

Tävlingsregler

Norrköpings Jaktskytteklubb



Detta dokument innehåller tävlingsregler för följande tävlingar

Älgbanan:

- KM i Älg
- Sikens Vandringspris i Älg
- Sörens Vandringspris i Älg
- Åtvidabergsälgen Vandringspris

Kombination:

- Kombination

Skeetbanan:

- KM i Nationell Skeet (3x25)
- KM i Skeet (2x15)
- Jägartian
- Jaktstig
- Mickes Backduva

KM i Älg

KM i Älg skjuts som 3st efterföljande serier á 4 skott. Första serierna för dagen är de som räknas. Bäst totalpoäng vinner. (Max 60p)

Första serien skjuts på stillastående älg. Efterföljande två serier skjuts på löpande älg. Inga omskjutningar tillåts och inga hjälpmedel såsom skjutstöd tillåts.

Sikens vandringspris i Älg

Sikens vandringspris är en fortsättning på KM i Älg och skjuts direkt efter avslutat klubbmästerskap. Ytterligare en serie (4skott) löpande älg skjuts. Vinnare är den person med högst totalpoäng från både KM och denna tilläggsserie. Dvs totalt 1st stillastående och 3st löp räknas ihop. För att få behålla vandringspriset krävs 3st inteckningar, varav de två sista i följd.

Sörens Vandringspris i Älg

Samma upplägg som för KM i Älg.

För att få behålla vandringspriset krävs 3st inteckningar, varav de två sista i följd.

Åtvidabergsälgen Vandringspris

Samma regler som för Sörens vandringspris i Älg.

Kombination

Vinnaren av "kombination" är den med högst sammanlagd totalpoäng från följande tre tävlingar: **KM i Älg** (max 60p), **KM i Skeet 2x15** (max 30p men poängen räknas dubbelt här, dvs max 60p), samt **Jaktstig** (max 120p).

Tävlingsregler

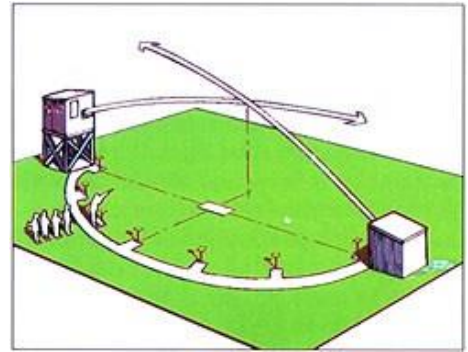
Norrköpings Jaktskytteklubb



Skeetskytte vid Norrköpings Jaktskytteklubb

Skeetbanan består av två kastmaskiner placerade i var sitt hus mitt emot varandra. Kastarhuset till vänster benämns **torn** och det högra huset benämns **låda**.

Totalt finns det 8st skjutstationer. Sju av dessa är placerade i en halvcirkel mellan kastarhusen. Skjutstation nr 1 är placerad vid tornet och station nr 7 vid lådan. Den åttonde stationen är placerad mitt emellan kastarna utmed halvcirkelns mittlinje. Se bild.



Endast ett skott får avlossas mot varje duva och för att skottet skall räknas som träff måste minst en synlig bit avskiljas från lerduvan. Detta gäller alla grenar i lerduveskyttet.

KM i Nationell Skeet (3x25)

Tävlingen skjuts i tre omgångar enligt tävlingsreglerna för Nationell skeet.

En nationell skeet-serie består av 25 duvor i form av enkelduvor och dubbléer. Enkelduvor kastas omväxlande från torn respektive låda. En dubblé består av en tornduva och en lådduva som kastas samtidigt.

Samtliga plattor skjuts i ordning från 1 till 8. Från platta 1,2,6 och 7 skjuts 4st duvor (torn, låda och dubblé). Från platta 3, 4, 5 och 8 skjuts 2st enkelduvor, ett från torn och ett från låda. Detta ger totalt 24st skott. Skyttens första bom får skjutas om, dvs totalt 25 skott i så fall. Om ingen bom skjutits så utnyttjas det 25:e skottet till ett extra skott från platta 8, med kast från tornet.

För godkänd träff på en dubblé måste duvorna skjutas i rätt ordningsföljd. Vid dubblé från platta 1 och 2 skall tornets duva skjutas först. Vid dubblé från platta 6 och 7 skall lådans duva skjutas först. 1 poäng per träffad duva. Högst totalpoäng vinner.

KM i Skeet (2x15)

Tävlingen skjuts i två omgångar. Den inleds med enkelduvor från torn och låda på samtliga plattor utom nr.8. (14st skott.) Det 15:e skottet skjuts från platta 7 och väljs av skytten själv om det skall kastas från tornet eller lådan. (2 omgångar = totalt 30 skott). 1 poäng per träffad duva. Högst totalpoäng vinner.

Jägartian (Vandringspris)

Tävlingen skjuts i två omgångar med dubblé från platta 2,3,4,5 och 6. Förstaduvan är alltid tornduva och andraduvan en lådduva. Andraduvan kommer på skottet från förstaduvan. 1 poäng per träffad duva. Högst totalpoäng vinner.

För att få behålla vandringspriset krävs 3st inteckningar, varav de två sista i följd.

Jaktstig

Jaktstigen skjuts från 6st stationer med 2st tavlor per station. (12st tavlor). Poäng räknas som 1p per hagel inom "lappen" på tavlan. Max 10p/tavla, dvs max 120p.

Tävlingsregler

Norrköpings Jaktskytteklubb



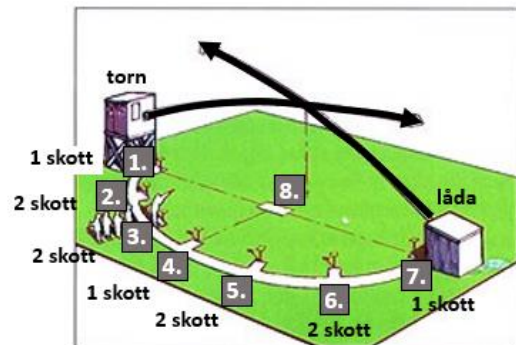
Mickes Backduva

Tävlingen går ut på att **med hjälp av endast 25st skott** träffa så många duvor på raken för att kunna **förflytta sig framåt från platta 1 och förhoppningsvis ända bort till platta 7.** (plattorna skjuts i ordningsföljd). Vid bom av duva får man förflytta sig tillbaka en platta och göra om skjutningen därifrån innan man kvalificerar sig på nytt att få flytta fram ett steg igen.

OBS! Man skjuter **olika antal duvor från olika plattor!** Från platta 1, 4 och 7 skjuts 1st enkelduva (1 skott) från tornkastaren.

Från platta 2, 3, 5, och 6 skjuts 2 skott (2st enkelduvor). Ett från torn och ett från låda.

Alla skyttar skjuter i bestämd ordning som bibehålls tävlingen igenom.



Tävlingen inleds med att samtliga skyttar skjuter 1st skott från tornkastaren från platta 1. De som träffar får vid nästa omgång flytta sig till platta 2 och skjuta därifrån, medan de som sköt bom får stå kvar och skjuta på nytt från platta 1. OBS! Alla skyttar skjuter fortfarande i samma bestämda ordning som tävlingen inleddes med.

Så fort man skjuter bom på sin platta (oavsett om det är skott nr 1 eller 2) så måste man **backa tillbaka** till plattan innan och klara av den på nytt. (Därför tävlingsnamnet "back-duva")

De skyttar som leder måste stanna upp efter avklarad skjutning på platta 4 och invänta de andra skyttarna av säkerhetsskäl. De får inte fortsätta förrän de andra skyttarna kommit ikapp, alternativt åkt ur tävlingen (=slut på ammunition).

Beroende på vilken duva i ordningen man missar samt från vilken platta, så kan man kosta på sig att missa 4-5 duvor och ändå klara sig till platta 7.

Segrare är den skytt som kommit längst bort mot, eller ända fram till platta 7. Om det är fler skyttar som kommit till samma vinnande platta så blir det avgörande *bom-skjutning** mellan dessa, se nedan.

* **Bom-skjutning:** Alla kvarvarande skyttar skjuter enkelduvor med start från platta 1 och sedan vidare upp till platta 7. Tornkastaren används. Vid första bom så åker skytten ut. Detta pågår tills det bara är två skyttar kvar. Då gäller samma princip, men från varje platta skjuts 2 enkelduvor (både torn och låda). Tävlingen pågår tills någon missar på en tidigare platta än den andre.