

**H/2013-2**



**SUOMEN AMPUMAUURHEILULIITTO  
FINNISH SHOOTING SPORT FEDERATION**

# **HAULIKKOLAJIEN SÄÄNNÖT (H)**

- **TRAP**
- **KAKSOISTRAP**
- **SKEET**
- **SAL:n Automaattitrap**
- **SAL:n Kansallinen trap**

Voimassa 1.4.2014 alkaen.

Hyväksytty Suomen Ampumaurheiluliiton  
liittohallituksen kokouksessa 13.3.2014.

Säännöt noudattavat ISSF:n kilpailusääntöjä.

# HAULIKKOLAJIEN SÄÄNNÖT H/2013-2

Toinen painos, nettiversio

## Sisällysluettelo

9.1	Yleistä .....	3
9.2	Turvallisuus .....	4
9.3	Rata- ja kiekkomääräykset.....	9
9.4	Varusteet ja patruunat .....	9
9.5	Kilpailutoimitsijat.....	14
9.6	Kilpailuohjelma ja kilpailusäännöt .....	24
9.7	Kilpailusäännöt - trap .....	27
9.8	Kilpailusäännöt - kaksostrap .....	41
9.9	Kilpailusäännöt - skeet.....	53
9.10	Kilpailujärjestelyt .....	71
9.11	Toimintahäiriöt.....	74
9.12	Kilpiluvaatetus ja varusteet .....	80
9.13	Kiekot - säännönmukainen, säännönvastainen, rikkinäinen, osuma, ohi ja uudet kiekot .....	82
9.14	Tulostoimisto ja tulosten kirjaaminen .....	85
9.15	Tasatulokset ja pudotusammunta.....	91
9.16	Protestit ja vetoomukset.....	101
9.17	Finaalit olympialajeissa .....	112
9.18	Kuvat ja taulukot.....	127
9.19	Hakemisto .....	137
9.20	SAL:n automaattitrapin ja kansallisen trapin kilpailusäännöt .....	148
Liite 1	SAL:n haulikkojaoston ohjeita .....	167
Liite 2	Sivutaulun hoitajan toimintaohje .....	169
Liite 3	Ohje yhdistetyn finaalin järjestämiseksi .....	173
Liite 4	Ratakomennot suomeksi ja englanniksi.....	174
Liite 5	Liikuntavammaisten kilpaileminen.....	175

**HUOM:** Nämä ovat SAL:n säännöt ja ne noudattavat ISSF:n (Kansainvälinen Ampumaurheiluliitto) sääntöjä. SAL on ISSF:n jäsen.

Kansallisessa kilpailutoiminnassa näitä sääntöjä noudatetaan kunkin kilpailun tason (katso SAL:n kilpailutoiminnan yleissäännöt ja ohjeet (KY)) mukaisesti, ellei erikseen ole mainittu menettelytapaa SAL:n kilpailuisa. Kilpailutoimitsijoiden osalta noudatetaan lisäksi KY:n määräyksiä ja ohjeita.

Ne sääntöviittaukset, jotka on merkitty pelkin numeroin, tarkoittavat tässä kirjassa olevia sääntöjä. Jos viittaus tarkoittaa jotain toista sääntökirjaa, se mainitaan erikseen.

### **Käytetyt lyhenteet:**

KY = Kilpailutoiminnan yleissäännöt ja ohjeet

TS = Tekniset säännöt

Missä nämä säännöt viittaavat miehiin, voidaan ne soveltaa myös miesjunioreihin, ja missä säännöt viittaavat naisiin, voidaan ne soveltaa myös naisjunioreihin (poikkeukset katso KY).

Automaattitrapin ja kansallisen trapin säännöt ovat SAL:n kansallisia sääntöjä eikä niitä ole tämän sääntökirjan pohjana olevassa alkuperäisessä ISSF:n sääntökirjassa. Myös kaikki litteet ovat kansallisia.

Tämä sääntökirja kumoo, 1.4.2009 voimaanastuneen, sääntökirjan "Haulikkolajien säännöt (H/2009)" sekä 1.4.2013 voimaanastuneen H/2013 sääntökirjan ensimmäisen painoksen. Tämän sääntökirjan ilmestymisen jälkeen mahdollisesti muuttuneet sääntökohdat löytyvät SAL:n internetsivuilta [www.ampumaurheiluliitto.fi](http://www.ampumaurheiluliitto.fi).

## 9.1 YLEISTÄ

**9.1.1** Nämä säännöt ovat osa ISSF:n Teknisiä sääntöjä. Ne ovat voimassa kaikissa ISSF:n haulikkokilpailuissa.

**SAL:n kommentti:** Nämä säännöt ovat voimassa myös kaikissa SAL:n skeet-, trap- ja kaksoistrapkilpailuissa sekä kansallisen trapin ja automaattitrapin kilpailuissa. Lyhenteen ISSF voi korvata lyhenteellä SAL tarkoittamaan kansallista kilpailutoimintaa.

**9.1.2** Jokaisen urheilijan, joukkueen johtajan ja kilpailun toimitsijan tulee tuntee säännöt ja varmistaa, että näitä sääntöjä noudatetaan. Jokaisen urheilijan velvollisuus on noudattaa näitä sääntöjä.

**9.1.3** Siinä missä säännöt koskevat oikeakätistä urheilijaa koskevat säännöt käänteisesti (peilikuvana) myös vasenkätistä urheilijaa.

**9.1.4** Jos sääntö ei erityisesti koske yksinomaan miesten tai naisten kilpailuja koskevat ne yhtäläillä niin miesten kuin naisten kilpailuja.

**9.1.5** Siinä missä tämän säännön taulukot ja kuvat sisältävät yksilöityä tietoa vastaavat ne numeroituja sääntökohtia.

## 9.2

## TURVALLISUUS

### TURVALLISUUS ON ENSISIJAISEN TÄRKEÄÄ

Katso Tekniset Säännöt (TS), kohta 6.2.

#### 9.2.1

Urheilijoiden, ratahenkilökunnan ja katseilijoiden turvallisuus vaatii jatkuvaa huolellista ampuma-aseiden käsittelyn valvontaa ja varovaisuutta radalla liikuttaessa. Kilpailutoimitsijoita, jotka joutuvat toimimaan ampumalinjan etupuolella kehoitetaan käyttämään huomioväristä liiviä. Kaikkien on osoitettava itsekuria.

#### 9.2.2

### HAULIKON KANTAMINEN

Turvallisuuden varmistamiseksi kaikkia haulikoita, myös niiden ollessa tyhjiä, tulee käsitellä suurimmalla mahdollisella huolellisuudella koko ajan (rangaistus - mahdollinen hylkääminen).

- a) tavanomaisia kaksipiippuisia haulikoita tulee kantaa taitettuina, piiput tyhjinä;
- b) puoliautomaattihaulikoita tulee kantaa lukko näkyvästi auki, lukossa pitää olla turvalippu ja piipun on osoitettava turvalliseen suuntaan joko ylös taivasta tai alas maata kohti ainoastaan.
- c) Kun haulikkoa ei käytetä, on se laitettava asetelineeseen, lukittuun ase-

laatikkoon, asevarastoon tai muuhun turvalliseen paikkaan.

- d) Kaikkien haulikoiden on oltava lataamattomina. Haulikon saa ladata ainoastaan ampumapaikalla ja vasta sen jälkeen, kun alkamiskomento tai merkki **“START”** on annettu.
- e) Patruunoita ei saa ladata aseeseen ennenkuin urheilija seisoo ampumapaikallaan kääntyneenä ampumasuuntaan ja haulikko osoittaa turvalliseen suuntaan sen jälkeen kun tuomari on antanut luvan ampua, (poikkeukset kts. säännöt 9.7.2.1 ja 9.8.2.g).
- f) Kun ammunta keskeytyy on ase avattava ja patruunat ja hylsyt poistettava.
- g) Urheilija ei saa kääntyä ampumapaikallaan ennenkuin ase on tyhjä sekä avattu.
- h) Viimeisen laukauksen jälkeen, ennenkuin urheilija lähtee ampumapaikalta ja ase laitetaan asetelineeseen, asevarastoon jne., on hänen varmistettava, että hänen aseessaan ei ole patruunoita patruunapesissä eikä makasiinissa. Tuomarin on varmistettava asia.
- i) Suljetun aseiden käsittelyminen on kiellettyä kun ratahenkilökuntaa on ampumalinjan etupuolella.

### 9.2.3

## TÄHTÄÄMINEN

- a) Tähtäysharjoittelu on sallittu ainoastaan nimetyillä ampumapaikoilla ja ainoastaan tuomarin suostumuksella sekä erikseen nimetyssä valvotussa paikassa.
- b) Toisen urheilijan kiekoon tähtääminen tai ampuminen tai lintujen, tai muiden eläinten tahallinen tähtääminen tai ampuminen on kiellettyä.
- c) Tähtäysharjoittelu kaikissa muissa paikoissa on kiellettyä.

### 9.2.4

## AMPUMINEN JA KOELAUKAUKSET

- a) Ampua saa ainoastaan omalla vuorolla kun kiekko on heitetty.
- b) Tuomarin suostumuksella voi kukin urheilija ampua korkeintaan kaksi (2) koelaukausta ennen hänen päivän ensimmäisen sarjan alkamista.
- c) Koelaukaukset ovat myös sallittuja ennen finaalin alkua ja ennen finaalia edeltävää pudotusammuntaa.
- d) Koelaukauksia ei saa ampuma-alueen sisäpuolella ampua maahan.
- e) Koelaukauksista aseiden korjaamisen jälkeen on sallittua mutta siitä on sovittava tuomarin tai kilpailun johtajan kanssa.

## 9.2.5

### STOP-KOMENTO

- a) Kun “**STOP**”-komento tai merkki annetaan, tulee ampuminen lopettaa välittömästi. Kaikkien urheilijoiden tulee avata aseensa lukot ja poistaa patruunat aseistaan.
- b) Yhtään asetta ei saa sulkea ennenkuin komento jatkaa (“**START**”) on annettu.
- c) Ampuminen voidaan aloittaa vasta sitä tarkoittavalla komennolla (“**START**”) tai merkillä.
- d) Jokainen urheilija, joka käsittelee ladattua asetta ilman tuomarin lupaa sen jälkeen kun “**STOP**”-komento on annettu, voidaan sulkea pois kilpailusta.

## 9.2.6

### RATAKOMENNOT

- a) Kaikki komennot tulee antaa englanninkielellä.  
**SAL:n kommentti:** SAL:n alaisissa kilpailuissa komennot voidaan antaa suomeksi tai vaihtoehtoisesti suomeksi ja englanniksi. SFS:n alaisissa kilpailuissa komennot voidaan antaa myös ruotsiksi.
- b) Tuomari tai muut vastaavat ratatoimitsijat ovat vastuussa komentojen “**START**”, “**STOP**” ja muiden tarvittavien komentojen antamisesta. Tuomarin tulee myös varmistua, että komentoja



noudatetaan ja että aseita käsitellään turvallisesti.

- c) Tuomarin tulee varmistua sitä, että komentoja totellaan ja että kaikkia haulikoita käsitellään turvallisesti.

### 9.2.7

### SILMIEN JA KUULON SUOJAIMET

- a) Kaikkia urheilijoita ja muita henkilöitä, jotka ovat ampumapaikan välittömässä läheisyydessä, kehoitetaan käyttämään kuulosuojaimia, korvatulppia tai vastaavia suojuksia.
- b) Kuulonsuojaimet, joissa on minkä tahansa tyyppinen vastaanotin, ovat kiellettyjä.
- c) Kaikkia urheilijoita, tuomareita ja toimitsijoita kehoitetaan käyttämään särkymättömiä ampumalaseja tai vastaavia silmäsuojaimia.

**SAL:n lisäys:** SAL:n alaisissa skeet-kilpailuissa, sekä kilpailuja edeltävissä harjoituksissa on urheilijoiden, tuomareiden ja radalla olevien toimitsijoiden käytettävä silmiä suojaavia laseja. Urheilijan, jolla ei ole silmiä suojaavia laseja, ei saa antaa ampua. Rankassa lumi- tai vesisateessa urheilija saa ampua ilman suojaavia laseja, jos se hänestä on välttämätöntä. Tämän hän tekee täysin omalla vastuullaan.

## 9.3

### RATA- JA KIEKKOMÄÄRÄYKSET

- a) Savikiekkojen määräykset löytyvät Teknisissä Säännöissä (TS) kohdassa 6.3.7.
- b) Ampumaratojen yksityiskohtaiset määräykset ovat Teknisissä Säännöissä kohdassa 6.4.17 - 6.4.21.
- c) Urheilijat, valmentajat tai joukkueen toimitsijat eivät millään tavalla saa koskea ratalaitteistoon (heittimet, mikrofonit, ratatietokoneet jne.) sen jälkeen kun tuomari tai jury on ne säätänyt. Ensimmäisestä rikkeestä tulee antaa VAROITUS (keltainen kortti). Seuraavasta rikkeestä on tuomittava pisteen vähennys. Sitä seuraavista rikkeistä seuraa hylkääminen. Ratatietokoneen tahallinen sulkeminen johtaa välittömään hylkäämiseen.

**SAL:n lisäys:** Kansallisen trapin ja automaattitrapin ratamääräykset löytyvät tämän kirjan lopusta (kohta 9.20).

## 9.4

### VARUSTEET JA PATRUUNAT

Katso Tekniset Säännöt (TS)

### 9.4.1

#### VARUSTERAJOITUKSET

Urheilijat saavat käyttää ainoastaan välineitä ja laitteita, jotka ovat ISSF:n sään-

töjen mukaisia. Kaikki aseet, laitteet, välineet tai muut esineet, jotka antavat epäurheilijamaisen edun muihin urheilijoihin nähden ja joita ei mainita näissä säännöissä tai ovat tämän säännön hengen vastaisia ovat kiellettyjä (kts. TS.6.7.2).

#### **9.4.1.1 Varustetarkastus**

Urheilijat ovat vastuussa siitä, että kaikki heidän varusteensa ja vaatteensa, joita he käyttävät ISSF:n kilpailuissa ovat ISSF:n sääntöjen mukaisia. Haulikkojury on vastuussa siitä, että he tarkastavat urheilijoiden välineet. Juryn on järjestettävä mahdollisuus urheilijoille tarkastuttaa varusteitaan. Tämä tarkastusmahdollisuus on oltava ensimmäisestä virallisesta harjoituspäivästä lähtien, jotta urheilijat mikäli haluavat voivat tarkastuttaa välineensä ennen kilpailuja. Varustesääntöjen noudattamiseksi jury suorittaa satunnaisia tarkastuksia kilpailujen aikana. Kilpailija, joka todetaan rikkovan aseita tai skeetmerkkiä koskevia sääntöjä on hylättävä.

#### **9.4.1.2 Varusteet ampumapaikalla (field of play)**

Kaikki urheilijan varusteet ampumapaikalla on katsottava olevan urheilijan käytävissä ja ne ovat juryn tarkastettavissa. Rikkomuksista seuraa rangaistuksia.

## **9.4.2 HAULIKOT**

### **9.4.2.1 Asetyydit**

Kaiken tyyppisiä rihlattomia haulikoita, myös puoliautomaattisia, voidaan käyttää edellyttäen, ettei niiden kaliiperi ole suurempi kuin 12. Pumpputoimiset haulikot ovat kuitenkin kiellettyjä. Haulikoita, joiden kaliiperi on pienempi kuin 12, voidaan käyttää. Haulikoissa ei saa olla maastokuvallinen viimeistely.

### **9.4.2.2 Päästöliipaisimet**

Aseet, joissa on minkätahansa tyyppinen päästöliipaisin ovat kiellettyjä.

### **9.4.2.3 Hihnat**

Aseessa ei saa olla kanto- eikä muita hihnoja.

### **9.4.2.4 Makasiinilla varustetut aseet**

Haulikoissa, joissa on makasiini tai patruunalipas, tulee olla este niin, että patruunalippaaseen tai makasiiniin ei voi kerralla laittaa enempää kuin yhden patruunan.

### **9.4.2.5 Aseiden vaihtaminen**

Toimivien aseiden ja niiden koneiston osien vaihtaminen, mukaanlukien supistajia, on kielletty saman kierroksen aikana.

#### 9.4.2.6 Suujarrut

Suujarru tai muut samaa tarkoitusta ajavat laitteet ovat sallittuja skeetissä mutta kielletty trap- ja kaksoistrapammunnoissa.

**SAL:n kommentti:** Kielto koskee myös kansallista trapia ja automaattitrapia.

#### 9.4.2.7 Reijitetyt piiput ja reijitetyt vaihtosupistajat

- a) Piippu saa olla reijitetty edellyttäen, ettei reijitys ulotu kauemmaksi kuin 20 cm piipun suusta taaemmaksi.
- b) Reijitetyt vaihtosupistajat ovat sallittuja edellyttäen ettei reijitys, mukaanlukien mahdollinen piipun reijitys, ulotu kauemmaksi kuin 20 cm vaihtosupistajan suusta.

#### 9.4.2.8 Optiset tähtäimet

Kaikki sellaiset aseeseen kiinnitettävät laitteet, jotka suurentavat kuvaa, lähettävät valoa, näyttävät ennakon tai optisesti tehostavat kiekon näkymistä ovat kiellettyjä.

### 9.4.3 PATRUUNAT

#### 9.4.3.1 Patruunan spesifikaatiot

ISSF:n kilpailuissa sallittujen patruunoiden on täytettävä seuraavat määritelmät:

- a) Haulilatauksen paino ei saa ylittää 24,5 g.
- b) Haulien tulee olla muodoltaan pyöreitä.
- c) Haulien tulee olla lyijystä, lyijyseoksesta tai muusta ISSF:n hyväksymästä aineesta valmistettuja.
- d) Haulien halkaisija ei saa olla suurempi kuin 2,6 mm.
- e) Haulit voivat olla päällystettyjä.
- f) Mustaruuti-, valokuova- ja muut erikoispatruunat ovat kiellettyjä.
- g) Mitään sellaisia sisäisiä muutoksia ei saa tehdä, jotka saavat aikaan ylimääräisen tai erityisen hajoamisvaikutuksen kuten käänteislataus, ristikot jne.

#### **9.4.3.2 Patruunantarkastus**

Juryn on toimeksipantava patruunantarkastusohjelma, joka mahdollisimman vähän häiritsee ammuntaa ja urheilijoita kilpailun aikana:

- a) Tuomari tai juryn jäsen saa ottaa ampumattoman patruunan urheilijan aseesta tarkastusta varten.
- b) Juryn jäsen tai tuomari voi kuitenkin koska tahansa ottaa patruunoita urheilijalta tarkastusta varten urheilijan ollessa ampuma-alueella.

- c) Jos urheilija käyttää patruunoita, jotka eivät ole näiden sääntöjen mukaisia, hänet hylätään kilpailuista.

## 9.5 KILPAILUTOIMITSIJAT

### 9.5.1 YLEISTÄ

Kaikilla henkilöillä, jotka toimivat toimitsijoina ISSF:n kilpailuissa tulee, kilpailun tasoon nähden, olla vaadittava pätevyys. Suorittaessaan tointaan on kaikilla jäsenillä oltava ISSF:n (punainen) juryliivi päällään. Suorittaessa tointaan on kaikilla ratatuomareilla oltava ISSF:n (sininen) ratatuomari liivi päällään. Liivit tulee ostaa ISSF:n toimistosta.

**SAL:n kommentti:** Pätevyudet SAL:n kilpailuissa kts. KY. SAL:n kilpailuissa ei tarvitse pitää ISSF:n liivejä.

### 9.5.2 JURY

#### 9.5.2.1 Tehtävät ennen kilpailun alkua

Ennen kilpailun alkua tulee juryn:

- a) tarkistaa radat varmistuakseen, että ne ovat sääntöjen mukaiset;
- b) varmistua siitä, että kiekot ovat näiden sääntöjen mukaisesti oikein asetetut;

- c) tarkistaa kilpailuorganisaatio varmistukseen siitä, että se on valmis kilpailujen läpiviemiseen, ja
- d) perustaa varustetarkastuspiste, jossa urheilijat voivat halutessaan tarkastuttaa aseensa, välineensä ja vaatteensa.

### 9.5.2.2 Tehtävät kilpailun aikana

Juryn tehtävänä on:

- a) Valvoa kilpailua.
- b) Neuvoa ja avustaa järjestelytoimikuntaa.
- c) Varmistaa ammuntaa koskevien määräysten toteuttamista.
- d) Tarkistaa urheilijoiden panokset ja varusteet.
- e) Tarkistaa heitinrikon jälkeen, että kiekkojen lentoradat asetetaan oikein.
- f) Suorittaa alkukilpailun aikana satunnaisia valmistautumisajan tarkastuksia.
- g) Suorittaa satunnaisia tarkastuksia virallisten harjoitusten ja alkukilpailun aikana varmistuakseen, että ase- patruuna, ampumaliivi- ja muita vaatetussääntöjä noudatetaan.
- h) Käsitellä protestit, jotka on jätetty määräysten mukaisesti.



- i) Valvoa, että ISSF:n kelpoisuus-, ISSF:n mainosoikeuksia ja ISSF:n mainos- ja sponsorointisääntöjä noudatetaan.
- j) Päättää rangaistuksista.
- k) Päättää sanktioista siinä missä se on aiheellista.
- l) Tehdä ratkaisuja kaikissa asioissa, joista ei ole mainintaa näissä säännöissä tai jotka ovat ISSF:n sääntöjen ja määräysten hengen vastaisia.

### **9.5.3 KILPAILUN JOHTAJA (CHIEF RANGE OFFICER, CRO)**

**9.5.3.1** Kilpailun järjestelytoimikunta nimeää kilpailun johtajan. Hänellä tulisi olla laaja kokemus haulikkoammunnasta sekä hyvä tuntemus aseista ja ratalaitteista. Hänellä tulisi olla voimassaoleva ISSF:n rata- tai kilpailutuomarikortti.

#### **9.5.3.2 Kilpailun johtaja on vastuussa:**

- a) kaikista kilpailun valmisteluun ja sen läpiviemiseen liittyvistä teknisistä ja käytännön asioista.
- b) siitä, että hän suorittaa kaikki säännössä mainitut tehtävät tiiviissä yhteistyössä teknisen asiantuntijan, juryn, päätuomarin, tulostoimiston ja muiden toimitsijoiden kanssa.

### 9.5.3.3

#### Kilpailun johtajan tehtävät ovat yleisesti:

- a) Antaa ohjeita ja valvoo ratojen valmistelua ISSF:n teknisten määräysten ja turvallisuusmääräysten mukaisesti haulikkokilpailuille soveltuvalla tavalla.
- b) Antaa ohjeita ja valvoo lisätoimintojen, kuten ase- ja patruunasäilytysten, teknisten palvelujen, viestintäyhteyksien, teknisen henkilökunnan jne. järjestämisessä.
- c) Antaa ohjeita ja valvoo oikeantyyppisten kiekkojen hankintaa harjoituksia ja kilpailuja varten.
- d) Huolehtia pölykiekkojen hankkimisesta finaaleja, sekä finaalien mahdollisia pudotusammuntoja varten.
- e) Huolehtia siitä, että heittimet ovat oikein asetettu.
- f) Huolehtia siitä, että kaikki ratalaitteet toimivat asianmukaisesti.
- g) Huolehtia siitä, että oikeat ratalaitteet ja välineet ovat oikeilla radoilla ja että ne ovat oikeissa paikoissa (sivutaulu, tuolit sivutuomareille, kirjureille, asetelineet urheilijoille jne.).
- h) Huolehtia gramma-asteikolla varustetun vaa'an hankkimisesta, jolla voidaan

kymmenyksen tarkkuudella punnita haulilatauksia ja kiekkoja.

- i) Huolehtia patruunoiden ja kiekkojen mittauksessa tarvittavan mittavälineistön hankkimisesta.
- j) Valmistella yhdessä järjestelytoimikunnan kanssa harjoitusaikataulut sekä laatia kilpailuille ohjelma.
- k) Valmistella yhdessä järjestelytoimikunnan kanssa kilpailutoimitsijoille ja joukkueenjohtajille tekninen kokous.
- l) Tehdä päätöksiä, juryn hyväksynnällä, asioissa, jotka koskevat kilpailuaikataulun ja ratojen muuttamista sekä ammunnan keskeyttämistä jollain radalla turvallisuus- tai muista syistä.
- m)Neuvoa toimitsijoita heitinten, laukauslaitteiden ym. käytöstä sekä erityisesti huomioitavista turvallisuusnäkökohdista.

## **9.5.4 PÄÄTUOMARI (CHIEF OF REFEREES)**

**9.5.4.1** Järjestelytoimikunta nimeää päätuomarin. Hänellä tulee olla voimassaoleva ISSF:n ratatuomarikortti. Hänellä tulee olla laaja kokemus haulikkoammunnasta, hyvä tuntemus aseista sekä osata ISSF:n kilpailuja koskevat säännöt.

**SAL:n kommentti:** SAL:n kilpailuissa noudatetaan KY:n määräyksiä koskien päätuomarin pätevyyttä.

#### **9.5.4.2 Päätuomarin tehtävät ovat yleisesti:**

- a) Avustaa järjestelytoimikuntaa tuomareiden valinnassa.
- b) Valvoo rata- ja sivutuomareiden työskentelyä.
- c) Neuvoa ja tiedottaa rata- ja sivutuomareita.
- d) Laatii tuomareiden työaikataulut.
- e) Päättää yhdessä juryn kanssa esim. koska ja millä radalla urheilija, joka on joutunut jättämään eränsä asehäiriön takia tai joka on julistettu poissaolevaksi, saa ampua kierroksensa.
- f) Tiedottaa kilpailun johtajaa kaikista teknisistä tai muista vaikeuksista radoilla.

#### **9.5.5 TUOMARIT (REFEREES):**

##### **9.5.5.1**

Järjestelytoimikunta nimeää tuomarit yhdessä päätuomarin kanssa. Kaikilla tuomareilla tulee olla:

- a) voimassaoleva ISSF:n ratatuomarikortti, sekä voimassa oleva näkötodistus
- b) laaja kokemus haulikkoammunnasta
- c) hyvät tiedot aseista sekä osata ISSF:n kilpailuja koskevat säännöt.

**SAL:n kommentti:** SAL:n kilpailuissa noudatetaan KY:n määräyksiä koskien tuomareiden pätevyyttä.

### 9.5.5.2

#### Tuomarin päätehtävänä on:

- a) tarkistaa ennen erän alkua, että oikea erä on paikalla;
- b) varmistua siitä, että noudatetaan oikeaa käytäntöä urheilijan poissaolevaksi julistamisessa (“**ABSENT**”) (katso sääntö 9.16.5.3);
- c) tehdä välitön päätös koskien osuttua kiekkoa “**OSUMA**” (“**HIT**”). Epäselvissä tapauksissa, tai urheilijan ollessa eri mieltä tuomarin **on** neuvoteltava sivutuomareiden kanssa ennen lopullista päätöstä;
- d) tehdä välitön päätös koskien ohiamuttua kiekkoa “**OHI**” (“**LOST**”). Tuomarin on selvästi ilmaistava kaikki ohiammutut kiekot (“**OHI**”);
- e) tehdä välitön päätös koskien mitättömiä kiekkoja, (“**UUSI KIEKKO**”) (“**NO TARGET**”). Mikäli mahdollista on tuomarin huudettava “**UUSI KIEKKO**” tai antaa jonkun muun merkin ennenkuin urheilija ampuu;
- f) antaa varoituksia tai automaattisia vähennyksiä sääntörikkomuksissa siinä missä säännöt niin määräävät;

- g) varmistaa, että jokaisen laukauksen tulos kirjataan oikein;
- h) varmistaa, ettei urheilijoita häiritä;
- i) valvoa säännönvastaista valmentamista;
- j) päättää kaikista urheilijan tekemistä protesteista;
- k) päättää mitä tehdä toimintakunnottomille haulikoille;
- l) päättää toimintahäiriötilanteista;
- m) varmistaa kierroksen oikea läpivienti, ja
- n) varmistaa, että turvallisuussääntöjä noudatetaan.

**Huom.:** Säännönvastaisissa kiekkoissa vaaditaan tuomarilta selvä ja välitön ratkaisu.

### 9.5.5.3 Tuomarin antamat varoitukset

- a) Tuomarin on annettava varoituksia sääntörikkomuksista (keltainen kortti). Kaikki annetut varoitukset tulee merkitä viralliseen ratapöytäkirjaan.
- b) Tuomari ei voi päättää rangastuksista tai hylkäämisistä. Tämä on juryn tehtävä.

## 9.5.6

### SIVUTUOMARIT (ASSISTANT REFEREES)

#### 9.5.6.1

Tuomarilla tulee olla apunaan kaksi (2) tai kolme (3) sivutuomaria:

- a) Nämä nimetään tavallisesti kiertävässä järjestyksessä urheilijoista, yleensä edellisen ryhmän urheilijoista.
- b) Jokaisen urheilijan on toimittava sivutuomarin tehtävässä, jos niin määrätään.
- c) Järjestelytoimikunta voi nimetä korvaavia, päteviä sivutuomareita.
- d) Ratatuomari voi hyväksyä pätevän vaihtomiehen sivutuomariksi määrätyn urheilijan tilalle.
- e) Valmentaja ei saa toimia vaihtomiehenä kun saman maan urheilija ampuu vuorossa olevassa erässä.

**SAL:n lisäys:** SAL:n kilpailutoiminnassa voidaan päivän ensimmäisen erän sivutuomareiksi ottaa saman radan kolmannelta erältä kaksi tai kolme viimeistä urheilijaa. Heitä koskevat samat kieltäytymissäännöt kuin muita sivutuomareita. Sivutuomaritehtävistä pitää ilmoittaa virallisella ilmoitustaululla ja eräluettelossa ja näiden ensimmäisten sivutuomareiden nimet pitää kuuluttaa ennen kilpailun alkua, jotta he varmasti ovat tietoisia tehtäväs-

tään. Sivutuomarivuoronsa jälkeen heille pitää suoda tarpeeksi aikaa (vähintään yhden erän verran) valmistautua omaan kilpailusuoritukseensa.

### 9.5.6.2 Sivutuomareiden päätehtävät ovat:

- a) seurata jokaista heitettyä kiekkoa,
- b) tarkkailla, rikkoontuiko kiekko ennen laukausta,
- c) antaa, heti laukauksen jälkeen, tuomarille merkki jos hän on sitä mieltä että kiekosta/kiekoista ammuttiin **“OHI”**,
- d) mikäli se on hänen tehtävänsä, merkitä tuomarin ilmoittama, kunkin kiekon tulos viralliseen ratapöytäkirjaan,
- e) mikäli tuomari häneltä kysyy, vastata kaikkiin heitettyä kiekkoa koskeviin kysymyksiin.
- f) olla sijoittuneena siten, että hän voi tarkkailla koko ampuma-aluetta.
- g) ilmoittaa skeetissä tuomarille, mikäli kiekkoon ei osuttu ampumarajojen sisäpuolella.

### 9.5.6.3 Sivutuomariksi määrätyn poissaolo

Jos urheilija on määrätty sivutuomariksi, mutta hän ei ilmesty paikalle, eikä hänellä ole esittää syytä kieltäytymiselleen tai hyväksyttävää sijaista, juryn tulee rangaista häntä vähentämällä yksi kiekko hänen



lopputuloksestaan kutakin kieltäytymistä kohden.

Toistuva tehtävästä kieltäytyminen voi johtaa kilpailusta poissulkemiseen.

#### 9.5.6.4 Tuomarin informoiminen

Tuomarin tulee aina itse tehdä lopullinen päätös. Jos joku sivutuomareista on eri mieltä, hänen velvollisuutensa on ilmoittaa tästä tuomarille nostamalla kätensä tai muuten kiinnittämällä tämän huomio. Tuomarin tulee sen jälkeen tehdä lopullinen ratkaisu.

## 9.6 KILPAILUOHJELMA JA KILPAILUSÄÄNNÖT

### 9.6.1 AMPUMALAJIT

Haulikon lajit ovat:

**TRAP, miehet ja naiset**

**KAKSOISTRAP, miehet ja naiset**

**SKEET, miehet ja naiset**

**SAL:n lisäys: sekä kansallinen trap ja automaattitrap.**

Ohjelmat ovat seuraavat:

	Kiekkojen määrä	
	Miehet	Naiset
Trap 25 kiekon kierroksissa	125 + finaali	75 + finaali
Kaksostrap 30 kiekon kierroksissa	150 + finaali	120 (+ finaali*)
Skeet 25 kiekon kierroksissa	125 + finaali	75 + finaali
Automaattitrap* 25 kiekon kierroksissa	125 + finaali	75 + finaali
Kansallinen trap* 25 kiekon kierroksissa	125 + finaali	75 + finaali

\* = SAL:n kansallinen laji

**SAL:n kommentti:** SAL:n kilpailuissa noudatetaan KY:n mukaista sarjajakoa ja kiekkomääriä.

## 9.6.2

## HARJOITUKSET

### 9.6.2.1

### Harjoitukset ennen kilpailun alkua (Pre-Event Training)

- a) Viralliset harjoitukset tulee järjestää kullekin lajille ennen lajin kilpailua samoilla radoilla ja samantyyppisillä kiekkoilla kuin itse kilpailu.

- b) Juryn tulee tarkistaa, että kiekot on asetettu oikein ennen virallisia harjoituksia.
- c) Viralliset harjoitusajat tulee jakaa tasapuolisesti niiden urheilijoiden kesken, jotka ovat läsnä, siten ettei ketään suosita.
- d) Skeetharjoituksissa tulee heittää kaksi ylimääräistä kaksoiskiekkoa (käänteiset kaksoiskiekot ampumapaikoilla 3 ja 5).

### **9.6.2.2 Epäviralliset harjoitukset**

Mahdollisten epävirallisten harjoitusten järjestäminen on järjestelytoimikunnan vastuulla. Järjestelytoimikunnan tulee:

- a) huolehtia siitä, ettei epäviralliset harjoitukset häiritse kilpailutapahtumaa.
- b) jakaa myös epävirallisten harjoitusten harjoitusajat tasapuolisesti niiden maiden kesken, jotka ovat läsnä, siten ettei mitään maata suosita.
- c) varmistua siitä, että kaikki läsnä olevat joukkueenjohtajat ovat tietoisia mahdollisista epävirallisista harjoituksista.

## 9.7 KILPAILUSÄÄNNÖT – TRAP

### 9.7.1 TRAP-SARJAN KULKU

Erän urheilijoiden tulee, tarpeellisine varusteineen ja patruunoineen sarjan ampumista varten, asettua ratapöytäkirjan ilmoittamille ampumapaikoille. Kuudes urheilija jää ampumapaikan 1 taakse merkittyyn paikkaan (paikka 6), valmiina siirtymään em. ampumapaikalle heti, kun urheilija tällä paikalla on ampunut ja tulos on varmistunut. Tuomarin tulee ottaa erä komentoonsa ja kun kaikki alustavat toiminnot (nimien ja numeroiden tarkastus, sivutuomareiden paikallaolo, näytekiekot, koelaukaukset jne.) on suoritettu hänen tulee komentaa **“START”**.

### 9.7.2 MENETTELY

- a) Kun ensimmäinen urheilija on valmis ampumaan, hänen tulee kohottaa ase olkapäälleen ja selvällä äänellä kutsua kiekko, jonka jälkeen kiekko on heitettävä välittömästi.
- b) Kun tulos on varmistunut, tulee seuraavan urheilijan tehdä samoin, tämän jälkeen kolmas jne.
- c) Kiekko on heitettävä välittömästi urheilijan komennosta. Ainoastaan normaalin reaktioajan sallitaan kulua napin painamiseen heitinten laukaisun tapah-

tuessa käsin, sähköisesti tai mekaanisesti.

- d) Kuhunkin kiekkoon voidaan ampua kaksi laukausta. Poikkeuksena finaali kierros, sekä pudotusammunnat ennen finaalia ja sen aikana, jolloin kutakin kiekkoa kohden saa käyttää ainoastaan yhtä patruunaa.
- e) Ammuttuaan säännöllisen kiekon paikalla 1 urheilijan on oltava valmis siirtymään ampumapaikalle 2 heti kun urheilija tällä paikalla on ampunut. Muut urheilijat menettelevät samoin.
- f) Kiertäminen jatkuu kunnes jokainen urheilija on ampunut 25 kiekkoa (kaksi vasenta, kaksi oikeaa ja yksi suora jokaisesta heitinryhmästä).
- g) Kun kierros on alkanut, urheilija saa sulkea aseensa vasta kun edellinen urheilija on ampunut.
- h) Urheilija ei saa poistua ampumapaikaltaan ennen kuin hänen oikealla puolellaan oleva urheilija on ampunut säännönmukaista kiekkoa ja tulos on varmistunut, paitsi ammuttuaan paikalta 5. Jälkimmäisessä tapauksessa hänen on välittömästi siirryttävä ampumapaikalle 6 kuitenkin huolehtien siitä, ettei ohittaessaan häiritse ampumapaikoilla olevia urheilijoita.

- i) Kaikki aseet tulee olla **avattuina** kun siirrytään ampumapaikkojen 1 ja 5 välillä sekä **avattuina ja lataamattomina** kun siirrytään ampumapaikalta 5 paikalle 6 ja paikalta 6 ampumapaikalle 1.
- j) Urheilijalle, joka lataa haulikkonsa paikalla 6, tulee antaa VAROITUS (keltainen kortti). Seuraavalla kerralla saman kierroksen aikana tulee hänet HYLÄTÄ kilpailuista.
- k) Urheilija ei saa siirtyä ampumapaikalta toiselle tavalla joka häiritsee toista urheilijaa tai ratatoimitsijaa.

### 9.7.3

#### AIKARAJA

- a) Urheilijan tulee asettua paikalleen, ladata aseensa ja pyytää kiekkoa 12 sekunnin sisällä siitä kun edellinen urheilija on ampunut säännönmukaiseen kiekkoon ja avannut aseensa ja tulos on rekisteröity tai siitä, kun tuomari on antanut aloittamismerkkin **“START”**.
- b) Jos tätä aikarajaa ei noudateta, sovelletaan tämän säännön rangaistuksia.
- c) Jos erä koostuu viidestä (5) tai vähemmästä urheilijasta, tulee valmistautumisaika pidentää, jotta urheilijat ehtivät paikalta viisi paikalle yksi.
- d) Alkukilpailun aikana tulee ratatuomarin tarkkailla aikarajoja. Finaalin aikana ai-

karajoja tarkkaillaan elektronisella ajastimella (9.17.2.5), jota operoi kilpailutuomareiden joukosta nimetty tuomari.

#### **9.7.4 KESKEYTYKSET**

Jos kierros keskeytyy pitemmäksi kuin 5 minuutiksi urheilijoista riippumattoman teknisen toimintahäiriön vuoksi, ryhmän urheilijoiden on sallittava nähdä yksi säännönmukainen näytekiekko jokaisesta keskeytyshetkellä vuorossa olleen heitinryhmän heittäimestä ennen kilpailun jatkamista.

Mikäli tekninen toimintahäiriön korjaaminen edellyttää lähetinlaitteen resetointia tulee ammuntaa jatkaa lähetinlaitteen antamalla kiekolla eikä kiekkojen jakaumaa vastaan voi tehdä protestia.

#### **9.7.5 KIEKKOJEN LENTOPITUUS, KULMAT JA KORKEUS**

##### **9.7.5.1 Heitinasetustaulukko**

Kunkin radan heittimet tulee säätää ennen kilpailun alkua päivittäin yhden (1) asetustaulukon I - IX asetusten mukaisesti. Käytettävä taulukko tulee valita arvalla teknisen asiantuntijan ja juryn valvonnassa.

## 9.7.5.2

## SUOSITELTAVAT ASETUKSET

### Kaksipäiväiset kilpailut (75+50 k)

<b>Kolme rataa</b>
1. päivä 75 kiekkoa: 3 asetusta, eri kullekin radalle
2. päivä 50 kiekkoa: muutettu mutta sama asetukset kaikille radoille

<b>Neljä rataa</b>
1. päivä 75 kiekkoa: sama asetukset kaikille radoille
2. päivä 50 kiekkoa: eri mutta sama asetukset radoille 1, 3 eri mutta sama asetukset radoille 2, 4

### Kaksipäiväiset kilpailut (50+75 k)

<b>Kolme rataa</b>
1. päivä 50 kiekkoa: sama asetukset kaikille radoille
2. päivä 75 kiekkoa: eri 3 asetusta, eri kullekin radalle

<b>Neljä rataa</b>
1. päivä 50 kiekkoa: sama asetukset radoille 1, 3 eri mutta sama asetukset radoille 2, 4



2. päivä 75 kiekkoa: eri mutta sama asetukset, kaikille radoille
---

## Kolmipäiväiset kilpailut (50+50+25)

<b>Kolme rataa, joko</b>
--------------------------

1. päivä 50 kiekkoa: sama asetukset kaikille radoille
--

2. päivä 50 kiekkoa: eri 3 asetusta, eri kullekin radalle
--

3. päivä 25 kiekkoa: samat asetukset kuin 2. päivänä
---

<b>tai</b>
------------

1. päivä 50 kiekkoa: sama asetukset kaikille radoille
--

2. päivä 50 kiekkoa: eri mutta sama asetukset kaikille radoille
--

3. päivä 25 kiekkoa: eri mutta sama asetukset kaikille radoille
--

<b>Neljä rataa, joko</b>
--------------------------

1. päivä 50 kiekkoa: sama asetukset radoille 1, 3 eri mutta sama asetukset radoille 2, 4
--

2. päivä 50 kiekkoa: eri mutta sama asetukset kaikille radoille
--

3. päivä 25 kiekkoa: eri mutta sama asetukset kaikille radoille
--

<b>tai</b>
1. pvä 50 kiekkoa: 4 asetusta, eri kullekin radalle
2. pvä 50 kiekkoa: samat asetukset kuin 1. päivänä
3. pvä 25 kiekkoa: eri mutta sama asetus kaikille radoille

### Kolmipäiväiset kilpailut (50+25+50)

<b>Kolme rataa</b>
1. pvä 50 kiekkoa: 3 asetusta eri kullekin radalle
2. pvä 25 kiekkoa: samat asetukset kuin 1. päivänä
3. pvä 50 kiekkoa: eri mutta sama asetus kaikille radoille

<b>Neljä rataa</b>
1. pvä 50 kiekkoa: sama asetus radoille 1, 3 eri mutta sama asetus radoille 2, 4
2. pvä 25 kiekkoa: eri mutta sama asetus kaikille radoille
3. pvä 50 kiekkoa: eri mutta sama asetus radoille 1, 3 eri mutta sama asetus radoille 2, 4

## Kolmpäiväiset kilpailut (25+50+50)

<b>Kolme rataa</b>
1. pvä 25 kiekkoa: 3 asetusta eri kullekin radalle
2. pvä 50 kiekkoa: eri mutta sama asetukset kaikille radoille
3. pvä 50 kiekkoa: samat asetukset kuin 2. päivänä

<b>Neljä rataa</b>
1. pvä 25 kiekkoa: sama asetukset kaikille radoille
2. pvä 50 kiekkoa: eri mutta sama asetukset radoille 1, 3 eri mutta sama asetukset radoille 2, 4
3. pvä 50 kiekkoa: eri mutta sama asetukset radoille 1, 3 eri mutta sama asetukset radoille 2, 4

## Kaksi- tai kolmpäiväiset kilpailut

<b>Viisi rataa</b>
5 asetusta, eri kullekin radalle, koko kilpailun ajaksi

Jos ylläkuvattua erikoista asetusta käytetään on erät järjestettävä aina kun on mahdollista siten, että jokainen erä ampuu:

a) jokaista rataa yhtä monta kertaa,

- b) tiettyä asetusta yhtä monta kertaa.
- c) Mikäli järjestelytoimikunta ja jury päättävät, että jonkun sarjan (miesten, naisten tai junioreiden) kilpailu käydään yhdellä (1) erillisellä radalla, on asetukset muutettava aina, kun kaikki urheilijat tässä ryhmässä ovat ampuneet 50 kiekkoa (paitsi maailmancupin finaalisissa).

**SAL:n kommentti:** SAL:n kilpailuissa voidaan mikäli tarpeen poiketa näistä säännöistä edellyttäen, että kaikki urheilijat kilpailun loputtua ovat ampuneet saman määrän kiekkoja samoilla asetuksilla.

#### 9.7.5.3 Kiekkojen heittorajat

Jokainen kiekko tulee heittää taulukoista 1-9, valitun asetuksen mukaisesti seuraavien rajojen puitteissa:

- a) heittokorkeus mitattuna 10 m:ssä pitää olla 1,5 metrin ja 3,0 metrin välillä.  $\pm 0,15$  metrin poikkeama sallitaan.
- b) heittokulma, enintään 45 astetta vasemmalle ja oikealle.
- c) heittopituus 76 m  $\pm 1$  m mitattuna heitinhaudan katon etureunasta.

#### 9.7.5.4 Heitinten säätäminen

Jokaista heitintä tulee säätää seuraavalla tavalla:

- a) Heittokulma säädetään nolaksi (0) suoraan eteen.
- b) Heittimen jousta kiristämällä ja korkeutta säätämällä 10 m heitinsuojan edessä säädetään oikea heittokorkeus ja -pituus.
- c) Vaadittu sivukulma asetetaan mittaamalla heitinsuojan katolla suoraan heittimen keskipisteen päältä.

## 9.7.6

## JURYN TARKASTUKSET

### 9.7.6.1

### Näytekiekot

- a) Heittimet on säädettävä päivittäin ennen kilpailujen alkua. Juryn tulee tarkistaa säädöt, hyväksyä ne sekä sinetöidä heittimet
- b) Joka päivä, kun heittimet on säädetty ja jury on ne tarkastanut ja hyväksynyt, tulee ennen kilpailun alkua jokaisesta heittimestä vuorotellen heittää yksi näytekiekko.
- c) Urheilijat saavat nähdä näytekiekot.
- d) Urheilijat, valmentajat ja joukkueen toimitsijat eivät saa mennä heitinsuojaan sen jälkeen, kun jury on tarkastanut ja hyväksynyt heitinten säädöt.

## 9.7.6.2 Säännönvastaiset lentoradat

Jokaista kiekkoa, jonka lentoradan kulma, korkeus tai heittopituus on eri kuin sille määrätty tulee pitää sääntöjenvastaisena.

## 9.7.7 KIEKOSTA KIELTÄYTYMINEN

Urheilija voi kieltäytyä kiekosta jos:

- a) kiekkoa ei heitetä heti urheilijan komennosta,
- b) urheilijaa on näkyvästi häiritty, tai
- c) tuomarin mielestä kiekko on säännönvastainen.

### Urheilijan toimenpiteet

Urheilija, joka kieltäytyy kiekosta on ilmaistava tämä avaamalla aseensa ja nostamalla käsi. Tuomarin on tämän jälkeen tehtävä päätös.

## 9.7.8 UUSI KIEKKO (“NO TARGET”)

9.7.8.1 Mitätön kiekko **“UUSI KIEKKO”** on kiekko, jota ei heitetä tämän säännön mukaisesti.

- a) Päätös mitättömästä kiekosta on aina tuomarin vastuulla.
- b) Jos kiekko on tuomittu mitättömäksi (ammuttiinpa siihen tai ei), tulee uusi kiekko heittää samasta heittimestä kuin mitätön kiekko. Urheilija ei voi kieltäy-

tyä ampumasta sitä, vaikka hän katsoisi, että uusi kiekko heitettiin saman ryhmän toisesta heittäimestä.

- c) Tuomarin tulee pyrkiä komentamaan **“UUSI KIEKKO”** ennenkuin urheilija ampuu. Jos tuomari kommentaa **“UUSI KIEKKO”** urheilijan ampussa tai sen jälkeen on tuomarin päätös voimassa ja kiekko on uusittava osuttiinpa siihen tai ei.

#### 9.7.8.2

Mitättömän kiekon jälkeen tulee uusi kiekko heittää, **riippumatta siitä, oliko urheilija ampunut vai ei**, kun:

- a) On heitetty rikkoutunut tai säännönvastainen kiekko.
- b) Kiekon väri on selvästi erilainen kuin muiden kilpailuissa ja virallisissa harjoituksissa käytettyjen kiekkojen.
- c) Heitetään kaksi kiekkoa.
- d) Kiekko heitetään väärän ryhmän heittäimestä.
- e) Urheilija ampuu väärällä vuorolla.
- f) Toinen urheilija ampuu hänen kiekkoaan.
- g) Tuomari toteaa, että urheilija kutsuttuaan kiekkoa on näkyvästi tullut häirityksi ulkoisen seikan vuoksi.

- h) Tuomari toteaa urheilijan ensimmäisen jalkavirheen kierroksen aikana.
- i) Tuomari toteaa urheilijan ensimmäisen aikavirheen kierroksen aikana.
- j) Tuomari ei jostain syystä pysty ratkaisemaan, onko kiekkoon osuttu vai onko siitä ammuttu ohi. Tässä tapauksessa ennen lopullista ratkaisua, tuomarin tulee neuvotella sivutuomareiden kanssa.
- k) Vuorossa olevan urheilijan ase laukeaa vahingossa ennen kuin hän on kutsunut kiekkoaan. (Kuitenkin, jos urheilija ampuu kiekkoa toisella laukauksella, on tulos otettava huomioon.)
- l) Ensimmäinen laukaus on ohilaukaus ja toinen laukaus ei laukea aseessa tai patruunassa olevan sallitun toimintahäiriön vuoksi. Tässä tapauksessa on uutta kiekkoa ammuttaessa **ensimmäinen laukaus ammuttava ohi** ja osuttava vasta toisella. Jos kiekkoon osutaan ensimmäisellä laukauksella, on se tuomittava **“OHI”**.

### 9.7.8.3

Uusi kiekko tulee heittää, **edellyttäen, että urheilija ei ole ampunut**, kun:

- a) Kiekko heitetään ennen urheilijan kommentoa.



- b) Kiekkoa ei heitetä välittömästi urheilijan komennosta (katso huomautus).
- c) Kiekon lentorata on säännönvastainen (katso huomautus)
- d) Urheilijalle sattuu sallittu ase- tai patruunahäiriö.
- e) Urheilijan ensimmäinen laukaus ei laukea joko aseessa tai patruunassa olevan toimintahäiriön vuoksi eikä hän ammu toista laukausta. Jos toinen laukaus ammuttiin, otetaan tulos huomioon.

**Huom:** Ellei tuomari komenna **“UUSI KIEKKO”** ennenkuin urheilija on ampunut, hänen ampuessaan tai välittömästi hänen ammuttuaan, kiekkoa ei voi väittää säännönvastaiseksi jos väite perustuu ainoastaan liian hitaaseen tai nopeaan heittoon tai että kiekko poikkeaa määrätystä lentoradaltaan. Jos urheilija ampuu on tulos otettava huomioon.

#### 9.7.8.4 **Kiekko tuomitaan ohilaukaukseksi, kun:**

- a) siihen ei osuta lennon aikana,
- b) se vain pölyää eikä siitä irtoa näkyvää palaa,
- c) urheilija jättää, ei hyväksyttävästä syystä, ampumatta säännönmukaista kiekkoa, jota hän on kutsunut,

- d) aseessa tai patruunoissa on toimintahäiriö ja urheilija avaa aseensa tai koskettaa varmistinta ennen kuin tuomari on tarkastanut aseensa,
- e) kyseessä on urheilijan kolmas (3) tai useampi ase- tai patruunahäiriö saman sarjan aikana,
- f) ensimmäinen laukaus on **“OHI”** ja urheilija ei pysty ampumaan toista laukausta, koska hän ei ole ladannut toista patruunaa, hän ei ole vapauttanut puoliautomaattiaseen patruunalippaan salpaa tai ensimmäisen laukauksen rekyyli on varmistanut aseensa,
- g) urheilija ei voi laukaista asettaan, koska hän ei ole poistanut varmistinta, tai on unohtanut ladata tai virittää aseensa,
- h) urheilija ylittää sallitun valmistautumisaian ja häntä on siitä jo kerran varoitettu saman kierroksen aikana, tai
- i) urheilija rikkoo jalkasääntöä vastaan ja häntä on jo kerran varoitettu siitä saman kierroksen aikana.

## 9.8 KILPAILUSÄÄNNÖT – KAKSOISTRAP

### 9.8.1 KAKSOISTRAP-SARJAN KULKU

- a) Erän urheilijoiden tulee, tarpeellisine varusteineen ja patruunoineen sarjan

ampumista varten, asettua ratapöytäkirjan ilmoittamille ampumapaikoille.

- b) Kuudes urheilija jää ampumapaikan 1 taakse merkittyyn paikkaan (paikka 6), valmiina siirtymään em. ampumapaikalle heti kun urheilija tällä paikalla on ampunut ja tulos on varmistunut.
- c) Tuomarin tulee ottaa erä komentoonsa ja kun kaikki alustavat toiminnot (nimen ja numeroiden tarkastus, sivutuomareiden paikallaolo, koelaukaukset, näytekiekot, jne) on suoritettu hänen tulee komentaa **“START”**.

## 9.8.2

### MENETTELY

- a) Kun ensimmäinen urheilija on valmis ampumaan, hänen tulee kohottaa ase olkapäälleen ja kuuluvalla äänellä pyytää kiekkoa, jonka jälkeen kiekko on heitettävä välittömästi.
- b) Kun tulos on varmistunut, tulee seuraavan urheilijan tehdä samoin, tämän jälkeen kolmannen jne.
- c) Ammuttuaan säännöllistä kaksoiskiekkoa paikalla 1 urheilijan on oltava valmis siirtymään ampumapaikalle 2 heti, kun urheilija tällä paikalla on ampunut. Muut urheilijat menettelevät samoin.

- d) Kiertäminen jatkuu kunnes jokainen urheilija on ampunut vaadittavan määrän kaksoiskiekkoja.
- e) Ammunnan alettua, urheilija saa sulkea aseensa vasta kun edellinen urheilija on ampunut.
- f) Urheilija ei saa poistua ampumapaikaltaan ennen kuin hänen oikealla puolellaan oleva urheilija on ampunut säännönmukaista kaksoiskiekkoa ja tulos on varmistunut, paitsi ammuttuun paikkaan 5. Jälkimmäisessä tapauksessa hänen on välittömästi siirryttävä ampumapaikalle 6 kuitenkin huolehtien siitä, ettei ohittaessa häiritse ampumapaikoilla olevia urheilijoita.
- g) Kaikki aseet tulee olla **avattuina** kun siirrytään ampumapaikkojen 1 ja 5 välillä ja **avattuina ja lataamattomina** kun siirrytään ampumapaikalta 5 paikalle 6 ja paikalta 6 paikalle 1.
- h) Urheilija, joka lataa aseensa paikalla 6, tulee ensin saada **varoitus** (keltainen kortti). Seuraava tapaus saman kierroksen aikana johtaa kilpailusta **hylkäämiseen**.
- i) Urheilija ei saa siirtyä ampumapaikalta toiselle tavalla joka häiritsee toista urheilijaa tai ratatoimitsijaa.

### 9.8.3

### AIKARAJA

- a) Urheilijan tulee asettua paikalleen, ladata aseensa ja pyytää kiekkoja 12 sekunnin sisällä siitä kun edellinen urheilija on ampunut säännönmukaiseen kaksoiskiekkoon ja tulos on rekisteröity tai siitä, kun tuomari on antanut aloittamismerkkin **“START”**.
- b) Jos tätä aikarajaa ei noudateta, sovelletaan tämän säännön rangaistuksia.
- c) Jos erä koostuu viidestä tai vähemmästä määrästä urheilijoita tulee valmistautumisaikaa pidentää jotta urheilijalla, joka siirtyy paikalta viisi paikalle yksi, olisi riittävästi aikaa.
- d) Alkukilpailun aikana tulee ratatuomarin tarkkailla aikarajoja. Finaalin aikana aikarajoja tarkkaillaan elektronisella ajastimella (9.17.2.5) jota operoi kilpailutuomareiden joukosta nimetty tuomari (9.17.2.6.b).

### 9.8.4

### KESKEYTYKSET

Jos kierros keskeytyy pitemmäksi ajaksi kuin 5 minuutiksi urheilijoista riippumattoman teknisen toimintahäiriön vuoksi, ryhmän urheilijoiden on sallittava nähdä yksi (1) säännönmukainen kaksoiskiekko jokaisesta asetuksesta A, B ja C ennen kilpailun jatkamista.

## 9.8.5

### KIEKKOJEN LENTOPITUUS, KULMAT JA KORKEUS

#### Heitinten asetustaulukot

Jokainen heitin tulee jokaisena päivänä, ennen kilpailun alkua, säätää seuraavan taulukon mukaisesti.

Asetus	Heitin nro	Kulma* asteina	Korkeus 10 met- rissä $\pm 0,1$ m	Lento- matka $\pm 1\text{m}^{**}$
A	7 (1)	5 vasen	3,0 m	55 m
	8 (2)	0	3,5 m	
B	8 (2)	0	3,5 m	
	9 (3)	5 oikea	3,0 m	
C	7 (1)	5 vasen	3,0 m	
	9 (3)	5 oikea	3,0 m	

\*) Kulmat säädetään yhden asteen tarkkuudella. Kiekkojakauman on oltava satunnainen, mutta erän päätyttyä on jokaisen urheilijan pitänyt saada kullakin ampumapaikalla yhden A-, yhden B- ja yhden C-asetuksen mukaisen kaksoiskiekon.

\*\*\*) mitattuna heitinsuojan etureunasta.

## 9.8.6

### JURYN TARKASTUS

Jokainen rata tulee jokainen päivä säätää ennen kilpailun alkua. Nämä säädöt on juryn tarkistettava, hyväksyttävä ja sinitöitävä.

### 9.8.6.1 Näytekiekot

- a) Jokainen päivä, kun heittimet on säädetty ja jury on hyväksynyt säädöt, tulee ennen päivän ensimmäisen sarjan alkua heittää yhden (1) näytekiekot jokaisesta asetuksesta A, B ja C.
- b) Urheilijat saavat nähdä näytekiekot.
- c) Urheilijat, valmentajat ja joukkueen toimitsijat eivät saa mennä heitinsuojaan sen jälkeen, kun jury on tarkastanut ja hyväksynyt heitinten säädöt.

### 9.8.6.2 Pudotusammunta-asetukset

Kaikki kaksoistrapin pudotusammunnat ennen finaalia suoritetaan säännön 9.15.3.3 mukaisesti. Pudotusammunnat finaalissa suoritetaan säännön 9.17.2.9 mukaisesti.

Pudotusammunnat ennen finaalia voidaan järjestää millä tahansa siihen määrättyllä radalla. Pudotusammunnat finaalissa on järjestettävä finaaliradalla.

### 9.8.6.3 Säännönvastaiset lentoradat

Jokaista kiekkoa, jonka lentoradan kulma, korkeus tai heittopituus on eri kun sille määrätty, tulee pitää sääntöjenvastaisena.

## 9.8.7

### KAKSOISKIEKOSTA KIELTÄYTYMINEN

Urheilija voi kieltäytyä kaksoiskiekosta jos:

- a) kiekkoa ei heitetä heti urheilijan komennosta;
- b) urheilijaa on näkyvästi häiritty; tai
- c) tuomarin mielestä jompi kumpi kiekko on säännönvastainen.

**Urheilijan toimenpiteet:** Urheilija, joka kieltäytyy kiekosta on ilmaistava tämä avaamalla aseensa ja nostamalla käsi. Tuomarin on tämän jälkeen tehtävä päätös.

## 9.8.8

### UUDET KIEKOT (“NO TARGET”)

Mitätön kaksoiskiekko “**UUDET KIEKOT**” on kaksoiskiekko, jossa jompi kumpi kiekko tai molemmat kiekot heitetään tämän säännön vastaisesti.

- a) Päätös mitättömästä kaksoiskiekosta on aina tuomarin vastuulla.
- b) Jos tuomari tuomitsee “**UUDET KIEKOT**” tulee kaksoiskiekko aina uusia osuttiinpa toiseen tai molempiin kiekkoihin tai ei.
- c) Tuomarin tulee pyrkiä antamaan kommento “**UUDET KIEKOT**” ennenkuin urheilija ampuu. Jos tuomari komentaa



**“UUDET KIEKOT”** urheilijan ampuesa tai sen jälkeen on tuomarin päätös voimassa ja kaksoiskiekko on uusittava osuttiinpa siihen tai ei.

#### 9.8.8.1

Uudet kiekot tulee heittää, **riippumatta siitä, oliko urheilija ampunut vai ei**, kun:

- a) On heitetty rikkoutunut tai säännönvastainen kiekko.
- b) Kiekon väri on selvästi erilainen kuin muiden kilpailuissa ja virallisissa harjoituksissa käytettyjen kiekkojen.
- c) Heitetään ainoastaan yksi (1) kiekko.
- d) Molempia kiekkoja ei heitetä yhtäaikaa.
- e) Kiekot törmäävät toisiinsa.
- f) Ensimmäisen kiekon sirpaleet rikkovat toisen kiekon.
- g) Ensimmäinen laukaus rikkoo molemmat kiekot.
- h) Urheilija ampuu väärällä vuorolla.
- i) Toinen urheilija ampuu hänen kiekkoaan.
- j) Molemmat patruunat laukeavat yhtäaikaa (kts. sääntö 9.11.2).
- k) Tuomari toteaa, että urheilijaa, hänen kutsuttuaan kiekkoja, on näkyvästi häiritetty ulkoisen seikan vuoksi.

- l) Tuomari toteaa urheilijan ensimmäisen jalkavirheen kierroksen aikana.
- m) Tuomari toteaa urheilijan ensimmäisen aikavirheen kierroksen aikana.
- n) Tuomari ei jostain syystä pysty ratkaisemaan, onko kiekkoihin osuttu vai onko niistä ammuttu ohi. (Tässä tapauksessa tulee tuomarin, ennen lopullista ratkaisua, neuvotella sivutuomareiden kanssa.)
- o) Jos ensimmäinen laukaus on ohilaukaus eikä urheilija pysty ampumaan toista laukaustaan sallitun ase- tai patruunahäiriön takia. Ensimmäinen kiekko on tuomittava **“OHI”** ja kaksoiskiekko uusittava toisen laukauksen toteamiseksi.

#### 9.8.8.2

Uusi kiekko tulee heittää, **edellyttäen, ettei urheilija ole ampunut**, kun:

- a) Kiekot heitetään ennen urheilijan kommentoa.
- b) Kaksoiskiekkoa ei heitetä heti komenosta (katso huomautus).
- c) Toisen tai molempien kiekkojen lentorata on säännönvastainen (katso huomautus).
- d) Urheilijalle sattuu sallittu ase- tai patruunahäiriö.
- e) Urheilijan ensimmäisen laukauksen kohdalla sattuu sallittu ase- tai patruuna-

häiriö eikä hän ammu toista laukausta. Jos hän ampuu toisen laukauksen, tämän laukauksen tulos tulee kirjata.

**Huom:** Ellei tuomari komenna **“JUDET KIEKOT”** ennenkuin urheilija on ampu-  
nut, hänen ampuessaan tai välittömästi hänen ammuttuaan, kiekkoja ei voi väittää säännönvastaisiksi jos väite perustuu ai-  
noastaan liian hitaaseen tai nopeaan heit-  
toon tai että kiekko poikkeaa määrätyltä  
lentoradaltaan ja urheilija ampui jompaa  
kumpaa kiekkoa. Jos urheilija ampuu on  
tulos otettava huomioon.

### 9.8.8.3

**Kiekko tuomitaan ohiammutuksi “OHI”  
 (“LOST”), kun:**

- a) siihen ei osuta lennon aikana;
- b) se vain pölyää eikä siitä irtoa näkyvää  
palaa;
- c) urheilija jättää, ilman hyväksyttävää  
syytä, ampumatta säännönmukaista  
kaksoiskiekkoa, jota hän on kutsunut,  
kiekot tulee tuomita **“OHI - OHI”**;
- d) urheilija ei ammu toista kiekkoa ilman  
hyväksyttävää syytä, ensimmäinen  
kaksoiskiekkoihin ammuttu laukaus tu-  
lee huomioida ja toinen kiekko tulee  
tuomita **“OHI”**;
- e) ensimmäinen laukaus on **“OHI”** eikä  
urheilija pysty ampumaan toista lau-

kaustaan, koska hän on unohtanut ladata aseensa kahdella patruunalla, unohtanut vapauttaa puoliautomaattiaseen makasiinin salvan tai ensimmäisen laukauksen rekyyli on varmistanut aseensa. Kiekot tulee tuomita **“OHI - “OHI”**;

- f) urheilija ei voi laukaista asettaan, koska hän ei ole poistanut varmistinta, tai on unohtanut ladata aseensa;
- g) urheilija ylittää aikarajan ja häntä on jo varoitettu saman kierroksen aikana tulee kiekot tuomita **“OHI - “OHI”**; ja
- h) urheilijalla on jalkavirhe ja häntä on jo varoitettu saman kierroksen aikana tulee kiekot tuomita **“OHI - “OHI”**.

#### 9.8.8.4

#### **Tuomiot kun kyseessä on ase- tai patruunahäiriö:**

- a) urheilija ampuu ensimmäiseen kiekkoon mutta sallittava asehäiriö estää häntä ampumasta toista kiekkoa. Ensimmäisen kiekon tulos on merkittävä ja kaksoiskiekko on uusittava toisen kiekon tuloksen saamiseksi;
- b) aseessa tai patruunassa on toimintahäiriö eikä urheilija voi ampuu ensimmäistä laukaustaan ja hän avaa aseensa tai koskettaa varmistinta ennen kuin tuomari on tarkastanut aseensa. Kiekot tuomitaan **“OHI - OHI”**;

- c) aseessa tai patruunassa on toimintahäiriö eikä urheilija voi ampua toista laukaustaan ja hän avaa aseensa tai koskettaa varmistinta ennen kuin tuomari on tarkastanut aseensa. Ensimmäisen laukauksen tulos huomioidaan ja toinen kiekko tuomitaan **“OHI”**;
- d) kyseessä on urheilijan kolmas (3) tai useampi ase- tai patruunahäiriö **ensimmäisellä laukauksella** saman sarjan aikana. Kiekot tulevat tuomittua **“OHI - OHI”**;
- e) kyseessä on urheilijan kolmas (3) tai useampi ase- tai patruunahäiriö **toisella laukauksella** saman sarjan aikana. Ensimmäisen laukauksen tulos tulee merkitä ja toisen tuomittua **“OHI”**;

#### 9.8.8.5 Tuomiot kun ase laukeaa vahingossa:

- a) urheilijan ase laukeaa vahingossa ennen kuin hän on kutsunut kiekot. Tuomarin tulee tuomita **“UUDET KIEKOT”** ja antaa urheilijalle varoitus. Jos sama tapahtuu toisen tai useamman kerran saman kierroksen aikana, tulee kiekot tuomittua **”OHI-OHI”**;
- b) urheilijan ase laukeaa vahingossa sen jälkeen kun hän on kutsunut kiekot, mutta ennenkuin kiekot on heitetty ja hän ampuu toisen laukauksen. Ensimmäinen laukaus tulee tuomittua **“OHI”** ja

toisen laukauksen tulos huomioida. Urheilijalle sallitaan yksi tällainen tapaus kierrosta kohden. Jos tämä tapahtuu toisen tai useamman kerran tulee kiekot tuomita **“OHI-OHI”**;

- c) urheilijan ase laukeaa vahingossa sen jälkeen kun hän on kutsunut kiekot, mutta ennenkuin kiekot on heitetty eikä hän ammu toista laukausta. Ensimmäinen laukaus tulee tuomita **“OHI”** ja uudet kiekot on heitettävä toisen kiekon tuloksen saamiseksi;
- d) urheilijalle sallitaan yksi tällainen tapaus kierrosta kohden. Jos tämä tapahtuu toisen tai useamman kerran tulee kiekot tuomita **“OHI-OHI”**;

### 9.8.9 Ampuminen maahan

Urheilijalle, joka ampuu maahan, tulee ensin antaa VAROITUS (keltainen kortti). Jos sama toistuu saman kierroksen aikana tulee molemmat kiekot tuomita **”OHI”** riippumatta siitä osuttiinko niihin vai ei.

## 9.9 KILPAILUSÄÄNNÖT – SKEET

### 9.9.1 SKEET-SARJAN KULKU

Erän urheilijoiden tulee, tarpeellisine varusteineen ja patruunoineen sarjan ampumista varten kokoontua radalle lähelle ampumapaikkaa 1.

Tuomarin tulee ottaa erä komentoonsa ja kun kaikki alustavat toiminnot (nimien ja numeroiden tarkastus, sivutuomareiden paikallaolo, koelaukaukset, näytekiekot, jne.) on suoritettu hänen tulee komentaa **“START”**.

## 9.9.2

### MENETTELY

Kun komento **“START”** on annettu:

- a) Ensimmäisen urheilijan tulee siirtyä ampumapaikalle 1, ladata aseensa yhdellä (1) patruunalla, ottaa valmiusasento ja kuuluvalla äänellä kutsua kiekkoa, jonka jälkeen säännönmukainen kiekko on heitettävä korkeasta tornista, epämääräisenä aikana, 0...3 sekunnin sisällä kutsusta.
- b) Urheilijan tulee pysyä ampumapaikalla. Kun tulos on tiedossa tulee hänen ladata aseensa kahdella (2) patruunalla, ottaa valmiusasento ja kutsua ja ampua säännönmukaista kaksoiskiekkoa.
- c) Kun molempien laukausten tulos on selvä, tulee urheilijan jättää ampumapaikka.
- d) Toinen urheilija tulee tehdä samoin, jonka jälkeen kolmas jne. kunnes kaikki erän urheilijat ovat ampuneet ampumapaikalla 1.

- e) Ensimmäisen urheilijan on tämän jälkeen siirryttävä ampumapaikalle 2 ja hänen on ammuttava vaadittu määrä kiekkoja vaaditussa järjestyksessä. Muut urheilijat tekevät samoin.
- f) Tämä jatkuu kunnes kaikki urheilijat ovat ampuneet kaikilta ampumapaikoilta.
- g) Kukaan ryhmän urheilijoista ei saa mennä ampumapaikalle ennen omaa ampumavuoroaan, ennen tuomarin kommentoa ampua tai ennen kuin edellinen urheilija on päättänyt ampumisensa ja poistunut ampumapaikalta.
- h) Urheilija, joka on ampunut ampumapaikalla ei saa siirtyä kohti seuraavaa ampumapaikkaa ennenkuin kaikki erän urheilijat ovat ampuneet edellisellä ampumapaikalla, eikä tavalla joka häiritsee toisia urheilijoita tai joka vaikeuttaa ratatoimitsijoiden työtä.

### 9.9.3

### KILPAILUN KULKU

#### 9.9.3.1

#### Aikaraja

Urheilijan on kutsuttava ja ammuttava kiekot seuraavien aikarajojen puitteissa:

- a) Kun tuomari on komentanut **“START”** tai kun edellinen urheilija on poistunut ampumapaikalta tulee urheilijan siirtyä ampumapaikalle **10 sekunnin sisällä**.



- b) Urheilijan tulee seistä molemmat jalat kokonaan ampumapaikan rajojen sisäpuolella, kääntyä ampumasuuntaan, ladata aseensa, ottaa valmiusasento ja kutsua ensimmäistä ampumapaikalla ammuttavaksi vaadituista kiekkoista.
- c) Hänen tulee sen jälkeen kutsua seuraavaa yksittäis- tai kaksoiskiekkoa, jota tulee ampua kyseisellä ampumapaikalla lyhimmissä mahdollisessa ajassa.
- d) Suurin sallittu kokonaisaika kunkin ampumapaikan kiekkojen kutsumiseen ja ampumiseen on 30 sekuntia sekä peruskilpailussa että finaalissa, mitattuna siitä kun ampuja on siirtynyt ampumapaikalle.
- e) Alkukilpailun aikana tulee ratatuomarin tarkkailla aikarajoja. Finaalin aikana aikarajoja tarkkaillaan elektronisella ajastimella (9.17.2.5).

### 9.9.3.2

### Kiekkojen ampumajärjestys alkukilpailussa

Kuhunkin kiekkoon saa ampua vain yhden laukauksen.

Paikka	Kiekko	Järjestys
1	Yksittäinen	Korkea
	Kaksoiskiekko	Korkea – matala

2	Yksittäinen	Korkea
	Kaksoiskiekko	Korkea – matala
3	Yksittäinen	Korkea
	Kaksoiskiekko	Korkea – matala
4	Yksittäinen	Korkea
	Yksittäinen	Matala
5	Yksittäinen	Matala
	Kaksoiskiekko	Matala – korkea
6	Yksittäinen	Matala
	Kaksoiskiekko	Matala – korkea
7	Kaksoiskiekko	Matala – korkea
4	Kaksoiskiekko	Korkea – matala
	Kaksoiskiekko	Matala – korkea
8	Yksittäinen	Korkea
	Yksittäinen	Matala

### 9.9.3.3 Huomioitavaa paikalla 8:

Ryhmä järjestäytyy ampumapaikalle tul- taessa jonoon **tuomarin taakse** ampu- majärjestyksessään. Tuomarin tulee seis- tä noin viisi (5) metriä ampumapaikasta 8, kuvitellulla linjalla, joka kulkee ampuma- paikkojen 4 ja 8 kautta.

Kun tuomari komentaa **“START”** tulee jokaisen urheilijan vuorollaan:

a) asettua ampumapaikalle korkeaa tornia varten;

- b) ladata aseensa yhdellä patruunalla ainoastaan;
- c) ottaa valmiusasento,
- d) kutsua kiekkoa; ja
- e) ampua korkean tornin kiekkoa.

Tämän jälkeen hänen tulee kääntyä myötapäivään, ja **vasta käännyttyään**:

- a) asettua matalan tornin kiekkoa varten;
- b) ladata aseensa ainoastaan yhdellä patruunalla;
- c) ottaa valmiusasento;
- d) kutsua kiekkoa; ja
- e) ampua matalan tornin kiekkoa.
- f) Kun tämän viimeisen laukauksen tulos on selvä tulee urheilijan jättää ampumapaikkansa ja siirtyä niiden urheilijoiden taakse, jotka odottavat vuoroaan ampua. Kukin urheilija tekee samoin vuorollaan.

#### 9.9.3.4

#### Patruunoiden lukumäärä

- a) Paikalla 8, sekä korkean tornin, että matalan tornin kiekkoa varten ja kaikilla muilla ampumapaikoilla, jossa ammutaan yhtä yksittäistä kiekkoa, tulee ase ladata ainoastaan yhdellä (1) patruunalla.

- b) Paikoilla, jossa ammutaan kaksi (2) yksittäiskiekkoa tulee ase ladata kahdella patruunalla ennenkuin urheilija kutsuu ensimmäisen kiekon.
- c) Jos urheilija unohtaa ladata aseensa kahdella patruunalla yksittäiskiekkoja varten, ja hän, kutsuttuaan tai ammuttuaan ensimmäisen kiekon, muistaa ladanneensa vain yhdellä ja avaa aseensa ladatakseen toisen patruunan tai nostaa käden pyytäkseen tuomarilta luvan ladata tulee kiekko tuomita **“OHI”**.
- d) Kun ammunta keskeytyy, on ase avattava ja patruunat poistettava.
- e) Urheilija ei saa poistua ampumapaikalta ennenkuin hänen aseensa on avattu ja tyhjä.

### 9.9.3.5 Näytekiekot

Erän sallitaan nähdä yhden säännönmukaisen näytekiekon kummastakin tornista:

- a) Ampumapaikalta 1 ennen kunkin päivän ensimmäisen sarjansa alkua.
- b) Jos tuomari kommentaa **“UUSI KIEKKO”**, voi urheilija pyytää saada nähdä yhden (1) näytekiekon säännönvastaisen kiekon jälkeen tai yhden (1) kaksoiskiekon säännönvastaisen kaksoiskiekon jälkeen edellyttäen, että urheilija

ei ampunut säännönvastaista kiekkoa tai molempia kiekkoja säännönvastaisessa kaksoiskiekossa.

- c) Jos kierros keskeytyy pidemmäksi kuin 5 minuutiksi urheilijoista riippumattoman teknisen toimintahäiriön vuoksi, ryhmän urheilijoiden on sallittava nähdä yksi (1) säännönmukainen näytekiekko kummastakin tornista ennen kilpailun jatkamista.

### 9.9.3.6 Tähtääminen radalla

Tähtäysharjoittelu suljetulla mutta tyhjällä aseella:

- a) Voidaan suorittaa sen jälkeen kun tuomari on komentanut "START" ainoastaan ampumapaikalla 1. Urheilijan sallitaan (aikarajan puitteissa) nostaa aseensa olalle ja tähdätä muutaman sekunnin sekä ennen yksittäiskiekkoa että ennen kaksoiskiekkoja.
- b) Urheilijan on tämän jälkeen otettava valmiusasento ennen kiekon (kiekkojen) kutsumista.
- c) Urheilija ei saa mennä kohti mitään muuta ampumapaikkaa ennen sarjan alkua.

### **9.9.3.7 Kiekkojen etäisyydet, kulmat ja korkeudet**

Skeet-heittimet tulee säätää ennen kilpailun alkua määräysten mukaisesti. (Tyynellä säällä kiekkojen on lennettävä 68,00 m  $\pm$  1,00 m mitattuna heitintornin seinästä ampumapaikkojen 1 ja 7 takaa.) Juryn tulee tarkastaa ja hyväksyä säädöt sekä sinetöidä heittimet päivittäin ennen kilpailun alkamista.

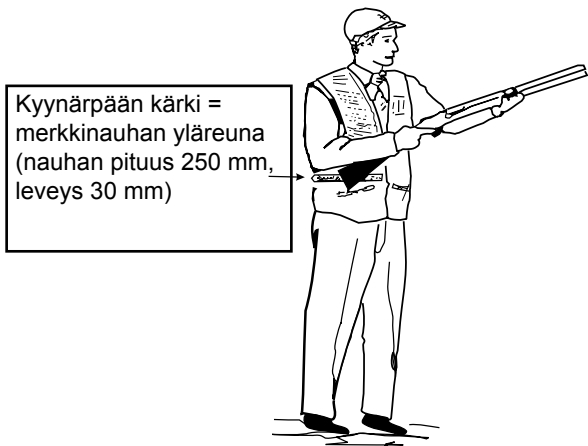
### **9.9.3.8 Säännönvastaiset lentoradat**

Jokaista kiekkoa, jonka lentoradan kulma, korkeus tai pituus on eri kun sille määrätty tulee pitää sääntöjenvastaisena.

### **9.9.3.9 Valmiusasento**

Siitä kun urheilija on kutsunut kiekon siihen asti kunnes kiekko tulee näkyviin urheilijan tulee pysyä valmiusasennossa:

- a) molemmat jalat ampumapaikan rajojen sisäpuolella,
- b) pitäen asetta molemmin käsin.
- c) Aseen perän pitää koskettaa urheilijan vartaloa.
- d) Aseen perän kärki on oltava virallisen ISSF:n merkkinauhan päällä tai alapuolella sekä selvästi näkyvillä tuomarille, joka seisoo oikeassa paikassa.



### 9.9.3.10 Merkkinauha

Auttaakseen tuomaria toteamaan ase-  
oikea sijainti valmiusasennossa tulee ur-  
heilijalla olla **virallinen ISSF:n merkki-  
nauha** kiinnitettynä ampumaliiviin (uloim-  
paan vaatekappaleeseen).

#### 9.9.3.10.1 Tämän merkkinauhan mitat ym. ovat:

- a) pituus 250 mm, leveys 30 mm, väri kel-  
tainen mustalla reunalla. Nauhassa on  
ISSF:n logo.
- b) pysyvästi kiinnitetty vaatekappaleen  
oikealle puolelle (sille puolelle, jolla ase  
pidetään).

**SAL:n kommentti:** SAL:n kilpailutoiminnassa ei tarvitse käyttää ISSF:n virallista merkkinauhaa. Merkkinauhan tulee kuitenkin olla väriltään selvästi erottuva. Nauhan mitat ja sijainti tulee olla tämän säännön mukaiset.

### **9.9.3.10.2 Merkkinauhan tarkistaminen**

Urheilija vastaa siitä, että merkkinauha on oikein kiinnitetty säännön 9.9.3.10.3 mukaisesti. Juryn on järjestettävä mahdollisuus urheilijoille tarkastuttaa varusteitaan. Tämä tarkastusmahdollisuus on oltava ensimmäisestä virallisesta harjoituspäivästä lähtien, jotta urheilijat mikäli haluavat voivat tarkastuttaa varusteensa ennen kilpailuja. Varustesääntöjen noudattamiseksi jury suorittaa satunnaisia tarkastuksia kilpailujen aikana. Kilpailija, joka todetaan rikkovan sääntöjä hylätään (kts 9.4.1.1).

### **9.9.3.10.3 Merkkinauhan oikea sijainti tulee tarkistaa seuraavalla tavalla:**

- a) Kaikki ampumaliivin taskut pitää olla tyhjt.
- b) Liipaisinsormen käsivarsi pitää, vartalon sivua koskien, taivuttaa täysin ylös ilman, että hartioita nostetaan ylös.
- c) Merkkinauha tulee kiinnittää pysyvästi vaaka-asentoon kyynärpään kärjen alapuolelle (katso kuva).



- d) Merkkinauhan alapuolelle tulee tehdä pysyvä merkki ampumaliiviin.
- e) Kaikki säännönvastaisesti kiinnitetyt merkkinauhat tulee kiinnittää oikein sekä tarkastaa uudestaan ennenkuin urheilijan sallitaan kilpailla.

**SAL:n kommentti:** Katso kuva liitteessä “Haulikkojaoston ohjeita”.

### 9.9.3.11 Kiekosta kieltäytyminen

Urheilija voi kieltäytyä kiekosta jos:

- a) kiekkoa ei heitetä säädetyn ajan sisällä;
- b) molempia kiekkoja ei heitetä yhtäaikaan kaksoiskiekkojen ollessa kyseessä;
- c) urheilijaa häirittiin näkyvästi; tai
- d) tuomari hyväksyy, että kiekko oli säännönvastainen poikkeavan lentoradan johdosta.

**Urheilijan toimenpiteet:** Urheilija, joka kieltäytyy kiekosta on ilmaistava tämä avaamalla aseensa ja nostamalla käsi. Tuomarin on tämän jälkeen tehtävä päätös.

### 9.9.3.12 “UUSI KIEKKO” (“NO TARGET”)

- a) Mitätön kiekko “**UUSI KIEKKO**” on kiekko, jota ei heitetä tämän säännön mukaisesti.

- b) Päätös mitättömästä kiekosta on aina tuomarin vastuulla.
- c) Jos tuomari tuomitsee **“UUSI KIEKKO”** tulee kiekko aina uusia osuttiinpa siihen tai ei.
- d) Tuomarin tulee pyrkiä antamaan komento **“UUSI KIEKKO”** ennenkuin urheilija ampuu. Jos tuomari kommentaa **“UUSI KIEKKO”** urheilijan ampuesa tai välittömästi sen jälkeen on tuomarin päätös voimassa ja kiekko (kiekot) on uusittava osuttiinpa tai ei.

**9.9.3.12.1** Uusi kiekko tulee heittää, **riippumatta siitä, oliko urheilija ampunut vai ei**, kun:

- a) On heitetty rikkoutunut kiekko.
- b) Kiekon väri on selvästi erilainen kuin muiden kilpailuissa ja virallisissa harjoituksissa käytettyjen kiekkojen.
- c) Heitetään kaksi kiekkoa yksittäiskiekon asemesta.
- d) Kiekko heitetään väärästä tornista.
- e) Urheilijan valmiusasento on väärä eikä urheilija ole saanut siitä aiempaa varoitusta saman kierroksen aikana.
- f) Tuomari toteaa ensimmäisen aikavirheen.
- g) Tuomari toteaa urheilijan ensimmäisen jalkavirheen kierroksen aikana.

- h) Tuomari toteaa, että urheilijaa, hänen kutsuttuaan kiekkoa (kiekkoja), on näkyvästi häiritty ulkoisen seikan vuoksi.
- i) Tuomari ei jostain syystä pysty ratkaisemaan, onko kiekkoon osuttu vai onko siitä ammuttu ohi vai pitääkö tuomita **“UUSI KIEKKO”**. Tässä tapauksessa ennen lopullista ratkaisua, tuomarin tulee neuvotella sivutuomareiden kanssa.
- j) Urheilijalle sattuu sallittu ase- tai patruunahäiriö.

**9.9.3.12.2** Uusi kiekko tulee heittää, **edellyttäen, että urheilija ei ole ampunut**, kun:

- a) Kiekko heitetään ennen urheilijan kommentoa.
- b) Kiekko heitetään yli kolmen (3) sekunnin viiveellä.
- c) Kiekon lentorata on säännönvastainen.
- d) Urheilijalle sattuu sallittu ase- tai patruunahäiriö.

**9.9.3.12.3** **Kaksoiskiekkoja koskevia “UUSI KIEKKO”-lisäsääntöjä**

Molemmat kiekot on tuomittava **“UUDET KIEKOT”** ja uusi kaksoiskiekko on heitettävä molempien laukausten tuloksen toteamiseksi kun:

- a) Jompi kumpi kiekkoista on säännönvastainen (katso huomautus).
- b) Yksittäiskiekko heitetään kaksoiskiekon asemesta.
- c) Jos molemmat kiekot särkyvät ensimmäisellä laukauksella tuomitaan kaksoiskiekko mitättömäksi ja heitetään uusi kaksoiskiekko. Tämän voi tehdä kahdesti (2) samalla ampumapaikalla, mutta kolmannella (3) kerralla tuomitaan ”**OSUMA – OHI**”.
- d) Ensimmäisen kiekon sirpaleet rikkovat toisen kiekon.
- e) Kiekot törmäävät.
- f) Urheilijalle sattuu sallittu ase- tai patruunahäiriö eikä hän pysty ampumaan ensimmäistä laukausta.
- g) Molemmat patruunat laukeavat yhtäaikaan.

**Huom:** Ellei tuomari komenna ”**UUDET KIEKOT**” ennenkuin urheilija on ampunut, hänen ampuessaan tai välittömästi hänen ammuttuaan, kiekkoja ei voi väittää säännönvastaisiksi jos väite perustuu ainoastaan liian hitaaseen tai nopeaan heittoon tai että kiekko poikkeaa määrätyltä lentoradaltaan ja urheilija ampui jompaa kumpaa kiekkoa. Jos urheilija ampuu on tulos otettava huomioon.

#### 9.9.3.12.4 Ampuminen väärällä vuorolla

Jos urheilija epähuomiossa ampuu väärällä vuorolla, tulee tulos huomioida ja urheilijalle antaa VAROITUS (keltainen kortti). Mikäli tämä toistuu saman kierroksen aikana tulee ammutut kiekot tuomita ”**OHI**” ja asia viedä juryn päätettäväksi. Urheilija voidaan hylätä (punainen kortti).

#### 9.9.3.13 “OHI” (“LOST”)

Kiekko tulee tuomita “**OHI**” kun:

- a) Siihen ei osuta.
- b) Siihen osutaan ampumasektorin ulkopuolella.
- c) Se vain pölyää eikä siitä irtoa näkyvää palaa.
- d) Urheilija jättää, ei hyväksyttävästä syystä, ampumatta säännönmukaista kiekkoa, jota hän on kutsunut.
- e) Urheilija ei voi laukaista asettaan, koska hän ei ole poistanut varmistinta, tai on unohtanut ladata aseensa.
- f) Aseessa tai patruunassa on toimintahäiriö ja urheilija avaa aseensa tai koskettaa varmistinta ennen kuin tuomari on tarkastanut aseensa.
- g) Kyseessä on urheilijan kolmas (3) tai useampi ase- tai patruunahäiriö saman sarjan aikana.

- h) Urheilijan valmiusasento ei ole säännönmukainen ja urheilijaa on jo varoitettu (keltainen kortti) tästä saman kierroksen aikana.
- i) Urheilija rikkoo jalkasääntöä vastaan ja häntä on jo kerran varoitettu siitä (keltainen kortti) saman kierroksen aikana.
- j) Urheilija ylittää sallitun valmistautumisaian ja häntä on siitä jo kerran varoitettu (keltainen kortti) saman kierroksen aikana.
- k) Yksittäiskiekkoja ammuttaessa ase laukeaa sen jälkeen kun urheilija on kutsunut kiekkoa mutta ennenkuin kiekko on tullut näkyviin.

#### 9.9.3.13.1 Lisäsääntöjä, jotka koskevat "OHI" kaksoiskiekoissa.

Edellisen lisäksi seuraava koskee myös kaksoiskiekkoja.

- a) Urheilija ei ammu säännönmukaisen kaksoiskiekon **ensimmäistä kiekkoa** ilman hyväksyttävää syytä. Tällöin kiekot on tuomittava "**OHI - OHI**".
- b) Urheilija ei ammu säännönmukaisen kaksoiskiekon **toista kiekkoa** ilman hyväksyttävää syytä. Tällöin ensimmäisen kiekon tulos huomioidaan ja toinen kiekko on tuomittava "**OHI**".

- c) Jos urheilija ampuu ensimmäisen kiekon ohi, mutta **osuu tällä laukauksella vahingossa toiseen kiekkoon**, tuomitaan ensimmäinen kiekko **“OHI”** ja uusi kaksoiskiekko heitetään toisen laukauksen tuloksen toteamiseksi. Urheilijan on aina ammuttava molempia kiekkoja uusinnassa.
- d) Kun kaksoiskiekkoja ammuttaessa ase laukeaa vahingossa sen jälkeen kun urheilija on kutsunut kiekkoja mutta **ennenkuin kiekot ovat tulleet näkyviin**, tuomitaan ensimmäinen laukaus **“OHI”** ja uusi kaksoiskiekko heitetään toisen laukauksen tuloksen toteamiseksi. Urheilijan on ammuttava molempia kiekkoja uusinnassa
- e) Toisen tai sitä seuraavan vahingonlaukauksen sattuessa saman kierroksen aikana on kiekot tuomittava **“OHI - OHI”** ja urheilijalle tulee antaa varoitus (keltainen kortti).
- f) Jos urheilija ampuu ohi säännönmukaisen kaksoiskiekon ensimmäisen kiekon eikä voi sallitun ase- tai patruunahäiriön vuoksi ampua toista, tällöin tuomitaan ensimmäinen laukaus **“OHI”** ja uusi kaksoiskiekko heitetään toisen laukauksen tuloksen toteamiseksi. Urheilijan on ammuttava molempia kiekkoja uusinnassa.

- g) Jos urheilija osuu säännönmukaisen kaksoiskiekon ensimmäiseen kiekkoon mutta sallitun ase- tai patruunahäiriön takia hän ei pysty ampumaan toista laukausta tulee ensimmäinen laukaus tuomita **“OSUMA”** ja uusi kaksoiskiekko on heitettävä toisen laukauksen tuloksen toteamiseksi. Urheilijan on ammuttava molempia kiekkoja uusinnassa.

## 9.10 KILPAILUJÄRJESTELYT

### 9.10.1 AMPUMAOHJELMA

- a) Urheilijoita ja joukkeenjohtajia tulee informoida alkamisajoista, erä- ja rata-aikatauluista sekä ampumajärjestyksestä erien sisällä kilpailuja edeltävänä päivänä, viimeistään kaksi (2) tuntia teknisen kokouksen jälkeen.
- b) Urheilijoita ja joukkeenjohtajia tulee informoida harjoitusaikatauluista klo. 18.00 mennessä harjoituksia edeltävänä päivänä.
- c) Jos kilpailuaikatauluja joudutaan jostakin syystä muuttamaan, tulee joukkueenjohtajia informoida asiasta viipymättä julkaisemalla uusi aikataulu viralliselle ilmoitustaululle ja tulostaululle sekä jakamalla aikataulu kaikille osallistuville joukkueille.



**SAL:n kommentti:** SAL:n kansallisessa kilpailutoiminnassa noudatetaan KY:n sääntöjä koskien alkamisaikojen, eräluetteloiden ym. ilmoittamista. Katso KY.

## **9.10.2 URHEILIJAN VAIHTAMINEN TOISEKSI**

Jos urheilija on ampunut yhdenkin laukauksen kilpailussa ja joutuu vetäytymään siitä, ei hänen tilalleen voida vaihtaa toista urheilijaa. Tämä koskee myös kilpailua, joka koostuu useasta osiosta tai on useampipäiväinen.

## **9.10.3 AMMUNNAN KESKEYTTÄMINEN**

Kun ammunta on alkanut tulee se jatkaa keskeytyksettä ohjelman mukaisesti. Sallittuja syitä keskeytyksille ovat turvallisuus, laiterikko, huonot valo-olosuhteet, äärimmäiset sääolosuhteet tai muut pakottavat syyt, jotka oleellisesti vaikuttavat kilpailun tasapuolisuuteen.

Vain kilpailun johtaja voi, juryn hyväksynnällä, keskeyttää ammunnan rankkasateen, myrskyn tai ukkosen ajaksi.

## **9.10.4 ERÄJAKO**

### **9.10.4.1 Erän kokoonpano**

a) Erä koostuu kuudesta (6) urheilijasta paitsi, kun eräjako ei mene tasan.

- b) Eriä, jossa on **vähemmän kuin viisi (5) urheilijaa ei sallita** paitsi tapauksessa, jossa urheilija julistetaan poissaolevaksi erän alkaessa tai urheilija joutuu jättämään erän kesken ammunnan.

#### 9.10.4.2 Täyteurheilijat

Järjestelytoimikunnan tulee hankkia riittävästi täyteurheilijoina toimivia urheilijoita.

- a) Jos erässä on vähemmän kuin viisi (5) arvottua urheilijaa tulee se täyttää kokeneilla, ei-kilpailevilla urheilijoilla.
- b) Näiden täyteurheilijoiden pisteet tulee merkitä normaalisti tulostaululle ja viralliselle tuloskortille yhtäläisyyden aikaansaamiseksi. Kuitenkaan heidän nimiään tai kansallisuuttaan ei tule ilmoittaa missään virallisissa papereissa.

#### 9.10.4.3 Arvonta

- a) Alkukilpailua varten tulee urheilijat arpoa eriin siten, ettei missään erässä ole kuin yksi kunkin maan urheilija (poislukien maailman cupin finaali ja olympialaiset, mikäli tarpeen).
- b) Urheilijoiden arvonta eriin tulee suorittaa teknisen asiantuntijan valvonnan alaisuudessa. Tähän voidaan käyttää tarkoitukseen sopivaa tietokoneohjelmaa.

- c) Erien jako ampumaradoille ja sarjojen kierto tulee määrittää teknisen asiantuntijan valvonnan alaisuudessa.

#### **9.10.4.4 Eräjaon korjaaminen**

Jury voi yhdessä järjestelytoimikunnan kanssa, teknisen asiantuntijan suostumuksella, muuttaa eräjakoja, mutta ainoastaan jotta eräjaon säännöt toteutuvat.

#### **9.10.4.5 Ampumajärjestys**

Erien ampumajärjestys ja ampumajärjestys erien sisällä tulee vaihtua joka päivä. Ampumajärjestyksen muuttaa järjestelytoimikunta juryn valvonnan alaisuudessa. Tämä voidaan tehdä siten, että erät ja urheilijat erien sisällä ampuvat käänteisessä järjestyksessä tai juryn määräämällä tavalla.

### **9.11 TOIMINTAHÄIRIÖT**

#### **9.11.1 TOIMINTAHÄIRIÖN MÄÄRITELMÄ**

Oikein ladattu haulikko ei laukea kun liipaisinta puristetaan (mekaaninen toimintahäiriö); viallisen patruunan lataus ei lähde piipusta kun iskuri on osunut nalliin; yksittäinen liipaisimen puristus, tai molempien liipaisinten toimiminen urheilijasta riippumatta yhtäaikaisesti, laukaisee

molemmat piiput yhtä aikaa, on pidettävä toimintahäiriönä.

### 9.11.2

## SALLITTU MÄÄRÄ TOIMINTAHÄIRIÖITÄ

Urheilijalle sallitaan korkeintaan kaksi (2) aseensa tai patruunoiden toimintahäiriötä sarjan aikana, riippumatta siitä onko hän vaihtanut aseensa tai patruunansa vai ei.

- a) Kaikki säännönmukaiset kiekot, joiden aikana sattuu kolmas tai sitä seuraava aseensa tai patruunoiden toimintahäiriö, tuomitaan ohiammutuiksi (“**OHI**” tai “**OHI - OHI**”) riippumatta siitä, yrittikö urheilija ampua.
- b) Jos toimintahäiriön jälkeen tuomari toteaa, että ase vaatii korjaamista, voidaan ryhtyä säännön ”Epäkuntoiset haulikot” mukaisiin toimenpiteisiin.

### 9.11.3

## PIIPUNVALITSIN

Kun urheilija käyttää kaksipiippuista haulikkoja, oletetaan, että alapiippu laukeaa ensin (rinnakkaispiippuisessa haulikossa oikeanpuoleinen piippu), ellei urheilija **ennen jokaisen sarjan** alkua ole ilmoittanut tuomarille muusta.

#### 9.11.4 TOIMENPITEET HAULIKON TOIMINTAHÄIRIÖN SATTUESSA

Tuomari päättää ase- ja patruunahäiriöistä.

**9.11.4.1** Jos patruuna ei jostain syystä laukea, urheilijan tulee menetellä seuraavasti:

- a) Hänen tulee pysyä paikallaan ase osoittaen kiekon lentoalueelle.
- b) Hän ei saa avata asettaan.
- c) Hän ei saa koskea varmistimeen.
- d) Hänen tulee ojentaa ase turvallisesti tuomarille tarkastusta varten.
- e) Hänen tulee vastata kaikkiin tuomarin kysymyksiin.

**Huom:** Urheilija on vastuussa siitä, että hän tarkastaa aseensa saatuaan sen takaisin tuomarilta.

**9.11.4.2** Seuraavia syitä **ei** katsota toimintahäiriöksi:

- a) urheilijan virheellinen aseenkäsittely;
- b) patruunaa ei ole laitettu oikeaan patruunapesään; sekä
- c) muu urheilijasta johtuva syy.

#### 9.11.4.3 Patruunan toimintahäiriöt

Tuomarin täytyy tehdä ratkaisut, jotka koskevat patruunoiden toimintahäiriöitä.

Seuraavat seikat katsotaan patruunoiden toimintahäiriöiksi, **kun iskurin jälki on selvästi nähtävissä** ja:

- a) ruutilataus ei syty,
- b) ainoastaan nalli syttyy,
- c) ruutilataus puuttuu ja
- d) latauksen komponentteja jää piippuun.

Vääräkokoisia patruunoita ei katsota viallisiksi patruunoiksi. (Kaliperi 20 tai 16 patruunoiden laittaminen 12 kaliperin haulikkoon on vaarallista ja voi johtaa urheilijan rankaisemiseen huolimattomasta aseenkäsittelystä.)

## **9.11.5 TOIMENPITEET KUN TOIMINTAHÄIRIÖ ON JULISTETTU**

**9.11.5.1** Jos tuomari päättää, että epäkuntoon joutunut ase tai aseensa ja patruunan toimintahäiriö ei johdu urheilijasta, ja että asetta ei voida korjata riittävän nopeasti, urheilija voi käyttää toista, hyväksytyä asetta, jos se on saatavilla kolmen (3) minuutin kuluessa siitä, kun ase on julistettu epäkuntoiseksi.

**9.11.5.2** Vaihtoehtoisesti urheilija voi, saatuaan tuomarin luvan, jättää ryhmän ja ampua kierroksesta jäljellä olevat kiekot päätuomarin päättämänä ajankohtana.

### 9.11.6

## EPÄKUNTOISET HAULIKOT

Tuomarin täytyy tehdä ratkaisut, jotka koskevat epäkuntoisia haulikoita.

Haulikkoa tulee pitää epäkuntoisena, kun:

- a) Sillä ei voi ampua;
- b) Urheilija saa tuomarilta luvan, kahden asehäiriön jälkeen, vaihtaa aseensa;
- c) Se ei poista hylsyä mekaanisesta viasta johtuen; tai
- d) Jonkun muun syyn takia se on toimintakelvoton.

### 9.11.7

## MENETTELYTAPA TÄYDENNYSKIERROKSEN AMPUMISEKSI

#### 9.11.7.1

### Trap

Urheilija, jolle on määrätty aika ja rata, jossa on oikea asetus, tulee seistä **vuorossaolevan ampumapaikan takana**. Hänelle tulee näyttää kyseisen heitinryhmän kaikki kolme kiekkoa. Tämän jälkeen tuomarin tulee antaa komento **“START”**. Urheilijan on tämän jälkeen siirryttävä ampumapaikalle ja ammuttava kiekko normaalissa järjestyksessä. Ammunta jatkuu tämän jälkeen normaalisti kierroksen loppuun asti.

### 9.11.7.2 Kaksoistrap

Urheilija, jolle on määrätty aika ja rata, jossa on oikea asetus, tulee seistä **vuorossaolevan ampumapaikan takana**. Hänelle tulee näyttää säännönmukaiset kaksoiskiekot A, B ja C. Tämän jälkeen tuomarin tulee antaa komento **“START”**. Urheilijan on tämän jälkeen siirryttävä ampumapaikalle ja ammuttava kaksoiskiekko normaalissa järjestyksessä. Ammunta jatkuu tämän jälkeen normaalisti kierroksen loppuun asti.

### 9.11.7.3 Skeet

Urheilija, jolle on määrätty aika ja rata, tulee seistä **vuorossaolevan ampumapaikan takana**. Hänelle tulee näyttää säännönmukainen korkea kiekko ja matala kiekko. Tämän jälkeen tuomarin tulee antaa komento **“START”**. Urheilijan on tämän jälkeen siirryttävä ampumapaikalle ja ammuttava normaalissa järjestyksessä vaadittava määrä kiekkoja. Ammunta jatkuu tämän jälkeen normaalisti kierroksen loppuun asti.

### 9.11.8 TÄYDENNYSKIERROS - TULOKSEN KIRJAAMINEN

Tuomarin tulee varmistua siitä, että keskeytetyn kierroksen ja täydennyskierroksen tulokset lasketaan yhteen oikein ja



että ratapöytäkirja on urheilijan ja tuomarin allekirjoittama ennen kuin se toimitetaan tulostoimistoon.

## 9.12 KILPAILUVAATETUS JA VARUSTEET

Katso Tekniset Säännöt kohta 6.7.

### 9.12.1 VAATETUS

Katso myös Tekniset Säännöt kohta 6.12 ja 6.19.

- a) Miesten ja naisten urheiluhousut, -puserot ja verryttelyasut ovat sallittuja. Niin ikään ovat naisille sallittuja hameet ja mekot. Siniset farkut ovat kiellettyjä.
- b) Avokengät, sandaalit tai vastaavat jalkineet, ovat kiellettyjä.
- c) Shortsit, joiden lahkeet eivät ole lyhyemmät kuin 15 cm polven keskikohdan yläpuolella ovat sallitut.
- d) Hihattomat paidat, hihattomat T-paidat ja muut vastaavat vaatteet ilman hihoja tai joiden hihat ovat lyhyemmät kuin 10 cm ovat kiellettyjä.
- e) Maastokuvioillisesta kankaasta tehdyt vaatteet ovat kiellettyjä.

**SAL:n kommentti:** SAL:n alaisessa kilpailutoiminnassa noudatetaan vaatetuk-

sen osalta SAL:n kansallisia puheutumiso-  
hjeita (kts. liite tai KY).

### 9.12.2 KILPAILUNUMEROT

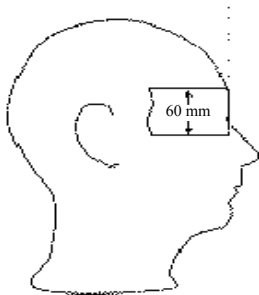
Urheilijan on pidettävä kilpailunumeronsa:

- a) selässään vyötärölinjan yläpuolella.
- b) koko ajan kilpailun ja virallisen harjoituksen aikana.
- c) Mikäli kilpailunumeroa ei pidetä urheilijan ei sallita aloittaa/jatkaa harjoittelua/kilpailua.
- d) Kilpailunumeron tulisi numerolapussa olla mahdollisimman iso, kuitenkin vähintään 20 mm korkea.

### 9.12.3 MAAN VIRALLINEN KOK LYHENNE

Maan virallinen (KOK:n) lyhenne sekä urheilijan sukunimi ja ensimmäisen etunimen etukirjain tulee näkyä latinalaisin kirjaimin uloimmassa vaatekappaleessa kilpailunumeron yläpuolella hartiasseudulla. Maalyhenne tulee olla ylinnä.

**9.12.4 Silmien sivusuojat.** Hattuun, lakkiin, ampumalaseihin tai hikinauhaan kiinnitetyt sivusuojat, jotka eivät ole leveämpiä kuin 60 mm, ovat sallittuja. Nämä sivusuojat eivät saisi ylettyä, sivusta katsottuna, ot-salinjan etupuolelle.



## **9.13 KIEKOT - SÄÄNNÖNMUKAINEN, SÄÄNNÖNVASTAINEN, RIKKINÄINEN, OSUMA, OHI JA UUDET KIEKOT**

### **9.13.1 SÄÄNNÖNMUKAINEN KIEKKO**

- a) Säännönmukainen kiekko on, urheilijan kutsuma, yksi (1) ehjä kiekko, joka heitetään näiden sääntöjen mukaisesti.
- b) Säännönmukainen kaksoiskiekko on, urheilijan kutsumat, kaksi (2) ehjää kiekkoa, jotka heitetään näiden sääntöjen mukaisesti.

### **9.13.2 SÄÄNNÖNVASTAINEN KIEKKO**

Säännönvastainen kiekko on kiekko, jota ei heitetä sääntöjen mukaisesti. Säännönvastainen kaksoiskiekko on kiekkopari, jossa:

- a) toinen tai molemmat kiekot ovat sääntöjen vastaisia;

- b) kiekkoja ei heitetä yhtäaikaan;
- c) vain yksi kiekko heitetään tai
- d) jompi kumpi kiekko rikkoontuu heitettäessä.

### 9.13.3 RIKKINÄINEN KIEKKO

- a) Rikkinäinen kiekko on kiekko joka ei ole kiekkoja koskevien sääntöjen mukaan ehjä (katso TS.6.4.7.1).
- b) Rikkinäisen kiekon kohdalla tuomitaan aina **“UUSI KIEKKO”** ja se tulee aina uusia.

### 9.13.4 “OSUMA“- OSUTTU KIEKKO

- a) Kiekko tuomitaan osumaksi **“OSUMA”** kun se heitetään ja ammutaan kunkin lajin sääntöjen mukaisesti ja siitä irtoaa vähintään yksi näkyvä pala.
- b) Kiekko, joka ainoastaan pölyää eikä siitä irtoa näkyvää palaa ei ole osuma.
- c) Kun käytetään pölykiekkoa (kiekko täytetty värillisellä jauheella) tulee kiekko tuomita osumaksi **“OSUMA”** myös kun siitä lähtee värillistä pölyä laukauksen jälkeen.
- d) Kaikki tuomarin päätökset koskien **“OSUMA”**, **“OHI”**, säännönvastainen kiekko tai **“UUSI KIEKKO”** ovat lopullisia.

**Huomautus:** Kiekkoja ei saa poimia maasta jotta voitaisiin todeta onko niihin osuttu tai ei.

### 9.13.5

### “OHI” - OHIAMMUTTU KIEKKO

Kiekko (kiekot) tulee tuomita **“OHI”** kun:

- a) Siihen ei osuta lennon aikana ampumajon sisäpuolella.
- b) Se vain pölyää eikä mitään näkyvää palaa irtoa siitä.
- c) Urheilija ei ammu pyytämäänsä säännönmukaista kiekkoa, eikä tämä johdu mistään mekaanisesta tai muusta ulkoisesta syystä joka olisi estänyt urheilijaa ampumasta.
- d) Urheilija ei pysty ampumaan urheilijasta itsestään johtuvasta syystä.
- e) Urheilija ei voi laukaista asettaan, koska hän ei ole poistanut varmistinta, varmistin on itsestään mennyt päälle tai hän on unohtanut ladata aseensa.
- f) Urheilija on unohtanut vapauttaa puoli-automaattihaulikon lippaan salvan.
- g) Ase- tai patruunahäiriön jälkeen urheilija avaa aseensa tai koskettaa varmistinta ennen kuin tuomari on tarkastanut aseensa.

- h) Kyseessä on kolmas (3) tai useampi ase- tai patruunahäiriö samalla urheilijalla sarjan aikana.

### 9.13.6

#### MITÄTÖN KIEKKO “UUSI KIEKKO” (“NO TARGET”)

- a) Mitätön kiekko (“**UUSI KIEKKO**”) on kilpailun kannalta merkityksetön ja se on aina uusittava.
- b) Tuomarin tulee pyrkiä antamaan komento “**UUSI KIEKKO**” ennenkuin urheilija ampuu. Jos tuomari komentaa “**UUSI KIEKKO**” urheilijan ampuessa tai sen jälkeen on tuomarin päätös voimassa ja kiekko (kiekot) on uusittava osuttiinpa siihen/niihin tai ei.
- c) “**UUSI KIEKKO**”-tuomion jälkeen urheilija saa avata aseensa ja ottaa asentonsa uudelleen.

### 9.14

#### TULOSTOIMISTO JA TULOSTEN KIRJAAMINEN

ISSF tai kilpailun tekninen asijantuntija nimeää yhdessä juryn puheenjohtajan kanssa juryn jäsenten keskuudesta sen jäsenen joka on vastuussa tulostoinnoista.

## 9.14.1 TULOSTOIMISTO

### 9.14.1.1 Tulostoimiston tehtävänä on ennen kilpailuja:

- a) Laatia kullekin erälle tulospöytäkirjat.
- b) Varmistaa, että oikea pöytäkirja on oikealla erällä oikealla radalla

### 9.14.1.2 Tulostoimiston tehtävänä on **joka kierroksen jälkeen**:

- a) Vastaanottaa ja tarkastaa tulokset ja laskea yhteen osuttujen kiekkojen lukumäärä.
- b) Kirjata tulokset.
- c) Julkaista välitulokset välittömästi kilpailun virallisella ilmoitustaululla.
- d) Jos jokin tulos on protestin alainen tulee tämä toistaiseksi jättää pois ja muut julkaista.

### 9.14.1.3 Tulostoimisto tehtävänä on **jokaisen kilpailupäivän päätteeksi**:

- a) Laskea viralliset tulokset niin pian kuin mahdollista.
- b) Laatia paikkaansapitävä alustava tulos-tiedote jaettavaksi tiedotusvälineiden edustajille ja joukkueen toimitsijoille, jurylle ja tekniselle asiantuntijalle.
- c) Tulostoimiston on julkaistava niin pian kuin mahdollista vastalauseajan pää-

tyttyä, virallinen lopullinen tulosluettelo. Tulosluettelossa tulee näkyä jokaisen urheilijan täydellinen sukunimi, etunimi (ilman lyhenteitä), kilpailunumero ja KOK:n kansallisuuslyhenne.

**SAL:n kommentti:** SAL:n kilpailuissa tulee noudattaa samaa menettelyä, mutta kansallisuuden tilalla on seura-lyhenne.

- d) Järjestelytoimikunnan on säilytettävä ratapöytäkirjat, joissa näkyvät jokaisen urheilijan jokaisen kiekon tulos, vähintään 12 kk kilpailun päättymisen jälkeen.

## 9.14.2 TULOSTEN KIRJAAMINEN

Tulosten kirjaaminen suoritetaan virallisesti kullakin radalla jokaiselle 25 kiekon kierrokselle (kaksostrap: 15 kaksoiskiekkoa).

- a) ISSF:n kilpailuissa kahden (2) henkilön tulee erikseen pitää tuloskirjaa kullakin radalla. Nämä ovat yleensä kaksi sivutuomareiksi nimetyistä henkilöistä.
- b) Toisen tulee pitää virallista ratapöytäkirjaa.
- c) Toisen tulee pitää manuaalista sivutaulua. Kun käytetään elektronista sivutaulua tulee tuomarin hoitaa taulua.



### **9.14.3 SIVUTAULU**

#### **9.14.3.1 Radat, joissa on elektroniset sivutaulut**

Tuomarin on hoidettava elektronista sivutaulua.

#### **9.14.3.2 Kolme (3) henkilöä tulee nimetä sivutuomareiksi seuraavasti:**

- a) Ensimmäisen sivutuomarin tulee istua sopivassa kohdassa, ampumalinjan takana. Hän pitää virallista ratapöytäkirjaa.
- b) Toinen sivutuomari tulee sijoittaa lähelle elektronista sivutaulua, jossa hän tarkkailee, että tulokset merkitään oikein taululle. Hänen tulee ilmoittaa tuomarille heti jos tulos rekisteröityy väärin.
- c) Kolmannen sivutuomarin tulee istua sivutaulun radan vastakkaisella puolella ja hänen tulee myös tarkkailla taulun paikkaansapitävyyttä.

#### **9.14.3.3 Virheet elektronisissa sivutauluissa**

Jos elektroninen sivutaulu jossain vaiheessa näyttää väärää tulosta, tulee tuomarin pysäyttää ammunta ja mahdollisimman lyhyellä viiveellä ryhtyä toimenpiteisiin virheen korjaamiseksi. Jos jostain syystä näytön virhettä ei ole mahdollista korjata, tulee menetellä seuraavasti:

- a) Virallinen ratapöytäkirja tulee tarkistaa ja varmentaa siihen pisteeseen asti missä taulun virhe on.
- b) Tämän jälkeen tulee, mikäli mahdollista, vaihtaa manuaaliseen sivutauluun, merkitä tähän kaikki tulokset sekä jatkaa sarjaa.
- c) Mikäli ei ole mahdollista vaihtaa manuaaliseen sivutauluun, pitää ottaa toinen ratapöytäkirja käyttöön. Tähän pöytäkirjaan pitää siirtää varmennetut tulokset virallisesta pöytäkirjasta. Tämän jälkeen sarja jatkuu siten, että tulokset täytetään myös tähän toiseen pöytäkirjaan. Pääratatuomari nimeää pätevän henkilön valvomaan tämän toisen pöytäkirjan täyttämistä.
- d) Mikäli tämän toisen pöytäkirjan ja virallisen pöytäkirjan välillä on eroja, on tämä toinen pöytäkirja, jota valvoi päätuomarin asettama pätevä henkilö, määräävä.

#### **9.14.3.4 Radat, joilla on manuaaliset sivutaulut**

Kolme (3) henkilöä tulee nimetä sivutuomareiksi seuraavasti:

- a) Ensimmäisen sivutuomarin tulee istua sopivassa kohdassa, ampumalinjan takana. Hän pitää virallista ratapöytäkirjaa.

- b) Toinen sivutuomari toimii sivutuomarina ja pitää samalla manuaalista sivutaulua.
- c) Kolmas sivutuomari toimii sivutuomarina radan vastakkaisella puolella. Hän tarkkailee samalla, että merkinnät sivutaululla ovat oikein.
- d) Jokaisen kirjaajan tulee hoitaa pöytäkirjansa ja tulostaulunsa itsenäisesti ainoastaan tuomarin tekemiin päätöksiin perustuen.
- e) Sarjan päätyttyä tulee tulokset verrata ja oikeat tulokset kirjata viralliseen rata-pöytäkirjaan ennenkuin se toimitetaan tulostoitimistoon.
- f) Jos ei pystytä ratkaisemaan pöytäkirjassa ja tulostaululla olevia eroavaisuuksia, sivutaululla olevat tulokset pätevät.

## **9.14.4 TULOsten VARMENTAMINEN**

**9.14.4.1** Kun sarja on päättynyt ja tulokset verrattu ja luettu ääneen, ja jokainen urheilija on tuloksensa hyväksynyt, on tuomarin ja sarjan jokaisen urheilijan nimikirjoituksellaan tai nimikirjaimillaan vahvistettava pöytäkirja, ellei urheilijan aikomus ole protestoida tuloksestaan.

## **9.14.5 TULOKSET**

### **9.14.5.1 Henkilökohtainen kilpailu**

Jokaisen urheilijan kunkin kierroksen tulokset tulee kirjata selvästi viralliseen rata-pöytäkirjaan. Osuttujen kiekkojen summa alkukilpailussa, finaalissa ja pudotusamunnoissa tulee kirjata ja tulokset luetteloida paremmuusjärjestyksessä (tasatulokset, katso sitä koskeva sääntö).

### **9.14.5.2 Joukkuekilpailu**

Joukkueen kunkin jäsenen tulokset alkukilpailussa tulee kirjata ja laskea yhteen. Joukkuetulokset tulee kirjata paremmuusjärjestyksessä (tasatulokset katso sääntö 9.15 ja 9.17.2.9).

## **9.15 TASATULOKSET JA PUDOTUS-AMMUNTA**

### **9.15.1 KILPAILUT, JOISSA ON FINAALI**

Tasatulokset miesten ja naisten olympialajeissa sekä muissa kilpailussa, joissa ammutaan finaali ratkotaan seuraavasti:

#### **9.15.1.1 Tasatulokset ennen finaalia**

a) Jos kuuden (6) ensimmäisen urheilijan kohdalla on tasatuloksia alkukilpailun jälkeen, tulee näiden urheilijoiden

ampumajärjestys finaalissa määräytyä säännön 9.17.2.3 mukaan.

- b) Jos kahdella tai useammalla urheilijalla on maksimitulos, määräytyy näiden urheilijoiden ampumajärjestys säännön 9.17.2.3 mukaan.
- c) Kun finaaliin on enemmän kuin kuusi (6) urheilijaa ehdolla, eli enemmän urheilijoita tasatuloksilla, kuin mitä on paikkoja finaalissa, tulee nämä tasatulokset ratkoa pudotusammunnalla trap-, kaksoistrap- ja skeet-sääntöjen mukaisesti.
- d) Urheilija, joka ei ole hänelle määrättyllä paikalla valmis ampumaan virallisena aloitusaikana, ei saa antaa osallistua pudotusammuntaan ja hän saa automaattisesti pudotusammunnan alimman sijaluvun perustuen hänen alkukilpailutulokseensa.
- e) Mikäli mahdollista, tulisi pudotusammunnat **ennen** finaalia suorittaa muulla kuin finaaliradalla.
- f) Pudotusammunta kuuden finaaliurheilijan selvittämiseksi ratkaisee kaikkien siihen osallistuneiden sijat. Tasatulokset, jotka eivät ratkenneet, ratkaistaan "Count Back"-säännön mukaan.

### 9.15.1.2 ”Count Back” - sääntö

Kaikki tasatulokset, jotka tulee ratkoa tämän säännön avulla, ratkaistaan seuraavasti:

- a) Verrataan **viimeisen** 25 kiekon tuloksia (kaksoistap: 15 kaksoiskiekkoa). Se, jolla on korkeampi tulos, on parempi.
- b) Mikäli tämä ei ratkaise tasatuloksia tulee verrata **viimeistä edellistä** sarjaa jne.
- c) Mikäli kaikkien sarjojen tulokset ovat samat tulee tasatulos ratkaista laskeamalla **viimeisen sarjan** (toiseksi viimeisen jne.) **ensimmäisestä kiekosta** kunnes löydetään ohilaukaus. Urheilija, jolla on enemmän peräkkäisiä osumia on parempi.

### 9.15.1.3 Sijoitukset

Seitsemänneksi (7:s) ja siitä eteenpäin sijoittuneiden urheilijoiden sijat, joiden tasatulokset eivät ratkenneet pudotusamunnalla, tulee ratkaista ”Count Back”-säännön mukaisesti.

**SAL:n kommentti:** SAL:n alaisissa kilpailuissa voidaan käyttää yllä kuvattua menetelmää siten, että tapauksessa, jossa urheilijoiden kaikki sarjat ovat samat, he saavat saman sijaluvun.

## **9.15.2 KILPAILUT ILMAN FINAALIA**

### **9.15.2.1 Henkilökohtaiset tasatulokset**

Tasatulokset ei-olympialajeissa ja muissa kilpailuissa, joissa ei ole finaalia ratkaistaan seuraavasti:

### **9.15.2.2 Tasatulokset maksimituloksilla**

Maksimituloksilla ei suoriteta uusintaa. Nämä urheilijat jakavat ensimmäisen sijan ja vastaava määrä sijalukuja tulee jättää tyhjäksi ennen seuraavaa sijaa. Nimet tulee luetella aakkosjärjestyksessä sukunimen mukaan.

### **9.15.2.3 Tasatulokset kuudesta (6) ensimmäisestä sijasta**

Nämä ratkaistaan pudotusammunnalla.

- a) Ampumajärjestys määräytyy alkukilpailun väliaikaisten sijoitusten perusteella. Korkeimmalla sijaluvulla oleva aloittaa.
- b) Kun usealla urheilijalla on tasatulokset enemmän kuin yhtä sijaa kohti, esim. kaksi urheilijaa samalla tuloksella toisella sijalla (sijat 2 ja 3) ja kaksi urheilijaa viidennellä sijalla (sijat 5 ja 6), he kaikki uusivat samalla radalla henkilökohtaisen paremmuusjärjestyksen ratkaisemiseksi.
- c) Tasatulokset alhaisemmasta sijasta tulee ratkaista ensin ja sen jälkeen seuraa-

vaksi korkeampi sija, kunnes kaikki tasatulokset on ratkaistu. Pudotusammunta ratkaisee kaikkien siihen osallistuneiden urheilijoiden sijaluvut.

**SAL:n kommentti:** SAL:n kilpailuissa ratkaistaan edellä kuvatulla pudotusammuntamenetelmällä vain kolme ensimmäistä sijaa. Sijat 4...6 ratkeavat ”Count Back”-säännön mukaan, ellei pudotusammunta ratkaissut myös nämä sijat.

#### 9.15.2.4 Tasatulos sijoista 7 ja eteenpäin

Seitsemänneksi (7:s) ja siitä eteenpäin sijoittuneet urheilijat, joiden sijat eivät ratkenneet pudotusammunnalla, saavat ”Count Back”-säännön mukaisen sijaluvun.

**SAL:n kommentti:** SAL:n kilpailuissa tasatuloksilla oleville urheilijoille sijalla 7 ja eteenpäin voidaan antaa sama sijaluku ja luetella aakkosjärjestyksessä.

#### 9.15.3 TASATULOKSET JOUKKUEKILPAILUSSA

Jos kahdella tai useammalla joukkueella on sama tulos, ratkaistaan sijat joukkueen jäsenten viimeisen kierroksen yhteistuloksella, sen jälkeen toiseksi viimeisen kierroksen jne., kunnes tasatulokset on ratkaistu.



**SAL:n kommentti:** SAL:n kilpailuissa, jos kaikki kierrokset ovat samat, on se joukkue parempi, jonka urheilijalla on parempi henkilökohtainen tulos. Jos nämäkin ovat samat saavat joukkueet saman sijaluvun.

## 9.15.4 PUDOTUSAMMUNTA

### 9.15.4.1 Yleistä

a) Mikäli pudotusammunnan aikaa ei ole ilmoitettu etukäteen, on urheilijoiden pidettävä yhteyttä kilpailutoimistoon joko henkilökohtaisesti tai joukkuejohtajansa välityksellä jotta olisivat valmiita ampumaan pudotusammunnan alkaessa.

b) Urheilijan, joka ei ole hänelle määrätyllä paikalla valmis ampumaan virallisena aloitusaikana, ei saa antaa osallistua pudotusammuntaan ja hän saa automaattisesti pudotusammunnan alimman sijaluvun, joka määräytyy hänen alkukilpailun tuloksen mukaan.

### 9.15.4.2 Pudotusammunta ennen finaalia

Pudotusammunnassa **ennen finaalia** käytetään tavallisia kiekkoja, paitsi silloin kun alkukilpailu ammutaan pölykiekoilla. Pudotusammunnan tulisi alkaa **viimeistään 30 minuuttia** varsinaisen kilpailun päätyttyä.

### 9.15.4.3 Pudotusammunta finaalissa

Pudotusammunnat **finaalissa** suoritetaan finaalin pudotusammunnan sääntöjen mukaisesti (kts. 9.17.2.9).

### 9.15.4.4 Pudotusammunnan valmistautumisaika

Pudotusammunnassa, kun tuomari on antanut luvan aloittaa (“**START**”) tai siitä kun edellinen urheilija on ampunut, urheilijan tulee asettautua ampumapaikalleen, ladata aseensa ja kutsua kiekkoa (kiekkoja) kahdentoista (12) sekunnin sisällä trapissa ja kaksoistapissa ja 30 sekunnin sisällä skeetissä siitä kun ampuja on asettautunut ampumapaikalle. Mikäli tätä sääntöä ei noudateta sovelletaan aikarajäsäännön rangaistuksia.

## 9.15.5 PUDOTUSAMMUNTA ENNEN FINAALIA – MENETTELY (TRAP, KAKSOIS-TRAP JA SKEET)

**9.15.5.1 Turvallisuus.** Urheilija ei saa asettaa patruunaa aseensa mihinkään osaan ennen kuin hän seisoo ampumapaikalla valmiina ampumaan.

### 9.15.5.2 TRAP

a) Ennen pudotusammunnan alkua tulee jokaisesta heitinryhmästä heittää vasen ja oikea kiekko. Kaikki tasatuloksilla

olevat urheilijat ryhmittyvät ampumapaikan 1 taakse alkukilpailun määräämässä järjestyksessä (korkeimmalla sijaluvulla oleva alkaa). Alkaen ampumapaikalta 1 he ampuvat, vuoron perään, säännönmukaisen kiekon kunnes tasatulokset on ratkaistu seuraavasti: Ampumapaikka 1 vasen kiekko, ampumapaikka 2 oikea kiekko, ampumapaikka 3 vasen kiekko, ampumapaikka 4 oikea kiekko, ampumapaikka 5 vasen kiekko. Tämän jälkeen uudestaan ampumapaikka 1, jossa nyt ammutaan oikea kiekko jne...

- b) Tuomarin komennosta tulee ensimmäisen urheilijan siirtyä ampumapaikalle, ladata aseensa ja kutsua kiekko, joka heitetään kohdan a) mukaisesti.
- c) Kuhunkin kiekkoon saa ampua vain yhden (1) laukauksen.
- d) Ammuttuaan on urheilijan siirryttävä niiden urheilijoiden taakse, jotka eivät vielä ole ampuneet
- e) Muut urheilijat siirtyvät ammuttuaan, samaa menettelyä käyttäen, seisomaan jonoon tämän urheilijan taakse.
- f) Kun kaikki ovat ampuneet ampumapaikalta 1 siirtyvät ne, joiden tasatulokset ei vielä ratkennut seuraavalle ampuma-

paikalle ja ampuminen jatkuu samalla tavalla.

- g) Tasatuloksella olevat urheilijat ampuvat ampumapaikan kerrallaan kunnes tasatulokset on ratkaistu.

### 9.15.5.3 KAKSOISTRAP

- a) Kaikki tasatuloksilla olevat urheilijat ryhmittyvät ampumapaikan 1 taakse alkukilpailun määräämässä järjestyksessä (korkeimmalla väliaikaisella sijaluvulla oleva aloittaa). Alkaen ampumapaikalta 1 he ampuvat, vuoron perään, säännönmukaisen kaksoiskiekon kunnes tasatulokset on ratkaistu.
- b) Ennen pudotusammunnan alkua tulee tuomarin näyttää yhden säännönmukaisen kaksoiskiekon asetuksesta "C".
- c) Tuomarin komennosta tulee ensimmäisen urheilijan siirtyä ampumapaikalle, ladata aseensa ja kutsua kiekkoja.
- d) Kun urheilija on ampunut, tulee hänen jättää ampumapaikka ja heti siirtyä seisomaan **vähintään yhden metrin seuraavan ampumapaikan taakse**.
- e) Kaikkien urheilijoiden, jotka ovat tasatuloksissa pitää vuorollaan tehdä samoin.

- f) Ensimmäinen urheilija ei saa siirtyä ampumapaikalle ennenkuin tuomari kommentaa “**START**”.
- g) Ne urheilijat, jotka ampuvat kyseisellä ampumapaikalla eniten ohi, ovat hävinneet pudotusammunnan ja heidän on lopetettava ammunta.
- h) Menettely jatkuu kunnes kaikki tasatulokset on ratkaistu.

#### 9.15.5.4 SKEET

- a) Ennen pudotusammunnan alkua tulee ensimmäisen urheilijan seistä heti ampumapaikan 4:n takana. Hänen tulee saada nähdä yksi säännönmukainen kaksoiskiekkko.
- b) Kaikki tasatuloksilla olevat urheilijat ampuvat tämän jälkeen vuorotellen ampumapaikalta 4 alkukilpailun määräämässä järjestyksessä (korkeimmalla väliaikaisella sijaluvulla oleva aloittaa).
- c) Kun tuomari kommentaa “**START**” tulee ensimmäisen urheilijan siirtyä ampumapaikalle, ladata ja ampua säännönmukaista kaksoiskiekkkoa (**korkea-matala**). Hänen on tämän jälkeen jätettävä ampumapaikka ja siirryttävä viimeiseksi niiden urheilijoiden perään, joiden vielä on ammuttava.

- d) Kaikkien tasatuloksilla olevien urheilijoiden tulee tehdä vuorollaan samoin.
- e) Urheilijat, jotka ovat kunkin kaksoiskiekon jälkeen ampuneet eniten ohi, ovat hävinneet ja heidän on lopetettava ammunta.
- f) Kaikkien vielä tasatuloksilla olevien urheilijoiden on jäätävä paikoilleen. Ensimmäisen urheilijan tulee siirtyä ampumapaikalle, ladata ja ampua säännönmukaista kaksoiskiekkoa (**matala-korkea**). Hänen on tämän jälkeen jätettävä ampumapaikka ja siirryttävä viimeiseksi niiden urheilijoiden perään, joiden vielä on ammuttava.
- g) Kaikkien tasatuloksilla olevien urheilijoiden tulee tehdä vuorollaan samoin.
- h) Jos tasatuloksia vielä on ratkottavana jatkuu ammunta siten, että joka toinen kerta ammutaan kaksoiskiekko korkea-matala, joka toinen kerta kaksoiskiekko matala-korkea kunnes tulokset on ratkaistu.

## 9.16 PROTESTIT JA VETOOMUKSET

### 9.16.1 SÄÄNTÖRIKKOMUKSET

Jury, päätuomari ja tuomari päättävät kolmen eri kategorian sääntörikkomuksissa.

- a) **“AVOIN”** - ei peitelty (tahaton) rikkomus
- b) **“TEKNINEN”** - vähäisempi rikkomus
- c) **“SALATTU”** - tahallinen ja vakava sääntöjen tai turvallisuuden rikkominen.

**9.16.2** Juryn vastuulla on selvittää mihin kategoriaan ilmoitettu rikkomus kuuluu ja minkä tasoinen rangaistus tulee antaa, sikäli kun nämä säännöt eivät suoraan kerro rangaistuksen laadusta.

**9.16.3** Kun korttia näytetään, tulee myös antaa komento **“Varoitus”** (“Warning”, keltainen kortti), **“Vähennys”** (“Deduction”, vihreä kortti) tai **“Hylätty”** (“Disqualification”, punainen kortti) siten, ettei rikkomuksen tekijälle jää epäselväksi, miten häntä on rangaistu. “Varoitus”-korttia ei tarvitse näyttää ennen “Vähennys”- tai “Hylätty”-korttia.

## **9.16.4 VAROITUS (KELTAINEN KORTTI), (“WARNING”)**

### **9.16.4.1 Avoin rikkomus**

Ensimmäisen avoimen rikkomuksen kohdalla, joita ovat esim:

- a) pukeutumissäännön rikkominen;
- b) ammunnan tarpeeton keskeyttäminen;

- c) amunnanaikainen, säännönvastainen valmentaminen;
- d) luvaton tunkeutuminen ampuma-alueelle;
- e) epäurheilijamainen käytös;
- f) tahallinen yritys kiertää sääntöjen henkeä tai
- g) muu tapahtuma, jonka takia pitää antaa varoitus.

**9.16.4.2** Ensin tulee antaa virallinen **VAROITUS** (keltainen kortti) tuomarin, päätuomarin tai juryn jäsenen toimesta, jotta urheilijalla, valmentajalla tai joukkueen toimitsijalla on mahdollisuus korjata virhe. Varoitus tulee merkitä ratapöytäkirjaan.

**9.16.4.3** Ellei urheilija korjaa virhettä määrätysssä ajassa, tulee hänelle antaa rangaistus.

**9.16.4.4** Jos valmentaja tai joukkeen toimitsija toistaa rikkomuksensa tulee juryn poistaa hänet radan läheisyydestä sarjan loppuajaksi. Urheilijalle voidaan määrätä rangaistus.

#### **9.16.4.5 Tekninen rikkomus**

Kierroksen ensimmäisen teknisen rikkomuksen kohdalla, joita ovat esim:

- a) jalkavirhe;
- b) aikaylitys;



- c) urheilijan valmiusasento ei ole sääntöjen mukainen (Skeet);
- d) urheilija avaa aseensa skeetissä, samalla ampumapaikalla, ammuttavien yksittäiskiekkojen välissä (paitsi asemalla 8) tai
- e) urheilija seuraa liian aikaisin tai myöhään heitettyä (säännönvastaista) kiekkoa aseellaan ampumatta;

**9.16.4.6** Tuomarin tulee antaa rikkomuksen tehneelle urheilijalle virallinen varoitus “**VAROITUS**” (keltainen kortti). Varoitus tulee merkitä ratapöytäkirjaan.

**9.16.4.7** Kaikki vähennykset (vihreä kortti), jotka ratatuomari tekee toisen tai sitä seuraavan luetellun sääntörikkomuksen tapahduttua, tulee merkitä ratapöytäkirjaan ennenkuin se lähetetään tulostoimistoon.

## **9.16.5 VÄHENNYS (VIHREÄ KORTTI) “DEDUCTION”**

**9.16.5.1** Pistevähennykset, jotka vähintään kahden juryn jäsenen päätöksellä tuomitaan muista rikkomuksista, tulee vähentää sen sarjan tuloksesta, jossa rikkomus tapahtui.

Yhden (1) pisteen vähennys tulee tuomita kun:

- a) Urheilija häiritsee toista urheilijaa epä-urheilijamaisesti.
- b) Urheilija ei ole paikalla, tai hänellä ei ole hyväksyttävää sijaista, kun hänet on määrätty toimimaan sivutuomarina.
- c) Urheilija, pyydettyä antamaan selitystä jollekin tapahtumalle, antaa tietoisesti väärää tietoa.
- d) Urheilija ei ilmoittaudu ajoissa semifinaalivaiheeseen.
- e) Ratalaitteistoon kajoaminen edeltävän varoituksen jälkeen.

#### **9.16.5.2 Keskeytetty sarja**

Kun urheilija keskeyttää sarjansa ilman tuomarin suostumusta, tulee juryn enemmistön päätöksellä kaikki sarjan jäljellä olevat kiekot tuomita ohiammutuiksi.

#### **9.16.5.3 Poissaoleva urheilija**

Ellei urheilija ole ampumapaikallaan, kun hänen nimensä tarkistetaan ratapöytäkirjasta, tulee tuomarin antaa kuuluttaa kuuluvasti urheilijan numero ja nimi kolme (3) kertaa yhden (1) minuutin aikana. Jos urheilija ei ilmesty kyseisenä aikana, tuomarin tulee julistaa kuuluvalla äänellä hänet poissaolevaksi (ABSENT). Hän ei saa liittyä ryhmään ja ampuminen tulee aloittaa ilman häntä.

#### 9.16.5.4 Täydentävä sarja, poissaoleva urheilija

- a) Urheilijan, joka on julistettu poissaolevaksi, on ilmoitettava päätuomarille (SAL:n kilpailuissa kilpailun johtajalle) ennen kuin se sarja, josta hän on myöhästynyt, on ammuttu loppuun ja pyydetty lupa puuttuvan sarjan ampumiseen. Ilmoittautumisen laiminlyönti voi johtaa kilpailusta poissulkemiseen.
- b) Hän voi tämän jälkeen ampua sarjan, josta hän myöhästyi, päätuomarin (SAL:n kilpailuissa kilpailun johtajan) määräämänä aikana ja määräämällä radalla. Urheilijaa tulee rangaista vähentämällä kolme (3) kiekkoa kyseisen sarjan lopputuloksesta. Urheilijan tulee, mikäli mahdollista ampua tämä sarja samalla radalla, jossa hänen olisi pitänyt ampua sarja, josta hän myöhästyi.

#### 9.16.5.5 Erikoiset olosuhteet

Jos urheilija saapuu myöhästyneenä kilpailuun tai ei ilmoitaudu päätuomarille ennen hänen eränsä loppua ja voidaan osoittaa, että myöhästymisen johtui seikoista, joihin urheilija ei millään voinut vaikuttaa, on juryn, mikäli mahdollista, sallittava hänen osallistua kilpailuun, sikäli kun se ei vaikuta kilpailuohjelmaan. Tällöin päätuomarin (SAL:n kilpailuissa

kilpailun johtajan) tulee määrätä koska ja missä urheilija ampuu sarjansa. Mitään rangaistuksia ei tällöin saa urheilijalle langettaa.

### 9.16.6 HYLÄTTY (PUNAINEN KORTTI) “DISQUALIFICATION”

9.16.6.1 Urheilija voidaan sulkea pois kilpailusta juryn enemmistön päätöksellä.

9.16.6.2 Urheilijan hylkääminen tai valmentajan tai joukkueen toimitsijan poistaminen ampumarata-alueelta, voidaan tuomita seuraavissa tapauksissa:

- a) Vakava turvallisuuden vaarantaminen tai turvallisuussääntöjen rikkominen.
- b) Aseen vaarallinen käsittely (esim. toistuvia vahingonlaukauksia).
- c) Ladatun aseiden käsittely “**STOP**”-komennon jälkeen.
- d) Rikkomuksen toistaminen, josta on jo annettu varoitus ja/tai vähennys.
- e) Sellaisten patruunoiden tahallinen käyttäminen, jotka eivät ole ISSF:n sääntöjen mukaisia, tarkoituksena edun saaminen.
- f) Joukkue- tai ratatoimitsijan tahallinen ja törkeä häirintä.
- g) Urheilijan toistuva kieltäytyminen toimimasta sivutuomarina.

- h) Urheilija jättää tahallisesti ampumatta sarjan, josta on myöhästynyt.
- i) Henkilö antaa tietoisesti ja tahallisesti väärää tietoa tosiseikkojen salaamiseksi vakavissa tapauksissa.
- j) Tapaukset, joissa rikkomus tahallisesti salataan.

### 9.16.7 HYLKÄÄMINEN FINAALISSA

Jos kilpailusta poissulkeminen tapahtuu finaalissa, sijoittuu urheilija viimeiseksi finalisteista ja hänelle jää voimaan hänen ampuma perustulos.

### 9.16.8 SUULLISET VASTALAUSEET

#### 9.16.8.1 Oikeus tehdä vastalause

Jokaisella urheilijalla tai joukkueen toimitsijalla on oikeus tehdä **välitön suullinen** vastalause kilpailu- tai ratatoimitsijalle tai juryn jäsenelle koskien jotain kilpailussa vallitsevaa olosuhdetta, päätöstä tai toimintaa.

**9.16.8.2** Tällainen protesti voidaan tehdä seuraavissa tapauksissa:

- a) ISSF:n sääntöjä ei noudateta.
- b) Kilpailun ohjelmaa ei noudateta.
- c) Erimielisyys kilpailutoimitsijan, ratatoimitsijan tai juryn jäsenen tekemästä päätöksestä tai toiminnasta.

d) Urheilijaa häirittiin toisen urheilijan, kilpailutoimitsijan, katsojan, median tai muun henkilön tai seikan toimesta.

**Huom.:** Vain urheilija voi kysyä tuomarin päätöksestä koskien **“OSUMA”**, **“OHI”** säännönvastainen kiekko tai **“UUSI KIEKKO”** urheilijan kiekkoon säännössä 9.16.8.1 kuvatulla tavalla.

**9.16.8.3** Kilpailutoimitsijan, tuomarin, ratatoimitsijan ja juryn jäsenen on heti huomioitava suullinen vastalause. He voivat tehdä välittömän päätöksen tai siirtää vastalauseen juryn päätettäväksi. Tässä tapauksessa ammunta voidaan tilapäisesti keskeyttää, jos tämä on aivan välttämätöntä.

## **9.16.9 KIRJALLISET VASTALAUSET**

### **9.16.9.1 Oikeus tehdä vastalause**

- a) Urheilija tai joukkueen jäsen, joka ei ole tyytyväinen suullisen vastalauseen päätökseen tai sen aiheuttamaan toimintaan, voi tehdä kirjallisen vastalauseen jurylle.
- b) Kirjallinen vastalause voidaan tehdä ilman sitä edeltävää suullista vastalauseita.

### **9.16.9.2 Vastalauseiden aikaraja**

Kaikki kirjalliset vastalauseet tulee tehdä viimeistään **20 minuutin kuluttua** siitä

kun se sarja päättyi, jossa vastalauseen kohteena oleva tapahtuma esiintyi. Vastalauseeseen tulee liittää säännön mukainen maksu.

## 9.16.10 VETOOMUKSET

### 9.16.10.1 Oikeus tehdä vetoamus

Mikäli juryn päätöksestä on erimielisyyttä, voidaan päätöksestä vedota vetoamusjurylle, kuitenkin niin, ettei finaaliuryn päätöksestä voi vedota. Finaaliuryn haulikossa koostuu kahdesta haulikkojuryn jäsenestä sekä yhdestä vetoamusjuryn jäsenestä. Jäsenistä päättää tekninen asiantuntija yhdessä haulikkojuryn puheenjohtajan kanssa (kts myös sääntö 9.17.2.6.c).

**SAL:n kommentti:** Kaikissa SAL:n kilpailuissa, joissa on finaali tulee olla finaaliuryn. SAL:n kilpailuissa finaaliurynä toimii joko kaksi haulikkojuryn jäsentä ja yksi vetoamusjuryn jäsen tai vaihtoehtoisesti kaksi haulikkojuryn jäsentä ja tekninen asiantuntija. Pienemmissä kilpailuissa, joissa ei ole vetoamusjuryä eikä teknistä asiantuntijaa, finaaliuryn muodostaa kolme juryn jäsentä.

### 9.16.10.2 Vetoamusten aikaraja

Vetoamus tulee jättää kirjallisesti viimeistään kahdenkymmenen (20) minuutin

**sisällä** siitä kun juryn päätöksestä on tiedotettu. Vetoomukseen tulee liittää säännön mukainen maksu.

### 9.16.10.3 Vetoamusjuryn päätökset

Vetoamusjuryn ja finaaliuryn päätökset ovat **lopullisia**.

**SAL:n kommentti:** Ellei kilpailuihin ole nimetty vetoamusjurystä voidaan vetoamusjuryn päätettävissä olevissa asioissa vedota SAL:n kilpailuvaliokuntaan. Katso KY.

## 9.16.11 ERIMIELISYYS TUOMARIN PÄÄTÖKSESTÄ

### 9.16.11.1 Urheilijan toimenpiteet

- a) Jos urheilija on eri mieltä tuomarin kanssa kiekkoa koskevasta päätöksestä, tulee hänen heti protestoida **ennen kuin seuraava urheilija ampuu**. Hänen tulee nostaa kätensä ja kuuluvasti sanoa **“PROTESTI”** tai **“VASTALAUSE”** (“PROTEST”).
- b) Tuomarin **on** sen jälkeen keskeytettävä ampuminen väliaikaisesti ja kuultuaan sivutuomareiden mielipiteet hänen tulee tehdä ratkaisunsa.

### 9.16.11.2 Joukkueen toimitsijan toimenpiteet

- a) Jos joukkueen toimitsija ei ole tyytyväinen tuomarin lopulliseen päätök-



seen, paitsi “**OSUMA**”-, “**OHI**”- ja “**UUSI KIEKKO**”-tapauksessa, hän ei saa pitkittää ampumista. Hänen pitää pyytää tuomaria tekemään ratapöytäkirjaan merkinnän, että urheilija jatkaa vastalauseen alaisena.

b) Juryn tulee ratkaista vastalause.

## 9.17 FINAALIT OLYMPIALAJEISSA

Finaalit voidaan järjestää joko erillisellä finaaliradalla, jota ei käytetä alkukilpailun aikaa tai yhdellä alkukilpailun radoilla.

### 9.17.1 FINAALIN MUOTO

- a) Koko ohjelma (sääntö ISSF:n yleissäännöt 3.3.2.3 ja 3.3.4) ammutaan kussakin lajissa karsintakilpailuna finaaliin. Karsintakilpailun kuusi (6) parasta urheilijaa selviytyvät finaaliin.
- b) Finaali koostuu kahdesta vaiheesta, semifinaalista ja kahdesta mitaliottelusta (Medal Match).
- c) Joka vaiheessa finalistit aloittavat nolatuloksesta. Karsintakilpailun tai semifinaalin tulokset eivät siirry mitaliotteluihin.
- d) Semifinaalin jälkeen kaksi parasta urheilijaa siirtyvät kultaotteluun. Kolmas

ja neljäs pronssiotteluun. Viides ja kuudes karsiutuvat.

## 9.17.2 YLEISET FINAALIMENETTELYT

### 9.17.2.1 Ilmoittautumisaika

- a) Semifinaalin urheilijat ilmoittautuvat finaalaradalla viimeistään 15 minuuttia ennen semifinaalin alkua.
- b) Ellei urheilija ilmoittaudu ajoissa vähennetään hänen tuloksesta yksi piste (ensimmäinen osuma).
- c) Urheilijoiden on ilmoitauduttava mukanaan kaikki tarvittavat välineet, kilpailuvaatetus sekä palkintojenjaossa vaadittava joukkueasu. Juryn on tarkistettava, että finalistit ovat läsnä, että heidän nimensä ja kansalaisuutensa on oikein rekisteröity tulosjärjestelmässä ja sivutauluilla. Juryn on suoritettava välinetarkastus heti kun urheilijat ovat paikalla.
- d) Finalisti, joka ei ole saapunut paikalle kun esittelyosuus, käynnissä olevalle vaiheelle alkaa, ei sallita aloittaa ja hänet sijoitetaan osuutensa viimeiseksi.

### 9.17.2.2 Alkamisaika

Semifinaalin alkamisaika on kun ”**START**”-komento annetaan ensimmäistä kilpalaukausta varten.

### 9.17.2.3 Ampumajärjestys ja selkänumerot

Semifinaalin ampumajärjestys määräytyy tietokoneella arpomalla samalla kun tulostetaan finalistien ampumajärjestys (katso sääntö 9.15.1.1). Finalisteille jaetaan uudet selkänumerot (numerot 1...6). Kaikissa finaalin vaiheissa mukaan lukien pudotusammunnat urheilijat ampuvat numerojärjestyksessä, pienin numero ensin.

### 9.17.2.4 Koelaukaukset ja näytekiekot

Ennen semifinaalin alkua tulee kiekot näyttää ja urheilijoiden on sallittava ampua koelaukaukset.

### 9.17.2.5 Erikoisvarustus

Finaalirata on varustettava kuulutusjärjestelmällä kuuluttajaa varten. Rata on myös varustettava tuoleilla juryä ja jokaisen finalistin valmentajaa varten. Radalla tulee olla virallinen sivutaulu, (elektroninen tai manuaalinen) sekä elektroninen ajastin, joka laskee valmistautumisaikoja.

### 9.17.2.6 Finaalitoimitsijat

Finaalia hoitaa ja valvoo seuraavat henkilöt:

- a) **Tuomari.** Kokenut toimitsija, jolla on voimassa oleva ISSF:n tuomarilisenssi.
- b) **Sivutuomarit.** Kolme kokenutta toimitsijaa, joilla on ISSF:n tuomarilisenssi

tulee määrätä sivutuomareiksi. Heidän tehtävänä on avustaa tuomaria ja operoida ajastinta. Sivutuomarit nimitään tavallisesti kilpailutuomareiden joukosta.

- c) **Kilpailujury.** Kilpailujury valvoo finaalia. Yksi juryn jäsenistä nimitään finaalista vastaavaksi juryn jäseneksi.
- d) **Finaalijury.** Yksi vetoomusjuryn jäsen sekä vastaava juryn jäsen ja toinen juryn jäsen, jonka nimeää tekninen asiantuntija ja juryn puheenjohtaja, muodostavat finaalijuryn, joka ratkaisee kaikki protestit.

**SAL:n kommentti:** SAL:n kilpailuissa finaalijury voi muodostua kahdesta juryn jäsenestä ja teknisestä asiantuntijasta.

- e) **Tekninen toimitsija.** Tulospalvelun toimittaja nimeää teknisen toimitsijan, jonka tehtävänä on hoitaa tulospalvelujärjestelmää ja tulosnäyttöä. Kun sellaisia teknisiä ongelmia ilmenee, jotka vaikuttavat finaalin läpiviemiseen, tulee hänen olla yhteydessä vastaavaan juryn jäseneseen ja tuomariin, jotta ongelmat saadaan ratkaistua mahdollisimman pian.

**SAL:n kommentti:** SAL:n kilpailuissa teknisenä toimitsijana toimii järjestely-

toimikunnan nimeämä tulospalvelun henkilö.

- f) **Kuuluttaja.** Järjestelytoimikunnan nimeämä toimitsija esittelee finalistit, kuuluttaa tulokset ja antaa katselijoille tietoja.

### 9.17.2.7 Kilpailutapahtuma

Semifinaalikiipailu ja mitaliottelut käydään näiden finaalisääntöjen mukaisesti. Lajien normaalit kilpailusäännöt pätevät myös kunkin lajin finaalissa, paitsi niissä kohdissa, joista erikseen tässä säännössä (sääntö 9.17) mainitaan.

- a) **Trap.** Semifinaali ja mitaliotteluvaiheet koostuvat kukin 15 kiekosta. Finalistit ampuvat yhden laukauksen kuhunkin kiekkoon. Semifinaalissa urheilijat sijoittuvat ampumapaikoille 1-2-3-4-5-6 selkänumerojärjestyksessä (sääntö 9.17.2.3, pienin numero ampumapaikalle 1). Ammuttuaan urheilija siirtyy seuraavalle ampumapaikalle ja valmistautuu ampumaan kun on hänen vuoronsa. Semifinaalissa urheilijat ampuvat yhden vasemmalle lentävän, yhden oikealle lentävän ja yhden suoran kiekon jokaiselta ampumapaikalta. Mitaliotteluissa urheilijat ampuvat ampumapaikoilta 2-3-4 ainoastaan. Mitaliottelun alkaessa urheilijat sijoittuvat ampuma-

paikoille 2 ja 3 (pienin numero ampumapaikalle 2). Urheilija ampuu yhden kiekon, jonka jälkeen hän siirtyy seuraavalle ampumapaikalle. Mitaliottelun aikana urheilijat ampuvat kumpikin kaksi vasenta, yhden suoran ja kaksi oikeaa kiekkoa jokaiselta ampumapaikalta. Semifinaalin ja mitaliotteluiden aikana on käytettävä ajastinta joka mittaa 12 sekunnin valmistautumisaikaa.

- b) **Kaksoistrap.** Semifinaali ja mitaliotteluvaiheet koostuvat kukin 15 kaksoiskiekosta. Semifinaalissa urheilijat sijoittuvat ampumapaikoille 1-2-3-4-5-6 selkänumerojärjestyksessä (sääntö 9.17.2.3, pienin numero ampumapaikalle 1). Ammuttuaan urheilija siirtyy seuraavalle ampumapaikalle ja valmistautuu ampumaan kun on hänen vuoronsa. Semifinaalissa urheilijat ampuvat kolme kaksoiskiekkoa kultakin ampumapaikalta, (yksi A-asetus, yksi B-asetus ja yksi C-asetus) satunnaisessa järjestyksessä. Mitaliotteluissa urheilijat ampuvat ampumapaikoilta 2-3-4 ainoastaan. Mitaliottelun alkaessa urheilijat sijoittuvat ampumapaikoille 2 ja 3 (pienin numero ampumapaikalle 2). Urheilija ampuu yhden kaksoiskiekon, jonka jälkeen hän siirtyy seuraavalle ampumapaikalle. Mitaliottelun aikana urheilijat ampuvat kumpikin viisi

kaksoiskiekkoa ampumapaikkaa kohti (kaksi A-asetusta, kaksi B-asetusta ja yksi C-asetus) satunnaisessa järjestyksessä. Semifinaalin ja mitaliotteluiden aikana on käytettävä ajastinta joka mittaa 12 sekunnin valmistautumisaikaa.

- c) **Skeet.** Semifinaali ja mitaliotteluvaiheet koostuvat kahdeksasta (8) kaksoiskiekosta (16 kiekkoa). Finalistit ampuvat ampumapaikoilta 3-4-5-4 tässä järjestyksessä (pienin numero ampuu ensin). Finalistit ampuvat jokaiselta ampumapaikalta yhden normaalin kaksoiskiekon ja yhden käänteisen kaksoiskiekon. Semifinaalin ja mitaliotteluiden aikana on käytettävä ajastinta joka mittaa 30 sekunnin suoritusaikaa.

### 9.17.2.8 Tasatulosten ratkaiseminen, sijat viisi ja kuusi

Niiden kahden finalistin sijat, jotka putoavat jatkosta semifinaalin jälkeen, määräytyvät semifinaalikerroksen tuloksen mukaan. Tasatulokset ratkotaan soveltamalla ”Count Back”-sääntöä semifinaalitulokseen. Ellei tämä ratkaise sijoituksia urheilijat sijoittuvat peruskilpailun mukaiseen järjestykseen.

### 9.17.2.9

## Tasatulosten ratkaiseminen, pudotusammunta

Tasatulokset sijoista kaksi tai neljä semifinaalierroksen jälkeen tai tasatulokset mitaliotteluiden jälkeen ratkotaan pudotusammunnalla. Mikäli semifinaalin jälkeen on useampia tasatuloksia, ratkaistaan alempien sijojen tasatulokset ensin. Pudotusammunnan järjestys määräytyy selkänumeron mukaan. Pudotusammunta suoritetaan seuraavan säännön mukaisesti.

- a) **Trap.** Kaikki tasatuloksilla olevat urheilijat ryhmittyvät ampumapaikan 2 taakse numerojärjestyksessä. Alkaen ampumapaikalta 1 he ampuvat säännönmukaisia kiekkoja kunnes tasatulos on ratkennut seuraavasti: Ampumapaikka 1 vasen kiekko, ampumapaikka 2 oikea kiekko, ampumapaikka 3 vasen kiekko, ampumapaikka 4 oikea kiekko, ampumapaikka 5 vasen kiekko. Tämän jälkeen siirrytään ampumapaikalle 1 jossa nyt ammutaan oikea kiekko jne... Jokaista kiekkoa saa ampua vain yhdellä laukauksella. Ammuttuaan urheilija siirtyy viimeiseksi jonoon niiden urheilijoiden taakse, jotka eivät vielä ole ampuneet. Jokainen tekee vuorollaan samoin. Tasatulokset mitaliotteluissa



ratkaistaan samoin mutta käyttäen ainoastaan ampumapaikkoja 2-3-4.

- b) **Kaksoistrap.** Kaikki tasatuloksilla olevat urheilijat ryhmittyvät ampumapaikan 1 taakse numerojärjestyksessä. Finaalin pudotusammunnassa käytetään vain C-asetusta. Tuomarin komennosta tulee ensimmäisen urheilijan siirtyä ampumapaikalle, ladata aseensa ja kutsua kiekot. Ammuttuaan on urheilijan siirryttävä seisomaan vähintään metrin seuraavan ampumapaikan taakse. Muut urheilijat tekevät vuorollaan samoin. Ensimmäinen urheilija ei saa siirtyä ampumapaikalle ennenkuin tuomari on komentanut ”**START**”. Ne urheilijat, jotka ampuvat kyseisellä ampumapaikalla eniten ohi, ovat hävinneet pudotusammunnan ja heidän on lopetettava ammunta. Menettely jatkuu ampumapaikoilla 2, 3, 4 ja 5 kunnes kaikki tasatulokset on ratkaistu. Tasatulokset mitaliotteluissa ratkaistaan samoin mutta käyttäen ainoastaan ampumapaikkoja 2-3-4.
- c) **Skeet.** Tasatulos ratkotaan palaamalla ampumapaikalle 3, jossa tasatuloksissa olevat urheilijat ampuvat yhden normaalin kaksoiskiekon. Ellei tasatulos ratkea, he ampuvat käänteisen kaksoiskiekon. Ellei tämäkään ratkaise

tasatulosta he siirtyvät ampumapaikalle 4, jossa he ampuvat normaalin kaksoiskiekon. Ellei tasatulos ratkea he ampuvat käänteisen kaksoiskiekon. Näin jatketaan ampumapaikalla 5, jonka jälkeen taas paikalla 3 jne. kunnes tasatulos on ratkennut.

### 9.17.3 MENETTELY HAULIKKOLAJIEN FINAALEISSA

Aika	Vaihe	Menettely
a) 15:00 min. ennen	<b>Semifinalistit ilmoittautuvat</b>	Joukkueiden johtajat ovat vastuussa siitä, että heidän urheilijansa ilmoittautuvat finaalinradalla ajoissa (sääntö 9.17.2.1)
b) 10:00 min. ennen	<b>Koekiekot ja -laukaukset</b>	Tuomari antaa semifinaalisteille luvan viimeistellä lämmittelynsä, ampuen koelaukauksensa, jonka jälkeen kiekot näytetään kunkin lajin sääntöjen mukaisesti.
c) 5:00 min. ennen	<b>Finalistit järjestäytyvät</b>	Finalistit, tuomari ja vastaava juryn jäsen kokoontuvat etukäteen määrättyyn paikkaan keskelle rataa.
d) 4:00 min. ennen	<b>Semifinalistien esittely</b>	Kuuluttaja esittelee finalistit selkänumerojärjestyksessä nimi, alkutulos sekä lyhyt selostus finalistin merkittävimmistä saavutuksista. Esittely alkaa vasemmanpuoleisemmasta ampujasta. Kuuluttaja esittelee myös tuomarin ja juryn jäsenen.

<p>e) 1:00 min. ennen</p>	<p><b>Semifinaaliin valmistautuminen</b></p>	<p>Minuutti ennen ensimmäistä finaali- laukausta tuomari komentaa urheilijat ampumapaikoilleen.</p>
<p>f) 00:00 min. ennen</p>	<p><b>Semifinaali alkaa</b></p>	<p>Tuomari komentaa ensimmäistä fi- nalistia aloittamaan komennolla “<b>START</b>” Jokaisella finalistilla trapis- sa ja kaksoistrapissa on kaksitoista (12) sekuntia aikaa kutsua kiekko tai kaksoiskiekko.</p> <p>Skeetissä on jokaisella ampujalla siir- ryttyään ampumapaikalle kolmekym- mentä (30) sekuntia aikaa kutsua ja ampua molemmat kaksoiskiekot.</p>
<p><b>g)</b> <b>Tulostaulutauko</b></p>		<p>Tuomari komentaa tauon aina kun semifinaalissa on ammuttu viisi (5) kiekkoa tai kaksoiskiekkoa. Mitaliot- teluissa kun urheilijat ovat ampuneet kolme kiekkoa tai kaksoiskiekkoa.</p> <p>Televisio käyttää tämän tauon näyt- tääkseen tilanteen. Kuuluttaja ker- too lyhyesti urheilijoista ja tuloksis- ta. 5-25 sekunnin jälkeen tuomari komentaa ensimmäisen urheilijan ampumaan komennolla “<b>VALMIS</b>” “<b>READY</b>”.</p>

<p style="text-align: center;">h) <b>Semifinaalivaihe valmis</b></p>	<p>Semifinaalin päätyttyä on vastuussa olevan juryn jäsenen heti selvitettävä onko tasatuloksia. Ellei tasatuloksia ole, tulee hänen heti julistaa <b>“Tulokset ovat lopulliset”</b> (<b>“Results are final”</b>).</p> <p>Jos toisesta tai neljännestä sijasta on tasatulos tulee juryn jäsenen ohjeistaa tuomaria suorittamaan pudotusammunta kunnes tasatulokset ovat ratkenneet. Jos molemmat sijat tulee ratkoa, ratkotaan neljäs sija ensin.</p> <p>Kun tasatulokset on ratkottu tulee juryn jäsen heti julistaa <b>“Tulokset ovat lopulliset”</b> (<b>“Results are final”</b>).</p> <p>Semifinaalin päätyttyä kuuluttaja ilmoittaa mitkä kaksi urheilijaa putosivat jatkosta, mitkä kaksi ampuvat pronssista ja mitkä kaksi kullasta.</p>
<p style="text-align: center;">i) <b>Mitaliotteluiden alku</b></p>	<p>Lyhyen tauon jälkeen (2-3 min.) mitaliottelut alkavat. Ensin ammutaan pronssiottelu. Tauon jälkeen tuomari kutsuu urheilijat paikalle esittelyä varten.</p> <p>Kiekkoja ei näytetä eikä koelaukauksia sallita ennen mitaliotteluiden alkua.</p> <p>Selkänumerot määräävät ampumajärjestyksen.</p> <p>Tasatulokset mitaliotteluiden jälkeen ratkotaan pudotusammunnalla (kts. vastaava sääntökohta).</p>

<p>j) <b>Pronssiottelun esittely</b></p>	<p>Kun urheilijat on kutsuttu radalle tulee kuuluttajan esitellä pronssiottelijat.</p>
<p>k) <b>Pronssiottelu</b></p>	<p>Kun urheilijat on esitelty, käskee tuomari heidät ampumapaikoilleensa. Yhden (1) minuutin jälkeen tuomari komentaa ensimmäistä urheilijaa aloittamaan komennolla ”<b>START</b>”. Kilpailu jatkuu samalla tavalla kuin semifinaalissa kunnes pronssimitalisti on selvillä. Jos kierroksen jälkeen urheilijat ovat tasatuloksella, suoritetaan pudotusammunta heti.</p>
<p>l) <b>Kultaottelun esittely</b></p>	<p>Pronssiottelun päätyttyä kuuluttaja ilmoittaa pronssimitalin voittajan sekä neljänneksi jääneen urheilijan. Tämän jälkeen hän esittelee kultaottelijat.</p>
<p>m) <b>Kultaottelu</b></p>	<p>Kun kultaottelijat on esitelty käskee tuomari heidät ampumapaikoilleen. Yhden (1) minuutin jälkeen tuomari komentaa ensimmäistä urheilijaa aloittamaan komennolla ”<b>START</b>”. Kilpailu jatkuu samalla tavalla kuin semifinaalissa kunnes kultamitalisti on selvillä. Jos kierroksen jälkeen urheilijat ovat tasatuloksella, suoritetaan pudotusammunta heti.</p>

<p>n) Mitaliotteluiden päätyttyä</p>	<p>Kun tuomari on julistanut <b>“Tulokset ovat lopulliset”</b> (<b>“Results are final”</b>) tulee kuuluttajan heti kuuluttaa:  <b>”Kultamitalisti on (nimi) (maasta)”</b>  <b>”Hopeamitalisti on (nimi) (maasta)”</b>  <b>”Pronssimitalisti on (nimi) (maasta)”</b></p>
--	---

#### 9.17.4 ASE- TAI PATRUUNAHÄIRIÖ

- a) Jos tuomari päättää, ettei aseiden tai patruunoiden toimintahäiriö ole urheilijan syytä, tulee finaali keskeyttää ja urheilijalle on annettava kolme (3) minuuttia aikaa korjata ase tai hankkia toinen tarkastettu ase tai uusia patruunoita. Ellei tämä ole mahdollista kolmen minuutin sisällä joutuu urheilija keskeyttämään kilpailunsa.
- b) Kun häiriö on korjattu tai urheilija on keskeyttänyt tulee finaali jatkua. Keskeyttäneen urheilijan sijoitus määräytyy sen mukaan kuinka monta kiekkoa hän osui ennen häiriötä.
- c) Urheilijalle sallitaan kaksi (2) toimintahäiriötä finaalin aikana, mukaan luettuna pudotusammunnat, riippumatta siitä yrittikö hän korjata toimintahäiriön tai ei.
- d) Jokainen säännönmukainen kiekko, jonka kohdalla tämän jälkeen tapahtuu

aseen tai patruunoiden toimintahäiriö tulee tuomita **“OHI”** riippumatta siitä yrittikö urheilija ampua tai ei.

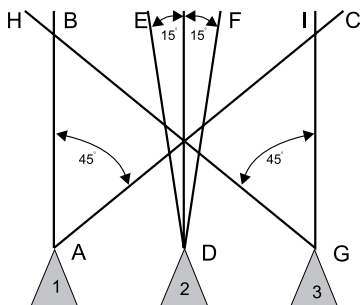
### 9.17.5

### VASTALAUSEET FINAALISSA

- a) Jos urheilija on eri mieltä tuomarin kanssa koskien **”OSUMA”**, **”OHI”**, **”UUSI KIEKKO”** tai säännönvastaisia kiekkoja, tulee hänen ilmoittaa siitä heti nostamalla käsi ennenkuin seuraava urheilija on ampunut.
- b) Tuomarin on tällöin keskeytettävä ammunta ja, kuultuaan sivutuomareiden mielipiteet, tehdä päätöksensä.
- c) Kaikki muut urheilijan tai valmentajan tekemät protestit käsittelee finaalijury välittömästi (9.17.2.6). Finaalijuryn päätös on lopullinen eikä siitä voi vedota.
- d) Jos finaalissa tehty, muuta kuin **”OSUMA”**, **”OHI”**, **”UUSI KIEKKO”** tai säännönvastaisia kiekkoja koskeva protesti hävitään tulee urheilijalta vähentää kaksi (2) pistettä (sarjan kaksi (2) ensimmäistä osumaa).
- d) Protestimaksua ei peritä finaaleissa.

## 9.18 KUVAT JA TAULUKOT

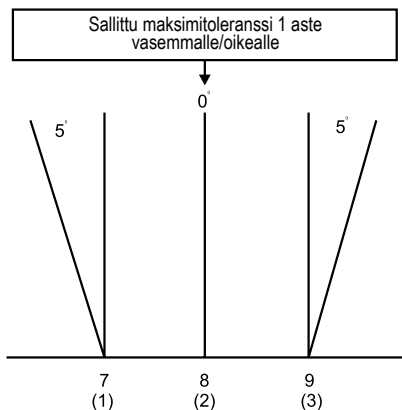
### 9.18.1 TRAPIN VAAKAKULMAT



Suurimmat sivukulmat kunkin ryhmän ensimmäiselle, toiselle ja kolmannelle heittimelle.

Kiekkojen heittäjästä 1 tulee pudota alueelle ABC  
Kiekkojen heittäjästä 2 tulee pudota alueelle DEF  
Kiekkojen heittäjästä 3 tulee pudota alueelle GHI

### 9.18.2 KAKSOISTRAPIN VAAKAKULMAT





## 9.18.3

TRAP-HEITINTEN ASETUKSET,  
TAULUKOT I...IX

Taulukko I

Ryhmä	Heitin nro	Lentoradan suunta	Lentoradan korkeus 10 m heitin-suoj.reun.	Lentoradan pituus ampumatasossa
1	1	25° oikea	2,00 m	76 m ±1m
	2	5° vasen	3,00 m	
	3	35° vasen	1,50 m	
2	4	45° oikea	2,50 m	
	5	10° oikea	1,80 m	
	6	35° vasen	3,00 m	
3	7	35° oikea	3,00 m	
	8	5° vasen	1,50 m	
	9	45° vasen	1,60 m	
4	10	40° oikea	1,50 m	
	11	0°	3,00 m	
	12	25° vasen	2,60 m	
5	13	20° oikea	2,40 m	
	14	5° oikea	1,90 m	
	15	35° vasen	3,00 m	

**Taulukko II**

Ryhmä	Heitin nro	Lentoradan suunta	Lentoradan korkeus 10 m heitin-suoj. reun.	Lentoradan pituus ampumatasossa
1	1	25° oikea	3,00 m	76 m ±1m
	2	5° vasen	1,80 m	
	3	35° vasen	2,00 m	
2	4	40° oikea	2,00 m	
	5	0°	3,00 m	
	6	45° vasen	1,60 m	
3	7	45° oikea	1,50 m	
	8	0°	2,80 m	
	9	40° vasen	2,00 m	
4	10	15° oikea	1,50 m	
	11	5° oikea	2,00 m	
	12	35° vasen	1,80 m	
5	13	35° oikea	1,80 m	
	14	5° vasen	1,50 m	
	15	40° vasen	3,00 m	

**Taulukko III**

Ryhmä	Heitin nro	Lentoradan suunta	Lentoradan korkeus 10 m heitin-suoj. reun.	Lentoradan pituus ampumatasossa
1	1	30° oikea	2,50 m	76 m ±1m
	2	0°	2,80 m	
	3	35° vasen	3,00 m	
2	4	45° oikea	1,50 m	
	5	5° vasen	2,50 m	
	6	40° vasen	1,70 m	
3	7	30° oikea	2,80 m	
	8	5° oikea	3,00 m	
	9	45° vasen	1,50 m	
4	10	45° oikea	2,30 m	
	11	0°	3,00 m	
	12	40° vasen	1,60 m	
5	13	30° oikea	2,00 m	
	14	0°	1,50 m	
	15	35° vasen	2,20 m	

**Taulukko IV**

Ryhmä	Heitin nro	Lentoradan suunta	Lentoradan korkeus 10 m heitin-suoj. reun.	Lentoradan pituus ampumatasossa
1	1	40° oikea	3,00 m	76 m ±1m
	2	10° oikea	1,50 m	
	3	30° vasen	2,20 m	
2	4	30° oikea	1,60 m	
	5	10° vasen	3,00 m	
	6	35° vasen	2,00 m	
3	7	45° oikea	2,00 m	
	8	0°	3,00 m	
	9	20° vasen	1,50 m	
4	10	30° oikea	1,50 m	
	11	5° vasen	2,00 m	
	12	45° vasen	2,80 m	
5	13	35° oikea	2,50 m	
	14	0°	1,60 m	
	15	30° vasen	3,00 m	

**Taulukko V**

Ryhmä	Heitin nro	Lentoradan suunta	Lentoradan korkeus 10 m heitin-suoj. reun.	Lentoradan pituus ampumatasossa
1	1	45° oikea	1,60 m	76 m ±1m
	2	0°	3,00 m	
	3	15° vasen	2,00 m	
2	4	40° oikea	2,80 m	
	5	10° vasen	1,50 m	
	6	45° vasen	2,00 m	
3	7	35° oikea	3,00 m	
	8	5° vasen	1,80 m	
	9	40° vasen	1,50 m	
4	10	25° oikea	1,80 m	
	11	0°	1,60 m	
	12	30° vasen	3,00 m	
5	13	30° oikea	2,00 m	
	14	10° oikea	2,40 m	
	15	15° vasen	1,80 m	

**Taulukko VI**

Ryhmä	Heitin nro	Lentoradan suunta	Lentoradan korkeus 10 m heitin-suoj. reun.	Lentoradan pituus ampumatasossa
1	1	40° oikea	2,00 m	76 m ±1m
	2	0°	3,00 m	
	3	35° vasen	1,50 m	
2	4	35° oikea	2,50 m	
	5	10° oikea	1,50 m	
	6	35° vasen	2,00 m	
3	7	35° oikea	2,00 m	
	8	5° vasen	1,50 m	
	9	40° vasen	3,00 m	
4	10	45° oikea	1,50 m	
	11	10° vasen	3,00 m	
	12	25° vasen	2,60 m	
5	13	25° oikea	2,40 m	
	14	5° oikea	1,50 m	
	15	45° vasen	2,00 m	

**Taulukko VII**

Ryhmä	Heitin nro	Lentoradan suunta	Lentoradan korkeus 10 m heitin-suoj. reun.	Lentoradan pituus ampumatasossa
1	1	35° oikea	2,20 m	76 m ±1m
	2	5° vasen	3,00 m	
	3	20° vasen	3,00 m	
2	4	40° oikea	2,00 m	
	5	0°	3,00 m	
	6	45° vasen	2,80 m	
3	7	40° oikea	3,00 m	
	8	0°	2,00 m	
	9	40° vasen	2,20 m	
4	10	45° oikea	1,50 m	
	11	5° oikea	2,00 m	
	12	35° vasen	1,80 m	
5	13	20° oikea	1,80 m	
	14	5° vasen	1,50 m	
	15	45° vasen	2,00 m	

**Taulukko VIII**

Ryhmä	Heitin nro	Lentoradan suunta	Lentoradan korkeus 10 m heitin-suoj. reun.	Lentoradan pituus ampumatasossa
1	1	25° oikea	3,00 m	76 m ±1m
	2	5° oikea	1,50 m	
	3	20° vasen	2,00 m	
2	4	40° oikea	1,50 m	
	5	0°	3,00 m	
	6	45° vasen	2,80 m	
3	7	35° oikea	3,00 m	
	8	5° vasen	2,50 m	
	9	45° vasen	2,00 m	
4	10	45° oikea	1,80 m	
	11	0°	1,50 m	
	12	30° vasen	3,00 m	
5	13	30° oikea	2,00 m	
	14	10° oikea	3,00 m	
	15	15° vasen	2,20 m	



**Taulukko IX**

Ryhmä	Heitin nro	Lentoradan suunta	Lentoradan korkeus 10 m heitin-suoj. reun.	Lentoradan pituus ampumatasossa
1	1	40° oikea	3,00 m	76 m ±1m
	2	0°	1,80 m	
	3	20° vasen	3,00 m	
2	4	15° oikea	3,00 m	
	5	10° vasen	1,50 m	
	6	35° vasen	2,00 m	
3	7	45° oikea	1,60 m	
	8	0°	2,80 m	
	9	30° vasen	3,00 m	
4	10	30° oikea	2,00 m	
	11	5° vasen	2,00 m	
	12	15° vasen	3,00 m	
5	13	35° oikea	2,90 m	
	14	0°	1,60 m	
	15	45° vasen	2,20 m	

## 9.19 HAKEMISTO

Ampumajärjestys	9.10.4.5
Ampumaohjelma	9.10.1
Ampuminen ja koelaukaukset	9.2.4
Asehäiriö	9.11
Asehäiriö – määritelmä	9.11.1
Asehäiriö – patruunahäiriö	9.11.4.3
Asehäiriö – sallittujen häiriöiden määrä	9.11.2
Asehäiriö – toimenpiteet asehäiriön jälkeen	9.11.2
Asehäiriö – toimenpiteet asehäiriön sattuessa	9.11.4
Asehäiriö – urheilijan toimenpiteet	9.11.4.1
Aseet	9.4.2
Aseet – hihnat ja remmit	9.4.2.3
Aseet – makasiinit	9.4.2.4
Aseet – optiset tähtäimet	9.4.2.8
Aseet – päästöliipaisimet	9.4.2.2
Aseet – reijitetyt piiput	9.4.2.7
Aseet – sallitut tyypit	9.4.2.1
Aseet – suujarrut ja piipunlisäykset	9.4.2.6
Aseet – vaihtaminen	9.4.2.5
Aseet, varusteet ja patruunat	9.4
Automaattitrap – aikaraja	9.20.3
Automaattitrap – asetukset ja säädöt	9.20.5.3
Automaattitrap – keskeytykset	9.20.4.2
Automaattitrap – kiekosta kieltäytyminen	9.20.6
Automaattitrap – molemmat laukaukset yhtäaika	9.20.9
Automaattitrap – näytekiekko	9.20.5.4
Automaattitrap – “OHI”	9.20.8
Automaattitrap – säännönvastainen kiekko	9.20.5.5
Automaattitrap – “UUSI KIEKKO”	9.20.7

Count Back-sääntö ennen finaalia	9.15.1.1
Elektroninen tulostaulu	9.14.3.1
Elektroninen tulostaulu – virheet	9.14.3.3
Erimielisyys tuomarin päätöksestä	9.16.8.2
Eräjako – ampumajärjestys	9.10.4.5
Eräjako – arvonta	9.10.4.3
Eräjako – erän koostumus	9.10.4.1
Eräjako – muuttaminen	9.10.4.4
Eräjako	9.10.4.1
Etu – epävirallisissa harjoituksissa	9.6.2.2
Finaali – alkamisaika	9.17.2.2
Finaali – ampumajärjestys	9.17.2.6
Finaali – ase- tai patruunahäiriö	9.17.4
Finaali – epäkuntoinen ase	9.17.4
Finaali – finalistien määrä	9.17.1
Finaali – haulikkolajeissa	9.17.2.6
Finaali – ilmoittautuminen radalle	9.17.2.1
Finaali – kaksoistap	9.17.2.6
Finaali – keskeytyneen finaalin lopettaminen	9.16.5.2
Finaali – kilpailun läpivieminen	9.17.2.6
Finaali – kilpailutapahtuma	9.17.3
Finaali – koelaukaukset	9.17.2.3
Finaali – myöhästynyt tai poissaoleva urheilija	9.16.5.3
Finaali – ratakomennot	9.17.3
Finaali – ratalaiterikko	9.5.5.3
Finaali – ratalaitteet	9.17.2.4
Finaali – sallittujen asehäiriöiden määrä	9.17.4
Finaali – sijat keskeytyneen finaalin jälkeen	9.16.5.2
Finaali – skeet	9.17.2.6
Finaali – trap	9.17.2.6
Finaali – toimitsijat	9.17.2.5
Finaali – vastalauseet finaalin aikana	9.17.5

Harjoitukset	9.6.2
Harjoitukset – epäviralliset	9.6.2.2
Harjoitukset – viralliset	9.6.2.1
Haulikon rikkoontuminen	9.11.6
Haulikot	9.4.2
Haulikon vaihtaminen	9.4.2.5
Haulikot – hihnat ja remmit	9.4.2.3
Haulikot – epäkuntoinen haulikko	9.11
Haulikot – optiset tähtäimet	9.4.2.8
Haulikot – päästöliipaisin	9.4.2.2
Haulikot – reijitetyt piiput	9.4.2.7
Haulikot – sallitut tyypit	9.4.2.2
Huomioliivit – turvallisuus	9.2.1
Hylkääminen (punainen kortti)	9.16.6
Hylkääminen – finaalissa	9.16.7
Jury – enemmistö	9.16.6.1
Jury – tehtävät ennen kilpailua	9.5.2.1
Jury – tehtävät ja toimenpiteet	9.16.2
Jury – tehtävät kilpailun aikana	9.5.2.2
Kaksoistrap – aikaraja	9.8.3
Kaksoistrap – aikaraja, lisäaika jättää ampumapaikka 5	9.8.3
Kaksoistrap – asetukset	9.8.5
Kaksoistrap – finaaliasetukset	9.17.2.6
Kaksoistrap – juryn tarkastukset	9.8.6
Kaksoistrap – keskeytykset, kiekkojen katsominen	9.8.4
Kaksoistrap – kiekkojen lentopituudet, kulmat ja korkeus	9.8.5
Kaksoistrap – kiekkoista kieltäytyminen	9.8.7
Kaksoistrap – kiekkoista kieltäytyminen, urheilijan toimenpiteet	9.8.7

Kaksoistrap – kierroksen kulku	9.8.1
Kaksoistrap – kilpailusäännöt	9.8
Kaksoistrap – menetelmä	9.8.2
Kaksoistrap – molemmat laukaukset yhtäaika	9.11.1
Kaksoistrap – näytekiekot	9.8.6.1
Kaksoistrap – “OHI”	9.8.8.4
Kaksoistrap – rata (erillinen rata)	TS.6.4.20.2.4
Kaksoistrap – pudotusammunta-asetukset	9.8.6.2
Kaksoistrap – säännönvastaiset lentoradat	9.8.6.3
Kaksoistrap – “UUDET KIEKOT”	9.8.8
Kaksoistrap – “UUDET KIEKOT” jos urheilija ei ampunut	9.8.8.3
Kaksoistrap – “UUDET KIEKOT” vaikka urheilija ampui	9.8.8.2
Kaksoistrap – “UUDET KIEKOT” tuomarin vastuulla	9.8.8.1
Kaksoistrap – vaakakulmat	9.17.2
Kansallinen KOK-lyhenne	9.12.3
Kansallinen trap – aikaraja	9.20.3
Kansallinen trap – asetukset ja säädöt	9.20.5.3
Kansallinen trap – keskeytykset	9.20.4
Kansallinen trap – kiekosta kieltäytyminen	9.20.6
Kansallinen trap – näytekiekko	9.20.5.4
Kansallinen trap – “OHI”	9.20.8
Kansallinen trap – säännönvastainen kiekko	9.20.5.5
Kansallinen trap – “UUSI KIEKKO”	9.20.7
Keskeytykset	9.8.4
Keskeytynyt kierros - jäljellä olevien kiekkojen vähennys	9.16.5.2
Kiekot – asetukset, skeet	9.9.3.3
Kiekot – rikkinäinen	9.13.3

Kiekot – säännönmukainen, säännön- vastainen, rikkinäinen, osuma, ohi, uusi kiekko	9.13
Kilpailun johtaja – tehtävät	9.5.3.2, 9.5.3.3
Kilpailunumero	9.12.2
Kilpailutoimitsijat	9.5
Kilpailuvaatetus	9.12
Kilpailuvaatetus, avonaiset kengät	9.12.1.2
Kirjallinen vastalause	9.16.9
Koelaukaukset	9.2.4
Koelaukaukset – aserikon jälkeen	9.2.4
Komennot	9.2.6
Kuulon suojaaminen	9.2.7
Kuvat ja piirrookset	9.1.5
Käytössäännöt – urheilijat ja toimitsijat	9.12
Lajit	9.6.1
Manuaalinen tulostaulu	9.14.3.4
Miesten kilpailut	9.1.4
Naisten kilpailut	9.1.4
OHI	9.13.5
Oikeakätinen urheilija – vasenkätinen urheilija	9.1.3
OSUMA	9.13.4
Patruunat – säännönvastaiset	9.4.3.2
Patruunat – tarkastus	9.4.3.2
Patruunat – toimintahäiriö	9.11.4.3
Patruunat – määritelmät	9.4.3.1
Piiput	9.4.2.7
Piipunvalinta	9.11.3
Poissaolo	9.16.5.3
Poissaolo – erikoiset olosuhteet	9.16.5.5
Pudotusammunta	9.15.4
Pudotusammunta – aikaraja	9.15.4.4

Pudotusammunta – automaattitrap	9.20.10.2
Pudotusammunta – automaattitrap, finaali	9.20.11.1
Pudotusammunta – ennen finaalia	9.15.4.2
Pudotusammunta – finaalissa	9.15.4.3
Pudotusammunta – kaksoitrap	9.15.5.3
Pudotusammunta – kansallinen trap	9.20.10.2
Pudotusammunta – kansallinen trap, finaali	9.20.11.1
Pudotusammunta – menettely	9.15.5
Pudotusammunta – skeet	9.15.5.4
Pudotusammunta – trap	9.15.5.2
Pudotusammunta – turvallisuus	9.15.5.1
Pudotusammunta – valmistautumisaika	9.15.4.4
Pudotusammunta – yleistä	9.15.4
Päätuomari – tehtävät	9.5.4.2
Rata- ja kiekkomääräykset	9.3
Selkänumerot	9.12.2
Sijoitukset	9.15.1.3
Silmien sivusuojat	9.12.4
Silmien suojaaminen	9.2.7
Sivutaulu – elektroninen	9.14.3.1
Sivutaulu – elektroninen, virheet	9.14.3.3
Sivutaulu – manuaalinen	9.14.3.4
Sivutuomari – poissaolo - yhden pisteen väh.	9.5.6.3
Sivutuomari – tehtävät	9.5.6.2
Sivutuomari – tuomarin neuvominen	9.5.6.4
Skeet – aikarajat	9.9.3, 9.9.3.1
Skeet – ampumapaikan 8 säännöt	9.9.3.4
Skeet – ampuminen väärällä vuorolla	9.9.3.14.4
Skeet – kiekkojen ampumajärjestys, alkukilpailu ja finaali	9.9.3.3
Skeet – kiekkojen lentoradat, kulmat ja heittopituudet	9.9.3.9

Skeet – kiekkojen lentoradat, juryn tarkastus	9.9.3.9
Skeet – kiekosta kieltäytyminen	9.9.3.13
Skeet – kiekosta kieltäytyminen urheilijan toimenpiteet	9.9.3.13
Skeet – kierroksen kulku	9.9.1
Skeet – kilpailusäännöt	9.9
Skeet – menetelmä	9.9.2
Skeet – merkkinauha	9.9.3.12
Skeet – merkkinauhan tarkastus	9.9.3.12.3
Skeet – merkkinauhan kertaluontoinen tarkastus	9.9.3.12.2
Skeet – näytekiekko	9.9.3.7
Skeet – ohi	9.9.3.16
Skeet – ohi kaksoiskiekoissa	9.9.3.16.1
Skeet – patruunoiden määrä	9.9.3.6
Skeet – radat (TS.6.4.21.3)	9.1.5
Skeet – radat, kuva (TS.6.4.21.4)	9.1.5
Skeet – START	9.9.3.5
Skeet – säännönvastainen lentorata	9.9.3.10
Skeet – tähtäinharjoittelu radalla	9.9.3.8
Skeet – uusi kiekko, urheilija ei ole ampunut	9.9.3.14.2
Skeet – uusi kiekko, vaikka urheilija ampui	9.9.3.14.1
Skeet – uusi kiekko kaksoiskiekoissa	9.9.3.14.3
Skeet – uusi kiekko, tuomarin vastuulla	9.9.3.14
Skeet – valmiusasento	9.9.3.11
STOP-komento	9.2.5
Suullinen vastalause	9.16.8
Sääntöjen soveltaminen	9.1.1
Sääntöjen tunteminen	9.1.2



Sääntöjenmukainen kiekko	9.13.1
Sääntöjenvastainen kiekko	9.13.1
Sääntörikkomukset	9.16.1
Sääntörikkomus – avoin	9.16.4.1
Sääntörikkomus – tekninen	9.16.4.5
Tasatulokset – Count Back-sääntö	9.15.1.1
Tasatulokset – ennen finaalia	9.15.1.1
Tasatulokset – finaalissa	9.15.4.3
Tasatulokset (ei finaalia) – maksimituloksilla	9.15.2.2
Tasatulokset (ei finaalia) – sijat 1...6	9.15.2.3
Tasatulokset (ei finaalia) – sijat 7 eteenpäin	9.15.2.4
Tasatulokset – joukkuekilpailu	9.15.3
Tasatulokset – kilpailut, joissa finaali	9.15.1
Tasatulokset – kilpailut, joissa ei finaalia	9.15.2
Tasatulokset – neljä tai enemmän urheilijaa useammasta sijasta	9.15.2.3
Tasatulokset ja pudotusammunta	9.15
Toimintahäiriö	9.11
Toimintahäiriö – toimenpiteet jälkeen	9.11.2
Toimintahäiriö – sallittu määrä	9.11.2
Trap – aikaraja, lisäaika 5-paikan jälkeen	9.7.3
Trap – ainostaan yksi rata käytössä	9.7.5.2
Trap – heitinasetustaulukot	9.17.3
Trap – heitinsuoja (TS.6.4.19)	9.1.5
Trap – juryn tarkastukset	9.7.6
Trap – keskeytykset, kiekkojen näkeminen	9.7.4
Trap – kiekkojen heittorajat	9.7.5.3
Trap – kiekkojen säätämismenettely	9.7.5.4
Trap – kiekosta kieltäytyminen	9.7.7
Trap – kiekosta kieltäytyminen, urheilijan toimenpiteet	9.7.7
Trap – kierroksen kulku	9.7.1

Trap – kilpailusäännöt	9.7
Trap – menetelmä	9.9.2
Trap – näytekiekko	9.7.6.1
Trap – ohi	9.7.8.4
Trap – rata (TS.6.14.18.3.1)	9.1.5
Trap – ratakuva ja taulukot	9.17
Trap – suositeltavat heitinasetukset	9.7.5.2
Trap – suositeltavia heitinasetuksia ei käytetä	9.7.5.2
Trap – säännönvastainen lentorata	9.7.6.1
Trap – uusi kiekko	9.7.8
Trap – uusi kiekko, urheilija ei ole ampunut	9.7.8.3
Trap – uusi kiekko, tuomarin vastuulla	9.7.8.1
Trap – uusi kiekko, vaikka urheilija ampui	9.7.8.2
Trap – vaakakulmat	9.17.1
Tulokset	9.15.5
Tulokset – henkilökohtaiset	9.14.4
Tulokset – kirjaaminen	9.14.2
Tulokset – varmentaminen	9.14.4
Tulostaulu – sivutuomarin pitämänä	9.14.3.3
Tulostaulu – tulosten varmentaminen	9.14.3.3
Tulostoimisto	9.14.1
Tulostoimisto ja tulosten kirjaaminen	9.14.1
Tuomari	9.5.5
Tuomari – tehtävä	9.5.5.2
Turvalippu	9.2.2
Turvallisuus	9.2
Turvallisuus – aseiden kantaminen	9.2.2
Turvallisuus – huomioliivit	9.2.1
Turvallisuus – koelaukaukset	9.2.4
Turvallisuus – kuulon suojaaminen	9.2.7
Turvallisuus – silmien suojaaminen	9.2.7

Turvallisuus – STOP-komento	9.2.5
Turvallisuus – tähtääminen	9.2.3
Tyytymättömyys tuomarin päätökseen	9.16.8.2
Täydentävä kierros – menettelytapa	9.11.8
Täydentävä kierros – kaksoistrap	9.11.7.2
Täydentävä kierros – poissaolevan urheilijan	9.16.5.4
Täydentävä kierros – skeet	9.11.7.3
Täydentävä kierros – trap	9.11.7
Täydentävä kierros – tulosten varmentaminen	9.11.8
Täyteurheilija	9.10.4.2
Urheilija – poissaolo	9.16.5.3
Urheilija – poissaolo erikoiset olosuhteet	9.16.5.5
Urheilija – täyteurheilija	9.10.4.2
Urheilija – vaihtaminen toiseen	9.10.2
UUSI KIEKKO	9.13.6
Varoitus (keltainen kortti)	9.16.4
Varoitus – tuomarin antama	9.5.5.3
Varustetarkastus	9.4.1
Varustetarkastus – kertaluontoinen	9.9.3.12.2
Varustetarkastus – rangaistus jos ei ajoissa käy varustetarkastuksessa	9.4.1
Vasenkätinen urheilija – oikeakätinen urheilija	9.1.3
Vastalause – aikaraja	9.16.9.2
Vastalause – urheilijan toimenpiteet	9.16.8.1
Vastalause – finaali	9.17.5
Vastalause – joukkueen toimitsijan toimenpiteet	9.16.8.1
Vastalause – kirjallinen	9.16.9
Vastalause – tuomarille	9.16.8.1
Vastalause – suullinen	9.16.8
Vastalauseet ja vetoomukset paitsi finaalijurun päätökset	9.16.10.1

Vetoamus	9.16.10
Vetoamus – aikaraja	9.16.10.2
Vetoamus – tyytymättömyys tuomarin päätökseen	9.16.8.2
Vähennys (vihreä kortti)	9.16.5
Vähennys – yhden pisteen vähennys	9.16.5.1

## 9.20

### SAL:N AUTOMAATTITRAPIN JA KANSALLISEN TRAPIN KILPAILUSÄÄNNÖT

Automaattitrap- ja kansallisen trapin kilpailuissa noudatetaan finaaleineen soveltuvin osin trapia koskevia sääntöjä. Alla ovat ne sääntökohdat, jotka vaativat erityismaininnan.

Kohdan 9.20 säännöt pätevät kansallisen trapin kilpailuissa siten, että siinä missä jokin sääntökohta eroaa tai sitä ei voida soveltaa, on siitä maininta.

### 9.20.1

#### AUTOMAATTITRAPIN JA KANSALLISEN TRAPIN SARJAN KULKU

Erän urheilijoiden tulee, tarpeellisine varusteineen ja patruunoineen sarjan ampumista varten, asettua ratapöytäkirjan ilmoittamille ampumapaikoille. Kuudes urheilija jää ampumapaikan 1 taakse merkittyyn paikkaan (paikka 6), valmiina siirtymään em. ampumapaikalle heti, kun urheilija tällä paikalla on ampunut ja tulos on varmistunut. Tuomarin tulee ottaa erä komentoonsa ja kun kaikki alustavat toiminnot (nimien ja numeroiden tarkastus, sivutuomareiden paikallaolo, koekiekot, koelaukaukset jne.) on suoritettu hänen tulee komentaa **“START”**.

- a) Kun ensimmäinen urheilija on valmis ampumaan, hänen tulee kohottaa aseensa olkapäälleen ja pyytää kiekkoa kuuluvalla äänellä, jonka jälkeen kiekko on heitettävä välittömästi. Kun tulos on varmistunut, tulee seuraavan urheilijan tehdä samoin, tämän jälkeen kolmas jne.
- b) Kiekko on heitettävä välittömästi urheilijan komennosta. Ainoastaan normaalin reaktioajan sallitaan kulua napin painamiseen heitinten laukaisun tapahtuessa käsin, sähköisesti tai mekaanisesti.
- c) Kuhunkin kiekkoon voidaan ampua kaksi laukausta. Poikkeuksena finaali kierros, sekä pudotusammunnat ennen finaalia ja finaalissa, jolloin kutakin kiekkoa kohden saa käyttää ainoastaan yhden patruunan.  
**Kansallinen trap:** Kuhunkin kiekkoon voidaan ampua vain yksi (1) laukaus.
- d) Ammuttuaan säännöllisen kiekon paikalla 1 urheilijan on oltava valmis siirtymään ampumapaikalle 2 heti kun urheilija tällä paikalla on ampunut. Muut urheilijat menettelevät vastaavalla tavlla.
- e) Kiertäminen jatkuu kunnes jokainen urheilija on ampunut 25 kiekkoa.

- f) Kun kierros on alkanut, urheilija saa sulkea aseensa vasta kun edellinen urheilija on ampunut.
- g) Urheilija ei saa poistua ampumapaikaltaan ennen kuin hänen oikealla puolellaan oleva urheilija on ampunut säännönmukaista kiekkoa ja tulos on varmistunut, paitsi ammuttuaan paikalta 5. Jälkimmäisessä tapauksessa hänen on välittömästi siirryttävä ampumapaikalle 6 (1) kuitenkin huolehtien siitä, ettei ohittaessaan häiritse ampumapaikoilla olevia urheilijoita.
- h) Kaikki aseet tulee olla avattuina kun siirrytään ampumapaikkojen 1 ja 5 välillä sekä avattuina ja tyhjinä kun siirrytään ampumapaikalta 5 paikalle 6 ja paikalta 6 paikalle 1. Patruunoiden laittaminen aseeseen paikalla 6 johtaa ensin varoitukseen. Kun tämä toistuu saman kierroksen aikana voidaan urheilija sulkea pois kilpailusta.
- i) Urheilija ei saa siirtyä ampumapaikalta toiselle tavalla joka häiritsee toista urheilijaa tai ratatoimitsijaa.

### 9.20.3

### AIKARAJA

- a) Urheilijan tulee asettua paikalleen, ladata aseensa ja pyytää kiekkoa 12 sekunnin sisällä siitä, kun edellinen urheilija on ampunut säännönmukaiseen

kiekkoon ja tulos on rekisteröity tai siitä, kun tuomari on antanut aloittamismerkkin ”**START**”.

- b) Jos tätä aikarajaa ei noudateta, sovelletaan tämän säännön rangaistuksia.

#### **9.20.4 KESKEYTYKSET**

Jos kierros keskeytyy pitemmäksi kuin 5 minuutiksi urheilijoista riippumattoman teknisen toimintahäiriön vuoksi, ryhmän urheilijoiden on sallittava nähdä yksi säännönmukainen koekiekko ennen kilpailun jatkamista.

#### **9.20.5 KIEKKOJEN LENTOPITUUS, KULMAT JA KORKEUS**

##### **9.20.5.1 Juryn tarkastus**

- a) Radat tulee säätää ennen kilpailun alkua. Juryn tulee tarkistaa ja hyväksyä asetukset.
- b) Asetukset tulee tarkistaa ennen kunkin päivän alkua.

##### **9.20.5.3 Heitinten säätäminen**

Heittimet tulee säätää seuraavalla tavalla:

- a) Heittokulma säädetään nolaksi (0) suoraan eteen.



b) **Automaattitrap:** Lentokorkeus säädetään siten, että se on 2 m mitattuna 10 m heitinhaudan katon etureunasta.

**Kansallinen trap:** Lentokorkeus säädetään siten, että se on välillä 2...3 m mitattuna 10 m heitinsuojan katon etureunasta. 0,15 m poikkeama sallitaan (vähintään 1,85 m ja enintään 3,15 m). Jos kaikki urheilijat eivät ammu samaa määrää kiekkoja samoilla radoilla, on kaikkien ratojen heittämiä säädettävä samalle heittokorkeudelle.

c) **Automaattitrap:** Heittimen josta kiristämällä asetetaan vaadittu heittopituus  $76 \text{ m} \pm 1 \text{ m}$  mitattuna heitinsuojan katon etureunasta. Heittokorkeus pitää pysyä 2 m:ssä.

**Kansallinen trap:** Heittimen josta kiristämällä asetetaan vaadittu heittopituus  $50 \text{ m} \pm 1 \text{ m}$  mitattuna heitinsuojan katon etureunasta. Heittokorkeuden pitää pysyä valitussa korkeudessa.

d) **Automaattitrap:** Vaadittu maksimi sivukulma asetetaan mittaamalla heitinsuojan katolla suoraan heittimen keskipisteen päältä siten että se on vähintään 30 astetta ja enintään 45 astetta vasemmalle ja oikealle. Heittokorkeus asetetaan vaihtelevaan välille 1,5 m ja 3,0 m ( $\pm 0.15 \text{ m}$ ).

**Kansallinen trap:** Vaadittu maksimi sivukulma asetetaan mittaamalla heitinsuojan katolla suoraan heittimen keskipisteen päältä siten, että se on vähintään 20 astetta ja enintään 30 astetta vasemmalle ja oikealle. Jos kaikki urheilijat eivät ammu samaa määrää kiekkoja samoilla radoilla, on kaikkien ratojen heittimet säädettävä samalle sivukulmalle.

#### 9.20.5.4 Näytekiekot

- a) Kun heittimet on säädetty ja jury on ne tarkastanut ja hyväksynyt, tulee ennen kilpailun alkua joka päivä heittää yksi näytekiekko.
- b) Urheilijat saavat nähdä näytekiekot.
- c) Urheilijat, valmentajat ja joukkueen toimitsijat eivät saa mennä heitinsuojaan sen jälkeen, kun jury on tarkastanut ja hyväksynyt heitinten säädöt.
- d) Heitinasetukset on säädettävä ja juryn on ne tarkastettava, hyväksyttävä ja sinetöitävä jokainen päivä ennen kuin ammunta alkaa.

#### 9.20.5.5 Säännönvastaiset lentoradat

Jokaista kiekkoa, jonka lentoradan kulma, korkeus tai heittopituus on eri kun sille määrätty, tulee pitää sääntöjenvastaisena.

## 9.20.6 KIEKOSTA KIELTÄYTYMINEN

Urheilija voi kieltäytyä kiekosta jos:

- a) kiekkoa ei heitetä heti urheilijan komennosta,
- b) urheilijaa on näkyvästi häiritty,
- c) tuomarin mielestä kiekko on säännönvastainen,

**Huom:** Liian aikaisin tai myöhään heitetyn kiekon seuraaminen aseella ilman ampumista on kiellettyä.

### 9.20.6.2 Urheilijan toimenpiteet

Urheilijan, joka kieltäytyy kiekosta on ilmaistava tämä avaamalla aseensa ja nostamalla käsi ylös. Tuomarin on tämän jälkeen tehtävä päätös.

## 9.20.7 UUSI KIEKKO (“NO TARGET”)

Mitätön kiekko **“UUSI KIEKKO”** on kiekko, jota ei heitetä tämän säännön mukaisesti.

- a) Päätös mitättömästä kiekosta on aina tuomarin vastuulla.
- b) Jos kiekko on tuomittu mitättömäksi, tulee kiekko aina uusia ammuttiinpa siihen tai ei.
- c) Tuomarin tulee pyrkiä komentamaan **“UUSI KIEKKO”** ennenkuin urheilija ampuu. Jos tuomari komentaa **“UUSI**

**KIEKKO**” urheilijan ampussa tai sen jälkeen on tuomarin päätös voimassa ja kiekko on uusittava osuttiinpa siihen tai ei.

#### 9.20.7.1

Mitättömän kiekon jälkeen tulee uusi kiekko heittää, **riippumatta siitä, oliko urheilija ampunut vai ei**, kun:

- a) On heitetty rikkoutunut tai säännönvastainen kiekko.
- b) Kiekon väri on selvästi erilainen kuin muiden kilpailuissa ja virallisissa harjoituksissa käytettyjen kiekkojen.
- c) Heitetään kaksi kiekkoa.
- d) Urheilija ampuu väärällä vuorolla.
- e) Toinen urheilija ampuu hänen kiekkoaan.
- f) Tuomari toteaa, että urheilija kutsuttuaan kiekkoa on näkyvästi häiritty ulkoisen seikan vuoksi.
- g) Tuomari toteaa urheilijan ensimmäisen jalkavirheen kierroksen aikana.
- h) Tuomari toteaa urheilijan ensimmäisen aikavirheen kierroksen aikana.
- i) Tuomari ei jostain syystä pysty ratkaisemaan, onko kiekkoon osuttu vai onko siitä ammuttu ohi. Tässä tapauksessa ennen lopullista ratkaisua, tuomarin

tulee neuvotella sivutuomareiden kanssa.

- j) Vuorossa olevan urheilijan ase laukeaa vahingossa ennen kuin hän on kutsunut kiekkoaan. (Kuitenkin, jos urheilija ampuu kiekkoa toisella laukauksella, on tulos otettava huomioon.)

**Kansallinen trap:** Vuorossa olevan urheilijan ase laukeaa vahingossa ennen kuin hän on kutsunut kiekkoa.

- k) Ensimmäinen laukaus on ohilaukaus ja toinen laukaus ei laukea aseessa tai patruunassa olevan sallitun toimintahäiriön vuoksi. Tässä tapauksessa on uutta kiekkoa ammuttaessa **ensimmäinen laukaus ammittava ohi** ja osuttava vasta toisella. Jos kiekkoon osutaan ensimmäisellä laukauksella, on se tuomittava **“OHI”**.

**Kansallinen trap:** Sääntöä ei voi soveltaa.

#### **9.20.7.2** Uusi kiekko tulee heittää, **edellyttäen, että urheilija ei ole ampunut**, kun:

- a) Kiekko heitetään ennen urheilijan kommentoa.
- b) Kiekkoa ei heitetä välittömästi urheilijan komennosta (katso huomautus).
- c) Kiekon lentorata on säännönvastainen (katso huomautus).

- d) Urheilijalle sattuu sallittu ase- tai patruunahäiriö.
- e) Urheilijan ensimmäinen laukaus ei laukea joko aseessa tai patruunas- sa olevan toimintahäiriön vuoksi eikä hän ammu toista laukausta. Jos toinen laukaus ammuttiin, otetaan tulos huomioon.

**Kansallinen trap:** Sääntöä ei voi soveltaa.

**Huom:** Ellei tuomari komenna **“UUSI KIEKKO”** ennenkuin urheilija on ampu- nut, hänen ampuessaan tai välittömästi hänen ammuttuaan, kiekkoa ei voi väittää säännönvastaiseksi jos väite perustuu ainoastaan liian hitaaseen tai nopeaan heittoon tai että kiekko poikkeaa määrätyl- tä lentoradaltaan. Jos urheilija ampuu on tulos otettava huomioon.

## 9.20.8

### **KIEKKO TUOMITAN OHILAUKAUK- SEKSI, KUN:**

- a) siihen ei osuta lennon aikana;
- b) se vain pölyää eikä siitä irtoa näkyvää palaa;
- c) urheilija jättää, ei hyväksyttävästä syys- tä, ampumatta säännönmukaista kiek- koa, jota hän on kutsunut;

- d) aseessa tai patruunoissa on toimintahäiriö ja urheilija avaa aseensa tai koskettaa varmistinta ennen kuin tuomari on tarkastanut aseensa;
- e) kyseessä on urheilijan kolmas (3) tai useampi ase- tai patruunahäiriö saman sarjan aikana;
- f) ensimmäinen laukaus on **“OHI”** ja urheilija ei pysty ampumaan toista laukausta, koska hän ei ole ladannut toista patruunaa, hän ei ole vapauttanut puoliautomaattiaseen patruunalippaan salpaa tai ensimmäisen laukauksen rekyyli on varmistanut aseensa;

**Kansallinen trap:** Sääntöä ei voi soveltaa.

- g) urheilija ei voi laukaista asettaan, koska hän ei ole poistanut varmistinta, tai on unohtanut ladata tai virittää aseensa;
- h) urheilija ylittää sallitun valmistautumisaian ja häntä on siitä jo kerran varoitettu saman kierroksen aikana, tai
- i) urheilija rikkoo jalkasääntöä vastaan ja häntä on jo kerran varoitettu siitä saman kierroksen aikana.

## 9.20.9 MOLEMMAT PATRUUNAT LAUKEAVAT YHTÄAIKAA

“**UUSI KIEKKO**” ei saa tuomita kun molemmat patruunat laukeavat yhtäaikaa. Kiekko tulee tuomita joko “OSUMA” tai “OHI” laukausten tulosten mukaisesti.

**9.20.9.1** Jos tuomari, yhdessä urheilijan kanssa toteaa, että ase pitää korjata, voidaan ryhtyä toimintakelvottomien haulikoiden säännön mukaisiin toimenpiteisiin.

**Kansallinen trap:** Sääntökohdat 9.20.9 - 9.20.9.1 eivät koske kansallista trapia.

## 9.20.10 PUDOTUSAMMUNTA

**9.20.10.1 Turvallisuus.** Urheilija ei saa asettaa patruunaa aseensa mihinkään osaan ennenkuin hän seisoo ampumapaikalla valmiina ampumaan.

### 9.20.10.2 Automaattitrap ja kansallinen trap

- a) Kaikki tasatuloksilla olevat urheilijat ampuvat vuoron perään, alkaen ampumapaikalta yksi, säännönmukaisen kiekon, juryn arpomassa järjestyksessä.
- b) Vain ensimmäisellä ampumapaikalla näytetään urheilijoille yksi koekiekko kaikkien urheilijoiden seistessä n. metrin ampumapaikan takana.
- c) Kun tuomari komentaa “**START**” tulee ensimmäisen urheilijan ladata aseensa



ainoastaan yhdellä (1) patruunalla ja ampua kiekkoa. Hänen on tämän jälkeen jätettävä ampumapaikka ja heti siirryttävä seisomaan **vähintään yhden metrin seuraavan ampumapaikan taakse**. Muut urheilijat siirtyvät ammuttuaan, samaa menettelyä käyttäen, seisomaan jonoon tämän urheilijan taakse.

- d) Kaikki urheilijat, jotka vielä ovat tasatuloksella, pitää vuorollaan tehdä samoin.
- e) Ensimmäinen urheilija ei saa siirtyä ampumapaikalle ennenkuin tuomari kommentaa **“START”**.
- f) Jos urheilija lataa kahdella (2) patruunalla ja ampuu toisen laukauksen tulee kiekko tuomita **“OHI”** osuttiinpa kiekoon jommalla kummalla laukauksella tai ei.
- g) Ne urheilijat, jotka ampuvat kyseisellä ampumapaikalla ohi ovat hävinneet pudotusammunnan ja heidän on lopetettava ammunta.
- h) Kaikki vielä tasatuloksilla olevat urheilijat siirtyvät seuravalle ampumapaikalle
- i) Menettely jatkuu kunnes kaikki tasatulokset on ratkaistu.

## **9.20.11 FINAALIKILPAILU**

Automaattitrapin ja kansallisen trapin finaalit ammutaan kuten trapfinaali (katso sääntökohta 9.17).

### **9.20.11.1 Pudotusammunta finaalissa**

Pudotusammunta finaalissa ammutaan kuten trapfinaalin pudotusammunta. Katso sääntö 9.17.2.9

## **9.20.12 AUTOMAATTITRAP- JA KANSALLISEN TRAPIN RATOJEN NORMIT**

Katso myös trapratojen normit Teknisistä Säännöistä (TS).

### **9.20.12.1 Heitinsuoja**

Heitinsuojana voidaan käyttää trap- tai kaksoistrap-heitinsuojaa. Jos rakennetaan erityinen automaattitrap tai kansallisen trapin heitinsuoja pitää suojaa rakentaa siten, että sen katon yläpinta on samalla korkeudella ampumapaikkojen tason kanssa. Heitinsuojan sisämittojen tulisi olla noin 5 m päästä päähän, 2 m etuosasta takaosaan ja 2...2,10 m lattias- ta katon sisäpintaan. Näissä tiloissa henkilökunta pääsee vapaasti liikkumaan ja kiekaille on riittävästi varastotilaa (katso kuvat).

### 9.20.12.2 Ampumapaikat

Ampumapaikat tulee järjestää linjalle, joka on mitattu ja piirretty 15 metrin päähän heitinsuojan taakse, mitattuna heitinsuojan katon etureunasta. Ampumapaikka 3 tulee keskittää heitinsuojan keskipisteen kautta vedetylle, katon etureunan kanssa suorassa kulmassa olevalle linjalle. Ampumapaikat 1 ja 2 sekä 4 ja 5 pitää sijoittaa ampumapaikkalinjalle pisteisiin, jotka on mitattu 3,0...3,3 ja 6,0...6,6 metriä vasempaan ja oikeaan keskilinjasta, tässä järjestyksessä (katso kuvaa).

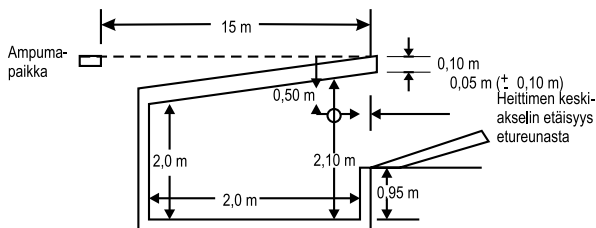
### 9.20.12.3 Heitin

Heitinsuoja tulisi varustaa yhdellä pysty- ja vaakasuunnissa mekaanisesti tai sähköisesti liikkuvalla heittimellä. Kiekot voidaan ladata käsin tai automaattisesti. Kiekot voidaan laukaista käsin, sähköisesti tai mikrofonin avulla sähköisesti. Heittimen tulee olla niin rakennettu ja kiinnitetty, että se heittää sattumanvaraisesti ja jatkuvasti vaihtuvilla kulmilla ja korkeuksilla särkymättömiä kiekkoja pystytasossa olevissa rajoissa 1,5 m... 3,0 m ( $\pm 0,15$  m) ja vaakatasoissa olevissa rajoissa 30...45 astetta maksimi (katso kuva).

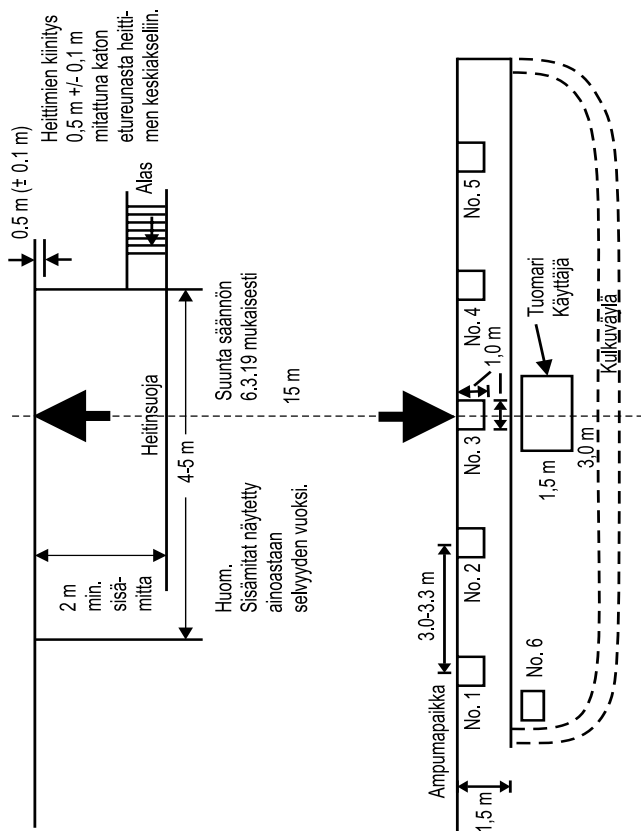
**Kansallinen trap:** Heittimellä ei tarvitse olla pystysuunnan moottoria. Kiinteän lentokorkeuden toleranssi kansallisessa

trapissa on  $\pm 0,15$  m (Minimi 1,85 m ja maksimi 3,15 m).

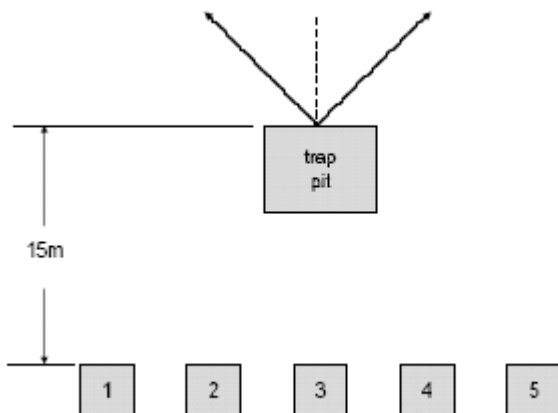
#### 9.20.12.4 Heitinsuojan poikkileikkaus



## 9.20.12.5 Automaattitrapata



## 9.20.12.6 Automaattitrapin kulmat



Heittopituus:

76 m  $\pm$  1 m

Korkeusvaihtelu

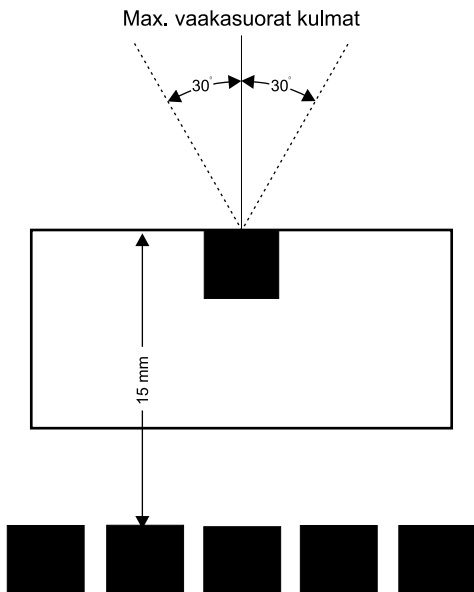
1,5 - 3,0 m ( $\pm$  0,15 m)

Vaakakulma:

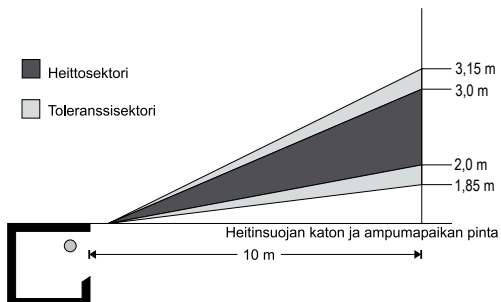
30 astetta min.

45 astetta max.

## 9.20.12.7 Kansallisen trapin heittokulmat



## 9.20.12.8 Kansallisen trapin heittokorkeudet



## LIITE 1

## SAL:N HAULIKKOJAOSTON OHJEITA

- 1 Tämän sääntökirjan lisäksi ovat voimassa SAL:n Kilpailutoiminnan yleissäännöt ja ohjeet (KY), Tekniset säännöt (TS) sekä SAL:n haulikkojaoston vuosittain antamat ohjeet ja neuvot kilpailujen järjestäjille sekä SAL:n hallituksen ja/tai kilpailuvaliokunnan mahdolliset lisäohjeet.
- 2 Tässä sääntökirjassa esiintyvä lyhenne ISSF voidaan soveltuviin kohdissa korvata lyhenteellä SAL.
- 3 Arvonta: Kaksipäiväisissä kilpailuissa pitää ryhmien ensimmäisen päivän arvotua järjestystä toisena päivänä muuttaa esimerkiksi siten, että järjestys puolitetään ja jälkimmäinen puolikas siirretään ensimmäiseksi. Samalla tavalla pitäisi muuttaa myös ryhmien sisäistä järjestystä.  
Viittä urheilijaa pienempien ryhmien muodostamista ei suositella.
- 4 Kansallisessa kilpailutoiminnassa voidaan käyttää kahta sivutuomaria kolmen asemasta. Pienemmissä kilpailuissa voidaan urheilijoista nimetä kirjurin ja taulumiehen lisäksi myös tuomari. SAL:n kilpailutoiminnassa voidaan päivän ensimmäisen erän sivutuomareiksi ottaa saman radan kolmannesta erästä kolme viimeistä urheilijaa. Heitä koskevat samat kieltäytymissäännöt kuin muita sivutuomareita.



Sivutuomaritehtävistä pitää ilmoittaa virallisella ilmoitustaululla, eräluettelossa ja näiden ensimmäisten sivutuomareiden nimet pitää kuuluttaa ennen kilpailun alkua, jotta he varmasti ovat tietoisia tehtävästään. Sivutuomarivuoronsa jälkeen heille pitää suoda tarpeeksi aikaa (vähintään yhden erän verran) valmistautua omaan kilpailusuoritukseensa.

- 5 Kansallisessa kilpailutoiminnassa on pölykiekkoja käytettävä yleisen sarjan SM-kilpailuiden finaaleissa. Muiden sarjojen ja kilpailujen finaaleissa on pölykiekkojen käyttö vapaaehtoista.
6. Skeet merkkinauhan mittaaminen.

Kyynärpään kärki  
= ISSF:n virallisen  
merkin yläreuna  
(pituus 250 mm  
leveys 30 mm)



## LIITE 2

## SIVUTAULUN HOITAJAN TOIMINTA-OHJE

Radalla olevaa tulostaulua (sivutaulua) nimitetään tässä ohjeessa tauluksi.

- 1 Taulun on oltava selvälukuinen, mieluiten sellainen, jossa on sivusuunnassa kiinteitä käännettäviä merkkejä, joiden toinen puoli on valkoinen ja toinen punainen. Jokaista ryhmän kuutta urheilijaa varten on oma rivinsä, joka käsittää 25 käännettävää merkkiä (kaksostrapissa joko kaksi riviä á 15 merkkiä tai yksi rivi jossa 30 merkkiä). Traplajeissa kukin rivi on jaettu viiden merkin ryhmiin. Skeetissä suositellaan taulua, jossa merkit on jaettu ampumapaikkojen mukaisesti ryhmiin.  
Taulussa on oltava paikka, johon kirjoitetaan urheilijoiden nimet, kilpailunumerot ja sarjan lopputulos.
- 2 Sääntöjen mukaan yksi kulloinkin sivutuomarivuorossa olevista urheilijoista toimii taulunhoitajana.
- 3 Taulunhoitajan tulee sijoittua siten, että hän näkee kiekot, ratatuomarin ja urheilijat eikä estä tuomaria, urheilijoita eikä yleisöä näkemästä taulua.
- 4 Taulunhoitaja toimii myös sivutuomarina. Hän ilmoittaa tuomarille oman näkemyksensä osumista tai ohiammutuista suori-

tuksista, mutta merkitsee tuloksen rata-tuomarin tuomion mukaisesti taululle.

- 5 Ammunnan alkaessa aloitetaan merkien kääntäminen (tai siirto/kääntäminen) taulun siitä reunasta, johon on merkitty urheilijoiden nimet. Taulunhoitaja merkitsee tuloksen välittömästi suorituksen ja tuomion jälkeen: osuma tai ohi. Ennen suoritusta ei merkkejä saa kääntää tai siirtää. Osuman merkiksi käännetään merkin valkoinen puoli urheilijoihin päin ja vastaavasti ohilaukauksen merkiksi punainen puoli. Merkit käännetään käsin ei esim. istuen kepin avulla kurkoittaen.

On suositeltavaa, että taulunhoitaja menettelyllään ilmaisee taulua seuraaville mikä rivi vastaa kulloinkin vuorossa olevan urheilijan suoritusta. Tämän voi tehdä esim. pitämällä käsi vuorossa olevan urheilijan rivin kohdalla.

- 6 Taulunhoitajan on tarkkaan seurattava ammunnan kulkua ja oltava joka hetki selvillä siitä, mikä merkki vastaa kulloinkin ampumavuorossa olevan urheilijan suoritusta.

- 7 Ryhmän ammuttua sarjansa on taulunhoitajan merkittävä kunkin urheilijan sarjan tulos sille varatulle paikalle sekä yhdessä tuomarin/kirjurin kanssa verrattava tuloksia pöytäkirjaan merkittyihin tuloksiin.

- 8 Kun ryhmä on ampunut sarjansa loppuun, ei taulun merkkejä saa kääntää ilman tuomarin lupaa.
- 9 Ennen taululta poistumista on taulu nollattava sekä pyyhittävä nimitaulu puhtaaksi tuomarin annettua siihen luvan. Mikäli käytetään vaihtotauluja, on taulunhoitajan poistettava ampuneen ryhmän taulu. Taulunhoitajan tulee huolehtia siitä, että poistettu taulu siirretään sille radalle, jossa sitä seuraavaksi käytetään. Uuden ryhmän taulun asettaa seuraavan ryhmän taulunhoitaja.

### LIITE 3

## OHJE YHDISTETYN FINAALIN JÄRJESTÄMISEKSI

Sarjoissa Y20, Y17 ja Y15 ammutaan yksi yhteinen juniorifinaali. Sarjoissa N ja N20 yksi yhteinen naisten finaali.

Sarjojen Y20, Y17, Y15 ja N20 voittajat ratkaistaan peruskilpailun tulosten perusteella.

Yhdistetyillä finaaleilla ratkaistaan ainoastaan junioreiden ja naisten finaalikilpailun voittajat.

Tasatulokset peruskilpailussa ratkaistaan säännön 9.15.2. mukaisesti (kilpailu ilman finaalia). Nämä tasatulokset ratkaistaan ennen mahdollisia pudotusammuntoja finaalia varten. Jos peruskilpailun pudotusammunnalla ratkeaa myös finaaliinpääsy ei erillistä pudotusammuntaa järjestetä.

Yhteiseen finaaliin pääsee tulosten perusteella kuusi parasta urheilijaa.

Mikäli finaaliin pääsyssä on tasatuloksia enemmän kun on finaalipaikkoja, ammutaan näiden kesken pudotusammunta säännön 9.15.1.1 mukaisesti (pudotusammunta ennen finaalia).

Kilpailu käydään normaalin finaalikilpailusäännöin kuitenkin siten, että mikäli yhdistetyissä sarjoissa on kymmenen tai vähemmän urheilijoita, finaaliin pääsee

neljä parasta. Mikäli urheilijoita on vähemmän kuin neljä, ei finaalikilpailua järjestetä vaan sijoitukset ratkeavat peruskilpailun tulosten mukaan, mahdollisten pudotusammuntojen jälkeen.

Finaalikilpailun palkinnot jaetaan kolmelle parhaalle.

## LIITE 4 RATAKOMENNOT SUOMEKSI JA ENGLANNIKSI

Yleisimmät ratakomennot englanniksi ja suomeksi:

START	START
STOP	STOP, SEIS
TEST FIRE	KOELAUKAUKSET
TRIAL TARGET	KOEKIEKKO
READY	VALMIS
HIT	OSUMA
LOST	OHI
ZERO	OHI (nolla)
TARGET	KIEKKO
NO TARGET	UUSI KIEKKO
WARNING	VAROITUS
DEDUCTION	VÄHENNYS
DISQUALIFIED	HYLÄTTY
TIME	AIKA
READY POSITION	VALMIS-ASENTO
FOOT FAULT	JALKAVIRHE
ABSENT	POISSAOLEVA
SIDE REFEREE	SIVUTUOMARI
MALFUNCTION	ASEHÄIRIÖ
TRAP	HEITIN
HIGH HOUSE	A-TORNI
LOW HOUSE	B-TORNI
PIT	HEITINSUOJA (trap)

## **LIITE 5 LIIKUNTAVAMMAISTEN KILPAILEMINEN**

### **1. Yleistä**

SAL:n liittovaltuusto on hyväksynyt liikuntavammaisten haulikkolajit kilpailuohjelmaansa alkaen 1.1.2009.

### **2. Liikuntavammaisten lajit**

Liikuntavammaisten kilpailuja järjestetään kaikissa SAL:n haulikkolajeissa (kts. KY)

### **3. Liikuntavammaisten sarja**

Liikuntavammaisten kilpailussa on vain yksi sarja, Y.

#### **3.1 Liikuntavammaisten vammaluokat ja luokitus**

Liikuntavammaisten sarja Y on jaettu kolmeen vammaluokkaan, LV1 (avoin), LV2 (istuen) ja LV3 (seisten), jotka toistaiseksi perustuvat vamman haitta-asteeseen (katso myös KY).

Haitta-asteet ovat viitteellisiä koska eri vakuutusyhtiöt ja lääkärit käyttävät eri lukuja (= subjektiivinen suure).

##### **3.1.1 LV1, avoin luokka**

Urheilijalla on yleisvamma, jonka viitteellinen haitta-aste% on n. 20 käsissä, jaloissa tai molemmissa. Urheilija saa ampua joko seisten tai istuen.



### **3.1.2 LV2, istuen luokka**

Urheilija ei pysty ampumaan turvallisesti seisten eikä liikkumaan ilman pyörätuolia montaakaan metriä. Ampuminen tapahtuu istuen tuolilla, jakkaralla tai pyörätuolissa. Viitteellinen haitta-aste% on n. 60.

### **3.1.3 LV3, seisten luokka**

Urheilijalla on yksi käsi käytössä ampumatilanteessa. Urheilija ei saa ottaa tukea. Viitteellinen haitta-aste% on n. 50.

### **3.1.4 Luokitus**

Jokaisella urheilijalla pitää olla henkilökohtainen luokituskortti. Jos kortti puuttuu, saa urheilija osallistua ainoastaan avoimeen luokkaan (LV1). Tällöinkin hänellä tulee olla luotettava selvitys (lääkärintodistus) vammansa haitta-asteesta. Avoimeen luokkaan saa osallistua myös urheilija joka muuten saisi osallistua LV2- tai LV3-luokkaan.

Luokituksen ja luokituskortin myöntää SAL:n luokittelija.

ISSF (ja IPC) työstävät kansainvälistä luokitusta haulikolle. Luokituksen valmistuttua se tullaan ottamaan käyttöön myös kansallisessa kilpailutoiminnassa.

### **3.1.5 Luokituksen tarkistaminen**

Ilmoittautuessaan kilpailuun, urheilija ilmoittaa missä luokassa hän aikoo kilpaila. Kilpailupaikalla järjestäjä on velvollinen tarkistamaan urheilijan luokituksen hänen luokituskortistaan esim. lisenssitarkastuksen yhteydessä, ja varmistamaan, että urheilijalla on oikeus osallistua haluaansa luokkaan.

## **4. Liikuntavammaisten kilpailut**

Kaikkien haulikkolajien SM-kilpailuissa tulee olla liikuntavammaisten luokat.

Liikuntavammaisten SM-kilpailut järjestetään pääsääntöisesti ikäsarjojen SM-kilpailujen yhteydessä. SM-kilpailut voidaan järjestää myös erillisenä kilpailuna, jossa voi olla useampia lajeja samana viikonloppuna.

Kilpailuvaliokunta ja haulikkojaosto toivovat, että myös muissa kilpailuissa olisi liikuntavammaisten luokkia.

### **4.1 Joukkuekilpailu**

Liikuntavammaisten kilpailuissa ei ole joukkuekilpailua.

### **4.2 Lisenssi ja tuomarikortti**

Kilpailijoilta vaaditaan normaali, ikänsä mukainen kilpailulisenssi.

SM-kilpailuissa ei tuomarikorttia vaadita toistaiseksi.

### 4.3 Radat

Liikuntavammaisten kilpailuja järjestävien seurojen radat tulee olla sellaiset, että liikuntavammaiset pääsevät liikkumaan esteettömästi.

Esteettömyys koskee myös taukotiloja, kahvilaa, WC-tiloja jne.

Kilpailuvaliokunta ja haulikkojaosto suosittelevat, että kaikki radat tehtäisiin esteettömiksi riippumatta siitä, järjestetäänkö niillä liikuntavammaisten kilpailuja vai ei.

## 5. Poikkeukset normaaleihin kilpailusääntöihin

### 5.1 Laukausmäärät

Skeet, trap, kansallinen trap ja automaattitrap: 75 kiekkoa, kaksoistrap: 120 kiekkoa. Sporting ja Compak-sporting: ensimmäisen päivän kiekot. Finaaleja ei liikuntavammaisten kilpailuissa ammuta (katso KY).

### 5.2 Skeet

**Skeetissä** käytetään poikkeavaa ampu-maohjelmaa:

- paikat 1 ... 4: normaalisti,

- paikka 5 ... 6: normaalisti
- paikka 7: BA ja BA
- paikka 4: A ja B, B ja A (kaksoiskiekkojen tilalla yksittäiskiekot.
- paikkaa 8: ei ammuta

### 5.3 **Trap**

Trapissa ammutaan normaalisti kiekko per ampumapaikka ennen siirtymistä seuraavalle ampumapaikalle.

### 5.4 **Automaattitrap ja kansallinen trap**

Automaattitrapissa ja kansallisessa trapissa ammutaan viisi kiekkoa ampumapaikka kohden ennen siirtymistä seuraavalle ampumapaikalle.

### 5.5 **Kaksoistrap**

Kaksoistrapissa ammutaan normaalisti kaksoiskiekko per ampumapaikka ennen siirtymistä seuraavalle ampumapaikalle.

### 5.6 **Sporting**

Ammutaan normaalin kilpailuohjelman mukaisesti (katso sporting sääntökirja).

Mikäli maasto-olosuhteiden takia jollekin ampuma-asemalle ei pääse pyörätuolissa istuva tai muuten liikuntarajoitteinen urheilija, pitää ennen kilpailujen alkua tämä asema korvata kaikille liikuntavammaisille toisella asemalla.

## **5.7 Compak-sporting**

Ammutaan normaalissa järjestyksessä (katso sporting sääntökirja).

## **5.8 Valmistautumisaika**

Kaikissa lajeissa on 45 sekuntia aikaa ladata ja kutsua seuraavaa kiekkoa.

Lisäaikaa annetaan trap-lajeissa siirtymiseen ampumapaikalta 5 ampumapaikalle 1.

## **5.9 Avustajan käyttö**

Avustajan käyttäminen haulikon lataamiseen ja siirtymisessä on luvallista. Valmentaminen ei ole sallittua.

## **5.10 Sivutuomarityöskentely**

Urheilijaa ei velvoiteta toimimaan taulumiehenä. Urheilijaa voidaan käyttää kirjurina ja sivutuomarina. Urheilijan käyttämistä ratatuomarina ei suositella.

## **6. Suomen ennätykset**

Liikuntavammaisten Suomen ennätykset (SE) kirjataan kaikissa haulikkolajeissa pl. sporting-lajit, vammaluokissa LV1, LV2 ja LV3.

7.

### **Liikuntavammaisten osallistuminen vammattomien sarjoihin**

Liikuntavammaisen voi osallistua vammattomien kilpailuun. Tällöin noudatetaan normaaleja kilpailusääntöjä ilman poikkeuksia (katso H/2013-2, sporting sääntökirja ja KY/2013).