

**LM/2017-2**



**SAL**  
**SUOMEN AMPUMA-  
URHEILULIITTO**

# **LIIKKUVAN MAALIN SÄÄNNÖT (LM)**

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

Toinen painos, huhtikuu 2018.

Hyväksytty Suomen Ampumaurheiluliiton  
liittohallituksen kokouksessa 14.3.2018.

Voimassa 1.4.2018 alkaen.

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/2017-2

## Toinen painos, sisällysluettelo

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 .....	9
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 hirviammunnan säännöt.....	45
	SAL:n 10 m putoavien taulujen säännöt .....	60

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 säättöviittaukset, 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 sääntökohta ei sovelleta kansallisessa kilpailutoiminnassa tai on olemassa kansallinen poikkeus on siitä erikseen maininta SAL:n kommentissa tai lisäyksessä.

Tämä on sääntökirjan LM/2017 toinen painos, joka on voimassa 1.4.2018 alkaen. Tämä sääntökirja kumoaa kaikki aikaisemmat Liikkuvan maalin sääntökirjat. Painetun sääntökirjan ilmestymisen jälkeen mahdollisesti muuttuneet sääntökohdat löytyvät SAL:n internetsivuilta [www.ampumaurheiluliitto.fi](http://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/2017-2 kohta 6.2.

## **10.3 RATA- JA TAULUNORMIT**

**10.3.1** Yksityiskohtaiset taulu- ja ratanormit löytyvät Teknisistä säännöistä TS/2017-2 kohta 6.3 ja 6.4.

**SAL:n kommentti:** SAL:n kilpailuissa voidaan käyttää automaatti- ja/tai yhteis lähetyjärjestelmää, 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** Säädettävä 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 keskilinjan alapuolella (katso taulukko).

### **10.4.3 Tähtäimet**

Kiikaritähtäimen keskilinja ei saa olla enempiä 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 saa olla enintään kiinteä 4-kertainen (4x) (toleranssi = +0,4 x). Suurennusteho tarkastetaan mekaanisin tai optisin laittein.

**SAL:n kommentti:** SAL:n kilpaluissa saa käyttää myös 4-kertaisella suurennoksella olevaa säädettävää kiikaria. SAL:n kilpailuissa kiikarirajoitus ei koske Y14-, M16-, M18-, M20-, N16-, N18-, N20-, N50-, M50-, M60-, N60-, Y70-, Y75- ja Y80-sarjoja.

**10.4.3.3** Tähtäintä 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 takapäältä 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 Varustetarkastus ennen ja jälkeen kilpailun**

**10.4.5.1** Urheilija on vastuussa varusteidensa sääntöjenmukaisuudesta. Varustetarkastus 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.6.7.9).

## **10.5 VAATETUSSÄÄNNÖT**

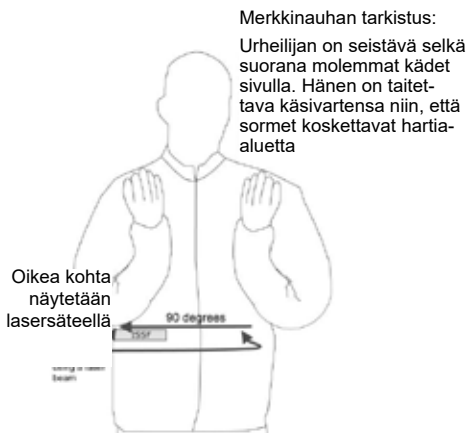
### **10.5.1 Merkkinauha**

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

- a) Merkkinauhan on oltava ISSF:ltä saatavaa mallia:
- b) 250 mm pitkä ja 30 mm leveä, väriltään 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 tyhjä;
- 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 yhteistyötä jyrin kanssa;
- c) Kilpailun johtaja ratkaisee kaikki epä säännöllisyydet joita muu ratahenkilöstö ei kykene ratkaisemaan.
- d) vastuussa laitevikojen välittömästä korjauksesta ja korjaamiseen 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 toimitaan 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 tulost Korttien ja katseilijoiden tulostaulujen kanssa. Mikäli mahdollista on tarkistukset suoritettava ennen valmistautumisajan alkua;
- c) antaa tarvittavat kilpailukomennot;
- d) tarkkailee jatkuvasti valmius- ja ampu-ma-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 tulostointi pystyy erottamaan oikeat ja vasemmat juoksut.

#### **10.6.5 Ammunnan valvojan (Line Officer) tehtävät**

- a) Ammunnan valvojan tulee olla sellaisessa 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 päättyminen 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 osumien näyttämiseksi jne.;
- c) tarkistaa taulu jokaisen juoksun jälkeen ja varmistaa, että jokaisen osuman arvo ja sijainti ilmoitetaan oikein;

- d) varmistua, että taulu osoittaa oikeaan suuntaan ennen kutakin juoksua.
- e) Mikäli osuman 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.

- f) Kunkin sarjan päätyttyä taulut pitää poistaa kehyksestä ja panna lukittuun kuljetuslaatikkoon odottamaan vientiä tulostarkastustoimistoon.
- g) 50 m taulun koelaukaukset pitää peittää mustilla paikoilla.
- h) Jokainen sarja alkaa neljällä koelaukauksella. Jos urheilija ei ammu koelaukauksia, on mustat paikat asetettava vastaaviin tauluihin rengastuksen ulkopuolelle.
- i) 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. Jury jäsenen tai ratatoimitsijan pitää voida nähdä merkki, kun urheilija on valmiusasennossa.



**10.7.1.2 Ampuma-asento** on pystystä ilman tukea. Kiväärin perälevy 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 nähden 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 30 + 30 laukausta (naiset ja nais-juniorit):**

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

- b) 4 koelaukausta ja 30 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 naisjuniorit)**

- 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 sarjajakoa ja laukaussmääriä.

### **10.7.3 Kilpailusäännöt**

**10.7.3.1** Urheilijan on ammuttava koko kilpailu osoitetulla radalla.

- a) Radanvaihto on mahdollista vain jos jury toteaa etteivät radat ole tasavertaisia esim. valaistuksen johdosta.
- b) Jos kilpailu käydään yhdessä päivässä, tulee ampumajärjestys toiselle osiolla olla sama kuin ensimmäiselle osiolla.
- c) Jos kilpailu käydään kaksipäiväisenä, tulee urheilijan, jolla on alin pistemäärä ensimmäisen päivän jälkeen, aloittaa toisen päivän ammunnan ja korkeimman pistemäärän omaavan urheilijan ampua viimeisenä.

**10.7.3.2** 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.

**10.7.3.3** 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.

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

**10.7.3.5** Kilpailusarja alkaa aina juoksulla oikealta vasemmalle. Kuhunkin juoksuun saa ampua vain yhden laukauksen.

### **10.7.3.6 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 ennätyskelteisissä 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 lauka-

ukseen vaikka ensimmäinen näyttö olisi ollut virheellinen. Urheilijan on pyydettävä uusintanäyttö ennen seuraavaa laukausta.

### 10.7.3.7 Valmistautumisaika

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

### 10.7.3.8 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 viivyttelee 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 ohilaukaukseksi eikä hänelle tule sallia uusintalaukausta.
- l) Ajoituksen 18 sekunnin (50 m) ja 20 sekunnin (10 m) raja alkaa kun taulu poistuu näkyvistä juoksun lopussa ja päättyy kun urheilija on valmiusasennossa.
- 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.

- 10.7.3.9** Aina kun tapahtuu jotain, mikä saattaa aiheuttaa vaaran, häiritä urheilijaa tai muuten häiritä kilpailua, ratatoimitsijan pitää keskeyttää ampuminen komennolla ”STOP” Jos urheilija ampuu komennon hetkellä, hänellä on oikeus juoksun mitätöimiseen, jos hän vaatii sitä.
- 10.7.3.10** Jos sarja keskeytetään enemmän kuin 5 minuutiksi tai urheilija on siirretty toiselle ampumapaikalle, hän voi pyytää 2 lisäkoelaukausta (4 koelaukausta sekajuoksuissa). 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 koelaukauksia ei pyydetä, sarjaa jatketaan siitä, mihin se keskeytettiin.
- 10.7.3.11** Jos urheilija ei pysty ampumaan juoksun aikana, pitää merkitä ohilaukaus, ellei sovelleta sääntöjä, jotka oikeuttavat urheilijan ampumaan uudelleen.
- 10.7.3.12** 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 rata-



toimitsija 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.

### 10.7.3.13 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 tapahtumaporttiin.
- 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.

### 10.7.3.14 Ohilaukaukset ja rangaistukset 10 m kilpailuissa

- a) Urheilija ei saa laukaista ponnekaasua kivääristään. Ensimmäisestä sellaisesta rikkeestä (VIHREÄ KORTTI) tulee vähentää kaksi (2) pistettä seuraavan **kilpalaukauksen** 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 voidakseen 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. Aloituspaikka määräytyy peruskilpailun tuloksen perusteella.
- 10.8.4** Tasatulokset toisesta ja neljännestä peruskilpailun sijasta ratkaistaan pudotusammunnan sääntöjen mukaan.
- 10.8.5** Kaikki mitaliottelun osallistujat aloittavat nollassa (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). Ensimmäinen koelaukaus komennosta.

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

**10.9.2** Jos urheilija ei ilmoittaudu, kun on hänen vuoronsa aloittaa kilpailu, sääntöjenmu-

kaisin varustein, ratatoimitsijan pitää kuuluttaa hänen nimensä äänekkäästi kolme (3) kertaa yhden (1) minuutin sisällä. Jos urheilija ei ilmesty paikalle, kilpailutoimitsijoiden pitää määrätä hänelle 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.

### 10.9.3

Urheilijalle, joka rikkoo VALMIUSASENTO- tai AMPUMAASENTO -sääntöjä, pitää antaa **varoitus** (KELTAINEN KORTTI) ensimmäisen rikkomisen jälkeen. Seuraavasta rikkomuksesta 2 pisteen **vähennys** (VIHREÄ KORTTI) seuraava rikkomus aiheuttaa **hylkäyksen** (PUNAINEN KORTTI).

## 10.10 TOIMINTAHÄIRIÖT

### 10.10.1

Jos urheilijalla on kiväärinsä tai patruunoidensa kanssa toimintahäiriö peruskilpailussa, 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 kuluva aikaa. Mitalikilpailussa ei hyväksytä häiriöitä.

**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.

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 jallustaa 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 TAULUJÄRJESTELMÄSSÄ**

### **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 käskeä ampumaan tauluunsa vielä yksi kilpalaukaus. Ur-

heilijan pitää ilmoittaa **VALMIS**. Teknissä Säännöissä (TS 6.10.8) kuvattu toimintamalli koskien vastalauseita laukauksen rekisteröinnissä tai näytössä 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, tasatulos kolmesta ensimmäisestä sijasta pitää ratkaista pudotusammunnalla, juryn 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 tasatulos, pudotusammuntaa pitää jatkaa kunnes tasatulos on ratkennut.

#### **10.12.1.2 Pudotusammunnan järjestämisohjeet**

- a) Pudotusammunta tulee alkaa niin pian kuin mahdollista protestiajan päätyttyä. Jos pudotusammuntaa varten

ei ole järjestetty etukäteen ampumaaikaa, kyseisten urheilijoiden tulee olla yhteydessä kilpailun johtajaan saadakseen tietää paikan ja ajan pudotusammunnalle.

- b) Tasatuloksissa oleville urheilijoille arvotaan suorituspaikat jyrin 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:**

#### **a) 10 m kilpailuissa**

Kaikki jäljellä olevat tasatulokset neljännestä sijasta eteenpäin ratkaistaan

tasatulossäännön mukaan (TS.6.15, eniten sisä kymppejä, paras viimeinen sarja paras seuraava sarja jne.).

**b) 50 m normaalijuoksut**

Paras nopeiden juoksujen tulos.

Vertailemalla kokonaiskilpailun alimman arvoista laukausta ja niiden määrää henkilökohtaisissa tasatuloksissa. Urheilija, jolla on enemmän alimman arvoisia laukauksia, julistetaan hävinneeksi. Jos vielä on tasatulos, urheilijoille pitää antaa sama sijaluku.

**c) 50 m sekajuoksut**

Paras toinen puolikas. Vertailemalla kokonaiskilpailun alimman arvoista laukausta ja niiden määrää henkilökohtaisissa tasatuloksissa. Urheilija, jolla on enemmän alimman arvoisia laukauksia, julistetaan hävinneeksi. Jos vielä on tasatulos, urheilijoille pitää antaa sama sijaluku.

## 10.12.2

### Tasatulokset joukkuekilpailussa

#### Tasatulokset 10 m ja 50 m joukkuekilpailussa

Joukkueatasatulokset 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.

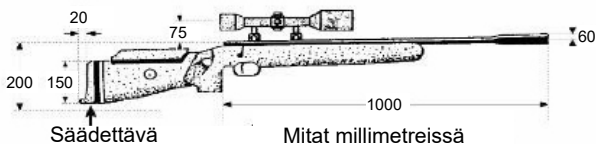
## 10.13 LIIKKUVAN MAALIN LAJIEN ERITTELYTAULUKKO

Kilpailu	Maks. paino	Lip. vastus	Perälevy	Tähtäimet	Lisäpainot	Patruunat	Kilp.laukaukset
10 m normaali-juoksut	5,5 kg mu-kaanlukien tähtäin	Vapaa Ei asetetta- vaa liipaisinta	Syvyys: alin kohta 200 mm  Maks.pituus: 150 mm	Kaiken tyyppiset. Kiikari- tähtäimet maks 4x kiinteä suurennos (toleranssi +0,4x)	Maksimi säde 60 mm	4,5 mm (.177")	30 hidasta j. 30 nopeaa j.
10 m sekajuoksut							40 seka-juoksua
50 m normaali-juoksut	5,5 kg mu-kaanlukien tähtäin	500 g Ei asetetta- vaa liipaisinta	Kaarevuus: maks. 20 mm	Kaiken tyyppiset.  Pituus: ei rajoituksia	Maksimi säde 60 mm	5,6 mm (.22" lr)	30 hidasta 30 nopeaa
50 m sekajuoksut							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.



## 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 – 50 m: 18 sek / 10 m: 20 sek	10.7.3.7
Ammunnan valvoja	10.5.4
Ammunnan viivyttäminen	10.7.3.7
Urheilija ei ilmoittaudu määrättynä 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 tasatulos kolmesta ensimmäisestä sijasta	10.9.1.1
Henkilökohtainen tasatulos – 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 kaasu- 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
Näyttösuojoitoimitsija	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
Vaatetussääntö	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.b



# NSR:n JA SAL:n 100 m HIRVIAMMUNNAN SÄÄNNÖT

1	Yleistä .....	46
2	Turvallisuus .....	46
3	Rata- ja taulunormit.....	46
4	Varusteet ja patruunat .....	51
5	Kilpailutoimitsijat.....	52
6	Menettelytavat ampumakilpailuissa ja kilpailusäännöt.....	53
7	Kilpailua edeltävät toimenpiteet .....	55
8	Toimintahäiriöt .....	55
9	Urheilijoiden ja joukkueiden toimitsijoiden käytössäännöt .....	55
10	Varustetarkastus.....	55
11	Tulostarkastuksen menettelytavat.....	55
12	Tasatuloksen ratkaiseminen .....	56
13	Vastalauseet ja vetoomukset.....	57
14	Finaalit.....	57
15	100 m lajien erittelytaulukko .....	58
16	Kuvat .....	59
	SAL:n 10 m putoavan taulun säännöt (pt).....	60

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

**SAL:n kommentti:** Hirvikilpailussa lip-paan saa ladata edestakaisen juoksun vaatimalla määrällä patruunoita.

## 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 sovellettu-na 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 edes-sä olevan pöydän (urheilijan puoleisesta) reunasta keskellä aukkoa olevaan tau-luun.

Ampumapaikan keskikohta on oltava au-  
kon 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 suo-  
jaseinien on oltava niin korkeita, että  
vain hirven sarvet ovat näkyvissä, kun-  
nes maalitaulu ilmestyy aukkoon. Sarvien  
pitää näkyä 1- 2 sekunnin ajan ennen  
hirven tuloa näkyviin ja taulun on saa-  
vutettava normaali vauhtinsa ainakin 0,5  
sekuntia ennen kuin se tulee näkyviin.

**3.2** Taulun pitää olla NSR:n ja SAL:n kulloin-  
kin 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 hir-  
ven muotoiseksi.

**3.3** SAL:n kilpailuissa käytetään Suomen  
Metsästäjäliiton, SML:n hyväksymää suomen-  
hirven hirvikuviota ja keskiöitä.

Kilpailu ammutaan kymmenrenkaiseen  
suomalaiseen hirvikuvioon. Kaksiosaisen  
hirvitaulun muodostavat kaksi erillistä  
kaksipäistä ja yksikeskiöistä hirvikuviota  
yhtenäiselle alustalle kiinnitettynä. Vas-  
takkain 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

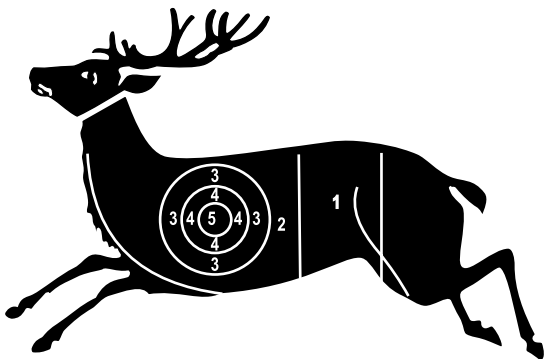


Kuva 1: SML:n hirvikuvio

NSR:n kilpailuissa käytetään saksanhirvi-  
taulua.

Taulut voivat myös olla elektronisia, jolloin  
ne on oltava järjestävän maan liiton hy-  
väksymiä.

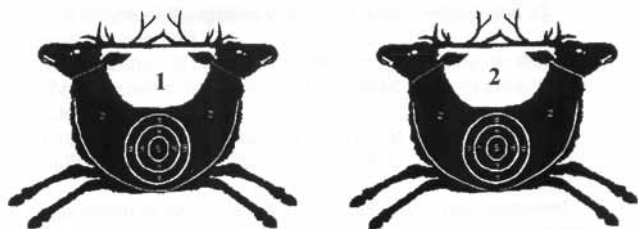
Juokseva hirvitaulu, painettu vasemmalle ja oikealle juoksevaksi. Se on väriltään tummanruskea ja jaettu 6 osaan, jotka on numeroitu niiden arvojen 5, 4, 3, 2, 1 ja 0 mukaan. Osat 5, 4, ja 3 ovat samankeskeisesti rengastettuja ja ulompi halkaisija niissä on 150, 300 ja 450 mm. Vaakasuo-  
ran etäisyyden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



Kuva 2

- 3.4** Vaihdeettavia keskustoja, joihin on painettu alueet 3...5 voidaan käyttää. Keskustojen on oltava väriltään sama kun 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 osoittavaan tauluun vain parittomilla laukauksilla (1, 3, 5 jne) ja oikealle osoittavaan 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 kahta ampumapaikkaa yhtä aikaa. Säännön 3.1 poikkeama pitää kuitenkin huomioida. Kahta sarjaa varten voidaan käyttää kahta eri rata. Radat on oltava niin tasavertaisia 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 muutoksien:

Erytisnormit 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 (laukaistuna) 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 tulkkaminen ja toimittaminen kirjurille kirjaamista varten.

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

Jokainen sarja alkaa neljällä koelaukauksella. Koelaukaukset tulee aina peittää ruskeilla paikkalapuilla. Jos urheilija ei ammu koelaukauksiaan tulee paikkalaput kiinnittää vastaavan taulun rengastuksen 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 aseensa 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 kumpaakin 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 kumpaakin 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 seuraavin poikkeuksin:

Kaksi laukaista sallitaan kussakin juoksussa 100 m parilaukauskilpailuissa.

On tarpeen aikaansaada kiinteä rytmi (ajastus) tulosten näyttämisessä, näyttötavassa ja taulujen vaihdossa (katso LM.10.6.3.6.1).



## 7 Kilpailua edeltävät toimenpiteet

Katso TS.

## 8 Toimintahäiriöt

Elektronisten taululaitteiden toimintahäiriöt käsitellään kuten liikkuvan maalin 10 m kilpailuissa.

**SAL:n kommentti:** Hirvikilpailussa sallitaan yksi laukeamaton/sarja, muita häiriöitä ei sallita.

## 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 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 ohilaukauksiksi, mutta esim ohilaukaus taulun päältä kuvitellun 2:n pisteen kaaren sisällä (alle 450 mm taulun keskustasta) rekisteröityy 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**

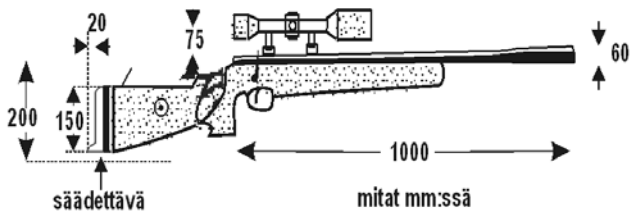
Katso TS.

### **14 Finaalit**

NSR:n kilpailuissa ei ammuta finaaleja.

## 15 100 m LAJIEN ERITTELYTAULUKKO

Laji	Max paino	Liipaisin- vastus	Perälevy	Tähtäimet	Piipun- painot	Patruunat	Kilpailu- laukaukset	Muuta	Taulut
100 m kerta laukaukset	5,5 kg	500 g ei aseteltavaa liipaisinta	Syvyys: alin kohta 200 mm Pituus: max 150 mm Kaarevuus 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 tähtäimien muuttamista  Kiväärin max pit. 1000 mm	Kts sääntökohta 3
							40 laukausta 2:ssa sarjassa (20+20) 2 ls/juoksu 4 koe- laukausta	takaosasta laukaistuna järjestemän etupään kts. kuva	Kts sääntökohta 3
100 m pari- lauk- kauk- set	5,5 kg	500 g ei aseteltavaa 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.		Merkkinauha: kts. kuva	



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 laskeutuna) 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 laskeetaan 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, Y75 ja Y80 on taulun kunkin reiän 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 paras-ta, 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.

Kaikki tasatulokset jatkoon pääsystä ratkotaan pudotusammunnalla, kaksi koetta ja kaksi kilpalaukausta. Mikäli vielä on tasatulos, jatketaan laukaus kerrallaan, kunnes tasatulos 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.