

Kansallinen Skeet – Sääntöjä

Normaalit [haulikkolajien säännöt \(Skeet\)](#) ovat voimassa, muutamain poikkeuksin:

1. Patruunat

Haulikkolajien sääntöjen kohdasta 9.4.3.1 poiketen myös muiden kuin lyijyhaulien käyttö on sallittu ampumaradan sääntöjen niin salliessa/vaatiessa.

2. Sarjan kulku

Kiekkojen ampumajärjestys alkukilpailussa haulikkolajien sääntöjen kohdasta 9.9.3.2 poiketen seuraavasti:

Paikka	Kiekko	Järjestys
1	Yksittäinen	Korkea
	Yksittäinen	Matala
	Kaksoskiekko	Korkea – Matala
2	Yksittäinen	Korkea
	Yksittäinen	Matala
	Kaksoskiekko	Korkea – Matala
3	Yksittäinen	Korkea
	Yksittäinen	Matala
4	Yksittäinen	Korkea
	Yksittäinen	Matala
5	Yksittäinen	Korkea
	Yksittäinen	Matala
6	Yksittäinen	Korkea
	Yksittäinen	Matala
	Kaksoskiekko	Matala – Korkea
7	Yksittäinen	Korkea
	Yksittäinen	Matala
	Kaksoskiekko	Matala – Korkea
8	Yksittäinen	Korkea
	Yksittäinen	Matala

Huomioitavaa!

Ampujan sarjan aikana tapahtuva ensimmäinen ohilaukaus (tai OHI tuomittava kiekko haulikkolajien sääntöjen kohdan 9.9.3.13 mukaan) uusitaan lisäkiekkona (25. kiekko) välittömästi ohilaukauksen jälkeen. Jos ohilaukaus (tai haulikkolajien sääntöjen 9.9.3.13.1 kohdan mukaan OHI määritettävä kiekko) tapahtuu tuplakiekossa, uusitaan ensiksi OHI mennyt kiekko yksittäiskiekkona.

Jos ampuja ei ole ampunut yhtään kiekkoa OHI, lisäkiekkona ammutaan yksittäinen matalan tornin kiekko paikalta 8.

3. Kiekkojen heittopituus

Poikkeus sääntöön 9.9.3.7: Skeet kiekkojen on lennettävä 60,00 m \pm 1,00 m (tyynellä säällä, mitattuna heitintornin seinästä ampumapaikkojen 1 ja 7 takaa).

4. Valmiusasento

Haulikkolajien sääntöjen kohdasta 9.9.3.9 poiketen, aseensa perä voi olla ampujalla valmiusasennossa millä tahansa korkeudella, jopa valmiiksi olkapäällä.

5. Finaalin muoto

Finaalissa ammutaan yksi (1) normaali 25:n kiekon sarja jonka tulos lasketaan yhteen urheilijan alkukilpailun tuloksen kanssa.

6. Tasatulokset ja pudotusammunta

Tasatulokset (sekä ennen ja jälkeen finaalia) ratkaistaan pudotusammunnalla.

Kaikki tasatuloksilla olevat urheilijat ampuvat paikalta 3 yhden kaksoiskiekon (korkea – matala). Ellei tasatulos ratkea, he siirtyvät ampumapaikalle 4, jossa he ampuvat kaksoiskiekon (korkea – matala). Mikäli tulos ei ratkea, ammutaan paikalta 4 käänteinen kaksoiskiekko (matala – korkea). Jos tulos ei ratkea, jatketaan paikalle 5, jossa ammutaan kaksoiskiekko (matala – korkea). Ellei tämäkään ratkaise tasatulosta, siirrytään takaisin paikalle 3 jne. kunnes tasatulos on ratkennut.