

# Norges Presisjonsrifleforbund Sportslig reglement

Lovregler for presisjonsrifleskyting i Norge

## Innholdsfortegnelse

<b>1</b>	<b>GENERELT</b> .....	<b>2</b>
1.1	FORMÅL OG BAKGRUNN.....	2
1.2	GENERELLE REGLER FOR ET NPRF-STEVNE .....	2
1.3	STATUTTER FOR NPRF-FINALEN .....	3
1.4	SIKKERHETSPROSEDYRER FOR GJENNOMFØRING AV STEVNER.....	3
1.5	SIKKERHETSPROSEDYRE FOR GJENNOMFØRING AV ØVELSE (COF).....	4
1.6	STRAFFER FOR BRUDD PÅ SIKKERHETSREGLER .....	5
<b>2</b>	<b>SKYTETEKNISK REGELVERK</b> .....	<b>6</b>
2.1	DIVISJONER, VÅPEN OG UTSTYR .....	6
2.2	STEVNELEDERS ANSVAR (MD).....	7
2.3	STANDPLASSLEDERS (RO) ANSVAR .....	8
2.4	SKYTTERENS ANSVAR.....	10
2.5	POENGREGLER FOR STEVNER.....	10
2.6	OMSKYTING.....	10
2.7	AVGJØRELSE VED POENGLIKHET .....	11
<b>3</b>	<b>DELTAKELSE PÅ STEVNER</b> .....	<b>12</b>
3.1	OPPFØRSEL.....	12
3.2	JUKS .....	12
<b>4</b>	<b>SERIEPOENG</b> .....	<b>12</b>
4.1	SAMMENLAGTPOENG I SERIEN .....	13
<b>5</b>	<b>SKILL-STAGES</b> .....	<b>14</b>
5.1	OM SKILL-STAGE-ØVELSER .....	14
5.2	SKILL-STAGE 1.....	14
5.3	SKILL-STAGE 2.....	14
5.4	SKILL-STAGE 3.....	15
5.5	SKILL-STAGE 4.....	15

# 1 Generelt

## 1.1 Formål og bakgrunn

### 1.1.1 Om reglene

Regler for Norges Presisjonsriflesforbund (NPRF) er gjeldende for alle stevner som skal telle i den Norske Serien

### 1.1.2 Om Presisjonsrifleskyting

Presisjonsrifleskyting skal bidra til å heve standarden for sikker bruk av våpen blant deltakerne og i samfunnet for øvrig.

NPRF-stevner er satt opp for å tilby deltagerne en skyteform som vektlegger både skyteferdigheter og evnen til å bruke våpen og skyteferdigheter sammen, over ulike hold, skytestillinger og ytre faktorer.

### 1.1.3 Om programmet

Skyteprogrammet (COF/øvelsene) skal være praktisk rettet, skytingen feltmessig og simulere praktisk bruk av rifle. NPRF forventer høy grad av profesjonalitet og sportsånd på alle stevner, både før, under og etter.

Alle deltakere inkludert arrangører, skyttere og tilskuere skal behandles med respekt. Juks eller forsøk på juks tolereres ikke og vil være grunn for utvisning. I noen tilfeller kan juks føre til utvisning av Serien.

NPRF-øvelser (COF) er individuelle tester laget for å teste skytterens individuelle ferdigheter og kunnskap. Det er derfor ikke lov å hjelpe en skytter mens han skyter en øvelse dog kan skyttere som skyter sitt første stevne få hjelp under øvelse. Assistanse før og etter øvelse er lov og vi oppfordrer skyttere til å spille hverandre gode, spesielt nye skyttere bør få hjelp og veiledning.

### 1.1.4 Sikkerhet

Disse reglene er laget for å sikre et sikkert miljø for alle og en sikker gjennomføring av NPRF-stevner. De er ikke åpne for debatt. Å ivareta sikkerheten er alles ansvar, både deltagerne og arrangører. Deltagerne må sette seg inn i både sikkerhetsreglene og grunnleggende regler for sikkerhet.

## 1.2 Generelle regler for et NPRF-stevne

### 1.2.1 Pekevinkel

Munningen på våpenet skal alltid peke i sikker retning før, under og etter et stevne. Som sikker retning regnes kun opp, i riktig retning satt i sikkerhetssone og mot skivene før øvelser. Brudd på pekevinkel regnes som "flagging" og blir ikke tolerert.

### 1.2.2 Finger på avtrekk

Finger skal holdes unna avtrekkeren og ut av avtrekkerbøylen inntil man er klar til å skyte.

### 1.2.3 Cold range

Alle -stevner kjøres som "Cold Range". "Cold Range" er definert som at ingen våpen skal være ladd før det er deltakerens tur til å skyte en øvelse.

## 1.3 Statutter for NPRF-finalen

Følgende statutter bør etterleves for den (MD/klubb) som arrangerer den årlige NPRF-finalen:

1. **Antall skyttere:** de 30 første på sammenlagt lista har forkjøpsrett til plass i finalen. Dvs. minimum antall skyttere er 30, men ideelt sett 40-50.
2. **Tidsrom:** en helg i september, eller så tett opp til september som mulig.
  - a. Det må hensyntas internasjonale stevner i dette tidsrommet som mesterskap i regi av IPRF og liknende.
3. **Varighet:** stevne over to dager. Det er helt greit at det er færre øvelser dag to.
4. **Antall skudd/øvelser:** minimum 100 skudd fordelt på 12 øvelser.
5. **Pre-match:** det er tillat å arrangere pre-match (forstevne for funksjonærer) i forbindelse med NPRF-finalen.
  - a. Arrangør må etterstrebe at deltakere som har en sannsynlighet for pallplassering i serien ikke er delaktig i design av stevnet (match-bok mm.).
  - b. Dersom arrangøren kan unngå en pre-match for en NPRF-finale er det å foretrekke slik at finalen har så like vilkår som mulig for alle skyttere.
6. **Skytende RO-er:** RO-er kan ikke skyte stevnet samtidig med øvrige deltakere.
7. **Skill-stage:** stevnet må ha med minst en av skilleøvelsene fra det norske reglementet. Se pkt. 5.1.2 for detaljer.

Styret har fullmakt til å beslutte avvik fra disse statutter der de finner det hensiktsmessig ut i fra en helhetsvurdering.

## 1.4 Sikkerhetsprosedyrer for gjennomføring av stevner

Følgende regler gjelder for alle deltagere. De gjelder IKKE for en deltaker som er i gang med å skyte en øvelse (COF)

### 1.4.1 Forflytning med våpen

Ved bevegelse med våpen skal deltakerne påse at våpen peker i sikker retning til enhver tid.

### **1.4.2 Sikkert våpen**

Alle deltagere skal påse at våpen er tomt og med magasinet ute av våpenet til enhver tid.

### **1.4.3 Kammerflagg**

Kammerflagg (ECI) skal være i kammeret til enhver tid. Våpen kan bæres i bag, men kammerflagg skal likevel være i. Kammerflagg må være slik at det går inn i kammeret for å sikre at våpen er tomt, og at det ikke er patron i kammeret.

### **1.4.4 Rusmidler**

Det er ikke lov å være påvirket av alkohol eller andre rusmidler under et stevne, brudd på dette vil føre til utvisning fra stevnet.

## **1.5 Sikkerhetsprosedyre for gjennomføring av øvelse (COF)**

Følgende regler gjelder for alle som er i ferd med å gjennomføre en øvelse (COF).

### **1.5.1 Klargjøring**

Kammerflagg skal være i våpenet inntil standplassleder (RO) gir kommando «lad opp og gjør klar» (load and make ready).

### **1.5.2 Ladd våpen**

Dersom det ikke er bevegelse for å komme til første skyteposisjon kan våpenet være ladd og sikret (Hot). Det er skytterens og standplasslederens ansvar å forstå den aktuelle øvelse fullt ut.

### **1.5.3 Forflytning med våpen**

All forflytning og bevegelse med våpen må være med åpent sluttstykke og tomt kammer. Det blir gjort unntak av denne regelen for halvautomatiske våpen dersom MD har godkjent disse til bruk på stevnet og "HOT" bevegelse er lov – disse skal da sikres og skytter må gi et klart verbal beskjed om at våpenet er sikret før bevegelse skjer – dette er uten unntak.

### **1.5.4 Generell pekevinkel**

120-gradersregel gjelder på alle øvelser, og skytter kan ikke peke munning mer enn 60 grader horisontalt ut fra mål det skal skytes på. Øvelser kan ha regler som innskrenker tillatt pekevinkel.

### **1.5.5 Våpenkontroll**

Skyttere skal ha kontroll på våpenet under øvelse (COF) - ladd eller uladd.

### **1.5.6 Vådeskudd**

Vådeskudd er sett på som alvorlig. Vådeskudd regnes som alle skudd som går av uten en planlagt handling og skytter blir stoppet momentant av RO. Vådeskudd beregnes som, men ikke begrenset til:

- Alle skudd som går utenfor høyre, venstre eller bakre begrensing.
- Skudd som går av ved lading, ved ladegrep eller tømning av våpen.
- Skudd som går av hvis skytter prøver å fikse feil med våpenet.
- Skudd som går av ved flytting eller retting av posisjon under en øvelse (unormalt ut av retning mot mål).
- Skudd som går av når skytter ikke har øye mot kikkerten og ikke har siktebilde i kikkerten.
- Skudd som går av før skytter mener å ta et skudd mot målet sitt, uansett om skudd er innenfor gitte pekevinkler eller ikke.
- Skudd som går av mens det er stans i skytingen.

### **1.5.7 Feil på våpen**

Hvis det kan fastslås at et skudd gikk av ved en feil på våpen (knekt del eller feil på del), og skytter ikke har brutt noen av sikkerhetsreglene i denne paragrafen, og MD påberoper seg ikke retten til å diskvalifisere skytter, skal skytter få null (0) poeng på den gitte øvelsen. Deretter undersøkes våpenet umiddelbart av MD, og hans utvalgte, for å vurdere om det var feil på våpenet som var årsak til vådeskuddet. Hvis ingen feil avdekkes kan skytter fortsette å skyte stevnet. Skytter kan ikke på et senere tidspunkt klage på avgjørelse om diskvalifikasjon grunnet feil på våpen hvis det ikke blir kontrollert før skytter forlater gitt øvelse.

## **1.6 Straffer for brudd på sikkerhetsregler**

Straffer som er listet opp nedenfor burde bli fulgt så nøye som mulig. Men, MD har retten til å øke straffen mer enn det som er beskrevet her hvis MD vurderer at situasjonen krever det.

### **1.6.1 Flagging**

Første brudd på flagging/sveiping får skytter en advarsel, ved andre brudd blir skytter diskvalifisert fra stevnet.

### **1.6.2 Brudd på cold range**

Skytter som bryter "Cold Range" regelen vil bli umiddelbart diskvalifisert fra stevnet.

### **1.6.3 Kammerflagg**

Manglende bruk av kammerflagg vil resultere i en advarsel, ved andre brudd vil skytter bli diskvalifisert fra stevnet.

### **1.6.4 Pekevinkel**

Første brudd på pekevinkel vil resultere i diskvalifisering fra den øvelsen, andre brudd vil resultere i diskvalifisering fra stevnet. Skytter som ikke har kontroll på våpenet (ladd eller uladd) under en øvelse og bryter 120-graders regelen vil bli diskvalifisert fra stevnet. Hvis skytter ikke bryter 120-graders regelen, så får skytter en advarsel. Ved andre brudd uten å bryte 120-graders regelen blir skytter diskvalifisert fra stevnet.

### **1.6.5 Vådeskudd**

Alle vådeskudd vil resultere i diskvalifisering fra stevnet

### **1.6.6 Forflytning**

Ved stillingsbytte, eller forflytting under en øvelse med skudd i kammer eller lukket bolt, vil RO stoppe skytter i øvelsen. Skytter skal da tømme kammer og sette sluttstykke i bakre stilling. Mens tidtakingen fortsetter skal skytter forflytte seg tilbake til posisjonen der bruddet ble gjort, og derfra fullføre øvelsen. Ved andre brudd blir skytter diskvalifisert fra øvelsen. Ved tredje brudd blir skytter diskvalifisert fra stevnet. Eneste unntak er halvautomatiske rifler der sikring benyttes.

## **2 Skyteteknisk regelverk**

### **2.1 Divisjoner, våpen og utstyr**

#### **2.1.1 Våpen**

Godkjent våpen i åpen divisjon er boltrifle og halvautomatisk rifle. Våpen kan ikke ha kaliber større enn .30, eller ha utgangshastighet over 950 mps +/- 10 mps. Skytter med halvautomatisk rifle må være aktivt tjenestegjørende personell fra Forsvar eller Politi. Skytter godkjent på NROF nivå 3-kurs eller DSSN-sikkerhetskurs kan også skyte med halvautomatisk rifle.

#### **2.1.2 Standplassleder**

Standplassledere (RO) og stevneledere (MD) kan når som helst kreve at en deltaker skyter over kronograf. Er maksimalhastigheten overskredet diskvalifiseres deltageren fra stevnet.

#### **2.1.3 Utstyr på rifla**

Rifler kan være utstyrt med tofot og/eller reim

#### **2.1.4 Hjelpemidler**

Deltagere kan bære med seg enkle hjelpemidler for støtte, som pølle/skytebagger eller skytestokk. Stevnelederen bestemmer hva slags utstyr som er tillatt eller ikke for de enkelte øvelsene.

#### **2.1.5 Magasin**

Skytteren kan bringe med seg så mange magasiner som han ønsker.

#### **2.1.6 Divisjoner**

I Norge er det foreløpig kun én divisjon, Åpen Divisjon (Open Division). Dette er en forenkling og for å få mange nok i hver divisjon til å gjøre det interessant.

### **2.2 Stevneleders ansvar (MD)**

#### **2.2.1 Generelt**

Stevnelederen (match-director, MD) har det overordnede ansvaret for stevnet og MÅ kunne NPRFs regler i sin helhet.

#### **2.2.2 Stevnebeskrivelse**

MD bør gi ut en stevnebeskrivelse (match-bok) som beskriver øvelsene (COF) så nøyaktig som mulig.

#### **2.2.3 Poenggivning**

MD bør bruke det gjeldende poengsystem der ett (1) treff er ett (1) poeng. Se for øvrig regler for poenggivning i 2.5.

#### **2.2.4 Mål**

MD skal sørge for at mål er i god stand. MD må vurdere om de enkelte mål som er fra 500 m og utover burde ha to (2) spottere og/eller være utstyrt med treffindikator som f.eks blinkende lys eller et kamerasystem for å sikre at treff blir observert.

#### **2.2.5 Poengføring**

Dersom MD bruker en helelektronisk måte å føre poeng på så bør poengene også føres analogt. Skyttere skal få mulighet til å se poengene sine før de forlater en stasjon/øvelse.

#### **2.2.6 Medlemskap i NPRF**

MD må være medlem av NPRF for at stevnet skal gjelde i serien.



### **2.2.7 Klagebehandling**

MD må gi 15 minutter til å behandle klager for både øvelser og stevne etter at resultater er lagt fram. Når et lag har forlatt stasjonen/øvelsen, eller 15 minutter etter at stevneresultater er lagt fram, vil klager ikke lenger bli vurdert.

### **2.2.8 Håndheving av regler**

MD har full autoritet over stevnets regler, sikkerhet og håndheving av disse. Noen og alle brudd, straff og håndhevelse skal behandles på en grundig og rask måte. MD kan bruke uttalelser fra RO-er, skyttere og tilskuere. Når klagetid for øvelser/stevne har utgått er alle avgjørelser gjort av MD endelige.

### **2.2.9 MSs ansvar**

MD har fullt ansvar for bemanning av stevnet. MD er ansvarlig for at RO-er kan øvelsene, regler og at stevnet dermed blir likt for alle deltakere.

### **2.2.10 Bruk av halvautomatiske rifler**

Stevnelederen/MD kan bestemme om en halvautomatisk rifle er tillatt eller ikke på det aktuelle stevnet.

### **2.2.11 Konsekvens av flagging**

MD kan velge å ikke ha advarsler for flagging, men direkte diskvalifikasjon. Dette må da opplyses i innbydelse til stevnet.

## **2.3 Standplassleders (RO) ansvar**

### **2.3.1 Generelt**

Standplassleder har ansvar for hele øvelsen som de styrer. De må sette seg grundig inn i, og forstå øvelsen fullt ut.

Alle spørsmål eller vurderinger av øvelsen må taes med MD før første skytter skyter øvelsen. Standplassledere må kunne NPRF-regler og prosedyrer godt.

Standplassleder må påse at alle regler er like for alle deltagere

### **2.3.2 Gjennomgang av øvelsen**

Standplassleder har en gjennomgang av øvelsen (stage-brief) før start av hvert lag. Standplassleder må peke ut mål for alle deltagere. Unntaket er øvelser der mål skal oppdages av deltakerne.

### **2.3.3 Forberedelse til øvelsen**

Deltakerne bør få tid til en egen gjennomgang (walk-through) av hver øvelse der alle spørsmål og vurderinger blir adressert. Maksimalt ett (1) minutt per skytter.

### 2.3.4 Kommandogivning før skyting

Før start på en øvelse bør følgende kommandoer brukes (i denne rekkefølge):

- "Har skytter forstått øvelsen" / "Do you understand the course of fire"
- "Lad opp og gjør klar" / "Load and make ready"
- "Skytter klar" / "Shooter ready"
- Når deltakeren signaliserer at han/hun er klar fortsetter standplassleder med "Klar" / "Stand by".
- Etter 1-3 sekunder starter standplasslederen øvelsen med "Ild" / "Fire" eller pip fra en tydelig timer.

Andre ild, og stans kommandoer kan brukes, men det oppfordres til å bruke de samme gjennom et helt stevne, og at avvik fra 2.3.4 opplyses før stevnet starter, f. eks. i stevnebeskrivelse eller på briefing.

### 2.3.5 Kommandoer under skyting

- Dersom standplasslederen ser en utrygg handling ropes "Stans".
- Under gjennomføringen av øvelsen skal spotter eller standplassleder rope "treff" ved treff, ingen andre ord eller kommandoer bør brukes.

### 2.3.6 Ild opphørkommando

Når tiden er ute ropes "Stans", "ild opphør" eller "cease fire". Kommandoen påbegynnes når det er to (2) sekunder igjen av tiden, og avsluttes når tiden er ute. Skudd som avfyres etter stans teller ikke. Skudd som avfyres mens standplassleder roper "stans" skal telle dersom de treffer, selv om de treffer etter at stans er ropt.

### 2.3.7 Guiding av skytter

RO får på ingen måte lov å signalisere hvor skytter treffer eller bommer under øvelsen. Andre skyttere har heller ikke lov til å signalisere dette, og brudd vil resultere i diskvalifikasjon fra øvelsen, for alle involverte. RO/MD må vurdere om det er forsøk på juks eller sabotasje fra andre deltakere. Etter at skytter har skutt øvelsen er det lov å informere skytter om hvor nedslaget var, men denne regelen kan MD endre på etter eget ønske.

### 2.3.8 Tidtaking

På øvelser der tid noteres skal RO passe nøye på at siste skudd til skytter blir registrert. Skyttere får en buffer på 0,3 sekunder så f.eks på en 90-sekunders øvelse så blir siste skudd godkjent som treff hvis timeren viser 90,3 sekunder.

### 2.3.9 Protest fra skytter

Dersom skytteren mener han har truffet et mål, men fått avvist bom, må han protestere innafor tida oppgitt i punkt 2.2.7. Protester etter dette vil ikke bli behandlet. Standplassleders avgjørelse er endelig.

## 2.4 Skytterens ansvar

Skytteren er selv ansvarlig for å forstå NPRF-reglene, stevnerreglene og øvelsene (COF).

### 2.4.1 Skytterens utstyr

Skytterne er selv ansvarlige for våpen, ammunisjon og annet utstyr. Hvis et våpen er usikkert kan det være grunn for bortvisning fra stevnet.

### 2.4.2 Poengsum for øvelser

Skytteren er selv ansvarlig for å kontrollere at riktig poengsum er ført opp i scorecard for hver øvelse, og bør underskrive denne som en kvittering.

### 2.4.3 Omskytning

Skytteren er ansvarlig for å kreve omskyting dersom det er nødvendig. Se 2.6 for detaljerte regler for omskytning.

## 2.5 Poengregler for stevner

### 2.5.1 Generelt

- For NPRF-stevner bør det brukes ett (1) treff på mål gir ett (1) poeng.
- Halve poeng, doble poeng eller flere poeng etter vanskelighetsgrad bør unngås.
- Bonuspoeng er ikke lov, det kan skape en konkurranseforskjell og belønner ikke den mest konsekvente skytteren.
- Know your limits/Test your limits-øvelser er IKKE unntatt fra denne regelen. Total poengsum for en KYL/TYL-øvelse kan ikke overstige antall mål/mulige treff.

### 2.5.2 Minuspoeng

Poengfradrag er ikke lov i NPRF-stevner siden det kan skape konkurranseforskjell og belønner ikke den mest konsekvente skytteren. Ingen COF/øvelse skal bli sett opp slik at skytter kan miste poeng, dette inkluderer ikke skyt mål, skyte feil mål, for mange skudd eller KYL/TYL øvelser.

## 2.6 Omskyting

### 2.6.1 Generelt

Skytter kan få omskyting dersom skytingen må avbrytes på grunn av faktorer utenfor skytterens kontroll. Eksempler er ødelagte mål, ødelagte standplassdeler eller lignende.

### **2.6.2 Initiativ til omskytning**

- Standplassleder kan tilby en skytter omskyting dersom han ser noe som tilsier at skytter kan kreve det. Men det er skytterens ansvar og kreve omskytingen.
- Skytter kan be om omskyting hvis vedkommende mener det er grunn for det. Skytter får to (2) minutter til å forklare sin sak for RO. RO tar deretter en avgjørelse. Dersom skytter ikke får medhold kan han anke til MD. Hvis skytter taper anken, får skytter ikke mulighet for en anke til resten av stevnet.

### **2.6.3 Kategorier for omskytning**

Det finnes to (2) typer av omskyting i NPRF:

- 1) Full omskyting, det vil si at skytter skyter hele øvelsen på nytt.
- 2) Delvis omskyting, det vil si at skytter starter fra samme punkt som han ble stoppet og med samme tid igjen på klokka. Hvis det er ikke mulig å definere enten tid som var igjen eller nøyaktig posisjon skal full omskyting benyttes.

Velger skytter omskyting må skytteren ta den poengsum han skyter ved omskyting

## **2.7 Avgjørelse ved poenglikhet**

### **2.7.1 Generelt**

Ved poenglikhet bør en eller to forhåndsvalgt(e) øvelse(er) brukes til å avgjøre (rangeringsøvelser). Det må opplyses på forhånd, f. eks. i stevnebeskrivelse, eller på briefing hvilke øvelser dette er.

### **2.7.2 Likt antall poeng**

Dersom to eller flere skyttere har samme sammenlagt poengsum avgjøres det etter antall poeng på rangeringsøvelsen(e).

### **2.7.3 Tid som faktor**

Dersom de har samme poengsum på rangeringsøvelsene brukes tiden brukt på rangeringsøvelsene til å avgjøre.

### **2.7.4 Omskytning**

Dersom det kreves omskyting for å kåre en vinner bør det skytes en eller to egne øvelser for å kåre vinneren. Stevneleder bestemmer på forhånd innholdet i disse, og må kunngjøre dette før stevnet starter, f. eks. i stevnebeskrivelse eller på briefing. Ved omskyting bør "skill-stages" brukes dersom det er mulig. Omskyting bør bestå av minst åtte (8) skudd.

## 3 Deltakelse på stevner

### 3.1 Oppførsel

#### 3.1.1 Generelt

Deltagere og ledere skal oppføre seg høvisk og ha respekt for hverandre.

#### 3.1.2 Usportslig atferd

Usportslig oppførsel, krangling, kjefting, truende oppførsel eller annen oppførsel som ikke er forenlig med 3.1.1 er ikke tillatt, og kan medføre straff.

#### 3.1.3 Straff for regelbrudd

- Straffen avgjøres av stevneleder og kan være fra advarsel til bortvising fra stevnet.
- Deltakere som bryter disse reglene gjentatte ganger kan utestenges fra NPRF.

### 3.2 Juks

#### 3.2.1 Definisjon av juks

Juks defineres som med overlegg å skaffe seg en urettferdig fordel over de andre deltakerne.

#### 3.2.2 Eksempler på juks

- At arrangør lager øvelser som en har fordeler av å vite om på forhånd eller lager øvelser som forfordeler eget ferdighetsnivå.
- Deltakere tørrtrener på en øvelse for en skyter den, prøver rekvisitter på standplass eller stillinger hvis ikke annet er oppgitt.
- Hastighet på kuler overstiger maks tillatt hastighet.
- Fikle med eller endre annens deltakers utstyr.
- Endre eller forfalske poengføring (både på ark og digitalt).
- Endre mål eller props før en skytter skal skyte.

#### 3.2.3 Straff ved juks

- Juks straffes med umiddelbar diskvalifisering fra stevnet.
- Grove eller gjentatte juks kan straffes med utestengelse fra serien i ett (1) år eller lenger.

## 4 Seriepoeng

## 4.1 Sammenlagtpoeng i serien

### 4.1.1 Oppnåelse av poeng

Poeng til den norske NPRF-serien oppnås ved å skyte godkjente tellende stevner i serien.

### 4.1.2 Krav for å oppnå poeng

- Skyttere som ønsker å delta i serien må være medlemmer i NPRF.
- Nye skyttere som skyter stevner uten å være medlemmer har syv (7) dager på seg til å bli medlemmer i NPRF og få poengene fra det aktuelle stevnet til å telle i serien.

### 4.1.3 Poengfordeling

- Vinneren av hvert stevne får 100 poeng. De andre deltakerne tildeles poeng etter antall prosent av vinnerens poeng de har oppnådd.
  - Eksempel: vinneren har 50 poeng, en skytter har 40 poeng, denne skytteren har da  $40/50 \times 100 = 80$  poeng for dette stevnet.
- De tre beste stevnene teller i NPRF-serien, uansett hvor mange stevner en har skutt.

### 4.1.4 Krav til poenggivende stevner

For å telle i serien må stevne ha minimum åtte (8) øvelser, 15 deltakere og påmelding må være åpen for alle. (MD må i invitasjon informere om ca antall øvelser, skudd og maks antall deltakere.

### 4.1.5 Poeng i seriefinalen

I finalen får vinneren 200 poeng og de andre deltakerne tildeles poeng ellers på lik måte som før. Det vil si prosent av vinnerens poeng.

## 5 Skill-stages

### 5.1 Om Skill-Stage-øvelser

#### 5.1.1 Formål

Skill-Stage-øvelser har flere formål. De gir MD en standardisert måte å etablere et skille mellom deltakerne, det vil si en øvelse som skal skille to skyttere med likt antall poeng ved å bruke tid brukt på øvelsen. Her gjelder oppnådde poeng først og deretter tid for å definere hvilken skytter som kommer øverst på resultatlista.

#### 5.1.2 Om de ulike øvelsene

- Skille-stage 1. er laget for å utfordre målveksling samtidig som skytter må få skudd avfyrt raskt. Den har ubegrenset antall skudd som gir skytter muligheten for å presse hastigheten uten å være bekymret for å ikke få med seg alle mulige treff
- Skill-stage 2. er laget for å utfordre stillingsbytte samt skyting fra forskjellige stillinger. Denne øvelsen har begrenset antall skudd per posisjon så skytter må bruke mer tid til å sikre seg mulige treff.
- Skill-stage 3. og 4. utfordrer en kombinasjon av 1. og 2. med et tillegg, men med litt mer omfang og lengre avstander.

### 5.2 Skill-Stage 1.

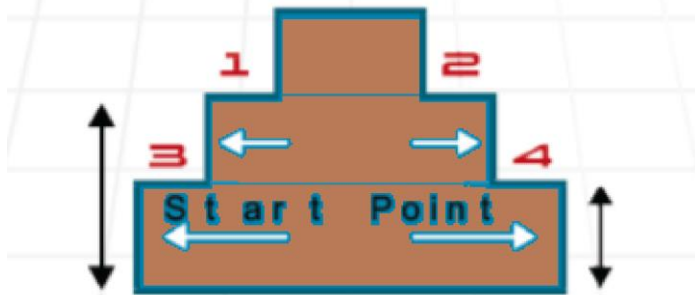
- Skill-Stage 1. består av tre (3) mål på 30x30 cm på ca 365 m avstand, og fra venstre mot høyre har målene avstand på 20 m mellom mål 1 og 2 og så 45 m fra mål 2 til 3. Startposisjon for skytter er ca 9 m bak linja, rifla er på bakken på startlinja. Ved startsignal forflytter skytter seg fram til børsa og skyter mål fra venstre til høyre. Skytter må ha treff for å bytte til neste mål. Når skytter har truffet alle mål fra venstre til høyre gjentar skytter fra høyre til venstre, her må skytter også ha treff for å gå videre.
- Skytetid er 90 sekunder og ubegrenset antall skudd.

### 5.3 Skill-Stage 2.

- Skill-Stage 2 består av ett (1) mål, 25 cm sirkel på ca 365 m avstand. Startposisjon for skytter med rifla i vanlig stilling (bolt bak, magasin i) cirka ni (9) m bak fra barrikaden. Ved startsignal flytter skytter seg fram til barrikaden der han skyter to (2) skudd per posisjon, valgfritt fra fire (4) posisjoner fra barrikaden.

Treff eller bom så skyter skytter kun to (2) skudd mot mål fra hver enkelt posisjon før forflytning til neste posisjon til han har skutt fra alle fire (4) posisjoner.

- Skytetid er 90 sekunder og maks åtte (8) skudd.



- Høyde på posisjon 1 og 2 er 122-127 cm, bredde ca 122 cm og ca 10-14 cm tykk
- Høyde på posisjon 3 og 4 er 71-76 cm, bredde ca 183 cm og ca 10-14 cm tykk

### 5.4 Skill-Stage 3.

- Skill-Stage 3 består av to (2) mål på 300 eller 400 m avstand (ca 20 cm for venstre mål og ca 30 cm for høyre mål) og to (2) mål på 500 eller 600 m avstand (ca 30-35 cm for venstre mål og ca 45-50 cm for høyre mål). Målene skal være 300 og 500 m eller 400 og 600 m avstand etter som hva som passer banen best. Vanlig utgangsstilling. Ved startsignal går skytter ned i liggende skytestilling og skyter venstre mål, nært til fjernt med ett (1) skudd hver for så å utføre magasinbytte og skyte samme mål fra fjernt til nært. Skytter flytter seg så over til en barrikade som er en firkant med målene 45x45x15 og skyter høyre mål fra nært til fjernt med ett (1) skutt hver, skytter utfører så magasinbytte og skyter høyre mål fra fjernt til nært med ett (1) skutt på hvert mål.
- Maks antall skudd er 12 (skytter kan bruke så få som åtte (8))
- Skytter trenger minst to (2) magasiner hvis han bruker om det første magasinet
- Skytetid er 90 sekunder

### 5.5 Skill-Stage 4.

- Skill-Stage 4 består av tre (3) mål. 15 cm på 350 m avstand, 20 cm på 450 m avstand og 25 cm på 550 m avstand. Startposisjon er ni (9) m bak skytelinja i vanlig utgangsstilling. Ved startsignal flytter skytter seg fram og ned i liggende posisjon, skytter skyter så alle mål fra nært til fjernt, uten å justere høydejustering i kikkertsiktet - treff for å gå videre. Etter at alle mål er truffet skal skytter ta ut magasinet og hente et nytt magasin ved startposisjonen. Skytter skal så skyte alle mål fra nært til fjernt med rifla anlagt mot svak skulder.
- Skytetid er 90 sekunder
- Ubegrenset antall skudd, to (2) stk. magasiner