

Sääntömuutoksia, jotka astuivat voimaan 1.5.2020

TEKNISTEN SÄÄNTÖJEN MUUTOKSET (muutokset sinisellä, ellei toisin mainita)

Joukkuekilpailu (Team Event)	ISSF tunnustaa joukkuelajeja. Joukkueen tuloksen muodostaa kolmen urheilijan yhteensasketut tulokset. SAL:n kilpailut, katso KY
---------------------------------	--

ISSF:n ampumalajit

Seuraavassa taulukossa on lueteltu kaikki ISSF:n ampumalajit sekä niiden status siten kuin kansainvälinen olympiakomitea (KOK), ja/tai ISSF:n yleiskokous on ne määrittänyt. Taulukossa on lisäksi tieto lajien laukausmääristä sekä muuta teknistä tietoa siten kuin ISSF:n valtuusto (Administrative Council) on ne määrittänyt.

- ISSF:n miesten, naisten, miesjunioreiden ja naisjunioreiden kilpailuissa voi olla joko ainoastaan henkilökohtaisia lajeja tai sekä henkilökohtaisia että joukkuelajeja (3 henkilöä) sääntöjen ja kilpailuformaatin määräämällä tavalla (GR.3.7)
- Status-kohdassa on kunkin lajin sarjat ja taso ilmoitettu seuraavasti:
 - M = miesten laji
 - W = naisten laji
 - MJ = miesjunioreiden laji
 - WJ = naisjunioreiden laji
 - OL = laji on olympialaisten ampumalaji
 - WCH = laji on pakollinen MM-laji
 - WCHS = laji on erillinen MM-kilpailulaji, joka voidaan järjestää erillisessä MM-kilpailuissa ellei sitä voida järjestää yhdessä muiden MM-lajien kanssa (katso 3.3.3.4).
- Olympialajeissa on alkukilpailu ja finaali. Ei-olympialajeilla on ainoastaan alkukilpailu ilman finaalia.
- Kaikkien lajien tekniset säännöt löytyvät yleisistä teknisistä säännöistä 6.0, sekä kiväärin, pistoolin, haulikon ja liikkuvan maalin teknisistä säännöistä (K.7.0, P.8.0, H.9.0 ja Lm.10.0)
- Kiväärin ja pistoolin tekniset säännöt finaaleja varten löytyvät säännöstä 6.17; Haulikon vastaavat säännöt löytyvät säännössä H.9.18; Liikkuvan maalin mitaliottelun säännöt löytyvät säännöstä Lm.10.8.
- Parikilpailujen tekniset säännöt löytyvät säännöistä 6.18 ja H.9.19 ja H.9.20.

Miesten ja miesjunioreiden lajit				
Laji	Lyhenne	Status	Alkukilpailu	Finaali
10 m ilmakivääri (seisten)	AR60	M, MJ, OL, WCH	60 ls	24 ls maks.
50 m kivääri asento (polvi, makuu, pysty)	FR3X40	M, MJ, OL, WCH	3x40 ls	3x15 ls maks.
50 m kivääri makuu	FR60PR	M, MJ, WCH	60 ls	-
300 m kivääri asento (polvi, makuu, pysty)	300FR3X40	M, WCHS	3x40 ls	-
300 m vakiokivääri asento (polvi, makuu, pysty)	300STR3X20	M, WCHS	3x20 ls	-
300 m kivääri makuu	300FR60PR	M, WCHS	60 ls	-
10 m ilmapistooli	AP60	M, MJ, OL, WCH	60 ls	24 ls maks.
25 m olympiapistooli	RFP	M, MJ, OL, WCH	30+30 ls	8x5 ls maks.
25 m vakiopistooli	STP	M, MJ, WCH	20+20+20 ls	-
25 m isopistooli	CFP	M, WCH	30+30 ls	-
25 m pistooli	SPM	MJ, WCH	30+30 ls	-
50 m pistooli	FP	M, MJ, WCH	60 ls	-
Trap	TR125	M, MJ, OL, WCH	125 kiekkoa	50 kiekkoa maks.
Skeet	SK125	M, MJ, OL, WCH	125 kiekkoa	60 kiekkoa maks.
Kaksoistrap	DT150	M, MJ, WCH	150 kiekkoa	-
10 m liikkuva maali normaalijuoksut	10RT	M, MJ, WCHS	30+30 ls mitaliot- telu kts. 10.8	-
10 m liikkuva maali sekajuoksut	10RTMIX	M, MJ, WCHS	40 ls	-
50 m liikkuva maali normaalijuoksut	50RT	M, MJ, WCHS	30+30 ls	-
50 m liikkuva maali sekajuoksut	50RTMIX	M, MJ, WCHS	40 ls	-

SAL:n kommentti: SAL:n liittovaltuuston päätöksellä voidaan SAL:n 50 m makuukilpailuissa ampua finaali.

Naisten ja naisjunioreiden lajit				
Laji	Lyhenne	Status	Alkukilpailu	Finaali
10 m ilmakivääri	AR60W	W, WJ, OL, WCH	60 ls	24 ls maks.
50 m kivääri asento (polvi, makuu, pysty)	R3X40	W, WJ, OL, WCH	3x40 ls	3x15 ls maks.
50 m kivääri makuu	R60PR	W, WJ, WCH	60 ls	-
300 m kivääri asento (polvi, makuu, pysty)	300R3X40	W, WCHS	3x40 ls	-
300 m kivääri makuu	300R60PR	W, WCHS	60 ls	-
10 m ilmapistooli	AP60W	W, WJ, OL, WCH	60 ls	24 ls maks.
25 m pistooli	SP	W, WJ, OL, WCH	30+30 ls	10x5 ls maks.
Trap	TR125W	W, WJ, OL, WCH	125 kiekkoa	50 kiekkoa maks.
Skeet	SK125W	W, WJ, OL, WCH	125 kiekkoa	60 kiekkoa maks.
Kaksoistrap	DT150W	W, WJ, WCH	150 kiekkoa	-
10 m liikkuva maali normaalijuoksut	10RTW	W, WJ, WCHS	30+30 ls mitaliot- telu kts. 10.8	-
10 m liikkuva maali sekajuoksut	10RTMIXW	W, WJ, WCHS	40 ls	-

SAL:n kommentti: SAL:n liittovaltuuston päätöksellä voidaan 50 m makuukilpailuissa ampua finaali.

Parikilpailulajit (2 urheilijaa, mies ja nainen)				
Laji	Lyhenne	Status	Alkukilpailu	Finaali
10 m ilmakivääri (seisten)	ARMIX	M, MJ, W, WJ, OL - WCH	30 + 30 ls (osa 1) 20 + 20 ls (osa 2)	Mitaliottelu. Pari joka ensin yltää 16 pisteeseen voittaa
10 m ilmapistooli	APMIX	M, MJ, W, WJ, OL - WCH	30 + 30 ls (osa 1) 20 + 20 ls (osa 2)	Mitaliottelu. Pari joka ensin yltää 16 pisteeseen voittaa
Trap	TRMIX	M, MJ, W, WJ, OL - WCH	75+75 kiekkoa	Mitaliottelu 25+25 kiekkoa.
Skeet	SKMIX	M, MJ, W, WJ	75+75 kiekkoa	Mitaliottelu 20+20 kiekkoa.

ISSF:n hallituksen (executive committee) luvalla voidaan muitakin parikilpailulajeja ampua ISSF:n kilpailuissa.

SAL:n lisäys: SAL:n päätöksellä voidaan ampua myös muita parikilpailulajeja [SAL:n alaisissa kilpailuissa](#).

SAL:n kommentti: SAL:n lajit kts. KY.

6.18 ILMAKIVÄÄRIN JA ILMAPISTOOLIN PARIKILPAILU

6.18.1 10M ILMAKIVÄÄRI JA 10M ILMAPISTOOLI KILPAILUT

6.18.1.1 Tässä säännössä on tekniset säännöt 10 m ilmakiväärin ja ilmapistoolin parikilpailuille.

SAL:n kommentti: SAL:n kilpailuissa noudatetaan KY:n sarjajakoa.

6.18.1.2 Joukkueiden kokoonpano

Kaksi (2) urheilijaa jokaisesta maasta (1 miespuolinen ja 1 naispuolinen).

Parikilpailun joukkueiden tulee olla kansallisia joukkueita (joukkueessa ei saa olla eri maiden edustajia), joissa on kaksi jäsentä, yksi miespuolinen ja yksi naispuolinen jäsen. Molempien joukkuejäsenten tulisi käyttää samanlaisia kilpailuasusteita kansallisissa väreissä ja kansallisin tunnuksin.

SAL:n kommentti: SAL:n kilpailuissa joukkueen jäsenet tulee olla saman SAL:n jäsenseuran edustuskel-poisia urheilijoita.

6.18.1.3 Kansalliset tunnukset / pukeutumiskoodi

a) Jokaisen urheilijan pitää käyttää kansallisia tunnuksia kilpailuasusteissaan seuraavasti:

b) **Kivääri:** Kolmikirjaiminen kansallisuustunnus kansainvälisen Olympiakomitean määrittelyjen mukaisesti kiinnitettynä ampumatakin taskuun, joka on käännettynä yleisöön päin. Jos kansallisuustunnus on jo ampumatakissa, kansallinen maalippu pitää kiinnittää taskuun, joka on yleisöön päin.

c) **Pistooli:** Kolmikirjaiminen kansallisuustunnus kansainvälisen Olympiakomitean määrittelyjen mukaisesti kiinnitettynä T-paidan/urheilutakin hihaan, joka on käännettynä yleisöön päin.

SAL:n kommentti: SAL:n kilpailuissa noudatetaan KY:n mukaista pukeutumiskoodia.

6.18.1.4 Joukkueiden määrä

a) Kukin maa voi ilmoittaa kilpailuihin enintään kaksi joukkuetta ISSF:n osallistumissääntöjen mukaisesti. Joukkueen jäsenet voidaan vaihtaa, klo. 12.00 mennessä kaksi päivää ennen joukkuekilpailun alkamis-päivää, toisiin urheilijoihin, jotka on ilmoitettu henkilökohtaiseen kilpailuun.

b) Osallistumismaksu on 170.00 € (GR.3.7.4.1).

SAL:n kommentti: SAL:n kilpailuissa seurajoukkueiden määrää ei ole rajoitettu. Kilpailumaksujen osalta noudatetaan SAL:n liittohallituksen vahvistamia osanottomaksuja. SAL:n kilpailuissa joukkueet tulee ilmoittaa ja nimetä KY-sääntöjen mukaisesti. Kilpailijoita ei saa vaihtaa joukkueiden kesken sen jälkeen kun joukkueet on nimetty. Kilpailijoiden ei tarvitse osallistua henkilökohtaiseen kilpailuun voidakseen osallistua parikilpailuun.

6.18.1.5 Kilpailumuoto

10 m parikilpailu koostuu kahdesta vaiheesta:

a) Alkukilpailu (2 osaa)

b) Finaali (koostuu pronssimitaliottelusta ja kulta/hopeamitaliottelusta)

6.18.1.6 Joukkueen tulokset

Joukkueen tulos ja sijoitus määräytyy joukkueen molempien jäsenten yhteenlaskettujen tulosten perusteella.

6.18.1.7 Valmentaminen

a) Alkukilpailun aikana valmennusta ohjaa sääntö 6.12.5 ei-sanallinen valmentaminen on sallittua.

b) Finaalissa, tulosten esittelyn Mitaliotteluiden aikana, jokaisella joukkueella saa olla yksi (1) valmentaja, jonka pitää istua paikassa mistä hän voi kommunikoida urheilijoidensa kanssa. ~~kukin~~ Valmentaja voi pyytää "aikalisää" nostamalla kätensä välittömästi kierroksen päätyttyä kuulutusten aikana. Tätä voidaan käyttää vain kerran jokaisen mitaliottelun aikana. Valmentaja voi lähestyä ja puhua urheilijoidensa kanssa ampumalinjalla, enintään 30 sekuntia laskettuna hetkestä, kun hän saapuu urheilijoiden luo.

c) Finaalista vastaavan juryn jäsenen tulee seurata aikarajan noudattamista. Hänen tulee kuuluttaa "AIKA" ("TIME"), kun 30 sekuntia on kulunut ja tällöin valmentajan pitää välittömästi palata takaisin omalle istumapaikalleen. Jos yksi joukkue on pyytänyt "aikalisää" myös muiden joukkueiden valmentajat saavat lähestyä urheilijoitaan ja puhua heidän kanssaan samaan aikaan. Tämä ei vaikuta muiden joukkueiden mahdollisuuteen pyytää omaa aikalisää.

6.18.1.8 Asehäiriöt

a) Asehäiriöihin alkukilpailuissa sovelletaan sääntöä 6.13.

- b) Asehäiriöihin finaalin mitaliotteluissa sovelletaan sääntöä 6.17.1.6. (~~Urheilijalle sallitaan Vain yksi asehäiriö (1) SALLITTU asehäiriö sallitaan jokaiselle joukkueelle mitaliottelun aikana).~~ tai ~~EI-SALLITTU kilpailun vaihetta kohden (alkukilpailu ja finaali).~~

6.18.1.9 EST-vastalauseet ja tulostavastalauseet

- a) EST-vastalauseet alkukilpailun aikana ratkaistaan säännön 6.16.5.2 mukaan.
b) Katso sääntö 6.18.4.7 EST-vastalauseet finaalin mitaliotteluiden aikana. EST-vastalauseet finaalin aikana ratkaistaan säännön 6.18.3.5 mukaan.

6.18.1.10 Vastalauseet

- a) Vastalauseet alkukilpailun aikana ratkaistaan säännön 6.16 mukaan.
b) ~~Kaikki~~ Vastalauseet finaalin aikana ratkaisee finaalin vastalausejury säännön 6.17.1.10.d ja 6.17.6 mukaan.

6.18.1.11 Palkintojen jako.

Parikilpailujen palkintojenjako suoritetaan säännön 6.17.7 mukaan.

6.18.2 ALKUKILPAILU – OSA 1

6.18.2.1 Suorituspaikka

Parikilpailun alkukilpailu ammutaan alkukilpailuradalla yhdessä tai useammassa erässä.

6.18.2.2 Eräjako

- a) Joukkueet jaetaan eriin satunnaisesti tietokoneohjelman avulla säännön 6.6.6 mukaan.
b) Saman maan eri joukkueita ei saa sijoittaa vierekkäin.
c) Joukkueen jäsenet ampuvat vierekkäisillä ampumapaikoilla. ~~siten, että miespuolinen on oikealla puolella ja naispuolinen vasemmalla puolella.~~

SAL:n kommentti: SAL:n alaisissa kilpailuissa seurajoukkueet jaetaan samalla tavalla.

6.18.2.3 Kutsuminen ampumalinjalle

- a) Ammunnanjohtaja kutsuu jokaisen alkukilpailun erän ampumalinjalle viisitoista (15) minuuttia ennen aikataulun mukaista alkamisaikaa.
b) Urheilijat saavat viisi (5) minuuttia aikaa asetella varusteensa ampumapaikalleen.
c) Urheilijat eivät saa käsitellä kivääriä/pistoolia eikä asetella varusteitaan ampumapaikalleen ennen kuin ammunnanjohtaja kutsuu heidät ampumalinjalle.
d) Sen jälkeen, kun urheilijat on kutsuttu ampumalinjalle, he saavat käsitellä kivääriä/pistoolia, poistaa turvalipun, tehdä kuivalaukauksia sekä tehdä pito- ja tähtäysharjoituksia ennen valmistautumis- ja koelaukausajan alkua.
e) Finaalissa urheilijat eivät saa poistaa turvalippuja eivätkä tehdä kuivalaukauksia ennen valmistautumis- ja koelaukausajan alkua.

6.18.2.4 Valmistautumis- ja koelaukaus aika

Urheilijoille sallitaan kymmenen (10) minuutin valmistautumis- ja koelaukaus aika ennen kilpailun alkua.

- a) Valmistautumis- ja koelaukaus aika tulee ajoittaa päättymään noin kolmekymmentä (30) sekuntia ennen kilpailun virallista alkamisaikaa.
b) Ratatoimitsijoiden tulee suorittaa etukäteistarkistukset viiden (5) minuutin aikana ennen valmistautumis- ja koelaukausajan alkua;
c) Valmistautumis- ja koelaukaus aika alkaa komennolla ”**VALMISTAUTUMIS- JA KOELAUKAUSAIKA ... START**” (”**PREPARATION AND SIGHTING TIME ... START**”). Yhtään laukausta ei saa ampua ennen ”**START**”-komentoa;
d) Jos urheilija ampuu laukauksen ennen valmistautumis- ja koelaukausajan ”**START**”-komentoa, ensimmäinen kilpalaukaus merkitään ohilaukaukseksi (0). Jos turvallisuutta on uhattu urheilija voidaan hylätä.
e) Valmistautumis- ja koelaukausajan aikana yhdeksän minuutin ja 30 sekunnin kuluttua pitää ammunnan johtajan ilmoittaa ”**30 SEKUNTIA**” (”**30 SECONDS**”);
f) Valmistautumis- ja koelaukausajan lopussa pitää ammunnan johtajan kommentaa ”**VALMISTAUTUMIS- JA KOELAUKAUSAIKA PÄÄTTY ... STOP**” (”**END OF PREPARATION AND SIGHTING ... STOP**”). Tämän jälkeen seuraa noin kolmenkymmenen (30) sekunnin tauko taulujen resetointia varten ja;

- g) Jos urheilija ampuu laukauksen ”**VALMISTAUTUMIS- JA KOELAUKAUSAIKA PÄÄTTYY ... STOP**” (**”END OF PREPARATION AND SIGHTING ... STOP**”) jälkeen ja ennen komentoa ”**KILPAILU ALKAA ... START**” (**”MATCH FIRING ... START**”), laukausta ei lasketa kilpalaukaukseksi.

6.18.2.5 Kilpalaukausten määrä ja aika

- a) Alkukilpailun osassa 1 joukkueen jäsenet ampuvat kukin kolmekymmentä (30) kilpalaukausta (yhteensä 60 laukausta per joukkue). Aikaa tähän on 30 minuuttia. Urheilijat ampuvat itsenäisesti paristaan riippumatta. ~~Alkukilpailu suoritetaan säännön 6.11 mukaan.~~

6.18.2.6 Tulosten kirjaaminen

Alkukilpailun kierrosten aikana, tulokset kirjataan desimaalein (6.3.3.1) 10m ilmakiväärin parikilpailussa. 10 m ilmapistoolin parikilpailussa tulokset kirjataan kokopistein.

6.18.2.7 Joukkueiden sijoitukset

- a) Joukkueiden sijoitukset saadaan laskemalla joukkueiden jäsenten tulokset yhteen. Kahdeksan (8) korkeimman tuloksen saanutta joukkuetta selviytyy alkukilpailun osaan 2.
- b) Tasatulokset ratkotaan soveltamalla sääntöä 6.15.1 joukkuetuloksiin (kahden joukkuejäsenen yhteenlaskettuun tulokseen).

SAL:n kommentti: Jos SAL:n alaisessa kilpailuissa alkukilpailun osaan 1 osallistuu joukkueita kahdeksan (8) tai vähemmän, kaikki joukkueet selviytyvät alkukilpailun osaan 2.

6.18.3 ALKUKILPAILU – OSA 2

6.18.3.1 Menettely

Alkukilpailun osan 1 päättymisen ja osan 2 valmistautumis- ja koelaukausajan alkamisen välissä tulisi olla kymmenen (10) minuutin tauko.

Alkukilpailun osan 1 kahdeksan (8) parasta joukkuetta siirtyvät osoitetuille ampumapaikoille siten, että joukkueet ovat vierekkäin ja varapaikka jokaisen joukkueen välissä. Joukkueen jäsenet ampuvat vierekkäin. Ampumapaikat jokaiselle joukkueelle arvotaan satunnaisesti tietokoneohjelman avulla.

Urheilijoiden, jotka eivät selviydy alkukilpailun osaan 2, pitää siirtää varusteensa pois ampumalinjalta mahdollisimman nopeasti.

6.18.3.2 Kutsuminen ampumalinjalle

Urheilijat kutsutaan ampumalinjalle kymmenen (10) minuuttia ennen osan 2 alkamisaikaa.

Jos järjestetään vain yksi erä alkukilpailun osassa 1 ja aikataulu tai rataolosuhteet sen mahdollistavat, urheilijat jäävät alkuperäisille ampumapaikoilleen osaan 2. Tässä tapauksessa ammunnan johtaja komentaa urheilijoille ”**AMPUMAPAIKOILLE**” (**”TAKE YOUR POSITIONS**”) viisi (5) minuuttia ennen osan 2 alkamisaikaa.

6.18.3.3 Valmistautumis- ja koelaukausaika

Urheilijoilla, jotka siirtyvät toiselle ampumapaikalle alkukilpailun osan 1 jälkeen, on seitsemän (7) minuuttia aikaa asettaa varusteensa ja kolme (3) minuuttia aikaa ampua koelaukauksia.

Urheilijoilla, jotka pysyvät alkuperäisillä ampumapaikoilla alkukilpailun osan 1 jälkeen on kaksi (2) minuuttia aikaa ottaa ampumasento ja kolme (3) minuuttia aikaa ampua koelaukauksia.

6.18.3.4 Kilpalaukausten määrä ja aika

Alkukilpailun osassa 2 joukkueen jäsenet ampuvat kukin kaksikymmentä (20) kilpalaukausta (yhteensä 40 laukausta per joukkue). Aikaa tähän on 20 minuuttia.

6.18.3.5 Tulosten kirjaaminen

- a) Tulokset kirjataan kuten alkukilpailun osassa 1 (6.18.2.6).
- b) Alkukilpailun osan 1 tulokset eivät siirry osaan 2. Kaikki tulokset lähtevät nollassa.
- c) Joukkueiden tulokset saadaan laskemalla joukkueiden jäsenten tulokset yhteen. Neljä (4) korkeimman tuloksen saanutta joukkuetta selviytyy finaaliin.
- d) Ensimmäiseksi ja toiseksi sijoittuneet joukkueet kilpailevat keskenään kultamitaliottelussa.
- e) Kolmanneksi ja neljänneksi sijoittuneet joukkueet kilpailevat keskenään pronssimitaliottelussa.

SAL:n kommentti: Jos SAL:n alaisessa kilpailuissa alkukilpailun osaan 2 osallistuu kolme (3) joukkuetta, kolmanneksi sijoittunut joukkue on saavuttanut parikilpailussa 3. sijan. Tällöin pronssimitaliottelua ei järjestetä.

6.18.4 FINAALI (MITALIOTTELUT)

Finaali koostuu prossimitaliottelusta ja sitä seuraavasta kulta/hopeamitaliottelusta. Menettely molemmissa mitaliotteluissa on sama asiaankuuluvien ammunnan johtajan komentojen kanssa.

6.18.4.1 Finaalin suorituspaikka

10 m ilmakiväärin ja pistoolin finaalit tulee, mikäli mahdollista, käydä erillisellä finaaliradalla. Radalla Ampumapaikalla tulee olla tulosmonitorit, jotka näkyvät kaikkien joukkueiden molemmille jäsenille. ~~sekä urheilijoille että katselijoille.~~

6.18.4.2 Menettely

- Selkänumeroita ei käytetä mitaliotteluissa.
- Prossimitaliottelun urheilijat tai heidän valmentajat saavat asettaa urheilijan varusteet osoitetuille ampumapaikoille vähintään viisitoista (15) minuuttia ennen aikataulun mukaista alkamisaikaa. Heidän tulee tämän jälkeen poistua radalta ja odottaa kutsua saapua ampumalinjalle.
- Mitään laukkuja tai kuljetuslaatikoita ei saa jättää ampumapaikalle.

6.18.4.3 Finaalin toimitsijat

Finaali johdetaan ja valvotaan säännön 6.17.1.10 mukaan.

6.18.4.4 Ilmoittautumis- ja alkamisaika

- Alkamisaika finaalille on, kun ammunnan johtaja aloittaa komennot ensimmäisen kilpalaukauksen ampumiseksi pronssimitaliottelussa.
- Kaikkien kahdeksan urheilijan jotka ovat selvinneet finaaliin on ilmoitauduttava finaalin valmistautumisalueella, mukanaan kaikki tarvittavat varusteet, vähintään 30 minuuttia ennen alkamisaikaa. Jos toinen tai molemmat joukkueen jäsenet eivät ilmoittaudu ajoissa vähennetään ensimmäisestä kilpasarjan tuloksesta kaksi (2) pistettä. Jokaisella joukkueella saa olla yksi valmentaja mukana.
- Jos palkintojenjakotilaisuus järjestetään heti finaalin jälkeen, on joukkueen jäsenten ilmoitauduttava mukanaan kansallinen joukkueasu joka on soveltuva palkintojenjakoon. Juryn on suoritettava varustetarkastus ilmoittautumisaikana niin pian kuin mahdollista urheilijan saavuttua paikalle.

SAL:n kommentti: SAL:n kilpailuissa noudatetaan KY:n mukaista pukeutumiskoodia.

- Prossimitaliottelun urheilijat tai heidän valmentajat saavat asettaa varusteet osoitetuille ampumapaikoille vähintään viisitoista (15) minuuttia ennen aikataulun mukaista alkamisaikaa. Heidän tulee tämän jälkeen poistua radalta ja odottaa kutsua saapua ampumalinjalle.
- Jokaisen mitaliottelun urheilijoiden ja heidän valmentajien pitää järjestäytyä ampumapaikkajärjestyseen ennen heidän kutsumista ampumalinjalle vähintään kymmenen (10) minuuttia ennen alkamisaikaa.

6.18.4.5 Finaalin eräjakko

- Pronssimitaliottelussa joukkue, joka sijoittui kolmanneksi alkukilpailun osan 2 jälkeen sijoitetaan ampumapaikoille C ja D ja neljänneksi sijoittunut joukkue sijoitetaan ampumapaikoille F ja G.
- Kulta/hopeamitaliottelussa joukkue, joka sijoittui ensimmäiseksi alkukilpailun osan 2 jälkeen sijoitetaan ampumapaikoille C ja D ja toiseksi sijoittunut joukkue sijoitetaan ampumapaikoille F ja G.
- Joukkueen jäsenet voivat vaihtaa paikkoja mitaliottelua varten. Jos vaihto tehdään, joukkueen valmentajan tulee informoida RTS Jurya finaalin ilmoittautumisaikana kumpi joukkueen jäsenistä ampuu vasemmallalla ja kumpi oikealla puolella.

6.18.4.6 Tulosuodostus

~~Alkukilpailun tulokset eivät siirry finaaliin. Tuloslaskenta finaalissa alkaa nollasta.~~

- Sekä kiväärin että pistoolin kaikki mitaliotteluiden kilpalaukaukset kirjataan desimaalein.
- Jokaisen kierroksen korkeimman yhteistuloksen ampunut joukkue voittaa kaksi (2) pistettä.
- Tasatilanteessa molemmat joukkueet saavat yhden (1) pisteen.
- Joukkue, joka ensimmäisenä saavuttaa kuusitoista (16) pistettä tai enemmän, voittaa mitaliottelun.
- Tasatilanteessa, jossa molemmat joukkueet ovat saavuttaneet vähintään kuusitoista (16) pistettä, ottelu jatkuu yhdellä (1) molempien joukkueen jäsenten ampumalla lisälaukauksella tasatilanteen ratkaisemiseksi.
- Jos tasatilanne edelleen jatkuu joukkueet jatkavat komentojen mukaan lisälaukausten ampumista kunnes tasatilanne ratkeaa.

6.18.4.7 EST-vastalauseet finaalis

- a) Jos koelaukausten aikana joukkueen jäsen tai valmentaja valittaa, tai ratatoimitsija huomaa, ettei taustanauha etene, tulee ammunnan johtajan pysäyttää koelaukausaika tai kilpailu sekä ohjeistaa teknistä toimitsijaa korjaamaan virhe. ~~jonka jälkeen ammunta jatkuu.~~ Tämän jälkeen koelaukausaika tulee aloittaa alusta.
- b) Jos joukkueen jäsen valittaa, ettei hänen taulunsa rekisteröi osumia tai, että tulee odottamaton nolatulutus tai ohilaukaus, tulee toimia seuraavasti:
- c) Vastaavan Juryn jäsenen pitää ohjeistaa ratahäiriön ilmoittanutta urheilijaa ampumaan vielä yhden laukauksen. Jos tämä laukaus rekisteröityy osumana, lisälaukauksen tulos huomioidaan ja puuttuva laukaus mitätöidään. Jos lisälaukaus ei rekisteröidy, Juryn tulee keskeyttää kilpailu ja siirtää urheilija varapaikalle.
- d) Jos urheilija on siirretty varapaikalle, ja hän on valmis jatkamaan, tulee antaa kaikille urheilijoille kaksi (2) minuuttia aikaa ampua rajoittamaton määrä koelaukauksia. Urheilija, jolla oli tauluhäiriö, ampuu kilpalaukauksensa viidenkymmenen (50) sekunnin aikana ja kilpailu jatkuu normaalisti.

6.18.4.8 Kutsuminen ampumalinjalle

Kahdeksan (8) minuuttia ennen julkaistua mitaliottelun alkamisaikaa, ammunnan johtaja kutsuu finaalin urheilijat ampumalinjalle komennolla **"URHEILIJAT AMPUMALINJALLE"** (**"ATHLETES TO THE LINE"**). Urheilijoiden tulee pysähtyä omille ampumapaikoilleen ampumalinjalle sekä kääntyä yleisöön päin. Ammunnan johtaja kuuluttaa **"HYVÄT NAISET JA HERRAT, TOIVOTETAAN URHEILIJAT TERVETULLEEKSI (10 m ILMAKIVÄÄRIN/ILMAPISTOOLIN) PARIKILPAILUN PRONSSI/(KULTA) MITALIOTTELUUN"** (**LADIES AND GENTLEMEN, PLEASE WELCOME THE ATHLETES IN THE (10 METER AIR RIFLE/AIR PISTOL) MIXED TEAM BRONZE/(GOLD) MEDAL MATCH"**) Suosionosoitustauon jälkeen hän kommentaa: **"PAIKOILLENNE"** (**"TAKE YOUR POSITIONS"**). Urheilijoiden on tällöin käännettävä ja siirryttävä suoraan ampumapaikoilleen.

6.18.4.9 Valmistautumis- ja koelaukausaika

Minuutin (1) jälkeen ammunnan johtaja kommentaa: **"KOLME MINUUTTIA VALMISTAUTUMIS- JA KOELAUKAUSAIKAA ... START"** (**"THREE MINUTES PREPARATION AND SIGHTING TIME ... START"**). Kahden minuutin ja 30 sekunnin jälkeen ammunnan johtaja kommentaa **"30 SEKUNTIA"** (**"30 SECONDS"**). Kun kolme (3) minuuttia on kulunut ammunnan johtaja kommentaa: **"STOP ... PATRUUNAT POIS"** (**"STOP ... UNLOAD"**).

6.18.4.10 Joukkueiden esittely finaalis

Komennon **"STOP ... PATRUUNAT POIS"** (**"STOP ... UNLOAD"**) jälkeen finalistien tulee avata aseensa mekanismi ja asettaa turvalippu paikalleen. Kiväärin finalistit saavat jäädä paikoilleen esittelyn ajan mutta heidän tulee laskea kiväärinsä olkapäältä, pitää ne alhaalla koko esittelyn ajan sekä kääntää päänsä yleisöön päin. Pistoolifinalistien tulee laskea pistoolinsa ja kääntyä yleisöön päin esittelyn ajaksi.

Ratatoimitsijan tulee varmistaa, että kiväärin/pistoolin lukot ovat auki ja että turvaliput ovat paikoillaan. Kun finalistien kiväärit/pistoolit on tarkastettu, esittelee kuuluttaja finalistit, ammunnan johtajan sekä finaalista vastaavan juryn jäsenen säännön 6.17.1.12 mukaan. Heti esittelyn jälkeen ammunnan johtaja kommentaa **"PAIKOILLENNE"** (**"TAKE YOUR POSITIONS"**).

6.18.5 MITALIOTTELUN MENETTELY

- a) Urheilijoiden mentyä ampumapaikoilleen, yhden (1) minuutin kuluttua ammunnan johtaja antaa komennon:
- b) **"ENSIMMÄISTÄ KILPALAUKAUSTA VARTEN, LATAA ... viiden (5) sekunnin tauko ... START"** (**"FOR THE FIRST COMPETITION SHOT, LOAD ... five (5) seconds ... START"**).
- c) Jokainen joukkueen jäsen ampuu yhden (1) laukauksen viidenkymmenen (50) sekunnin aikana.
- d) Kumpi tahansa urheilija voi ampua ensin.
- e) Kun kaikki urheilijat ovat ampuneet, ammunnan johtaja antaa komennon "STOP".
- f) Heti **"STOP"** -komennon jälkeen, jokaisen kierroksen korkeimman yhteistuloksen saavuttanut joukkue kuulutetaan yhdessä voitettujen pisteiden kanssa.
- g) Kuuluttaja kertoo 15-20 sekunnin ajan joukkueiden sijoituksista ja merkittävistä tuloksista. Yksittäisiä laukausten tuloksia ei kuuluteta.
- h) Menettelyä toistetaan kunnes mitaliottelu on ratkennut.

6.18.5.1 Pronssimitaliottelun päätyminen

- a) Heti, kun pronssimitaliottelu on ratkennut, ammunnan johtaja komentaa ”**STOP ... PATRUUNAT POIS**” (”**STOP ... UNLOAD**”) sekä ilmoittaa ”**TULOKSET OVAT LOPULLISIA**” (”**RESULTS ARE FINAL**”) ja kuuluttaa pronssimitalin voittaneen joukkueen.
- b) Ratatoimitsijan pitää varmistaa, että kiväärin/pistoolin lukko on auki ja turvalippu asetettu paikoilleen.

6.18.5.2 Vaihto mitaliotteluiden välillä

- a) Pronssimitaliottelun urheilijoiden pitää poistua ampumapaikalta ja viedä kivääri/pistooli turvalliseen paikkaan ilmoittautumisalueelle mutta he voivat palata ja istua seuraamaan kulta/hopeamitaliottelua.
- b) Aikaisintaan viiden (5) minuutin kuluttua pronssimitaliottelun päättymisestä, RTS Juryn taulutarkastuksesta sekä ammunnanjohtajan varmistuksesta ”Rata valmis”, sallitaan kulta/hopeamitaliottelun urheilijoiden ja/tai heidän valmentajien tuoda varusteensa ampumapaikoilleen.
- c) Heidän tulee tämän jälkeen poistua radalta ja odottaa kutsua saapua ampumalinjalle.

6.18.5.3 Kulta/hopeamitaliottelun päätyminen

- a) Heti, kun mitaliottelu on ratkennut, ammunnan johtaja komentaa ”**STOP ... PATRUUNAT POIS**” (”**STOP ... UNLOAD**”) sekä ilmoittaa ”**TULOKSET OVAT LOPULLISIA**” (”**RESULTS ARE FINAL**”) ja kuuluttaa kulta- ja hopeamitalin voittaneet joukkueet.
- b) Ratatoimitsijan pitää varmistaa, että kiväärin/pistoolin lukko on auki ja turvalippu asetettu paikoilleen.
- c) Kulta- ja hopeamitalistien pitää kokoontua yhdessä pronssimitalistien kanssa ampumalinjalla ja Juryn pitää järjestää heidät kuten henkilökohtaisissa finaaleissa valokuvaajia ja kuulutuksia varten. Urheilijat saavat pidellä kivääriä/pistoolia valokuvaajia varten, joten myös pronssimitalistien pitää palata ilmoittautumisalueelta ilman viiveitä.

6.18.5.4 Finaalien järjestelyt ja musiikki

- a) Alkukilpailun aikana musiikki on sallittua.
- b) Mitaliotteluiden aikana musiikkia pitäisi soittaa.
- c) Teknisen delegaatin pitää hyväksyä musiikin soittolista. Yleisöä rohkaistaan ja suositellaan käyttämään innostavaa kannustusta mitaliotteluiden aikana.

SAL:n kommentti: SAL:n alaisissa kilpailuissa musiikin soittolistan hyväksyy tekninen asiantuntija.

6.18.5.5 Sääntöjen vastaisuudet ja epäselvyydet:

ISSF:n teknisiä sääntöjä 6.17 noudatetaan tilanteissa, joita ei ole ylläolevissa säännöissä mainittu. Epäselvät tilanteet ratkaisee Jury kyseisen lajin teknisten sääntöjen mukaisesti.

HAULIKON FINAALISÄÄNTÖMUUTOKSET

(Säännöt ovat muuttuneet täysin seuraavassa Ei ole erikseen merkitty muuttuneita kohtia.)

9.19 TRAP PARIKILPAILU (Trap Mixed Team)

9.19.1 YLEISET KILPAILUJÄRJESTELYT

9.19.1.1 Laji

Nämä säännöt (9.19) koskevat trapin parikilpailua.

SAL:n kommentti: ISSF:llä ei ole sääntöjä kaksoistrapin parikilpailuja varten. Mikäli parikilpailua halutaan kansallisesti ampua kaksoistrapissa, tai kansallisissa trap-lajeissa, voidaan noudattaa trapin formaattia.

9.19.1.2 Joukkueiden kokoonpano

Parikilpailun joukkueet on oltava maakohtaisia. Joukkueessa on kaksi jäsentä, yksi miespuolinen ja yksi naispuolinen jäsen. Molemmilla joukkueenjäsenillä tulee olla samanlainen kansallinen vaatetus ja kansalliset tunnukset (TS.6.20.2.3). Alkukilpailuissa urheilijoilla on sama selkännumero kuin henkilökohtaisessa kilpailussa. Alkukilpailun jälkeen finalistit saavat uudet selkänumerot.

SAL:n kommentti: SAL:n alaisissa kilpailuissa joukkueen muodostavat saman seuran urheilijat. SAL:n kilpailuissa parikilpailun alkukilpailuun jaetaan omat selkänumerot.

9.19.1.3 Joukkueet kilpailussa ja osallistumismaksu

a) Maa saa ilmoittaa kilpailuun korkeintaan kaksi joukkuetta ISSF:n osallistumissääntöjen mukaisesti. Joukkueenjäsen voidaan vaihtaa toiseen viimeistään klo. 12.00 kaksi päivää ennen kilpailun alkua.

b) Osallistumismaksu joukkuetta kohden on 170 € (GR.3.7.4.1).

SAL:n kommentti: SAL:n alaisissa kilpailuissa seurajoukkueiden määrä ei ole rajattu. Osallistumismaksuissa noudatetaan kilpailuluvan myöntäjän vahvistamaa osallistumismaksua. Urheilijan voi vaihtaa toiseen yksi tunti ennen kilpailun alkua.

9.19.1.4 Kilpailun muoto

Kilpailu on kaksivaiheinen

a) Alkukilpailu

b) Finaali, joka koostuu kulta- ja pronssiottelusta

9.19.1.5 Ase- ja patruunahäiriöt

a) Häiriöt alkukilpailuissa ratkotaan säännön 9.12. mukaan.

b) Häiriöt finaalisissa ratkotaan säännön 9.18.5 mukaan.

9.19.1.6 Protestit

a) Protestit alkukilpailussa ratkaistaan säännön 9.17 mukaan.

b) Protestit finaalisissa ratkaistaan säännön 9.18.4 (VAR) ja 9.18.6 mukaan.

9.19.1.7 Musiikki ja katselijat

Finaalin aikana tulee soittaa musiikkia ja katselijoita tulee kehottaa kannustamaan ja hurraamaan suosikijoukkuettaan.

9.19.2 ALKUKILPAILU

9.19.2.1 Eräjako

Eräjako tulee suorittaa arpomalla. Joukkueen molemmat urheilijat tulee erässä ampua peräkkäin, mies ensin ja sitten nainen. Kaksi saman maan joukkuetta ei saa sijoittaa samaan erään.

SAL:n kommentti: SAL:n alaisissa kilpailuissa tulee mahdollisuuksien mukaan seurajoukkueiden osalta noudattaa samaa menettelyä.

9.19.2.2 Karsinta

Joukkueen molemmat urheilijat ampuvat kummatkin kolme 25 kiekon kierrosta. Yhteensä 75 kiekkoa per urheilija (150 kiekkoa joukkueelle). Karsinnassa käytetään sääntöä 9.8.

9.19.2.3 Joukkuesijoitukset

- Alkukilpailun jälkeen joukkuesijoitukset määräytyvät joukkueen molempien urheilijoiden yhteenlasketun tuloksen perusteella. $75 \times 2 = 150$, ISSF:n säännön 9.14.5.2 ja 9.15.3 (tasatulokset joukkuekilpailussa) mukaisesti.
- Jos kahdella tai useammalla parilla on tasatulos sijoista 1...4, tulee heidän sijat ratkaista pudotusammunnalla säännön 9.19.3.4 mukaisesti. Kaikki tasatulokset sijoista 5 ja siitä eteenpäin, jotka eivät ratkeneet pudotusammunnalla tulee ratkaista käyttäen sääntöjä 9.14.5.2 ja 9.15.3 (tasatulokset joukkuekilpailussa).
- Neljä parasta joukkuetta pääsevät finaalin (mitaliotteluihin).
- Alkukilpailun parit sijalla 1 ja 2 pääsevät kultaotteluun ja parit sijalla 3 ja 4 pronssiotteluun.
- Jos on enemmän kuin yksi pudotusammunta ratkotaan alemmat sijat ensin.

9.19.2.4 Uudet selkänumerot alkukilpailun ja pudotusammunnan jälkeen

- Alkukilpailun ja sitä mahdollisesti seuravan pudotusammunnan jälkeen finaaliin selviytyneet neljä paria saavat sijoituksensa mukaiset uudet selkänumerot.
- Urheilijat sijalla 1 saavat selkänumerot 11 ja 12. Urheilijat sijalla 2 saavat selkänumerot 21 ja 22 jne.
SAL:n kommentti: SAL:n kilpailuissa merkitsemistapana voidaan käyttää 1-1, 1-2, 2-1, 2-2, 3-1,3-2, 4-1, 4-2.
- Selkänumeroiden on myös näytettävä joukkueiden KOK maalyhenteet
Esimerkki selkänumeroista

USA - USA	ITA 1 - ITA 1	ITA 2 - ITA 2	KOR - KOR
1-1 1-2	2-1 2-2	3-1 3-2	4-1 4-2

SAL:n kommentti: SAL:n kilpailuissa näytetään selkänumeroissa maalyhenteen sijaan joukkueyhennä. Selkänumerossa tulisi mahdollisuuksien mukaan olla myös urheilijan nimi. Sekä lyhenne että nimi voi olla numeron alla.

9.19.3 FINAALI

9.19.3.1 Finaalin (mitaliotteluiden) menettely

- Finaaliradalla ammutaan pronssiottelu ensin, ja kultaottelu tämän jälkeen.
- Finaaliin selviytyneiden joukkueiden tai heidän valmentajansa/joukkueentoimitsijansa tulee ilmoittautua patruunatarkastusta varten määrättyä aikana viimeistään 30 minuuttia ennen pronssiottelun ilmoitettua alkamisaikaa. Tässä yhteydessä jury jakaa kilpailijoiden selkänumerot.
- Tässä yhteydessä on myös ilmoitettava kumpi parin urheilija ampuu ensin.
SAL:n kommentti: SAL:n kilpailuissa joukkueenjohtajan, valmentajan tai kilpailijan itse on ilmoitettava tulostoitukseen jo ennen tätä kumpi urheilija finaalisissa ampuu ensin, mies vai nainen, jotta saadaan heille tulostettua oikeat selkänumerot mikäli niihin tulee myös urheilijoiden nimet.
- Pronssiottelun urheilijoiden on ilmoitauduttava ilmoittautumispaikalla viimeistään 15 minuuttia ennen ilmoitettua pronssiottelun alkamisaikaa.
- Kultaottelun urheilijoiden on ilmoitauduttava ilmoittautumispaikalle viimeistään pronssiottelun ensimmäisen laukaukseen mennessä.
- Juryn on suoritettava patruuna- ja varustetarkastukset ilmoittautumisajan puitteissa.
- Joukkue rangaistaan yhden (1) pisteen vähennyksellä ensimmäisestä osumasta, mikäli joukkueen patruunat ei tuoda tarkastukseen viimeistään 30 minuuttia ennen ilmoitettua finaalin alkua tai mikäli joukkueen jäsen ei ilmoittaudu viimeistään 15 minuuttia ennen määrättyä aikaa.
- Finaalisissa (mitaliotteluissa) urheilijat ampuvat selkänumerojärjestyksessä. Urheilija pienimmällä numerolla alkaa. Urheilijat asettuvat ampumapaikoille 1, 2, 3 ja 4, jättäen ampumapaikan 5 tyhjäksi.

9.19.3.2 Kiekkojen lukumäärä finaalisissa (mitaliottelussa)

- Kaksikymmentäviisi (25) kiekkoa kullekin urheilijalle ampumapaikoilta 1, 2, 3, 4 ja 5 (2 oikeaa, 1 suora ja 2 vasenta kiekkoa joka ampumapaikalta = normaali kierros).
- Vain yksi laukaus kiekkoa kohden sallitaan (kts. 9.15.5.2.c).
- Urheilijan on otettava paikkansa, suljettava aseensa ja kutsuttava kiekkoa kahdentoista (12) sekunnin sisällä siitä kun edellinen ampuja on ampunut säännönmukaista kiekkoa, avannut aseensa ja tulos on rekisteröity, tai sen jälkeen kun tuomari on komentanut START.

- d) Mitaliottelun jälkeen joukkueen tulos on joukkueen ampujien yhteenlaskettu tulos (2x25 = 50 maks.).
- e) Tasatulokset ratkotaan pudotusammunnalla (sääntö 9.19.3.4).
- f) Finaalissa (mitaliotteluissa) valmistautumisaikoja valvotaan elektronisella ajanotolla, jota operoi sitä varten nimetty tuomari.

9.19.3.3 Valmentaminen ja aikalisä

- a) Alkukilpailun ja finaalin (mitaliotteluiden) aikana ei-sanallinen valmentaminen on sallittu (sääntö TS.6.2.15)
- b) Finaalin aikana, kun on oman joukkueen urheilijan vuoro ampua, valmentaja voi käyttää yhden (1) aikalisän, joka on enintään yhden (1) minuutin pituinen. Valmentaja voi puhua urheilijansa/urheilijoidensa kanssa ampumapaikalla.
- c) Kun yhden joukkueen valmentaja on pyytänyt aikalisää, voivat myös muut valmentajat puhua urheilijoidensa kanssa ampumapaikalla. Tämä ei poista heidän mahdollisuuttaan käyttää omaa aikalisämahdollisuuttaan
- d) Juryn jäsenen on valvottava ajankäyttöä.
- e) Kuuluttaja voi kommentoida kilpailun kulkua aikalisän aikana.

9.19.3.4 Pudotusammuntamenettely

- a) Alkukilpailun jälkeisessä pudotusammunnassa määräytyy ampumajärjestys alkukilpailun jälkeisten väliaikaisten sijoitusten perusteella. Korkeammalla sijalla oleva joukkue ampuu ensin. Joukkueen valmentajan on päätettävä kumpi joukkueen urheilijoista ampuu ensimmäisen kiekon.
- b) Tilanteessa, jossa alkukilpailun jälkeen on tasatulos maksimituloksilla eikä ampumajärjestystä sen vuoksi voida laskea Count-Back -sääntöä soveltaen, tulee pudotusammunnan ampumajärjestys arpoa.
- c) Mitaliottelun jälkeisessä pudotusammunnassa määräytyy ampumajärjestys selkänumeron mukaan. Joukkue pienemmällä numerolla ampuu ensin. Joukkueen sisällä ampuu ensimmäisenä se urheilija, jolla on pienempi numero (selkänumeron toinen numero).
- d) Mitaliottelun jälkeisessä pudotusammunnassa ei ole koelaukauksia eikä näytekiekkoja. Alkukilpailun jälkeisessä pudotusammunnassa sallitaan koelaukaukset ja näytekiekot säännön 9.15.5.2 mukaisesti.
- e) Kiekkojen heittojärjestys: Ampumapaikalla 1 vasen kiekko, ampumapaikalla 2 oikea kiekko, ampumapaikalla 3 vasen kiekko, ampumapaikalla 4 oikea kiekko, ampumapaikalla 5 vasen kiekko. Toisella kieroksella ampumapaikalla 1 oikea kiekko, jne.
- f) Joukkueen molempien jäsenten on osallistuttava pudotusammuntaan.
- g) Ne joukkueiden urheilijat, jotka ampuvat ensin (kts a ja c yllä) muodostavat jonon ampumapaikan 1 taakse. He ampuvat vuorollaan säännönmukaisen kiekon (kts kohta e yllä).
- h) Jos tasatulos ei ratkennut, jatkuu ammunta paikalla 2 joukkueiden toisen urheilijan ampuessa.
- i) Menettely jatkuu siten, että joukkueiden molemmat urheilijat ampuvat vuorollaan, kunnes tasatulos on ratkennut. Ampumajärjestys joukkueen sisällä on 1 - 2 - 2 - 1 - 1 - 2 - 2 jne.
- j) Vain yksi (1) laukaus kiekkoa kohden sallitaan (sääntö 9.15.5.2.c).
- k) Pudotusammunnoissa valmistautumisaikoja valvotaan elektronisella ajanotolla, jota operoi sitä varten nimetty tuomari.

9.19.4 KIEKOT

Alkukilpailussa käytetään tavallisia kiekkoja. Finaalissa (mitaliotteluissa) käytetään pölykiekkoja. Mitaliottelut on ammuttava finaalityylinä.

9.19.5 EPÄSELVÄT JA KIISTANALAISET TAPAUKSET

Kaikki epäselvät ja kiistanalaiset tapaukset, joita ei voida ratkaista näillä säännöillä (9.19), tulee juryn ratkaista käyttäen ISSF:n teknisiä sääntöjen (TS), haulikkosääntöjä (H) tai muita soveltuvia ISSF:n sääntöjä.

9.20 SKEET PARIKILPAILU (Skeet Mixed Team)

9.20.1 YLEISET KILPAILUJÄRJESTELYT

9.20.1.1 Laji

Nämä säännöt (9.20) koskevat skeet parikilpailua.

SAL:n kommentti: ISSF:llä ei ole sääntöjä kaksoistrapin parikilpailuja varten. Mikäli parikilpailua halutaan kansallisesti ampua kaksoistrapissa, tai kansallisissa trap-lajeissa, voidaan noudattaa trapin formaattia (kts 9.19).

9.20.1.2 Joukkueiden kokoonpano

Parikilpailun joukkueet on oltava maakohtaisia. Joukkueessa on kaksi jäsentä, yksi miespuolinen ja yksi naispuolinen jäsen. Molemmilla joukkueenjäsenillä tulee olla samanlainen kansallinen vaatetus ja kansalliset tunnukset (TS.6.20.2.3). Alkukilpailuissa urheilijoilla on sama selkännumero kuin henkilökohtaisessa kilpailussa. Alkukilpailun jälkeen finalistit saavat uudet selkänumerot.

SAL:n kommentti: SAL:n alaisissa kilpailuissa joukkueen muodostavat saman seuran urheilijat. SAL:n kilpailuissa parikilpailun alkukilpailuun jaetaan omat selkänumerot.

9.20.1.3 Joukkueet kilpailussa ja osallistumismaksu

a) Maa saa ilmoittaa kilpailuun korkeintaan kaksi joukkuetta ISSF:n osallistumissääntöjen mukaisesti. Joukkueenjäsen voidaan vaihtaa toiseen viimeistään klo. 12.00 kaksi päivää ennen kilpailun alkua.

b) Osallistumismaksu joukkuetta kohden on 170 € (GR.3.7.4.1).

SAL:n kommentti: SAL:n alaisissa kilpailuissa seurajoukkueiden määrä ei ole rajattu. Osallistumismaksuissa noudatetaan kilpailuluvan myöntäjän vahvistamaa osallistumismaksua. Urheilijan voi vaihtaa toiseen yksi tunti ennen kilpailun alkua.

9.20.1.4 Kilpailun muoto

Kilpailu on kaksivaiheinen

a) Alkukilpailu

b) Finaali, joka koostuu kulta- ja pronssiottelusta

9.20.1.5 Ase- ja patruunahäiriöt

a) Häiriöt alkukilpailuissa ratkotaan säännön 9.12. mukaan.

b) Häiriöt finaalissa ratkotaan säännön 9.18.5 mukaan.

9.20.1.6 Protestit

a) Protestit alkukilpailussa ratkaistaan säännön 9.17 mukaan.

b) Protestit finaalissa ratkaistaan säännön 9.18.4 (VAR) ja 9.18.6 mukaan.

9.20.1.7 Musiikki ja katselijat

Finaalin aikana tulee soittaa musiikkia ja katselijoita tulee kehottaa kannustamaan ja hurraamaan suosikkijoukkuettaan.

9.20.2 ALKUKILPAILU

9.20.2.1 Eräjako

Eräjako tulee suorittaa arpomalla. Joukkueen molemmat urheilijat tulee erässä ampua peräkkäin, mies ensin ja sitten nainen. Kaksi saman maan joukkuetta ei saa sijoittaa samaan erään.

SAL: kommentti: SAL:n alaisissa kilpailuissa tulee mahdollisuuksien mukaan seurajoukkueiden osalta noudattaa samaa menettelyä.

9.20.2.2 Karsinta

Joukkueen molemmat urheilijat ampuvat kummatkin kolme 25 kiekon kierrosta. Yhteensä 75 kiekkoa per urheilija (150 kiekkoa joukkueelle). Karsinnassa käytetään sääntöä 9.10.

9.20.2.3 Joukkuesijoitukset

a) Alkukilpailun jälkeen joukkuesijoitukset määräytyvät joukkueen molempien urheilijoiden yhteenlasketun tuloksen perusteella. $75 \times 2 = 150$, ISSF:n säännön 9.14.5.2 ja 9.15.3 (tasatulokset joukkuekilpailussa) mukaisesti.

b) Jos kahdella tai useammalla parilla on tasatulokset sijoista 1...4, tulee heidän sijat ratkaista pudotusammunnalla säännön 9.20.3.4 mukaisesti. Kaikki tasatulokset sijoista 5 ja siitä eteenpäin, jotka eivät rat-

kenneet pudotusammunnalla tulee ratkaista käyttäen sääntöjä 9.14.5.2 ja 9.15.3 (tasatulokset joukkuekilpailussa).

- c) Neljä parasta joukkuetta pääsevät finaalin (mitaliotteluihin).
- d) Alkukilpailun parit sijalla 1 ja 2 pääsevät kultaotteluun ja parit sijalla 3 ja 4 pronssiotteluun.
- e) Jos on enemmän kuin yksi pudotusammunta ratkotaan alemmat sijat ensin.

9.20.2.4 Uudet selkänumerot alkukilpailun ja pudotusammunnan jälkeen

- a) Alkukilpailun ja sitä mahdollisesti seuravan pudotusammunnan jälkeen finaaliin selviytyneet neljä paria saavat sijoituksensa mukaiset uudet selkänumerot.
- b) Urheilijat sijalla 1 saavat selkänumerot 11 ja 12. Urheilijat sijalla 2 saavat selkänumerot 21 ja 22 jne.

SAL:n kommentti: SAL:n kilpailuissa merkitsemistapana voidaan käyttää 1-1, 1-2, 2-1, 2-2, 3-1,3-2, 4-1, 4-2.

- c) Selkänumeroiden on myös näytettävä joukkueiden KOK maalyhenteet

Esimerkki selkänumeroista

USA - USA	ITA 1 - ITA 1	ITA 2 - ITA 2	KOR - KOR
1-1 1-2	2-1 2-2	3-1 3-2	4-1 4-2

SAL:n kommentti: SAL:n kilpailuissa näytetään selkänumeroissa maalyhenteen sijaan joukkueyhenteen. Selkänumerossa tulisi mahdollisuuksien mukaan olla myös urheilijan nimi. Sekä lyhenne että nimi voi olla numeron alla.

9.20.3 FINAALI

9.20.3.1 Finaalin (mitaliotteluiden) menettely

- a) Finaaliradalla ammutaan pronssiottelu ensin, ja kultaottelu tämän jälkeen.
- b) Finaaliin selviytyneiden joukkueiden tai heidän valmentajansa/joukkueentoimitsijansa tulee ilmoittautua patruunatarkastusta varten määrätynä aikana viimeistään 30 minuuttia ennen pronssiottelun ilmoitettua alkamisaikaa. Tässä yhteydessä jury jakaa kilpailijoiden selkänumerot.
- c) Tässä yhteydessä on myös ilmoitettava, kumpi parin urheilija ampuu ensin.

SAL:n kommentti: SAL:n kilpailuissa joukkueenjohtajan, valmentajan tai kilpailijan itse on ilmoitettava tulostoimistoon jo ennen tätä kumpi urheilija finaaliassa ampuu ensin, mies vai nainen, jotta saadaan heille tulostettua oikeat selkänumerot mikäli niihin tulee myös urheilijoiden nimet.

- d) Pronssiottelun urheilijoiden on ilmoitauduttava ilmoittautumispaikalla viimeistään 15 minuuttia ennen ilmoitettua pronssiottelun alkamisaikaa.
- e) Kultaottelun urheilijoiden on ilmoitauduttava ilmoittautumispaikalle viimeistään pronssiottelun ensimmäisen laukauksen mennessä.
- f) Juryn on suoritettava patruuna- ja varustetarkastukset ilmoittautumisajan puitteissa.
- g) Joukkue rangaistaan yhden (1) pisteen vähennyksellä ensimmäisestä osumasta, mikäli joukkueen patruunat ei tuoda tarkastukseen viimeistään 30 minuuttia ennen ilmoitettua finaalin alkua tai mikäli joukkueen jäsen ei ilmoittaudu viimeistään 15 minuuttia ennen määrättyä aikaa.
- h) Finaaliassa (mitaliotteluissa) urheilijat ampuvat selkänumerojärjestyksessä. Urheilija pienimmällä numerolla alkaa.

9.20.3.2 Kiekkojen lukumäärä finaaliassa (mitaliottelussa)

- a) Kaksikymmentäviisi (20) kiekkoa kullekin urheilijalle siten, että ampumapaikalla 3 ammutaan yksi säännönmukainen kaksoiskiekko ja yksi käänteinen kaksoiskiekko, ampumapaikalla 4 yksi säännönmukainen kaksoiskiekko, ampumapaikalla 5 yksi säännönmukainen kaksoiskiekko ja yksi käänteinen kaksoiskiekko, ampumapaikalla 3 yksi säännönmukainen kaksoiskiekko ja yksi käänteinen kaksoiskiekko, ampumapaikalla 4 yksi käänteinen kaksoiskiekko ja ampumapaikalla 5 yksi säännönmukainen kaksoiskiekko ja yksi käänteinen kaksoiskiekko.
- b) Urheilijan tulee siirtyä ampumapaikalle 10 sekunnin sisällä siitä kun tuomari on komentanut START tai edellinen urheilija on jättänyt ampumapaikan.
- c) Urheilijan on seistävä molemmat jalat ampumapaikan rajojen sisäpuolella, suljettava aseensa ja otettava valmisasento ja kutsuttava kiekot asemalla vaadittavassa järjestyksessä.
- d) Sallittu enimmäisaika kutsua kaikki ampumapaikalla ammuttavat kiekot on 30 sekuntia siitä kun ampuja on astunut ampumapaikalle.

- e) Mitaliottelun jälkeen joukkueen tulos on joukkueen ampuijen yhteenlaskettu tulos (2x20 = 40 maks.).
- f) Tasatulokset ratkotaan pudotusammunnalla (sääntö 9.20.3.4).
- g) Finaalissa (mitaliotteluissa) valmistautumisaikoja valvotaan elektronisella ajanotolla, jota operoi sitä varten nimetty tuomari.

9.20.3.3 Valmentaminen ja aikalisä

- a) Alkukilpailun ja finaalin (mitaliotteluiden) aikana ei-sanallinen valmentaminen on sallittu (sääntö TS.6.2.15)
- b) Finaalin aikana, kun on oman joukkueen urheilijan vuoro ampua, valmentaja voi käyttää yhden (1) aikalisän, joka on enintään yhden (1) minuutin pituinen. Valmentaja voi puhua urheilijansa/urheilijoidensa kanssa ampumapaikalla.
- c) Kun yhden joukkueen valmentaja on pyytänyt aikalisää, voivat myös muut valmentajat puhua urheilijoidensa kanssa. Tämä ei poista heidän mahdollisuuttaan käyttää omaa aikalisämahdollisuuttaan
- d) Juryn jäsenen on valvottava ajankäyttöä.
- e) Kuuluttaja voi kommentoida kilpailun kulkua aikalisän aikana.

9.20.3.4 Pudotusammuntamenettely

- a) Alkukilpailun jälkeisessä pudotusammunnassa määräytyy ampumajärjestys alkukilpailun jälkeisten väliaikaisten sijoitusten perusteella. Korkeammalla sijalla oleva joukkue ampuu ensin. Joukkueen valmentajan on päätettävä, kumpi joukkueen urheilijoista ampuu ensimmäisen kaksoiskiekon.
- b) Tilanteessa, jossa alkukilpailun jälkeen on tasatulos maksimituloksilla eikä ampumajärjestystä sen vuoksi voida laskea Count-Back -sääntöä soveltaen, tulee pudotusammunnan ampumajärjestys arpoa.
- c) Mitaliottelun jälkeisessä pudotusammunnassa määräytyy ampumajärjestys selkänumeron mukaan. Joukkue pienemmällä numerolla ampuu ensin. Joukkueen sisällä ampuu ensimmäisenä se urheilija, jolla on pienempi numero (selkänumeron toinen numero).
- d) Mitaliottelun jälkeisessä pudotusammunnassa ei ole koelaukauksia eikä näytekiekkoja. Alkukilpailun jälkeisessä pudotusammunnassa sallitaan koelaukaukset ja näytekiekot (yksi säännönmukainen ja yksi käänteinen kaksoiskiekko).
- e) Joukkueen molempien jäsenten on osallistuttava pudotusammuntaan.
- f) Ne joukkueiden urheilijat, jotka ampuvat ensin (kts a ja c yllä) muodostavat jonon ampumapaikan 3 taakse. He ampuvat vuorollaan säännönmukaisen kaksoiskiekon. Jos tasatulos ei ratkennut, ampujat nro. 2 ampuvat samalta ampumapaikalta käänteisen kaksoiskiekon.
- g) Jos tasatulos ei ratkennut, jatkuu ammunta siten, että joukkueiden molemmat urheilijat ampuvat vuorollaan ampumapaikoilta 4, 5, 3 jne, kunnes tasatulos on ratkennut.
- h) Maksimi aika, joka sallitaan kullekin kaksoiskiekolle on 15 sekuntia. Aika lasketaan siitä kun urheilija on siirtynyt ampumapaikalle.
- i) Pudotusammunnoissa valmistautumisaikoja valvotaan elektronisella ajanotolla, jota operoi sitä varten nimetty tuomari.

9.20.4 KIEKOT

Alkukilpailussa käytetään tavallisia kiekkoja. Finaalissa (mitaliotteluissa) käytetään pölykiekkoja. Mitaliottelut on ammuttava finaaliradalla.

9.20.5 EPÄSELVÄT JA KIISTANALAISET TAPAUKSET

Kaikki epäselvät ja kiistanalaiset tapaukset, joita ei voida ratkaista näillä säännöillä (9.20), tulee juryn ratkaista käyttäen ISSF:n teknisiä sääntöjen (TS), haulikkosääntöjä (H) tai muita soveltuvia ISSF:n sääntöjä.

MUUT HAULIKON SÄÄNTÖMUUTOKSET

9.7.4 “OSUMA “- OSUTTU KIEKKO

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

[Katso myös sääntö 9.18.4, VAR \(Video Assistant Referee\) videoavusteinen tuomarointi finaalin aikana.](#)

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

9.8.8 UUSI KIEKKO (“NO TARGET”)

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

- a) Päätös mitättömästä kiekosta on aina tuomarin vastuulla.

[Katso myös sääntö 9.18.4, VAR \(Video Assistant Referee\) videoavusteinen tuomarointi finaalin aikana.](#)

- b) Jos kiekko on tuomittu mitättömäksi (ammuttiinpa siihen tai ei), tulee uusi kiekko heittää samasta heitimestä kuin mitätön kiekko. Urheilija ei voi kieltäytyä ampumasta sitä, vaikka hän katsoisi, että uusi kiekko heitettiin saman ryhmän toisesta heitimestä.
- c) Tuomarin tulee pyrkiä komentamaan “**UUSI KIEKKO**” ennen kuin urheilija ampuu. Jos tuomari komentaa “**UUSI KIEKKO**” urheilijan ampussa tai välittömästi sen jälkeen on tuomarin päätös voimassa ja kiekko on uusittava, osuttiinpa siihen tai ei.

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

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

[Katso myös sääntö 9.18.4, VAR \(Video Assistant Referee\) videoavusteinen tuomarointi finaalin aikana.](#)

- k) Vuorossa olevan urheilijan ase laukeaa vahingossa ennen kuin hän on kutsunut kiekkoaan. Kuitenkin, jos urheilija ampuu kiekkoa toisella laukauksella, on tulos otettava huomioon. Urheilijalle on myös annettava varoitus. Jos tämä toistuu saman kierroksen aikana, tulee kiekko tuomita ohi.
- l) Ensimmäinen laukaus on ohilaukaus ja toinen laukaus ei laukea aseessa tai patruunassa olevan sallitun toimintahäiriön vuoksi. Tässä tapauksessa on uutta kiekkoa ammuttaessa **ensimmäinen laukaus ammuttava ohi** ja osuttava vasta toisella. Jos kiekkoon osutaan ensimmäisellä laukauksella, on se tuomittava “**OHI**”.

9.10.6 “UUSI KIEKKO” (“NO TARGET”)

- a) Mitätön kiekko “**UUSI KIEKKO**” on kiekko, jota ei heitetä tämän säännön mukaisesti.
- b) Päätös mitättömästä kiekosta on aina tuomarin vastuulla.

[Katso myös sääntö 9.18.4, VAR \(Video Assistant Referee\) videoavusteinen tuomarointi finaalin aikana.](#)

- c) Jos tuomari tuomitsee “**UUSI KIEKKO**”, tulee kiekko aina uusita, osuttiinpa siihen tai ei.

d) Tuomarin tulee pyrkiä antamaan komento **“UUSI KIEKKO”** ennen kuin urheilija ampuu. Jos tuomari kommentaa **“UUSI KIEKKO”** urheilijan ampuessa tai välittömästi sen jälkeen on tuomarin päätös voimassa ja kiekko (kiekot) on uusittava, osuttiinpa tai ei.

9.10.6.1 Uusi kiekko / uudet kiekot tulee heittää, **riippumatta siitä, oliko urheilija ampunut vai ei**, kun:

- a) On heitetty rikkoutunut kiekko.
- b) Kiekon väri on selvästi erilainen kuin muiden kilpailuissa ja virallisissa harjoituksissa käytettyjen kiekkojen.
- c) Heitetään kaksi kiekkoa yksittäiskiekon asemesta.
- d) Kiekko heitetään väärästä tornista.
- e) Urheilijan valmiusasento on väärä eikä urheilija ole saanut siitä aiempaa varoitusta saman kierroksen aikana.
- f) Tuomari toteaa ensimmäisen aikavirheen.
- g) Tuomari toteaa urheilijan ensimmäisen jalkavirheen kierroksen aikana.
- h) Tuomari toteaa, että urheilijaa, hänen kutsuttuaan kiekkoa (kiekkoja), on näkyvästi häiritty ulkoisen seikan vuoksi.
- i) Tuomari ei jostain syystä pysty ratkaisemaan, onko kiekkoon osuttu vai onko siitä ammuttu ohi vai pitääkö tuomita **“UUSI KIEKKO”**. Tässä tapauksessa ennen lopullista ratkaisua, tuomarin tulee neuvotella sivutuomareiden kanssa.

Katso myös sääntö 9.18.4, VAR (Video Assistant Referee) videoavusteinen tuomarointi finaalin aikana.

j) Urheilijalle sattuu sallittu ase- tai patruunahäiriö.

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

9.17 **PROTESTIT JA VETOOMUKSET**

9.17.1 **ERIMIELISYYS TUOMARIN PÄÄTÖKSESTÄ**

9.17.1.1 **Urheilijan toimenpiteet**

- a) Jos urheilija on eri mieltä tuomarin kanssa kiekkoa koskevasta päätöksestä, tulee hänen heti protestoida **ennen kuin seuraava urheilija ampuu**. Hänen tulee nostaa kätensä ja kuuluvasti sanoa **“PROTESTI”** tai **“VASTALAUSE”** (“PROTEST”).
- b) Tuomarin **on** sen jälkeen keskeytettävä ampuminen väliaikaisesti ja kuultuaan sivutuomareiden mielipiteet hänen tulee tehdä ratkaisunsa. Vastalauseetta ei voi tehdä/hyväksyä jos seuraava urheilija on ehtinyt ampua (katso 9.18.6).

c) Katso myös sääntö 9.18.4, VAR (Video Assistant Referee) videoavusteinen tuomarointi finaalin aikana.

9.17.1.2 **Joukkueen toimitsijan toimenpiteet**

- a) Jos joukkueen toimitsija ei ole tyytyväinen tuomarin lopulliseen päätökseen, paitsi **“OSUMA”**-, **“OHI”**- ja **“UUSI KIEKKO”**-tapauksessa, hän ei saa pitkittää ampumista. Hänen pitää pyytää tuomaria tekemään ratapöytäkirjaan merkinnän, että urheilija jatkaa vastalauseen alaisena.
- b) Juryn tulee ratkaista vastalause.

c) Katso myös sääntö 9.18.4, VAR (Video Assistant Referee) videoavusteinen tuomarointi finaalin aikana.

9.18.2.6 **Erikoisvarustus**

Finaalirata on varustettava kuulutusjärjestelmällä kuuluttajaa ja äänitekniikkaa varten. Rata on myös varustettava tuoleilla juryä ja jokaisen finalistin valmentajaa varten. Radalla tulee olla virallinen monivärinen elektroninen sivutaulu (kts. ISSF:n ohjeet), sekä elektroninen ajastin, joka laskee valmistautumisaikoja.

SAL:n kommentti: SAL:n alaisissa kilpailuissa elektroninen sivutaulu voi olla yksivärinen tai sivutaulu voi olla manuaalinen.

Jos videoavusteista tuomarointia, VAR-järjestelmää, käytetään, tulee finaaliradan VAR-järjestelmä olla ISSF:n hyväksymä ja se tulee olla pystytetty juryn määräämään paikkaan radalla.

VAR-järjestelmä on pakollinen Olympialaisissa, Olympialaisten karsintakilpailuissa ja maailmanmestaruuskilpailuissa. Muissa ISSF:n kilpailuissa tulisi käyttää VAR-järjestelmää, vaikka se ei ole pakollinen.

SAL:n kommentti: Jos SAL:n alaisissa kilpailuissa käytetään VAR-järjestelmää, tulee se olla SAL:n kilpailuliikunnan hyväksymä.

9.18.4 VAR (Video Assistant Referee), videoavusteinen tuomarointi finaalin aikana

- a) Jos VAR-järjestelmää käytetään finaalissa, ja urheilija haluaa tehdä VAR-protestin tuomarin päätöstä vastaan "OSUMA"-, "OHI"- tai "UUSI KIEKKO"-tilanteissa, tulee hänen tehdä se ennen kuin seuraava urheilija on ampunut, nostamalla kätensä sekä lausumalla "VASTALAUSE" tai "PROTESTI" sekä pyytämällä VAR-tarkistusta. Yhtä lailla, on valmentajalla tai joukkueen toimitsijalla, joka istuu hänelle radalla varatulla tuolilla, oikeus tehdä VAR-protesti urheilijansa puolesta, ennen kuin seuraava urheilija on ampunut. Hänen tulee tällöin kiinnittää finaalista vastaavan juryn jäsenen huomion sekä näyttää VAR-protestikorttinsa. Juryn jäsenen tulee tämän jälkeen informoida tuomaria asiasta sekä ilmoittaa finaalin kuuluttajalle tilanteesta, jotta tämä voi informoida katselijoita.
- b) Tuomarin on välittömästi komennettava "STOP", tilapäisesti keskeyttää ammunta sekä tehdä päätöksensä. Jos protesti hyväksytään käsiteltäväksi, tulee tuomari käsillään piirtää ilmassa näyttörüudun tapainen neliö osoitukseksi siitä, että VAR-protesti on käsitellyssä. Tuomarin on tämän jälkeen yhdessä finaalista vastaavan juryn jäsenen kanssa siirryttävä VAR-monitorin äärelle ja heidän on tarkastettava hidastettua videokuvaa ratkaistaksensa protesti. Jos rata on varustettu isolla videotaululla, voidaan avoimuuden takaamiseksi hidastettua videokuvaa näyttää myös urheilijoille ja katselijoille.
- c) Kun videokuva on tarkastettu ja lopullinen päätös on tehty, tulee tuomarin selkeästi ilmoittaa päätös "OSUMA" tai "OHI" käyttäen myös oikeita käsimerkkejä.



Tämän jälkeen tulee finaali jatkua normaaliin tapaan.

- d) Tuomarin ja juryn jäsenen tekemä päätös VAR-protestista on lopullinen eikä siihen voi vedota.
- e) Finaalin ja sitä mahdollisesti seuraavan pudotusammunnen aikana saa urheilija tai hänen valmentajansa/joukkue-toimitsijansa tehdä VAR-protesti korkeintaan kaksi (2) kertaa, rippumatta siitä hyväksyttiinkö protesti vai ei.
- f) Finaalista vastaava tuomari voi myös pyytää VAR-tarkistusta tapauksissa, jossa hän, senkin jälkeen kun hän on neuvotellut sivutuomareiden kanssa, ei pysty päättämään oliko kiekko osuttu vai ei.

(Kaikkien seuraavien 9.18 -sääntökohtien numerointi siirtyy yhdellä, sääntökohtien 9.20, 9.21, 9.22, 9.23 numerointi siirtyy yhdellä).

Liite 5.3 Kansallinen skeet

Kansallisessa skeetissä käytetään poikkeavaa ampumaohjelmaa:

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

Viimeisellä paikalla (paikka 4) ladataan ensin yhdellä patruunalla korkeaa kiekkoa varten ja sen jälkeen kahdella patruunalla matalia kiekkoja varten.

Liite 5.7 Sporting

Ammutaan normaalin kilpailuohjelman mukaisesti (katso sporting sääntökirja).

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

Mikäli sportingissa käytetään Compak-tyyppisiä ampumapaikkakehikoita ja ne ovat sellaisia, ettei niiden sisään pääse helposti pyörätuolilla, tai niiden sisältä ei pysty ampumaan pyörätuolista, pitää niille liikuntavammaisille, jotka istuvat pyörätuolissa mahdollistaa ampuminen kehikon ulkopuolelta tai vaihtoehtoisesti kehikko tilapäisesti siirtää syrjään. Turvallisuutta ei kuitenkaan saa vaarantaa.

(liitteen 5.7 toinen kappale on yhdenmukaistettu Compakin kanssa)

Lisätty uusi kansallinen ohje:

LIITE 6 OHJE IKÄMIESTEN JA -NAISTEN NS. VANHANMALLISEN FINAALIN JÄRJESTÄMISEKSI

1. Yleistä

Ikäsarjat Y50, N50, Y60, Y70, Y75 ja Y80 ampuvat ennätyskelpoisissa skeet- ja trapkilpailussa ns. vanhanmallisen finaalin, joka koostuu normaalista 25 kiekon kierroksesta. Tämän finaalikierroksen tulos lisätään peruskilpailun tulokseen kokonaistuloksen saamiseksi.

Mikäli muiden lajien ei-ennätyskelpoisissa kilpailuissa halutaan ammuttaa finaaleja, voidaan ne ammuttaa tässä kuvatulla tavalla.

2. Finaaliin pääsy

Finaaliin pääsee peruskilpailutuloksen perusteella ikäluokan kuusi parasta urheilijaa.

Ikäluokkia ei voi yhdistää yhteiseksi finaaliksi. Kuitenkin, jos kahdessa (tai useammassa) ikäluokassa on yhteensä kuusi tai vähemmän urheilijaa, voidaan näiden finaalit ampua yhtä aikaa samalla radalla.

3. Pudotusammunta finaaliin pääsystä.

Mikäli useammalla urheilijalla on tasatulos, jolla on mahdollisuus päästä finaaliin, järjestetään pudotusammunta näiden kesken normaaliin skeet- ja trappsäntöjen mukaisesti (pudotusammunta ennen finaalia). Urheilijat ampuvat alkukilpailun mukaisessa paremmuusjärjestyksessä (Count Back -sääntö). Parempi urheilija ampuu ensin.

4. Ampumajärjestys finaalissa

Ampumajärjestys finaalissa on sama kuin normaalissa skeet- tai trapfinaalissa. Alkukilpailun parhaalla sijalla oleva urheilija aloittaa (selkännumero 1).

Finaaliin selviytyneiden tasatuloksia ei ratkaista pudotusammunnalla, vaan kaikki urheilijat ampuvat alkukilpailun mukaisessa järjestyksessä. Mahdollinen pudotusammunta finaaliin pääsystä ei vaikuta finaalin ampumajärjestykseen.

Tasatuloksilla käytetään Count Back-sääntöä kokonaisuudessaan ampumajärjestyksen ratkaisemiseksi.

5. Tasatulokset finaalin jälkeen

Jos kahdella tai useammalla finalistilla on finaalin jälkeen sama kokonaistulos sijoista 1...3 ammutaan näiden kesken pudotusammunta käyttäen "pudotusammunta ennen finaalia" -formaattia.

Tasatulokset finaalin sijoilla 4...6, jotka eivät ratkenneet pudotusammunnalla sijoista 1...3, ratkotaan Count Back -säännöllä, jossa finaalisarja on ensimmäinen tarkastettava sarja, tämän jälkeen peruskilpailun viimeinen sarja, toiseksi viimeinen sarja, jne.

6. Seitsemän (7) ja sitä seuraavat sijat

Ellei pudotusammunta finaaliin pääsystä ratkaissut sijoitukset, ratkotaan tasatulokset sijoista seitsemän (7) eteenpäin Count Back -säännöllä. Tämä sillä poikkeuksella, että jos kahden tai useamman urheilijan kaikki sarjat ovat samat, eikä käytetä tulospalveluohjelmaa, joka rekisteröi kaikki yksittäiset kiekot, urheilijoille voidaan antaa sama sijaluku, jolloin vastaava määrä sijalukuja jätetään välistä pois.

7. Muut finaali määräykset

Muutoin käytetään samoja määräyksiä koskien finaaleja, kuten esim. ilmoittautumis- ja valmistautumisai-koja, kuin normaaleissa finaaleissa.