

# SAL:n säännöt koskien haulikon finaaleja, parikilpailuja ja joukkuekilpailuja.

Hyväksytty Suomen Ampumaurheiluliiton Liittohallituksessa 22.3.2022. Säännöt astuvat voimaan 1.5.2022.

Sisältö:	Sivu
Trap henkilökohtainen kilpailu	1
Skeet henkilökohtainen kilpailu	6
Trap parikilpailu	11
Skeet parikilpailu	18
Trap joukkuekilpailu	24
Skeet joukkuekilpailu	30

**SAL:n huomautus:** ISSF on julkaissut alla olevat säännöt (Trap henkilökohtainen kilpailu, Skeet henkilökohtainen kilpailu, Trap parikilpailu, Skeet parikilpailu, Trap joukkuekilpailu sekä Skeet joukkuekilpailu) erillisinä dokumentteina eikä näitä sääntöjä ainakaan vielä ole integroitu varsinaiseen haulikon sääntökirjaan. Alla kuvatut säännöt kumoavat kuitenkin pääosiltaan sääntökirjassa kuvatut finaaliammunnat sekä parikilpailuformaatit, vaikkei vanhentuneet säännöt vielä olekaan poistettu sääntökirjasta.

## Trap henkilökohtainen kilpailu

**Miehet, naiset, miesjuniorit ja naisjuniorit**

**Alkukilpailu ja finaalit**

### Kilpailu

Trap, henkilökohtainen kilpailu koostuu kahdesta vaiheesta, alkukilpailusta ja finaalista.

### Alkukilpailuvaihe

Ellei näissä säännöissä ole muuta menettelyä kuvattu viedään alkukilpailu läpi kuten voimassa olevissa ISSF:n haulikkosääntöjen Trapia koskevissa säännöissä (H.9.8) on kuvattu.

Alkukilpailun kokonaismäärä kiekkoja urheilijalla on 125, ammuttuna kahdessa tai kolmessa päivässä viitenä (5) kahdenkymmenenviiden (25) kiekon sarjana.

Alkukilpailuvaiheen jälkeen kahdeksan (8) parasta urheilijaa valikoituu finaalivaiheeseen. Tasatulokset sijoista 1 ... 8 ratkaistaan voimassa olevien trapin alkukilpailun jälkeisen pudotusammunnan sääntöjen mukaan (H.9.15.5.2).

Ampumajärjestys pudotusammunnassa määräytyy alkukilpailusijoitusten perusteella. Korkeammalla sijalla oleva ampuu ensin. Pudotusammunnan ampumajärjestys urheilijoilla, joilla on täydellinen tulos tai joiden sijoitukset ei saa ratkottua count back -säännöllä ratkaistaan arvalla.

Mikäli on useampi pudotusammunta, ratkotaan korkeammat sijat ensin.

Finaalivaiheeseen selvinnet kahdeksan (8) urheilijaa saavat uudet selkänumerot 1...8 peruskilpailujärjestyksen mukaisesti ottaen huomioon mahdolliset pudotusammunnat (korkeimmalla tuloksella oleva saa numeron 1).

### **Finaalivaihe**

Finaalivaihe koostuu semifinaaleista (semifinaali 1 ja semifinaali 2, joissa molemmissa 4 urheilijaa) sekä mitaliottelusta (jossa on 4 urheilijaa).

Finaalivaihe (semifinaali 1, semifinaali 2 ja mitaliottelu) käydään finaaliradalla.

### **Semifinaalit (semifinaali 1 ja semifinaali 2)**

Semifinaalissa 1 kilpailevat alkukilpailun jälkeen sijoilla 1, 3, 5, 7 olevat urheilijat.

Semifinaalissa 2 kilpailevat alkukilpailun jälkeen sijoilla 2, 4, 6, 8 olevat urheilijat.

Semifinaali 1 ammutaan ensin.

Ennen kumpaakin semifinaalia urheilijoille näytetään näytekiekot ja he saavat ampua koelaukauksia.

Semifinaalissa sallitaan vain yksi laukaus kiekkoa kohden.

Jokaisella ampumapaikalla on kaksitoista (12) sekuntia aikaa kutsua kiekko. Aikaa valvotaan elektronisella ajastimella.

Semifinaalin neljä urheilijaa asettuvat ampumapaikoille 1 ... 4, selkänumerojärjestyksessä. Korkeammalla selkänumerolla oleva urheilija aloittaa ammunnan.

Semifinaalissa urheilijat aloittavat nolasta (0) ja ampuvat määrän kiekkosarjoja. Jokaisen sarjan jälkeen huonoin putoaa pois, kunnes on vain kaksi urheilijaa jäljellä.

Sarja 1: Kukin urheilija ampuu 15 kiekkoa (1 vasen, 1 oikea ja 1 suora kiekko kultakin ampumapaikalta). Tämän jälkeen urheilija huonommalla tuloksella putoaa pois. Tasatulostilanteessa jatkosta putoaa urheilija, jolla on huonompi alkukilpailusijoitus (suurempi kilpailunumero).

Sarja 2: Jäljellä olevat kolme urheilijaa ampuvat kukin 10 kiekkoa (1 vasen ja 1 oikea kiekko kultakin ampumapaikalta). Tämän jälkeen putoaa jatkosta se urheilija, jolla on huonoin tulos ammutusta 25 kiekosta (15+10).

Tasatuloksilla ammutaan pudotusammunta selvittääkseen putoaja. Pudotusammunta suoritetaan voimassa olevien finaalin jälkeisen pudotusammuntaa koskevien sääntöjen mukaisesti (H. 9.18.3.3 ja H.9.18.3.4). Urheilijat ampuvat selkänumerojärjestyksessä, pienimmällä numerolla oleva ampuu ensin.

Jäljelle jäävät kaksi urheilijaa selviytyvät mitaliotteluun.

Semifinaaleissa pudotetut neljä (4) urheilijaa saavat sijat 5, 6, 7 ja 8 semifinaalitulostensa mukaisesti. Niiden järjestys, joiden semifinaalitulokset ovat samat, ratkaistaan alkukilpailusijoituksen perusteella.

## **Mitaliottelu – 4 urheilijaa**

Ampujajärjestys mitaliottelussa määräytyy semifinaalitulosten perusteella. Niiden järjestys, joiden semifinaalitulokset ovat samat, ratkaistaan alkukilpailusijoituksen perusteella.

Finalisteille jaetaan uudet selkänumerot, 1 ... 4.

Urheilijat asettuvat ampumapaikoille 1 ... 4 numerojärjestyksessä, numero 1 ampumapaikalle 1.

Kuhunkin kiekkoon sallitaan vain yksi laukaus.

Jokaisella ampumapaikalla on kaksitoista (12) sekuntia aikaa kutsua kiekko. Aikaa valvotaan elektronisella ajastimella.

Urheilijat aloittavat nollassa (0) ja ampuvat määrän kiekkosarjoja. Kunkin sarjan jälkeen huonoin putoaa pois, kunnes voittajat ovat selvillä (4. sija, pronssi, hopea ja kulta) seuraavasti:

**Sarja 1:** Kukin urheilija ampuu 15 kiekkoa (1 vasen, 1 oikea ja 1 suora kiekko kultakin ampumapaikalta). Tämän jälkeen urheilija huonommalla tuloksella putoaa pois. Tasatulostilanteessa jatkosta putoaa urheilija, jolla on huonompi semifinaalitulokset (suurempi kilpailunumero).

**Sarja 2:** Jäljellä olevat kolme urheilijaa ampuvat kukin 10 kiekkoa (1 vasen ja 1 oikea kiekko kultakin ampumapaikalta). Tämän jälkeen putoaa jatkosta urheilija (pronssimitalisti), jolla on huonoin tulos ammutusta 25 kiekosta (15+10). Tasatulostilanteessa jatkosta putoaa urheilija, jolla on huonompi semifinaalitulokset (suurempi kilpailunumero).

**Sarja 3:** Jäljellä olevat kaksi urheilijaa ampuvat kukin 10 kiekkoa (1 vasen ja 1 oikea kiekko kultakin ampumapaikalta). Tämän jälkeen voittaja (kultamitalisti) on se, jolla on korkeampi tulos kaikista 35 kiekosta (15+10+10).

Mikäli kulta- ja hopeamitalista on tasatulokset, ratkaistaan tasatulokset voimassa olevien finaalin jälkeisen pudotusammuntaa koskevien sääntöjen mukaisesti (H. 9.18.3.3 ja H.9.18.3.4). Urheilijat ampuvat selkänumerojärjestyksessä, pienimmällä numerolla oleva ampuu ensin.

## **Kultainen osuma**

Mikäli mitaliottelun missä tahansa vaiheessa voidaan laskennallisesti todeta jommankumman urheilijan voittaneen, eli toinen ei enää voi saavuttaa toisen ampumaa tulosta, julistaa juryn jäsen ”kultaisen osuman” ja mitaliottelu keskeytetään ja kulta- ja hopeamitalin voittajat todetaan.

## **SAL:n lisäys: Poikkeava menettely jos kilpailussa on vähemmän kuin kahdeksan urheilijaa**

SAL:n alaisissa kilpailuissa ammutaan normaali peruskilpailu riippumatta siitä, kuinka monta urheilijaa kilpailussa (luokassa) on. Peruskilpailun jälkeen menetellään seuraavasti:

**Seitsemän urheilijaa:** Ammutaan kaksi semifinaalia ja normaali mitaliottelu. Semifinaali 1 urheilijat peruskilpailun sijoilla 1, 3, 5 ja 7, semifinaali 2 urheilijat peruskilpailun sijoilla 2, 4 ja 6.

**Kuusi urheilijaa:** Ammutaan kaksi semifinaalia ja normaali mitaliottelu. Semifinaali 1 urheilijat peruskilpailun sijoilla 1, 3, ja 5, semifinaali 2 urheilijat peruskilpailun sijoilla 2, 4 ja 6.

**Viisi urheilijaa:** Semifinaaleja ei ammuta vaan neljä (4) parasta urheilijaa ampuvat suoraan mitaliottelun.

**Neljä urheilijaa:** Semifinaaleja ei ammuta vaan urheilijat ampuvat suoraan mitaliottelun.

**Kolme urheilijaa:** Semifinaaleja ei ammuta vaan urheilijat ampuvat suoraan mitaliottelun.

**Kaksi urheilijaa:** Semifinaaleja ei ammuta vaan urheilijat ampuvat suoraan mitaliottelun.

**Yksi urheilija:** Kilpailu loppuu peruskilpailun jälkeen.

Semifinaaleissa, joissa on vähemmän kuin neljä urheilijaa, alkaa pudottaminen vasta siinä vaiheessa, kun täydessä semifinaalissa olisi jäljellä vastaava määrä urheilijoita. Sama koskee mitaliottelua, jossa on vähemmän kuin 4 osallistujaa.

### **Ilmoittautumisaika, patruunatarkastus, urheilijoiden esittely ja tilannekuulutukset**

Finaalin kahdeksan (8) urheilijaa ilmoittautuvat kilpailualueella viimeistään 30 minuuttia ennen finaalin alkua (semifinaali 1), joko itse tai valmentajansa tai joukkueen toimitsijansa välityksellä, patruunatarkastusta varten. Tässä vaiheessa jury jakaa selkänumerot urheilijoille.

**SAL:n lisäys:** Ilmoittautuminen suoritetaan kilpailualueella erikseen määrättyssä paikassa. Patruunat viedään yleensä finaalaradalle, mutta urheilijoiden lopullinen ilmoittautuminen voi olla eri paikassa, esim. viereisellä radalla.

Jury ohjeistaa urheilijoita tai heidän edustajiaan laittamaan kaikki urheilijoiden tarvitsemat patruunat heidän selkänumeroitaan vastaaviin numeroituihin laatikkoihin. Jury suorittaa tämän jälkeen patruuna- ja varustetarkastuksen. Patruunatarkastuksen on oltava suoritettu ennen urheilijoiden esittelyä.

Urheilijat saavat lähteä kilpailualueelta (FOP) mutta urheilijat, jotka osallistuvat semifinaaliin 1, on palattava viimeistään 15 minuuttia ennen semifinaalin 1 virallista alkamisaikaa.

Mitään patruunoita ei tällöin enää saa tuoda finaalaradalle (FOP).

Semifinaalin 2 urheilijat on ilmoitettava kilpailualueelle (FOP) viimeistään semifinaali 1 virallisena alkamisaikana.

Mitaliotteluun selvinneet neljä urheilijaa on ilmoitettava kilpailualueelle (FOP) viimeistään 10 minuuttia semifinaali 2:n päätyttyä, jonka jälkeen ammutaan koelaukaukset ja suoritetaan urheilijoiden esittely. Näytekiekkoja ei näytetä.

Esittelyn alkaessa urheilijoiden on oltava valmiina siirtymään yksi toisensa jälkeen esittelyalueelle sitä mukaan, kun heidät kutsutaan.

Juryn on huolehdittava siitä, että urheilijat ovat järjestäytyneet oikeaan järjestykseen.

Urheilijat saapuvat finaalaradalle (FOP) yksi toisensa jälkeen järjestyksessä. Kunkin urheilijan kävellessä finaalaradalle kuuluttaja esittelee hänet katsojille. Urheilijan on jäätävä paikalleen kasvo käännettynä yleisöön päin, kunnes kuuluttaja on esitellyt kaikki kilpailijat sekä ratatuomarin ja juryn jäsenen.

Mikäli urheilijan patruunat ei toimiteta määräaikaan mennessä, 30 minuuttia ennen semifinaalin 1 alkua, hänen laatikkonsa, vähennetään rangaistuksena 1 piste hänen ensimmäisestä osumastaan. 1 pisteen rangaistus määrätään myös, jos urheilija ei ilmoitaudu kilpailualueelle (FOP) noudattaen tämän säännön aikarajoja.

Semifinaalien ja mitaliottelun aikana kuuluttaja antaa korkeintaan minuutin kestävän tilannekatsauksen aina kun kaikki ovat ampuneet viiden kiekon sarjan.

## Musiikki ja yleisön osallistuminen

Semifinaalien ja mitaliottelun aikana tulee soittaa musiikkia. Teknisen asiantuntijan on hyväksyttävä soittolista. Yleisöä kehoitetaan kannustamaan suosikkejaan finaalin aikana.

**SAL:n lisäys:** SAL:n alaisissa kilpailuissa musiikin soittaminen on suositeltavaa, muttei pakollista.

## Häiriöt finaalissa

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

## Vastalauseet semifinaalien ja mitaliottelun aikana

- a) Jos urheilija on eri mieltä tuomarin kanssa koskien **"OSUMA"**, **"OHI"**, **"UUSI KIEKKO"** tai säännönvastaisia kiekkoja, tulee hänen ilmoittaa siitä heti nostamalla käsi ja sanomalla "vastalause" ("protesti") ennen kuin seuraava urheilija on ampunut.
- b) Tuomarin on tällöin keskeytettävä ammunta ja, kuultuaan sivutuomareiden mielipiteet, tehdä päätöksensä. Protestia ei hyväksytä, jos seuraava urheilija on ampunut.
- c) Kaikki muut urheilijan tai valmentajan tekemät protestit käsittelee finaalin vastalausejury välittömästi (9.18.2.7). Finaalin vastalausejuryn päätös on lopullinen eikä siitä voi vedota.
- d) Jos finaalissa tehty, muuta kuin **"OSUMA"**, **"OHI"**, **"UUSI KIEKKO"** tai säännönvastaisia kiekkoja koskeva protesti hävitään, tulee urheilijalta vähentää kaksi (2) pistettä (sarjan kaksi (2) viimeistä osumaa).
- e) ISSF:n VAR-sääntöjä (H.9.18.4) noudatetaan sekä semifinaaleissa että mitaliottelussa.

## Kiekot

Alkukilpailussa normaalit kiekot.

Finaalivaiheessa pölykiekot.

## Epämääräiset ja kiistanalaiset kysymykset

ISSF:n tekniset yleissäännöt pätevät kaikissa niissä tilanteissa, joista ei ole mainintaa yllä olevassa säännössä. Epämääräiset tai kiistanalaiset kysymykset tulee juryn ratkaista kutakin lajia koskevien ISSF:n teknisten yleissääntöjen mukaisesti.

## **Skeet henkilökohtainen kilpailu**

**Miehet, naiset, miesjuniorit ja naisjuniorit**

**Alkukilpailu ja finaalit**

### **Kilpailu**

Skeet, henkilökohtainen kilpailu koostuu kahdesta vaiheesta, alkukilpailusta ja finaalista.

### **Alkukilpailuvaihe**

Ellei näissä säännöissä ole muuta menettelyä kuvattu viedään alkukilpailu läpi kuten voimassa olevissa ISSF:n haulikkosääntöjen skeetiä koskevista säännöistä (H.9.10) on kuvattu.

Alkukilpailun kokonaismäärä kiekkoja urheilijalla on 125, ammuttuna kahdessa tai kolmessa päivässä viitenä (5) kahdenkymmenenviiden (25) kiekon sarjana.

Alkukilpailuvaiheen jälkeen kahdeksan (8) parasta urheilijaa valikoituu finaalivaiheeseen. Tasatulokset sijoista 1 ... 8 ratkaistaan voimassa olevien skeetin alkukilpailun jälkeisten pudotusammunnan sääntöjen mukaan (ampumapaikka 4 ainoastaan).

Ampumajärjestys pudotusammunnassa määräytyy alkukilpailusijoitusten perusteella. Korkeammalla sijalla oleva ampuu ensin. Pudotusammunnan ampumajärjestys urheilijoilla, joilla on täydellinen tulos tai joiden sijoitukset ei saa ratkottua count back -säännöllä ratkaistaan arvalla.

Mikäli on useampi pudotusammunta, ratkotaan korkeammat sijat ensin.

Finaalivaiheeseen selvinnet kahdeksan (8) urheilijaa saavat uudet selkänumerot 1...8 alkukilpailujärjestyksen mukaisesti, huomioiden mahdolliset pudotusammunnat (korkeimmalla tuloksella oleva saa numeron 1).

### **Finaalivaihe**

Finaalivaihe koostuu semifinaaleista (semifinaali 1 ja semifinaali 2, joissa molemmissa 4 urheilijaa) ja mitaliottelusta (jossa on 4 urheilijaa).

Finaalivaihe (semifinaali 1, semifinaali 2 ja mitaliottelu) käydään finaalityylillä.

### **Semifinaalit (semifinaali 1 ja semifinaali 2)**

Semifinaalissa 1 kilpailevat alkukilpailun jälkeen sijoilla 1, 3, 5, 7 olevat urheilijat.

Semifinaalissa 2 kilpailevat alkukilpailun jälkeen sijoilla 2, 4, 6, 8 olevat urheilijat.

Semifinaali 1 ammutaan ensin.

Ennen kumpaakin semifinaalia näytetään urheilijoille näytekiekot ja he saavat ampua koelaukauksia.

Jokaisella ampumapaikalla on kolmekymmentä (30) sekuntia aikaa kutsua kiekot. Aikaa valvotaan elektronisella ajastimella.

Semifinaalissa urheilijat aloittavat nolasta (0) ja ampuvat määrän kaksoiskiekkosarjoja. Kunkin sarjan jälkeen huonoin putoaa pois, kunnes on vain kaksi urheilijaa jäljellä.

**Sarja 1, 20 kiekkoa:** Kukin urheilija ampuu 20 kiekkoa (10 kaksoiskiekkoa) seuraavassa järjestyksessä:

Ampumapaikka 3: 4 kiekkoa (2 kaksoiskiekkoa, 1 normaali ja 1 käänteinen kaksoiskiekko)  
Ampumapaikka 4: 2 kiekkoa (1 normaali kaksoiskiekko)  
Ampumapaikka 5: 4 kiekkoa (2 kaksoiskiekkoa, 1 normaali ja 1 käänteinen kaksoiskiekko)  
Ampumapaikka 3: 4 kiekkoa (2 kaksoiskiekkoa, 1 normaali ja 1 käänteinen kaksoiskiekko)  
Ampumapaikka 4: 2 kiekkoa (1 käänteinen kaksoiskiekko)  
Ampumapaikka 5: 4 kiekkoa (2 kaksoiskiekkoa, 1 normaali ja 1 käänteinen kaksoiskiekko)

Tämän jälkeen urheilija huonommalla tuloksella putoaa pois. Tasatulostilanteessa jatkosta putoaa urheilija, jolla on huonompi alkukilpailusijoitus (suurempi kilpailunumero).

**Sarja 2, 10 kiekkoa:** Jäljellä olevat kolme urheilijaa ampuvat kukin 10 kiekkoa (5 kaksoiskiekkoa) seuraavassa järjestyksessä:

Ampumapaikka 3: 4 kiekkoa (2 kaksoiskiekkoa, 1 normaali ja 1 käänteinen kaksoiskiekko)  
Ampumapaikka 4: 2 kiekkoa (1 normaali kaksoiskiekko)  
Ampumapaikka 5: 4 kiekkoa (2 kaksoiskiekkoa, 1 normaali ja 1 käänteinen kaksoiskiekko)

Tämän jälkeen putoaa jatkosta se urheilija, jolla on huonoin tulos ammutusta 30 kiekosta (20+10).

Tasatuloksilla ammutaan pudotusammunta selvittääkseen putoaja. Pudotusammunta suoritetaan voimassa olevien finaalin jälkeisen pudotusammuntaa koskevien sääntöjen mukaisesti (H. 9.18.3.3). Urheilijat ampuvat selkänumerojärjestyksessä, pienimmällä numerolla oleva ampuu ensin.

Jäljelle jäävät kaksi (2) urheilijaa selviytyvät mitaliotteluun.

Semifinaaleissa pudotetut neljä (4) urheilijaa saavat sijat 5, 6, 7 ja 8 semifinaalitulostensa mukaisesti. Niiden järjestys, joiden semifinaalitulokset ovat samat, ratkaistaan alkukilpailusijoituksen perusteella.

#### **Mitaliottelu – 4 urheilijaa**

Ampujajärjestys mitaliottelussa määräytyy semifinaalitulosten perusteella. Niiden järjestys, joiden semifinaalitulokset ovat samat, ratkaistaan alkukilpailusijoituksen perusteella.

Finalisteille jaetaan uudet selkänumerot, 1 ... 4.

Jokaisella ampumapaikalla on kolmekymmentä (30) sekuntia aikaa kutsua kiekot. Aikaa valvotaan elektronisella ajastimella.

Urheilijat aloittavat nollassa (0) ja ampuvat määrän kaksoiskiekkosarjoja. Kunkin sarjan jälkeen huonoin urheilija putoaa pois, kunnes voittajat ovat selvillä (4. sija, pronssi, hopea ja kulta) seuraavasti:

**Sarja 1, 20 kiekkoa:** Kukin urheilija ampuu 20 kiekkoa (10 kaksoiskiekkoa) seuraavassa järjestyksessä:

Ampumapaikka 3: 4 kiekkoa (2 kaksoiskiekkoa, 1 normaali ja 1 käänteinen kaksoiskiekko)  
Ampumapaikka 4: 2 kiekkoa (1 normaali kaksoiskiekko)  
Ampumapaikka 5: 4 kiekkoa (2 kaksoiskiekkoa, 1 normaali ja 1 käänteinen kaksoiskiekko)  
Ampumapaikka 3: 4 kiekkoa (2 kaksoiskiekkoa, 1 normaali ja 1 käänteinen kaksoiskiekko)  
Ampumapaikka 4: 2 kiekkoa (1 käänteinen kaksoiskiekko)  
Ampumapaikka 5: 4 kiekkoa (2 kaksoiskiekkoa, 1 normaali ja 1 käänteinen kaksoiskiekko)

Tämän jälkeen urheilija huonommalla tuloksella putoaa pois ja saa sijan 4. Tasatulostilanteessa jatkosta putoaa urheilija, jolla on huonompi semifinaalitulo (suurempi selkänumero).

**Sarja 2, 10 kiekkoa:** Jäljellä olevat kolme urheilijaa ampuvat kukin 10 kiekkoa (5 kaksoiskiekkoa) seuraavassa järjestyksessä:

Ampumapaikka 3: 4 kiekkoa (2 kaksoiskiekkoa, 1 normaali ja 1 käänteinen kaksoiskiekko)

Ampumapaikka 4: 2 kiekkoa (1 normaali kaksoiskiekko)

Ampumapaikka 5: 4 kiekkoa (2 kaksoiskiekkoa, 1 normaali ja 1 käänteinen kaksoiskiekko)

Tämän jälkeen putoaa jatkosta urheilija (pronssimitalisti), jolla on huonoin tulos ammutusta 30 kiekosta (20+10). Tasatulostilanteessa jatkosta putoaa urheilija, jolla on huonompi semifinaalitulos (suurempi selkännumero).

**Sarja 3, 10 kiekkoa:** Jäljellä olevat kaksi urheilijaa ampuvat kukin 10 kiekkoa (5 kaksoiskiekkoa) seuraavassa järjestyksessä:

Ampumapaikka 3: 4 kiekkoa (2 kaksoiskiekkoa, 1 normaali ja 1 käänteinen kaksoiskiekko)

Ampumapaikka 4: 2 kiekkoa (1 käänteinen kaksoiskiekko)

Ampumapaikka 5: 4 kiekkoa (2 kaksoiskiekkoa, 1 normaali ja 1 käänteinen kaksoiskiekko)

Tämän jälkeen voittaja (kultamitalisti) on se, jolla on korkeampi tulos kaikista 40 kiekosta (20+10+10).

Mikäli kulta- ja hopeamitalista on tasatulos, ratkaistaan tasatulos voimassa olevien finaalin jälkeisen pudotusammuntaa koskevien sääntöjen mukaisesti (H. 9.18.3.3). Urheilijat ampuvat selkänumerojärjestyksessä, pienimmällä numerolla oleva ampuu ensin.

#### **Kultainen osuma**

Mikäli mitaliottelun missä tahansa vaiheessa voidaan laskennallisesti todeta jommankumman urheilijan voittaneen, eli toinen ei enää voi saavuttaa toisen ampumaa tulosta, julistaa juryn jäsen ”kultaisen osuman” ja mitaliottelu keskeytetään ja kulta- ja hopeamitalin voittajat todetaan.

#### **SAL:n lisäys: Poikkeava menettely jos kilpailussa on vähemmän kuin kahdeksan urheilijaa**

SAL:n alaisissa kilpailuissa ammutaan normaali peruskilpailu riippumatta siitä, kuinka monta urheilijaa kilpailussa (luokassa) on. Peruskilpailun jälkeen menetellään seuraavasti:

**Seitsemän urheilijaa:** Ammutaan kaksi semifinaalia ja normaalin mitaliottelun. Semifinaali 1 urheilijat peruskilpailun sijoilla 1, 3, 5 ja 7, semifinaali 2 urheilijat peruskilpailun sijoilla 2, 4 ja 6.

**Kuusi urheilijaa:** Ammutaan kaksi semifinaalia ja normaalin mitaliottelun. Semifinaali 1 urheilijat peruskilpailun sijoilla 1, 3, ja 5, semifinaali 2 urheilijat peruskilpailun sijoilla 2, 4 ja 6.

**Viisi urheilijaa:** Semifinaaleja ei ammuta vaan neljä (4) parasta urheilijaa ampuvat suoraan mitaliottelun.

**Neljä urheilijaa:** Semifinaaleja ei ammuta vaan urheilijat ampuvat suoraan mitaliottelun.

**Kolme urheilijaa:** Semifinaaleja ei ammuta vaan urheilijat ampuvat suoraan mitaliottelun.

**Kaksi urheilijaa:** Semifinaaleja ei ammuta vaan urheilijat ampuvat suoraan mitaliottelun.

**Yksi urheilija:** Kilpailu loppuu peruskilpailun jälkeen.

Semifinaaleissa, joissa on vähemmän kuin neljä urheilijaa alkaa pudottaminen vasta siinä vaiheessa, kun täydessä semifinaalissa olisi jäljellä vastaava määrä urheilijoita. Sama koskee mitaliottelua, jossa on vähemmän kuin 4 osallistujaa.



## **Ilmoittautumisaika, patruunatarkastus, urheilijoiden esittely ja tilannekuulutukset**

Finaalin kahdeksan (8) urheilijaa ilmoittautuvat kilpailualueella viimeistään 30 minuuttia ennen finaalin alkua (semifinaali 1), joko itse tai valmentajansa tai joukkueen toimitsijansa välityksellä patruunatarkastusta varten. Tässä vaiheessa jury jakaa selkänumerot urheilijoille.

**SAL:n lisäys: Ilmoittautuminen suoritetaan kilpailualueella erikseen määrättyssä paikassa. Patruunat viedään yleensä finaaliradalle, mutta urheilijoiden lopullinen ilmoittautuminen voi olla eri paikassa, esim. viereisellä radalla.**

Jury ohjeistaa urheilijoita tai heidän edustajiaan laittamaan kaikki urheilijoiden tarvitsemat patruunat heidän selkänumeroitaan vastaaviin numeroituihin laatikkoihin. Jury suorittaa tämän jälkeen patruuna- ja varustetarkastuksen. Patruunatarkastuksen on oltava suoritettu ennen urheilijoiden esittelyn.

Urheilijat saavat lähteä kilpailualueelta (FOP) mutta urheilijat, jotka osallistuvat semifinaaliin 1 on palattava viimeistään 15 minuuttia ennen semifinaalin 1 virallista alkamisaikaa.

Mitään patruunoita ei tällöin enää saa tuoda finaaliradalle (FOP).

Semifinaalin 2 urheilijat on ilmoitettava kilpailualueelle (FOP) viimeistään semifinaali 1 virallisena alkamisaikana.

Mitaliotteluun selvinneet neljä urheilijaa on ilmoitettava kilpailualueelle (FOP) viimeistään 10 minuuttia semifinaali 2:n päätyttyä, jonka jälkeen ammutaan koelaukaukset ja suoritetaan urheilijoiden esittely. Näytekiekkoja ei näytetä.

Esittelyn alkaessa urheilijoiden on oltava valmiina siirtymään yksi toisensa jälkeen esittelyalueelle sitä mukaan, kun heidät kutsutaan.

Juryn on huolehdittava siitä, että urheilijat ovat järjestäytyneet oikeaan järjestykseen.

Urheilijat saapuvat finaaliradalle (FOP) yksi toisensa jälkeen järjestyksessä. Kunkin urheilijan kävellessä finaaliradalle kuuluttaja esittelee hänet katsojille. Urheilijan on jäätävä paikalleen kasvo käännettynä yleisöön päin, kunnes kuuluttaja on esitellyt kaikki kilpailijat sekä ratatuomarin ja juryn jäsenen.

Mikäli urheilijan patruunat ei toimiteta määräaikaan mennessä, 30 minuuttia ennen semifinaalin 1 alkua, hänen laatikkonsa, vähennetään rangaistuksena 1 piste hänen ensimmäisestä osumastaan. 1 pisteen rangaistus määrätään myös, jos urheilija ei ilmoitaudu kilpailualueelle (FOP) noudattaen tämän säännön aikarajoja.

Semifinaalien ja mitaliottelun aikana kuuluttaja antaa korkeintaan minuutin kestävän tilannekatsauksen aina kun kaikki ovat ampuneet viiden kiekon sarjan.

## **Musiikki ja yleisön osallistuminen**

Semifinaalien ja mitaliotteluiden aikana tulee soittaa musiikkia. Teknisen asiantuntijan on hyväksyttävä soittolista. Yleisöä kehoitetaan kannustamaan suosikkejaan finaalin aikana.

**SAL:n lisäys: SAL:n alaisissa kilpailuissa musiikin soittaminen on suositeltavaa, muttei pakollista.**

## Häiriöt finaalissa

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

## Vastalauseet semifinaalien ja mitaliottelun aikana

- a) Jos urheilija on eri mieltä tuomarin kanssa koskien **"OSUMA"**, **"OHI"**, **"UUSI KIEKKO"** tai säännönvastaisia kiekkoja, tulee hänen ilmoittaa siitä heti nostamalla käsi ja sanomalla "vastalause" ("protesti") ennen kuin seuraava urheilija on ampunut.
- b) Tuomarin on tällöin keskeytettävä ammunta ja, kuultuaan sivutuomareiden mielipiteet, tehdä päätöksensä. Protestia ei hyväksytä, jos seuraava urheilija on ampunut.
- c) Kaikki muut urheilijan tai valmentajan tekemät protestit käsittelee finaalin vastalausejury välittömästi (9.18.2.7). Finaalin vastalausejuryn päätös on lopullinen eikä siitä voi vedota.
- d) Jos finaalissa tehty, muuta kuin **"OSUMA"**, **"OHI"**, **"UUSI KIEKKO"** tai säännönvastaisia kiekkoja koskeva protesti hävitään, tulee urheilijalta vähentää kaksi (2) pistettä (sarjan kaksi (2) viimeistä osumaa).
- e) ISSF:n VAR-sääntöjä (H.9.18.4) noudatetaan sekä semifinaaleissa että mitaliottelussa.

## Kiekot

Alkukilpailussa normaalit kiekot.

Finaalivaiheessa pölykiekot.

## Epämääräiset ja kiistanalaiset kysymykset

ISSF:n tekniset yleissäännöt pätevät kaikissa niissä tilanteissa, joista ei ole mainintaa yllä olevassa säännössä. Epämääräiset tai kiistanalaiset kysymykset tulee juryn ratkaista ISSF:n teknisten yleissääntöjen, haulikkosääntöjen tai muiden soveltuvien sääntöjen mukaisesti.

# TRAP PARIKILPAILU

Miehet, naiset, miesjuniorit ja naisjuniorit

## Alkukilpailu ja finaali

### Yleistä

Parikilpailun joukkueet on oltava maakohtaisia. Joukkueessa on kaksi jäsentä, yksi miespuolinen ja yksi naispuolinen jäsen.

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

**SAL:n lisäys: SAL:n alaisissa kilpailuissa joukkueet ovat seurakohtaisia. Joukkueiden määrä ei ole seurakohtaisesti rajattu.**

### Kilpailun muoto

Kilpailu on kaksivaiheinen ja koostuu **alkukilpailuvaiheesta** ja **finaalivaiheesta**.

### Alkukilpailuvaihe

Alkukilpailu suoritetaan nykyisten trapia käsittelevien ISSF:n haulikkosääntöjen mukaisesti (H.9.8), ellei tässä muuta ilmoiteta.

Joukkueiden ampumajärjestys arvotaan satunnaisesti. Joukkueen molemmat jäsenet tulee arpoa ampumaan peräkkäin samassa erässä siten, että miespuolinen jäsen ampuu ensin ja naispuolinen jäsen hänen jälkeensä. Kaksi saman maan joukkuetta ei saa arpoa samaan erään. Urheilijoilla on samat selkänumerot kuin henkilökohtaisessa kilpailussa.

**SAL:n lisäys: SAL:n alaisissa kilpailuissa pyritään siihen, ettei samassa erässä olisi useampi saman seuran joukkuetta. SAL:n kilpailuissa selkänumerot ovat yleensä kilpailukohtaisia.**

Joukkueen kokonaiskiekkomäärä alkukilpailussa on 150 kiekkoa ammuttuna yhdessä päivässä (75 kiekkoa joukkuejäsentä kohden).

Joukkueen kukin jäsen ampuu 75 kiekkoa kolmessa 25 kiekon sarjassa ( $3 \times 25 = 75 \times 2 = 150$  kiekkoa joukkueelle).

Alkukilpailun jälkeen joukkueen sijoitus määräytyy joukkueen molempien urheilijoiden yhteenlasketun tuloksen perusteella.  $75 \times 2 = 150$ , ISSF:n säännön 9.14.5.2 ja 9.15.3 mukaisesti.

Alkukilpailun jälkeen kuusi parasta joukkuetta pääsevät finaalivaiheeseen.

Tasatulokset sijoista 1...6 ratkaistaan alla olevan säännön mukaisesti.

Alkukilpailun ja sitä mahdollisesti seuraavan pudotusammunnan jälkeen kuudelle parhaalle joukkueelle jaetaan uudet selkänumerot (1<sub>1</sub>-1<sub>2</sub>, 2<sub>1</sub>-2<sub>2</sub>, 3<sub>1</sub>-3<sub>2</sub>, 4<sub>1</sub>-4<sub>2</sub>, 5<sub>1</sub>-5<sub>2</sub> ja 6<sub>1</sub>-6<sub>2</sub>)

Sijoitukset sijalla 7 eteenpäin, jotka eivät ratkenneet pudotusammunnassa, ratkaistaan haulikkosääntöjen H.9.14.5.2 ja H.9.15.3 mukaisesti.

### **Pudotusammuntamenettely alkukilpailun jälkeen**

Alkukilpailun jälkeisessä pudotusammunnassa määräytyy ampumajärjestys alkukilpailun jälkeisten väliaikaisten sijoitusten perusteella. Korkeammalla sijalla oleva joukkue ampuu ensin. Tilanteessa, jossa alkukilpailun jälkeen on tasatulos maksimituloksilla tai ampumajärjestystä ei muuten voida selvittää Count-Back-sääntöä soveltaen, tulee pudotusammunnan ampumajärjestys arpoa. Joukkueen valmentajan on päätettävä, kumpi joukkueen urheilijoista ampuu ensimmäisen kiekon.

Ennen pudotusammuntaa urheilijoille näytetään näytekiekot (oikea ja vasen) jokaisesta heitinryhmästä, ja he saavat ampua koelaukauksia.

Kiekkojen heittojärjestys: Ampumapaikalla 1 vasen kiekko, ampumapaikalla 2 oikea kiekko, ampumapaikalla 3 vasen kiekko, ampumapaikalla 4 oikea kiekko, ampumapaikalla 5 vasen kiekko. Toisella kierroksella ampumapaikalla 1 oikea kiekko, jne.

Ne joukkueiden urheilijat, jotka ampuvat ensin muodostavat jonon ampumapaikan 1 taakse. He ampuvat vuorollaan säännönmukaisen kiekon.

Jos tasatulos ei ratkennut, jatkuu ammunta paikalla 2 joukkueiden toisten urheilijoiden ampuessa.

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.

Vain yksi (1) laukaus kiekkoa kohden sallitaan

Pudotusammunnan valmistautumisaika on 12 sekuntia, jota valvotaan elektronisella ajanotolla, jota operoi sitä varten nimetty tuomari.

Jos on useita pudotusammuntoja, ratkotaan korkeammat sijat ensin.

### **Finaalivaihe**

Finaalivaihe koostuu **semifinaaleista** (semifinaali 1 ja semifinaali 2, joissa kummassakin on kolme joukkuetta) ja **mitaliottelusta** (jossa on kaksi joukkuetta). Koko finaalivaihe on käytävä finaaliradalla.

Semifinaalit (semifinaali 1 ja semifinaali 2) 3 joukkuetta

Semifinaalissa 1 kilpailevat joukkueet sijalla 1, 3 ja 5.

Semifinaalissa 2 kilpailevat joukkueet sijalla 2, 4 ja 6

Semifinaali 1 ammutaan ensin.

Ennen molempia semifinaaleja urheilijoille näytetään näytekiekot ja he saavat ampua koelaukaukset.

Valmistautumisaika on 12 sekuntia, jota valvotaan elektronisella ajanotolla, jota operoi sitä varten nimetty tuomari.

Semifinaaleissa urheilijat alkavat nollasta ja he kilpailevat viiden kiekon sarjoissa, joiden jälkeen tietyissä kohdin huonoin joukkue putoaa jatkosta, kunnes on voittajajoukkue selvillä.

Joukkueet asettuvat ampumapaikoille 1...6 alkukilpailun sijoituksen mukaisessa järjestyksessä.

Ensimmäisessä vaiheessa kukin urheilija ampuu 15 kiekkoa (1 suora, 1 oikea ja 1 vasen jokaiselta viidestä ampumapaikalta). Yhteensä 30 kiekkoa jokaiselle joukkueelle (15 x 2 = 30). Tämän jälkeen putoaa jatkosta se joukkue, jolla on vähiten osumia. Tasatuloksilla putoaa jatkosta se joukkue, jolla on suurempi selkännumero.

Jäljelle jäävien kahden joukkueen urheilijat pysyvät paikoillaan, (SAL:n huomautus: siirtyvät normaalin rotaation mukaisesti seuraavalle ampumapaikalle), ja ampuvat kukin 10 kiekkoa (10x2 = 20 kiekkoa, 1 vasen ja 1 oikea kiekko jokaiselta ampumapaikalta). Tämän jälkeen putoaa se joukkue pois, jolla on huonoin tulos ammutuista 50 kiekosta. Joukkue, jolla on korkein tulos, siirtyy mitaliotteluun kilpailemaan kullasta ja hopeasta.

Tasatulos ratkotaan pudotusammunnalla samalla menetelmällä kuin tasatulos alkukilpailun jälkeen. Pienemmällä selkänumerolla oleva joukkueen urheilija ampuu ensin. Urheilijat ampuvat selkänumeron mukaisessa järjestyksessä. (SAL:n huomautus: esim.: 2<sub>1</sub>, 4<sub>1</sub>, 2<sub>2</sub> ja 4<sub>2</sub>).

Näyttekiekkoja ei näytetä ennen pudotusammuntaa eikä koelaukauksia sallita.

Kummankin semifinaalin voittajat siirtyvät mitaliotteluun ja semifinaalien toiseksi jääneiden joukkueiden jäsenet saavat kaikki pronssimitalit.

Kummankin semifinaalin viimeisten joukkueiden sijoitukset (sijat 5 ja 6) määräytyy semifinaalitulosten perusteella. Mikäli tulokset ovat samat ratkaisee alkukilpailun sijoitus.

### **Mitaliottelu (2 joukkuetta)**

Ampumajärjestys määräytyy semifinaalitulosten perusteella. Korkeammalla tuloksella oleva joukkue ampuu ensin. Mikäli tulokset ovat samat, määräytyy ampumajärjestys alkukilpailun sijoituksen perusteella.

Joukkueet saavat uudet selkänumerot (1<sub>1</sub>, 1<sub>2</sub> ja 2<sub>1</sub>, 2<sub>2</sub>)

Valmistautumisaika on 12 sekuntia, jota valvotaan elektronisella ajanotolla, jota operoi sitä varten nimetty tuomari.

Ennen mitaliottelua urheilijat saavat ampua koelaukaukset mutta näyttekiekkoja ei näytetä.

Urheilijat alkavat nollasta (0) ja ampuvat seuraavasti:

Ensimmäisen joukkueen jäsenet asettuvat ampumapaikoille 1 ja 2 selkänumerojärjestyksessä ja toisen joukkueen jäsenet paikoille 3 ja 4, myös selkänumerojärjestyksessä.

Kiekkojen määrä: Enintään viisi (5) viiden (5) kiekon sarjaa, eli jokaiselle urheilijalle 25 kiekkoa (50 kiekkoa joukkueelle). Jokaisen sarjan aikana joukkueen urheilijat ampuvat kukin 5 kiekkoa (5 kiekkoa x 2 urheilijaa = 10 kiekkoa).

Ampumajärjestys, mikä joukkue ampuu ensin, vaihtuu jokaisen 5 kiekon sarjan jälkeen.

Joukkue saa kierroksen aikana (10 kiekkoa) 4 vasenta, 4 oikeaa ja 2 suoraa kiekkoa satunnaisessa järjestyksessä.

Jokaisen kierroksen jälkeen saa se joukkue, jolla on korkeampi tulos kaksi (2) pistettä. Joukkue, jolla on alhaisempi tulos saa nolla (0) pistettä. Jos molemmilla joukkueella on sama tulos saavat he kumpikin yhden (1) pisteen.

Pisteet seuraavat seuraavalle kierrokselle, mutta ammuttujen kiekkojen määrä ei siirry vaan jokainen kierros aloitetaan nolasta (0).

Joukkue, joka saa ensimmäiseksi kerättyä kuusi (6) pistettä on voittanut kultaa ja toinen joukkue hopeaa. Mikäli viiden kierroksen jälkeen pisteet ovat 5:5, voittaja ratkotaan pudotusammunnalla samaan tapaan kuin pudotusammunta semifinaalissa.

Ennen pudotusammuntaa ei näytetä näytekiekkoja eikä sallita koelaukauksia.

### **SAL:n lisäys: Poikkeava menettely jos joukkueita parikilpailussa on vähemmän kuin kuusi**

SAL:n alaisissa kilpailuissa ammutaan normaali peruskilpailu riippumatta siitä, kuinka monta joukkuetta kilpailussa (luokassa) on. Peruskilpailun jälkeen menetellään seuraavasti:

**Viisi joukkuetta:** Ammutaan kaksi semifinaalia. Semifinaali 1 joukkueet peruskilpailun sijoilla 1, 3, ja 5 semifinaali 2 joukkueet peruskilpailun sijoilla 2 ja 4. Semifinaali 1 ammutaan normaalina semifinaalina, jossa huonoin joukkue putoaa puolesta välissä. Semifinaali 2 ammutaan loppuun ilman pudotusta puolesta välissä. Semifinaalien 1 ja 2 voittajat siirtyvät mitaliotteluun, semifinaalien kakkoset saavat pronssimitalit ja semifinaalin 1 viimeinen joukkue saa sijan 5.

**Neljä joukkuetta:** Ammutaan kaksi semifinaalia. Semifinaali 1 joukkueet peruskilpailun sijoilla 1 ja 3, semifinaali 2 joukkueet peruskilpailun sijoilla 2 ja 4. Ammutaan täydet semifinaalit ilman ensimmäistä pudotusta. Semifinaalien voittajat siirtyvät mitaliotteluun ja häviäjät saavat pronssimitalit.

**Kolme joukkuetta:** Ammutaan vain yksi normaali semifinaali, jossa kaikki kolme joukkuetta. Kaksi parasta siirtyvät mitaliotteluun. Kolmas joukkue saa pronssimitalin.

**Kaksi joukkuetta:** Semifinaalia ei ammuta vaan joukkueet ampuvat suoraan mitaliottelun.

**Yksi joukkue:** Kilpailu loppuu peruskilpailun jälkeen.

### **Valmentajan aikalisä**

Mitaliottelun 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. Myös muut valmentajat voivat samanaikaisesti puhua urheilijoidensa kanssa ampumapaikalla. Juryn jäsenen on valvottava ajankäyttöä.

## **Ilmoittautumisaika, patruunatarkastus, urheilijoiden esittely ja tilannekuulutukset**

Finaalivaiheen kuuden (6) parikilpailujoukkueen urheilijat ilmoittautuvat kilpailualueella viimeistään 30 minuuttia ennen finaalin virallista alkamisaikaa (semifinaali 1), joko itse tai valmentajansa tai joukkueen toimitsijansa välityksellä patruunatarkastusta varten. Tässä vaiheessa jury jakaa selkänumerot urheilijoille.

**SAL:n lisäys: Ilmoittautuminen suoritetaan kilpailualueella erikseen määrättyssä paikassa. Patruunat viedään yleensä finaaliradalle, mutta urheilijoiden lopullinen ilmoittautuminen voi olla eri paikassa, esim. viereisellä radalla.**

Jury ohjeistaa urheilijoita tai heidän edustajiaan laittamaan kaikki urheilijoiden tarvitsemat patruunat heidän selkänumeroitaan vastaaviin numeroituihin laatikkoihin. Jury suorittaa tämän jälkeen patruuna- ja varustetarkastuksen. Patruunatarkastuksen on oltava suoritettu ennen urheilijoiden esittelyä.

Urheilijat saavat lähteä kilpailualueelta (FOP) mutta urheilijat, jotka osallistuvat semifinaaliin 1 on palattava viimeistään 15 minuuttia ennen semifinaalin 1 virallista alkamisaikaa.

Mitään patruunoita ei tällöin enää saa tuoda finaaliradalle (FOP).

Semifinaalin 2 urheilijat on ilmoitettava kilpailualueelle (FOP) viimeistään semifinaali 1 virallisena alkamisaikana.

Mitaliotteluun selvinneiden joukkueiden (semifinaalin 1 ja semifinaalin 2 voittajat) on ilmoitettava kilpailualueelle (FOP) viimeistään 10 minuuttia semifinaali 2:n päätyttyä.

Esittelyn alkaessa joukkueiden on oltava valmiina siirtymään yksi toisensa jälkeen esittelyalueelle sitä mukaan, kun ne kutsutaan. Juryn on huolehdittava siitä, että urheilijat ja heidän valmentajansa ovat järjestäytyneet oikeaan järjestykseen.

Joukkueet (urheilijat ja valmentaja) saapuvat finaaliradalle (FOP) yksi toisensa jälkeen järjestyksessä. Kunkin joukkueen kävellessä finaaliradalle kuuluttaja esittelee joukkueen katsojille. Joukkueiden on jäätävä paikoilleen kasvot käännettynä yleisöön päin, kunnes kuuluttaja on esitellyt kaikki kilpailijat sekä ratatuomarin ja juryn jäsenen.

Mikäli urheilijan patruunat ei toimiteta määräaikaan mennessä, 30 minuuttia ennen semifinaalin 1 alkua, hänen laatikkonsa, vähennetään rangaistuksena 1 piste joukkueen ensimmäisestä osumastaan. 1 pisteen rangaistus määrätään myös, jos urheilija ei ilmoittaudu kilpailualueelle (FOP) noudattaen tämän säännön aikarajoja. Sääntö koskee sekä semifinaaleja että mitaliottelua.

Semifinaalien ja mitaliottelun aikana kuuluttaja antaa korkeintaan minuutin kestävän tilannekatsauksen aina kun kaikki ovat ampuneet viiden kiekon sarjan.

## **Musiikki ja yleisön osallistuminen**

Semifinaalien ja mitaliottelun aikana tulee soittaa musiikkia. Teknisen asiantuntijan on hyväksyttävä soittolista. Yleisöä kehoitetaan kannustamaan suosikkejaan finaalin aikana.

**SAL:n lisäys: SAL:n alaisissa kilpailuissa musiikin soittaminen on suositeltavaa, muttei pakollista.**

## Häiriöt semifinaaleissa ja mitaliottelussa

- a) Jos tuomari päättää, ettei ase tai patruunoiden toimintahäiriö ole urheilijan syytä, tulee finaali keskeyttää ja urheilijalle on annettava kolme (3) minuuttia aikaa korjata ase tai hankkia toinen tarkastettu ase tai uusia patruunoita. Ellei tämä ole mahdollista kolmen minuutin sisällä joutuu urheilija (joukkue) keskeyttämään kilpailunsa.
- b) Kun häiriö on korjattu tai joukkue on keskeyttänyt, tulee finaaliveihe jatkaa. Jos keskeyttäminen tapahtuu mitaliottelussa, tulee ottelu keskeyttää ja ei-keskeyttänyt joukkue julistaa voittajaksi. Keskeyttäneen joukkueen sijoitus semifinaalissa määräytyy sen mukaan, kuinka monta kiekkoa joukkue osui ennen häiriötä.
- c) Joukkueelle sallitaan kaksi (2) toimintahäiriötä finaaliveiheen aikana (semifinaali+mitaliottelu), mukaan luettuna pudotusammunnat, riippumatta siitä yritettiinkö toimintahäiriö korjata tai ei.
- d) Jokainen säännönmukainen kiekko, jonka kohdalla tämän jälkeen tapahtuu ase tai patruunoiden toimintahäiriö tulee tuomita **"OHI"** riippumatta siitä yrittiinkö urheilija ampua tai ei.

## Vastalauseet semifinaalien ja mitaliottelun aikana

- a) Jos urheilija on eri mieltä tuomarin kanssa koskien **"OSUMA"**, **"OHI"**, **"UUSI KIEKKO"** tai säännönvastaisia kiekkoja, tulee hänen ilmoittaa siitä heti nostamalla käsi ja sanomalla "vastalause" ("protesti") ennen kuin seuraava urheilija on ampunut.
- b) Tuomarin on tällöin keskeytettävä ammunta ja, kuultuaan sivutuomareiden mielipiteet, tehdä päätöksensä. Protestia ei hyväksytä, jos seuraava urheilija on ampunut.
- c) Kaikki muut urheilijan tai valmentajan tekemät protestit käsittelee finaalin vastalausejury välittömästi. Finaalin vastalausejuryn päätös on lopullinen eikä siitä voi vedota.
- d) Jos finaalissa tehty, muuta kuin **"OSUMA"**, **"OHI"**, **"UUSI KIEKKO"** tai säännönvastaisia kiekkoja koskeva protesti hävitään, tulee urheilijalta (joukkueelta) vähentää kaksi (2) pistettä (sarjan kaksi (2) viimeistä osumaa).
- e) ISSF:n VAR-sääntöjä (H.9.18.4) noudatetaan sekä semifinaaleissa että mitaliottelussa.

## Kiekot

Alkukilpailussa normaalit kiekot.

Finaalivaiheessa pölykiekot.



## **Epämääräiset ja kiistanalaiset kysymykset**

ISSF:n tekniset yleissäännöt pätevät kaikissa niissä tilanteissa, joista ei ole mainintaa yllä olevassa säännössä. Epämääräiset tai kiistanalaiset kysymykset tulee juryn ratkaista kutakin lajia koskevien ISSF:n teknisten yleissääntöjen mukaisesti.

# SKEET PARIKILPAILU

Miehet, naiset, miesjuniorit ja naisjuniorit

## Alkukilpailu ja finaali

### Yleistä

Parikilpailun joukkueet on oltava maakohtaisia. Joukkueessa on kaksi jäsentä, yksi miespuolinen ja yksi naispuolinen jäsen.

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

### Kilpailun muoto

Kilpailu on kaksivaiheinen ja koostuu **alkukilpailuvaiheesta** ja **finaalivaiheesta**.

### Alkukilpailuvaihe

Alkukilpailu suoritetaan nykyisten skeetiä käsittelevien ISSF:n haulikkosääntöjen mukaisesti (H.9.10), ellei tässä muuta ilmoiteta.

Joukkueiden ampumajärjestys arvotaan satunnaisesti. Joukkueen molemmat jäsenet tulee arpoa ampumaan peräkkäin samassa erässä siten, että miespuolinen jäsen ampuu ensin ja naispuolinen jäsen hänen jälkeensä. Kaksi saman maan joukkuetta ei saa arpoa samaan erään. Urheilijoilla on samat selkänumerot kuin henkilökohtaisessa kilpailussa.

Joukkueen kokonaiskiekkomäärä alkukilpailussa on 150 kiekkoa ammuttuna yhdessä päivässä (75 kiekkoa joukkuejäsentä kohden).

Joukkueen kukin jäsen ampuu 75 kiekkoa kolmessa 25 kiekon kierroksessa ( $3 \times 25 = 75 \times 2 = 150$  kiekkoa joukkueelle).

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 mukaisesti. Alkukilpailun jälkeen kuusi parasta joukkuetta pääsevät finaalivaiheeseen.

Tasatulokset sijoista 1...6 ratkaistaan ampumapaikalta 4 alla olevan säännön mukaisesti.

Alkukilpailun ja sitä mahdollisesti seuraavan pudotusammunnan jälkeen kuudelle parhaalle joukkueelle jaetaan uudet selkänumerot (1<sub>1</sub>-1<sub>2</sub>, 2<sub>1</sub>-2<sub>2</sub>, 3<sub>1</sub>-3<sub>2</sub>, 4<sub>1</sub>-4<sub>2</sub>, 5<sub>1</sub>-5<sub>2</sub> ja 6<sub>1</sub>-6<sub>2</sub>)

Sijoitukset sijalla 7 eteenpäin, jotka eivät ratkenneet pudotusammunnassa, ratkaistaan haulikkosääntöjen H.9.14.5.2 ja H.9.15.3 mukaisesti.

### Pudotusammuntamenettely alkukilpailun jälkeen

Alkukilpailun jälkeisessä pudotusammunnassa määräytyy ampumajärjestys alkukilpailun jälkeisten väliaikaisten sijoitusten perusteella. Korkeammalla sijalla oleva joukkue ampuu ensin. Tilanteessa, jossa

alkukilpailun jälkeen on tasatuloksilla tai ampumajärjestystä ei muuten selviä Count-Back-sääntöä soveltaen, tulee pudotusammunnan ampumajärjestys arpoa.

Ennen pudotusammuntaa saavat urheilijat nähdä näytekiekot sekä ampua koelaukauksia.

Pudotusammunnassa valmistautumisaika on 15 sekuntia, jota valvotaan elektronisella ajanotolla, jota operoi sitä varten nimetty tuomari.

Joukkueen valmentajan on päätettävä, kumpi joukkueen urheilijoista ampuu ensimmäisen kaksoiskiekon.

Ne joukkueiden urheilijat, jotka ampuvat ensin muodostavat jonon ampumapaikan 4 taakse. He ampuvat vuorollaan normaalin kaksoiskiekon. Jos tasatulos ei ratkennut, jatkuu ammunta samalta ampumapaikalta joukkueiden toisilla ampujilla, jotka ampuvat käänteisen kaksoiskiekon. Tämä jatkuu ampumalla vuoron perään normaaleja ja käänteisiä kaksoiskiekkoja kunnes tasatulokset ovat ratkenneet.

Jos on useita pudotusammuntoja, ratkotaan korkeammat sijat ensin.

## Finaalivaihe

Finaalivaihe koostuu **semifinaaleista** (semifinaali 1 ja semifinaali 2, joissa kummassakin on kolme joukkuetta) ja **mitaliottelusta** (jossa on kaksi joukkuetta). Koko finaalivaihe on käytävä finaaliradalla.

Semifinaalit (semifinaali 1 ja semifinaali 2) 3 joukkuetta

Semifinaalissa 1 kilpailevat joukkueet sijalla 1, 3 ja 5.

Semifinaalissa 2 kilpailevat joukkueet sijalla 2, 4 ja 6

Semifinaali 1 ammutaan ensin.

Ennen molempia semifinaaleja urheilijoille näytetään näytekiekot ja he saavat ampua koelaukauksia.

Valmistautumisaika kullakin ampumapaikalla on 30 sekuntia, jota valvotaan elektronisella ajanotolla, jota operoi sitä varten nimetty tuomari.

Semifinaaleissa urheilijat alkavat nollassa ja he ampuvat 12 kiekon sarjoissa, joiden jälkeen tietyissä kohdin huonoin joukkue putoaa jatkosta, kunnes voittajajoukkue on selvillä.

Ensimmäisessä vaiheessa kukin urheilija ampuu vuoron perään numerojärjestyksessä jokaiselta ampumapaikalta 3, 4 ja 5 neljä (4) kiekkoa, eli kaksi (2) kaksoiskiekkoa, yksi (1) normaali ja yksi (1) käänteinen kaksoiskiekko (joukkueelle yhteensä 24 kiekkoa,  $4 \times 3 \times 2 = 24$ ). Tämän jälkeen putoaa jatkosta se joukkue, jolla on vähiten osumia. Tasatuloksilla putoaa jatkosta se joukkue, jolla on suurempi selkännumero.

Jäljelle jäävien kahden joukkueen urheilijat ampuvat vuoron perään numerojärjestyksessä jokaiselta ampumapaikalta 3, 4 ja 5 neljä (4) kiekkoa, eli kaksi (2) kaksoiskiekkoa, yksi (1) normaali ja yksi (1) käänteinen kaksoiskiekko (joukkueelle yhteensä 24 kiekkoa,  $4 \times 3 \times 2 = 24$ ). Tämän jälkeen putoaa se joukkue pois, jolla on huonoin tulos ammutuista 48 kiekosta ( $2 \times 24$ ). Joukkue, jolla on korkein tulos, siirtyy mitaliotteluun kilpailemaan kullasta ja hopeasta.

Tasatulos ratkotaan pudotusammunnalla (katso kohta pudotusammunta mitaliottelussa).

Kummankin semifinaalin voittajat siirtyvät mitaliotteluun ja semifinaalien toiseksi jääneiden joukkueiden jäsenet saavat kaikki pronssimitalit.

Kummankin semifinaalin viimeisten joukkueiden sijoitukset (sijat 5 ja 6) määräytyy semifinaalitulosten perusteella. Mikäli tulokset ovat samat ratkaisee alkukilpailun sijoitus.

### **Mitaliottelu (2 joukkuetta)**

Ampumajärjestys määräytyy semifinaalitulosten perusteella. Korkeammalla tuloksella oleva joukkue ampuu ensin. Mikäli tulokset ovat samat, määräytyy ampumajärjestys alkukilpailun sijoituksen perusteella.

Joukkueet saavat uudet selkänumerot (1<sub>1</sub>, 1<sub>2</sub> ja 2<sub>1</sub>, 2<sub>2</sub>)

Valmistautumisaika kullakin ampumapaikalla on 30 sekuntia, jota valvotaan elektronisella ajanotolla, jota operoi sitä varten nimetty tuomari.

Ennen mitaliottelua urheilijat saavat nähdä näytekiekot (normaali ja käänteinen kaksoiskiekko) ja ampua koelaukaukset.

Urheilijat alkavat nollassa (0) ja ampuvat ampumapaikoilta 3, 4, 5, 3, 4 kukin neljä kiekkoa per ampumapaikka, kaksi (2) kaksoiskiekkoa, normaali ja käänteinen (8 kiekkoa/joukkue).

Jokaisen ampumapaikan jälkeen saa se joukkue, jolla on korkein tulos ampumapaikalta kaksi (2) pistettä. Joukkue, jolla on huonompi tulos saa nolla (0) pistettä. Jos tulos on sama saavat molemmat joukkueet yhden (1) pisteen.

Apumajärjestys, mikä joukkue ampuu ensin, vaihtuu jokaisen ampumapaikan jälkeen.

Pisteet seuraavat seuraavalle ampumapaikalle, mutta ammuttujen kiekkojen määrä ei siirry vaan jokainen ampumapaikka aloitetaan nollassa (0).

Ammunta jatkuu ampumapaikalta 3 ampumapaikalle 4, 5, 3 ja 4 (viisi (ampumapaikkaa) kunnes jompikumpi joukkue saa kuusi (6) pistettä. Joukkue, joka saa ensimmäiseksi kerättyä kuusi (6) pistettä on voittanut kultaa ja toinen joukkue hopeaa. Mikäli viiden ampumapaikan jälkeen pisteet ovat 5:5, voittaja ratkotaan pudotusammunnalla alla kuvatulla tavalla.

Ennen pudotusammuntaa ei näytetä näytekiekkoja eikä sallita koelaukauksia.

### **Pudotusammuntamenettely semifinaalin ja mitaliottelun jälkeen**

Semifinaalin ja mitaliottelun jälkeisessä pudotusammunnassa ampuu se joukkue ensin, jolla on pienempi selkännumero.

Pudotusammuntajoukkueiden ne urheilijat, joilla on selkänumeron alanumero 1 asettuu jonoon ampumapaikan 3 taakse ja ampuvat vuorollaan yhden normaalin kaksoiskiekon. Mikäli tasatulos ei ratkennut ampuvat alanumerolla 2 olevat urheilijat samalta ampumapaikalta käänteisen kaksoiskiekon. Mikäli tasatulokset eivät ratkenneet ampuvat urheilijat samassa järjestykseltä samalla tavalla ampumapaikoilta 4, 5, 3 jne. kunnes tasatulokset on ratkottu.

Pudotusammunnan valmistautumisaika on 15 sekuntia, jota valvotaan elektronisella ajanotolla, jota operoi sitä varten nimetty tuomari.

Ennen semifinaalin tai mitaliottelun pudotusammuntaa ei näytetä näytekiekkoja eikä sallita koelaukauksia.

### **SAL:n lisäys: Poikkeava menettely jos joukkueita parikilpailussa on vähemmän kuin kuusi**

SAL:n alaisissa kilpailuissa ammutaan normaali peruskilpailu riippumatta siitä, kuinka monta joukkuetta kilpailussa (luokassa) on. Peruskilpailun jälkeen menetellään seuraavasti:

**Viisi joukkuetta:** Ammutaan kaksi semifinaalia. Semifinaali 1 joukkueet peruskilpailun sijoilla 1, 3, ja 5 semifinaali 2 joukkueet peruskilpailun sijoilla 2 ja 4. Semifinaali 1 ammutaan normaalina semifinaalina, jossa huonoin joukkue putoaa puolesta välissä. Semifinaali 2 ammutaan loppuun ilman pudotusta puolesta välissä. Semifinaalien 1 ja 2 voittajat siirtyvät mitaliotteluun, semifinaalien kakkoset saavat pronssimitalit ja semifinaalin 1 viimeinen joukkue saa sijan 5.

**Neljä joukkuetta:** Ammutaan kaksi semifinaalia. Semifinaali 1 joukkueet peruskilpailun sijoilla 1 ja 3, semifinaali 2 joukkueet peruskilpailun sijoilla 2 ja 4. Ammutaan täydet semifinaalit ilman ensimmäistä pudotusta. Semifinaalien voittajat siirtyvät mitaliotteluun ja häviäjät saavat pronssimitalit.

**Kolme joukkuetta:** Ammutaan vain yksi normaali semifinaali, jossa kaikki kolme joukkuetta. Kaksi parasta joukkuetta siirtyvät mitaliotteluun. Kolmas joukkue saa pronssimitalin.

**Kaksi joukkuetta:** Semifinaalia ei ammuta vaan joukkueet ampuvat suoraan mitaliottelun.

**Yksi joukkue:** Kilpailu loppuu peruskilpailun jälkeen.

### **Valmentajan aikalisä**

Mitaliottelun aikana, kun on oman joukkueen urheilijan vuoro ampuu, valmentaja voi käyttää yhden (1) aikalisän, joka on enintään yhden (1) minuutin pituinen. Valmentaja voi puhua urheilijansa/urheilijoidensa kanssa ampumapaikalla. Myös muut valmentajat voivat samanaikaisesti puhua urheilijoidensa kanssa. Juryn jäsenen on valvottava ajankäyttöä.

### **Ilmoittautumisaika, patruunatarkastus, urheilijoiden esittely ja tilannekuulutukset**

Finaalivaiheen kuuden (6) parikilpailujoukkueen urheilijat ilmoittautuvat kilpailualueella viimeistään 30 minuuttia ennen finaalin alkua (semifinaali 1), joko itse tai valmentajansa tai joukkueen toimitsijansa välityksellä patruunatarkastusta varten. Tässä vaiheessa jury jakaa selkänumerot urheilijoille.

**SAL:n lisäys:** Ilmoittautuminen suoritetaan kilpailualueella erikseen määrättyssä paikassa. Patruunat viedään yleensä finaalinradalle, mutta urheilijoiden lopullinen ilmoittautuminen voi olla eri paikassa, esim. viereisellä radalla.

Jury ohjeistaa urheilijoita tai heidän edustajiaan laittamaan kaikki urheilijoiden tarvitsemat patruunat heidän selkänumeroitaan vastaaviin numeroituihin laatikkoihin. Jury suorittaa tämän jälkeen patruuna- ja varustetarkastuksen. Patruunatarkastuksen on oltava suoritettu ennen urheilijoiden esittelyn.

Urheilijat saavat lähteä kilpailualueelta (FOP) mutta urheilijat, jotka osallistuvat semifinaaliin 1 on palattava viimeistään 15 minuuttia ennen semifinaalin 1 virallista alkamisaikaa.

Mitään patruunoita ei tällöin enää saa tuoda finaalinradalle (FOP).

Semifinaalin 2 urheilijat on ilmoittauduttava kilpailualueelle (FOP) viimeistään semifinaali 1 virallisena alkamisaikana.

Mitaliotteluun selvinneiden joukkueiden (semifinaalin 1 ja semifinaalin 2 voittajat) on ilmoittauduttava kilpailualueelle (FOP) viimeistään 10 minuuttia semifinaali 2:n päätyttyä.

Esittelyn alkaessa joukkueiden on oltava valmiina siirtymään yksi toisensa jälkeen esittelyalueelle sitä mukaan, kun ne kutsutaan. Juryn on huolehdittava siitä, että urheilijat ja heidän valmentajansa ovat järjestäytyneet oikeaan järjestykseen.

Joukkueet (urheilijat ja valmentaja) saapuvat finaalinradalle (FOP) yksi toisensa jälkeen järjestyksessä. Kunkin joukkueen kävellessä finaalinradalle kuuluttaja esittelee joukkueen katsojille. Joukkueiden on jäätävä paikoilleen kasvat käännettynä yleisöön päin, kunnes kuuluttaja on esitellyt kaikki kilpailijat sekä ratatuomarin ja juryn jäsenen.

Mikäli joukkueen patruunat ei toimiteta määräaikaan mennessä, 30 minuuttia ennen semifinaalin 1 virallista alkamisaikaa, joukkueen laatikkoon, vähennetään rangaistuksena 1 piste joukkueen ensimmäisestä osumastaan. 1 pisteen rangaistus määrätään myös, jos urheilija ei ilmoittaudu kilpailualueelle (FOP) noudattaen tämän säännön aikarajoja. Sääntö koskee sekä semifinaaleja että mitaliottelua.

Semifinaalien ja mitaliottelun aikana kuuluttaja antaa korkeintaan minuutin kestävän tilannekatsauksen aina kun kaikki ovat ampuneet viiden kiekon sarjan.

### **Musiikki ja yleisön osallistuminen**

Semifinaalien ja mitaliottelun aikana tulee soittaa musiikkia. Teknisen asiantuntijan on hyväksyttävä soittolista. Yleisöä kehoitetaan kannustamaan suosikkejaan finaalin aikana.

**SAL:n lisäys:** SAL:n alaisissa kilpailuissa musiikin soittaminen on suositeltavaa, muttei pakollista.

### **Häiriöt semifinaaleissa ja mitaliottelussa**

- a) Jos tuomari päättää, ettei ase tai patruunoiden toimintahäiriö ole urheilijan syytä, tulee finaali keskeyttää ja urheilijalle on annettava kolme (3) minuuttia aikaa korjata ase tai hankkia toinen tarkastettu ase tai uusia patruunoita. Ellei tämä ole mahdollista kolmen minuutin sisällä joutuu urheilija (joukkue) keskeyttämään kilpailunsa.
- b) Kun häiriö on korjattu tai joukkue on keskeyttänyt, tulee finaalinvaihe jatkuu. Jos keskeyttäminen tapahtuu mitaliottelussa, tulee ottelu keskeyttää ja ei-keskeyttänyt joukkue julistaa voittajaksi. Keskeyttäneen joukkueen sijoitus semifinaalissa määräytyy sen mukaan, kuinka monta kiekkoa joukkue osui ennen häiriötä.

- c) Joukkueelle sallitaan kaksi (2) toimintahäiriötä finaaliveheen aikana (semifinaali+mitaliottelu), mukaan luettuna pudotusammunnat, riippumatta siitä yritettiinkö toimintahäiriö korjata tai ei.
- d) Jokainen säännönmukainen kiekko, jonka kohdalla tämän jälkeen tapahtuu aseiden tai patruunoiden toimintahäiriö tulee tuomita **"OHI"** riippumatta siitä yritettiinkö urheilija ampua tai ei.

#### **Vastalauseet semifinaalien ja mitaliottelun aikana**

- a) Jos urheilija on eri mieltä tuomarin kanssa koskien **"OSUMA"**, **"OHI"**, **"UUSI KIEKKO"** tai säännönvastaisia kiekkoja, tulee hänen ilmoittaa siitä heti nostamalla käsi ja sanomalla "vastalause" ("protesti") ennen kuin seuraava urheilija on ampunut.
- b) Tuomarin on tällöin keskeytettävä ammunta ja, kuultuaan sivutuomareiden mielipiteet, tehdä päätöksensä. Protestia ei hyväksytä, jos seuraava urheilija on ampunut.
- c) Kaikki muut urheilijan tai valmentajan tekemät protestit käsittelee finaalin vastalausejury välittömästi. Finaalin vastalausejuryyn päätös on lopullinen eikä siitä voi vedota.
- d) Jos finaalissa tehty, muuta kuin **"OSUMA"**, **"OHI"**, **"UUSI KIEKKO"** tai säännönvastaisia kiekkoja koskeva protesti hävitään, tulee urheilijalta (joukkueelta) vähentää kaksi (2) pistettä (sarjan kaksi (2) viimeistä osunaa).
- e) ISSF:n VAR-sääntöjä (H.9.18.4) noudatetaan sekä semifinaaleissa että mitaliottelussa.

#### **Kiekot**

Alkukilpailussa normaalit kiekot.

Finaalivaiheessa pölykiekot.

#### **Epämääräiset ja kiistanalaiset kysymykset**

ISSF:n tekniset yleissäännöt pätevät kaikissa niissä tilanteissa, joista ei ole mainintaa yllä olevassa säännössä. Epämääräiset tai kiistanalaiset kysymykset tulee juryn ratkaista ISSF:n teknisten yleissääntöjen, haulikkosääntöjen tai muiden soveltuvien sääntöjen mukaisesti.

# TRAP JOUKKUEKILPAILU

Miehet, naiset, miesjuniorit ja naisjuniorit

**SAL:n lisäys:** SAL:n alaisessa kilpailutoiminnassa, ml. SM-kilpailut, joukkuekilpailu voidaan joko ampua alla kuvatulla tavalla erillisenä kilpailuna tai kuten aiemmin siten, että joukkuekilpailun tulokset lasketaan henkilökohtaisen kilpailun tuloksista kuten kuvattu haulikon sääntökirjassa. Joukkue-ennätykset (SJE ja AJE) noteerataan molemmilla tavoilla erikseen. Kummallakin tavalla ammutuissa joukkuekilpailuissa huomioidaan KY:n määräykset koskien joukkuekilpailuja (mm. KY.5.3, KY.6.3, KY.7.4).

## Alkukilpailu ja finaalit

1. Laji	Trap
2. Kilpailu	Joukkuekilpailu, kolme (3) urheilijaa per joukkue (maa)
3. Luokat	Trap miesten joukkuekilpailu Trap miesjunioreiden joukkuekilpailu Trap naisten joukkuekilpailu Trap naisjunioreiden joukkuekilpailu
4. Joukkueiden kokoonpano	Joukkue koostuu kolmesta samaa maata edustavasta urheilijasta. Kaikkien joukkuejäsenten tulee kantaa ISSF sääntöjen mukaista samanlaista urheiluvaatetusta, jossa kansalliset värit ja tunnukset. Alkukilpailussa urheilijoilla on samat selkänumerot, kuin henkilökohtaisessa kilpailussa. <b>SAL:n lisäys:</b> SAL:n alaisessa kilpailutoiminnassa urheilijoiden on edustettava samaa SAL:n jäsenseuraa. Finaaliin (mitaliotteluihin) urheilijoille annetaan uudet selkänumerot.
5. Osallistuminen	Kilpailuun maa saa asettaa yhden joukkueen kuhunkin luokkaan ISSF yleissäännön mukaisesti. Joukkueen jäsen voidaan vaihtaa toiseen viimeistään henkilökohtaisen kilpailun ensimmäisen päivän päättyessä. <b>SAL:n lisäys:</b> SAL:n alaisessa kilpailutoiminnassa joukkueiden määrä per seura ei ole rajattu. Joukkueen lopullinen nimeäminen, katso KY.
6. Kilpailumuoto	Kilpailu käydään kahdessa vaiheessa: a) Alkukilpailuvaihe Joka koostuu kolmesta 25 kiekon kierroksesta (3x25 kiekkoa = 75 kiekkoa per urheilija). Joukkueen kokonaismäärä kiekkoa on 3x75 = 225 kiekkoa b) Finaalivaihe Joka koostuu kulta/hopeaottelusta ja pronssiottelusta
7. Alkukilpailun eräjako	Eräjako suoritetaan ISSF:n sääntöjen mukaisesti. Erässä ei saa olla enemmän kuin yksi (1) saman maan urheilija. <b>SAL:n lisäys:</b> SAL:n alaisessa kilpailutoiminnassa pyritään siihen, ettei samassa erässä olisi enemmän kuin yksi saman seuran edustaja.



<p>8. Sijat alkukilpailun jälkeen ja valikoituminen finaalivaiheeseen</p>	<p>a) Alkukilpailun jälkeen joukkueet asetetaan paremmuusjärjestykseen joukkuejäsenten yhteenlaskettujen tulosten perusteella (75x3=225 kiekkoa) ISSF haulikkosääntöjen H.9.14.5.2 ja H.9.15.3.</p> <p>b) Jos kaksi tai useampi joukkue on tasatuloksilla sijoista 1-4, tulee heidän paremmuusjärjestys ratkaista pudotusammunnalla tämän säännön kohdan 12 mukaan. Jos on useampia pudotusammuntoja, ratkaistaan alemmat sijat ensin ja korkeammat sijat sen jälkeen.</p> <p>c) Tasatulokset sijoilla 5 ja eteenpäin, jotka eivät ratkenneet pudotusammunnassa, tulee ratkaista haulikkosääntöjen H.9.14.5.2 ja H.9.15.3 mukaan.</p> <p>d) Neljä parasta joukkuetta valikoituu finaalivaiheeseen (mitaliotteluihin).</p> <p>e) Joukkueet sijalla 1 ja 2 valikoituvat kulta/hopeaotteluun ja joukkueet sijalla 3 ja 4 valikoituvat pronssiotteluun.</p> <p><b>SAL:n lisäys:</b> Ellei joukkueita kilpailuluokassa ole vähintään neljä (4) menetellään SAL:n alaisessa kilpailutoiminnassa seuraavasti:</p> <p>a) <b>Kolme joukkuetta:</b> Alkukilpailun jälkeen kaksi parasta joukkuetta ampuvat mitaliottelun kullasta ja hopeasta. Alkukilpailun kolmannella sijalla oleva joukkue saa pronssia eikä pronssiottelua ammuta.</p> <p>b) <b>Kaksi joukkuetta:</b> Ammutaan mitaliottelu kullasta ja hopeasta.</p> <p>c) <b>Yksi joukkue:</b> Mitaliottelua ei ammuta vaan kilpailu loppuu alkukilpailun jälkeen.</p>																								
<p>9. Uudet selkänumerot alkukilpailun tai mahdollisten pudotusammuntojen jälkeen</p>	<p>f) Alkukilpailun ja sitä mahdollisesti seuraavan pudotusammunnan jälkeen neljälle finaalivaiheeseen (mitaliottelut) selvinneelle joukkueelle jaetaan uudet selkänumerot alkukilpailusijoitusten perusteella.</p> <p>g) Parhaalla sijalla olevalle joukkueelle jaetaan numerot 1<sub>1</sub>, 1<sub>2</sub> ja 1<sub>3</sub>, toisena olevalle joukkueelle numerot 2<sub>1</sub>, 2<sub>2</sub> ja 2<sub>3</sub>, kolmannelle joukkueelle numerot 3<sub>1</sub>, 3<sub>2</sub> ja 3<sub>3</sub> sekä neljännelle joukkueelle numerot 4<sub>1</sub>, 4<sub>2</sub> ja 4<sub>3</sub>. Selkänumeroissa pitää myös näkyä joukkueiden kansallisuudet KOK:n lyhenteinä.</p> <p>h) Esimerkki selkänumeroista:</p> <table border="1" data-bbox="451 1451 1417 1523"> <tr> <td>USA</td><td>USA</td><td>USA</td><td>ITA</td><td>ITA</td><td>ITA</td><td>KOR</td><td>KOR</td><td>KOR</td><td>LUX</td><td>LUX</td><td>LUX</td> </tr> <tr> <td>1<sub>1</sub></td><td>1<sub>2</sub></td><td>1<sub>3</sub></td><td>2<sub>1</sub></td><td>2<sub>2</sub></td><td>2<sub>3</sub></td><td>3<sub>1</sub></td><td>3<sub>2</sub></td><td>3<sub>3</sub></td><td>4<sub>1</sub></td><td>4<sub>2</sub></td><td>4<sub>3</sub></td> </tr> </table>	USA	USA	USA	ITA	ITA	ITA	KOR	KOR	KOR	LUX	LUX	LUX	1 <sub>1</sub>	1 <sub>2</sub>	1 <sub>3</sub>	2 <sub>1</sub>	2 <sub>2</sub>	2 <sub>3</sub>	3 <sub>1</sub>	3 <sub>2</sub>	3 <sub>3</sub>	4 <sub>1</sub>	4 <sub>2</sub>	4 <sub>3</sub>
USA	USA	USA	ITA	ITA	ITA	KOR	KOR	KOR	LUX	LUX	LUX														
1 <sub>1</sub>	1 <sub>2</sub>	1 <sub>3</sub>	2 <sub>1</sub>	2 <sub>2</sub>	2 <sub>3</sub>	3 <sub>1</sub>	3 <sub>2</sub>	3 <sub>3</sub>	4 <sub>1</sub>	4 <sub>2</sub>	4 <sub>3</sub>														
<p>10. Finaalivaihe (mitaliottelut)</p>	<p><b>Kilpailuformaatti</b></p> <p>a) Finaalivaiheessa ammutaan pronssiottelu ensin ja kulta/hopeaottelu viimeiseksi.</p> <p>b) Finaalivaiheen joukkueiden urheilijat ilmoittautuvat kilpailualueella patruunatarkastusta varten viimeistään 30 minuuttia ennen pronssiottelun virallista alkamisaikaa, joko itse tai valmentajansa tai joukkueen toimitsijansa välityksellä. Tässä vaiheessa jury jakaa selkänumerot.</p> <p>c) Joukkueenjohtajat ovat vastuussa siitä, että selkänumerot jaetaan urheilijoille.</p>																								

	<ul style="list-style-type: none"> <li>d) Urheilijat, jotka osallistuvat pronssiotteluun tulee ilmoittautua finaalityössä (FOP) viimeistään viisitoista (15) minuuttia ennen pronssiottelun virallista alkamisaikaa.</li> <li>e) Urheilijat, jotka osallistuvat kulta/hopeaotteluun tulee ilmoittautua finaalityössä (FOP) viimeistään pronssiottelun virallisena alkamisaikana.</li> <li>f) Jury suorittaa patruuna- ja varustetarkastuksen. Patruunatarkastuksen on oltava suoritettu ennen urheilijoiden esittelyä.</li> <li>g) Mikäli joukkueen patruunat ei toimiteta määräaikaan mennessä, 30 minuuttia ennen pronssiottelun virallista alkamisaikaa, joukkueen laatikkoihin, vähennetään rangaistuksena 1 piste joukkueen ensimmäisen urheilijan ensimmäisestä osumasta. 1 pisteen rangaistus määrätään myös, jos joku joukkueen urheilija ei ilmoittaudu kilpailualueelle (FOP) noudattaen tämän säännön aikarajoja.</li> </ul>
<p>11. Kiekkomäärä mitaliotteluissa</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Mitaliottelussa ampuvat kummankin joukkueen jäsenet kukin maksimissaan viisi (5) viiden (5) kiekon sarjaa. Kunkin sarjan aikana kukin joukkue ampuu 15 kiekkoa (3x5 = 15). Jokainen urheilija ampuu maksimissaan 25 kiekkoa (joukkue maksimissaan 3x25 = 75 kiekkoa).</li> <li>b) Yhden sarjan aikana kukin joukkue saa viisitoista (15) kiekkoa siten, että jokaiselta ampumapaikalta heitetään yksi (1) vasen, yksi (1) suora ja yksi (1) oikea kiekko.</li> <li>c) Kullekin urheilijalle heitetty kiekko sarjan aikana kultakin ampumapaikalta määräytyy sattumanvaraisesti (vasen, suora tai oikea).</li> <li>d) Ensimmäistä sarjaa varten asettuvat urheilijat, joilla on korkeamman sijan selkänumerot, ampumapaikoille 1, 2 ja 3 numerjärjestyksessä. Toisen joukkueen urheilijat asettuvat ampumapaikoille 4, 5 ja 6 numerjärjestyksessä.</li> <li>e) Ampumajärjestys joukkueiden välillä vaihtuu joka sarjan jälkeen. Esim. toista sarjaa varten, toinen joukkue asettuu paikoille 1, 2 ja 3 ja ensimmäinen joukkue paikoille 4, 5 ja 6, jne.</li> <li>f) Joka sarjan jälkeen saa se joukkue, jolla on eniten osumia sarjassa ammutuista 15 kiekosta kaksi (2) pistettä. Toinen joukkue saa nolla (0) pistettä. Jos tulokset ovat samat saavat kummatkin joukkueet yhden (1) pisteen. Sarjan pisteet siirtyvät seuraavaan sarjaan.</li> <li>g) Ammutut osumat eivät siirry, vaan jokainen sarja aloitetaan nolasta (0).</li> <li>h) Joukkue, joka saavuttaa kuusi (6) pistettä on voittaja.</li> <li>i) Jos molemmilla joukkueella on sama tulos (5-5) viiden sarjan jälkeen, ratkaistaan voittaja pudotusammunnalla tämän säännön kohtien 13 ja 14 mukaisesti.</li> <li>j) Kuhunkin kiekkoon saa ampua vain yhden laukauksen (katso haulikkosäännöt).</li> <li>k) Urheilijan on otettava asentonsa, suljettava aseensa ja kutsuttava kiekko 12 sekunnin sisällä siitä kun edellinen urheilija on ampunut säännönmukaista kiekkoa, avannut aseensa ja tulos on rekisteröity, tai siitä kun tuomari on komentanut "START".</li> </ul>

	<p>l) Aikarajoja tulee valvoa elektronisella ajanotolla, jota operoi sitä varten nimetty tuomari.</p>
12. Alkukilpailun jälkeinen pudotusammunta	<p>a) Ampumajärjestys pudotusammunnassa määräytyy alkukilpailun väliaikaisten sijoitusten perusteella. Joukkue korkeammalla sijalla ampuu ensin. Joukkueiden valmentajien on määrättävä missä järjestyksessä joukkueen urheilijat ampuvat.</p> <p>b) Mikäli joukkueilla on täydellinen tulos, tai sijat ei muuten saa ratkottua count back-säännöllä, tulee joukkueiden ampumajärjestys pudotusammunnassa arpoa.</p> <p>c) Urheilijoille sallitaan koelaukaukset ja näytekiekot (vasen ja oikea kiekko jokaisesta heitinryhmästä).</p>
13. Pudotusammunta mitaliottelun jälkeen	<p>a) Ampumajärjestys pudotusammunnassa määräytyy selkänumeroiden perusteella. Joukkue, jolla on pienimmät selkänumerot, ampuu ensin. Joukkueen jäsenet ampuvat numerojärjestyksessä.</p> <p>b) Mitaliottelun jälkeisessä pudotusammunnassa ei sallita koelaukauksia eikä näytetä näytekiekkoja.</p>
14. Kiekkojen heittojärjestys pudotusammunnoissa ja pudotusammunta-menettely	<p>a) Kiekkojen heittojärjestys: Ampumapaikka 1 vasen kiekko, paikka 2 oikea kiekko, paikka 3 vasen kiekko, paikka 4 oikea kiekko, paikka 4 vasen kiekko, paikka 1 oikea kiekko jne.</p> <p>b) Kun kyseessä on alkukilpailun jälkeinen pudotusammunta, osallistuu joukkueen jokainen jäsen pudotusammuntaan valmentajan määräämässä järjestyksessä. Kun kyseessä on mitaliottelun jälkeinen pudotusammunta, ampuvat kaikki joukkueen jäsenet numerojärjestyksessä. Ampumajärjestys on sama koko pudotusammunnan aikana.</p> <p>c) Ne joukkueiden urheilijat, jotka ampuvat ensin asettuvat jonoon ampumapaikan 1 taakse ja ampuvat vuoron perään vasemman kiekon. Jos tasatulokset eivät ratkenneet, ampuvat joukkueiden toiset ampujat ampumapaikalta 2 oikean kiekon. Ellei tasatulokset vieläkin ratkenneet, ampuvat joukkueiden kolmannet urheilijat paikalta 3 vasemman kiekon. Kierro jatkuu, kunnes tasatulokset ovat ratkenneet.</p> <p>d) Kuhunkin kiekkoon saa ampua ainoastaan yhden laukauksen.</p> <p>e) Pudotusammunnan valmistautumisaika on 12 sekuntia.</p> <p>f) Aikarajoja tulee valvoa elektronisella ajanotolla, jota operoi sitä varten nimetty tuomari.</p>
15. Valmentaminen	<p>a) Alkukilpailun ja mitaliotteluiden aikana ei-sanallinen valmentaminen on sallittu.</p> <p>b) Mitaliottelun aikana, kun on oman joukkueen urheilijan vuoro ampua, voi valmentaja käyttää yhden (1) aikalisän, joka on enintään yhden (1) minuutin pituinen. Valmentaja voi puhua urheilijansa/urheilijoidensa kanssa ampumapaikalla. Myös muut valmentajat voivat samanaikaisesti puhua urheilijoidensa kanssa.</p> <p>c) Juryn jäsenen on valvottava ajankäyttöä.</p> <p>d) Kuuluttaja voi katkon aikana kertoa yleisölle tilanteesta.</p>

16. Toimintahäiriöt	<p><b>Toimintahäiriöt alkukilpailun aikana</b></p> <p>a) Ase- ja patruunahäiriöt alkukilpailun aikana ratkaistaan haulikkosäännön H.9.12 mukaisesti. Huom.: Jos joukkue keskeyttää alkukilpailun aikana joukkuejäsenen aserikon vuoksi, joukkueen sijoitus määräytyy sen perusteella, montako kiekkoa joukkue osui ennen keskeyttämistä.</p> <p><b>Toimintahäiriöt mitaliottelun aikana</b></p> <p>a) Jos tuomari päättää, ettei aseiden tai patruunoiden toimintahäiriö ole urheilijan syytä, tulee finaali keskeyttää ja urheilijalle on annettava kolme (3) minuuttia aikaa korjata ase tai hankkia toinen tarkastettu ase tai uusia patruunoita. Ellei tämä ole mahdollista kolmen minuutin sisällä, joutuu urheilija (joukkue) keskeyttämään kilpailunsa.</p> <p>b) Mitaliottelu jatkuu kun häiriö on korjattu. Jos urheilija (joukkue) keskeyttää, tulee ottelu keskeyttää ja ei-keskeyttänyt joukkue julistaa voittajaksi.</p> <p>c) Joukkueelle sallitaan kaksi (2) toimintahäiriötä mitaliottelun aikana, mukaan luettuna pudotusammunnat, riippumatta siitä yritettiinkö toimintahäiriö korjata tai ei.</p> <p>d) Jokainen säännönmukainen kiekko, jonka kohdalla tämän jälkeen tapahtuu aseiden tai patruunoiden toimintahäiriö tulee tuomita <b>“OHI”</b> riippumatta siitä yritti urheilija ampuu tai ei.</p>
17. Vastalauseet	<p><b>Vastalauseet alkukilpailun aikana</b></p> <p>a) Vastalauseet alkukilpailun aikana ratkaistaan haulikkosäännön H.9.17 mukaisesti.</p> <p><b>Vastalauseet mitaliottelun aikana</b></p> <p>a) Jos urheilija on eri mieltä tuomarin kanssa koskien <b>“OSUMA”, “OHI”, “UUSI KIEKKO”</b> tai säännönvastaisia kiekkoja, tulee hänen ilmoittaa siitä heti nostamalla käsi ja sanomalla "vastalause" ("protesti") ennen kuin seuraava urheilija on ampunut.</p> <p>b) Tuomarin on tällöin keskeytettävä ammunta ja, kuultuaan sivutuomareiden mielipiteet, tehdä päätöksensä. Protestia ei hyväksytä, jos seuraava urheilija on ampunut.</p> <p>c) Kaikki muut urheilijan tai valmentajan tekemät protestit käsittelee finaalin vastalausejury välittömästi. Finaalin vastalausejurn päätös on lopullinen eikä siitä voi vedota.</p> <p>d) Jos mitaliottelussa tehty, muuta kuin <b>“OSUMA”, “OHI”, “UUSI KIEKKO”</b> tai säännönvastaisia kiekkoja koskeva protesti hävitään, tulee urheilijalta (joukkueelta) vähentää kaksi (2) pistettä (sarjan kaksi (2) viimeistä osumaa).</p> <p>e) ISSF:n VAR-sääntöä (H.9.18.4) noudatetaan mitaliotteluissa.</p>

18. Mitalitien esittely	Pronssimitalijoukkue liittyy finaaliradalla (FOP) kulta ja hopeajoukkueeseen ja he kaikki ryhmittyvät virallisia valokuvia ja kuulutuksia varten.
19. Kuulutukset	Mitaliottelujen aikana, aina kun kaikki ovat ampuneet yhden viiden (5) kiekon sarjan, kuulutetaan tilanne. Kuulutus saa olla korkeintaan minuutin pituinen.
20. Erikoisvarusteet ja finaaloimittajat	Yksityiskohdat löytyvät haulikon säännöstä H.9.18.
21. Musiikki ja yleisön osallistuminen	Mitaliottelujen aikana tulee soittaa musiikkia. Teknisen asiantuntijan on hyväksyttävä soittolista. Yleisöä kehoitetaan kannustamaan suosikkejaan mitaliottelun aikana. <b>SAL:n lisäys: SAL:n alaisissa kilpailuissa musiikin soittaminen on suositeltavaa, muttei pakollista.</b>
22. Kiekot	Alkukilpailussa normaalit kiekot. Mitaliotteluissa pölykiekot. Mitaliottelut on käytävä finaaliradalla.
23. Epämääräiset ja kiistanalaiset kysymykset	ISSF:n tekniset yleissäännöt pätevät kaikissa niissä tilanteissa, joista ei ole mainintaa yllä olevassa säännössä. Epämääräiset tai kiistanalaiset kysymykset tulee juryn ratkaista ISSF:n teknisten yleissääntöjen, haulikkosääntöjen tai muiden soveltuvien sääntöjen mukaisesti.

# SKEET JOUKKUEKILPAILU

Miehet, naiset, miesjuniorit ja naisjuniorit

**SAL:n lisäys:** SAL:n alaisessa kilpailutoiminnassa, ml. SM-kilpailut, joukkuekilpailu voidaan joko ampua alla kuvatulla tavalla erillisenä kilpailuna tai kuten aiemmin siten, että joukkuekilpailun tulokset lasketaan henkilökohtaisen kilpailun tuloksista kuten kuvattu haulikon sääntökirjassa. Joukkue-ennätykset (SJE ja AJE) noteerataan molemmilla tavoilla erikseen. Kummallakin tavalla ammutuissa joukkuekilpailuissa huomioidaan KY:n määräykset koskien joukkuekilpailuja (mm. KY.5.3, KY.6.3, KY.7.4).

## Alkukilpailu ja finaalit

1. Laji	Skeet
2. Kilpailu	Joukkuekilpailu, kolme (3) urheilijaa per joukkue (maa)
3. Luokat	Skeet miesten joukkuekilpailu Skeet miesjunioreiden joukkuekilpailu Skeet naisten joukkuekilpailu Skeet naisjunioreiden joukkuekilpailu
4. Joukkueiden kokoonpano	Joukkue koostuu kolmesta samaa maata edustavasta urheilijasta. Kaikkien joukkuejäsenten tulee kantaa ISSF sääntöjen mukaista samanlaista urheiluvaatetusta, jossa kansalliset värit ja tunnukset. Alkukilpailussa urheilijoilla on samat selkänumerot, kuin henkilökohtaisessa kilpailussa. <b>SAL:n lisäys:</b> SAL:n alaisessa kilpailutoiminnassa urheilijoiden on edustettava samaa SAL:n jäsen seuraa. Finaaliin (mitaliotteluihin) urheilijoille annetaan uudet selkänumerot.
5. Osallistuminen	Kilpailuun maa saa asettaa yhden joukkueen kuhunkin luokkaan ISSF yleissäännön mukaisesti. Joukkueen jäsen voidaan vaihtaa toiseen viimeistään henkilökohtaisen kilpailun ensimmäisen päivän päättyessä. <b>SAL:n lisäys:</b> SAL:n alaisessa kilpailutoiminnassa joukkueiden määrä per seura ei ole rajattu. Joukkueen nimeäminen katso KY.
6. Kilpailumuoto	Kilpailu käydään kahdessa vaiheessa: a) Alkukilpailuvaihe Joka koostuu kolmesta 25 kiekon kierroksesta (3x25 kiekkoa = 75 kiekkoa per urheilija). Joukkueen kokonaismäärä kiekkoa on 3x75 = 225 kiekkoa b) Finaalivaihe Joka koostuu kulta/hopeaottelusta ja pronssiottelusta
7. Alkukilpailun eräjako	Eräjako suoritetaan ISSF:n sääntöjen mukaisesti. Erässä ei saa olla enemmän kuin yksi (1) saman maan urheilija. <b>SAL:n lisäys:</b> SAL:n alaisessa kilpailutoiminnassa pyritään siihen, ettei samassa erässä olisi enemmän kuin yksi saman seuran edustaja.

<p>8. Sijat alkukilpailun jälkeen ja valikoituminen finaalivaiheeseen</p>	<p>a) Alkukilpailun jälkeen joukkueet asetetaan paremmuusjärjestykseen joukkuejäsenten yhteenlaskettujen tulosten perusteella (75x3=225 kiekkoa) ISSF haulikkosääntöjen H.9.14.5.2 ja H.9.15.3.</p> <p>b) Jos kaksi tai useampi joukkue on tasatuloksilla sijoista 1-4, tulee heidän paremmuusjärjestys ratkaista pudotusammunnalla tämän säännön kohdan 12 mukaan. Jos on useampia pudotusammuntoja, ratkaistaan alemmat sijat ensin ja korkeammat sijat sen jälkeen.</p> <p>c) Tasatulokset sijoilla 5 ja eteenpäin, jotka eivät ratkenneet pudotusammunnassa, tulee ratkaista haulikkosääntöjen H.9.14.5.2 ja H.9.15.3 mukaan.</p> <p>d) Neljä parasta joukkuetta valikoituu finaalivaiheeseen (mitaliotteluihin).</p> <p>e) Joukkueet sijalla 1 ja 2 valikoituvat kulta/hopeaotteluun ja joukkueet sijalla 3 ja 4 valikoituvat pronssiotteluun.</p> <p><b>SAL:n lisäys: Ellei joukkueita kilpailuluokassa ole vähitään neljä (4) menetellään SAL:n alaisessa kilpailutoiminnassa seuraavasti:</b></p> <p>a) <b>Kolme joukkuetta:</b> Alkukilpailun jälkeen kaksi parasta joukkuetta ampuvat mitaliottelun kullasta ja hopeasta. Alkukilpailun kolmannella sijalla oleva joukkue saa pronssia eikä pronssiottelua ammuta.</p> <p>b) <b>Kaksi joukkuetta:</b> Ammutaan mitaliottelu kullasta ja hopeasta.</p> <p>c) <b>Yksi joukkue:</b> Mitaliottelua ei ammuta vaan kilpailu loppuu alkukilpailun jälkeen.</p>																								
<p>9. Uudet selkänumerot alkukilpailun tai mahdollisten pudotusammuntojen jälkeen</p>	<p>a) Alkukilpailun ja sitä mahdollisesti seuraavan pudotusammunnan jälkeen neljälle finaalivaiheeseen (mitaliottelut) selvinneelle joukkueelle jaetaan uudet selkänumerot alkukilpailusijoitusten perusteella.</p> <p>b) Parhaalla sijalla olevalle joukkueelle jaetaan numerot 1<sub>1</sub>, 1<sub>2</sub> ja 1<sub>3</sub>, toisena olevalle joukkueelle numerot 2<sub>1</sub>, 2<sub>2</sub> ja 2<sub>3</sub>, kolmannelle joukkueelle numerot 3<sub>1</sub>, 3<sub>2</sub> ja 3<sub>3</sub> sekä neljännelle joukkueelle numerot 4<sub>1</sub>, 4<sub>2</sub> ja 4<sub>3</sub>. Selkänumeroissa pitää myös näkyä joukkueiden kansallisuudet KOK:n lyhenteinä.</p> <p>c) Esimerkki selkänumeroista:</p> <table border="1" data-bbox="451 1451 1417 1523"> <tr> <td>USA</td><td>USA</td><td>USA</td><td>ITA</td><td>ITA</td><td>ITA</td><td>KOR</td><td>KOR</td><td>KOR</td><td>LUX</td><td>LUX</td><td>LUX</td> </tr> <tr> <td>1<sub>1</sub></td><td>1<sub>2</sub></td><td>1<sub>3</sub></td><td>2<sub>1</sub></td><td>2<sub>2</sub></td><td>2<sub>3</sub></td><td>3<sub>1</sub></td><td>3<sub>2</sub></td><td>3<sub>3</sub></td><td>4<sub>1</sub></td><td>4<sub>2</sub></td><td>4<sub>3</sub></td> </tr> </table>	USA	USA	USA	ITA	ITA	ITA	KOR	KOR	KOR	LUX	LUX	LUX	1 <sub>1</sub>	1 <sub>2</sub>	1 <sub>3</sub>	2 <sub>1</sub>	2 <sub>2</sub>	2 <sub>3</sub>	3 <sub>1</sub>	3 <sub>2</sub>	3 <sub>3</sub>	4 <sub>1</sub>	4 <sub>2</sub>	4 <sub>3</sub>
USA	USA	USA	ITA	ITA	ITA	KOR	KOR	KOR	LUX	LUX	LUX														
1 <sub>1</sub>	1 <sub>2</sub>	1 <sub>3</sub>	2 <sub>1</sub>	2 <sub>2</sub>	2 <sub>3</sub>	3 <sub>1</sub>	3 <sub>2</sub>	3 <sub>3</sub>	4 <sub>1</sub>	4 <sub>2</sub>	4 <sub>3</sub>														
<p>10. Finaalivaihe (mitaliottelut)</p>	<p><b>Kilpailuformaatti</b></p> <p>a) Finaalivaiheessa ammutaan pronssiottelu ensin ja kulta/hopeaottelu viimeiseksi.</p> <p>b) Finaalivaiheen joukkueiden urheilijat ilmoittautuvat kilpailualueella patruunatarkastusta varten viimeistään 30 minuuttia ennen pronssiottelun virallista alkamisaikaa, joko itse tai valmentajansa tai joukkueen toimitsijansa välityksellä. Tässä vaiheessa jury jakaa selkänumerot.</p> <p>c) Joukkueenjohtajat ovat vastuussa siitä, että selkänumerot jaetaan urheilijoille.</p>																								

	<p>d) Urheilijat, jotka osallistuvat pronssiotteluun tulee ilmoittautua finaalityössä (FOP) viimeistään viisitoista (15) minuuttia ennen pronssiottelun virallista alkamisaikaa.</p> <p>e) Urheilijat, jotka osallistuvat kulta/hopeaotteluun tulee ilmoittautua finaalityössä (FOP) viimeistään pronssiottelun virallisena alkamisaikana.</p> <p>f) Jury suorittaa patruuna- ja varustetarkastuksen. Patruunatarkastuksen on oltava suoritettu ennen urheilijoiden esittelyä.</p> <p>g) Mikäli joukkueen patruunat ei toimiteta määräaikaan mennessä, 30 minuuttia ennen pronssiottelun virallista alkamisaikaa, joukkueen laatikkoihin, vähennetään rangaistuksena 1 piste joukkueen ensimmäisen urheilijan ensimmäisestä osumasta. 1 pisteen rangaistus määrätään myös, jos joku joukkueen urheilija ei ilmoittaudu kilpailualueelle (FOP) noudattaen tämän säännön aikarajoja.</p>
<p>11. Kiekkomäärä mitaliotteluissa</p>	<p>a) Mitaliottelussa ampuvat kummankin joukkueen jäsenet järjestyksessä kultakin ampumapaikalta 3, 4, 5, 3 ja 4 (maksimissaan viisi ampumapaikkaa) neljä (4) kiekkoa (kaksi kaksoiskiekkoa). Enintään 20 kiekkoa per urheilija seuraavasti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1.sarja, ampumapaikka 3: 1 normaali ja 1 käänteinen kaksoiskiekko</li> <li>2.sarja, ampumapaikka 4: 1 normaali ja 1 käänteinen kaksoiskiekko</li> <li>3.sarja, ampumapaikka 5: 1 normaali ja 1 käänteinen kaksoiskiekko</li> <li>4.sarja, ampumapaikka 3: 1 normaali ja 1 käänteinen kaksoiskiekko</li> <li>5.sarja, ampumapaikka 4: 1 normaali ja 1 käänteinen kaksoiskiekko</li> </ul> <p>b) 1. sarjan (ampumapaikka 3) ampuu numerojärjestyksessä ensin se joukkue, jolla on korkeampi alkukilpailusijoitus (pienempi selkännumero). Toinen joukkue ampuu tämän jälkeen. Urheilijat järjestyvät numerojärjestyksessä jonoon ensimmäisen ampujan taakse. Yhden sarjan aikana kukin joukkue saa viisitoista (15) kiekkoa siten, että jokaiselta ampumapaikalta heitetään yksi (1) vasen, yksi (1) suora ja yksi (1) oikea kiekko.</p> <p>c) Ampumajärjestys joukkueiden välillä vaihtuu joka ampumapaikan jälkeen. Esim. toisen sarjan (ampumapaikka 4), ampuu toinen joukkue ensin ja ensimmäinen joukkue tämän jälkeen, jne.</p> <p>d) Joka sarjan (ampumapaikan) jälkeen saa se joukkue, jolla on eniten osumia sarjassa ammutuista 12 kiekosta (<math>3 \times 4 = 12</math>) kaksi (2) pistettä. Toinen joukkue saa nolla (0) pistettä. Jos tulokset ovat samat saavat kummatkin joukkueet yhden (1) pisteen. Sarjan pisteet siirtyvät seuraavaan sarjaan.</p> <p>e) Ammutut osumat eivät siirry, vaan jokainen sarja (ampumapaikka) aloitetaan nollassa (0).</p> <p>f) Joukkue, joka saavuttaa kuusi (6) pistettä on voittaja.</p> <p>g) Jos molemmilla joukkueella on sama tulos (5-5) viiden sarjan jälkeen, ratkaistaan voittaja pudotusammunnalla tämän säännön kohdan 12 mukaisesti.</p>



	<p>h) Kun tuomari on komentanut "START" tai kun edellinen urheilija on jättänyt ampumapaikan, tulee seuraava urheilija siirtyä kymmenen (10) sekunnin sisällä ampumapaikalle.</p> <p>i) Urheilijan on seistävä molemmat jalat kokonaan ampumapaikan rajojen sisäpuolella, ladattava aseensa, otettava valmis-asento ja kutsuttava ammuttavat kaksoiskiekot. Sallittu enimmäisaika kutsua molemmat ampumapaikalla ammuttavat kaksoiskiekot on 30 sekuntia siitä kun ampuja on siirtynyt ampumapaikalle.</p> <p>j) Aikarajoja tulee valvoa elektronisella ajanotolla, jota operoi sitä varten nimetty tuomari.</p>
<p>12. Pudotusammunta- menettely</p>	<p><b>Pudotusammunta alkukilpailun jälkeen</b></p> <p>a) Ampumajärjestys pudotusammunnassa määräytyy alkukilpailun väliaikaisten sijoitusten perusteella. Joukkue korkeammalla sijalla ampuu ensin.</p> <p>b) Mikäli joukkueilla on täydellinen tulos, tai sijat ei muuten saa ratkottua count back-säännöllä, tulee joukkueiden ampumajärjestys pudotusammunnassa arpoa.</p> <p>c) Pudotusammunta suoritetaan ampumapaikalta 4.</p> <p>d) Joukkueiden valmentajien on määrättävä missä järjestyksessä joukkueen urheilijat ampuvat. Ampumajärjestys pysyy samana koko pudotusammunnan ajan.</p> <p>e) Joukkueiden kaikki jäsenet osallistuvat pudotusammuntaan vuorotellen valmentajan määräämässä järjestyksessä seuraavasti:</p> <p>f) Ne joukkueiden urheilijat, jotka ampuvat ensin asettuvat jonoon ampumapaikan 4 taakse ja ampuvat vuoron perään normaalin kaksoiskiekon. Jos tasatulokset eivät ratkenneet, ampuvat joukkueiden toiset ampujat samalta ampumapaikalta käänteisen kaksoiskiekon. Ellei tasatulokset vielääkään ratkenneet, ampuvat joukkueiden kolmannet urheilijat samalta paikalta normaalin kaksoiskiekon. Kierto jatkuu, kunnes tasatulokset ovat ratkenneet.</p> <p>g) Ennen pudotusammuntaa sallitaan koelaukaukset ja näytetään näytekiekot.</p> <p><b>Pudotusammunta mitaliottelun jälkeen</b></p> <p>a) Ampumajärjestys pudotusammunnassa määräytyy selkänumeroiden perusteella. Joukkue, jolla on pienimmät selkänumerot, ampuu ensin. Joukkueen jäsenet ampuvat numerojärjestyksessä.</p> <p>b) Pudotusammunta ammutaan ampumapaikoilta 3, 4 ja 5, kiertäen kunnes tasatulokset ovat ratkenneet.</p> <p>c) Kaikki joukkueen jäsenet osallistuvat pudotusammuntaan numerojärjestyksessä. Ampumajärjestys pysyy samana koko pudotusammunnan ajan.</p> <p>d) Joukkueiden ne jäsenet, joilla on selkänumerossaan alanumero 1 ampuvat vuoron perään ampumapaikalta 3 normaalin kaksoiskiekon. Ellei tasatulokset ratkenneet ampuvat alanumerolla 2 olevat urheilijat samalta paikalta käänteisen kaksoiskiekon. Ellei tasatulokset vielääkään ratkenneet</p>

	<p>ampuvat kolmannet urheilijat normaalin kaksoiskiekon samalta ampumapaikalta. Jos tasatulokset eivät ratkenneet siirtyvät urheilijat ampumaan samassa järjestyksessä ampumapaikalle 4, sen jälkeen paikalle 5, takaisin paikalle 3 jne. kunnes tasatulokset ovat ratkenneet.</p> <p>e) Mitaliottelun jälkeisessä pudotusammunnassa ei sallita koelaukauksia eikä näytetä näytekiekkoja.</p>
13. Pudotusammunnan aikarajat	<p>a) Kun tuomari on komentanut "START" tai kun edellinen urheilija on jättänyt ampumapaikan, tulee seuraava urheilija siirtyä kymmenen (10) sekunnin sisällä ampumapaikalle.</p> <p>b) Urheilijan on seistävä molemmat jalat kokonaan ampumapaikan rajojen sisäpuolella, ladattava aseensa, otettava valmis-asento ja kutsuttava ammuttavat kaksoiskiekot. Sallittu enimmäisaika kutsua ampumapaikalla ammuttavat kaksoiskiekot on 15 sekuntia siitä kun ampuja on siirtynyt ampumapaikalle.</p> <p>c) Aikarajoja tulee valvoa elektronisella ajanotolla, jota operoi sitä varten nimetty tuomari.</p>
14. Valmentaminen	<p>a) Alkukilpailun ja mitaliotteluiden aikana ei-sanallinen valmentaminen on sallittu.</p> <p>b) Mitaliottelun aikana, kun on oman joukkueen urheilijan vuoro ampua, voi valmentaja käyttää yhden (1) aikalisän, joka on enintään yhden (1) minuutin pituinen. Valmentaja voi puhua urheilijansa/urheilijoidensa kanssa ampumapaikalla. Myös muut valmentajat voivat samanaikaisesti puhua urheilijoidensa kanssa.</p> <p>c) Juryn jäsenen on valvottava ajankäyttöä.</p> <p>d) Kuuluttaja voi katkon aikana kertoa yleisölle tilanteesta.</p>
16. Toimintahäiriöt	<p><b>Toimintahäiriöt alkukilpailun aikana</b></p> <p>a) Ase- ja patruunahäiriöt alkukilpailun aikana ratkaistaan haulikkosäännön H.9.12 mukaisesti. Huom.: Jos joukkue keskeyttää alkukilpailun aikana joukkuejäsenen aserikon vuoksi, joukkueen sijoitus määräytyy sen perusteella, montako kiekkoa joukkue osui ennen keskeyttämistä.</p> <p><b>Toimintahäiriöt mitaliottelun aikana</b></p> <p>a) Jos tuomari päättää, ettei ase tai patruunoiden toimintahäiriö ole urheilijan syytä, tulee finaali keskeyttää ja urheilijalle on annettava kolme (3) minuuttia aikaa korjata ase tai hankkia toinen tarkastettu ase tai uusia patruunoita. Ellei tämä ole mahdollista kolmen minuutin sisällä, joutuu urheilija (joukkue) keskeyttämään kilpailunsa.</p> <p>b) Mitaliottelu jatkuu kun häiriö on korjattu. Jos urheilija (joukkue) keskeyttää, tulee ottelu keskeyttää ja ei-keskeyttänyt joukkue julistetaan voittajaksi.</p> <p>c) Joukkueelle sallitaan kaksi (2) toimintahäiriötä mitaliottelun aikana, mukaan luettuna pudotusammunnat, riippumatta siitä yritettiinkö toimintahäiriö korjata tai ei.</p>

	<p>d) Jokainen säännönmukainen kiekko, jonka kohdalla tämän jälkeen tapahtuu aseeseen tai patruunoiden toimintahäiriö tulee tuomita <b>“OHI”</b> riippumatta siitä yrittikö urheilija ampua tai ei.</p>
16. Vastalauseet	<p><b>Vastalauseet alkukilpailun aikana</b></p> <p>a) Vastalauseet alkukilpailun aikana ratkaistaan haulikkosäännön H.9.17 mukaisesti.</p> <p><b>Vastalauseet mitaliottelun aikana</b></p> <p>a) Jos urheilija on eri mieltä tuomarin kanssa koskien <b>”OSUMA”</b>, <b>”OHI”</b>, <b>”UUSI KIEKKO”</b> tai säännönvastaisia kiekkoja, tulee hänen ilmoittaa siitä heti nostamalla käsi ja sanomalla "vastalause" ("protesti") ennen kuin seuraava urheilija on ampunut.</p> <p>b) Tuomarin on tällöin keskeytettävä ammunta ja, kuultuaan sivutuomareiden mielipiteet, tehdä päätöksensä. Protestia ei hyväksytä, jos seuraava urheilija on ampunut.</p> <p>c) Kaikki muut urheilijan tai valmentajan tekemät protestit käsittelee finaalin vastalausejury välittömästi. Finaalin vastalausejuryn päätös on lopullinen eikä siitä voi vedota.</p> <p>d) Jos mitaliottelussa tehty, muuta kuin <b>”OSUMA”</b>, <b>”OHI”</b>, <b>”UUSI KIEKKO”</b> tai säännönvastaisia kiekkoja koskeva protesti hävitään, tulee urheilijalta (joukkueelta) vähentää kaksi (2) pistettä (sarjan kaksi (2) viimeistä osumaa).</p> <p>e) ISSF:n VAR-sääntöä (H.9.18.4) noudatetaan mitaliotteluissa.</p>
17. Mitalitien esittely	<p>Pronssimitali joukkue liittyy finaali radalla (FOP) kulta ja hopeajoukkueeseen ja he kaikki ryhtyvät virallisia valokuvia ja kuulutuksia varten.</p>
18. Kuulutukset	<p>Mitaliottelujen aikana, aina kun kaikki ovat ampuneet yhden viiden (5) kiekon sarjan, kuulutetaan tilanne. Kuulutus saa olla korkeintaan minuutin pituinen.</p>
19. Erikoisvarusteet ja finaalityöimittajat	<p>Yksityiskohdat löytyvät haulikon säännöstä H.9.18.</p>
20. Musiikki ja yleisön osallistuminen	<p>Mitaliottelujen aikana tulee soittaa musiikkia. Teknisen asiantuntijan on hyväksyttävä soittolista. Yleisöä kehoitetaan kannustamaan suosikkejaan mitaliottelun aikana.</p>
21. Kiekot	<p>Alkukilpailussa normaalit kiekot. Mitaliotteluissa pölykiekot. Mitaliottelut on käytävä finaali radalla.</p>
22. Epämääräiset ja kiistanalaiset kysymykset	<p>ISSF:n tekniset yleissäännöt pätevät kaikissa niissä tilanteissa, joista ei ole mainintaa yllä olevassa säännössä. Epämääräiset tai kiistanalaiset kysymykset tulee juryn ratkaista ISSF:n teknisten yleissääntöjen, haulikkosääntöjen tai muiden soveltuvien sääntöjen mukaisesti.</p>