

INSTRUKTION FÖR SKJUTSTATION Nr: _____

DU är chef på skjutstationen, Tänk på att DU är ansvarig för säkerheten.

Uppträd vänligt men bestämt. Prata inte i onödan. Svara endast på frågor som gäller skjutföresättningen.

1. Kalla fram skyttarna och tag emot skjutkorten. Hälsa skyttarna välkomna och anvisa skjutplatserna.
2. VISA MÅLEN. (**OBS det är tillåtet att rikta mot målen**).
3. KONTROLLERA ANTAL PATRONER HOS SKYTT Nr: _____
4. **"LADDA"** - Kontrollera att vapnen är riktade framåt-nedåt. Vänta ca 30 sekunder.
5. **"ALLA KLARA"** - Om någon protesterar fråga om efter ca 30 sekunder (använd omdömet).
6. **"TIO SEKUNDER KVAR"** - sju sekunder därefter
7. **"FÄRDIGA"** - tre sekunder därefter
8. **MÅLSPELET BÖRJAR** - vid *FASTA* eller *FALLANDE* mål kommendera **"ELD"**
9. När målspelet är slut kommendera **"ELD UPPHÖR - PATRON UR"** (vid fasta mål **"ELD UPPHÖR"** under de tre sista sekunderna av skjuttiden).
10. Kontrollera varje vapen (inga patroner i magasin eller patronläge).
11. Anvisa arbetsuppgifter till de skyttar som är angivna i förutsättningarna. Utse även klistrare.
12. **"MARKERA"** se till att kontrollanten är med dig vid markeringen.
13. Återlämna skjutkorten och anvisa vägen till nästa skjutstation.
14. Kontrollera att figurerna är hela och klistrade samt gör klart för nästa patrull.
15. Om någon skjuter i marken (mellan **"LADDA"** och **"ELD"**) - får omladdning ej ske, skottet är förlorat. Inget träffavdrag skall ske.
16. Vid skjutning före **"ELD"** - kommando skall övriga skyttar ej börja skjutningen.

Vid ovala kulhål gäller att kulhålets största mått får vara högst

vid kaliber .30 - .38 (7.65 - 9 mm) 11mm

vid kaliber .44 och .45 14 mm

vid kaliber .22 7 mm för att räknas som träff.

Den skytt, som från **"PATRON UR"** till dess **"LADDA"** kommenderats på nästa skjutstation, avlossar skott skall uteslutas ur tävlingen (mom 201).