

**H/2017**



**SAL**

**SUOMEN AMPUMAUURHEILULIITTO  
FINNISH SHOOTING SPORT FEDERATION**

# **HAULIKKOLAJIEN SÄÄNNÖT (H)**

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

Voimassa 15.3.2017 alkaen.

Hyväksytty Suomen Ampumaurheiluliiton  
liittohallituksen kokouksessa 15.3.2017.

Säännöt noudattavat ISSF:n kilpailusääntöjä.

## HUOM:

Tämä on sääntökirjan työversio.

Tämä versio on netissä, jotta siitä voi katsoa mitkä kohdat ovat muuttuneet, mitä on lisätty ja mitä on poistettu edelliseen kirjaan verrattuna. Lisätty teksti on merkitty **sinisellä** ja poistettavaksi merkitty teksti on yliviivattu.

Sääntömuutokset ovat sen verran mittavat, että mitään erillistä paperia muuttuneista kohdista EI julkaista.

Kaikki ei-poistetuksi merkitty teksti on sisällöltään sama kuin vastaavassa 2017 ensimmäisen painoksen sääntökirjassa.

Tässä versiossa ei ole sivunumerointia, eikä kirjan taitto muutenkaan vastaa lopullista 2017 sääntökirjaa.

# HAULIKKOLAJIEN SÄÄNNÖT H/2017

## Sisällysluettelo

9.1	Yleistä.....
9.2	Turvallisuus .....
9.3	Rata- ja kiekkomääräykset .....
9.4	Varusteet ja patruunat .....
9.5	Kilpailutoimitsijat.....
9.6	Ampumalajit ja kilpailuohjelma .....
9.7	Kiekot - säännönmukainen, säännönvastainen, rikkinäinen, osuma, ohi ja uudet kiekot.....
9.8	Kilpailusäännöt - trap.....
9.9	Kilpailusäännöt - kaksoistrap.....
9.10	Kilpailusäännöt - skeet .....
9.11	Kilpailujärjestelyt.....
9.12	Toimintahäiriöt .....
9.13	Kilpailuvaatetus ja varusteet.....
9.14	Tulostoimisto ja tulosten kirjaaminen.....
9.15	Tasatulokset ja pudotusammunta .....
9.16	Sääntörikkomukset.....
9.17	Protestit ja vetoamukset .....
9.18	Finaalit olympialajeissa.....
9.19	Kuvat ja taulukot.....
9.20	Hakemisto.....
9.21	SAL:n automaattitrapin ja kansallisen trapin kilpailusäännöt .....
9.22	SAL:n kansallisen skeetin kilpailusäännöt .....
Liite 1	SAL:n haulikkojaoston ohjeita .....
Liite 2	Sivutaulun hoitajan toimintaohje.....
Liite 3	Ohje yhdistetyn finaalin järjestämiseksi.....
Liite 4	Ratakomennot suomeksi ja englanniksi .....
Liite 5	Liikuntavammaisten kilpaileminen.....
Liite 6	Skeet ja trap, parikilpailun säännöt.....

**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, kansallisen trapin ja **kansallisen skeetin** säännöt ovat SAL:n kansallisia sääntöjä eikä niitä ole tämän sääntökirjan pohjana olevassa alkupe-  
räisessä ISSF:n sääntökirjassa. Myös kaikki litteet ovat kansallisia.

Tämä sääntökirja kumoaa kaikki edelliset "Haulikkolajien säännöt (H/20XX)" 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, automaattitrapin ja kansallisen skeetin kilpailuissa. Lyhenteen ISSF voi korvata lyhenteellä SAL tarkoittamaan kansallista kilpailutoimintaa.

**9.1.2** Jokaisen urheilijan, valmentajan joukkueen johtajan ja kilpailun toimitsijan tulee tuntea 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) itselataavia haulikoita 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 ennen kuin urheilija seisoo ampumapaikallaan kääntyneenä ampumasuuntaan ja haulikko osoittaa turvalliseen suuntaan sen jälkeen kun tuomari on antanut luvan ampua, (poikkeukset kts. sääntö [9.9.2.g](#)).
- f) Kun ammunta keskeytyy on ase avattava ja patruunat ja hylsyt poistettava.
- g) Urheilija ei saa kääntyä ampumapaikallaan ennen kuin ase on tyhjä sekä avattu.
- h) Viimeisen laukauksen jälkeen, ennen kuin 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, paitsi siihen erikseen varatulla alueella, 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 sovittu.



tava päätuomarin 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.

- 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 tai ääntä vahvistava toiminto, ovat urheilijoille ja valmentajille kiellettyjä kilpailualueella. Kuulorajoitteiset urheilijat saavat juryn hyväksynnällä käyttää kuulolaitteita (kts. TS.6.2.5).

**SAL:n lisäys:** SAL:n alaisissa kilpailuissa saavat urheilijat ja valmentajat käyttää aktiivisia, "ns. kuulevia" kuulonsuojaimia edellyttäen ettei niissä ole minkäänlaisia radio-ominaisuuksia.

- c) Kaikkia urheilijoita, tuomareita ja toimitsijoita kehoitetaan käyttämään särkymättömiä ampumalaseja tai vastaavia silmäsuojaimia.

**SAL:n lisäys:** SAL:n alaisissa skeet-kilpailuissa, sekä kilpailuja edeltävissä har-

joituksissa 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 6.3.6.
- b) Ampumaratojen yksityiskohtaiset määräykset ovat Teknisissä Säännöissä kohdassa 6.4.17 - 6.4.20.
- 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) **urheilijalle**. Seuraavasta rikkeestä on tuomittava pisteen vähennys **viimeiseksi ammutun sarjan viimeisestä osutusta kiekosta (vihreä kortti)**. Sitä seuraavista rikkeistä seuraa hylkääminen (**punainen kortti**). Ratatietokoneen tahallinen sulkeminen johtaa välittömään hylkäämiseen. **Jos valmentaja tai joukkueen toimitsija**

rikkoo tätä sääntöä, tulee varoitus tai rangaistus antaa kaikille sen maan urheilijoille kyseisessä lajissa ja sarjassa.

**SAL:n lisäys:** Kansallisen trapin ja automaattitrapin ratamääräykset löytyvät tämän kirjan lopusta (kohta 9.21).

## 9.4 VARUSTEET JA PATRUUNAT

### 9.4.1 VARUSTERAJOITUKSET

Urheilijat saavat käyttää ainoastaan välineitä ja vaatteita, jotka ovat ISSF:n sääntöjen 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, mukaan lukien kaikki välineet tai menetelmät, jotka helpottavat kiekkojen laskemista sekä värilliset patruunoiden välitulpat, ovat kiellettyjä (kts. TS.6.1.4).

Tämän säännön rikkomisesta urheilijalle tulee ensimmäisen rikkeen kohdalla antaa varoitus (keltainen kortti). Seuraavista rikkeistä on tuomittava viiden (5) kiekon vähennys (vihreä kortti) joka merkitään viimeksi ammutun sarjan viiden viimeisen osutun kiekon tulokseen.

### **9.4.1.1 Varustetarkastus**

Urheilijat ovat vastuussa siitä, että kaikki heidän varusteensa ja vaatteensa, joi- ta 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 skeet-merkkiä koskevia sääntöjä on hylättävä.

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

Kaikki urheilijan varusteet ampumapaikal- la on katsottava olevan urheilijan käytet- tävissä ja ne ovat juryn tarkastettavissa. Rikkomuksista seuraa rangaistuksia.

## **9.4.2 HAULIKOT**

### **9.4.2.1 Asetyydit**

Kaiken tyyppisiä rihlattomia haulikoita, myös itselataavia (puoliautomaattisia), voidaan käyttää edellyttäen, ettei niiden kaliiperi ole suurempi kuin 12. Pumppu-

toimiset haulikot ovat kuitenkin kiellettyjä. Haulikoita, joiden kaliiperi on pienempi kuin 12, voidaan käyttää. Haulikoissa ei saa olla maastokuviollinen viimeistely.

#### **9.4.2.2 Päästöliipaisimet**

Aseet, joissa on minkä tahansa 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, mukaan lukien supistajia, on kielletty saman kierroksen aikana.

#### **9.4.2.6 Suujarrut**

Suujarru tai muut samaa tarkoitusta ajavat laitteet ovat kiellettyjä, kuitenkin niin, että reijitetyt vaihtosupistajat ovat sallittuja (katso 9.4.2.7.b).

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

#### 9.4.2.7 Reijitetyt piiput ja reijitetyt vaihtosupistajat

- a) Piippu saa olla reijitetty edellyttäen, ettei reijitys ulotu kauemmaksi kuin 20 cm piipun suusta tai minkä tahansa vaihtosupistajan suusta taaemmaksi.
- b) Vaihtosupistajat (reijitetyt tai ei) ovat sallittuja. Vaihtosupistajien reijitys, mukaan lukien mahdollinen piipun reijitys, ei saa ulottua 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.

#### 9.4.2.9 Perälevyn mitta

Perälevyn alin piste ei saa olla kauempana kuin 170 mm lukkorungon alapinnan tasosta (katso kuva).



### 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 24,0 g (+ 0,5 g toleranssi). Todetaksen, että urheilija käyttää tämän säännön mukaisia patruunoita, ei patruunatestiin valittujen patruunoiden latausten keskiarvo saa ylittää maksimilatauksen+toleranssin (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) Ainoastaan läpinäkyviä tai läpikuultavia värittömiä välitulppia saa käyttää.
- g) Mustaruuti-, valojuova- ja muut erikoispatruunat ovat kiellettyjä.
- h) Mitään sellaisia sisäisiä muutoksia ei saa tehdä, jotka saavat aikaan ylimääräisen tai erityisen hajoamisvaikutuksen kuten käänteislataus, ristikot jne.



### 9.4.3.2 Patruunantarkastus

Välinetarkastuksen tai juryn on toimeksi-pantava patruunantarkastusohjelma, jonka ISSF:n hallitus hyväksyy. Erityisohjeita patruunatestauksen suorittamiseksi löytyy Haulikon varustetarkastusohjeesta, joka on saatavilla ISSF:n toimistosta.

- ~~a) Tuomari tai juryn jäsen saa ottaa ampumattoman patruunan urheilijan aseesta tarkastusta varten.~~
- a) Juryn jäsen tai tuomari voi koska tahansa ottaa patruunoita urheilijalta tarkastusta varten urheilijan ollessa ampumalueella.
- b) Jos urheilija käyttää patruunoita, jotka eivät ole säännön 9.4.3.1 mukaisia, hänet hylätään kilpailuista (punainen kortti).

## 9.5 KILPAILUTOIMITSIJAT

### 9.5.1 YLEISTÄ

Kaikilla henkilöillä, jotka toimivat toimitsijoina ISSF:n kilpailuissa tulee, kilpailun tasoon nähden, olla vaadittava pätevyys. Suorittaessa tointaan on kaikilla jurynjäsenillä oltava ISSF:n (punainen) juryliivi päällään. Suorittaessa tointaan on kaikilla ratatuomareilla oltava ISSF:n (sininen)

ratatuomariliivi 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 varmistuakseen 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 aseet, panokset ja varusteet.
- e) Tarkistaa heitinrikon jälkeen, että kiekkojen lentoradat asetetaan oikein.
- f) Suorittaa alkukilpailun aikana satunnaisia valmistautumisajan tarkastuksia.
- g) Suorittaa satunnaisia tarkastuksia kilpailun 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.

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

### 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 seuraavassa luetellut tehtävät tiiviissä yhteistyössä teknisen asiantuntijan, järjestelytoimikunnan, juryn, päätuomarin, tulostoimiston ja muiden toimitsijoiden kanssa.

### 9.5.3.3 Kilpailun johtajan tehtävät ovat:

- a) Antaa ohjeita ja valvoa ratojen valmistelua ISSF:n teknisten määräysten ja turvallisuusmääräysten mukaisesti haulikkokilpailuille soveltuvalla tavalla.
- b) Antaa ohjeita ja valvoa lisätoimintojen, kuten ase- ja patruunasäilytysten, teknisten palvelujen, viestintäyhteyksien, teknisen henkilökunnan jne. järjestämisessä.
- c) Antaa ohjeita ja valvoa 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.~~
- h) Valmistella yhdessä järjestelytoimikunnan kanssa harjoitusaikataulut sekä laatia kilpailuille ohjelma.
- i) Valmistella yhdessä järjestelytoimikunnan kanssa kilpailutoimitsijoille ja joukkueenjohtajille tekninen kokous.
- j) Tehdä päätöksiä, juryn hyväksynnällä, asioissa, jotka koskevat kilpailuaikataulun ja ratojen muuttamista sekä am-

munnan keskeyttämistä jollain radalla turvallisuus- tai muista syistä.

- k) 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) Neuvoo 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, ja
- 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 9.16.4.3);
- c) tehdä välitön päätös koskien osuttua kiekkoa “**OSUMA**” (“**HIT**”). Epäselvissä tapauksissa, tai urheilijan ollessa eri mieltä tuomarin **on** neuvoteltava sivu-

tuomareiden 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 **“UUSI KIEKKO”** (**“NO TARGET”**) tai mitätöimiä kiekkoja. Mikäli mahdollista on tuomarin huudettava **“UUSI KIEKKO”** tai antaa jonkun muun merkin ennen kuin urheilija ampuu;

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

- f) antaa varoituksia (keltainen kortti) tai automaattisia vähennyksiä (vihreä kortti) sääntörikkomuksissa siinä missä säännöt niin määräävät;
- g) varmistaa, että jokaisen laukauksen tulos kirjataan oikein;
- h) varmistaa, ettei urheilijoita häiritä;
- i) valvoa säännönvastaista valmentamista; sanaton valmentaminen on sallittua (katso TS.6.12.5.1)
- 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 niistä rangaistuksista tai hylkäämisistä, jotka ovat juryn vastuulla.

## 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 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. Sivutuomareitehtävistä pitää ilmoittaa virallisella ilmoitustaululla ja 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.

### 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 **es-teittä** tarkkailla koko ampuma-aluetta;
- g) ilmoittaa skeetissä tuomarille, mikäli kiekkoon ei osuttu ampumarajojen sisäpuolella, sekä
- h) **avustaa juryä protestitilanteissa.**

### 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 kutakin kieltäytymistä kohden **yksi piste hänen tuloksestaan viimeksi ammutun sarjan viimeisestä osu-masta.**

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 AMPUMALAJIT JA KILPAILUOHJELMA

### 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, automaattitrap ja kansallinen skeet.

Ohjelmat ovat seuraavat:

	Kiekkojen määrä	
	Miehet	Naiset
Trap 25 kiekon kierroksissa	125 + finaali	75 + finaali
Kaksoistrap 30 kiekon kierroksissa	150 + finaali	120 (+ finaali*)
Skeet 25 kiekon kierroksissa	125 + finaali	75 + finaali

**SAL:n kommentti:** SAL:n kilpailuissa noudatetaan KY:n mukaista sarjajakoja ja kiekkomääriä. Kansalliset lajit, katso KY.

## 9.6.2 HARJOITUKSET

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

- a) Viralliset harjoitukset tulee järjestää kullekin lajille päivää ennen lajin kilpailua samoilla radoilla ja samanlaisilla kiekkoilla (väri ja merkki) 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 suositata.
- d) Skeetharjoituksissa tulee heittää kaksi ylimääräistä kaksoiskiekkoa (käänteiset kaksoiskiekot ampumapaikoilla 3 ja 5 voidaan valita).

### 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 mai-

den kesken, jotka ovat läsnä, siten ettei mitään maata suosita.

- c) varmistua siitä, että kaikki läsnä olevat joukkueenjohtajat ovat tietoisia mahdollisista epävirallisista harjoituksista.

## 9.7 KIEKOT - SÄÄNNÖNMUKAINEN, SÄÄNNÖNVASTAINEN, RIKKINÄINEN, OSUMA, OHI JA UUDET KIEKOT

### 9.7.1 SÄÄNNÖNMUKAINEN KIEKKO

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

### 9.7.2 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.

### 9.7.3

#### RIKKINÄINEN KIEKKO

- a) Rikkinäinen kiekko on kiekko joka ei ole kiekkoja koskevien sääntöjen mukaan ehjä (katso [TS.6.3.6.1](#)).
- b) Rikkinäisen kiekon kohdalla tuomitaan aina **“UUSI KIEKKO”** ja se tulee aina uusia.

### 9.7.4

#### “OSUMA “- OSUTTU KIEKKO

- a) Kiekko tuomitaan osumaksi **“OSUMA“** kun säännönmukainen kiekko 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.

### 9.7.5

### “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 itseltaavan haulikon 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.

## 9.7.6

### 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**” ennen kuin urheilija ampuu. Jos tuomari kommentaa “**UUSI KIEKKO**” urheilijan ampussa 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.

## 9.8

### KILPAILUSÄÄNNÖT – TRAP

#### 9.8.1

#### 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”**.

## 9.8.2

### 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 tapahtuessa manuaalisesti.
- 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. Jos urheilija ampuu kaksi laukausta (finaali, pudotusammunnat) tulee kiekko tuomita "OHI" riippu-

matta siitä osuttiinko siihen vai ei ja millä laukauksella.

- 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 tai kantaa asettansa ladattuna paikkojen 5 ja 6 välillä, tulee antaa VA-ROITUS (keltainen kortti). Seuraavalla kerralla saman kierroksen aikana tulee hänet HYLÄTÄ (punainen kortti) kilpailuista.

SAL:n kommentti: Ase katsotaan ladatuksi kun patruuna koskee mitä tahansa aseeseen osaa.

- k) 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 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 ja sitä

edeltävän pudotusammunnan aikana aikarajoja tarkkaillaan elektronisella ajastimella (9.18.2.5), jota operoi kilpailuomareiden joukosta nimetty tuomari (9.18.2.6.b).

## **9.8.4 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 heittimestä ennen kilpailun jatkamista.

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

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

### **9.8.5.1 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.

## 9.8.5.2

## 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 asetus, kaikille radoille
--

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



## Kolmipäiväiset kilpailut (25+50+50)

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

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

## Kaksi- tai kolmipäiväiset kilpailut

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

Jos ylläkuvattuja asetuksia ei käytetä on erät järjestettävä aina kun on mahdollista siten, että jokainen erä ampuu:

- jokaista rataa yhtä monta kertaa,
- tiettyä asetusta yhtä monta kertaa.

- c) Mikäli mahdollista tulee asetukset, jotka käytetään epävirallisissa ja virallisissa harjoituksissa olla eri kuin itse kilpailussa käytettävät.
- d) 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, pl. kohta c, edellyttäen, että kaikki urheilijat kilpailun loputtua ovat ampuneet saman määrän kiekkoja samoilla asetuksilla.

### 9.8.5.3

#### Kiekkojen heittorajat

Jokainen kiekko tulee heittää taulukoista I - IX (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.

#### 9.8.5.4 Heitinten säätäminen

Jokaista heitintä tulee säätää seuraavalla tavalla:

- a) Heittokulma säädetään nollassi (0) suoraan eteen.
- b) Heittimen josta kiristämällä tai löysäämällä ja korkeutta säätämällä 10 m heitinsuojan edessä säädetään oikea heittokorkeus ja -pituus.
- c) Vaadittu sivukulma asetetaan mittamalla heitinsuojan katolla suoraan heittimen keskipisteen päältä.

### 9.8.6 JURYN TARKASTUKSET

#### 9.8.6.1 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 (kts. 9.3).

### 9.8.6.2 Säännönvastaiset lentoradat

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

### 9.8.7 KIEKOSTA KIELTÄYTYMINEN

Urheilija voi kieltäytyä kiekosta jos:

- a) kiekkoa ei heitetä heti urheilijan komennosta,
- b) tuomari on samaa mieltä urheilijan kanssa siitä, että urheilijaa on, kutsuttuun kiekkoa, näkyvästi häiritty ulkoisen tekijän johdosta, 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.

### 9.8.8 UUSI KIEKKO (“NO TARGET”)

#### 9.8.8.1

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 heittäimestä kuin mitätön kiekko. Urheilija ei voi kieltäytyä ampumasta sitä, vaikka hän katsoisi, että uusi kiekko heitettiin saman ryhmän toisesta heittäimestä.
- c) Tuomarin tulee pyrkiä komentamaan **“UUSI KIEKKO”** ennen kuin urheilija ampuu. Jos tuomari kommentaa **“UUSI KIEKKO”** urheilijan ampuessa tai välittömästi sen jälkeen on tuomarin päätös voimassa ja kiekko on uusittava osuttiinpa siihen tai ei.

#### 9.8.8.2

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 samaa kiekkoa.

- 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”**.

### 9.8.8.3

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

- a) Kiekko heitetään ennen urheilijan komentoa.
- 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”** ennen kuin urheilija on ampuanut, 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.

#### 9.8.8.4 **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 itselataavan haulikon patruunalippaan salpaa tai ensimmäisen laukauksen rekyyli on varmistanut aseensa,
- g) urheilija ei voi laukaista aseensa, koska hän ei ole poistanut varmistinta, tai on unohtanut ladata tai virittää aseensa,
- h) urheilija ylittää sallitun valmistautumisaikaa ja häntä on siitä jo kerran varoitettu (keltainen kortti) saman kierroksen aikana (9.16.3.6), tai
- i) urheilija rikkoo jalkasääntöä vastaan ja häntä on jo kerran varoitettu (keltainen kortti) siitä saman kierroksen aikana (9.16.3.6).



## 9.9 KILPAILUSÄÄNNÖT – KAKSOISTRAP

### 9.9.1 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 (nimien ja numeroiden tarkastus, sivutuomareiden paikallaolo, koelaukaukset, näyttekiekot, jne) on suoritettu hänen tulee komentaa **“START”**.

### 9.9.2 MENETTELY

- a) Kun ensimmäinen urheilija on valmis ampumaan, hänen tulee kohottaa ase olkapäälleen ja kuuluvalla äänellä pyytää kiekkoja, jonka jälkeen kiekot 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 val-

- mis 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 ohittaessaan 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 **varoit** (keltainen kortti). Seuraava tapaus saman kierroksen aikana johtaa kilpailusta **hylkäämiseen**.

- i) Urheilija ei saa siirtyä ampumapaikalta toiselle tavalla joka häiritsee toista urheilijaa tai ratatoimitsijaa.

### 9.9.3

#### 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 ja sitä edeltävän pudotusammunnan aikana aikarajoja tarkkaillaan elektronisella ajastimella (9.18.2.5) jota operoi kilpailutuomareiden joukosta nimetty tuomari (9.18.2.6.b).

### 9.9.4

#### KESKEYTYKSET

Jos kierros keskeytyy pitemmäksi ajaksi kuin 5 minuutiksi urheilijoista riippumat-

toman teknisen toimintahäiriön vuoksi, ryhmän urheilijoiden on sallittava nähdä yksi (1) säännönmukainen kaksoiskiekko jokaisesta asetuksesta A, B ja C ennen kilpailun jatkamista.

## 9.9.5 KIEKKOJEN LENTOPITUUS, KULMAT JA KORKEUS

### Heitinten asetustaulukot

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

Asetus	Heitin nro	Kulma* asteina	Korkeus 10 met- rissä ± 0,1 m	Lentomatka ± 1m**
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.

## 9.9.6 JURYN TARKASTUS

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

### 9.9.6.1 Näytekiekot

- a) Jokainen päivä, kun heittimet on säädetty ja jury on hyväksynyt säädöt, tulee **ennen kunkin erän** ensimmäisen sarjan alkua heittää yhdet (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 (kts. 9.3).
- d) Kun kilpailun aikana on ollut aikataulun mukainen tauko, tulee heittää yksi kaksoiskiekko jokaisesta asetuksesta A, B ja C ennen seuraavan erän alkua.

### 9.9.6.2 Pudotusammunta-asetukset

Kaikki kaksoistapin pudotusammunnat ennen finaalia suoritetaan säännön 9.15.5.3 mukaisesti. Pudotusammunnat finaalissa suoritetaan säännön 9.18.3.4.b mukaisesti.

Pudotusammunnat ennen finaalia voidaan järjestää millä tahansa siihen mää-

rätyllä radalla. Pudotusammunnat finaalissa on järjestettävä finaaliradalla.

### 9.9.6.3 Säännönvastaiset lentoradat

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

### 9.9.7 KAKSOISKIEKOSTA KIELTÄYTYMINEN

Urheilija voi kieltäytyä kaksoiskiekosta jos:

- a) kiekkoa ei heitetä heti urheilijan komennosta;
- b) tuomari on samaa mieltä urheilijan kanssa siitä, että urheilijaa on, kutsuttuaan kaksoiskiekkoa, näkyvästi häiritty ulkoisen tekijän johdosta; tai
- c) tuomarin mielestä jompi kumpi kiekko on säännönvastainen.

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

### 9.9.8 UUDET KIEKOT (“NO TARGET”)

Mitätön kaksoiskiekko “**UUDET KIEKOT**” on kaksoiskiekko, jossa jompi kumpi kiek-

ko 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 kiekoihin tai ei.
- c) Tuomarin tulee pyrkiä antamaan kommento **“UUDET KIEKOT”** ennen kuin urheilija ampuu. Jos tuomari kommentaa **“UUDET KIEKOT”** urheilijan ampuessa tai välittömästi sen jälkeen on tuomarin päätös voimassa ja kaksoiskiekko on uusittava osuttiinpa siihen tai ei.

#### 9.9.8.1

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 yhtä aikaa.
- 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 samoja kiekkoja.
- j) Molemmat patruunat laukeavat yhtä aikaa (kts. sääntö 9.12.2).
- 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.



### 9.9.8.2

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 patruunahäiriö eikä hän ammu toista laukausta. **Kaksoiskiekot tulee uusia molempien kiekkojen tuloksen toteamiseksi vaikka urheilija ampuisikin toisen laukauksensa.**

**Huom:** Ellei tuomari komenna **“UUDET KIEKOT”** ennen kuin 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.

### 9.9.8.3

#### 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 tulee huomioida ja toinen kiekko tulee tuomita **“OHI”**;
- e) ensimmäinen laukaus on **“OHI”** eikä urheilija pysty ampumaan toista laukausta, koska hän on unohtanut ladata aseensa kahdella patruunalla, unohtanut vapauttaa itselataavan haulikon 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. Kiekot tulee tuomita **“OHI - “OHI”**;
- g) urheilija ylittää aikarajan ja häntä on jo varoitettu saman kierroksen aikana tulee kiekot tuomita **“OHI - “OHI”** (9.16.3.6); ja

h) urheilijalla on jalkavirhe ja häntä on jo varoitettu saman kierroksen aikana tulee kiekot tuomita “**OHI** - “**OHI**” (9.16.3.6).

#### 9.9.8.4 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 ampua 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 tuomita “**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 tuomita **“OHI”**;

#### 9.9.8.5 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 tuomita **”OHI-OHI”**;
- b) urheilijan ase laukeaa vahingossa sen jälkeen kun hän on kutsunut kiekot, mutta ennen kuin kiekot on heitetty ja hän ampuu toisen laukauksen. Ensimmäinen laukaus tulee tuomita **“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”**;

### 9.9.9 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.

## 9.10 KILPAILUSÄÄNNÖT – SKEET

### 9.10.1 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”**.

### 9.10.2 MENETTELY

Kun komento **“START”** on annettu:

a) Ensimmäisen urheilijan tulee siirtyä ampumapaikalle 1, ladata aseensa yh-

dellä (1) patruunalla, ottaa valmiusasento ja kuuluvalla äänellä kutsua kiekkoa, jonka jälkeen säännönmukainen kiekko on heitettävä korkeasta tornista, epämääräisenä aikana, 0...3 sekunnin sisällä kutsusta.

Huom: Mikäli käytetään mikrofonijärjestelmää tulee ajastin säätää niin, että kiekot heitetään epämääräisenä aikana, 0,2...3,0 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 ja ajassa. 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 ennen kuin kaikki erän urheilijat ovat ampuneet edellisellä ampumapaikalla, eikä tavalla joka häiritsee toisia urheilijoita tai joka vaikeuttaa ratatoimitsijoiden työtä.

### 9.10.3 KILPAILUN KULKU

#### 9.10.3.1 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 lyhimässä mahdollisessa ajassa.

- d) Suurin sallittu kokonaisaika kunkin ampumapaikan kiekkojen kutsumiseen ja ~~ampumiseen~~ on 30 sekuntia sekä peruskilpailussa että finaalin ja sitä edeltävän pudotusammunnan aikana aikarajoja tarkkaillaan elektronisella ajastimella (9.18.2.5), jota valvoo siihen nimetty tuomari.
- e) Alkukilpailun aikana tulee ratatuomarin tarkkailla aikarajoja. Finaalin ja sitä edeltävän pudotusammunnan aikana aikarajoja tarkkaillaan elektronisella ajastimella (9.18.2.5), jota valvoo siihen nimetty tuomari.

### 9.10.3.2 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

### 9.10.3.3 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 ai-  
noastaan;
- c) ottaa valmiusasento,
- d) kutsua kiekkoa; ja
- e) ampua korkean tornin kiekkoa.

Tämän jälkeen hänen tulee kääntyä myö-  
täpäivään, ja **vasta käännettyään:**

- f) asettua matalan tornin kiekkoa varten;
- g) ladata aseensa ainoastaan yhdellä patruunalla;
- h) ottaa valmiusasento;
- i) kutsua kiekkoa; ja
- j) ampua matalan tornin kiekkoa.
- k) 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.

#### 9.10.3.4 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) Paikalla 4, jossa ammutaan kaksi (2) yksittäiskiekkoa tulee ase ladata kahdella patruunalla ennen kuin urheilija kutsuu ensimmäisen kiekon.
- c) Jos urheilija unohtaa ladata aseensa kahdella patruunalla yksittäiskiekkoja varten paikalla 4, ja hän, kutsuttuaan tai ammuttuaan ensimmäisen kiekon, muistaa ladanneensa vain yhdellä ja avaa aseensa ladatakseen toisen pat-

ruunan tai nostaa käden pyytääkseen-  
sä tuomarilta luvan ladata tulee kiekko  
tuomita **“OHI”**.

- d) Kun ammunta keskeytyy, on ase avat-  
tava ja patruunat poistettava.
- e) Urheilija ei saa poistua ampumapaikal-  
ta ennen kuin hänen aseensa on avattu  
ja tyhjä.

### 9.10.3.5 Näytekiekot

Erän sallitaan nähdä yhden säännönmu-  
kaisen näytekiekon kummastakin tornista:

- a) Ampumapaikalta 1 ennen kunkin päi-  
vän ensimmäisen sarjansa alkua.
- b) Jos tuomari kommentaa **“UUSI KIEK-  
KO”**, voi urheilija pyytää saada nähdä  
yhden (1) näytekiekon säännönvastai-  
sen kiekon jälkeen tai yhden (1) kak-  
soiskiekon säännönvastaisen kaksois-  
kiekon jälkeen edellyttäen, että urheilija  
ei ampunut säännönvastaista kiekkoa  
tai molempia kiekkoja säännönvastai-  
sessa kaksoiskiekossa.
- c) Jos kierros keskeytyy pidemmäksi kuin  
5 minuutiksi urheilijoista riippumatto-  
man teknisen toimintahäiriön vuoksi,  
ryhmän urheilijoiden on sallittava näh-  
dä yksi (1) säännönmukainen näyte-  
kiekko kummastakin tornista ennen  
kilpailun jatkamista.

### 9.10.3.6 Tähtääminen radalla

Tähtäysharjoittelua:

- a) Voidaan suorittaa sen jälkeen kun tuomari on komentanut "START" ainoastaan **ampumapaikalla 1**. Urheilijan sallitaan (aikarajan puitteessa) nostaa **ladatun** aseensa olalle ja tähdätä muutamana sekunnin sekä ennen yksittäiskiekkoa että ennen kaksoiskiekkoja.
- b) Urheilijan on tämän jälkeen otettava valmiusasento ennen kiekon (kiekkojen) kutsumista.
- c) Ennen sarjan alkua urheilija ei saa tehdä koenostoja tai tähtäysharjoituksia aseensa kanssa tai ilman millään ampumapaikalla. Sarjan aikana saavat urheilijat, jotka eivät ole ampumavuorossa, muita urheilijoita häiritsemättä, kädellään seurata kiekkojen lentorataa toisen urheilijan ampuessa.

### 9.10.3.7 Kiekkojen etäisyydet, kulmat ja korkeudet

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

- b) Urheilijoiden, valmentajien ja joukkueen toimitsijoiden on kiellettyä mennä heitintorneihin sen jälkeen kun jury on hyväksynyt heitinten säädöt (kts 9.3).

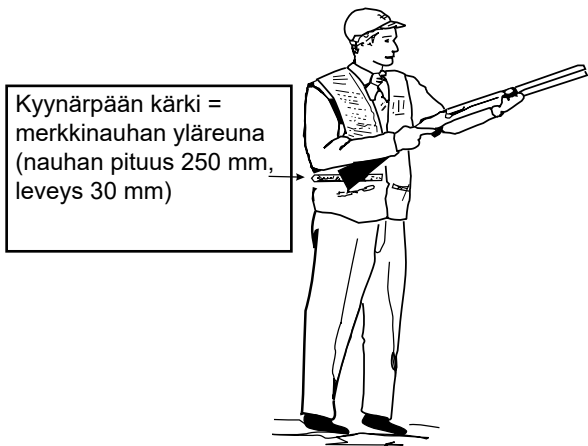
### **9.10.3.8 Säännönvastaiset lentoradat**

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

### **9.10.3.9 Valmiusasento**

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

- a) molemmat jalat kokonaan 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.



#### 9.10.4 MERKKINAUHA

Auttaakseen tuomaria toteamaan ase-  
oikea sijainti valmiusasennossa tulee ur-  
heilijalla olla **virallinen ISSF:n merkki-  
nauha pysyvästi** kiinnitettynä ampumalii-  
viin (uloimpaan vaatekappaleeseen).

**9.10.4.1** 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  
sille puolelle, jolla ase pidetään.

**SAL:n kommentti:** SAL:n kilpailutoimin-  
nassa ei tarvitse käyttää ISSF:n virallis-  
ta merkkinauhaa. Merkkinauhan tulee

kuitenkin olla väriltään selvästi erottuva. Nauhan mitat ja sijainti tulee olla tämän säännön mukaiset.

#### **9.10.4.2 Merkkinauhan tarkistaminen**

Urheilija vastaa siitä, että merkkinauha on oikein kiinnitetty säännön 9.10.4.3 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).

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

- a) Kaikki ampumaliivin taskut pitää olla tyhjä.
- b) Urheilijan tulee seistä selkä suorana ja taivuttaa molemmat käsivartensa niin, että sormenpäät koskettavat hartia-alueita (katso kuva).
- c) Tämän jälkeen juryn jäsen projisoi vaakasuoran lasersäteeseen merkkinauhalle kohtaan, jossa kyynärpään kärki on.

d) Lasersäteen tulee osua merkkinauhan puoleenväliin tai ylemmäksi, jotta nauha olisi oikein kiinnitetty.

e) ISSF:n sinetti tulee tämän jälkeen kiinnittää merkkinauhan kumpaankin päähän.

~~e) Merkkinauha tulee kiinnittää pysyvästi vaaka-asentoon kyynärpään kärjen alapuolelle (katso kuva):~~

~~d) Merkkinauhan alapuolelle tulee tehdä pysyvä merkki ampumaliiviin.~~

f) Kaikki säännönvastaisesti kiinnitetyt merkkinauhat tulee kiinnittää oikein sekä tarkastaa uudestaan ennen kuin urheilijan sallitaan kilpailla.

g) ampujanliiviä ei saa varustaa millään (teippiä, kuminauhoja, kiristettäviä nyörejä jne.), jolla voidaan säätää liivin istuvuutta tai mittoja.





### 9.10.5 KIEKOSTA KIELTÄYTYMINEN

Urheilija voi kieltäytyä kiekosta jos:

- a) kiekkoa ei heitetä säädetyn ajan sisällä;
- b) molempia kiekkoja ei heitetä yhtä aikaa kaksoiskiekkojen ollessa kyseessä;
- c) tuomari on samaa mieltä urheilijan kanssa siitä, että urheilijaa on, kutsuttuaan kiekkoa/kiekkoja, näkyvästi häiritetty ulkoisen tekijän johdosta; 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.

#### 9.10.6

#### “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 kommento “**UUSI KIEKKO**” ennen kuin urheilija ampuu. Jos tuomari kommentaa “**UUSI KIEKKO**” urheilijan ampuessa tai välittömästi sen jälkeen on tuomarin päätös voimassa ja kiekko (kiekot) on uusittava osuttiinpa tai ei.

#### 9.10.6.1

Uusi kiekko / uudet kiekot 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.
- k) Ase laukeaa vahingossa ennen kuin urheilija on kutsunut kiekkoa/kieikkoja. Tällöin tuomarin on annettava urheilijalle varoitus. Jos tämä tapahtuu toisen tai useamman kerran saman sarjan aikana tulee kiekko/kiekot tuomita **“OHI”**.

#### 9.10.6.2

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.

### 9.10.6.3 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 kaksoiskiekkon 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 laukaustaan.

g) Molemmat patruunat laukeavat yhtä aikaa.

**Huom:** Ellei tuomari komenna **“UJDET KIEKOT”** ennen kuin 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  
lontoradaltaan ja urheilija ampui jompaa  
kumpaa kiekkoa. Jos urheilija ampuu on  
tulos otettava huomioon.

### 9.10.7 **AMPUMINEN VÄÄRÄLLÄ VUOROL- LA**

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

### 9.10.8 **“OHI” (“LOST”)**

Kiekko tulee tuomita **“OHI”** kun:

- a) Siihen ei osuta.
- b) Siihen osutaan ampumasektorin ulko-  
puolella.
- 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 kierroksen aikana.
- h) Urheilijan valmiusasento ei ole säännönmukainen ja urheilijaa on jo varoitettu (keltainen kortti) tästä saman kierroksen aikana (9.16.3.6).
- i) Urheilija rikkoo jalkasääntöä vastaan ja häntä on jo kerran varoitettu siitä (keltainen kortti) saman kierroksen aikana (9.16.3.6).
- j) Urheilija ylittää sallitun valmistautumisaikansa 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 ennen kuin kiekko on tullut näkyviin. Urheilijalle tulee antaa

varoitus. Jos tämä toistuu saman sarjan aikana, tulee kiekko tuomita "OHI".

### 9.10.9

## 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 **ennen kuin 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.
- h) Jos kiekot ammutaan väärässä järjestyksessä tulee kiekot tuomita **“OHI - OHI”**.



## 9.11 KILPAILUJÄRJESTELYT

### 9.11.1 AMPUMAOHJELMA

- a) Urheilijoita ja joukkueen toimitsijoita tulee informoida alkamisajoista, erä- ja rata-aikatauluista sekä ampumajärjestyksestä erien sisällä kilpailuja edeltävänä päivänä, viimeistään kaksi (2) tuntia teknisen kokouksen jälkeen.
- b) Urheilijoita ja joukkueenjohtajia 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.

### 9.11.2 URHEILIJAN VAIHTAMINEN TOISEKSI

Jos urheilija on ampunut yhdenkin laukauksen kilpailussa ja joutuu vetäytymään siitä, ei hänen tilalleen voida vaihtaa tois-

ta urheilijaa. Tämä koskee myös kilpailua, joka koostuu useasta osiosta tai on useampipäiväinen.

### 9.11.3 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.

### 9.11.4 ERÄJAKO

#### 9.11.4.1 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.

#### 9.11.4.2 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) Järjestelytoimikunta voi, teknisen asiantuntijan suostumuksella, käyttää täyteurheilijoita myös sellaisissa erissä, joissa on viisi varsinaista urheilijaa.
- c) Näiden täyteurheilijoiden pisteet tulee merkitä normaalisti radan tulostaululle ja viralliselle tulospöytäkirjalle yhtäläisyyden aikaansaamiseksi. Kuitenkaan heidän nimiään tai kansallisuuttaan ei tule ilmoittaa missään virallisissa papereissa.

#### 9.11.4.3 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.

#### 9.11.4.4 Eräjaon korjaaminen

Jury voi yhdessä järjestelytoimikunnan kanssa, teknisen asiantuntijan suostumuksella, muuttaa eräjakoja, mutta ainoastaan jotta eräjaon säännöt (9.11.4.3) toteutuvat.

#### 9.11.4.5 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. Yhden päivän kilpailuissa (kaksois-trap miehet, naiset) voidaan, juryn suostumuksella ampumajärjestys erien sisällä vaihtaa jokaisen kierroksen jälkeen.

### 9.12 TOIMINTAHÄIRIÖT

#### 9.12.1 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.

### 9.12.2

## SALLITTU MÄÄRÄ TOIMINTAHÄIRIÖITÄ

Urheilijalle sallitaan korkeintaan kaksi (2) ase- 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 ase- 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 ([katso 9.12.6](#)).

### 9.12.3

## PIIPUNVALITSIN

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

### 9.12.4

## TOIMENPITEET HAULIKON TOIMINTAHÄIRIÖN SATTUESSA

Tuomari päättää ase- ja patruunahäiriöistä.

- 9.12.4.1** Jos ase 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.

- 9.12.4.2** Seuraavia syitä **ei** katsota toimintahäiriöksi:
- a) urheilijan virheellinen aseenkäsittely;
  - b) patruunaa ei ole laitettu oikeaan patruunapesään; sekä
  - c) muu urheilijasta johtuva syy.

#### **9.12.4.3 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.

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

## **9.12.5 TOIMENPITEET KUN TOIMINTAHÄIRIÖ ON JULISTETTU**

**9.12.5.1** 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.

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

## **9.12.6 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 ase- tai patruunahäiriön jälkeen, vaihtaa aseensa;
- c) Se ei poista hylsyä mekaanisesta viasta johtuen; tai
- d) Jonkun muun syyn takia se on toimintakelvoton.

## 9.12.7 MENETTELYTAPA TÄYDENNYSKIERROKSEN AMPUMISEKSI

### 9.12.7.1 Trap

Urheilija, jolle on määrätty aika ja rata, jossa on oikea asetus, tulee seistä **vuorossa olevan 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.

### 9.12.7.2 Kaksoistrap

Urheilija, jolle on määrätty aika ja rata, ~~jossa on oikea asetus~~, tulee seistä **vuorossa olevan 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.

### 9.12.7.3 Skeet

Urheilija, jolle on määrätty aika ja rata, tulee seistä **vuorossa olevan 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.

## 9.12.8 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.

## 9.13 KILPAILUVAATETUS JA VARUSTEET

Katso Tekniset Säännöt kohta 6.7.

### 9.13.1

## VAATETUS

Katso myös Tekniset Säännöt koht 6.19.

- a) Miesten ja naisten urheiluhousut, -pu-serot ja verryttelyasut ovat sallittuja. Niin ikään ovat naisille sallittuja hameet ja mekot. Siniset sekä muunväriset farkut sekä vastaavanlaiset housut ovat kiellettyjä.
- b) Avokengät, sandaalit tai vastaavat jalkineet, ovat kiellettyjä.
- c) Shortsit, joiden lahkeet, tai hameet, joiden helmat 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) Maastokuviollisesta kankaasta tehdyt vaatteet ovat kiellettyjä.

**SAL:n kommentti:** SAL:n alaisessa kilpailutoiminnassa noudatetaan vaatetuksen osalta SAL:n kansallisia puheutumisohjeita (kts. liite tai KY).

### 9.13.2

## 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.

### 9.13.3

#### MAAN VIRALLINEN KOK LYHENNE

Maan virallinen (KOK:n) lyhenne sekä urheilijan sukunimi ja ensimmäisen etunimen etukirjain tulee näkyä latinalaisin kirjaimin uloimmassa vaatekappaleessa kilpailunumeron yläpuolella hartiaseu-  
dulla. ~~Maalyhenne tulee olla ylillä.~~ **Maan lippu** voi esiintyä maalyhenteen vasemmalla puolella.

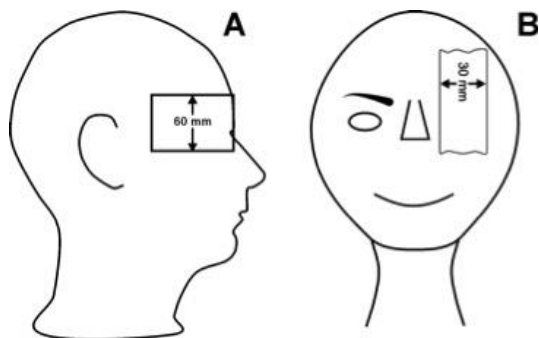
**SAL:n kommentti:** SAL:n kilpailutoiminnassa ei tarvitse noudattaa tätä sääntöä. Jos sääntöä haluaa noudattaa, voi maalyhenteen paikalla olla seuralyhenne ja Suomen lipun tilalla seuran logo.

### 9.13.4

#### SILMIEN ETU- JA SIVUSUOJAT.

Hattuun, lakkiin, ampumalaseihin tai hikinauhaan kiinnitetyt sivusuojat, jotka eivät ole leveämpiä kuin 60 mm, ovat sallittuja. Nämä sivusuojat eivät saa ylettyä, sivusta

katsottuna, otsalinjan etupuolelle. Etusuoja, jonka leveys ei ylitä 30 mm, on sallittu.



## 9.14 TULOSTOIMISTO JA TULOSTEN KIRJAAMINEN (RTS)

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

### 9.14.1 TULOSTOIMISTO (RTS OFFICE)

#### 9.14.1.1 Tulostoitimiston tehtävänä on ennen kilpailuja:

- Laatia kullekin erälle tulospöytäkirjat.
- 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 paikkansapitävä alustava tulos-tiedote jaettavaksi tiedotusvälineiden edustajille ja joukkueen toimitsijoille, jurylle ja tekniselle asiantuntijalle.
- c) Koostaa ja julkaista lopullinen tuloslue-telo.
- d) Tulostoimiston on julkaistava niin pian kuin mahdollista vastalauseajan pää-tyttyä, virallinen lopullinen tuloslue-telo. Tuloslue-telossa 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.

- e) 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 (kaksoistrap: 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 sekä varmistaa, että tulokset rekisteröityvät oikein.

#### 9.14.3.2 Kaksi (2) henkilöä tulee nimetä sivutuomareiksi seuraavasti:

- a) Ensimmäisen henkilö tulee istua sopivassa kohdassa ampumalinjan takana. Hän toimii sivutuomarina sekä pitää virallista ratapöytäkirjaa.
- b) Toinen henkilö tulee sijoittaa ampumalinjan toiselle puolelle, jossa hän toimii sivutuomarina.
- c) Kolmas henkilö voidaan nimetä ratapöytäkirjanpitäjäksi, jolloin kaksi ensimmäistä henkilöä toimivat ainoastaan sivutuomareina.

#### 9.14.3.3 Virheet elektronisissa sivutauluissa

Jos elektroninen sivutaulu jossain vaiheessa näyttää väärää tulosta, tulee tuomarin välittömästi 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. Päätuomari 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 henkilö tulee istua sopivassa kohdassa ampumalinjan takana **sen vasemmalla tai oikealla puolella**. Hän toimii sivutuomarina sekä pitää sivutaulua.



- b) Toinen henkilö tulee sijoittaa ampumalinjan toiselle puolelle, jossa hän toimii sivutuomarina.
- c) Kolmas henkilö istuu ampumalinjan takana ja pitää virallista ratapöytäkirjaa. 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 ratapöytäkirjaan ennen kuin se toimitetaan tulostoitimistoon.
- f) Jos ei pystytä ratkaisemaan pöytäkirjassa ja tulostaululla olevia eroavaisuuksia, sivutaululla olevat tulokset pätevät.

#### 9.14.4 TULOSEN VARMENTAMINEN

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 9.15.1.1 ja 9.18.3.4).

### 9.14.5.2 Joukkuekilpailu

a) Joukkueen kunkin jäsenen tulokset alkukilpailussa tulee kirjata ja laskea yhteen. Joukkuetulokset tulee kirjata paremmuusjärjestyksessä (tasatulokset katso sääntö 9.15.3).

b) Joukkueella, jonka jäsen on hylätty kilpailuista, ei saa näkyä tuloksia. Joukkueen kohdalle tulee tulosluettelossa olla merkintä "DSQ".

## 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.~~
- a) Jos kahdella tai useammalla urheilijalla on tasatulokset finaalin pääsystä (maksimitulos tai tasatulokset), tulee heidän alkukilpailusijoituksensa ja ampumajärjestys finaalissa ratkaista trap-, skeet- tai kaksoistrapsääntöjen mukaisella pudotusammunnalla. Pudotusammunnan ampumajärjestys määrätään arpomalla.
- b) Jos on enemmän kuin yksi pudotusammunta, tulee korkeamman sijan tasatulokset ratkoa ensin.
- c) Jos pudotusammuntatulokset finaaliin selviytyneillä on sama, tulee nämä jatkaa pudotusammuntaa kunnes tasatulokset on ratkennut, jotta saadaan näiden urheilijoiden alkukilpailusijoitus ratkaistua. Kaikki pudotusammunnan jälkeen vielä tasatuloksilla olevat urheilijat, jotka eivät selvinneet finaaliin, saavat Count Back-säännön mukaiset sijat (katso 9.15.1.3).
- ~~b) 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.
- ~~e) Pudotusammunta kuuden finaaliurheilijan selvittämiseksi ratkaisee kaikkien siihen osallistuneiden sijat. Tasatulokset, jotka eivät ratkenneet, ratkaistaan "Count Back"-säännön mukaan.~~
- f) Pudotusammunnassa finaaliin pääsystä tulee valmistautumisaikaa valvoa elektronisella ajanotolla (9.18.2.5), josta huolehtii siihen erikseen, tuomareiden joukosta, nimitetty tuomari (9.18.2.6.b).

### 9.15.1.2 "Count Back" - sääntö

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

- a) Verrataan **viimeisen** 25 kiekon tuloksia (kaksostrap: 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 laskemalla **viimeisen sarjan** (toiseksi viimeisen jne.) **viimeisestä kiekosta taaksepäin** kunnes löydetään ohilaukaus. Jos urheilijoilla on ohilaukaus samassa kohdassa jatketaan vertailua kunnes tasatulos ratkeaa. 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 pudotusammunnalla, tulee ratkaista "Count Back"-säännön mukaisesti. Mikäli tällä tavalla ei saada sijat ratkottua tulee urheilijat saada saman sijan ja luetella sukunimen mukaan aakkosjärjestyksessä.

**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 tai sarjoissa, 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, silloin kun urheilijoiden kaikki sarjat ovat samat, antaa sama sijaluku ja luetella aakkosjärjestyksessä.

#### 9.15.3 TASATULOKSET JOUKKUE-KILPAILUSSA

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. Mikäli tämä ei ratkaise tasatu-

loksia (yhteenlasketut tulokset joka kierroksella ovat samat), tulee laskea taaksepäin joukkuejäsenten viimeisen kierroksen viimeisen kiekon yhteenlasketuista tuloksista (jos tarpeen toiseksi viimeisen kiekon tai kierroksen jne.). Se joukkue, jolla on pienempi viimeisen kiekon yhteistulos on häviöjä ja saa huonomman sijan.

Esimerkki:

Joukkue 1

Ampuja 1 xxxxxxxxoxxxxxxxxxoxxxxx 22

Ampuja 2 xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxo 24

Ampuja 3 xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxoxox 23

sija 2 2 69

Joukkue 2

Ampuja 1 xxxxxxxxxxxxoxxxxxxxx 23

Ampuja 2 xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxox 24

Ampuja 3 xxxxxxxxoxxxxxoxxxxxxxxox 22

sija 1 3 69

**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 määrättyllä 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. 9.18.3.4).

#### 9.15.4.4 Valmistautumisaika, pudotusammunta ennen finaalia

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 kaksoistrapissa ja 15 sekunnin sisällä skeetissä siitä kun ampuja on asettautunut ampumapaikalle. Elektronista ajanottolaitetta on käytettävä valmistautumisasjan valvomiseen. Mikäli tätä sääntöä ei noudateta sovelletaan aikarajasäännön rangaistuksia.

**SAL:n kommentti:** Samoja aikoja noudatetaan pudotusammunnassa kilpailuissa, joissa ei ole finaalia.

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

**SAL:n kommentti:** Sääntöä 9.15.5 noudatetaan myös kilpailuissa, joissa ei ammuta finaalia.

#### 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 **viidestä** 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. **Kaksi piippuun haulikkoihin ei toiseen piippuun saa laittaa mitään (hylsy, klikkipatruuna tai patruuna).** Ensimmäisestä rikkeestä urheilijalle tulee antaa varoitus (keltainen kortti), toisella ja sitä seuraavilla kerroilla, kiekko tulee tuomita "OHI".

- 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 ampumapaikalle ja ampuminen jatkuu samalla tavalla.
- g) Tasatuloksella olevat urheilijat ampuvat ampumapaikan kerrallaan kunnes tasatulokset on ratkaistu.
- h) Mikäli urheilija vahingossa ampuu väärällä vuorolla, tulee tulos rekisteröidä. Urheilijalle tulee antaa varoitus (keltainen kortti). Jos tämä toistuu, tulee kiekko tuomita "OHI".

### 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 (asetus "C") 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 vielä ovat tasatuloksissa pitää vuorollaan tehdä samoin.
- f) Ensimmäinen urheilija ei saa siirtyä ampumapaikalle ennen kuin tuomari komentaa "**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.
- i) Mikäli urheilija vahingossa ampuu väärällä vuorolla, tulee tulos rekisteröidä. Urheilijalle tulee antaa varoitus (keltainen kortti). Jos tämä toistuu tulee kiekot tuomita "OHI - OHI".

#### 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 komentaa **“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 jätävä paikoilleen. Ensimmäisen urheilijan tulee siirtyä ampumapaikalle, ladata ja ampua säännönmukaista kaksoiskiekkkoa (**mata-**

**la-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.
- i) Mikäli urheilija vahingossa ampuu väärällä vuorolla, tulee tulos rekisteröidä. Urheilijalle tulee antaa varoitus (keltainen kortti). Jos tämä toistuu tulee kiekot tuomita "OHI - OHI".

## 9.16

### SÄÄNTÖRIKKOMUKSET

Jury, päätuomari ja tuomari päättävät kolmen eri kategorian sääntörikkomuksissa.

- a) "**AVOIN**" - ei peitelty rikkomus
- b) "**TEKNINEN**" - vähäisempi rikkomus
- c) "**SALATTU**" - tahallinen ja erittäin vakava sääntöjen tai turvallisuuden rikkominen.

#### 9.16.1

Juryyn vastuulla on selvittää mihin kategoriaan ilmoitettu rikkomus kuuluu ja minkä tasoinen rangaistus tulee antaa, mikäli kun

nämä säännöt eivät suoraan kerro rangaistuksen laadusta.

### 9.16.2

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.

### 9.16.3 VAROITUS (KELTAINEN KORTTI), (“WARNING”)

#### 9.16.3.1 Avoin rikkomus

Ensimmäisen avoimen rikkomuksen kohdalla, joita ovat esim:

- a) pukeutumissäännön rikkominen;
- b) ammunnan tarpeeton keskeyttäminen;
- c) ammunnanaikainen, 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.



**9.16.3.2** 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.

**9.16.3.3** Ellei urheilija korjaa virhettä määrättyssä ajassa, tulee hänelle antaa rangaistus.

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

### **9.16.3.5 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.

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

Toisen ja sitä seuraavan, yllä olevan luettelon, saman rikkomuksen jälkeen samassa sarjassa tulee urheilijaa rangaista kunkin lajin sääntöjen mukaan (trap 9.8.8.4, kaksostrap 9.9.8.3, skeet 9.10.8). Rangaistukset tulee merkitä ratapöytäkirjaan ennen sen toimittamista tulostoimistoon.

**Tuomarin toiminta:** Tuomarin tulee kommentaa ”SEIS” (”STOP”), ilmoittaa urheilijalle rangaistuksesta, näyttää vihreää korttia, korjata tulostaulu sekä ohjeistaa seuraavaa urheilijaa jatkamaan..

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

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

**9.16.4.1** 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 epäurheilijamaisesti.
- 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.

#### **9.16.4.2 Keskeytetty sarja**

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

#### **9.16.4.3 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.

#### 9.16.4.4 **Täydentävä sarja, poissaoleva urheilija**

- a) Urheilijan, joka on julistettu poissaolevaksi, on ilmoitauduttava 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 (**kolme viimeistä osumaa**). Urheilijan tulee, mikäli mahdollista ampua tämä sarja samalla radalla, jossa hänen olisi pitänyt ampua sarja, josta hän myöhästyi.

#### 9.16.4.5 **Erikoiset olosuhteet**

Jos urheilija saapuu myöhästyneenä kilpailuun tai ei ilmoittaudu päätuomarille (SAL:n kilpailuissa kilpailun johtajan) 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, mikäli 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.

## **9.16.5 HYLÄTTY (PUNAINEN KORTTI) “DISQUALIFICATION”**

**9.16.5.1** Urheilija on suljettava kilpailuista (punainen kortti) sääntökohtien 9.4.1.1 ja 9.4.3.2.c perusteella ase-, patruuna- tai skeet merkkinauharikkomuksissa. Kilpailusta poissulkeminen sääntökohdan 9.16.5.2 mukaan voidaan tehdä ainoastaan juryn enemmistön päätöksellä. Kilpailuista poissulkeminen osoitetaan urheilijalle juryn toimesta näyttämällä punaista korttia missä on teksti ”Hylätty” (”Disqualification”). Jos urheilijan suoritus hylätään kilpailun missä vaiheessa tahansa, tulee kaikki tulokset mitätöidä ja urheilija tulee tulosluettelossa luetella viimeisenä ilman tuloksia selvennyksellä minkä takia hänet hylättiin.

**9.16.5.2** Urheilijan hylkääminen tai valmentajan tai joukkueen toimitsijan poistaminen ampu-marata-alueelta, voidaan tuomita seuraavissa tapauksissa:

- a) Vakava turvallisuuden vaarantaminen tai turvallisuussääntöjen rikkominen.
- b) Aseen vaarallinen käsittely (esim. toistuvia vahingonlaukauksia).
- c) Ladatun aseiden käsittely **“STOP”**-komentojen jälkeen.
- d) Rikkomuksen toistaminen, josta on jo annettu varoitus ja/tai vähennys.
- e) Joukkue- tai ratatoimitsijan tahallinen ja törkeä häirintä.
- f) Urheilijan toistuva kieltäytyminen toimimasta sivutuomarina.
- g) Urheilija jättää tahallisesti ampumatta sarjan, josta on myöhästynyt.
- h) Henkilö antaa tietoisesti ja tahallisesti väärää tietoa tosiseikkojen salaamiseksi vakavissa tapauksissa.
- i) 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.~~

## 9.17 PROTESTIT JA VETOOMUKSET

### 9.17.1 ERIMIELISYYS TUOMARIN PÄÄTÖKSESTÄ

#### 9.17.1.1 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. **Vastalauseita ei voi tehdä/hyväksyä jos seuraava urheilija on ehtinyt ampuu (katso 9.18.6).**

#### 9.17.1.2 Joukkueen toimitsijan toimenpiteet

- a) Jos joukkueen toimitsija ei ole tyytyväinen tuomarin lopulliseen päätökseen, 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.

## 9.17.2

## SUULLISET VASTALAUSEET

Jokaisella urheilijalla tai joukkueen toimittajalla on oikeus tehdä **välitön suullinen** vastalause juryn jäsenelle, **kilpailun johtajalle, päätuomarille tai tuomarille** koskien jotain kilpailussa vallitsevaa olosuhdetta, **kilpailutoimitsijan** päätöstä tai toimintaa.

### 9.17.2.1

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, säännössä 9.17.1.1 kuvatulla tavalla, kysyä tuomarin päätöksestä **“OSUMA”**, **“OHI”** säännönvastainen kiekko tai **“UUSI KIEKKO”** koskien urheilijan **omia kiekkoja**.

### 9.17.2.2

Kilpailutoimitsijan, ~~tuomarin, ratatoimitsijan ja juryn jäsenen~~ on heti huomioitava saamansa suullinen vastalause. He voivat tehdä välittömän päätöksen tai siirtää vastalauseen juryn päätettäväksi. Tässä tapauksessa ammunta voidaan tilapäi-



sesti keskeyttää, jos tämä on aivan välttämätöntä.

### 9.17.3 KIRJALLISET VASTALAUSEET

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

#### 9.17.3.1 Vastalauseiden aikaraja

Kaikki kirjalliset vastalauseet (lomake P) tulee toimittaa juryn jäsenelle viimeistään **10 minuutin kuluttua** siitä kun se sarja päättyi, jossa vastalauseen kohteena oleva tapahtuma esiintyi. Vastalauseeseen tulee liittää säännön mukainen maksu **50 €**. Jos vastalause hylätään tulee maksu toimittaa järjestelytoimikunnalle. Jos vastalause hyväksytään, tulee maksu palauttaa.

**SAL:n kommentti:** SAL:n kilpailuissa noudatetaan KY:n määräyksiä koskien protestimaksua ja aikarajoja.

### 9.17.4 VETOOMUKSET

Mikäli juryn päätöksestä on erimielisyyttä, voidaan päätöksestä vedota vetoomus-

jurylle, kuitenkin niin, ettei finaali juryn päätöksestä voi vedota. Finaali jury haulikko juryn jäsenestä sekä yhdestä vetoamus juryn jäsenestä. Jäsenistä päättää tekninen asiantuntija yhdessä haulikko juryn puheenjohtajan kanssa (kts myös sääntö 9.17.2.6.c):

**SAL:n kommentti:** Kaikissa SAL:n kilpailuissa, joissa on finaali tulee olla finaali jury. SAL:n kilpailuissa finaali jurynä toimii joko kaksi haulikko juryn jäsentä ja yksi vetoamus juryn jäsen tai vaihtoehtoisesti kaksi haulikko juryn jäsentä ja tekninen asiantuntija. Pienemmissä kilpailuissa, joissa ei ole vetoamus juryä eikä teknistä asiantuntijaa, finaali juryn muodostaa kolme juryn jäsentä.

#### 9.17.4.1 Vetoomusten aikaraja

Vetoamus tulee jättää kirjallisesti viimeistään kahdenkymmenen (20) minuutin sisällä siitä kun juryn päätöksestä on tiedotettu. Vetoomukseen tulee liittää säännön mukainen maksu 100 €. Jos vetoamus hylätään tulee maksu toimittaa järjestelytoimikunnalle. Jos vastalause hyväksytään tulee maksu palauttaa.

**SAL:n kommentti:** SAL:n kilpailuissa noudatetaan KY:n määräyksiä koskien vetoomusmaksua ja aikarajoja.

#### 9.17.4.2 Vetoomusjurn päätökset

Vetoomusjurn ja finaaliurn päätökset ovat **lopullisia**.

**SAL:n kommentti:** Ellei kilpailun tasosta johtuen kilpailuihin ole nimetty vetoomusjuryä voidaan vetoomusjurn päätettävissä olevissa asioissa vedota SAL:n kilpailuvaiokuntaan. Katso KY.

### 9.18 FINAALIT OLYMPIALAJEISSA

Finaalit voidaan järjestää joko erillisellä finaaliiradalla, jota ei käytetä alkukilpailun aikana tai yhdellä alkukilpailun radoilla.

#### 9.18.1 FINAALIN MUOTO

- a) Koko ohjelma (sääntö ISSF:n yleissäännöt 3.3.2.3 ja 3.3.4) ammutaan kussakin lajissa karsintakilpailuna finaaliin. Alkukilpailun kuusi (6) parasta urheilijaa selviytyvät finaaliin.
- b) Finaali koostuu lajista riippuvasta määrästä kiekkoja, joita finalistit ampuvat siten, että aina tietyn välein finaalista karsiutuu urheilijoita kunnes hopea- ja kultamitalit on ratkaistu.
- c) Finaalikirpailu alkaa nollasta. Alkukilpailun tulokset eivät siirry finaaliin. Urheilijan kaikki laukaukset finaaliissa laskeaan yhteen.

**SAL:n lisäys:** SAL:n alaisissa kilpailuissa missä on vähemmän kuin kuusi (6) finalistia menetellään siten, että finaalista putoaminen alkaa vasta kun on ammuttu riittävästi kiekkoja, jotta kulta- ja hopeamitalistit, kilpailun päätyttyä, ovat ampuneet täyden kilpailun. Esimerkki: Jos trapissa on 4 finalistia, on ensimmäinen pudotus 35 kiekon jälkeen.

~~**SAL:n lisäys:** SAL:n alaisissa kilpailuissa poiketaan kohdan c menettelystä siten, että semifinaalivaiheeseen siirtyy kilpailijan alkutulos siten, että semifinaalitulos on alkukilpailun ja semifinaalikerroksen yhteenlaskettu tulos. Tämän yhteenlasketun tuloksen perusteella ratkeaa ketkä menevät kultaotteluun, ketkä pronssiotteluun ja ketkä sijoittuvat sijoille 5 ja 6. Kts myös lisäys kohtaan 9.17.2.8. Mikäli kilpailuun odotetaan osallistuvan huomattava määrä ulkomaisia osallistujia tai muusta erityisestä syystä voidaan kilpailuluvan myöntäjän suostumuksella kilpailu käydä normaalein ISSF-säännöin, tästä on ilmoitettava kilpailuhakemuksessa, kilpailukutussa ja kilpailuohjeissa:~~

## 9.18.2

## YLEISET FINAALIMENETTELYT

### 9.18.2.1

### Ilmoittautumisaika

- a) **Finaalin** urheilijat ilmoittautuvat finaaliradalla viimeistään **30 minuuttia** ennen

finaalin alkua, joko itse tai valmentajansa tai joukkueen toimitsijansa välityksellä patruunatarkastusta varten. Olympialaisissa urheilijoiden on ilmoitettava henkilökohtaisesti.

- b) Urheilijoiden on henkilökohtaisesti ilmoitettava viimeistään 15 minuuttia ennen finaalin alkua finaaliradalla. Mitään patruunoita ei tässä vaiheessa saa enään tuoda radalle.
- c) Ellei urheilija ilmoittaudu ajoissa vähennetään hänen tuloksesta yksi piste (viimeinen osuma).
- d) Urheilijoiden on ilmoitettava 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 väline- ja patruunatarkastus heti kun urheilijat ovat paikalla.

**SAL:n kommentti:** Patruunatarkastus heti kohdan a) jälkeen ja muu varustetarkastus kohdan b) jälkeen.

- d) Finalisti, joka ei ole saapunut paikalle kun esittelyosuus alkaa, ei sallita aloittaa ja hänet sijoitetaan finaalin viimeiseksi.

### 9.18.2.2 Alkamisaika

Finaalin alkamisaika on kun ”**VALMIS**” -komento (”**READY**”) annetaan ensimmäistä kilpalaukausta varten.

### 9.18.2.3 Ampumajärjestys ja selkänumerot

Finalisteille jaetaan uudet selkänumerot (numerot 1...6). Finaalin ampumajärjestys määräytyy alkukilpailun sijoituksen mukaan. Korkeimmalla sijalla olevalla urheilijalla on kilpailunumero 1. Pudotusammunnassa mitaleista urheilijat ampuvat numerojärjestyksessä, pienin numero ensin.

### 9.18.2.4 Koelaukaukset ja näytekiekot

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

**SAL:n kommentti:** Ensin koelaukaukset ja sitten näytekiekot.

### 9.18.2.5 Erikoisvarustus

Finaalirata on varustettava kuulutusjärjestelmällä kuuluttajaa ja äänitekniikkaa 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.

### 9.18.2.6 Finaalitoimitsijat

Finaalia hoitaa ja valvoo seuraavat henkilöt:

- a) **Tuomari.** Kokenut toimitsija, jolla on voimassa oleva ISSF:n tuomarilisenssi.
- b) **Sivutuomarit ja ajanottotuomari.** **Kaksi tuomaria** kokenutta toimitsijaa, joilla on ISSF:n tuomarilisenssi tulee määrätä sivutuomareiksi. **Kolmas tuomari valvoo elektronista ajanottoa.** Sivutuomarit ja ajanottotuomari nimetään **päätuomarin toimesta** kilpailutuomareiden joukosta.
- c) **Kilpailujury.** Kilpailujury valvoo finaalia. Yksi juryn jäsenistä nimetään finaalista vastaavaksi juryn jäseneksi.
- d) **Finaalijury.** Yksi vetoamusjuryn 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.~~

**SAL:n kommentti:** Kaikissa SAL:n kilpailuissa, joissa on finaali tulee olla finaalijury. SAL:n kilpailuissa finaalijurynä toimii

joko kaksi haulikkojuryn jäsentä ja yksi vetoamusjuryn jäsen tai vaihtoehtoisesti kaksi haulikkojuryn jäsentä ja tekninen asiantuntija. Pienemmissä kilpailuissa, joissa ei ole vetoamusjuria eikä teknistä asiantuntijaa, finaaliuryn muodostaa kolme juryn jäsentä.

e) **Tekninen toimitsija.** Tulospalvelun toimittaja nimeää teknisen toimitsijan, jonka tehtävänä on hoitaa tulospalvelujärjestelmää ja tulospalvelua. 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 järjestelytoimikunnan nimeämä tulospalvelun henkilö.

f) **Kuuluttaja.** ISSF:n tai järjestelytoimikunnan nimeämä toimitsija esittelee finalistit, kuuluttaa tulokset ja antaa katselijoille tietoja.

g) **Ääniteknikko.** Tekninen toimitsija, jonka vastuulla on äänentoisto- ja musiikkilaitteisto kilpailun aikana.

#### 9.18.2.7

**Finaalituotanto ja musiikki.** Finaalissa on käytettävä väriä, ääntä, musiikkia kuu-



lutuksia, lavastuksia ja komentoja kokonaisvaltaisesti tavalla, joka tuo parhaalla mahdollisella tavalla esille kilpailun ja urheilijoiden urheilullisuus, katselijoita ja televisioyleisöä kiehtovalla tavalla.

### 9.18.3 Kilpailutapahtuma

Finaal kilpailu käydään näiden finaalisääntöjen mukaisesti. Lajien normaalit kilpailusäännöt pätevät myös kunkin lajin finaalissa, paitsi niissä kohdissa, joista erikseen tässä säännössä (sääntö 9.18) mainitaan.

9.18.3.1 **Trap.** Finalistit ampuvat yhden laukauksen kuhunkin kiekkoon (kts. 9.15.5.2.c). Finaalissa urheilijat sijoittuvat ampumapaikoille 1-2-3-4-5-6 selkänumerojärjestyksessä, (kts. 9.18.2.3, pienin numero ampumapaikalle 1). Ammuttuaan urheilija siirtyy seuraavalle ampumapaikalle ja valmistautuu ampumaan kun on hänen vuoronsa. Finaalin aikana on käytettävä elektronista ajastinta joka mittaa 12 sekunnin valmistautumisaikaa. Finaali koostuu tietyistä määrästä kiekkoja, jonka jälkeen aina huonoin urheilija putoaa pois, kunnes selviää kuka on voittaja, seuraavasti:

a) Kun finalistit ovat ampuneet normaalin 25 kiekon kierroksen, putoaa huonoin finalisti pois. Hän sijoittuu kuudenneksi

- (6.). Mikäli on tasatulokset, putoaa se, jolla oli huonoin alkukilpailutulokset (suurempi kilpailunumero).
- b) Kun viisi jäljellä olevaa finalistia ovat ampuneet viisi (5) kiekkoa lisää (yhteensä 30), putoaa viides (5.) pois. Mikäli on tasatulokset, putoaa se, jolla oli huonoin alkukilpailutulokset (suurempi kilpailunumero).
- c) Kun neljä jäljellä olevaa finalistia ovat ampuneet viisi (5) kiekkoa lisää (yhteensä 35), putoaa neljäs (4.) pois. Mikäli on tasatulokset, putoaa se, jolla oli huonoin alkukilpailutulokset (suurempi kilpailunumero).
- d) Kun kolme jäljellä olevaa finalistia ovat ampuneet viisi (5) kiekkoa lisää (yhteensä 40), putoaa kolmas (3.) (pronsimitalisti) pois. Mikäli on tasatulokset, putoaa se, jolla oli huonoin alkukilpailutulokset (suurempi kilpailunumero).
- e) Kohtien b, c ja d viisi kiekkoa heitetään kullekin urheilijalle satunnaisessa järjestyksessä siten, että jokainen saa kaksi oikeaa, kaksi vasenta ja yhden suoran kiekon.
- f) Kun kaksi jäljellä olevaa finalistia ovat ampuneet kymmenen (10) kiekkoa lisää (yhteensä 50), ratkeaa kulta- ja

hopeamitali. Mikäli on tasatuloksetaan välittömästi pudotusammunta.

g) Kohdan f kymmenen kiekkoa heitetään molemmille urheilijalle satunnaisessa järjestyksessä siten, että kumpikin saa neljä oikeaa, neljä vasenta ja kaksi suoraa kiekkoa.

h) Kunkin pudotuksen jälkeen jäljellä olevat finalistit jäävät omille paikoilleen (rotaatio jatkuu normaalisti).

### 9.18.3.2

**Kaksoistrap.** Finalistit ampuvat yhden laukauksen kumpaankin kiekkoon. Finaalissa urheilijat sijoittuvat ampumapaikoille 1-2-3-4-5-6 selkänumerojärjestyksessä (sääntö 9.18.2.3, pienin numero ampumapaikalle 1). Ammuttuaan urheilija siirtyy seuraavalle ampumapaikalle ja valmistautuu ampumaan kun on hänen vuoronsa. Finaalin aikana on käytettävä elektronista ajastinta joka mittaa 12 sekunnin valmistautumisaikaa. Finaali koostuu tietystä määrästä kaksoiskiekkoja, jonka jälkeen aina huonoin urheilija putoaa pois, kunnes selviää kuka on voittaja, seuraavasti:

a) Kun finalistit ovat ampuneet normaalin 15 kaksoiskiekon kierroksen, putoaa huonoin finalisti pois. Hän sijoittuu kuudenneksi (6.). Mikäli on tasatuloksetaan se, jolla oli huonoin alkukilpailutuloksetaan (suurempi kilpailunumero).

- b) Kun viisi jäljellä olevaa finalistia ovat ampuneet viisi (5) kaksoiskiekkoa lisää (yhteensä 40 kiekkoa), putoaa viides (5.) pois. Mikäli on tasatulos, putoaa se, jolla oli huonoin alkukilpailutulos (suurempi kilpailunumero).
- c) Kun neljä jäljellä olevaa finalistia ovat ampuneet viisi (5) kaksoiskiekkoa lisää (yhteensä 50 kiekkoa), putoaa neljäs (4.) pois. Mikäli on tasatulos, putoaa se, jolla oli huonoin alkukilpailutulos (suurempi kilpailunumero).
- d) Kun kolme jäljellä olevaa finalistia ovat ampuneet viisi (5) kaksoiskiekkoa lisää (yhteensä 60), putoaa kolmas (3.) pois (pronssimitalisti). Mikäli on tasatulos, putoaa se, jolla oli huonoin alkukilpailutulos (suurempi kilpailunumero).
- e) Kun kaksi jäljellä olevaa finalistia ovat ampuneet kymmenen (10) kaksoiskiekkoa lisää (yhteensä 80), ratkeaa kultaja hopeamitali. Mikäli on tasatulos, suoritetaan välittömästi pudotusammunta.
- f) Kohtien b, c ja d kaksoiskiekot heitetään kullekin urheilijalle satunnaisessa järjestyksessä siten, että jokainen saa kaksi A-asetuksen, kaksi B-asetuksen ja 1 C-asetuksen kaksoiskiekkoa. Kohtien a, b ja c viidentoista (15) kaksoiskiekon (30 kiekkoa) täytyy koostua yhdestä A-asetuksen, yhden B-asetuksen

ja yhden C-asetuksen kaksoiskiekosta jokaiselta viideltä ampumapaikalta jokaiselle finalistille.

- g) 10 kaksoiskiekon sarja (20 kiekkoa) kohdassa e koostuu neljästä (4) A-asetuksen, neljästä (4) B-asetuksen ja kahdesta (2) C-asetuksen kaksoiskiekosta satunnaisessa järjestyksessä kummallekin finalistille. Kummallekin finalistille tulee olla eri asetuksen kaksoiskiekko jokaisella ampumapaikalla.
- h) Kunkin pudotuksen jälkeen jäljellä olevat finalistit jäävät omille paikoilleen (rotaatio jatkuu normaalisti).

### 9.18.3.3

**Skeet.** Finalistit ampuvat ampumapaikoilta selkänumerojärjestyksessä (pienin numero ampuu ensin). Finaalin aikana on käytettävä elektronista ajastinta joka mittaa 30 sekunnin suoritusaikaa. Finaali koostuu tietyistä määrästä kaksoiskiekkoja, jonka jälkeen aina huonoin urheilija putoaa pois, kunnes selviää kuka on voittaja, seuraavasti:

- a) Kaikki kuusi finalistia ampuvat 20 kiekkoa (10 kaksoiskiekkoa) siten, että he ampuvat yhden kaksoiskiekon ja yhden käänteisen kaksoiskiekon ampumapaikalta 3, yhden kaksoiskiekon ampumapaikalta 4, yhden kaksoiskiekon ja yhden käänteisen kaksoiskiekon

ampumapaikalta 5, yhden kaksoiskiekon ja yhden käänteisen kaksoiskiekon ampumapaikalta 3, yhden käänteisen kaksoiskiekon ampumapaikalta 4 ja yhden kaksoiskiekon ja yhden käänteisen kaksoiskiekon ampumapaikalta 5. 20 kiekon jälkeen huonoin putoaa pois ja saa sijan 6. Mikäli on tasatulos, putoaa se, jolla oli huonoin alkukilpailutulos (suurempi kilpailunumero).

- b) Kun viisi jäljellä olevaa finalistia ovat ampuneet viisi (5) kaksoiskiekkoa lisää (yhteensä 30 kiekkoa), järjestyksessä yksi kaksoiskiekko ja yksi käänteinen kaksoiskiekko ampumapaikalta 3, yksi kaksoiskiekko ampumapaikalta 4, yksi kaksoiskiekko ja yksi käänteinen kaksoiskiekko ampumapaikalta 5, putoaa viides (5.) pois. Mikäli on tasatulos, putoaa se, jolla oli huonoin alkukilpailutulos (suurempi kilpailunumero).
- c) Kun neljä jäljellä olevaa finalistia ovat ampuneet viisi (5) kaksoiskiekkoa lisää (yhteensä 40 kiekkoa), järjestyksessä yksi kaksoiskiekko ja yksi käänteinen kaksoiskiekko ampumapaikalta 3, yksi käänteinen kaksoiskiekko ampumapaikalta 4, yksi kaksoiskiekko ja yksi käänteinen kaksoiskiekko ampumapaikalta 5, putoaa neljäs (4.) pois. Mikäli on tasatulos, putoaa se, jolla oli huonoin

alkukilpailutulos (suurempi kilpailunumero).

- d) Kun kolme jäljellä olevaa finalistia ovat ampuneet viisi (5) kaksoiskiekkoa lisää (yhteensä 50 kiekkoa), järjestyksessä yksi kaksoiskiekko ja yksi käänteinen kaksoiskiekko ampumapaikalta 3, yksi kaksoiskiekko ampumapaikalta 4, yksi kaksoiskiekko ja yksi käänteinen kaksoiskiekko ampumapaikalta 5, putoaa kolmas (3.) pois (pronssimitalisti). Mikäli on tasatulos, putoaa se, jolla oli huonoin alkukilpailutulos (suurempi kilpailunumero).
- e) Kun kaksi jäljellä olevaa finalistia ovat ampuneet viisi (5) kaksoiskiekkoa lisää (yhteensä 60 kiekkoa), järjestyksessä yksi kaksoiskiekko ja yksi käänteinen kaksoiskiekko ampumapaikalta 3, yksi käänteinen kaksoiskiekko ampumapaikalta 4, yksi kaksoiskiekko ja yksi käänteinen kaksoiskiekko ampumapaikalta 5, ratkeaa kulta- ja hopeamitali Mikäli on tasatulos, suoritetaan välittömästi pudotusammunta.
- f) Ampumapaikalla 4 tulee tuomarin kertoa ensimmäiselle finalistille onko vuorossa kaksoiskiekko vai käänteinen kaksoiskiekko.

#### 9.18.3.4 Tasatulosten ratkaiseminen, pudotusammunta

Tasatulokset sijoista 3...6 ratkaistaan alkukilpailun sijoituksen perusteella (selkänumerojärjestys). Jos kulta- ja hopeamitalista on tasatulokset suoritetaan pudotusammunta välittömästi. Kiekkoja ei näytetä eikä koelaukauksia sallita. Pudotusammunta suoritetaan seuraavasti:

- a) **Trap.** Urheilijat ryhmittyvät ampumapaikan 1 taakse numerojärjestyksessä. Alkaen ampumapaikalta 1 he ampuvat säännönmukaisia kiekkoja kunnes tasatulokset 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 takaisin ampumapaikalle 1, jossa nyt ammutaan oikea kiekko jne... Jokaista kiekkoa saa ampua vain yhdellä laukauksella. Ammuttuaan urheilija siirtyy **ampumavuorossa olevan urheilijan taakse ampumapaikan taakse.**

Huom: Valmistautumisaika 12 sekuntia.

- b) **Kaksoistrap.** 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. Seuraava urheilija tekee vuorollaan samoin. Ensimmäinen urheilija ei saa siirtyä ampumapaikalle ennen kuin tuomari on komentanut ”**START**”. Menettely jatkuu ampumapaikoilla 2, 3, 4 ja 5 kunnes tasatulos on ratkaistu.

Huom: Valmistautumisaika 12 sekuntia.

- c) **Skeet**. Tasatulos ratkotaan palaamalla ampumapaikalle 3, jossa 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.

Huom: Valmistautumisaika 15 sekuntia.

9.18.3.5 Jos urheilija pudotusammunnassa vahingossa ampuu väärällä vuorolla, tulee tulos rekisteröidä. Urheilijalle tulee antaa

varoitus. Mikäli tämä toistuu tulee kiekko/kiekot tuomita ”OHI”.

## 9.18.4 MENETTELY HAULIKKOLAJIEN FINAALEISSA

Aika	Vaihe	Menettely
a) 30:00 min. ja 15:00 min. ennen	Finalistit ilmoittautuvat patruunatarkastusta varten	Finalistit, heidän valmentajansa tai joukkueen toimitsijansa on ilmoittauduttava finaaliradalla ajoissa (sääntö 9.18.2.1). Jury ohjeistaa finalisteja, heidän valmentajia tai joukkueen toimitsijoita laittamaan kaikki finaalissa tarvitsemansa patruunat numeroituihin, selkänumeroja vastaaviin laatikkoihin. Jury valitsee patruunat patruunatarkastukseen. Tarkastus tulee olla suoritettu urheilijoiden esittelyyn mennessä. Urheilijat saavat lähteä finaaliradalta (FOP) ja palata viimeistään 15:00 minuuttia ennen finaalin alkua. Finaaliradalle ei saa tuoda lisää patruunoita.
b) 10:00 min. ennen	Koelaukaukset ja näytekiekot	Tuomari antaa finalisteille luvan viimeistellä lämmittelynsä, ampua koelaukauksensa, jonka jälkeen kiekot näytetään kunkin lajin sääntöjen mukaisesti.

<p>c) 5:00 min. ennen</p>	<p><b>Finalistit järjestäytyvät</b></p>	<p>Finalistit, tuomari ja vastaava juryn jäsen kokoontuvat etukäteen määrättyyn paikkaan keskelle rataa.</p>
<p>d) 4:00 min. ennen</p>	<p><b>Finalistien esittely</b></p>	<p>Kuuluttaja esittelee finalistit selkänumerojärjestyksessä nimi, kansallisuus sekä lyhyt selostus finalistin merkittävimmistä saavutuksista. Finalistit järjestäytyvät numero 1 oikealla, katse yleisöön päin. Kuuluttaja esittelee myös tuomarin ja juryn jäsenen.</p>
<p>e) 1:00 min. ennen</p>	<p><b>Finaaliin valmistautuminen</b></p>	<p>Minuutti ennen ensimmäistä finaalilaukausta tuomari komentaa urheilijat ampumapaikoilleen.</p>
<p>f) 00:00 min.</p>	<p><b>Finaali alkaa</b></p>	<p>Tuomari komentaa ensimmäistä finalistia aloittamaan komennolla <b>“VALMIS” (“READY”)</b> Jokaisella finalistilla trapissa ja kaksoistrapissa on kaksitoista (12) sekuntia aikaa kutsua kiekko tai kaksoiskiekko.</p> <p>Skeetissä on jokaisella ampujalla siirryttyään ampumapaikalle kolmekymmentä (30) sekuntia aikaa kutsua ja ampua molemmat kaksoiskiekot. Poikkeus on pudotusammunta, jossa aikaa on 15 sekuntia.</p>

<p style="text-align: center;"><b>g)</b> <b>Tulostaulutauko</b></p>	<p>Trapissa ja kaksoistrapissa tuomari komentaa tauon kun kaikki finalistit ovat ampuneet 5 kiekkoa (5 kaksoiskiekkoa) ja tämän jälkeen aina joka viiden kiekon (5 kaksoiskiekon) jälkeen. Skeetissä tauko pidetään joka ampumapaikan jälkeen.</p> <p>Televisio käyttää tämän tauon näyttääksensä tilanteen. Kuuluttaja kertoo lyhyesti urheilijoista ja tuloksista sekä kertoo kuka on pudonnut ja mikä on hänen sijansa sekä onko tiedossa pudotusammunta. 5-25 sekunnin jälkeen tuomari komentaa ensimmäisen urheilijan ampumaan komennolla <b>"VALMIS" "READY"</b>.</p>
<p style="text-align: center;"><b>h)</b> <b>Finaali loppu</b></p>	<p>Finaalin päätyttyä on vastuussa olevan juryn jäsenen heti selvitettävä onko kultamitalista tasatulos. Ellei tasatulosta ole, tulee hänen heti julistaa <b>"Tulokset ovat lopulliset" ("Results are final")</b>.</p> <p>Jos on tasatulos tulee juryn jäsenen ohjeistaa tuomaria suorittamaan pudotusammunta kunnes tasatulos on ratkennut.</p> <p>Kun tasatulokset on ratkottu tulee juryn jäsen heti julistaa <b>"Tulokset ovat lopulliset" ("Results are final")</b>.</p>

<p style="text-align: center;">i) Mitalistien selvittyä</p>	<p>Kun juryn jäsen on julistanut <b>“Tulokset ovat lopulliset”</b> (<b>“Results are final”</b>) tulee juryn jäsen koota mitalistit finaaliradalle ja kuuluttajan heti kuuluttaa:</p> <p><b>”Pronssimitalisti on (nimi) (maasta)”</b></p> <p><b>”Hopeamitalisti on (nimi) (maasta)”</b></p> <p><b>”Kultamitalisti on (nimi) (maasta)”</b></p>
---	--

### 9.18.5 HÄIRIÖT FINAALISSA

- 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 luettu-

- na pudotusammunta, riippumatta siitä yrittikö hän korjata toimintahäiriön tai ei.
- d) Jokainen säännönmukainen kiekko, jonka kohdalla tämän jälkeen tapahtuu aseeseen tai patruunoiden toimintahäiriö tulee tuomita **“OHI”** riippumatta siitä yrittikö urheilija ampua tai ei.

### 9.18.6

### VASTALAUSET FINAALISSA

- a) Jos urheilija on eri mieltä tuomarin kanssa koskien **“OSUMA”**, **“OHI”**, **“UUSI KIEKKO”** tai säännönvastaisia kiekkoja, tulee hänen ilmoittaa siitä heti nostamalla käsi ja sanomalla **“vastalause”** (**“protesti”**) ennen kuin seuraava urheilija on ampunut.
- b) Tuomarin on tällöin keskeytettävä ammunta ja, kuultuaan sivutuomareiden mielipiteet, tehdä päätöksensä. **Protestia ei hyväksytä jos seuraava urheilija on ampunut.**
- c) Kaikki muut urheilijan tai valmentajan tekemät protestit käsittelee finaali jury välittömästi (9.18.2.6). Finaalijury 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 vä-

hentää kaksi (2) pistettä (sarjan kaksi (2) viimeistä osumaa).

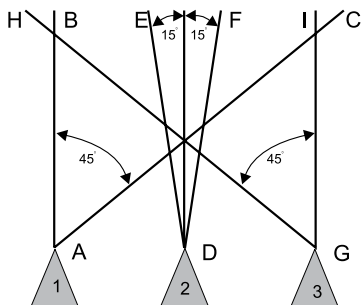
e) Protestimaksua ei peritä finaaleissa.

## 9.19

## KUVAT JA TAULUKOT

### 9.19.1

### TRAPIN VAAKAKULMAT

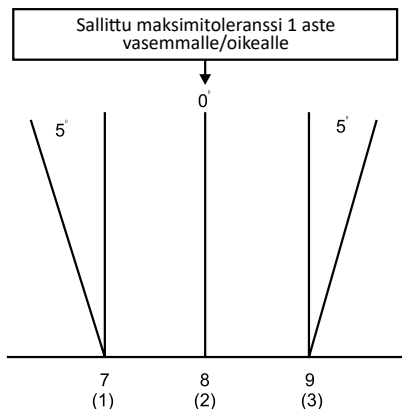


Suurimmat sivukulmat kunkin ryhmän ensimmäiselle, toiselle ja kolmannelle heittimelle.

Kiekkujen heittämistä 1 tulee pudota alueelle ABC  
Kiekkujen heittämistä 2 tulee pudota alueelle DEF  
Kiekkujen heittämistä 3 tulee pudota alueelle GHI

### 9.19.2

### KAKSOISTRAPIN VAAKAKULMAT





## 9.19.3

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	

Ampumajärjestys	9.11.4.5
Ampumaohjelma	9.11.1
Ampuminen ja koelaukaukset	9.2.4
Asehäiriö	9.12
Asehäiriö – määritelmä	9.12.1
Asehäiriö – patruunahäiriö	9.12.4.3
Asehäiriö – sallittujen häiriöiden määrä	9.12.2
Asehäiriö – toimenpiteet asehäiriön jälkeen	9.12.5
Asehäiriö – toimenpiteet asehäiriön sattuessa	9.12.4
Asehäiriö – urheilijan toimenpiteet	9.12.4.1
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	9.4.2.6
Aseet – vaihtaminen	9.4.2.5
Aseet, varusteet ja patruunat	9.4
Automaattitrap – aikaraja	9.21.3
Automaattitrap – asetukset ja säädöt	9.21.5.3
Automaattitrap – keskeytykset	9.21.4.2
Automaattitrap – kiekosta kieltäytyminen	9.21.6
Automaattitrap – molemmat laukaukset yhtä aikaa	9.21.9
Automaattitrap – näytekiekko	9.21.5.4
Automaattitrap – “OHI”	9.21.8
Automaattitrap – säännönvastainen kiekko	9.21.5.5
Automaattitrap – “UUSI KIEKKO”	9.21.7

Avoin rikkomus	9.16.3.1
Count Back-sääntö ennen finaalia	9.15.1.2
Elektroninen tulostaulu	9.14.3.1
Elektroninen tulostaulu – virheet	9.14.3.3
Erimielisyys tuomarin päätöksestä	9.17.1
Eräjako	9.11.4
Eräjako – ampumajärjestys	9.11.4.5
Eräjako – arvonta	9.11.4.3
Eräjako – erän koostumus	9.11.4.1
Eräjako – muuttaminen	9.11.4.4
Etu – epävirallisissa harjoituksissa	9.6.2.2
Finaali – alkamisaika	9.18.2.2
Finaali – ampumajärjestys	9.18.2.3
Finaali – ase- tai patruunahäiriö	9.18.5
Finaali – epäkuntoinen ase	9.18.5
Finaali – finalistien määrä	9.18.1
Finaali – haulikkolajeissa	9.18
Finaali – ilmoittautuminen radalle	9.18.2.1
Finaali – kaksostrap	9.18.3.2
Finaali – keskeytyneen finaalin lopettaminen	9.16.5.2
Finaali – kilpailun läpivieminen	9.18.4
Finaali – kilpailutapahtuma	9.18.4
Finaali – koelaukaukset	9.18.2.4
Finaali – myöhästynyt tai poissaoleva urheilija	9.18.2.1
Finaali – pudotusammunta	9.18.3.4
Finaali – ratakomennot	9.18.4
Finaali – ratalaiterikko	9.5.5.3
Finaali – ratalaitteet	9.18.2.5
Finaali – sallittujen asehäiriöiden määrä	9.18.5.c
Finaali – sijat keskeytyneen finaalin jälkeen	9.16.4.2
Finaali – skeet	9.18.3.3
Finaali – trap	9.18.3.1

Finaali – toimitsijat	9.18.2.6
Finaali – tulostauko	9.18.4.g
Finaali – tuotanto ja musiikki	9.18.2.7
Finaali – vastalauseet finaalin aikana	9.18.6
Finaali – yleiset vaatimukset	9.18.2.1
Harjoitukset	9.6.2
Harjoitukset – epäviralliset	9.6.2.2
Harjoitukset – viralliset (PET)	9.6.2.1
Haulikot	9.4.2
Haulikon vaihtaminen	9.4.2.5
Haulikot – hihnat ja remmit	9.4.2.3
Haulikot – epäkuntonen haulikko	9.12.6
Haulikot – optiset tähtäimet	9.4.2.8
Haulikot – päästöliipaisin	9.4.2.2
Haulikot – reijitetyt piiput	9.4.2.7
Haulikot – sallitut tyypit	9.4.2.1
Huomioliivit – turvallisuus	9.2.1
Hylkääminen (punainen kortti)	9.16.5
Hylkääminen – finaalissa	9.16.5.1
Jury – enemmistöpäätös	9.16.5.1
Jury – tehtävät ennen kilpailua	9.5.2.1
Jury – tehtävät ja toimenpiteet	9.16.1
Jury – tehtävät kilpailun aikana	9.5.2.2
Kaksoistrap – aikaraja, lisäaika jättää ampumapaikka 5	9.9.3
Kaksoistrap – ampuminen maahan	9.9.9
Kaksoistrap – ase- ja patruunahäiriöt	9.9.8.4
Kaksoistrap – asetukset	9.9.5
Kaksoistrap – finaaliasetukset	9.18.3.2
Kaksoistrap – juryn tarkastukset	9.9.6
Kaksoistrap – keskeytykset, kiekkojen katsominen	9.9.4

Kaksoistrap – kiekkojen lentopituudet, kulmat ja korkeus	9.9.5
Kaksoistrap – kiekkoista kieltäytyminen	9.9.7
Kaksoistrap – kiekkoista kieltäytyminen, urheilijan toimenpiteet	9.9.7
Kaksoistrap – kierroksen kulku	9.9.1
Kaksoistrap – kilpailusäännöt	9.9
Kaksoistrap – menetelmä	9.9.2
Kaksoistrap – molemmat laukaukset yhtä aikaa	9.9.8.1.j, 9.12.1
Kaksoistrap – näytekiekot	9.9.6.1
Kaksoistrap – “OHI”	9.9.8.3
Kaksoistrap – rata (erillinen rata)	TS.6.4.19.3
Kaksoistrap – pudotusammunta-asetukset	9.9.6.2
Kaksoistrap – säännönvastaiset lentoradat	9.9.6.3
Kaksoistrap – “UUDET KIEKOT”	9.9.8
Kaksoistrap – “UUDET KIEKOT” jos urheilija ei ampunut	9.9.8.2
Kaksoistrap – “UUDET KIEKOT” vaikka urheilija ampui	9.9.8.1
Kaksoistrap – “UUDET KIEKOT” tuomarin vastuulla	9.9.8.1
Kaksoistrap – vaakakulmat	9.19.2
Kansallinen KOK-lyhenne	9.13.3
Kansallinen skeet – kiekkojen heittopituudet	9.22.3
Kansallinen skeet – merkinauha	9.22.5
Kansallinen skeet – patruunat	9.22.1
Kansallinen skeet – sarjan kulku	9.22.2
Kansallinen skeet – tasatulokset	9.22.7
Kansallinen skeet – valmiusasento	9.22.4
Kansallinen trap – aikaraja	9.21.3
Kansallinen trap – asetukset ja säädöt	9.21.5.3

Kansallinen trap – keskeytykset	9.21.4
Kansallinen trap – kiekosta kieltäytyminen	9.21.6
Kansallinen trap – näytekiekko	9.21.5.4
Kansallinen trap – “OHI”	9.21.8
Kansallinen trap – säännönvastainen kiekko	9.21.5.5
Kansallinen trap – “UUSI KIEKKO”	9.21.7
Keskeytykset – kaksoistrap	9.9.4
Keskeytykset – ohjelmaan	9.11.3
Keskeytykset – skeet	9.10.3.5.c
Keskeytykset – trap	9.8.4
Keskeytynyt kierros - jäljellä olevien kiekkojen vähennys	9.16.4.2
Kiekot – asetukset, skeet	9.10.3.7
Kiekot – rikkinäinen	9.7.3
Kiekot – säännönmukainen, säännönvastainen, rikkinäinen, osuma, ohi, uusi kiekko	9.7
Kilpailun johtaja – tehtävät	9.5.3.3
Kilpailun johtaja – vastuut	9.5.3.2
Kilpailunumero	9.13.2
Kilpailutapahtuma	9.6.1
Kilpailutoimitsijat	9.5
Kilpailuvaatetus	9.13
Kilpailuvaatetus, avonaiset kengät	9.13.1.b
Kirjallinen vastalause	9.17.3
Koelaukaukset	9.2.4
Koelaukaukset – aserikon jälkeen	9.2.4.e
Komennot	9.2.6
Kuulon suojaaminen	9.2.7
Kuvat ja piirroksot	9.1.5
Miesten kilpailut	9.1.4
Naisten kilpailut	9.1.4

OHI	9.7.5
Oikeakätinen urheilija – vasenkätinen urheilija	9.1.3
Optiset tähtäimet	9.4.2.8
OSUMA	9.7.4
Patruunat – säännönvastaiset	9.4.3.2
Patruunat – tarkastus	9.4.3.2
Patruunat – toimintahäiriö	9.12.4.3
Patruunat – määritelmät	9.4.3.1
Perälevy	9.4.2.9
Piiput	9.4.2.7
Piipunvalinta	9.12.3
Poissaolo	9.16.4.3
Poissaolo – erikoiset olosuhteet	9.16.4.5
Pudotusammunta	9.15.4
Pudotusammunta – aikaraja	9.15.4.4
Pudotusammunta – automaattitrap	9.21.10.2
Pudotusammunta – automaattitrap, finaali	9.21.11.1
Pudotusammunta – ennen finaalia	9.15.4.2
Pudotusammunta – finaalissa	9.18.4.3
Pudotusammunta – kaksoistrap	9.15.5.3
Pudotusammunta – kansallinen skeet	9.22.7.
Pudotusammunta – kansallinen trap	9.21.10.2
Pudotusammunta – kansallinen trap, finaali	9.21.11.1
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
Ratalaitteisiin kajoaminen	9.3.c

Selkänumerot	9.13.2
Sijoitukset	9.15.1.3
Silmien suojat	9.13.4
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	9.10.3.1
Skeet – ampumapaikan 8 säännöt	9.10.3.3
Skeet – ampuminen väärällä vuorolla	9.10.7
Skeet – kiekkojen lentoradat, kulmat ja heittopituudet	9.10.3.7
Skeet – kiekkojen lentoradat, jurn tarkastus	9.10.3.7
Skeet – kiekosta kieltäytyminen	9.10.5
Skeet – kiekosta kieltäytyminen urheilijan toimenpiteet	9.10.5
Skeet – kierroksen kulku	9.10.1
Skeet – kilpailusäännöt	9.10
Skeet – menetelmä	9.10.2
Skeet – merkkinauha	9.10.4
Skeet – merkkinauhan tarkastus	9.10.4.2
Skeet – näytekiekko	9.10.3.5
Skeet – ohi	9.10.8
Skeet – ohi kaksoiskiekoissa	9.10.9
Skeet – patruunoiden määrä	9.10.3.4
Skeet – radat (TS.6.4.20.3)	9.1.5
Skeet – radat, kuva (TS.6.4.20.4)	9.1.5
Skeet – START	9.10.1, 9.10.2



Skeet – säännönvastainen lentorata	9.10.3.8
Skeet – tähtäinharjoittelu radalla	9.10.3.6
Skeet – uusi kiekko, urheilija ei ole ampunut	9.10.6.2
Skeet – uusi kiekko, vaikka urheilija ampui	9.10.6.1
Skeet – uusi kiekko kaksoiskiekoissa	9.10.6.3
Skeet – uusi kiekko, tuomarin vastuulla	9.10.6 / 6.1
Skeet – valmiusasento	9.10.3.9
STOP-komento	9.2.5
Suullinen vastalause	9.17.2
Sääntöjen soveltaminen	9.1.1
Sääntöjen tunteminen	9.1.2
Sääntöjenmukainen kiekko	9.7.1
Sääntöjenvastainen kiekko	9.7.2
Sääntörikkomukset	9.16
Sääntörikkomus – avoin	9.16.3.1
Sääntörikkomus – tekninen	9.16.3.5
Tasatulokset – ennen finaalia	9.15.1.1
Tasatulokset – finaalissa	9.15.4.3
Tasatulokset – ei finaalia	9.15.2.1
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	9.12
Toimintahäiriö – toimenpiteet jälkeen	9.12.5
Toimintahäiriö – sallittu määrä	9.12.2

Trap – aikaraja, lisäaika 5-paikan jälkeen	9.8.3
Trap – ainoastaan yksi rata käytössä	9.8.5.2.d
Trap – heitinasetustaulukot	9.19.3
Trap – heitinsuoja (TS.6.4.18.5)	9.1.5
Trap – juryn tarkastukset	9.8.6
Trap – keskeytykset, kiekkojen näkeminen	9.8.4
Trap – kiekkojen heittorajat	9.8.5.3
Trap – kiekkojen säätämismenettely	9.8.5.4
Trap – kiekosta kieltäytyminen	9.8.7
Trap – kiekosta kieltäytyminen, urheilijan toimenpiteet	9.8.7
Trap – kierroksen kulku	9.8.1
Trap – kilpailusäännöt	9.8
Trap – menetelmä	9.8.2
Trap – näytekiekko	9.8.6.1
Trap – ohi	9.8.8.4
Trap – rata (TS.6.14.18.4)	9.1.5
Trap – ratakuva ja taulukot	9.19
Trap – suositeltavat heitinasetukset	9.8.5.2
Trap – suositeltavia heitinasetuksia ei käytetä	9.8.5.2
Trap – säännönvastainen lentorata	9.8.6.2
Trap – uusi kiekko	9.8.8
Trap – uusi kiekko, urheilija ei ole ampunut	9.8.8.3
Trap – uusi kiekko, tuomarin vastuulla	9.8.8.1.a
Trap – uusi kiekko, vaikka urheilija ampui	9.8.8.2
Trap – vaakakulmat	9.19.1
Tulokset	9.14.4
Tulokset – henkilökohtaiset	9.14.5.1
Tulokset – joukkue	9.14.5.2
Tulokset – kirjaaminen	9.14.1
Tulokset – varmentaminen	9.14.4

Tulostaulu	9.14.3
Tulostaulu – manuaalinen	9.14.3.4
Tulostaulu – sivutaulun virheet	9.14.3.3
Tulostaulu – sivutuomarin pitämänä	9.14.3.4
Tulostaulu – tulosten varmentaminen	9.14.3.4.g
Tulostoimisto (RTS)	9.14.1
Tuomarit	9.5.5
Tuomarit – tehtävät ja vastuut	9.5.5.2
Turvalippu	9.2.2.b
Turvallisuus	9.2
Turvallisuus – aseiden kantaminen	9.2.2
Turvallisuus – huomioliivit	9.2.1
Turvallisuus – kuulon suojaaminen	9.2.7
Turvallisuus – silmien suojaaminen	9.2.7
Turvallisuus – STOP-komento	9.2.5
Tyytymättömyys tuomarin päätökseen	9.17.1
Tähtääminen – koska sallittu	9.2.3
Täydentävä kierros – menettelytapa	9.12.7
Täydentävä kierros – kaksoistrap	9.12.7.2
Täydentävä kierros – poissaolevan urheilijan	9.16.4.4
Täydentävä kierros – skeet	9.12.7.3
Täydentävä kierros – trap	9.12.7.1
Täydentävä kierros – tulosten varmentaminen	9.12.8
Täyteurheilija	9.11.4.2
Urheilija – poissaolo	9.16.4.3
Urheilija – poissaolo erikoiset olosuhteet	9.16.4.5
Urheilija – täyteurheilija	9.11.4.2
Urheilija – vaatetus	9.13.1
Urheilija – vaihtaminen toiseen	9.11.2
Urheilija – varusteet ampumapaikalla	9.4.2.1
UUSI KIEKKO	9.7.6
Varoitus (keltainen kortti)	9.16.3

Varoitus – tuomarin antama	9.5.5.3
Varusteet ampumapaikalla (FOP)	9.4.1.2
Varusteet ja patruunat	9.4
Varustetarkastus	9.4.1.1
Varustetarkastus – skeet merkkinauha	9.10.4.2
Varusterajoitukset	9.4.1
Vasenkätinen urheilija – oikeakätinen urheilija	9.1.3
Vastalause – aikaraja	9.17.3.1
Vastalause – urheilijan toimenpiteet	9.17.1.1
Vastalause – joukkueen toimitsijan toimenpiteet	9.17.1.2
Vastalause – kirjallinen	9.17.3
Vastalause – tuomarille	9.17.1.1
Vastalause – suullinen	9.17.2
Vastalauseet ja vetoomukset	9.17
Vastalauseet ja vetoomukset – aikaraja	9.17.4.1
Vastalauseet ja vetoomukset paitsi finaalijuryn päätökset	9.17.4
Vetoomus	9.17.4
Vetoomus – aikaraja	9.17.4.1
Viralliset harjoitukset (PET)	9.6.2.1
Vähennys (vihreä kortti)	9.16.4
Vähennys – yhden pisteen vähennys	9.16.4.1

## 9.21

### SAL:N AUTOMAATTITRAPIN JA KANSALLISEN TRAPIN KILPAILUSÄÄNNÖT

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

Kohdan 9.21 säännöt pätevät kansallisen trapin kilpailuissa siten, että siinä missä jokin sääntökohta eroaa tai sitä ei voida soveltaa, on siitä maininta.

### 9.21.1

#### 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 **mahdollinen** finaalikierros, 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 tavalla.

- 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 ohittaessa 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, tai aseiden kantaminen ladattuna paikkojen 5 ja 6 välillä johtaa ensin varoitukseen. Kun tämä toistuu saman kierroksen aikana voidaan urheilija sulkea pois kilpailusta.

**SAL:n kommentti:** Ase katsotaan ladatuksi kun patruuna koskee mitä tahansa aseensa osaa.

- i) Urheilija ei saa siirtyä ampumapaikalta toiselle tavalla joka häiritsee toista urheilijaa tai ratatoimitsijaa.

### 9.21.3 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.

### 9.21.4 KESKEYTYKSET

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

### 9.21.5 KIEKKOJEN LENTOPITUUS, KULMAT JA KORKEUS

#### 9.21.5.1 Juryn tarkastus

- a) Radat tulee säätää ennen kilpailun alkua. Juryn tulee tarkistaa ja hyväksyä asetukset.



- b) Asetukset tulee tarkistaa ennen kunkin päivän alkua.

### 9.21.5.3 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 ( $\pm 0.15$  m). Jos kaikki urheilijat eivät ammu samaa määrää kiekkoja samoilla radoilla, on kaikkien ratojen heittimet säädettävä samalle sivukulmalle.

**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.

#### 9.21.5.4 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 jury on ne tarkastettava, hyväksyttävä ja sinetöitävä jokainen päivä ennen kuin ammunta alkaa.

#### 9.21.5.5 Säännönvastaiset lentoradat

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

#### 9.21.6 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.

#### 9.21.6.2 Urheilijan toimenpiteet

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

## 9.21.7

### UUSI KIEKKO (“NO TARGET”)

Mitättömän 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”** ennen kuin urheilija ampuu. Jos tuomari komentaa **“UUSI KIEKKO”** urheilijan ampuesssa tai sen jälkeen on tuomarin päätös voimassa ja kiekko on uusittava osuttiinpa siihen tai ei.

#### 9.21.7.1

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 ratkaisuun, 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 ammuttava ohi** ja osuttava vasta toisella. Jos kiekkoon osutaan ensimmäisellä laukauksella, on se tuomittava **“OHI”**.

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

**9.21.7.2** 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 patruunassa 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”** ennen kuin 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 määrättyä lentoradaltaan. Jos urheilija ampuu on tulos otettava huomioon.

## 9.21.8

### KIEKKO TUOMITAN 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 puoliautomaattiaseensa patruunalippaan salpaa tai ensimmäisen laukauksen rekyyli on varmistanut aseensa;
- Kansallinen trap:** Sääntökohtaa f) 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 valmistautumisajan 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.

## 9.21.9 MOLEMMAT PATRUUNAT LAUKEAVAT YHTÄAIKAA

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

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

**Kansallinen trap:** Sääntökohdat 9.21.9 - 9.21.9.1 eivät koske kansallista trapia.

## 9.21.10 PUDOTUSAMMUNTA

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

### 9.21.10.2 Automaattitrap ja kansallinen trap

- a) Kaikki tasatuloksilla olevat urheilijat ampuvat vuoron perään, alkaen ampumapaikalta yksi, säännönmukaisen kie-



kon, väliaikaisen kilpailutuloksen mukaisessa järjestyksessä, paras urheilija ensin. Jos kahdella tai useammalla urheilijalla on kaikkista kilpasarjoista sama tulos, ampuvat nämä selkänumeron mukaisessa järjestyksessä, pienin numero ensin ~~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 ennen kuin tuomari komentaa **“START”**.
- f) Jos urheilija lataa kahdella (2) patruunalla ja ampuu toisen laukauksen tulee

kiekko tuomita “**OHI**” osuttiinpa kiek-  
koon jommalla kummalla laukauksella  
tai ei.

- g) Ne urheilijat, jotka ampuvat kyseisellä  
ampumapaikalla ohi ovat hävinneet  
pudotusammunnan ja heidän on lope-  
tettava ammunta.
- h) Kaikki vielä tasatuloksilla olevat urheili-  
jat siirtyvät seuraavalle ampumapaikal-  
le
- i) Menettely jatkuu kunnes kaikki tasatu-  
lokset on ratkaistu.

## **9.21.11 FINAALIKILPAILU**

Automaattitrapin ja kansallisen trapin  
mahdolliset finaalit ammutaan kuten trap-  
finaali (katso sääntökohta 9.18).

### **9.21.11.1 Pudotusammunta finaalissa**

Pudotusammunta mahdollisessa finaalis-  
sa ammutaan kuten trapfinaalin pudotus-  
ammunta. Katso sääntö 9.18.3.4

## **9.21.12 AUTOMAATTITRAP- JA KANSALLI- SEN TRAPIN RATOJEN NORMIT**

Katso myös trapratojen normit Teknisistä  
Säännöistä (TS).

### 9.21.12.1 Heitinsuoja

Heitinsuojana voidaan käyttää trap- tai kaksostrap-heitinsuojaa. Jos rakennetaan erityinen automaattitrap tai kansallisen trapin heitinsuoja pitää suojarakentaa 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). Heitinsuojan katolle pitää maalata merkki kohtaan, jossa suoraan heitetty keikko tulee näkyviin.

### 9.21.12.2 Ampumapaikat

Ampumapaikat tulee järjestää linjalle, joka on mitattu ja piirretty 15 metrin päähän heitinsuojan taakse, mitattuna heitinsuojan katon etureunasta. Ampumapaikka 3 tulee keskittää heitinsuojan katolla olevan merkin kautta ajatellulla, suojan etureunan nähden kohtisuoraan olevalle suoralle 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

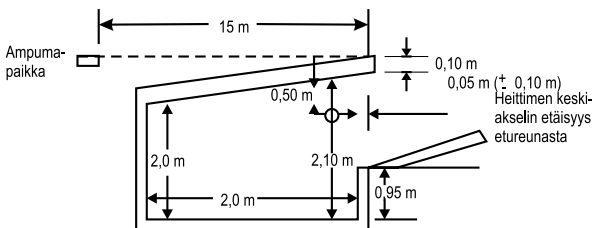
oikeaan keskilinjasta, tässä järjestyksessä (katso kuvaa).

### 9.21.12.3 Heitin

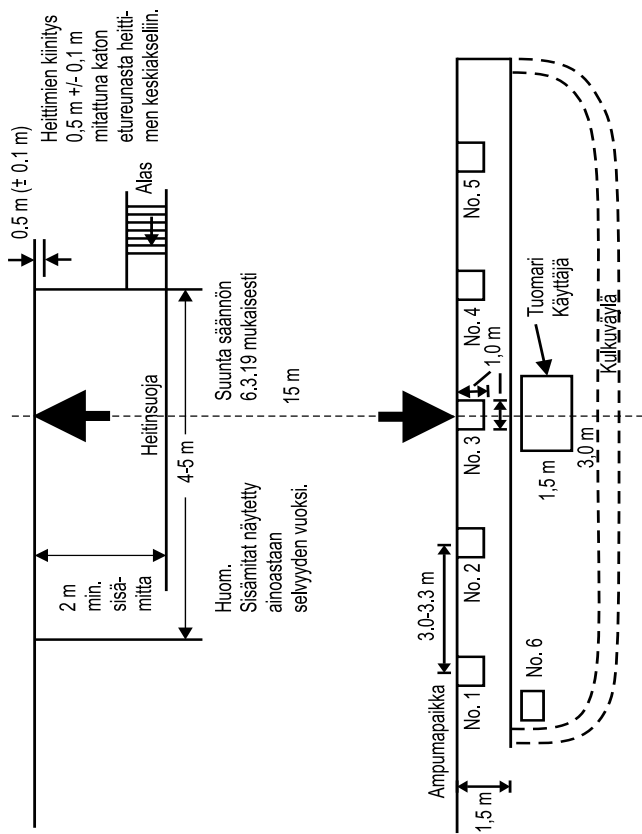
Heitinsuoja tulisi varustaa yhdellä pysty- ja vaakasuunnissa mekaanisesti tai sähköisesti liikkuvalla heittimellä. Kiekot voidaan ladata käsin tai automaattisesti. Kiekot voidaan laukaista käsin, sähköisesti tai mikrofonin avulla sähköisesti. Heittimen tulee olla niin rakennettu ja kiinnitetty, että 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).

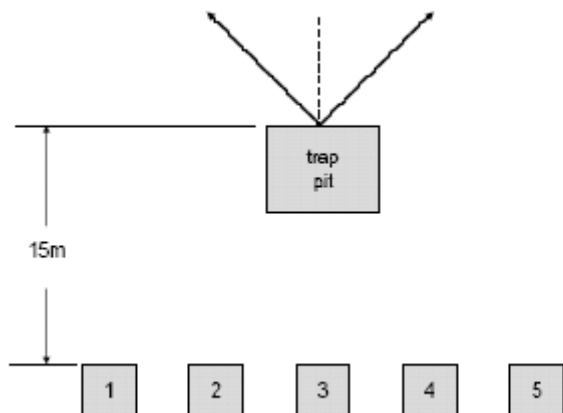
### 9.21.12.4 Heitinsuojan poikkileikkaus



## 9.21.12.5 Automaattitrapata



## 9.21.12.6 Automaattitrapin kulmat



Heittopituus:

76 m  $\pm$  1m

Korkeusvaihtelu

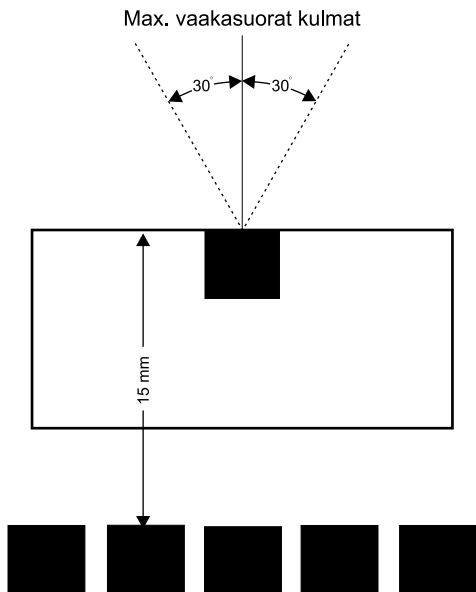
1,5 - 3,0 m ( $\pm$  0,15 m)

Vaakakulma:

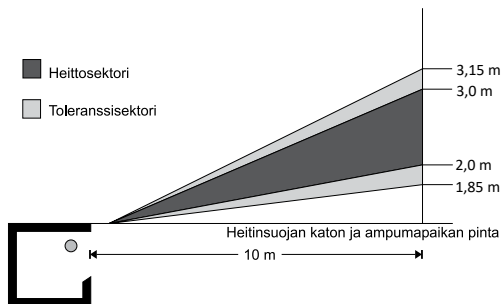
30 astetta min.

45 astetta max.

## 9.21.12.7 Kansallisen trapin heittokulmat



## 9.21.12.8 Kansallisen trapin heittokorkeudet



## 9.22

### SAL:N KANSALLINEN SKEET, SÄÄNNÖT

(Kokonaan uusi sääntö.)

Normaalit haulikkolajien säännöt (Skeet) ovat voimassa, seuraavin poikkeuksin. Numerointi suluissa viittaa vastaavaan sääntökohtaan ISSF:n/SAL:n säännöissä.

### 9.22.1

#### Patruunat (9.4.3.1)

Myös muiden kuin lyijyhaulien käyttö on sallittu ampumaradan sääntöjen niin salliessa/vaatiessa. Muilta osin noudatetaan samoja patruunasääntöjä.

### 9.22.2

#### Sarjan kulku (9.10.3.2)

Kiekkojen ampumajärjestys on seuraava:

Paikka	Kiekko	Järjestys
1	Yksittäinen	Korkea
	Yksittäinen	Matala
	Kaksoiskiekko	Korkea – Matala
2	Yksittäinen	Korkea
	Yksittäinen	Matala
	Kaksoiskiekko	Korkea – Matala
3	Yksittäinen	Korkea
	Yksittäinen	Matala



4	Yksittäinen	Korkea
	Yksittäinen	Matala
5	Yksittäinen	Korkea
	Yksittäinen	Matala
6	Yksittäinen	Korkea
	Yksittäinen	Matala
	Kaksoiskiekko	Matala – Korkea
7	Yksittäinen	Korkea
	Yksittäinen	Matala
	Kaksoiskiekko	Matala – Korkea
8	Yksittäinen	Korkea
	Yksittäinen	Matala

**Huomioitavaa:** Urheilijan sarjan aikana tapahtuva ensimmäinen ohilaukaus (tai OHI tuomittava kiekko haulikkolajien sääntöjen kohdan 9.10.8 mukaan) uusitaan lisäkiekkona (25. kiekko) välittömästi ohilaukauksen jälkeen. Jos ohilaukaus (tai haulikkolajien sääntöjen 9.10.9 kohdan mukaan OHI määritettävä kiekko) tapahtuu kaksoiskiekossa, uusitaan ensiksi OHI mennyt kiekko yksittäiskiekkona. Tämän lisäkiekon tulos merkitään sivutauluun ja pöytäkirjaan 25. kiekon kohdalle.

Jos urheilija ei ole ampunut yhtään kiekkoa OHI, lisäksi kiekkona ammutaan yksittäinen matalan tornin kiekko paikalta 8.

### **9.22.3 Kiekkojen heittopituus (9.10.3.7)**

Kiekkojen on lennettävä 55,00 ... 60,00 m tyynellä säällä, mitattuna heitintornin seinästä ampumapaikkojen 1 ja 7 takaa.

Radan molempien heitinten kiekot on lennettävä saman matkan. Mikäli kaikki urheilijat eivät kilpailun aikana ammu saman määrän kierroksia samoilla radoilla on kaikkien ratojen lentopituudet säädettävä samoiksi. Lentopituudet on ilmoitettava radalla ja kilpailuohjeissa.

### **9.22.4 Valmiusasento (9.10.3.9)**

Aseen perä voi urheilijalla olla valmiusasennossa millä tahansa korkeudella, jopa valmiiksi olkapäällä.

### **9.22.5 Merkkinauha (9.10.4)**

Merkkinauhaa ei vaadita kansallisessa skeetissä.

### **9.22.6 Finaalin muoto (9.18.1)**

Kansallisessa skeetissä ei ammuta finaalilla.

## 9.22.7

### Tasatulokset ja pudotusammunta (9.15.2.3, 9.15.5.4)

Tasatulokset kolmesta ensimmäisestä sijasta ratkaistaan pudotusammunnalla.

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

## 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 arvottua järjestystä toisena päivänä muuttaa esimerkiksi siten, että järjestys puolitetaan ja jälkimmäinen puolikas siirretään ensimmäiseksi. Samalla tavalla pitäisi muuttaa myös ryhmien sisäistä järjestystä.  
Viittä urheilijaa pienempien ryhmien muodostamista ei suositella.
- 4 Kansallisessa kilpailutoiminnassa (pl. SM- ja ennätyskelpoiset kilpailut) voidaan käyttää kahta sivutuomaria kolmen asemasta myös silloin kun käytetään manuaalista sivutaulua. Pienemmissä kilpailuissa, ei ennätyskelpoisissa, voidaan urheilijoista nimetä kirjurin ja taulumiehen lisäksi myös tuomari. SAL:n kilpailutoiminnassa voidaan päivän ensimmäisen erän sivutuomareiksi ottaa saman radan kolmannesta

erästä **kaksi tai** 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.

## LIITE 2 MANUAALISEN SIVUTAULUN HOITAJAN TOIMINTAOHJE

Radalla olevaa manuaalista 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 (kaksoistapissa 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 mukaisiin 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 näkemyk-

sensä osumista tai ohiammutuista suorituksista, 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 kurkottaen.

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.

#### 10. Sivutaulu finaaleissa

Finaaleissa, jossa ammutaan enemmän kiekkoja kuin sivutaulussa on merkkejä, käännetään vain ohilaukaukset (punainen puoli urheilijaan päin). Kun urheilija putoaa finaalista käännetään hänelle viimeiseksi valkoinen merkki osoitukseksi siitä, että hän ei enää ole mukana. Käännetty merkki on ylimääräinen merkki, ei viimeinen ohilaukaus.

Mikäli jonkun urheilijan kohdalla merkit taulussa loppuvat kesken aloitetaan alusta kääntämällä nyt valkoinen puoli urheilijaan päin.



## LIITE 3

### OHJE YHDISTETYN FINAALIN JÄRJESTÄMISEKSI

Sarjoissa M20, Y17 ja Y15 ammutaan yksi yhteinen juniorifinaali. Sarjoissa N ja N20 yksi yhteinen naisten finaali.

Sarjojen M20, Y17 ja Y15 ja N20 voittajat ratkaistaan peruskilpailun tulosten perusteella.

Yhdistetyllä finaalilla 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 finaaliin pääsy ei erillistä pudotusammuntaa järjestetä.

Yhteiseen finaaliin pääsee tulosten perusteella kuusi parasta urheilijaa.

Mikäli finaaliin pääsyyssä 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.

Liikuntavammaisten henkilökohtaisilla tuloksilla ei voi osallistua vammattomien joukkuekilpailuun.

## 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 taukutiloja, 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 Laukauserä

~~Skeet, trap, kansallinen trap ja automaattitrap: 75 kiekkoa, kaksoistrap: 120 kiekkoa. Sporting ja Compact-sporting: yhden päivän kiekot.~~

Kiekkomäärät liikuntavammaisten SM- ja ennätyskelpoisissa kilpailuissa katso KY.

Finaaleja ei liikuntavammaisten kilpailuis-  
sa ammuta (katso KY).

## 5.2 Skeet

**Skeetissä** käytetään poikkeavaa ampumaohjelmaa:

- paikat 1 ... 4: normaalisti,
- paikka 5 ... 6: normaalisti
- paikka 7: BA ja BA
- paikka 4: A ja B, B ja A (kaksoiskiekkohen tilalla yksittäiskiekot.
- paikkaa 8: ei ammuta

## 5.3 Kansallinen skeet

**Kansallisessa skeetissä** käytetään poikkeavaa ampumaohjelmaa:

- paikat 1 ... 7: normaalisti,
- paikkaa 8: ei ammuta
- paikan 8 asemesta ammutaan viimeiseksi paikalta 4 korkea kiekko ja matala kiekko yksittäisinä kiekkoina

## 5.4 Trap

Trapissa ammutaan normaalisti kiekko per ampumapaikka ennen siirtymistä seuraavalle ampumapaikalle.



## 5.5 Automaattitrap ja kansallinen trap

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

## 5.6 Kaksoistrap

Kaksoistrapissa ammutaan normaalisti kaksoiskiekko per ampumapaikka ennen siirtymistä seuraavalle ampumapaikalle.

## 5.7 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 liikuntavammallisille toisella asemalla.

Mikäli sportingissa käytetään Kompaktyyppisiä ampumapaikkakehikoita pitää niille liikuntavammallisille, jotka istuvat pyörätuolissa mahdollistaa ampuminen kehikon ulkopuolelta mikäli kehikkoa ei tilapäisesti saa siirrettyä syrjään. Turvallisuutta ei kuitenkaan saa vaarantaa.

## 5.8 Kompak-sporting

Ammutaan normaalissa järjestyksessä (katso sporting sääntökirja).

Mikäli ampumapaikkakehikot ovat sellaisia, ettei niiden sisään pääse helposti pyörätuolilla, tai niiden sisältä ei pysty ampumaan pyörätuolista, pitää niille liikuntvammaisille, jotka istuvat pyörätuolissa mahdollistaa ampuminen kehikon ulkopuolelta tai vaihtoehtoisesti kehikko tilapäisesti siirtää syrjään. Turvallisuutta ei kuitenkaan saa vaarantaa.

## **5.9 Valmistautumisaika**

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

Lisäaikaa annetaan trap-lajeissa siirtymiseen ampumapaikalta 5 ampumapaikalle 1.

## **5.10 Avustajan käyttö**

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

## **5.11 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 kulloinkin voimassa oleva H-, Sp- ja KY- sääntökirja).

## Liite 6. Skeet ja trap, parikilpailun säännöt

Seuravassa on 1.1.2017 kansainvälisesti käytössä olleet skeetin ja trapin parikilpailun säännöt (mixed team).

1. Lajit	Trap ja skeet
2. Kilpailun tyyppi	Sekajoukkuekilpailu
3. Osallistujamäärä lajeittain	2 urheilijaa kustakin maasta, yksi mies- ja yksi naisurheilija. 2017 testataan kahdella joukkueella maata kohden. <b>SAL:n kommentti: SAL:n kilpailuissa ei rajoiteta osallistuvien joukkueiden määrää seuroittain.</b>
4. Selkänumerot alkukilpailussa	Urheilijat pitävät henkilökohtaisen kilpailunsa selkänumerot. <b>SAL:n kommentti: SAL:n kilpailuissa urheilijat saavat uudet selkänumerot.</b>
5. Kilpailun vaiheet	Kolme vaihetta: - Alkukilpailu - Semifinaalivaihe - Mitaliottelu
6. Erät alkukilpailussa	Urheilijat jaetaan eriin arpomalla. Samassa erässä saa olla vain yksi saman maan urheilija (mies tai nainen). Aina kun on mahdollista tulisi joka erässä olla kolme miestä ja kolme naista. <b>SAL:n kommentti: SAL:n kilpailuissa tulisi pyrkiä seurojen osalta samaan.</b>

7. Alkukilpailun kiekkomäärä	50 kiekkoa kullekin urheilijalle. Kaksi 25 kiekon kierrosta normaalien kilpailusääntöjen mukaisesti.
8. Semifinaalivaihe  jatkuu...	<p>Alkukilpailun jälkeen joukkueiden paremmuusjärjestys määräytyy joukkueiden molempien urheilijoiden yhteenlasketun tuloksen perusteella, normaalien sääntöjen mukaisesti.</p> <p>Tasatulokset sijoista 1...6 ratkaistaan normaalien sääntöjen mukaisella pudotusammunnalla. Kukin joukkue nimeää urheilijan, joka osallistuu pudotusammuntaan (joko mies tai nainen). Korkeamman sijan tasatulos ratkotaan ensin. Pudotusammunnassa ampuu se urheilija ensin, jonka joukkueella on parempi väliaikainen alkukilpailusijoitus. Kaikki muut tasatulokset ratkaistaan Count Back-säännön avulla, siten kuin sitä sovelletaan joukkueisiin.</p> <p>Sen jälkeen kuin alkukilpailusijoitukset on ratkottu, jaetaan kuusi parasta joukkuetta kahteen ryhmään, jossa kussakin on kolme joukkuetta (katso alla). Joukkeet saavat uudet selkänumerot (katso kohta 10 alla). Ryhmät kilpailevat kahdessa eri semifinaalissa.</p> <p>1. ryhmä: joukkueet sijalla 1, 3, 5. 2. ryhmä: joukkueet sijalla 2, 4, 6.</p> <p>Semifinaalit ammutaan eri radoilla kuin finaali.</p>

<p>8. Semifinaalivaihe</p> <p>...jatkuu...</p>	<p><u>Semifinaalin kiekkomäärä</u></p> <p><u>Trap:</u>  15 kiekkoa kullekin urheilijalle ampumapaikoilta 1...5 (1 oikea, 1 vasen ja 1 suora joka ampumapaikalla), kahdessa pudotusvaiheessa:</p> <p>1. vaihe: Ensimmäisen 10 kiekon jälkeen putoaa se joukkue, jolla on huonoin tulos. Tasatuloksilla putoava joukkue ratkeaa joukkueen alkukilpailusijoituksen perusteella. Joukkue, jolla on huonompi alkukilpailusijoitus putoaa jatkosta.</p> <p>2. vaihe: Kolmannen joukkueen pudottua ampuvat molemmat jatkossa olevat joukkueet loput viisi kiekkoa. Joukkue, jolla on korkeampi tulos on semifinaalin voittaja. Tasatulokset ratkotaan pudotusammunnalla. Kumpikin joukkue nimeää urheilijan, joka osallistuu pudotusammuntaan (joko mies tai nainen).</p> <p><u>Skeet:</u>  16 kiekkoa kuillekin urheilijalle (8 kaksoiskiekkoa) ampumapaikoilta 3, 4, 5, 4 kahdessa pudotusvaiheessa.</p> <p>1. vaihe: ensimmäisen 12 kiekon jälkeen (ampumapaikat 3, 4, 5) putoaa se joukkue, jolla on huonoin tulos.</p>
--	--

<p>8. Semifinaalivaihe</p> <p>...jatkuu</p>	<p>Tasatuloksilla putova joukkue ratkeaa joukkueen alkukilpailusijoituksen perusteella. Joukkue, jolla on huonompi alkukilpailusijoitus putoaa jatkosta.</p> <p>2. vaihe: Kolmannen joukkueen pudottua ampuvat molemmat jatkossa olevat joukkueet loput neljä kiekkoa (ampuimapaikka 4). Joukkue, jolla on korkeampi tulos on semifinaalin voittaja. Tasatulokset ratkotaan pudotusammunnalla. Kumpikin joukkue nimeää urheilijan, joka osallistuu pudotusammuntaan (joko mies tai nainen).</p> <p>Kummankin semifinaaliryhmän voittaja selviytyy kultaotteluun. Kummankin semifinaaliryhmän 2. sijalla oleva joukkue kilpailee pronssiottelussa. Joukkueet, jotka karsuivat semifinaalikelpailussa saavat sijan tuloksensa perusteella. Tasatuloksilla on se joukkue parempi, jolla on parempi alkukilpailusijoitus (pienempi selkännumero).</p>
<p>9. Mitaliottelut, jatkuu...</p>	<p>Mitaliottelut käydään finaalaradalla.</p> <p>Pronssimitali ratkotaan ensin, tämän jälkeen kulta- ja hopeamitali.</p> <p><u>Trap:</u> Kukin urheilija ampuu 15 kiekkoa ampuimapaikoilta 2, 3 ja 4 (2 vasenta, 2 oikeaa ja kaksi suoraa kiekkoa joka ampumapaikalta).</p>

<p>9. Mitaliottelut  ...jatkuu</p>	<p><u>Skeet:</u> Kukin urheilija ampuu 16 kiekkoa (8 kaksoiskiekkoa) ampumapaikoilta 3, 4, 5 ja 4, tässä järjestyksessä.</p> <p>Lopputulos on joukkueen molempien urheilijoiden yhteenlaskettu tulos.</p> <p>Tasatulokset ratkotaan pudotusammunnalla. Kukin joukkue nimeää sen urheilijan, joka osallistuu pudotusammuntaan (joko mies tai nainen).</p>
<p>10. Uudet selkänumerot semifinaalin ja mitaliotteluun  jatkuu...</p>	<p>Alkukilpailuvaiheen jälkeen, ml. pudotusammunnat saavat semifinaaliin valikoidut kuusi joukkuetta (12 urheilijaa, 2 per joukkue, yksi mies ja yksi nainen) alkukilpailusijoituksensa mukaiset selkänumerot.</p> <p>Urheilijat, joiden joukkue on parhaalla sijalla saavat selkänumerot 1 ja 1, toisella sijalla numerot 2 ja 2 jne. Kaikissa kilpailuvaiheissa joukkueen miesurheilija ampuu ensin, jonka jälkeen naisurheilija ampuu. Kilpailunumerossa on esitettävä maa, sija ja sukupuoli seuraavasti:</p> <p>Esimerkki maan merkitsemisestä: ITA 1, ITA 2., GER 1, GER 2. mikäli samasta maasta on kaksi joukkuetta finaalissa. Jos joukkueita on maasta vain yksi jätetään numero pois (USA).</p>



<p>10. Uudet selkänumerot semifinaalin ja mitaliotteluun</p> <p>...jatkuu</p>	<p>Esimerkki sukupuolen merkitsemisestä: Sukupuoli ilmoitetaan kilpailunumeron perässä: 1 M, 1 W, 2 M, 2 W jne..</p> <p><b>SAL:n kommentti: SAL:n kilpailuissa ilmoitetaan maalyhenteen sijasta seuralyhenne. Urheilijan sukupuoli ei ole tarpeen ilmoittaa selkänumerossa.</b></p>
<p>11. Ampumajärjestys semifinaalissa ja mitaliotteluissa</p>	<p>Semifinaalissa, mitaliotteluissa ja pudotusammunnoissa ampuu se urheilija ensin, jolla on pienempi selkännumero.</p>
<p>12. Kiekot</p>	<p>Alkukilpailussa ja semifinaalissa käytetään normaaleja kiekkoja. Mitaliotteluissa käytetään pölykiekkoja.</p>
<p>13. Kilpailusäännöt</p>	<p>Normaalit ISSF:n haulikkosäännöt.</p>

