, at skytterens KLAR-stilling ikke er i samsvar med reglene;





- d) I skeet, på standplass 4, at skytteren åpner haglen mellom de to (2) enkle skuddene (gjelder ikke standplass 8);
- e) Følge eller peke med haglen på en lerdue som kastes for sent eller for tidlig uten å avgi skudd;
- f) Enhver skytter som bryter reglene, skal av en dommer vises en **advarsel (gult kort)**. Det skal angis på det aktuelle resultatkortet ved bruk av de forkortelser som vises nedenfor, før kortet sendes til RTD-kontoret. Dommeren må samtidig avgi en utfylt avviksrapport.

FF = Fotfeil

TB = Tidsbegrensning

SKKS = Klarstilling – Skeet

ÅH = Åpne haglen mellom to enkle lerduer

FPH = Følge eller peke med haglen på en sakte eller hurtig lerdue.

- g) For andre og påfølgende tekniske forseelser av samme sort som dem som er listet ovenfor, og som oppstår på hvilket som helst stadium i konkurransen (finalen unntatt), skal dommeren straffe skytteren med trekk av ett (1) poeng (grønt kort) (fra den dubléen som først ble truffet i skeet) (Jfr. også Trap, art. 9.8.4.6; Skeet, art. 9.9.5.6). Hendelsen må av dommeren angis på det aktuelle resultatkortet, før kortet sendes til RTD-kontoret. Likeledes må en utfylt avviksrapport leveres til RTD-kontoret.

**Dommerens framgangsmåte:** Dommeren skal gi kommandoen **STOPP** (før skytteren avgir skudd), informere skytteren om straffen og vise det grønne kortet, endre resultatavlen og instruere neste skytter om å fortsette.

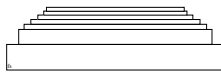
- h) Under alle deler av konkurransen (Kvalifiseringskonkurransen og finalen) er RTD-juryen ansvarlig for å gi dommerne nødvendig informasjon om alle noterte tilfeller av gule kort (første gangs brudd på reglene) slik at de kan være i stand til, om nødvendig, å ilegge trekk som nevnt ovenfor (grønt kort) for det andre, eller etterfølgende tekniske brudd på reglene.

9.15.3.1 En advarsel (gult kort) må også gis dersom en skytter bruker ammunisjon som ikke er i samsvar med art. 9.4.3.1.b til h (Jfr. også art. 9.4.3.2.e).

#### **9.15.4 Poengtrekk (grønt kort) for andre overtredelser**

9.15.4.1 Trekk av ett (1) poeng, som ilegges av minst to (2) jurymedlemmer for andre overtredelser, må gjøres fra skytterens resultat i den siste runden, eller den nest siste runden osv. (den sist trufne lerdue) i følgende tilfeller:

- a) Han forstyrrer en annen skytter på en usportslig måte;
- b) En skytter, på anmodning om å forklare en hendelse, med vitende og vilje gir feilaktig informasjon (i alvorlige tilfeller kan dette være gjenstand for diskvalifikasjon – jfr. art. 9.15.5.4.h);
- c) Tukler med banens utstyr etter en første overtredelse av reglene.



- d) En skytter, for andre eller etterfølgende hendelse bruker ammunisjon som ikke er i samsvar med art. 9.4.3.1.b til h, med mindre annet er nedfelt i regelverket, som f.eks. i art. 9.4.1, hvor trekk for bruk av farget forladning er fem (5) poeng; eller
- e) Møter ikke skytteren frem til finalen i tide vil han bli straffet med trekk av to (2) poeng fra resultatet av de første treff i finalen.

#### 9.15.4.2 **Forlate banen uten tillatelse**

Et flertall av juryen må vedta å trekke alle gjenværende poeng i runden dersom en skytter forlater banen uten å fullføre runden og uten tillatelse fra dommeren.

### 9.15.5 **Diskvalifikasjon (rødt kort)**

9.15.5.1 **Diskvalifikasjon (rødt kort)** ilegges i samsvar med art. 9.4.1.1.c og 9.4.3.2.d) for forseelser som involverer våpen, markeringstape i skeet eller ammunisjon.

9.15.5.2 Diskvalifikasjon i samsvar med art. 9.15.5.4 (under) kan kun ilegges etter en avgjørelse vedtatt av et flertall av juryen. Diskvalifikasjon av en skytter uttrykkes ved at juryen viser et **rødt kort** merket med ordet **Diskvalifikasjon**.

9.15.5.3 Blir en skytter diskvalifisert i en fase av en øvelse (kvalifikasjon eller finale) må alle skytterens registrerte resultater i øvelsen strykes og skytteren rangeres sist på resultatlisten som (DSQ), med en forklaring i protokollen om hvorfor skytteren ble diskvalifisert.

9.15.5.4 **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) Farlig håndtering av en hagle (gjentatte ganger ufrivillig avgivelse av skudd 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 (gult kort) eller poengtrekk (grønt kort);
- e) Bevisst trakassering av en lagleder, banefunksjonær eller teknisk funksjonær;
- f) Bevisst unnlate å skyte en tidligere tapt runde;
- f) Med viten og vilje gi feilaktig informasjon i et bevisst forsøk på å skjule de faktiske forhold i alvorlige saker; eller
- g) Saker hvor lovovertrедelser bevisst skjules.

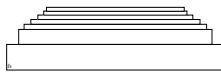
(Alt som står ovenfor krever at det leveres en avviksrapport til RTD).

## 9.16 **PROTESTER og APPELLER**

### 9.16.1 **Uenig i dommerens avgjørelse under en runde**

#### 9.16.1.1 **Skytterens handlemåte**

- a) Er en skytter uenig i en dommeravgjørelse hva gjelder en enkelt lerdue må han handle umiddelbart, **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.

9.16.1.2

### **Laglederens handlemåte**

- a) Er en lagleder misfornøyd med dommerens endelige avgjørelse, med unntak for **TREFF, BOM, NY DUE** eller **IRREGULÆRE** lerdue, må han ikke forsinke skytingen, men påkalle dommerens oppmerksomhet, som skal notere på resultatkortet at skytteren fortsetter under protest;
- b) Protesten må avgjøres av juryen;
- c) Protesterer en lagleder på en usportslig måte (eks.: roper eller reiser seg fra stolen sin) må fungerende jurymedlem for første overtredelse gi ham et gult kort og for andre overtredelse et rødt kort, hvorefter laglederen omgående må forlate banen, uten å bli erstattet av en annen trener eller lagleder.

9.16.2

### **Muntlige protester**

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

9.16.2.1

#### **Slike protester kan framsettes i følgende saker:**

- a) Når ISSFs regler ikke er overholdt;
- b) Når gjeldende, publiserte konkurranseprogram ikke ble fulgt;
- c) Ved uenighet om en konkurransefunksjonærs avgjørelse eller handling; og
- d) Når en skytter ble hindret eller forstyrret av en annen skytter, en banefunksjonær, tilskuere, 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. 9.16.1.1.a).

9.16.2.2

Konkurransefunksjonærer som mottar muntlige protester må omgående vurdere dem, øyeblikkelig iverksette tiltak for å rette på forholdet, eller henvise protesten til juryen for avgjørelse. Om absolutt nødvendig kan skytingen stanses midlertidig.

9.16.3

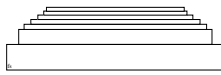
### **Skriftlige protester**

- a) En skytter eller lagleder som ikke er enig i måten en muntlig protest ble behandlet på, eller vedtaket som ble fattet, kan fremme en skriftlig protest til juryen;
- b) En skriftlig protest (Protestformular P) kan fremmes uten at det først er protestert muntlig; og
- c) Når et jurymedlem mottar en skriftlig protest, må et flertall av juryen umiddelbart møtes for å diskutere protesten og så fort som mulig ta en avgjørelse.

9.16.3.1

#### **Tidsbegrensning for å fremme protester**

Skriftlige protester (Protestformular P) må være **forelagt et**



**jurymedlem senest tjue (20) minutter** etter at runden hvor hendelsen inntraff er avsluttet. Protester må ledsages av EUR 50,00 i protestgebyr. Avvises protesten må gebyret tilfalle organisasjonskomitéen; blir protesten opprettholdt må gebyret betales tilbake.

9.16.3.2 **Juryavgjørelse**

Når juryen har tatt en avgjørelse, må det skriftlige protestformularet, ferdigstilt av jurylederen, bekjentgjøres for skytteren eller laglederen. Er ikke skytteren eller laglederen enig i juryens avgjørelse kan de appellere.

9.16.4 **Appeller**

I tilfelle uenighet om en juryavgjørelse, kan saken fremmes for appelljuryen. Avgjørelser tatt av en finalejury kan ikke appelleres (jfr. art. 6.16.6).

9.16.4.1 **Tidsbegrensning for å fremme appeller**

Appeller må fremmes skriftlig, **senest** tretti (30) minutter etter at juryavgjørelsen er offisielt kunngjort. Appellen må ledsages av EUR 100,00 i appellgebyr. Avvises appellen må gebyret tilfalle organisasjonskomitéen; opprettholdes appellen må gebyret betales tilbake, også det opprinnelige protestgebyret på EUR 50,00.

9.16.4.2 **Appelljuryens avgjørelse**

Appelljuryens eller finalejuryens avgjørelser er ENDELIGE.

**FINALER I LERDUEØVELSER**

9.17 **FINALER I OLYMPISKE LERDUEØVELSER**

Finaler kan avholdes, enten på en separat bane, beskrevet som en finalebane som ikke brukes i kvalifiseringskonkurranser, eller på en av banene som brukes i kvalifiseringskonkurransene.

9.17.1 **FINALER I INDIVIDUELLE LERDUEØVELSER**

9.17.1.1 **TRAP og SKEET**

9.17.1.2 **Generelt**

Trap og skeet individuelle øvelser består av to (2) deler: kvalifisering og finale.

9.17.1.3 **Kvalifisering**

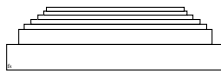
Kvalifiseringsdelen skal arrangeres i samsvar med den konkurranseproseduren som er spesifisert i gjeldende lerduregler (Trap, art. 9.8 og Skeet, art. 9.9).

9.17.2 **FINALENS FORMAT**

**REGLER SOM GJELDER FOR TRAP & SKEET INDIVIDUELLE ØVELSER**

9.17.2.1 **Finalens format:**

a) I alle olympiske øvelser må hele programmet (General Regulations, art. 3.3.5) skytes som kvalifisering til finalen. De



ÅTTE (8) høyest rangerte skytterne i kvalifiseringskonkurransen går videre til finalen;

- b) Finalen består av finalister som i rekkefølge avgir skudd mot serier av lerduer, med progressive eliminasjoner som begynner når alle finalistene har avgitt skudd mot det obligatoriske antall lerduer (10 lerduer for trap eller 12 lerduer for Skeet). De fortsetter til gull- og sølvmedaljene er avgjort; og
- c) Finalistene starter med null (0) poeng; resultatene fra kvalifiseringskonkurransen bringes ikke videre.

### 9.17.3

#### **Generelle krav til finaler**

#### 9.17.3.1

##### **Frammøtetid:**

- a) Skyttere i finalen må melde seg på finalebane senest 30 minutter før starttid for finalen;
- b) Møter ikke skyttere fram i tide, vil det som straff bli trukket to (2) poeng fra resultatet av de første treffene i finalen;
- c) Skytterne må møte med sitt utstyr, konkurransebekledning og en nasjonal lagsuniform som det passer å ha på under seiersseremonien. Juryen må bekrefte at alle finalistene er til stede, og at deres navn og nasjonalitet er korrekt registrert i resultatsystemet og på resultattavlene. Juryene må gjøre seg ferdig med ammunisjons- og utstyrskontroller så snart som mulig etter at skytterne er ankommet, og
- d) En finalist som ikke har meldt seg når presentasjonen av skytterne begynner, 15 minutter før starttidspunktet, får ikke starte, og vil bli rangert sist i finalen.

#### 9.17.3.2

**Starttid. Starttiden for finalen er når dommerens kommando KLAR er gitt for første konkurranseskudd.**

#### 9.17.3.3

**Startposisjoner og finalestartnummer.** Det må deles ut nye finalestartnummer (1-8) for finalen. Startposisjoner i finalen deles ut i henhold til resultatet fra kvalifiseringskonkurransen. Den høyest rangerte skytteren har startnummer 1. Er det poenglikhet skal tilbaketellingsregelen brukes for å avgjøre plasseringene. Er det poenglikhet som ikke kan løses skal den avgjøres ved omskyting. I omskytinger for å avgjøre medaljer, må skytterne avgi skudd i startnummerrekkefølge (skytteren med det laveste nummeret avgir skudd først).

#### 9.17.3.4

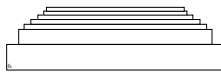
**Prøveskyting og visning av lerduer.** Før finalen starter må lerdueene vises og skytterne gis anledning til å prøveskyte.

#### 9.17.3.5

##### **Finalefasiliteter og spesielt utstyr.**

(Jfr. ISSF Guidelines for Organizers for detaljerte krav).

- a) Finalebanen må ha en stor tribune for tilskuere og et angitt frammøteområde, hvor skytterne kan melde seg og hvor det kan foretas kontroll av patroner;
- b) Finalebaner må ha følgende utstyr: Et høyttalesystem til bruk for annonsøren/kommentatoren og lyd/musikk-teknikeren;

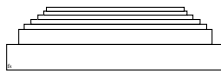


- c) Stoler for jurymedlemmer, finalistenes trenere/lagledere og finalistene;
- d) En elektronisk resultattavle som viser resultatene i farger (jfr. ISSF Guidelines for Organizers for detaljerte krav);
- e) Et elektronisk tidtakersystem (som kontrollerer begrensninger i forberedelsestiden);
- f) Sitteplass og bord for resultatføreren;
- g) En stor klokke, plassert et sted hvor den kan ses av skytterne og funksjonærer;
- h) Om mulig, en walkie-talkie eller liknende for kommunikasjon mellom dommere/jury/teknisk personell; og
- i) Åtte (8) bokser som kan forsegles for ammunisjonskontroll.

#### 9.17.3.6

**Finalefunksjonærer.** Følgende funksjonærer gjennomfører og overvåker finaler:

- a) Dommer: En erfaren funksjonær utnevnt av sjefsdommeren, med ISSFs "Referee"-lisens for lerdue, må i samråd med juryen lede finalen. Når det er mulig, må den utnevnte dommeren tilhøre en nasjon som ikke har skyttere i finalen;
- b) Assistentdommere & dommer som betjener tidtakersystemet:  
To dommere må utpekes som assistentdommere for å assistere og gi råd til sjefsdommeren. Nok en dommer må utpekes til å betjene det elektroniske tidtakersystemet og enda en til å betjene den manuelle resultattavlen. Alle dommerne skal velges ut av sjefsdommeren, blant de oppnevnte konkurransedommerne. Det er sjefsdommerens ansvar å forsikre seg om at den utpekte dommeren, assistentdommerne og dommeren som er ansvarlig for tidtakingen er til stede på banen for å gjennomføre finalen;
- c) Ansvarlig jurymedlem: Juryens leder må utpeke ett (1) jurymedlem som ansvarlig jurymedlem for finalen;
- d) Konkurransjury:  
Konkurransjuryen må overvåke gjennomføringen av finalen. Et (1) jurymedlem må utpekes som finalens ansvarlige jurymedlem;
- e) Protestjury i finalen: S sammensatt av tre (3) personer  
Ansvarlig jurymedlem og to (2) andre medlemmer av konkurransjuryen, utpekt av jurylederen (kan også være jurylederen) som må avgjøre mulige protester som framsettes i løpet av finalen. Deres avgjørelse er endelig;
- f) Teknisk ansvarlig:  
Den offisielle leverandøren av resultattjenester utpeker den teknisk ansvarlige som 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 raskt;



g) Annonsør/Kommentator:

En annonsør/kommentator, utpekt av ISSF eller organisasjonskomitéen, må ha ansvaret for å presentere finalistene, annonsere resultater og sørge for informasjon til tilskuerne.

h) Lydtekniker. En teknisk ansvarlig for å styre lyd- og musikksystemet under konkurransene;

i) RTD jury. En RTD jury må være til stede under finalen; og

j) VAR jury (dersom VAR brukes)

VAR-system operatøren er ansvarlig for at systemet virker, og kontrollerer det under bruk. Han utpekes for å operere monitoren etter behov under konkurransene og skal føre tilsyn med systemoperasjonen og sikre at den brukes riktig i samsvar med etablerte protokoller.

9.17.3.7

**Iscenesettelse og musikk i finalen.**

a) Ved gjennomføring av finaler må det benyttes musikk, annonseringer, kommentarer, iscenesettelse og kommandoer i en helhetlig sportspresentasjon som beskriver finalistene og deres konkurranseferdigheter på den mest appellerende og spennende måte for tilskuere og TV-seere; og

b) Teknisk delegat i samråd med juryen bør godkjenne musikkprogrammet. Det oppmuntres til entusiastisk publikumsstøtte som anbefales under finalene.

9.17.4

**Konkurransesprodyrer**

Finalekonkurranser gjennomføres i samsvar med disse prosedyrene. Tekniske regler for hver øvelse gjelder også i finalene, men ikke når avvik beskrives i disse finalereglene (jfr. art. 9.17).

9.17.4.1

**Trap**

8 finalister.

Finalistene avgir kun ett skudd mot hver lerdue.

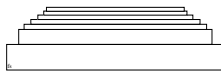
Finalistene inntar standplassene 1-2-3-4-5-6+7+8 (Standplass «7» 1 m bak standplass «6» og standplass «8» 1 m bak standplass «7») i startnummerrekkefølge. (Laveste startnummer på standplass 1).

Når en skytter har avgitt skudd på en standplass må han gå til neste standplass for i rekkefølge å avgi skudd på den standplassen.

Det må benyttes et tidtakersystem til å kontrollere at grensen for forberedelsestiden på 12-sekunder overholdes. Hver finale består av serier av lerdue som avgis i rekkefølge, etterfulgt av progressive eliminasjoner som fortsetter slik til det er avgjort hvem som får gull- og sølvmedaljene:

a) Skytterne presenteres;

b) Når de åtte (8) finalistene har fullført en runde à 10 lerdue (4 til høyre, 4 til venstre, 2 rett fram) med tilfeldig, lik fordeling er skytteren på 7. og 8.plass eliminert. De seks (6) gjenværende



finalistene omplasseres iht. startnummer-rekkefølge for å gjøre seg ferdig på de 6 standplassene;

- c) Når de har avgitt skudd mot ytterligere 5 lerduer (2 til høyre, 2 til venstre og 1 rett fram) med tilfeldig, lik fordeling og har fullført 15 lerduer er skytterne på 5. og 6. plassene eliminert;
- d) Deretter avgir de fire (4) gjenværende finalistene skudd mot ytterligere fem (5) lerduer, (2 til høyre, 2 til venstre og 1 rett fram) med tilfeldig, lik fordeling, totalt 20 lerduer og skytteren på 4. plass er eliminert;
- e) Deretter avgir de tre (3) gjenværende finalistene skudd mot ytterligere fem (5) lerduer (2 til høyre, 2 til venstre og 1 rett fram) med tilfeldig, lik fordeling, totalt 25 lerduer. 3. plassen (bronsemedaljøren) er avgjort.  
Dersom det er poenglikhet mellom nr. 2 og nr. 3 vinner den med lavest startnummer;
- f) Og, når de to gjenværende finalistene har avgitt skudd mot ytterligere 5 lerduer, (2 til høyre, 2 til venstre og 1 rett fram) med tilfeldig, lik fordeling, og har fullført 30 lerduer er gull- og sølvmedaljørene (1. og 2. plassene) kåret. Skulle det være poenglikhet må rekkefølgen umiddelbart avgjøres ved omskyting.

- Prøveskyting, etterfulgt av visning av lerduer vil bli ferdiggjort før presentasjonen starter.

Totalt 30 lerduer.

#### 9.17.4.2

#### **Skeet**

8 finalister.

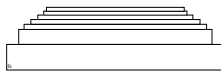
Finalistene skal i startnummerrekkefølge avgi skudd fra hver standplass.

Det må benyttes et tidtakersystem til å kontrollere at grensen for forberedelsestiden på 30-sekunder overholdes.

Hver finale består av serier av lerduer som avgis i rekkefølge, etterfulgt av progressive eliminasjoner som fortsetter slik til det er avgjort hvem som får gull- og sølvmedaljene:

- a) Skytterne presenteres;
- b) Alle åtte (8) finalistene skal i rekkefølge avgi skudd mot 12 lerduer, med en regulær dublé og en omvendt dublé på standplass 3, en regulær dublé og en omvendt dublé på standplass 4, en regulær dublé og en omvendt dublé på standplass 5. Når de åtte (8) finalistene har avgitt skudd mot 12 lerduer, elimineres skytterne på 7. og 8.plass;
- c) De seks (6) gjenværende finalistene skal avgi skudd mot ytterligere 12 lerduer, med en regulær dublé og en omvendt dublé på standplass 3, en regulær dublé og en omvendt dublé på standplass 4 og en regulær dublé og en omvendt dublé på standplass 5. Etter 24 lerduer elimineres skytterne på 5. og 6. plass;





- d) De fire (4) gjenværende finalistene skal avgi skudd mot ytterligere 4 lerdUER, med en regulær dublé og en omvendt dublé på standplass 3, Etter 28 lerdUER elimineres skytteren på 4. plass;
- e) De tre (3) gjenværende finalistene avgir skudd mot ytterligere 4 lerdUER, en regulær dublé og en omvendt dublé på standplass 4. Etter 32 lerdUER er 3. plassen (bronsemedaljen) avgjort;
- f) Skulle det være poenglikhet mellom nr. 2 og nr. 3 vinner den med lavest startnummer;
- g) Og, deretter avgir de to (2) gjenværende finalistene skudd mot ytterligere 4 lerdUER, en regulær dublé og en omvendt dublé på standplass 5. Etter 36 lerdUER er 1. og 2. plassene avgjort (gull- og sølvmedaljene). Ved poenglikhet blir det umiddelbar omskyting;
- h) - Prøveskyting, etterfulgt av visning av lerdUER vil bli gjort ferdig før presentasjonen starter.
- i) Totalt 36 lerdUER.

#### 9.17.4.3

**Poenglikhet (omskytings) prosedyrer.** Poenglikhet på plassene tre (3) til åtte (8) skal avgjøres i samsvar med startnummerrekkefølgen (rangeringen i kvalifiseringskonkurransen). Er det poenglikhet på gull- og sølvmedaljeplassene skal omskytingen begynne umiddelbart. Det vil ikke bli vist lerdUER eller gitt anledning til prøveskyting. Omskytingen skal gjennomføres i samsvar med følgende regler:

- a) **Trap.** Skyttere må stille på rekke bak standplass 1 i startnummerrekkefølge. De starter på standplass 1 og alle må avgi skudd mot en regulær lerdUE til ingen lenger står likt, i iht. 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 standplass 1 igjen, hvorfra det nå skal avgis skudd mot lerdUE til høyre osv. Det er kun tillatt å avgi ett (1) skudd mot hver lerdUE. Etter å ha avgitt sine skudd må finalisten stille seg bak den skytteren som venter på å avgi skudd;
- b) **Skeet.** Skyttere med samme poengsum må stille på rekke bak standplass 3 i startnummerrekkefølge, hvor de må avgi skudd mot en regulær dublé. Hvis rekkefølgen ikke avgjøres med den første dubléen, må de avgi 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 for tur. Prosedyren fortsetter på standplass 5, så tilbake til standplass 3 osv. inntil ingen lenger står likt;
- c) **Trap – Blandede lag.** Skytterne må, i startnummerrekkefølge stille seg opp bak standplass 1. På standplass 1 må de alle avgi skudd mot en regulær lerdUE (Mannen avgir alltid skudd før kvinnen) i samsvar med følgende skjema inntil ingen har samme poengsum: Standplass 1 lerdUE til venstre, standplass 2 lerdUE til høyre, standplass 3 lerdUE til venstre, standplass 4

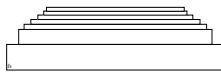


lerdue til høyre, standplass 5 lerdue til venstre, så standplass 1 igjen, denne gang avgis skudd mot en lerdue til høyre osv. Kun et (1) skudd er tillatt mot hver lerdue. Når skytteren er ferdig må han stille seg bak den skytteren som venter på å avgi skudd. De to skytternes sammenlagresultat utgjør lagresultatet;

- d) **Skeet – Blandede lag.** Skytterne må, i startnummerrekkefølge stille seg opp bak standplass 4. De må avgi skudd mot en regulær dublé (mannen avgir skudd først). Han etterfølges av det andre medlemmet på laget (en kvinne) som også skal avgi skudd mot en regulær dublé. Skytterne på de andre blandede lagene må gjøre det samme og hvert medlem på laget avgir skudd mot en normal dublé. Det blandede laget med lavest antall treff etter 4 skudd elimineres og blir rangert lavest. Dersom det er poenglikhet følges samme prosedyre, på samme standplass, i samme rekkefølge, men med omvendte dubléer. Er det fortsatt poenglikhet, skal samme prosedyre fortsette på samme standplass, i samme rekkefølge, men med regulære dubléer osv. inntil ingen lenger står likt. De to skytternes sammenlagresultat utgjør lagresultatet.

#### 9.17.5 Gjennomføring av individuelle finale - Prosedyre

Tid	Deløvelse	Framgangsmåte
a) 30:00 minutter før	<b>Finalistene møter for patronkontroll</b>	Lagledere er ansvarlige for å forsikre seg om at deres skyttere møter fram på finalebanen i tide (art. 9.17.3.1). Juryen vil pålegge finalistene å legge alle patronene sine i nummererte bokser (samsvarende med startnummeret). Juryen vil velge ut patroner til patronkontroll og utføre utstyrsinspeksjoner. Patronkontrollen må være fullført før presentasjonen av finalistene. Skytterne kan forlate FOP, uten noe av utstyret sitt, skytevesten inkludert, og må returnere minst 15:00 minutter før finalen starter, ellers kan de ikke starte og vil bli rangert sist i finalen. Ekstra patroner kan ikke tas med til FOP.
b) 15:00 minutter før	<b>Lerduevisning og prøveskyting</b>	Dommeren vil gi finalistene fullmakt til å fullføre oppvarmings- og prøveskuddene og så vise lerduer i samsvar med reglene for hver øvelse.
c) 5:00 minutter før	<b>Samling for presentasjon</b>	De ÅTTE (8) 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 vil presentere finalistene i startnummerrekkefølge (nummer én til høyre når de er vendt mot publikum) med navn, nasjon og en kort orientering om hver finalist. Annonsøren må også presentere dommeren og ansvarlig jurymedlem.
e) 1:00 minutt før	<b>Forberedelse til finalen</b>	Ett (1) minutt før det første finaleskuddet avgis, vil dommeren anmode skytterne om å gå til sine standplasser.

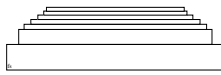


f) Konkurrans e- skytingen starter 0:00 minutt	<b>Finalen starter</b>	Dommeren vil anmode den første skytteren om å starte med å gi kommando KLAR. Alle skytterne i trapøvelsen har tolv (12) sekunder til å rope på hver lerdue. I skeetøvelsen har hver finalist, på hver standplass fra han har inntatt den, tretti (30) sekunder til å rope på og avgi skudd mot dubléer.
g) Pauser for å oppdatere resultattavlen		I trapfinaler vil det oppstå resultatføringspauser når alle finalistene har avgitt skudd mot 10 og 20 lerdue og deretter etter hver 5. lerdue. I skeetfinaler oppstår det resultatføringspauser når alle finalistene har skutt ferdig på en standplass.  TV-produsenter benytter pausene til å vise tilskuerne aktuelle resultater og foreløpig rekkefølge. Annonsøren vil gi korte kommentarer om skytterne og deres resultater, og når det passer gi anerkjennelse til de finalistene som er eliminert, eller annonsere at en omskyting på grunn av poenglikhet vil finne sted. Etter 5 - 25 sekunder vil dommeren be den første skytteren om å avgi neste skudd med kommando KLAR.
h) Fullføre finalen		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 inntil ingen lenger står likt.  Når de to finalistene ikke lenger står likt, må ansvarlig jurymedlem omgående erklære <b>RESULTATENE ER ENDELIGE</b> .
i) Når medaljene er avgjort		Når ansvarlig jurymedlem har erklært <b>RESULTATENE ER ENDELIGE</b> , må annonsøren omgående anerkjenne medaljevinnerne ved å annonsere:  <b>VINNER AV GULLMEDALJEN, SOM REPRESENTERER (NASJON) går til (NAVN).</b> <b>VINNER AV SØLVMEDALJEN, SOM REPRESENTERER (NASJON) går til (NAVN).</b> <b>VINNER AV BRONSEMEDALJEN, SOM REPRESENTERER (NASJON) går til (NAVN).</b> (Jfr. art. 6.17.1.14.q)

## 9.17.6

### Funksjoneringsfeil i finalen

- a) Avgjør dommeren at en defekt hagle eller funksjoneringsfeil på hagle eller ammunisjon ikke er skytterens feil, må 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;



- b) Når funksjoneringsfeilen er utbedret eller skytteren har trukket seg, må finalen fortsette. Endelig rangering av en skytter som har trukket seg bestemmes av hvor mange lerdueer som var truffet da funksjoneringsfeilen inntraff;
- c) En skytter tillates maksimum to (2) funksjoneringsfeil i en finale, inkludert omskytinger, enten han har forsøkt å utbedre feilen eller ikke; og
- d) Inntreffer ytterligere funksjoneringsfeil på regulære lerdueer skal det dømmes **BOM**, enten skytteren forsøkte å avgi skudd eller ikke.

### 9.17.7

#### **Protester i finaler**

- a) Er en skytter uenig i en dommeravgjørelse hva gjelder **TREFF, BOM, NY DUE** eller **IRREGULÆRE** lerdue(r), må han/hun handle umiddelbart, før neste skytter avgir skudd, ved å rekke opp en arm og si **PROTEST**;
- b) 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. 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** lerdueer tapes, må det straffes med trekk av to (2) poeng fra de to (2) siste lerdueene som er TRUFFET; og
- e) Det er ikke protestgebyr i finaler.

### 9.18

#### **LERDUE TRAP OG SKEET BLANDEDE LAGØVELSER**

#### 9.18.1

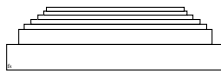
##### **GENERELT**

- a) Blandede lag består av to lagmedlemmer, en mann og en kvinne fra samme nasjon. Begge lagmedlemmene må ha på seg samme konkurransebekledning, med nasjonale farger og identifikasjon;
- b) Iht. ISSFs General Regulations kan nasjonene, i ett mesterskap, maksimalt melde på to (2) blandede lag;
- c) Medlemmer av det blandede laget kan byttes ut med andre skyttere som er registrert som deltakere i mesterskapet, men ikke senere enn kl. 12:00 to (2) dager før den blandede lagkonkurransen avholdes; og
- d) Den blandede lagøvelsen består av to deler: kvalifiseringskonkurransen og finale.

#### 9.18.2

##### **KVALIFISERINGSKONKURRANSEN**

- a) Dersom ikke noe annet er spesifisert i disse reglene skal kvalifiseringskonkurransen avholdes i henhold til de



- konkurransesprosedyrer som gjelder og som er spesifisert i gjeldende ISSF lerduregler – Skeet (Jfr. art. 9.9);
- b) Skytelagene settes sammen ved loddtrekning. De to skytterne på hvert blandede lag må avgi skudd ved siden av hverandre i samme skytelag, den mannlige skytteren først, deretter den kvinnelige. Lag fra samme nasjon skal ikke være i samme skytelag. Skytterne skal bære de samme startnummer som i den individuelle konkurransen;
  - c) Begge skytterne på det blandede laget skal avgi skudd mot 75 lerduer, i tre (3) runder à 25 lerduer hver (3 runder x 25 lerduer = 75 lerduer x 2 skyttere = totalt 150 lerduer pr. lag);
  - d) Når kvalifiseringskonkurransen er avsluttet, bestemmes rangeringen av de to (2) lagskytternes sammenlagtsresultat (1 mann og 1 kvinne)  $75 \times 2 = 150$  (i henhold til ISSFs lerduregler, art. 9.13.5.1);
  - e) De fire (4) høyest rangerte blandede lagene etter kvalifiseringskonkurransen er kvalifisert til finalen;
  - f) Poenglikhet på plassene 1 til 4 skal avgjøres ved bruk av tilbaketellingsregelen, med mindre det er poenglikhet ved «fullt hus» som ikke lar seg løse. Da må plasseringen avgjøres ved omskyting;
  - g) Etter kvalifiseringsøvelsen vil nye finale startnummer (11-12, 21-22, 31-32, 41-42) deles ut til de 4 høyest kvalifiserte blandede lagene; og
  - h) Rangering av lag med samme poengsum på 5. plass og lavere, som ikke er avgjort ved omskyting, skjer i henhold til ISSFs lerduregler, art. 9.13.5.1 & 9.14.3.4.

### 9.18.3

#### **PROSEDYRE VED EVENTUELLE OMSKYTINGER**

**Dersom det er poenglikhet før finalen, eller ved tildeling av finalestartnummer skal tilbaketellingsregelen anvendes.**

### 9.18.4

#### **FINALE**

#### 9.18.4.1

##### **Prosedyrer for blandede lag i finaler - Trap**

Når kvalifiseringskonkurransen er avsluttet, er de 4 høyest rangerte lagene kvalifisert for finalen.

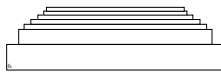
Finalen består kun av 1 del, og omfatter 8 skyttere (4 lag).

Finalistene avgir kun et skudd mot hver lerdue.

Finalistene inntar standplassene 1-2-3-4-5-6+7+8. (Standplass «7» er 1 m bak standplass «6» og standplass «8» 1 m bak standplass «7») i finale-startnummerrekkefølge.

Mannen skyter alltid først, etterfulgt av kvinnen.

Når skytteren har avgitt skudd på en standplass, må han gå til neste standplass, for så å avgi skudd i riktig rekkefølge på den standplassen.



Det må brukes et tidtakersystem for å kontrollere at forberedelsestiden på 12-sekunder overholdes. Mannen starter alltid, etterfulgt av kvinnen.

Skytterne presenteres, 8 skyttere - 4 lag - Trenerne presenteres ikke. Mannen blir presentert først, etterfulgt av kvinnen, så fungerende jurymedlem, til slutt dommeren(e).

Hver finale består av en rekke lerdueserier, etterfulgt av progressive eliminasjoner som fortsetter til gull- og sølvmedaljene er avgjort slik:

a) Når de åtte (8) finalistene – (4 lag) har fullført en runde à 10 lerduer pr. skytter (4 til høyre, 4 til venstre, 2 rett frem) med varierende, tilfeldig lik fordeling av lerduer, (20 lerduer pr. lag) er det 4. laget, rangert som nr. 4. eliminert.

-Dersom det er poenglikhet mellom det tredje og det fjerde laget, vinner laget med laveste startnummer.

-De seks (6) gjenværende finalistene (3 lag) skal så omplasseres for å fullføre på de 6 standplassene i samsvar med sine startnummer;

b) Når de seks (6) gjenværende finalistene – (3 lag) har avgitt skudd mot ytterligere fem (5) lerduer pr. skytter (2 til høyre, 2 til venstre og 1 rett fram) med varierende tilfeldig lik fordelt av lerduer (og har fullført 30 lerduer pr. lag) er det 3. laget eliminert (laget som vinner bronsemedaljen).

-Skulle det være poenglikhet mellom lagene på 3. og 2. plass vil laget med lavest startnummer vinne;

c) Når de fire (4) gjenværende finalistene (2 lag) har avgitt skudd mot ytterligere 5 (fem) lerduer pr. skytter (2 til høyre, 2 til venstre og 1 rett fram) med varierende lik fordeling av lerduer og har fullført 20 lerduer pr skytter (40 pr. lag), er gull og sølvmedaljen avgjort.

-Skulle det være poenglikhet mellom lagene på 1. og 2. plass arrangeres det umiddelbart omskyting.

Begge lagsmedlemmene må delta i omskytingen.

Begge lagmedlemmene skal avgi skudd (Mannen først, etterfulgt av kvinnen) for å oppnå et sammenlagresultat for laget etter to (2) skudd på hver standplass.

-Prøveskyting, etterfulgt av lerduevisning gjøres ferdig før presentasjonen starter.

Totalt 40 lerduer pr. lag.

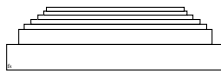
#### 9.18.4.2

#### **Konkurranseregler for Blandede Lag i finaler – Skeet**

Når kvalifiseringskonkurransen er avsluttet er de 4 høyest rangerte lagene kvalifisert for finalen.

Finalen består kun av 1 del, som utgjør 8 skyttere (4 lag).

Finalistene avgir skudd fra standplassene 3, 4 og 5 i startnummerrekkefølge.



Finalistene får utdelt nye finalestartnummer, i samsvar med rangeringen i kvalifiseringskonkurransen (1<sub>1</sub>, 1<sub>2</sub>, 2<sub>1</sub>, 2<sub>2</sub>, 3<sub>1</sub>, 3<sub>2</sub>, 4<sub>1</sub>, 4<sub>2</sub>).

Skytterne presenteres, 8 skyttere - 4 lag - Trenerne presenteres ikke. Mannen blir presentert først, etterfulgt av kvinnen, så fungerende jurymedlem og til sist dommeren(e).

Finalistene avgir kun ett skudd mot hver lerdue.

Mannen skyter alltid først, etterfulgt av kvinnen.

Når hver skytter har avgitt skudd på en standplass, må han gå ut og vente til dommeren gir kommando om å flytte seg til neste standplass, for så å avgi skudd i riktig rekkefølge på den standplassen.

Det må benyttes et tidtakersystem for å kontrollere at tidsbegrensningen for forberedelsestiden på 30 sekunder overholdes (for den andre dubléen).

Hver finale består av serier av lerduer som avgis i rekkefølge, etterfulgt av progressive eliminasjoner, som fortsetter slik til det er avgjort hvem som får gull og sølvmedaljene:

- a) Når hver av de åtte (8) finalistene (4 lag) har fullført en runde à 12 lerduer, (24 lerduer pr. lag), (en regulær dublé og en omvendt dublé på standplass 3, en regulær dublé og en omvendt dublé på standplass 4, en regulær dublé og en omvendt dublé på standplass 5) er det 4. laget, rangert som nr. 4. eliminert.

Skulle det være poenglikhet mellom lagene på 3. og 4. plass vil laget med lavest startnummer vinne.

De seks (6) gjenværende finalistene (3 lag) skal fortsette i samsvar med sine startnummer;

- b) Når de seks (6) gjenværende finalistene (3 lag) har avgitt skudd mot ytterligere 12 lerduer (48 lerduer pr. lag) (en regulær dublé og en omvendt dublé på standplass 3, en regulær dublé og en omvendt dublé på standplass 4, en regulær dublé og en omvendt dublé på standplass 5) er det 3. laget (rangert som nr. 3) eliminert. (Laget som vinner bronsemedaljen).

Skulle det være poenglikhet mellom lagene på 3. og 2. plass vil laget med lavest startnummer vinne;

- c) Når de fire (4) gjenværende finalistene (2 lag) har avgitt skudd mot ytterligere 4 lerduer (en regulær dublé og en omvendt dublé på standplass 4), totalt 28 avgitte lerduer pr. skytter, (56 lerduer pr. lag) er gull og sølvmedaljen avgjort.

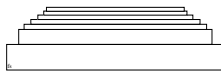
Skulle det være poenglikhet mellom lagene på 1. og 2. plass arrangeres det umiddelbart en omskyting.

Begge lagmedlemmene må delta i omskytingen.

Begge lagmedlemmene skal avgi skudd. (Mannen avgir skudd først, etterfulgt av kvinnen) for å oppnå et sammenlagtsresultat for laget.

Prøveskyting, etterfulgt av visning av lerduer, gjøres ferdig før presentasjonen starter.

Totalt antall lerduer: 56 lerduer pr. lag.



## 9.18.4

## PROSEDYRER FOR BLANDEDE LAG – TRAP OG SKEET

### 9.18.4.3

#### Coaching – «Timeout»

Under finalen, mens skytingen pågår, kan trenere/lagledere uten å forstyrre skytterne be ansvarlig jurymedlem om en (1) coaching «time out» av maksimalt tretti (30) sekunders varighet. Ansvarlig jurymedlem vil så, når det er skytteren(e) på det lagets tur til å avgi skudd, og uten å forstyrre skytingen, avgjøre når konkurransen kan stoppes for å tillate treneren/laglederen å ta kontakt og snakke med skytteren(e) på standplass. Den andre treneren/laglederen kan samtidig også ta kontakt og snakke med sine skyttere på standplass uten å miste muligheten til en egen «time out». Ansvarlig jurymedlem må kontrollere tiden.

### 9.18.4.4

#### Frammøtetid og patronkontroll

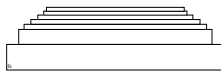
- a) Skytterne på de fire (4) kvalifiserte lagene som er i finalen, eller deres representanter (trenere eller lagledere) må møte på finalebanen (på anvist område) for patronkontroll senest **30 minutter** før fastsatt starttid for finalen. Da vil juryen dele ut finalestartnummer til alle skytterne på de fire (4) kvalifiserte lagene;
- b) Utstyrskontrolljuryen vil instruere skytterne på hvert av lagene, eller deres representanter (trenere eller lagledere) om å legge all ammunisjon i nummererte bokser (nummeret skal korrespondere med lagenes startnummer). Utstyrskontrolljuryen vil så plukke ut patroner som skal kontrolleres og forsegle boksene i nærvær av lagmedlemmene eller trener/lagleder og også foreta utstyrskontroll. Patronkontrollen må være avsluttet før presentasjonene;
- c) Medlemmene på de kvalifiserte lagene må være til stede på finalebanen **femten (15) minutter** før finalen starter for forberedelser og presentasjon;
- d) Ekstra patroner kan ikke tas med til FOP; og
- e) Dersom noen av lagenes patroner ikke er lagt fram for kontroll 30 minutter før finalen starter, eller ett, eller begge lagmedlemmene ikke har møtt fram 15 minutter før finalen starter vil den første skytteren, som straff, bli trukket to (2) poeng fra resultatet av den første serien. Et lag som ikke er til stede når lagene blir presentert vil ikke få anledning til å delta i finalen, og vil bli tildelt fjerde (4) plassen.

### 9.18.4.5

#### Visning av lerduer – prøveskyting - presentasjon

- a) Etter å ha meldt seg på banen vil skytterne på de lagene som har kvalifisert seg til finalen gis anledning til å ta patronene sine fra boksene. Så vil alle de fire (4) kvalifiserte lagene bli bedt om å gå til standplass for visning av lerduer og prøveskyting;
- b) Etter visning av lerduer og prøveskyting, skal lagene i finalen samles på et anvist område, ved siden av banen, for å vente på å bli presentert. Lagene skal stille opp i startnummerrekkefølge. Lagene som er kvalifisert til finalen skal gå inn på FOP (den





mannlige skytteren først – deretter den kvinnelige) og annonsøren vil presentere dem for tilskuerne. Lagene må forbli vendt mot tilskuerne inntil alle, også ansvarlig jurymedlem og den utnevnte dommer er presentert;

- c) Ansvarlig jurymedlem må forsikre seg om at lagene er samlet i riktig rekkefølge;
- d) Finalen skal ledes som spesifisert i art. 9.17; og
- e) Når finalen er over samler ansvarlig jurymedlem gull, sølv og bronsemedaljørene på FOP for offisiell fotografering og annonsering (Jfr. art. 6.17.1.14 q).

#### 9.18.4.6

#### **Musikk- og publikumsstøtte**

Under finalen må det spilles musikk. Juryen bør godkjenne musikken som velges. Det oppfordres til entusiastisk publikumsstøtte, som anbefales under matchene.

#### 9.18.4.7

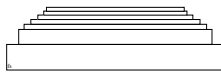
#### **Funksjoneringsfeil i finaler**

- a) Avgjør dommeren at en defekt hagle, eller at funksjoneringsfeil på hagle eller ammunisjon ikke er skytterens feil, må skytteren gis maksimum tre (3) minutter til å reparere haglen, få en annen godkjent hagle eller bytte ammunisjon. Lar ikke dette seg gjøre i løpet av tre (3) minutter må skytteren (laget) trekke seg. Når funksjoneringsfeilen er utbedret må finalen fortsette;
- b) Må et lag trekke seg under finalen vil de gjenværende blandede lagene fortsette. Gjenstår kun et lag må det gjenværende laget erklæres som vinner;
- c) Et blandet lag tillates maksimalt to (2) funksjoneringsfeil i løpet av en finale, inkludert eventuelle omskytinger, enten det ble forsøkt å utbedre funksjoneringsfeilen eller ikke;
- d) Inntreffer ytterligere funksjoneringsfeil på regulære lerduer vil de bli erklært BOM, enten skytteren forsøkte å avgi skudd eller ikke.

#### 9.18.5

#### **Protest i en finale**

- a) Er en skytter uenig i en dommeravgjørelse som angår **TREFF, BOM, NY DUE** eller **IRREGULÆRE** lerduer må han handle umiddelbart, før neste skytter avgir skudd, ved å rekke opp en arm og si **PROTEST**;
- b) Dommeren må da midlertidig avbryte skytingen og etter å ha hørt assistentdommerenes oppfatning ta en avgjørelse. Protester vil ikke bli akseptert etter at neste skytter har avgitt skudd;
- c) Andre protester, framsatt av skytteren eller hans trener vil omgående avgjøres av Finaleprotestjuryen. Finaleprotestjuryens avgjørelse er endelig og kan ikke appelleres; og
- d) Hvis en protest, framsatt i finalen, gjelder noe annet enn dommerens avgjørelse om **TREFF, BOM, NY DUE** eller



**IRREGULÆRE** lerduer tapes, må det straffes med trekk av to (2) poeng fra de to (2) siste lerdueene som er TRUFFET.

9.18.5.1

**Fargen på lerdueene**

Kvalifiseringskonkurransen: Normal farge.

Finalen: Flashduer

9.18.5.2

**Uvanlige eller diskutabile tilfeller**

- a) De generelle tekniske reglene gjelder for forhold som ikke er nevnt i ovenstående paragrafer; og
- b) Uvanlige eller diskutabile tilfeller vil bli avgjort av juryen i henhold til de generelle tekniske regler eller andre relevante regler for øvelsen.

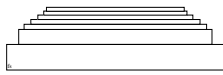
**9.19**

**LAGØVELSER**

**9.19.1**

**Generelt for lagøvelser TRAP og SKEET (Jfr. også art. 6.11.10)**

- a) Lag må bestå av tre (3) skyttere fra samme nasjon, av samme kjønn og klasse. Alle lagmedlemmene bør ha på seg samme konkurransebekledning, med nasjonale farger og med identifikasjon som angitt i gjeldende reglement;
- b) Nasjonene kan til hvert mesterskap iht. ISSFs General Regulations melde på maksimalt ett (1) lag i hver lagøvelse;
- c) Lagmedlemmer kan byttes ut med andre skyttere som er påmeldt til mesterskapet senest kl. 12:00 dagen før kvalifiseringskonkurransen; og
- d) De resultater som oppnås av de tre skytterne som deltok i den individuelle konkurransen danner grunnlaget for resultatet i lagkonkurransen.

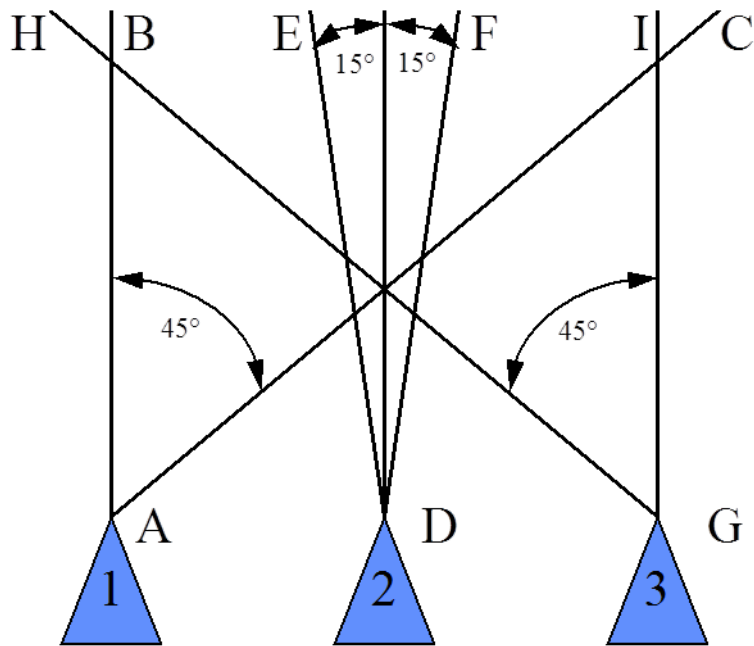


9.20

## FIGURER OG TABELLER

9.20.1

### Trap - Horisontale kastevinkler

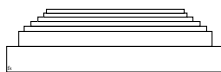


Maksimalle horisontale kastevinkler for første, andre og tredje kastemaskin i hver gruppe.

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 Traptabeller (1-10)

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

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



<b>Tabell 3</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	2,50 m	76 m +/-1 m	
	2	0	1,60 m		
	3	20 V	3,00 m		
2	4	35 H	2,90 m		
	5	5 V	1,80 m		
	6	45 V	2,00 m		
3	7	35 H	2,50 m		
	8	10 V	3,00 m		
	9	40 V	3,00 m		
4	10	40 H	2,00 m		
	11	5 V	2,50 m		
	12	30 V	3,00 m		
5	13	30 H	2,00 m		
	14	0	1,80 m		
	15	30 V	2,20 m		

<b>Tabell 4</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	1,50 m	76 m +/-1 m	
	2	0	3,00 m		
	3	20 V	3,00 m		
2	4	30 H	2,00 m		
	5	10 V	1,50 m		
	6	45 V	2,20 m		
3	7	25 H	3,00 m		
	8	5 V	1,50 m		
	9	15 V	1,80 m		
4	10	40 H	2,80 m		
	11	5 V	1,50 m		
	12	35 V	2,20 m		
5	13	15 H	3,00 m		
	14	10 H	3,00 m		
	15	40 V	1,70 m		



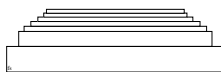
<b>Tabell 5</b>					
<b>Gruppe</b>	<b>Kastemaskin nummer</b>	<b>Kastevinkel (grader)</b>	<b>Høyde over bakkenivå ved 10 m</b>	<b>Kastelengde</b>	<b>Merknad</b>
1	1	20 H	1,80 m	76 m +/-1 m	
	2	0	3,00 m		
	3	25 V	2,60 m		
2	4	35 H	3,00 m		
	5	0 V	1,60 m		
	6	35 V	3,00 m		
3	7	35 H	2,30 m		
	8	5 V	1,80 m		
	9	35 V	2,30 m		
4	10	40 H	3,00 m		
	11	0	2,30 m		
	12	40 V	2,00 m		
5	13	25 H	1,80 m		
	14	5 V	2,50 m		
	15	45 V	1,60 m		

<b>Tabell 6</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	1,90 m	76 m +/-1 m	
	2	0	2,80 m		
	3	30 V	3,00 m		
2	4	40 H	1,50 m		
	5	0	1,60 m		
	6	40 V	2,00 m		
3	7	35 H	2,00 m		
	8	0	3,00 m		
	9	45 V	2,00 m		
4	10	45 H	2,30 m		
	11	5 H	2,00 m		
	12	40 V	3,00 m		
5	13	25 H	2,40 m		
	14	0	1,75 m		
	15	35 V	1,80 m		



<b>Tabell 7</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 m +/-1 m	
	2	0	1,50 m		
	3	35 V	1,50 m		
2	4	45 H	2,00 m		
	5	5 H	2,20 m		
	6	45 V	3,00 m		
3	7	40 H	1,50 m		
	8	5 H	1,90 m		
	9	25 V	2,60 m		
4	10	20 H	1,80 m		
	11	0	3,00 m		
	12	30 V	3,00 m		
5	13	35 H	2,50 m		
	14	0	3,00 m		
	15	40 V	2,20 m		

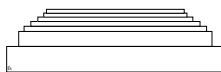
<b>Tabell 8</b>					
<b>Gruppe</b>	<b>Kastemaskin nummer</b>	<b>Kastevinkel (grader)</b>	<b>Høyde over bakkenivå ved 10 m</b>	<b>Kastelengde</b>	<b>Merknad</b>
1	1	40 H	3,00 m	76 m +/-1 m	
	2	5 V	3,00 m		
	3	15 V	2,20 m		
2	4	30 H	2,00 m		
	5	5 V	2,00 m		
	6	35 V	1,80 m		
3	7	40 H	2,00 m		
	8	5 H	1,50 m		
	9	35 V	2,50 m		
4	10	45 H	1,50 m		
	11	5 H	2,00 m		
	12	25 V	3,00 m		
5	13	15 H	1,50 m		
	14	0	1,50 m		
	15	45 V	1,60 m		



<b>Tabell 9</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	1,60 m	76 m +/-1 m	
	2	0	1,50 m		
	3	15 V	2,00 m		
2	4	20 H	2,40 m		
	5	5 V	3,00 m		
	6	35 V	2,00 m		
3	7	45 H	2,00 m		
	8	5 V	1,50 m		
	9	35 V	1,50 m		
4	10	45 H	1,60 m		
	11	0	2,80 m		
	12	45 V	2,00 m		
5	13	25 H	3,00 m		
	14	5 H	1,50 m		
	15	20 V	3,00 m		

<b>Tabell 10</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	2,25 m	76 m +/-1 m	
	2	0	1,75 m		
	3	25 V	2,00 m		
2	4	35 H	1,80 m		
	5	0	3,00 m		
	6	40 V	2,25 m		
3	7	40 H	3,00 m		
	8	5 H	1,80 m		
	9	45 V	3,00 m		
4	10	45 H	2,00 m		
	11	10 V	2,50 m		
	12	35 V	1,50 m		
5	13	15 H	1,80 m		
	14	10 H	2,00 m		
	15	45 V	1,50 m		





## 9.21 STIKKORDSREGISTER

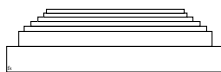
Administrasjon av konkurransen	9.10
Advarsel (Gult kort)	9.15.3.f
Advarsel gitt av dommeren	9.5.5.5
Ammunisjon – Funksjoneringsfeil / Klikk	9.10.3.3
Ammunisjon – Ikke i samsvar med reglene	9.4.3.2.d
Ammunisjon – Kontroll av patroner	9.4.3.2
Ammunisjon – Patronspesifikasjoner	9.4.3.1
Anvendelse av reglene for alle lerdueøvelsene	9.1.1
Appell – Tidsbegrensning	9.16.4.1
Appeller	9.16.4
Assistentdommer – Gi råd til dommeren	9.5.6.3
Assistentdommer – Plikter	9.5.6.2
Attestasjon av resultater	9.13.3.1
Avbrytelser – Trap	9.8.1.3
Avbrytelser i programmet	9.10.1.2
Avbrytelser i programmet	9.10.1.2
Banesjef – Ansvar	9.5.3.2
Banesjef – Plikter	9.5.3.3
Berøre eller stille på banens utstyr	9.3.c
Blendere/skylapper & sideblendere	9.12.4
Blandede lag – Trap	9.18
Bom	9.7.5
Brudd på reglene	9.15
Brukket lerdue	9.7.3
Bytte våpen	9.4.2.4
Bære våpen – Sikkerhet	9.2.2
Defekt hagle	9.11.4.1
Diskvalifikasjon (Rødt kort)	9.15.5
Dommere	9.5.5
Dommere – Plikter og funksjoner	9.5.5.2
Dømming	9.13.2
Elektroniske resultattavler	9.13.2.2
Elektroniske resultattavler – Synlige feil på resultattavlen	9.13.2.4
Erstatningsrunde – Attestasjon av resultater	9.11.5.3
Erstatningsrunde – Prosedyrer	9.11.5
Erstatningsrunde – Skeet	9.11.5.2
Erstatningsrunde – Trap	9.11.5.1
Erstatningsrunde for fraværende skytter	9.10.2.7
Erstatte en skytter	9.10.1.1
Figurer og tabeller	9.20
Figurer og tabeller (art. 6.4.18.4)	9.1.5



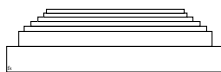
Finaler – Antall finalister i hver øvelse	9.17.2.1
Finaler – Antall funksjoneringsfeil	9.17.6.c
Finaler – Defekt hagle	9.17.6
Finaler – Fasiliteter	9.17.3.5
Finaler – Finalistene møter fram på banen	9.17.3.1
Finaler – For sen eller fraværende finalist	9.17.3.1
Finaler – Frammøtetid	9.17.3.1
Finaler – Funksjoneringsfeil på hagle og ammunisjon	9.17.6
Finaler – Funksjonærer	9.17.3.6
Finaler – Generelle krav	9.17.3
Finaler – Lervedøvelser	9.17
Finaler – Musikk og isenesettelse	9.17.3.7
Finaler – Omskytinger	9.17.4.3
Finaler – Pauser for å oppdatere resultattavlen	9.17.5.g
Finaler – Poenglikhet, prosedyre for rangering (omskyting)	9.17.4.3
Finaler – Prosedyrer for gjennomføring av finaler	9.17.4
Finaler – Protester under finaler	9.17.7
Finaler – Prøveskyting	9.17.3.4
Finaler – Skeet	9.17.4.2
Finaler – Skyterekkefølge	9.17.3.3
Finaler – Spesielt utstyr på banene	9.17.3.5
Finaler – Starttidspunkt	9.17.3.2
Finaler – Trap	9.17.4.1
Fordel – På uoffisiell trening	9.6.2.2.b
Forlate banen uten tillatelse	9.15.4.2
Fraværende skytter	9.10.2.6
Fraværende skytter – Ekstraordinære omstendigheter	9.10.2.8
Funksjoneringsfeil	9.11
Funksjoneringsfeil – Antall tillatte funksjoneringsfeil	9.11.1.1
Funksjoneringsfeil – Definisjon	9.11.1
Funksjoneringsfeil – Handlemåte i tilfelle en funksjoneringsfeil oppstår	9.11.4
Funksjoneringsfeil – Prosedyre dersom det oppstår en funksjoneringsfeil	9.11.3
Funksjoneringsfeil – Prosedyrer skytteren må følge	9.11.5
Godt synlige jakker – Sikkerhet	9.2.1
Hagler	9.4.2
Hagler – "Release Trigger"	9.4.2.2
Hagler – Bytte våpen	9.4.2.4
Hagler – Hull i løpet	9.4.2.6
Hagler – Kompensatorer og innretninger påsatt løpet	9.4.2.5
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
Hørselvern	9.2.7



Høyrehendt skytter – Venstrehendt skytter	9.1.3
Individuell poenglikhet i konkurranser uten finaler	9.15.3.1
Individuelle resultater	9.13.4.1
Irregulær lerdue	9.7.2
Juryen – Flertallsbeslutning	9.15.5.2
Juryen – Plikter før konkurransen	9.5.2.1
Juryen – Plikter under konkurransen	9.5.2.2
Juryens ansvar og handlinger	9.15.1
Justering av skytelag	9.10.2.4
Kjennskap til reglene	9.1.2
Klikk – Feil på ammunisjon	9.11.3.3
Kolbekappens dybde	9.4.2.10
Kommando Stopp	9.2.5
Kommandoer	9.2.6
Kompensatorer	9.4.2.5
Konkurranserbekledning – Sko med åpen tå og/eller hæl	9.12.1.b
Konkurranserbekledning (art.6.7) og utstyr	9.12
Konkurransesfunksjonærer	9.5
Konkurransesprosedyrer i finaler	9.17.4
Kontroll av patroner	9.4.3.2
Kontroll av patroner kjøpt på konkurransearenaen	9.4.3.2.c
Krav til baneanlegg og lerduer	9.3
Kvinneøvelser/Mannsøvelser	9.1.4
Lagresultater	9.13.5
Lerduer – Regulær/ Irregulær/ Brukket / Treff / Bom / Lerdue	9.7
Løp	9.4.2.6
Løp med hull	9.4.2.6
Mannsøvelser/Kvinneøvelser	9.1.4
Manuelle resultatavler	9.13.3
Maskinhusgrav - Trap og Dobbelttrap (art. 6.4.18.5)	9.1.5
Muntlige protester	9.16.2
Nasjonal IOC identitet	9.12.3
Ny due	9.7.6
Område for tørrtrening	9.2.3.a
Omskytinger	9.14.2
Omskytinger – Generelt	9.14.2.1
Omskytinger – Prosedyrer	9.14.2
Omskytinger – Skeet	9.14.2.4
Omskytinger – Skytternes forberedelsestid	9.14.2.2
Omskytinger – Trap	9.14.2.3
Omskytinger før finaler	9.14.2.2
Optiske sikter	9.4.2.8
Poenglikhet – Lag	9.13.5.1
Poenglikhet (uten finaler) – "Fullt hus"	9.14.3.2
Poenglikhet (uten finaler) – 4. plass og lavere	9.14.3.4



Poenglikhet (uten finaler) – På de første tre (3) plassene	9.14.3.3
Poenglikhet før finaler	9.14.1.1
Poenglikhet i konkurranser med finaler	9.14.1
Poenglikhet i konkurranser uten finaler	9.14.3
Poenglikhet når flere skyttere har lik poengsum på mer enn en plass	9.14.3.3
Poenglikhet og omskytinger	9.14
Protest – Hva laglederen må foreta seg	9.16.1.2
Protest – Skytterens handlemåte	9.16.1.1
Protest – Til dommeren	9.16.1.1
Protester og appeller	9.18
Protester og appeller, med unntak for en avgjørelse tatt av en finalejury	9.16.4
Prøveskyting – Etter reparasjon av våpen	9.2.4.e
Prøveskyting – Skyting og prøveskyting	9.2.4
Rangering	9.13.4
Regulær lerdue	9.7.1
«Release Triggers»	9.4.2.2
Remmer	9.4.2.3
Resultater og rangeringer	9.13.4
Resultater, tidsbegrensninger og prosedyrer for dømming	9.13
Resultatkort – Føres av assistentdommerne	9.13.2.4.c
Resultattavler	9.13.2.1
Resultattavler – Synlige feil på resultattavlen	9.13.2.4
RTD - kontoret (Resultater, Tidsbegrensning og Dømming)	9.13.1
Røre ved baneutstyret	9.3.c
Sideblendere	9.12.4
Sikkerhet	9.2
Sikkerhet – Kommando STOPP	9.2.5
Sikting – Når tillatt	9.2.3
Sjefsdommer – Plikter	9.5.4.2
Skeet – "Ny due" – Dommerens avgjørelse	9.9.5.3
Skeet – "Ny due" i dubléer	9.9.5.5
Skeet – "Ny due" hvis skytteren ikke har avgitt skudd	9.9.5.4
Skeet – "Ny due" selv om skytteren har avgitt skudd	9.10.5.2.d
Skeet – Avbrytelser	9.9.2.5.c
Skeet – Avvist lerdue	9.9.5.1
Skeet – Avvist lerdue – Skytterens framgangsmåte	9.9.5.1.d
Skeet – Blandede lag	9.18
Skeet – Bom	9.9.5.6
Skeet – Bom i dubléer	9.9.5.7
Skeet – Forberedelsestid, begrensninger	9.9.2.1
Skeet – Framgangsmåte	9.9.1.1
Skeet – Framgangsmåte på standplass 8	9.9.2.3
Skeet – Irregulær kastebane	9.9.3.1
Skeet – Kastelengde og høyder – Jurykontroll	9.9.3
Skeet – Kastelengder, vinkler og høyder	9.9.3
Skeet – Klar - stilling	9.9.4



Skeet – Konkurranseregler	9.9
Skeet – Kontroll av markeringstape	9.9.4.3
Skeet – Ladning av patroner	9.9.2.4
Skeet – Ledelse av en runde	9.9.1
Skeet – Markeringstape	9.9.4.1
Skeet – Prøveduer	9.9.2.5
Skeet – Rekkefølgen lerdueene avgis i kvalifiseringskonkurranser	9.9.2.2
Skeet – Sikting/ Sikte på banen	9.9.2.6
Skeet – Skyte utenom tur	9.9.5.8
Skeet – START	9.9.1/9.9.2
Skeetbaner – Figur (art. 6.4.19.4)	9.1.5
Skeetbaner – Jfr. figur (art 6.4.19.5)	9.1.5
Skriftlige protester	9.16.3
Skytelag	9.10.2
Skytelag – Sammensetning	9.10.2.1
Skytelag – Skyterekkefølge	9.10.2.5
Skytelag – Trekning av	9.10.2.3
Skyteprogram	9.10.1
Skyterekkefølge	9.10.2.5
Skyting og prøveskyting	9.2.4
Skytter – Erstatte	9.10.1.1
Skytterens bekledning	9.12.1
Skytterens utstyr på konkurransebanen	9.4.1.2
Start(Bib)nummer	9.12.2
Synlig feil på resultattavlen	9.13.2.4
Tekniske brudd på reglene	9.15.3
Tidsbegrensning for protest	9.16.3.1
Tidsbegrensning for protester og appeller	9.16.4.1
Tilbaketellingsregelen, før finale	9.14.1.1 / 9.14.2.1.c / 9.18.2.f
Trap – Avbrytelse – Få se lerduer	9.8.1.3
Trap – Avvist lerdue	9.8.4.2
Trap – Avvist lerdue – Skytterens framgangsmåte	9.8.4.2
Trap – Begrensninger for lerduer	9.8.2.3
Trap – Begrensninger i forberedelsestid, tilleggstid når standplass 5 forlates	9.8.1.2
Trap – Benytte kun en bane - Innstillinger	9.8.2.2.d
Trap – Blandede lag	9.18.4
Trap – Bom	9.8.4.6
Trap – Figurer og tabeller	9.20
Trap – Framgangsmåte	9.8.1.1
Trap – Horisontale vinkler	9.20.1
Trap – Irregulær kastebane	9.8.4.1
Trap – Jurykontroll	9.8.3
Trap – Kastelengder, vinkler og høyder	9.8.2
Trap – Konkurranseregler	9.8
Trap – Ledelse av en runde	9.8.1



Trap – “Ny due”	9.8.4.3
Trap – “Ny due” – Dommerens ansvar	9.8.4.3.a
Trap – “Ny due” hvis skytteren ikke har avgitt skudd	9.8.4.5
Trap – “Ny due” selv om skytteren har avgitt skudd	9.8.4.4
Trap – Prosedyre for innstilling av kastemaskiner	9.8.2.4
Trap – Prøveduer	9.8.3.1
Trap – Tabell for innstillinger	9.8.2.1/9.20.2
Trapbaner (art. 6.4.18.4)	9.1.5
Traptabeller (I - IX)	9.20.2
Trekk (grønt kort)	9.15.4
Trekk av ett poeng	9.15.4.1
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	9.16.1
Uoffisiell trening – Ingen fordeler framfor andre	9.6.2.2
Utfyllingsskyttere – Fillers	9.10.4.2
Utstyr og ammunisjon	9.4
Utstyr på konkurransebanen	9.4.1.2
Utstyrsbegrensninger	9.4.1
Utstyrskontroll	9.4.1.1
Utstyrskontroll – Markeringstape, skeet	9.9.4.2
Valg av løp	9.11.2
VAR	9.17.3.6.j
Venstrehendt skytter – Høyrehendt skytter	9.1.3
Øvelser	9.6.1
Øyebeskyttelse	9.2.7
Åpenbare brudd på reglene	9.15.2.1