

LM/2013-2



**SUOMEN AMPUMAUURHEILULIITTO
FINNISH SHOOTING SPORT FEDERATION**

LIKKUVAN MAALIN SÄÄNNÖT (LM)

- **10 m LIKKUVA MAALI**
- **50 m LIKKUVA MAALI**
- **100 m HIRVI**
- **PUTOAVAT TAULUT**

Voimassa 1.4.2014 alkaen.

Hyväksytty Suomen Ampumaurheiluliiton
liittohallituksen kokouksessa 13.3.2013.

10 m ja 50 m liikkuvan maalin säännöt noudattavat
ISSF:n kilpailusääntöjä ja 100 m hirvisäännöt NSR:n
sääntöjä.

10 m JA 50 m LIIKKUVAN MAALIN SÄÄNNÖT LM/2013-2

Toinen painos, nettiversio

10.1	Yleistä	3
10.2	Turvallisuus	3
10.3	Rata- ja taulunormit	3
10.4	Yleisnormit 50 m ja 10 m kivääreille.....	4
10.5	Vaatetussäännöt.....	7
10.6	Kilpailutoimitsijat	8
10.7	Ampumakilpailujen menettelytavat ja kilpailusäännöt.....	14
10.8	Mitaliottelu, medal match	24
10.9	Sääntörikkomukset ja kurinpidolliset säännöt.....	26
10.10	Toimintahäiriöt	27
10.11	Toimintahäiriö 10 m elektronisessa taulujärjestelmässä	30
10.12	Tasatuloksen ratkaiseminen.....	32
10.13	Liikkuvan maalin lajien erittelytaulukko	36
10.14	Kuvat.....	37
10.15	Hakemisto	38
	NSR:n ja SAL:n 100 m hirvi- ammunnan säännöt	44
	SAL:n 10 m putoavien taulujen säännöt	59

Nämä ovat SAL:n säännöt. 10 m ja 50 m liikkuvan maalin säännöt noudattavat ISSF:n (Kansainvälinen Ampumaurheiluliitto) sääntöjä. Hirviammunnan säännöt noudattavat NSR:n (Pohjoismainen Ampumaunioni) sääntöjä. SAL on ISSF:n ja NSR:n jäsen.

Kansallisessa kilpailutoiminnassa näitä sääntöjä noudatetaan kunkin kilpailun tason (katso SAL:n kilpailutoiminnan yleissäännöt ja ohjeet) mukaisesti, ellei erikseen ole mainittu menettelytapaa SAL:n kilpailuissa.

Kilpailutoimitsijoiden suhteen noudatetaan SAL:n kilpailutoiminnan yleissääntöjen ja ohjeiden määräyksiä.

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

HUOMAUTUS: Missä kuvat ja taulukot sisältävät erityistä tietoa, niillä on sama määräysvalta kuin numeroidulla sääntökohdilla.

Käytetyt lyhenteet:

Kilpailutoiminnan yleissäännöt ja ohjeet (KY)

Tekniset säännöt (TS)

Pistoolisäännöt (P)

Kiväärisäännöt (K)

Haulikkosäännöt (H)

Liikkuvan maalin säännöt (LM)

Elektroniset taulut (EST)

Näissä säännöissä lyhenne ISSF voidaan kansallisessa kilpailutoiminnassa korvata lyhenteellä SAL. Missä sääntökohtaa ei sovelleta kansallisessa kilpailutoiminnassa tai on olemassa kansallinen poikkeus on siitä erikseen maininta SAL:n kommentissa tai lisäyksessä.

Tämä on sääntökirjan LM/2013 toinen painos, joka astuu voimaan 1.4.2014. Tämä sääntökirja kumoaa 1.4.2009 voimaan astuneen sääntökirjan LM/2009 sekä 1.4.2013 voimaanastuneen LM/2013 ensimmäisen painoksen. Tämän sääntökirjan ilmestymisen jälkeen mahdollisesti muuttuneet sääntökohdat löytyvät SAL:n internetsivuilta www.ampumaurheiluliitto.fi.

10.1 YLEISTÄ

10.1.1 Nämä säännöt ovat osa ISSF:n Teknisiä sääntöjä ja ne koskevat kaikkia liikkuvan maalin kilpailuja 50 m ja 10 m matkoilta.

10.1.2 Kaikkien urheilijoiden, joukkueiden johtajien ja toimitsijoiden pitää tuntea ISSF:n säännöt ja varmistaa, että näitä sääntöjä noudatetaan. Kaikkien urheilijoiden on tunnettava säännöt.

10.1.3 Kun sääntö koskee oikeakätisesti ampuvia, vasenkätisesti ampuvien tulee noudattaa sitä vastaavalla tavalla, peilikuvana.

10.1.4 Mikäli sääntö ei koske erityisesti miesten tai naisten kilpailua, sitä pitää noudattaa yhdenmukaisesti sekä miesten että naisten kilpailuissa.

10.2 TURVALLISUUS

TURVALLISUUS ON ERITYISEN TÄRKEÄÄ.

Katso tekniset säännöt TS/2013-2 kohta 6.2.

10.3 RATA- JA TAULUNORMIT

10.3.1 Yksityiskohtaiset taulu- ja ratanormit löytyvät Teknisistä säännöistä TS/2013-2 kohta 6.3 ja 6.4

SAL:n kommentti: SAL:n kilpailuissa voidaan käyttää automaatti- ja/tai yhteislähetysjärjestelmää, joka on hyväksytetty SAL:n riistamaalijaostolla.

10.4 YLEISNORMIT 50 m JA 10 m KIVÄÄREILLE

Katso: LIIKKUVAN MAALIN KIVÄÄRIEN ERITTELYTAULUKKO (10.13)

Kaikki seuraavat normit täyttävät kiväärit ovat sallittuja:

10.4.1 Kiväärin ja tähtäimen yhteinen paino ei saa ylittää 5,5 kiloa.

10.4.2 Säädetty perälevy on sallittu. Perälevyn kaarevuus (positiivinen tai negatiivinen) ei saa syvyydeltään tai korkeudeltaan olla yli 20 mm. Perälevyn pituus ei saa olla yli 150 mm. Perälevyn kaarevuuden syvyyden tai korkeuden mittaus pitää tehdä suorassa kulmassa kiväärin piipun keskilinjaan nähden (katso taulukko). Perälevyn alin kohta, sen alimmassa asennossa, ei saa olla alempana kuin 200 mm kiväärin piipun keskilinjaa alapuolella (katso taulukko).

10.4.3 Tähtäimet

Kiikaritähäimen keskilinja ei saa olla enempää kuin 75 mm kiväärin piipun keskilinjan yläpuolella.

10.4.3.1 50 m kiväärit

Kaiken tyyppiset tähtäimet ovat sallittuja.

10.4.3.2 10 m kiväärit

Kaiken tyyppiset tähtäimet ovat sallittuja sillä rajoituksella, että kiikaritähäimen suurennusteho kiinteä 4-kertainen (4x) (tolesanssi = +0,4 x). Suurennusteho tarkastetaan mekaanisin tai optisin laittein.

SAL:n kommentti: SAL:n kilpailuissa kiikarirajoitus ei koske Y50, Y60, Y70 ja Y75 sarjoja.

10.4.3.3

Tähäintä ei saa vaihtaa hitaiden ja nopeiden juoksujen välillä, ellei sen mekaniikka tai optiikka ole vaurioitunut. Tähtäintä saa säätää kilpailun aikana edellyttäen, että se ei viivytä ampumista.

10.4.3.4 Tasauspainot

Ainoastaan sellaiset tasauspainot, jotka eivät ulotu yli 60 mm piipun keskilinjasta, ovat sallittuja, eikä niitä saa lisätä tai poistaa varustetarkastuksen jälkeen. Niissä pitää olla varustetarkastusjaoston tarkastusmerkki.

10.4.3.5 Vain yksi ase kilpailu kohti

Samaa kivääriä, mukaan lukien tähtäimet, painot ja laukaisumekanismi, on käytettävä sekä hitaissa että nopeissa juoksuissa kaikissa kilpailuissa.

10.4.3.6 Erityisnormit 50 m kivääreille

- a) Laukaisuvastuksen pitää olla vähintään 500 grammaa.
- b) Laukaisuvastus pitää mitata pitäen kivääriä pystysuorassa.
- c) Aseen mekanismin pituus, mitattuna suljetun ja virittämättömän lukon takaosasta piipun etupäähän, mukaan lukien mikä tahansa pidennys (olkoonpa se osa piippua tai ei), ei saa olla yli 1000 mm.
- d) Vain 5,6 mm (.22" lr) kaliiperin patruunat ovat sallittuja.

10.4.4 Erityisnormit 10 m kivääreille

- a) Laukaisuvastus on vapaa.
- b) Asetettavaa liipaisinta ei saa käyttää.
- c) Aseen mekanismin pituus, mitattuna mekanismin takapästä sen etupäähän, mukaan lukien mikä tahansa pidennys (olkoonpa se osa piippua tai ei), ei saa olla yli 1000 mm.

- d) Kaiken muotoiset lyijystä tai muusta pehmeästä materiaalista tehdyt luodit, joiden kaliiperi on 4,5 mm (.177") ovat sallittuja.

10.4.5 Varistetarkastus ennen ja jälkeen kilpailun

10.4.5.1 Urheilija on vastuussa varusteidensa sääntöjenmukaisuudesta. Varistetarkastus on oltava avoinna kilpailujen alusta niiden loppuun. Urheilijoita kehoitetaan, halutessaan tarkastuttamaan varusteensa ennen kilpailuja, jotta varmistutaan niiden sääntöjenmukaisuudesta.

10.4.5.2 Kilpailun jälkeen tehdään tarkastuksia, jotta varmistutaan sääntöjenmukaisuudesta (TS.6.6.7 ja TS.6.7.9).

10.5 VAATETUSSÄÄNNÖT

10.5.1 Merkkinauha

10.5.1.1 Virallista ISSF:n merkkinauhaa on pidettävä jotta ratatuomari tai jyrin jäsen voi nähdä aseensa paikan.

- a) Merkkinauhan on oltava ISSF:ltä saatavaa mallia:
- b) 250 mm pitkä ja 30 mm leveä, väritään keltainen mustalla reunuksella.
- c) Se on kiinnitettävä pysyvästi oikealle puolelle uloimpaan vaatetukseen.

10.5.1.2

Merkkinauhan oikea sijainti on tarkistettava seuraavasti:

- a) taskut on oltava tyhjät;
- b) laukaiseva käsi taivutetaan vartaloa koskettaen yläasentoon ilman että olkapäätä nostetaan;
- c) merkkinauha kiinnitetään pysyvästi vaakasuoraan kyynärpäähän kärjen alapuolelle (katso piirros).
- d) Merkkinauhan paikka voidaan tarkastaa varustetarkastuksen yhteydessä ja se on merkittävä sinetillä tai tarkastusleimalla.

10.6

KILPAILUTOIMITSIJAT

10.6.1

Ammunnan johtajan (Chief Range Officer) toiminta ja tehtävät

Ammunnan johtaja on nimitettävä jokaiselle radalle. Ammunnan johtaja on:

- a) vastuussa kaikista ratatuomareista ja ratahenkilöstöstä sekä kilpailun oikeasta läpiviennistä. Jos rataa johdetaan keskitetysti hän vastaa myös kaikista ratakomennosta;
- b) vastuussa ratahenkilöstön yhteistyöstä jyryn kanssa;

- c) Kilpailun johtaja ratkaisee kaikki epä-säännöllisyydet joita muu ratahenkilöstö ei kykene ratkaisemaan.
- d) vastuussa laitevikojen välittömästä korjauksesta ja korjamiseen tarvittavan materiaalin ja asiantuntijoiden saannista. Ammunnan johtajalla on koko ajan oltava käytettävissään korjaushenkilökuntaa. Ammunnan johtajan on varauduttava myös sellaisten tapausten varalta joita korjaushenkilökunta ei kykene hoitamaan;
- e) vastuussa tulospalvelun nopeudesta ja oikeellisuudesta yhteistyössä tulospalvelun johtajan kanssa; ja
- f) osallistuu tarvittaessa ampumapaikkojen arvontaan.

10.6.2 Ammunnan apulaisjohtajan (Assistant Chief Range Officer) toiminta ja tehtävät

Jos kilpailu ammutaan useilla radoilla, pitää nimetä apulaisjohtaja. Hän on myös ammunnan johtajan sijainen tämän poissa ollessa.

10.6.3 Ratatoimitsija (Range Officer) ja hänen tehtävänsä

Ratatoimitsijat vastaavat ammunnan johtajalle, että heidän radoillaan toimi-

taan sääntöjen mukaisesti. He toimivat kiinteässä yhteistyössä juryn kanssa. Ratatoimitsija:

- a) suorittaa urheilijoiden nimenhuudon ja ilmoittaa sarjojen alustavat tulokset;
- b) tarkistaa, että urheilijoiden nimet ja kilpailunumerot täsmäävät kilpailuasiakirjojen kanssa, kuten esim. eräluettelon, kirjurien tulokorttien ja katselijoiden tulostaulujen kanssa. Mikäli mahdollista on tarkistukset suoritettava ennen valmistautumisaian alkua;
- c) antaa tarvittavat kilpailukomennot;
- d) tarkkailee jatkuvasti valmius- ja ampuma-asentoja;
- e) on vastuussa kirjurin (kun käytetään pahvitauluja) ja muiden ratatoimitsijoiden työskentelyn järjestämisestä;
- f) seuraa taulunvaihtajien työskentelyä;
- g) ottaa vastaan vastalauseet ja toimittaa ne juryn jäsenelle; ja
- h) kirjaa kaikki häiriöt, kurinpidolliset toimenpiteet, toimintahäiriöt, lisäkoelaukaukset, uusinnat, jne. kirjurin tulokorttiin.

10.6.4

Kirjurin (Register Keeper) tehtävät - pahvitaulut

- a) Tarkastaa eräluetteloon ja tulokortteihin merkityt ilmoittautumiset varmistaakseen, että urheilijoiden nimet, kilpailunumerot, ratanumerot ja (kansallisuudet) seurojen nimet täsmäävät.
- b) Kirjoittaa muistiin näytetyt pisteet ja vertaa niitä monitoriin, jos sellainen on käytössä.
- c) Tulokorttiin tehtävät merkinnät tulee kirjoittaa niin, että tulostoimisto pystyy erottamaan oikeat ja vasemmat juoksut.

10.6.5

Ammunnan valvojan (Line Officer) tehtävät

- a) Ammunnan valvojan tulee olla seläisessä paikassa, että hän pystyy tarkkailemaan, koska urheilija on valmis, ja kuulemaan urheilijan VALMIS-komennon.
- b) Hänen pitää voida havaita pisteiden kirjaaminen jokaisen laukauksen jälkeen, nähdä tulostarkastuksen päätyminen ja samaan aikaan havaita merkki, jolla taulu pannaan liikkeelle.
- c) Ammunnan valvoja painaa maalivauunun lähetysnappia, pysäytysnappia

ja valintakytkintä, jolla siirrytään hitaista juoksuista nopeisiin juoksuihin.

- d) Jos sekajuoksuille ei ole omaa automaattivalitsijaa, valinta pitää suorittaa juryn hyväksymällä tavalla.

10.6.6

Työskentely näyttösuojissa - pahvi- taulut

Kaikilla kilpailussa käytettävillä radoilla pitää olla näyttösuojatoimitsija (Pit Officer) ja avustaja ratojen kummallakin puolella. Näyttösuojatoimitsijan pitää:

- a) varmistua siitä, että kehykseen kiinnitetään oikeat taulut oikeassa järjestyksessä;
- b) asettaa oikein 50 m taulun puolikkaat tai taulukeskiöt. Paikata oikein luodinreiät. Kehittää sopiva rytmi osuimen näyttämiseksi jne.;
- c) tarkistaa taulu jokaisen juoksun jälkeen ja varmistaa, että jokaisen osuimen arvo ja sijainti ilmoitetaan oikein;
- d) varmistua, että taulu osoittaa oikeaan suuntaan ennen kutakin juoksua.
- e) Mikäli osuimen arvoa ei voi lopullisesti päättää ilman tulkkausta, sille pitää antaa alempi arvo pisteitä ilmoitettaessa.

SAL:n kommentti: Paikat pitää kiinnittää niin, ettei estetä tulostarkastustoimiston työskentelyä ts. paikka ei saisi peittää rengastuksen puoleista reiän osaa.

- a) Kunkin sarjan päätyttyä taulut pitää poistaa kehyksestä ja panna lukittuun kuljetuslaatikkoon odottamaan vientä tulostarkastustoimistoon.
- b) 50 m taulun koelaukaukset pitää peittää mustilla paikoilla.
- c) Jokainen sarja alkaa neljällä koelaukauksella. Jos urheilija ei ammu koelaukauksia, on mustat paikat asetettava vastaaviin tauluihin rengastuksen ulkopuolelle.
- d) 50 m taulun kilpailuluodinreiät pitää peittää läpinäkyvillä paikoilla. Tulostarkastuksen helpottamiseksi tulisi lähellä renkaita olevista luodin rei'istä peittää vain uloimmat osat. Jokaisen taulun viimeinen osuma pitää jättää paikkaamatta.

10.6.7

10 m kilpailujen erityissäännöt

Riippuen käytettävästä järjestelmästä, taulunvaihdon voi tehdä yksi ratatoimitsija ja yksi avustaja, jos riittävät suojaseinät ovat käytettävissä. Ratatoimitsija tai hänen avustajansa on vastuussa siitä, että taulu vaihdetaan vakiorytmissä.

10.6.8 Tekninen toimitsija (Technical Officer) – elektroniset taulut

Tekninen toimitsija voidaan määrätä käyttämään ja huoltamaan elektronisten taulujen laitteistoja. He voivat neuvoa ratatoimitsijoita ja juryn jäseniä, mutta eivät voi tehdä mitään päätöksiä.

10.7 AMPUMAKILPAILUJEN MENETTELYTAVAT JA KILPAILUSÄÄNNÖT

10.7.1 Asennot

10.7.1.1 Siihen asti, kunnes jokin taulun osa tulee näkyviin aukkoon, urheilijan pitää olla **valmiusasennossa** ja tällöin pidettävä kivääriä molemmin käsin siten, että perälevyn alempi kärki on samalla tasolla tai alempana kuin takissa olevan merkin yläreuna. Juryn jäsenen tai ratatoimitsijan pitää voida nähdä merkki, kun urheilija on valmiusasennossa.

10.7.1.2 **Ampuma-asento** on pystystä ilman tukea. Kiväärin perälevyä on pidettävä olkapäätä vasten (oikean rinnan yläosa) ja tuettava ainoastaan urheilijan molempien käsien avulla. Vasen käsi (oikea käsi vasenkätisellä urheilijalla) ei saa nojata lantioon eikä rintaan. Urheilijan pitää ottaa penkkiin, pöytään tai seinään

nähdessä sellainen asento, että on selvästi nähtävissä, ettei hän saa niistä minkäänlaista tukea. Hihnan käyttö on kielletty.

10.7.1.3

Juoksu tarkoittaa sitä aikaa kun taulu on näkyvässä aukossa. Juoksun ajan pitää alkaa silloin, kun taulun etummainen osa ilmestyy näkyviin ja päättyä silloin, kun taulun etummainen osa kohtaa aukon vastapäisen seinän.

10.7.2

50 m ja 10 m kilpailut – ohjelma

10.7.2.1

50 m ja 10 m 30 + 30 laukausta (miehet ja mies juniorit):

- a) 4 koelaukausta ja 30 laukausta hitaita juoksuja, kukin 5 s (+0,2 s).
- b) 4 koelaukausta ja 30 laukausta nopeita juoksuja, kukin 2,5 s (+0,1 s).

10.7.2.2

10 m 20 + 20 laukausta (naiset ja naisjuniorit):

- a) 4 koelaukausta ja 20 laukausta hitaita juoksuja, kukin 5,0 s (+0,2 s).
- b) 4 koelaukausta ja 20 laukausta nopeita juoksuja, kukin 2,5 s (+0,1 s).

10.7.2.3

50 m ja 10 m 40 laukausta, sekajuoksut (miehet ja miesjuniorit):

- a) Kilpailu ammutaan kahdessa jaksossa: 4 koelaukausta (1 hidas ja 1

nopea juoksu kumpaankin suuntaan) ja 20 sekajuoksua.

- b) Kummassakin sekajuoksuosassa pitää olla 10 hidasta ja 10 nopeaa juoksua kumpaankin suuntaan siten järjestettynä, että urheilijan on ammuttava sama määrä saman nopeuden juoksuja kumpaankin suuntaan. Juoksut on sekoitettava siten, että on epätodennäköistä, että urheilija voi aavistaa onko seuraava juoksu hidas vai nopea. Enempää kuin 5 peräkkäistä juoksua (suunnasta riippumatta) ei saa olla samalla nopeudella.

10.7.2.4 10 m sekajuoksut (naiset ja nais-juniorit)

- 10.7.2.5 Kaikki kilpailut voidaan viedä läpi joko yhtenä (1) päivänä tai kahtena (2) päivänä, riippuen kilpailun osanottajamäärästä. Jos kilpailu viedään läpi kahtena (2) päivänä, yksi (1) kokonainen osa tulee suorittaa kumpanakin päivänä.

SAL:n kommentti: SAL:n kilpailuissa noudatetaan KY:n mukaista sarjakokoa ja laukausmääriä.

10.7.3 Kilpailusäännöt

- 10.7.3.1 Ennen kilpailun alkua ensimmäiselle urheilijalle pitää antaa tilaisuus kuivaharjoitella yksi täysi kilpailussa ammuttava

sarja. Jos ensimmäinen urheilija ei halua kuivaharjoitella täyttä sarjaa, on täysi sarja kuitenkin ajettava.

10.7.3.2

ISSF:n (SAL:n) kilpailuissa järjestelytoimikunnan tulee avata päivän kilpailut testiurheilijalla (urheilija, joka ei osallistu kilpailuun) joka ampuu täyden sarjan aloittaen virallisena aloitusaikana, jotta ensimmäinen urheilija voi suorittaa kuivaharjoittelusarjansa kilpailuolosuhteissa.

10.7.3.3

Vain järjestyksessä seuraavana oleva urheilija voi kuivaharjoitella erityisesti siihen varatussa paikassa ampumalinjalla (katso TS 6.4.15).

10.7.3.4

Kilpailusarja alkaa aina juoksulla oikealta vasemmalle. Kuhunkin juoksuun saa ampuu vain yhden laukauksen.

10.7.3.5

Osuman näyttäminen

- a) Osumien arvon ja paikan näyttämiseksi voidaan käyttää erilaisia menetelmiä. Käytettävän menetelmän pitää selvästi osoittaa urheilijalle osuman arvo ja paikka.
- b) Television tai samankaltaisen monitorin käyttö osuman arvon ja paikan näyttämiseksi on sallittu kaikissa kilpailuissa ja se on pakollinen ennätyskelpoisissa kilpailuissa.

- c) Urheilijan ei ole pakko käyttää monitoria. Jos hän ei käytä sitä, hänen on hyväksyttävä vaihtoehtoinen menetelmä osuman arvon ja paikan näyttämiseksi.
- d) Jos urheilija näkee eron monitorin ja vaihtoehtoisen näytön välillä, hän voi pyytää näyttöä uusittavaksi, mutta hänellä ei ole oikeutta uuteen laukaukseen vaikka ensimmäinen näyttö olisi ollut virheellinen. Urheilijan on pyydettävä uusintanäyttöä ennen seuraavaa laukausta.

10.7.3.6 Valmistautumisaika

Sen jälkeen kun urheilija on kutsuttu ampumapaikalle, on hänelle myönnettävä kahden (2) minuutin valmistautumisaika ennen ensimmäistä **"VALMIS"**-komentoa antamista.

10.7.3.7 Kilpailusääntö

- a) Kun urheilija on lopettanut valmistelunsa ampumapaikalla, hänen pitää ilmoittaa **"VALMIS"** ennen jokaista koelaukausta ja myös ennen sarjan ensimmäistä laukausta.
- b) Ratatoimitsijan pitää lähettää taulu välittömästi liikkeelle. Jos taulu ei tule näkyviin 4 sekunnin sisällä siitä, kun komento on annettu tai kun osuman

näyttäminen on loppunut, ratatoimitsijan pitää keskeyttää ampuminen ja varmistua, että ratalaitteet ja urheilija ovat valmiina. Varmistuksen jälkeen hän lähettää taulun uudelleen liikkeelle.

- c) Jos taulu lähetetään liikkeelle ennen kuin urheilija on ilmoittanut ”**VALMIS**”, hänen tulisi pidäytyä ampumasta. Jos hän kuitenkin ampuu, tulos pitää ottaa huomioon.
- d) Jos ammunnan valvojan mielestä urheilija viivyttää turhaan ennen ilmoitusta ”**VALMIS**” tai ennen VALMIS-asennon ottamista, tulee noudattaa seuraavaa käytäntöä. Ensimmäisen tapauksen sattuessa hänen pitää antaa **VAROITUS** kilpailun viivyttämisestä. Toisesta tapauksesta pitää tuomita kahden (2) pisteen **VÄHENNYS**. Jokainen seuraava rikkomus saattaa olla peruste juryn tuomitsemalle **KILPAILUSTA SULKEMISELLE**.
- e) Kun urheilija on ampunut koelaukauksensa loppuun, hän voi pitää 60 sekunnin pituisen tauon säätääkseen tähtäimensä. Kilpasarja aloitetaan sen jälkeen.
- f) Jokaisen juoksun jälkeen kunkin osuman pistemäärä ja sijainti pitää

näyttää vähintään 4 sekunnin ajan. Näytön päättyminen on aina merkki urheilijalle, että sarjaa jatketaan.

- g) On tarpeellista, että osuman näyttö ja taulujen vaihto tehdään aina samalla tavalla ja samassa rytmissä.
- h) 50 m kilpailuissa juoksun päättymisen jälkeen paikkaaminen ja näyttö pitää olla valmiina ja taulu seuraavaa juoksua varten saatavissa 12 sekunnissa ja urheilijan pitää olla valmiina taulun lähettämiseen viimeistään 18 sekunnissa.
- i) 10 m kilpailuissa juoksun päättymisen jälkeen näyttämisen ja taulun vaihtamisen pitää olla valmiina ja taulu seuraavaa juoksua varten saatavissa 18 sekunnissa ja urheilijan pitää olla valmiina taulun lähettämiseen viimeistään 20 sekunnissa.
- j) Ratatoimitsijan ja juryn jäsenten pitää valvoa huolellisesti 18 ja 20 sekunnin ajoitusta tässä järjestyksessä ja rangaista urheilijaa, joka ei noudata tätä sääntöä välittömästi.
- k) Kun urheilija ampuu ja laukaus ei osu tauluun ja hän myöhemmin väittää, että hän ei ollut valmis kun taulu lähti liikkeelle, se tulee merkitä ohilau-

kaukseksi eikä hänelle tule sallia uusinta laukausta.

- l) Ajoituksen 18 sekunnin (50 m) ja 20 sekunnin (10 m) raja alkaa kun taulu poistuu näkyvistä juoksun lopussa ja päättyy kun taulu aloittaa paluujuoksun.
- m) Juryn pitää tarkastaa taulun oikea ajoitus kilpailujen kuluessa.
- n) Jos taulu lähetetään liikkeelle väärältä puolelta tai perä edellä, juoksu pitää peruuttaa ja uusia, vaikka urheilija on ampunut.

10.7.3.8

Aina kun tapahtuu jotain, mikä saattaa aiheuttaa vaaran, häiritä urheilijaa tai muuten häiritä kilpailua, ratatoimitsijan pitää keskeyttää ampuminen. Jos urheilija ampuu komennon hetkellä, hänellä on oikeus juoksun mitätöimiseen, jos hän vaatii sitä.

10.7.3.9

Jos sarja keskeytetään enemmän kuin 5 minuutiksi tai urheilija on siirretty toiselle ampumapaikalle, hän voi pyytää 2 lisäkoelaukausta (4 koelaukausta sekajuoksussa). Tässä tapauksessa ratatoimitsijan pitää kuuluttaa ”**KOELAUKAUKSET**” ja kirjureille pitää ilmoittaa tästä. Näiden koelaukausten pitää alkaa samalta puolelta, jolta sarjaa on määrä jatkaa keskeytyksen jälkeen. Jos koe-

laukauksia ei pyydetä, sarjaa jatketaan siitä, mihin se keskeytettiin.

10.7.3.10 Jos urheilija ei pysty ampumaan juoksun aikana, pitää merkitä ohilaukaus, ellei sovelleta sääntöjä, jotka oikeuttavat urheilijan ampumaan uudelleen.

10.7.3.11 Jos ratatoimitsija laiminlyö keskeyttää ampumisen sääntöjen mukaisesti, urheilija voi kohottaa kätensä ja huutaa ”**STOP**” edellyttäen, ettei hän itse ole aiheuttanut tilannetta. Ratatoimitsijan on keskeytettävä ampuminen heti. Jos ratatoimitsija katsoo, että urheilijan toiminta oli oikeutettu, tämä voi jatkaa ampumista tilanteen tarkistuksen jälkeen kyseisen sääntökodan mukaisesti. Jos urheilija oli väärässä, ratatoimitsijan pitää komentaa uusi juoksu ja urheilijaa pitää rangaista vähentämällä kaksi (2) pistettä kyseisen laukauksen arvosta.

10.7.3.12 Ohilaukaukset

a) Jokainen laukaus, joka ammutaan ennen kuin kilpailutaulu tulee näkyviin, pitää kirjata ohilaukaukseksi (nolla).

b) Taulu tulee lähettää liikkeelle ilman uutta laukausta ja ohilaukaus merkitä ”Z” tauluun, tuloskorttiin ja tapahtumaraporttiin.

- c) Rengastuksen ulkopuolelle osuneet laukaukset tulee kirjata ohilaukauksiksi (nolla) ja kirjata "X".
- d) Jos urheilija ei ammu, juoksu merkitään ohilaukaukseksi (nolla) ja kirjataan "-".
- e) Laukaukset, jotka eivät osu tauluun, merkitään ohilaukauksiksi (nolla) ja kirjataan "Z".
- f) Viistolaukaukset ja kimmokkeet pitää kirjata nolliksi.

10.7.3.13

Ohilaukaukset ja rangaistukset 10 m kilpailuissa

- a) Urheilija ei saa laukaista ponnekaasua kivääristään. Ensimmäisestä sellaisesta rikkeestä tulee vähentää kaksi (2) pistettä seuraavan laukauksen pistemäärästä. Toisesta rikkeestä urheilija pitää sulkea kilpailusta.
- b) Jokainen ponnekaasun purkaus, sen jälkeen kun ensimmäinen kilpataulu on paikallaan, ilman että luoti osuu tauluun, kirjataan ohilaukaukseksi.
- c) Urheilijan vastuulla on varmistaa, että hänen kaasutoimisen aseensa säiliö on täytetty täyteen puristettua ilmaa tai kaasua ennen kuin aloittaa kilpailun. Jos hänellä kilpailun aikana on riittämätön määrä kaasua voi-

dakseen jatkaa, hänelle tulee sallia enintään viisi minuuttia aikaa korvata puute. Hän voi jatkaa sen jälkeen sarjaa, mutta ilman lisäkoelaukauksia.

10.8 MITALIOTTELU, MEDAL MATCH - SÄÄNNÖT

- 10.8.1** **10 m liikkuva maali mitaliottelu miehet ja naiset, miesjuniorit, naisjuniorit**
- 10.8.2** Täysi ohjelma pitää ampua karsintakilpailuna mitaliotteluun.
- 10.8.3** Neljä (4) eniten peruskilpailussa pisteitä saanutta urheilijaa ottaa osaa mitaliotteluun. Aloituspaiikka määräytyy peruskilpailun tuloksen perusteella.
- 10.8.4** Tasatulokset toisesta ja neljännessä peruskilpailun sijasta ratkaistaan pudotusammunnan sääntöjen mukaan.
- 10.8.5** Kaikki mitaliottelun osallistujat aloittavat nollasta (0). Peruskilpailun tulokset eivät seuraa mitaliotteluun.
- 10.8.6** Mitaliottelun osanottajien pitää ilmoittautua radalla valmiin ampumaan 10 minuuttia ennen alkamisaikaa.
- 10.8.7** Mitaliottelussa peruskilpailun ensimmäinen kilpailee peruskilpailun neljättä

vastaan ja peruskilpailun toinen kilpailee peruskilpailun kolmatta vastaan.

- 10.8.8** Urheilijat on esiteltävä.
- 10.8.9** Mitaliottelu ammutaan joko kahdella (2) tai neljällä (4) radalla.
- 10.8.10** Jos ratoja on vain kaksi, ampuvat nro 1 ja nro 4 ensin.
- 10.8.11** Jos ratoja on neljä ampuvat urheilijat nro 1 ja nro 4 vierekkäisillä radoilla ja urheilijat nro 2 ja nro 3 vierekkäisillä radoilla.
- 10.8.12** Valmistautumisaika on 1 minuutti, jonka jälkeen on vuorossa kaksi koelaukausta, yksi vasemmalle ja yksi oikealle (nopeat juoksut).
- 10.8.13** Ampuminen tapahtuu komennosta. Nopeat juoksut (2,5 sekuntia).
- 10.8.14** Tulokset kirjataan desimaalein. Urheilija jolla on korkeampi tulos parista (1 ja 4, 2 ja 3) saa yhden pisteen. Jos molemmilla urheilijalla on sama tulos, kumpikaan ei saa pistettä
- 10.8.15** Urheilija joka saavuttaa kuusi pistettä tai enemmän, kahden (2) pisteen erolla on parin voittaja.
- 10.8.16** Molempien parien häviäjät kilpailevat pronssista yllä kuvatulla tavalla.

10.8.17 Molemmat voittajat kilpailevat kullasta ja hopeasta yllä kuvatulla tavalla.

10.9 SÄÄNTÖRIKKOMUKSET JA KURINPIDOLLISET SÄÄNNÖT

10.9.1 Jos urheilija aloittaa kilpailun hyväksymättömällä kiväärillä tai varusteilla, häntä pitää rangaista kahden (2) pisteen vähennyksellä ensimmäisen kilpailusarjan tuloksesta (50 m kilpailussa osan kokonaistuloksesta). Hänen ei saa antaa jatkaa ennen kuin varustetarkastusjasto on hyväksynyt hänen aseensa tai varusteensa. Hän voi jatkaa ampumista vain juryn päättämänä aikana.

10.9.2 Urheilija ei saa ilman lupaa ylittää kahden (2) minuutin valmistautumisaikaa tai odottaa kauemmin kuin 60 sekuntia koe-laukausten jälkeen alkaakseen kilpailulaukausten ampumisen. 30 lisäsekunnin jälkeen taulu tulee lähettää liikkeelle ja tulos laskea urheilijalle olipa urheilija valmiusasennossa tai ei.

10.9.3 Jos urheilija ei ilmoittaudu, kun on hänen vuoronsa aloittaa kilpailu, sääntöjen mukaisin varustein, ratatoimitsijan pitää kuuluttaa hänen nimensä äänekkäästi kolme (3) kertaa yhden (1) minuutin sisällä. Jos urheilija ei ilmesty paikalle, kilpailutoimitsijoiden pitää määrätä hä-

nelle uusi ampuma-ajankohta ja hänen kokonaistuloksestaan pitää vähentää kaksi (2) pistettä. Jos jury kuitenkin katsoo, että urheilija myöhästyi hänestä riippumattomista syistä, mitään rangaistusta ei anneta.

10.9.4

Urheilijalle, joka rikkoo VALMIUSASENTO- tai AMPUMAASENTO-sääntöjä, pitää antaa **VAROITUS** ensimmäisen rikkomisen jälkeen. Ammutut laukaukset pitää mitätöidä ja uusia. Näiden sääntöjen toistuvasta rikkomisesta juryn on rangaista häntä laskemalla ammuttu laukaus/ammutat laukaukset ohilaukuksiksi.

10.10

TOIMINTAHÄIRIÖT

10.10.1

Jos urheilijalla on kiväärinsä tai patruunoidensa kanssa toimintahäiriö, kivääri tulee asettaa penkille tai pöydälle eikä siihen saa enää koskea. Ratatoimitsija pitää kutsua paikalle ja hänelle näyttää toimintahäiriö tai kiväärissä oleva vika. Ratatoimitsijan pitää keskeyttää juoksujen sarja ja käynnistää kello mittaamaan keskeytykseen kuluvaa aikaa.

10.10.2

Jos ratatoimitsija päättää, tutkittuaan kiväärin ja patruunat, että toimintahäiriö ei ollut urheilijan aiheuttama, juoksu pitää uusia.

10.10.3 Urheilijaa ei saa pitää aiheuttajana, jos:

- a) Kiväärin iskuri on lauenneena, patruunapesässä on samantyyppinen patruuna, jota urheilija on käyttänyt ja patruunassa on selvä iskurin painama jälki eikä luoti ole poistunut piipusta; tai
- b) Urheilija jättää ampumatta kiväärin toimintahäiriön vuoksi, jota hän itse ei todennäköisesti ole aiheuttanut tai jota hän ei kohtuudella ole voinut estää.

10.10.4 Urheilija on todettava aiheuttajaksi, jos:

- a) hän ei ole laskenut kivääriä penkille tai pöydälle;
- b) hän muutti kiväärissä jotain ennen sen asettamista pöydälle;
- c) varmistinta ei ollut vapautettu;
- d) lukkoa ei ollut suljettu kokonaan;
- e) kivääri ei ollut ladattu; tai
- f) kivääri oli ladattu väärän tyyppisellä patruunalla.
- g) Jos ratatoimitsija päättää, että toimintahäiriö oli urheilijan aiheuttama ohilaukaus (nolla) tulee merkitä.

10.10.5

Jos ampuminen keskeytetään kiväärin toimintahäiriön tai viallisten patruunojen vuoksi, ratatoimitsija voi määrätä kiväärin korjattavaksi tai patruunat vaihdettaviksi. Jos toimintahäiriö voidaan korjata viiden (5) minuutin sisällä, ampumista voidaan jatkaa. Jos korjaaminen kestää kauemmin kuin viisi (5) minuuttia, urheilijalla on oikeus jatkaa ampumista välittömästi toisella kiväärillä, joka on varustetarkastusjaoston hyväksymä, tai vetäytyä korjaamaan kivääriään. Ratatuomarin pitää sitten päättää, juryn suostumuksella, milloin urheilija voi jatkaa sarjaansa joko korjatulla kiväärillä tai toisella kiväärillä, jos korjaaminen on mahdotonta. Sarjaa pitää jatkaa keskeytyksestä.

10.10.6

Ratatoimitsijan tulisi jatkaa ikään kuin urheilija ei olisi vetäytynyt, tarkoituksella antaa seuraavan urheilijan jatkaa kuiva-harjoitteluaan.

10.10.7

Vialliset tähtäimet

- a) Jos urheilija huomaa koelaukaustensa aikana, että viallista tähtäintä ei voida korjata säätämällä, jury voi antaa luvan tähtäimen vaihtoon, jos käytettävissä on toinen tähtäin.
- b) Vaihdon jälkeen urheilijan pitää saada ampua koelaukaukset.

- c) Urheilija ei saa uusintaa tai lisäkoelaukauksia, jos ratatoimitsijan suorittama tarkastus osoittaa, että tähtäimen jalustaa ei oltu kiristetty kunnolla.
- d) Jos tähtäin löystyy kilpailusarjan aikana, koska sitä ei oltu kiinnitetty asianmukaisesti, kaikki laukaukset pitää kirjata tulokseen.

10.11 TOIMINTAHÄIRIÖ 10 M ELEKTRONISESSA TAULU- JÄRJESTELMÄSSÄ

10.11.1 Toimintahäiriö radan jokaisessa taulussa - sovellettavissa myös perinteisillä radoilla

- a) Kilpailun johtajan ja juryn pitää kirjata todellinen aika.
- b) Kunkin urheilijan kaikki rekisteröityneet kilpailulaukaukset pitää laskea ja kirjata. Sähköhäiriö radalla voi aiheuttaa odottamisen, kunnes häiriö on poistunut, jonka jälkeen voidaan todeta, ovatko laukaukset rekisteröityneet taulusta. Laukaukset eivät välttämättä näy ampumapaikan monitorissa.
- c) Sen jälkeen kun toimintahäiriö on korjattu ja koko rata on toiminnassa,

urheilijoille on sallittava yhden (1) minuutin valmistautumisaika palata paikalleen. Valmistautumisajan alkaminen pitää kuuluttaa kovaäänisellä vähintään 5 minuuttia ennen. Valmistautumisajan päätyttyä urheilijoille pitää sallia 4 koelaukausta (2 vasemmalle ja 2 oikealle). Nämä koelaukaukset pitää aloittaa samalta puolelta, josta sarja olisi jatkunut keskeytyksen jälkeen. Koejuoksujen jälkeen tulee sallia 30 sekunnin tauko. Koejuoksujen ja tauon jälkeen sarja jatkuu siitä mihin se oli keskeytynyt.

10.11.2 Toimintahäiriö yhdessä taulussa

Kun yksittäinen taulu lakkaa toimimasta, kilpailija siirretään toiselle ampumapaikalle ja noudatetaan samaa menettelytapaa kuin sääntö 10.11.1.c määrittelee.

10.11.3 Vastalause koskien elektronisen taulujärjestelmän vikaa laukauksen rekisteröinnissä ja näytössä

- a) Urheilijan pitää välittömästi ilmoittaa viasta lähimmälle ratatoimitsijalle. Ratatoimitsijan pitää kirjoittaa muistiin vastalauseen aika. Yhden tai useamman juryn jäsenen pitää mennä ampumapaikalle.

- b) Urheilijaa pitää kärkeä ampumaan tauluunsa vielä yksi kilpalaukaus. Urheilijan pitää ilmoittaa **VALMIS**. Teknisissä Säännöissä (TS 6.10.9) kuvattu toimintamalli koskien vastausta laukauksen rekisteröinnissä tai näyttössä pätee.

10.12 TASATULOKSEN RATKAISEMINEN

10.12.1 Henkilökohtaiset tasatulokset 50 m ja 10 m kilpailuissa

Urheilijoiden tasatulosta ei ratkaista, jos heillä on maksimipisteet.

10.12.1.1 Tasatulokset sijoista 1 - 3

- a) Jos kaksi tai useampi urheilija ampuu saman pistemäärän, tasatulokset kolmesta ensimmäisestä sijasta pitää ratkaista pudotusammunnalla, jyrän järjestämänä, johon kuuluu kaksi (2) koelaukausta, yksi (1) vasemmalle ja (1) oikealle) ja kaksi (2) kilpailulaukausta (yksi (1) oikealle – yksi (1) vasemmalle 2,5 sekunnissa (nopea juoksu)
- b) Jos kilpailussa on vieläkin tasatulokset, pudotusammuntaa pitää jatkaa kunnes tasatulokset on ratkennut.

10.12.1.2 Pudotusammunnan järjestämisohteet

- a) Pudotusammunta tulee alkaa niin pian kuin mahdollista protestiajan päätyttyä. Jos pudotusammuntaa varten ei ole järjestetty etukäteen ampuma-aikaa, kyseisten urheilijoiden tulee olla yhteydessä kilpailun johtajaan saadakseen tietää paikan ja ajan pudotusammunnalle.
- b) Tasatuloksissa oleville urheilijoille arvotaan suorituspaikat jyrän johdolla. Ampumajärjestys useammalle tasatuloksella olevalle arvotaan. Jos useammalla sijalla on tasatuloksia, ratkaistaan alimman sijan tasatulos ensin sitten seuraava, kunnes kaikki tasatulokset on ratkaistu.
- c) Jos urheilija ei saavu pudotusammuntaan hänen sijakseen tulee pudotusammunnan viimeinen. Jos useampi urheilija ei saavu pudotusammuntaan heidän sijansa määräytyy siten kuin sijojen 4 eteenpäin tasatulokset ratkaistaan.
- d) Pudotusammunnan aikaiset häiriöt käsitellään niistä annettujen sääntöjen mukaan kuitenkin vain yksi (1) häiriö on sallittu ja kaikki uusinnat ja täydennykset on tehtävä heti.

10.12.1.3 Sijojen 4 - tasapisteet pitää ratkaista, sikäli kuin ne eivät ratkenneet pudotusammunnassa sijoista 1-3:

10.12.1.3.1 10 m kilpailuissa

Katso Count Back-sääntö teknisissä säännöissä (TS 6.15, eniten sisä kympejä, paras viimeinen sarja paras seuraava sarja jne.).

10.12.1.3.2 50 m kilpailuissa

50 m normaalijuoksut

- a) Paras nopeiden juoksujen tulos.
- b) Vertailemalla kokonaiskilpailun alimman arvoista laukausta ja niiden määrää henkilökohtaisissa tasatuloksissa.
- c) Urheilija, jolla on enemmän alimman arvoisia laukauksia, julistetaan hävinneeksi.
- d) Jos vielä on tasatulokset, urheilijoille pitää antaa sama sijaluku.

50 m sekajuoksut

- a) Paras toinen puolikas.
- b) Vertailemalla kokonaiskilpailun alimman arvoista laukausta ja niiden määrää henkilökohtaisissa tasatuloksissa. Urheilija, jolla on enemmän

alimman arvoisia laukauksia, julistetaan hävinneeksi.

- c) Jos vielä on tasatulokset, urheilijoille pitää antaa sama sijaluku.

10.12.2

Tasatulokset joukkuekilpailussa

Tasatulokset 10 m ja 50 m joukkuekilpailussa

Joukkuetasatulokset ratkaistaan laskeamalla yhteen jäsenten tulokset ja noudattamalla näitä tasatulossääntöjä.

- a) Eniten sisäkymppejä.
- b) Korkein kokonaistulos viimeisessä sarjassa, toiseksi viimeisessä sarjassa jne.
- c) Jos edelleen on tasatulokset, kokonaistuloksia verrataan laukauslaukaukselta laskien sisäkymppejä alkaen viimeisestä laukauksesta, sitten toiseksi viimeisestä jne.

10.13 LIIKKUVAN MAALIN LAJIEN ERITTELYTAULUKKO

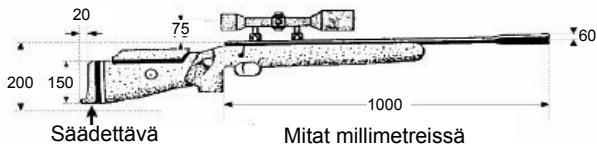
Kilpailu	Maks paino	Liip. vastus	Perälevy	Tähtäimet	Lisäpainot	Patruunat	Kilp. lauk.	Muuta
10 m	5,5 kg mukaan lukien tähtäin	Vapaa Ei aseteltavaa liipaisinta	Syvyys: Alin kohta 200 mm Pituus: max. 150 mm Kaarevuus: +/- 20 mm	Kaiken tyyppiset. Kiikaritäht: max 4x suur (+0,4x)	Maksimi- säde 60 mm	4,5 mm (.177")	Miehet: 30 hidasta j. 30 nopeaa j. Naiset: 20 hidasta j. 20 nopeaa j.	Kivääriin ei saa tehdä muutoksia hitaiden ja nopeiden juok- sujen välillä. Kiväärit tulee merkitä jotta huomataan tähtäinten vaihto ja paino- jen lisääminen
10 m Seka- juoksut							40 seka- juoksua	
50 m	5,5 kg mukaan lukien tähtäin	500 g Ei aseteltavaa liipaisinta		Kaiken tyyppiset Pituus: Ei rajoitusta	Maksimi- säde 60mm	5,6 mm (.22"lr)	30 hidasta j. 30 nopeaa j.	
50 m Seka- juoksut							40 seka- juoksua	

10.14

KUVAT

10 m: Mekanismin pituus, piippu mukaan luettuna kaikki pidennykset, ei saa olla yli 1000 mm.

50 m: Mekanismin pituus, mitattuna suljetun ja virittämättömän lukon takaosasta piipun etupäähän, mukaan luettuna mikä tahansa pidennys, ei saa olla yli 1000 mm.



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



10.15 HAKEMISTO

10 m kivääri – laukaisuvastus	10.4.3.1
10 m kivääri – luodit	10.4.4
10 m kivääri – mekanismin pituus	10.4.4
10 m kivääri – normit	10.4.4
10 m kivääri – taulujen vaihto	10.6.7
10 m kiväärin tähtäimet	10.4.3.2
50 m kivääri – laukaisuvastus	10.4.3.6
50 m kivääri – mekanismin pituus	10.4.3.6
50 m kivääri – normit	10.4.2
50 m kivääri – patruunat	10.4.2.3
50 m kivääri – tähtäimet	10.4.3.1
50 m taulun koelaukaukset – paikkaus	10.6.6
50 m taulun osumat – paikkaus	10.6
Ajoituksen tarkistaminen	10.7.3.7
Ajoitus alku/loppu – 50m: 18 sek / 10m: 20 sek	10.7.3.7
Ammunnan valvoja	10.5.4
Ammunnan viivyttäminen	10.7.3.7
Urheilija ei ilmoittaudu määrättyinä aikana	10.9.3
Urheilijan vika	10.10.4
Ampuma-asento	10.7.1.2 / 10.14
Ampuma-asento – virheellinen asento	10.7.1.1
Ampumakilpailujen menettelytavat ja kilpailusäännöt	10.7
Ampumaton laukaus – merkitseminen	10.7.3.12
Ampumaton laukaus – urheilija ei pysty ampumaan	10.7.3.10
Ampuminen ennen ilmoitusta VALMIS	10.7.3.7
Ampuminen ennen kuin taulu tulee näkyviin	10.7.3.12

Ampumisen keskeyttäminen – urheilijan pyyntö – ei oikeutettu	10.7.3.11
Ampumisen keskeyttäminen – urheilijan pyyntö – oikeutettu	10.7.3.11
Ampumisen keskeyttäminen – rata-toimitsija – juoksun mitätöinti vaatimus	10.7.3.8
Henkilökohtainen tasatulokset kolmesta ensimmäisestä sijasta	10.9.1.1
Henkilökohtainen tasatulokset – maksimipisteet	10.12.1
Hidas juoksu / Nopea juoksu – 20+20 ls.	10.7.2.1
Hidas juoksu / Nopea juoksu – 30+30 ls.	10.7.2.1
Hyväksymätön kivääri tai varuste	10.9.1
Joukkueiden tasatulokset	10.12.2
Juoksu – 10 m / 18 sek./ 20 sek.	10.7.3.7
Juoksu – 50 m / 12 sek./ 18 sek.	10.7.3.7
Juoksu – määritelmä	10.7.1.3
Juoksun peruuttaminen ja uusiminen	10.7.3.6
Kilpailujen pitäminen yhtenä tai kahtena päivänä	10.7.2.5
Kilpailun jatkaminen	10.10.5
Kilpailun viivyttäminen	10.7.3.7
Kilpailun apulaisjohtaja	10.6.2
Kilpailun johtaja	10.6.1
Kilpailusta sulkeminen ponnekaasun vapauttamisen takia	10.6.3.15.1
Kilpailusäännöt	10.7.3
Kilpailutoimitsijat	10.6
Kimmokkeet – kirjaaminen	10.7.3.12
Kirjuri	10.6.4
Kivääri – vajaa kaasui- tai ilmasäiliö	10.7.3.13
Kiväärin korjaaminen	10.10.5
Kiväärin paino	10.4.1.1

Kivääri yleiset määräykset	10.4
Kivääri yleiset määräykset – taulukko	10.13
Kiväärin, tähtämien, painojen, liipaisu- koneiston vaihtaminen	10.4.3.5
Koelaukaukset 50 m – paikkaaminen	10.6.6
Koeurheilija	10.6.3.2
Kuivaharjoittelu ennen kilpailua	10.7.3.1
Kuivaharjoittelu – seuraava urheilija	10.10.6
Kuivalaukaus – täysi kierros	10.7.3.1
Kuva – 10 m ja 50 m kivääri	10.14
Laukauksen jälkeen väite ei VALMIS	10.7.3.7
Laukauksen näyttäminen – monitorit jne	10.7.3.5
Laukauksen näyttäminen urheilijalle – vähintään 4 sek.	10.7.3.7
Laukausten lukumäärä per juoksu	10.7.3.4
Liikkuvan maalin kilpailut – yleistä	10.1
Liikkuvan maalin sääntöjen käyttö	10.1.1
Lisäkoelaukaukset	10.6.3.11
Luodit – 10 m kiväärin	10.4.3.3
Luodinreikä 50 m – kilpalaukausten paikkaaminen	10.6.6
Merkkinauha	10.5.1 / 10.5.1.1
Miesten kilpailut	10.1.4
Mitaliottelu	10.8
Naisten kilpailut	10.1.4
Näyttösuojaomitsija	10.6.6
Ohilaukaukset	10.7.3.12
Ohilaukaukset ja rangaistukset 10 m kilpailuissa	10.7.3.13
Ohilaukaus – merkitseminen	10.7.3.12
Oikeakätinen urheilija – vasenkätinen urheilija	10.1.3

Osuman näyttäminen urheilijalla	10.6.3.8
Osuma rengastuksen ulkopuolella	10.7.3.12
Painot	10.4.1 / 10.13
Patruunat – 50 m kiväärin	10.4.2.3
Patruunoiden vaihtaminen	10.10.5
Perälevy	10.4.2
Piipun lisäpaino	10.4.3.4
Piirros – 10m ja 50 m kivääri	10.11
Pistevähennykset – urheilija ei ilmoittaudu määräaikana	10.9.3
Pistevähennykset – ei oikeutettu pyyntö	10.7.3.11
Pistevähennykset – hyväksymätön kivääri tai varuste	10.9.3
Pistevähennykset/hylkääminen – kaasun purkautuminen	10.7.3.13
Ponnekaasun purkaus 10 m kilpailun aikana	10.7.3.13
Pudotusammunta	10.12.1.2
Rata- ja taulunormit	10.3
Ratatoimitsija	10.6.3
Rytmi	10.7.3.7
Sarja aloitus – juoksun suunta – oikealta vasemmalle	10.7.3.4
Sarjan keskeytyminen yli 5 min. – lisäkoelaukaukset	10.7.3.9
Sekajuoksut – 20 + 20 ls	10.7.2.3
Sääntöjen tuntemus	10.1.2
Sääntörikkomukset ja kurinpidolliset säännöt	10.9
Tasatuloksen ratkaiseminen kolmelle ensimmäiselle sijalle	10.12.1.1
Tasatulokset	10.12
Tasatuloksen ratkaiseminen – sija 4	10.12.1.3

Tasatuloksen ratkaiseminen – sija 4, 10 m kilpailut	10.12.1.3.1
Tasatuloksen ratkaiseminen – sija 4, 50 m kilpailut 30+30 ls.	10.12.1.3.2
Tasatuloksen ratkaiseminen – sija 4, 50 m sekajuoksut	10.12.1.3.2
Tasatulokset – täydellinen tulos	10.12.1
Tasauspainot	10.4.1.1
Taulujen tulo näkyviin – 4:ssä sekunnissa	10.7.3.7
Taulujärjestelmän viasta ilmoittaminen	10.11.3
Taulusta kieltäytyminen – lähetetty ennen VALMIS-ilmoitusta	10.7.3.7
Taulun lähettäminen	10.6.3.4
Taulun lähettäminen väärältä puolelta	10.7.3.7
Taulussa ei ole osumaa	10.6.3.14.4
Taulu väärin päin	10.7.3.7
Tekninen toimitsija – elektroniset taulut	10.6.8
Teknisiä ongelmia aseiden tai patruunoiden kanssa	10.10.1
Testiurheilija	10.7.3.2
Toimintahäiriö – urheilija ei aiheuttanut	10.10.2
Toimintahäiriö – urheilijan aiheuttama	10.10.4
Toimintahäiriö elektronisessa taulu- järjestelmässä 10 m (EST)	10.11
Toimintahäiriö radan kaikissa tauluissa	10.11.1
Toimintahäiriö yhdessä taulussa	10.11.2
Toimintahäiriöt	10.10
Toimitsijat	10.5
Turvallisuus	10.2
Tähtäimen löystyminen	10.7.7.3
Tähtäimen vaihtaminen koelaukausten aikana	10.10.7

Tähtäimien säätö – max. 60 sekuntia	10.7.3.7
Tähtäimet	10.4.3
Tähtäimet – 10 m kivääri	10.4.3.2
Tähtäimet – 50 m kivääri	10.4.3.1
Tähtäimet – ei tarpeeksi kiinnitetty	10.10.7
Tähtäimet – vaihto	10.4.3.3
Tähtäimet – viallinen – irrallinen	10.10.7
Vaatetussäntö	10.5
Valitus koskien laukauksen rekisteröintiä tai näyttöä (EST)	10.11.2
Valmis-asento	10.7.1.1
Valmis-asento – virheellinen asento	10.7.1.2
VALMIS-ilmoitus ennen ensimmäistä kilpailulaukausta	10.7.3.7
VALMIS ilmoitus ennen koelaukauksia	10.7.3.7
Valmistautumisaika – 2 min.	10.7.3.6
Valmistautumisajan ylittäminen	10.9.2
Varusteet ja patruunat	10.4
Vasenkätinen urheilija – oikeakätinen urheilija	10.1.3
Viallinen tähtäin	10.10.7
Viistolaukaukset – merkitseminen	10.7.3.12
Viivyttäminen	10.7.3.7
Vyötärölinjan merkki VALMIS-asennon valvomista varten	10.4.4.1
Ylimääräinen laukaus	10.11.3

NSR:n JA SAL:n 100 m HIRVIAMMUNNAN SÄÄNNÖT

1	Yleistä	45
2	Turvallisuus	45
3	Rata- ja taulunormit.....	45
4	Varusteet ja patruunat	50
5	Kilpailutoimitsijat.....	51
6	Menettelytaot ampumakilpailuissa ja kilpailusäännöt	52
7	Kilpailua edeltävät toimenpiteet	54
8	Toimintahäiriöt	54
9	Urheilijoiden ja joukkueiden toimitsijoiden käytössäännöt	54
10	Varustetarkastus.....	55
11	Tulostarkastuksen menettelytavat.....	55
12	Tasatuloksen ratkaiseminen	56
13	Vastalauseet ja vetoomukset.....	56
14	Finaalit.....	56
15	100 M lajien erittelytaulukko	57
16	Kuvat	58
	SAL:n 10 m putoavan taulun säännöt (pt).....	59

NSR:n (Nordic Shooting Region) 100 m liikkuvan maalin kilpailujen säännöt noudattavat ISSF:n Teknisiä Sääntöjä (TS) ja 50 m sekä 10 m liikkuvan maalin teknisiä erityissääntöjä (LM) niillä poikkeuksilla, jotka on mainittu näissä säännöissä.

1 Yleistä

Katso TS:n kohta 6.1 ja LM:n kohta 10.1.

2 Turvallisuus

Katso TS:n kohta 6.2 ja LM:n kohta 10.2

3 Rata- ja taulunormit

3.1 Katso TS kohta 6.3, 6.3.5 ja 6.3.18 sekä kohdat 6.3.18.3 ja 6.3.18.11 sovellettuna 100 m:lle.

Poikkeukset:

Juoksun aika 100 metrillä on:

4,3 s ($\pm 0,2$ sek.)

Radan näkyvä osuus on:

23 m ($\pm 0,25$ m)

Ampumamatka on:

100 m (+1m ... -0,5 m)

Ampumamatka mitataan urheilijan edessä olevan pöydän (urheilijan puoleisesta) reunasta keskellä aukkoa olevaan tauluun.

Ampumapaikan keskikohta on oltava aukon keskustan kohdalla. Ampumapaikan keskikohta ei saa poiketa enempää kuin 4 m jompaan kumpaan suuntaan aukon

keskikohdasta ajatellusta, siihen kohtisuorassa olevasta viivasta.

Aukon kummallakin puolella olevien suojaseinien on oltava niin korkeita, että vain hirven sarvet ovat näkyvissä, kunnes maalitaulu ilmestyy aukkoon. Sarvien pitää näkyä 1 - 2 sekunnin ajan ennen hirven tuloa näkyviin ja taulun on saavutettava normaali vauhtinsa ainakin 0,5 sekuntia ennen kuin se tulee näkyviin.

3.2 Taulun pitää olla NSR:n ja SAL:n kulloinkin vahvistamaa tyyppiä ja sen pitää olla painettu paperille tai pahville, joka on kiinnitetty vaneriin, rakennuslevyyn tai vastaavaan materiaalin. Jos luonnollinen tausta sen sallii, taulu voidaan leikata hirven muotoiseksi.

3.3 SAL:n kilpailuissa käytetään Suomen Metsästäjäliiton, SML:n hyväksymää suomenhirven hirvikuviota ja keskiötä.

Kilpailu ammutaan kymmenrenkaiseen suomalaiseen hirvikuvioon. Kaksiosaisen hirvitaulun muodostavat kaksi erillistä kaksipäistä ja yksikeskiöstä hirvikuviota yhtenäiselle alustalle kiinnitettynä. Vastakkain olevien hirvenpäiden turpien välin tulee olla 10 cm. Vasemmanpuoleinen kuvio on, ampumasuunnasta katsoen, numero 1 ja oikeanpuoleinen 2.

Kuvioiden 1 ja 2 kymppien tulee olla samalla korkeudella. Renkaiden halkaisijoiden ulkoreunasta ulkoreunaan ovat:

10	11 cm
9	17 cm
8	23 cm
7	29 cm
6	35 cm
5	41 cm
4	47 cm
3	53 cm
2	59 cm
1	66 cm



Kuva 1: SML:n hirvikuvio

NSR:n kilpailuissa käytetään saksan-hirvitaulua.

Taulut voivat myös olla elektronisia, jolloin ne on oltava järjestävän maan liiton hyväksymiä.

Juokseva hirvitaulu, painettu vasemmalle ja oikealle juoksevaksi. Se on väriltään tummanruskea ja jaettu 6 osaan, jotka on numeroitu niiden arvojen 5, 4, 3, 2, 1 ja 0 mukaan. Osat 5, 4, ja 3 ovat samankeskeisesti rengastettuja ja ulompi halkaisija niissä on 150, 300 ja 450 mm. Vaakasuuron etäisyyden renkaiden keskipisteestä hirven rintaan pitää olla 550 mm.

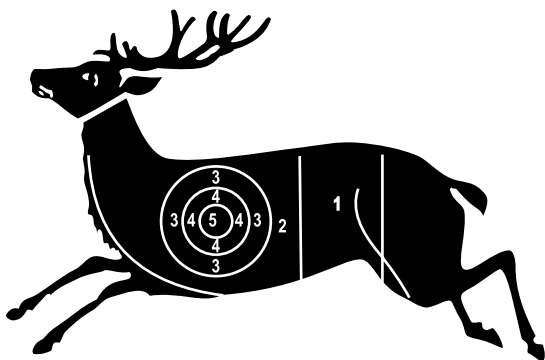


Kuva 2

3.4

Vaihdettavia keskustoja, joihin on painettu alueet 3-5 voidaan käyttää. Keskustojen on oltava väriltään sama kuin taulu. Poikkeavuuksia ei sallita. Mestaruuskilpailuissa tulee keskustat vaihtaa jokaiselle urheilijalle.

- 3.5** On sallittua käyttää kahta hirvikuviota samalla vaunulla. Yksi joka osoittaa vasemmalle ja yksi joka osoittaa oikealle.
- 3.6** Urheilija saa ampua vasemmalle osoitettavaan tauluun vain parittomilla laukauksilla (1, 3, 5 jne) ja oikealle osoitettavaan tauluun vain parillisilla laukauksilla.
- 3.7** On sallittua käyttää taulua, jossa on yksi keskiö ja kaksi päätä. Tällöin taulut tulee yhdistää rengastuksen kolme jälkeen (katso kuva 3).



Kuva 3

- 3.8** Ajan säästämiseksi voidaan käyttää kah- ta ampumapaikkaa yhtä aikaa. Säännön 3.1 poikkeama pitää kuitenkin huomioida.

Kahta sarjaa varten voidaan käyttää kahta eri rata. Radat on oltava niin tasa-vertaisia kuin mahdollista ja molemmat on oltava sääntöjen ja määräysten puitteissa.

3.9

Ajan säästämiseksi on myös sallittua pitää kahta kohdan 3.7 mukaista taulua samalla vaunulla.

Taulut tulee numeroida selvästi näkyvillä numeroilla (1 ja 2). Urheilija vasemmalla ampumapaikalla ampuu koko sarjansa vasemmanpuoleiseen tauluun ja urheilija oikealla ampumapaikalla ampuu oikeanpuoleista taulua.

4

Varusteet ja patruunat

4.1

Katso LM.10.4. Sääntö koskee 100 m liikkuvan maalin kilpailuja seuraavin muutoksin:

Erityisnormit 100 m kiväärille. Liipaisu-
vastus ei saa olla alle 500 g. Kiväärin ja
tähtäimen yhteinen paino ei saa ylittää
5,5 kg.

Urheilijan pitää ladata kivääri käsin jokaisen laukauksen jälkeen, so. kaksipiippuisia tai itselataavia aseita ei saa käyttää.

Vain keskisytytteiset patruunat 8,0 mm:n saakka ovat sallittuja. Valojuova- ja räjähtävät luodit ovat kiellettyjä.

SAL:n kommentti: SAL:n kilpailuissa ovat myös reunasytytteiset patruunat sallittuja. SML:n sääntöjen mukainen kivääri on sallittu.

Aseen kokonaispituus ei saa ylittää 1000 mm mitattuna lukon takaosasta (laukais-tuna) järjestelmän etuosaan, mukaan-lukien kaikki pidennykset olivatpa ne piipussa tai ei.

Katso myös taulukko.

5 Kilpailutoimitsijat

Katso LM.10.5 ja TS

5.1

Tulostarkastamon jäsenet sekä kirjuri ovat läsnä koko kilpailun ajan oikean puoleisessa näyttösuojassa. Heidän vastuullaan on oikea tulosten tulokkaami-nen ja toimittaminen kirjurille kirjaamista varten.

Jokaisen juoksun jälkeen on osuman arvo ja sijainti näytettävä vähintään 4 sekunnin ajan. Näytön päätyminen on merkki urheilijalle sarjan jatkumisesta.

Jokainen sarja alkaa neljällä koelauka-uksella. Koelaukaukset tulee aina peit-tää ruskeilla paikkalapuilla. Jos urheilija ei ammu koelaukauksiaan tulee paikka-laput kiinnittää vastaavan taulun rengas-tuksen ulkopuolelle.

Jos laukaus on ohilaukaus tulee paikkalappu kiinnittää kyseisen taulun rengastuksen ulkopuolelle (ruskea paikkalappu koelaukauksille ja läpinäkyvä kilpailulaukauksille).

Jos käytetään samankeskiöistä taulua tulee vasemmanpuoleisen suojan toimitsijoiden paikata kaikki luodinreiät läpinäkyvällä paikkalapulla. Kun tulostarkastustoimitsija on tarkistanut osuman arvon oikeanpuoleisessa suojassa tulee paikkalaput peittää ruskeilla lapuilla.

Mestaruuskilpailuissa tulee taulukeskiöt vaihtaa jokaiselle urheilijalle. Keskiöt tulee arkistoida. Juryn tulee varmentaa tulostarkastamon laskemat tulokset ennen niiden julkaisemista.

6 Menettelytaot ampumakilpailuissa ja kilpailusäännöt

6.1 Valmis-asento

Katso LM.10.6.1

Sääntö pätee 100 m kilpailuissa, poikkeuksella, että aseeseen saa nostaa kun sarvet tulevat näkyviin.

SAL:n kommentti: SAL:n kilpailuissa sallitaan lonkkatuki.

6.2 100 m kilpailut

6.2.1 100 m hirvikilpailu, kertalaukaukset, NSR:n ohjelman mukainen

6.2.1.1 Kilpailuun kuuluu 40 juoksua.

6.2.1.2 Ammunta tapahtuu normaalisti kahdessa 20 juoksun sarjassa. Ennen kumpain sarjaa pitää sallia 4 koejuoksua.

SAL:n kilpailuissa ennen ensimmäistä sarjaa sallitaan 4 koejuoksua ja ennen toista sarjaa 2 koejuoksua. Ensimmäisen sarjan jälkeen lasketaan joukkuekilpailun tulos. Toisen sarjan ampuvat ainoastaan puolet osanottajista tai enintään 30 parasta urheilijaa.

6.2.2 100 m hirvikilpailu, parilaukaukset, NSR:n ohjelman mukainen

6.2.2.1 Kussakin juoksussa ammutaan kaksi laukausta.

6.2.2.2 Kilpailuun kuuluu 20 juoksua.

6.2.2.3 Ammunta tapahtuu normaalisti kahdessa 10 juoksun sarjassa. Ennen kumpain sarjaa sallitaan 4 koejuoksua.

SAL:n kommentti: SAL:n kilpailuissa ennen ensimmäistä sarjaa sallitaan 4 koejuoksua ja ennen toista sarjaa 2 koejuoksua. Ensimmäisen sarjan jälkeen lasketaan joukkuekilpailun tulos. Toisen

sarjan ampuvat ainoastaan puolet osanottajista tai enintään 30 parasta urheilijaa.

6.3 Kilpailusäännöt

Katso LM.10.6.3. Sääntö pätee seuraaviin poikkeuksiin:

Kaksi laukaista sallitaan kussakin juoksussa 100 m parilaukauskilpailuissa.

On tarpeen aikaansaada kiinteä rytmi (ajastus) tulosten näyttämiseksi, näyttävässä ja taulujen vauhdossa (katso LM 10.6.3.6.1).

7 Kilpailua edeltävät toimenpiteet

Katso TS.

8 Toimintahäiriöt

Katso LM.10.7 ja TS.

Elektronisten taululaitteiden toimintahäiriöt käsitellään kuten liikkuvan maalin 10 m kilpailuissa.

9 Urheilijoiden ja joukkueiden toimitsijoiden käytössäännöt

Katso TS.

10

Varustetarkastus

Katso TS

11

Tulostarkastuksen menettelytavat

Katso TS.

Katso kohta 5.1

Jos taulussa on liian monta reikää tulee urheilijan hyväksi laskea parhaan (parhaat) pisteet.

Jos parilaukauskilpailussa tapahtuu hyväksyttävä aseiden tai patruunan toimintahäiriö, tulee urheilijan uusia juoksu molempien laukausten tuloksen toteamiseksi.

Elektroninen taululaite mittaa osumia säteittäin taulun keskipisteestä mitattuna. Koska 100 m taulun osuma-alueet 1-2 eivät ole ympyrän kaaren muotoisia tämä vaikuttaa osuman arvon määrittämiseen.

Kun käytetään elektronisia tauluja rekisteröityvät kaikki osumat, jotka ovat yli 450 mm taulun keskipisteestä ohilaukuksiksi. Tämä tarkoittaa sitä, että osumat osuma-alueessa 0 ja 1 kuvion takaosassa ja osumat osuma-alueessa 2 (yli 450 mm keskustasta) rekisteröityvät ohilau-

kauksiksi, mutta esim ohilaukaus taulun päältä kuvitellun 2:n pisteen kaaren sisällä (alle 450 mm taulun keskustasta) rekisteröity 2 pisteen arvoiseksi.

12 Tasatuloksen ratkaiseminen

Katso LM kohta 10.12.

Tasatulokset 100 m lajeissa ratkaistaan vastaavasti poikkeuksella, että pudotusammuntasarjat käsittävät 10 juoksua kertalaukauskilpailuissa ja 5 juoksua parilaukauskilpailuissa. Jos vielä on tasatulokset jatketaan juoksupari kerrallaan kunnes ero syntyy.

Tasatulokset 4. sijasta eteenpäin katso LM.10.12.1.3.2

Joukkuekilpailuissa joukkueet saavat valita yhden urheilijan joukkueestaan, joka ampuu pudotusammuntasarjat.

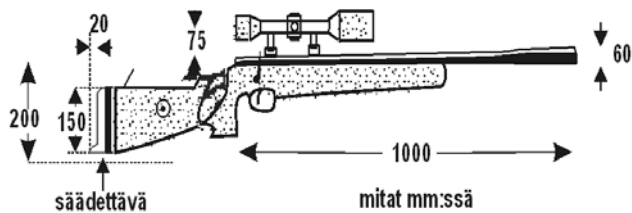
13 Vastalauseet ja vetoomukset

Katso TS.

14 Finaalit

NSR:n kilpailuissa ei ammuta finaaleja.

Laji	Max paino	Liipaisin-vastus	Perärelevy	Tähtäimet	Piipun-painot	Patruunat	Kilpailu-laukaukset	Muuta	Taulut
100 m kerta laukaukset	5,5 kg	500 g ei asetelta-vaa liipaisinta	Syvyys: alin kohta 200 mm Pituus: max 150 mm Kaare- vuus max 20 mm	Mikä tahansa tähtäin	60 mm säteen sisällä	keskisytyt-teinen 8,0 mm asti ei valo-juova eikä räjähtäviä luoteja SAL:n kilp. myös reu-nasyt.	40 laukausta 2:ssa sarjassa (20+20) 1 ls/juoksu 4 koe-laukausta	Sarjojen välissä ei sallita kiväärin tai täh-täimien muutta-mista Kiväärin max pit.	Kts sääntö-kohta 3
100 m pari-lauk- kauk- set	5,5 kg	500 g ei asetelta-vaa liipaisinta		Mikä tahansa tähtäin	60 mm säteen sisällä	keskisytyt-teinen 8,0 mm asti ei valo-juova eikä räjähtäviä luoteja SAL:n kilp. myös reu-nasyt.	40 laukausta 2:ssa sarjassa (20+20) 2 ls/juoksu 4 koe-laukausta	1000 mm lukon takaosasta laukaistuna järjestemän etupään kts. kuva Merkkinauha: kts. kuva	Kts sääntö-kohta 3



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



SAL:n 10 m PUTOAVAN TAULUN SÄÄNNÖT (PT)

pt.1

YLEISTÄ

Kilpailu on avoin kilpailu.

Kaikki säännöt ovat sarjoittain samat kuin 10 m liikkuvan maalin kilpailussa, paitsi, että kiikarirajoitusta ei ole ja ns. lonkkatuki on sallittu.

Kilpailu ammutaan viiden laukauksen sarjoissa. Taulut ammutaan vasemmalta oikealle siten, että ensimmäisenä vasemmalla olevaa taulua tulee ampua ensin. Seuraavaan tauluun (vasemmalta laskettuna) ammutaan vasta kun edellinen taulu on pudonnut. Jos ampuu muuhun kuin vuorossa olevaan tauluun, tuomitaan laukaus ohilaukaukseksi.

Sarjan ensimmäistä laukausta varten komennetaan **“LATAA”**, jonka jälkeen sytytetään vihreä valo joka palaa 5 sek. Valon sammussa taulut lähtevät liikkeelle. Viiden laukauksen sarjan jälkeen syttyy punainen valo jolloin komennetaan **“STOP”** ja tarkistetaan tulos. Ase lasketaan pöydälle lukko auki.

pt.2

TAULU

Taulu on viisireikäinen. Taulun kunkin reiän halkaisija on 60 laukausta ampuvilla 11 mm ja 40 laukausta ampuvilla 13 mm kuitenkin siten, että sarjoissa Y70 ja Y75 on taulun kunkin reijän halkaisija 15 mm.

pt.3

KILPAILUN ETENEMINEN

Peruskilpailu ...
alkukilpailu ...
puolivälierät ...
välierät ...
loppuottelu

pt.3.1

Peruskilpailu

Peruskilpailun 20 + 20 laukausta ampuvat kaikki kilpailuun osallistuvat.

pt.3.2

Alkukilpailu

Alkukilpailun ampuu 4, 8 tai 16 parasta, sarjan osanottajamäärästä riippuen. Nämä ampuvat viiden laukauksen sarjoja paras kolmesta systeemillä. 1. vastaan 16., 2. vastaan 15. jne. Kustakin sarjasta annetaan sarjan voittajalle eräpiste. Erän päättyessä tasan jatketaan ampumalla pudotusammuntalaukauksia kunnes erä ratkeaa.

pt.3.3

Puolivälierä

Puolivälierissä ampuu 1/16 erän voittaja vastaan 8/9 erän voittaja jne samalla systeemillä kuin alkukilpailussa.

pt.3.4

Välierä

Välierät ammutaan siten, että ensimmäisellä radalla ampuvan parin voittaja ampuu neljännen radan voittajaa vastaan, ja toisen radan voittaja kolmannen radan voittajaa vastaan samalla systeemillä kuin alkukilpailussa.

pt.3.5

Loppuottelu

Kaikki muut loppuottelut ammutaan paras kolmesta systeemillä paitsi sarjojen Y, Y16, Y18 ja Y20 loppuottelut, jotka ammutaan paras viidestä systeemillä.

Muistiinpanot