

# SKYTELEDERINSTRUKS



Rev.2 (12/12-18)

## Rutine ved opplåsing

- Vakt 1 eller trener skal låse ut 7 våpen. Tell antall våpen før du tar ut våpen
- Vakt 1 eller trener låser ut kasse, ammunisjon, nettbrett og izettle
- Vakt 1, 2 eller trener gjør klart hørselvern, briller og skiver på alle standplasser. Trener bestemmer hvilke skiver som skal brukes
- Lapper legges klart (benytt «reste» lapper først)
- Heis skal skrus på (se egen instruks i heis rommet), nøkkel henger på knippe i nøkkelboksen
- Vifter settes på riktig innstilling (se egen instruks ved viftekontrollen)
- Kompressor til venderanlegg settes på hvis trener skal bruke dette.
- Sjekk dør i enden av banen

## Rutine ved salg

- Vakt 1 og 2 bestemmer seg i mellom om hvem som skal være kasseansvarlig.
- Kasseansvarlig rigger opp izettle og kasse. (pin-kode står under nettbrettet)
- Nybegynnertrening koster 70 kroner, og inkluderer leie av våpen samt 50 skudd.
  - Er det noen som ønsker å skyte flere ganger, betaler de den samme summen en gang til
    - I aktivitetsskjema telles det kun som 1 trening
- Eventuelle kontanter legges i konvolutt og merkes med hva innholdet gjelder, hvem som har mottatt penger og dato.  
Eks.
  - «Navn på kasseansvarlig»
  - Nybegynnertrening dd/mm-åååå
  - Nybegynnertrening: xx (kun kontant)
  - Sikkerhetsflagg e.l.: xx (kun kontant)
  - Total: xxxkr (kun kontant)
- Betalinger gjort ved izettle og vipps trenger ikke noteres.
- På vipps er det kun vipps butikk (KPK Vipps) som skal brukes. Er ikke produktet registrert, må det spesifiseres av betaler i vipps hva betalingen gjelder.
- På izettle skal det kun brukes ferdig oppsatte varegrupper. Er ikke produktet registrert, må det spesifiseres av kasse ansvarlig hva betalingen gjelder.
- Ved stevnedeltakelse skal nybegynnere betale 70,- i tillegg til vanlig stevneavgift for leie av våpen og ammunisjon til hele stevnet

## Rutine på skytebane

- Trener bestemmer (i samråd med skyteleder) programmet det skal gåes gjennom, og hvor fokuset ligger.
- Skyteleder tar seg av kommandogiving, og har ansvaret for sikkerheten på banen. Trener har hovedfokus på trening, men bistår i oppfølging av sikkerheten.
- Skyteleder holder oversikt om det venter mye folk og tilpasser lengden på treningen (i samråd med trener) etter det.
- Kommandogiving blir gitt etter hvilket program det kjøres.
  - Banekommandoer blir brukt på baneprogram (se vedlegg 1)
  - Feltkommandoer blir brukt på feltprogram (se vedlegg 2)
- Hvis skytter ønsker å bytte våpen, blir det andre våpenet låst inn slik at det aldri er mer enn 7 våpen på banen.
  - Ønsker kasseansvarlig eller noen andre å hente ut våpen for å vise puss eller lignende, skal dette godkjennes av skyteleder som låste ut våpen først.
- Etter endt skyting skal banen feies både på standplass og ved skiver (benytt siste laget med skyttere til dette, så de får en rutine på dette selv)

- Skiver lappes og settes på plass.
- Lapper ryddes.
- Eventuelle defekte våpen skal merkes og den ansvarlige gir beskjed til Darrel umiddelbart.
- Ødelagt utstyr (blinker osv.) settes til sides og gis beskjed til Darrel så fort som mulig.

### Rutine ved låsing

- Vakt 1/trener som låste ut våpen, låser inn våpen og teller på nytt for å bekrefte at antallet stemmer.
- Trener eller vakt 1 låser inn nettbrett, ammunisjon, izettle og kasse
- Dersom det er mindre enn 1000 skudd i safen må det gis beskjed til Anders eller Darrel
- Heis skrus av
- Er det ikke flere skyttere skal vifter settes i riktig posisjon (se egen instruks ved vifte kontrollen)
- Kompressor slås av
- Sjekk dører (til garderobe/toalett og i enden av banen)
- Trekk ut støpselet til kaffetrakteren
- Rydd kaffekopper
- Er søppel over halvfull (både på banen og i oppholdsrommet) tømmes denne.
  - Container står bak hallen (I retning grusplassen).

## Kommandogiving ved baneprogram

1. **«Gjør klar til serie, hørselvern og briller på»**
  - i. Begge er obligatorisk på nybegynnertrening
2. **«Fyll magasin med 5 patroner»**
3. **«Forklare øvelsen»**
  - i. for eksempel «første 8 sekundersserie»
4. **«Ladning»**
  - Vent 1 minutt (se an denne tiden på trening, men gi beskjed til utøver at tiden kan bli kortet ned)
5. Klar
  - Uten vending;
    - i. **«klar»**
      1. Vent 7 sekund
    - ii. **«start»**
    - iii. **«stopp»**
  - Med vending;
    - i. **«klar»** (mens man trykker på start program)
6. **«Alle utskutt?»**
  - Ingen protest: gå videre til neste kommando
  - Protest: Vent til skytter har skutt ut (gjelder ikke i konkurranse)
7. **«Tøm, plugg og legg våpen»**
  - Ved siste skyting:
    - i. **«Gjør klar til visitasjon»**
8. **«Anvis»**

## Kommandogiving ved feltprogram

1. **«Fyll magasin og tønne med riktig/korrekt antall patroner»**
  - Det gis nødvendig tid til at skytterne får fylt magasin/tønne med korrekt antall patroner
2. **«Lading»**
  - Skytterne lader våpen, etter nødvendig tid (vurdert av standplassleder)
3. **«Er skytterne klare?»**
  - Skytterne skal melde fra umiddelbart om de ikke er klar.
    - i. Ingen kommentar:
      1. Vent 5 sekund
    - ii. En eller fler kommenterer:
      1. **«Nei er sakt»**
      2. Vent 15 sekund
      3. **«Er skytterne klare»**
      4. Vent 5 sekund (det gis ikke ytterligere ventetid)
4. **«Klar»**
  - Vent 5 sekund
5. **«ILD»**
6. **«Stans»**
  - Ropes de 2 siste sekunder av skytetiden
7. **«Tøm våpen og gjør klar for visitasjon»**
8. **«Pakk ned/hylstre våpen»**
9. **«Anvis»**