

H/2026



HAULIKKOLAJIEN SÄÄNNÖT (H)

- TRAP
- SKEET
- TRAP ja SKEET parikilpailu
- **SAL:n Kaksoistrap**
- SAL:n Automaattitrap
- SAL:n Kansallinen trap
- SAL:n Kansallinen skeet

Hyväksytty Suomen Ampumaurheiluliiton kilpailuvaliokunnan kokouksessa **29.1.2026**.

Voimassa **1.2.2026** alkaen.

Säännöt noudattavat ISSF:n kilpailusääntöjä.

HAULIKKOLAJIEN SÄÄNNÖT H/2026

HUOM: Tässä versiossa eivät sivunumerot täsmää.

9.1	Yleistä	3
9.2	Turvallisuus	4
9.3	Rata- ja kiekkomääräykset	9
9.4	Varusteet ja patruunat	10
9.5	Kilpailutoimitsijat	17
9.6	Ampumalajit ja kilpailuohjelma	29
9.7	Kiekot - säännönmukainen, säännönvastainen, rikkinäinen, osuma, ohi ja uudet kiekot	33
9.8	Kilpailusäännöt - trap	36
9.9	Kilpailusäännöt - skeet	61
9.10	Kilpailujärjestelyt	80
9.11	Toimintahäiriöt	85
9.12	Kilpailuvaatetus ja varusteet	91
9.13	Tulostoimisto ja tulosten kirjaaminen	94
9.14	Tasatulokset ja pudotusammunta	102
9.15	Sääntörikkomukset	111
9.16	Protestit ja vetoomukset	118
9.17	Finaalit	
9.18	Parikilpailut, skeet ja trap	
9.19	Joukkuekilpailut	122
9.20	Kuvat ja taulukot	123
9.21	Hakemisto	133
9.22	SAL:n kaksoistrapin kilpailusäännöt	148
9.23	SAL:n automaattitrapin ja kansallisen trapin kilpailusäännöt	144
9.24	SAL:n kansallisen skeetin kilpailusäännöt	163
Liite 1	SAL:n haulikkojaoston ohjeita	167
Liite 2	Manuaalisen sivutaulun hoitajan toimintaohje	169
Liite 3	Ohje yhdistetyn finaalin järjestämiseksi	172
Liite 4	Ratakomennot suomeksi ja englanniksi	173
Liite 5	Liikuntavammaisten kilpaileminen	174
Liite 6	Ohje ikämiesten ja -naisten ns. vanhanmallisen finaalin järjestämiseksi	184

HUOM: Nämä ovat SAL:n säännöt ja ne noudattavat ISSF:n (Kansainvälinen Ampumaurheiluliitto) sääntöjä. SAL on ISSF:n jäsen.

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

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

Käytetyt lyhenteet:

KY = Kilpailutoiminnan yleissäännöt ja ohjeet

TS = Tekniset säännöt

Missä nämä säännöt viittaavat miehiin, voidaan ne soveltaa myös miesjunioreihin, ja missä säännöt viittaavat naisiin, voidaan ne soveltaa myös naisjunioreihin (poikkeukset katso KY).

[Kaksoistrapin](#), automaattitrapin, kansallisen trapin ja kansallisen skeetin säännöt ovat SAL:n kansallisia sääntöjä, eikä niitä ole tämän sääntökirjan pohjana olevassa alkuperäisessä ISSF:n sääntökirjassa. Myös kaikki litteet ovat kansallisia.

Tämä on [H/2026](#) nettiversio ja se on voimassa [1.2.2026](#) lähtien. Tämä sääntökirja kumoaa kaikki edelliset "Haukkolajien säännöt (H/20XX)" [Sääntökirjoja ei toistaiseksi paineta vaan kirjat ovat ainoastaan digitaalisessa muodossa. Viimeisin painettu kirja on vanhentunut eikä ole miltään osin enää voimassa.](#)

9.1

YLEISTÄ

9.1.1

Nämä säännöt ovat osa ISSF:n teknisiä sääntöjä. Ne ovat voimassa kaikissa ISSF:n haulikkokilpailuissa.

SAL:n kommentti: Nämä säännöt ovat voimassa kaikissa SAL:n skeet-, ja trapkilpailuissa sekä kaksoistrapin, kansallisen trapin, automaattitrapin ja kansallisen skeetin kilpailuissa. Lyhenteen ISSF voi korvata lyhenteellä SAL tarkoittamaan kansallista kilpailutoimintaa.

9.1.2

Jokaisen urheilijan, valmentajan joukkueen johtajan ja kilpailun toimitsijan tulee tuntea säännöt ja varmistaa, että näitä sääntöjä noudatetaan. Jokaisen urheilijan velvollisuus on noudattaa näitä sääntöjä.

9.1.3

Siinä missä säännöt koskevat oikeakätistä urheilijaa koskevat säännöt käänteisesti (peilikuvana) myös vasenkätistä urheilijaa.

9.1.4

Jos sääntö ei erityisesti koske yksinomaan miesten tai naisten kilpailuja koskevat ne yhtälailla niin miesten kuin naisten kilpailuja.

9.1.5

Siinä missä tämän säännön taulukot ja kuvat sisältävät yksilöityä tietoa vastaavat ne numeroituja sääntökohtia.

9.1.6

Kansalliset liitot voivat kansallisissa kilpailuissaan poiketa näistä säännöistä omien

määräystensä tai rataolosuhteinen johdosta. Muutoksista tulee ilmoittaa teknisessä kokouksessa.

SAL:n lisäys: SAL:n alaisissa kilpailuissa noudatetaan KY:n määräyksiä ja tämän sääntökirjan kansallisia poikkeuksia. Muista sallituista säännöistä poikkeamisista pitää ilmoittaa kilpailukutsussa ja kilpailuohjeissa (katso KY).

9.2 TURVALLISUUS

TURVALLISUUS ON ENSISIJAISEN TÄRKEÄÄ

9.2.1 Urheilijoiden, ratahenkilökunnan ja yleisön turvallisuus vaatii jatkuvaa huolellista ampuma-aseiden käsittelyn valvontaa ja varovaisuutta radalla liikuttaessa. Kilpailutoimitsijoita, jotka joutuvat toimimaan ampumalinjan etupuolella kehoitetaan käyttämään huomioväristä liiviä. Kaikkien on osoitettava itsekuria.

9.2.2 Haulikon kantaminen

Turvallisuuden varmistamiseksi kaikkia haulikoita, myös niiden ollessa tyhjiä, tulee käsitellä suurimmalla mahdollisella huolellisuudella koko ajan **sekä kantaa avattuina** (rangaistus - mahdollinen hylkääminen).

- a) tavanomaisia kaksipiippuisia haulikoita tulee kantaa taitettuina, piiput tyhjinä;

SAL:n lisäys: Itselataavia haulikoita tulee kantaa lukko näkyvästi auki, lukossa pitää olla turvalippu ja piipun on osoitettava turvalliseen suuntaan joko ylös taivasta tai alas maata kohti.

- b) Kun haulikkoa ei käytetä, on se **avattava ja** laitettava **avattuna** asetelineeseen, lukittuun aselaatikkoon, asevarastoon tai muuhun turvalliseen paikkaan.
- c) Kaikkien haulikoiden on oltava lataamattomina. Haulikon saa ladata ainoastaan ampumapaikalla ja vasta sen jälkeen, kun alkamiskomento tai merkki **“START”** on annettu **tai kun on urheilijan vuoro ampua.**
- d) Patruunoita, **tai hylsyjä**, ei saa ladata aseeseen ennen kuin urheilija seisoo ampumapaikallaan kääntyneenä ampumasuuntaan ja haulikko osoittaa turvalliseen suuntaan sen jälkeen kun ratatuomari on antanut luvan ampua.
- e) Kun ammunta keskeytyy, on ase **avattava ja** patruunat ja hylsyty poistettava.
- f) Urheilija ei saa kääntyä ampumapaikallaan ennen kuin ase on tyhjä sekä avattu.

- g) Viimeisen laukauksen jälkeen, ennen kuin urheilija lähtee ampumapaikalta ja ase laitetaan asetelineeseen, asevarastoon jne., on hänen varmistettava, että hänen aseessaan ei ole patruunoita patruunapesissä eikä makasiinissa. Suljetun aseeseen käsitteleminen on kiellettyä kun ratahenkilökuntaa on ampumalinjan etupuolella.

9.2.3

Tähtääminen

- a) Tähtäysharjoittelu on sallittu ainoastaan nimetyillä ampumapaikoilla ja ainoastaan ratatuomarin suostumuksella sekä erikseen nimetyssä kuivalaukauspaikassa.
- b) Toisen urheilijan kiekkoon tähtääminen tai ampuminen tai lintujen, tai muiden eläinten tahallinen tähtääminen tai ampuminen on kiellettyä ja voi johtaa hylkäämiseen.
- c) Tähtäysharjoittelu kaikissa muissa paikoissa, paitsi siihen erikseen varatulla alueella, on kiellettyä ja voi johtaa hylkäämiseen.

9.2.4

Ampuminen ja koelaukaukset

- a) Ampua saa ainoastaan omalla vuorolla, kun kiekko on heitetty.
- b) Ratatuomarin suostumuksella voi kukin urheilija ampua korkeintaan kaksi (2)

koelaukausta ennen hänen päivän ensimmäisen kierroksen alkamista.

- c) Koelaukaukset ovat myös sallittuja ennen finaalin alkua ja ennen finaalia edeltävää pudotusammuntaa **mutta ei ennen finaalin aikaista pudotusammuntaa**.
- d) Koelaukauksia ei saa ampuma-alueen sisäpuolella ampua maahan. Jos ampuja ampuu koelaukauksen/laukaukset maahan, hänelle tuomitaan varoitus (keltainen kortti). Mikäli tämä toistuu saman kierroksen aikana, tulee hänelle tuomita OHI osuttiinpa kiekoon tai ei.
- e) Koelaukauksista aseiden korjaamisen jälkeen on sallittua mutta siitä on sovittava päätuomarin kanssa.

9.2.5

STOP -komento

- a) Kun **“STOP”** -komento tai merkki annetaan, tulee ampuminen lopettaa välittömästi. Kaikkien urheilijoiden tulee avata aseensa lukot ja poistaa patruunat aseistaan.
- b) Yhtään asetta ei saa sulkea ennen kuin komento jatkaa (**“START”** tai **“READY”**) on **ratatuomarin toimesta** annettu.
- c) Ampuminen voidaan aloittaa vasta **ratatuomarin** luvalla, esimerkiksi komennolla (**“START”**) tai merkillä.

- d) Jokainen urheilija, joka käsittelee suljettua asetta ilman ratatuomarin lupaa sen jälkeen kun **“STOP”** -komento on annettu, voidaan sulkea pois kilpailusta.

9.2.6

Ratakomennot

- a) Kaikki komennot tulee antaa englanninkielellä.

SAL:n kommentti: SAL:n kilpailuissa komennot voidaan antaa suomeksi tai vaihtoehtoisesti suomeksi ja englanniksi. SFS:n alaisissa kilpailuissa komennot voidaan antaa myös ruotsiksi.

- b) Ratatuomari tai muut vastaavat rata-toimitsijat ovat vastuussa komentojen **“START”**, **“STOP”** ja muiden tarvittavien komentojen antamisesta.

SAL:n täsmennys: Vain ratatuomari voi antaa komennon "START" tai "VALMIS" tai muun merkin ammunnan aloittamiseen/jatkamiseen.

- c) Ratatuomarin tulee varmistua sitä, että komentoja totellaan ja että kaikkia haulikoita käsitellään turvallisesti.

9.2.7

Silmien ja kuulon suojaimet

- a) Kaikkien urheilijoiden ja muiden henkilöiden, jotka ovat ampumapaikan välittömässä läheisyydessä, tulee käyttää

kuulosuojaimia, korvatulppia tai vastaavia suojuksia.

- b) Kuulonsuojaimet, joissa on minkä tahansa tyyppinen vastaanotin tai ääntä vahvistava toiminto, ovat urheilijoille ja valmentajille kiellettyjä kilpailualueella. Kuulorajoitteiset urheilijat saavat juryn hyväksynnällä käyttää kuulolaitteita (kts. TS.6.2.5).

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

- c) Kaikkien urheilijoiden, tuomareiden ja toimitsijoiden on käytettävä särkymättömiä ampumalaseja tai vastaavia silmäsuojaimia.

~~**SAL:n lisäys:** SAL:n skeet-kilpailuissa sekä kilpailuja edeltävissä harjoituksissa on urheilijoiden, tuomareiden ja radalla olevien toimitsijoiden käytettävä silmiä suojaavia laseja. Urheilijan, jolla ei ole silmiä suojaavia laseja, ei saa antaa ampua. Rankassa lumi- tai vesisateessa urheilija saa ampua ilman suojaavia laseja, jos se hänestä on välttämätöntä. Tämän hän tekee täysin omalla vastuullaan.~~

- d) Jos huomataan, että urheilija on ampu-mapaikallaan ilman kuulonsuojausta, tulee ratatuomarin antaa urheilijalle ensimmäisestä kerrasta varoitus (keltainen kortti). Seuraavasta kerrasta kilpailun tai virallisen harjoituksen (PET) aikana tulee ratatuomarin tuomita 1 kiekon menetys (vihreä kortti) (kierroksen ensimmäinen osuma).
- e) Jos huomataan, että urheilija on ampu-mapaikallaan ilman silmäsuojia, tulee ratatuomarin antaa urheilijalle ensimmäisestä kerrasta varoitus (keltainen kortti). Seuraavasta kerrasta kilpailun tai virallisen harjoituksen (PET) aikana tulee ratatuomarin tuomita 1 kiekon menetys (vihreä kortti) (kierroksen ensimmäinen osuma).
- f) Jos juryn puheenjohtaja päättää, niin sateen, sumun tai huonon sään takia urheilija voi ampua ilman silmäsuojia.

SAL:n täsmennys: Mikäli toinen sama rike tapahtuu virallisten harjoitusten aikana, tulee yhden kiekon menetys tuomita ensimmäisen kilpailukierroksen ensimmäisestä osumasta.

- a) Savikiekkojen määräykset löytyvät teknisissä säännöissä (TS) kohdassa TS.6.3.6.
- b) Ampumaratojen yksityiskohtaiset määräykset ovat teknisissä säännöissä kohdassa TS.6.4.17 - 6.4.19.

SAL:n lisäys: Kaksoistrapin, kansallisen trapin, automaattitrapin ja kansallisen skeetin ratamääräykset löytyvät tämän kirjan lopusta.

- c) Urheilijat, valmentajat tai joukkueen toimitsijat eivät millään tavalla saa kajota ratalaitteistoon (heittimet, mikrofonit, ratatietokoneet jne.) sen jälkeen kun ratatuomari tai jury on ne säätänyt. Ensimmäisestä rikkeestä tulee antaa **VAROITUS** (keltainen kortti) **kyseiselle** urheilijalle, **valmentajalle tai joukkueen toimitsijalle**. Seuraavasta rikkeestä on tuomittava pisteen vähennys viimeiseksi ammutun kierroksen viimeisestä osutusta kiekosta, **tai ensimmäisestä kierroksesta jos ammunta ei vielä ole alkanut** (vihreä kortti). Sitä seuraavista rikkeistä seuraa hylkääminen (punainen kortti). Ratatietokoneen tahallinen sulkeminen johtaa välittömään hylkäämiseen. Jos valmentaja tai joukkueen toimitsija rikkoo tätä sääntöä, tulee va-

roitus tai rangaistus antaa kaikille sen valmentajan/toimitsijan urheilijoille.

9.4 VARUSTEET JA PATRUUNAT

9.4.1 Varusterajoitukset

- a) Urheilijat saavat käyttää ainoastaan välineitä ja vaatteita, jotka ovat ISSF:n sääntöjen mukaisia.
- b) Kaikki aseet, laitteet, välineet tai muut esineet, jotka antavat epäurheilijamaisen edun muihin urheilijoihin nähden ja joita ei mainita näissä säännöissä tai ovat tämän säännön hengen vastaisia, mukaan lukien kaikki välineet tai menetelmät, jotka helpottavat kiekkojen laskemista, ovat kiellettyjä.
- c) Värilliset patruunoiden välitulpat, ovat kiellettyjä (kts. 9.4.3.1.f).
- d) Tämän säännön rikkomisesta urheilijalle tulee ensimmäisen rikkeen kohdalla antaa varoitus (keltainen kortti). Seuraavista rikkeistä on tuomittava viiden (5) kiekon vähennys (vihreä kortti) joka merkitään viimeksi ammutun kierroksen viiden viimeisen osutun kiekon tulokseen.

9.4.1.1 Varustetarkastus

- a) Urheilijat ovat vastuussa siitä, että kaikki heidän varusteensa ja vaatteensa,

joita he käyttävät ISSF:n kilpailuissa ovat ISSF:n sääntöjen mukaisia.

- b) Haulikkojury on vastuussa siitä, että he tarkastavat urheilijoiden välineet. Juryn on järjestettävä mahdollisuus urheilijoille tarkastuttaa varusteitaan. Tämä tarkastusmahdollisuus on oltava ensimmäisestä virallisesta harjoituspäivästä lähtien, jotta urheilijat mikäli haluavat voivat tarkastuttaa välineensä ennen kilpailuja.
- c) Varustesääntöjen noudattamiseksi jury suorittaa satunnaisia tarkastuksia kilpailujen aikana. Urheilijaa, joka rikkoo varustesääntöjä, rangaistaa näiden sääntöjen mukaisesti.
- d) Kilpailija, joka todetaan rikkovan aseita tai skeet-merkkiä koskevia sääntöjä voidaan hylätä on hylättävä.

9.4.1.2 Varusteet ampuma-alueella (field of play)

Kaikki urheilijan varusteet ampuma-alueella on katsottava olevan urheilijan käytettävissä ja ne ovat juryn tarkastettavissa. Rikkomuksista seuraa rangaistuksia.

9.4.1.3 Ampumaliivit

Kaikkien urheilijoiden on käytettävä asianmukaista ampumaliiviä (hihaton) tai am-

pumatakkia (pitkähihainen), kun he ovat ampuma-alueella ja valmiina ampumaan.

9.4.2 Haulikot

9.4.2.1 Asetyypit

- a) ISSF:n valvomissa kilpailuissa voidaan käyttää kaiken tyyppisiä rihlattomia haulikoita, **pl. itselataavia kertatuli- (puoliautomaattisia) ja pumppuhaulikoita**, edellyttäen, ettei niiden kaliiperi ole suurempi kuin 12. Haulikoita, joiden kaliiperi on pienempi kuin 12, voidaan käyttää.

SAL:n poikkeus: SAL:n kansallisessa kilpailutoiminnassa saa käyttää itselataavaa kertatulihaulikkoa (puoliautomaatti). Haulikoissa, joissa on makasiini tai patruunalipas, tulee olla este niin, että patruunalippaaseen tai makasiiniin ei voi kerralla laittaa enempää kuin yhden patruunan.

- b) Haulikoissa ei saa olla maastokuviollinen viimeistely.
- c) Turvallisuusvaatimusten vuoksi kaikkien haulikoiden osien ja varusteiden (mukaan lukien rei'itetyt piiput, perä, etutukki, piippu sekä vaihdettavat suipistajat) on oltava tunnustetun valmistajan valmistamia. Kaikki muutokset,

jotka eivät noudata turvallisuusvaatimuksia, kielletään käytöstä.

9.4.2.2 Päästöliipaisimet

Aseet, joissa on minkä tahansa tyyppinen päästöliipaisin ovat kiellettyjä.

9.4.2.3 Hihnat

Aseessa ei saa olla kanto- eikä muita hihnoja.

9.4.2.4 ~~Makasiinilla varustetut aseet~~

~~Haulikoissa, joissa on makasiini tai patruunalipas, tulee olla este niin, että patruunalippaaseen tai makasiiniin ei voi kerralla laittaa enempää kuin yhden patruunan.~~

9.4.2.4 Aseiden vaihtaminen

Toimivien aseiden ja niiden koneiston osien vaihtaminen, mukaan lukien supistajia, on kielletty ~~saman~~ kierroksen aikana.

9.4.2.5 Suujarrut

Suujarru tai muut samaa tarkoitusta ajavat laitteet ovat kiellettyjä, kuitenkin niin, että rei'itetyt vaihtosupistajat ovat sallittuja (katso 9.4.2.6 ja 9.4.2.7).

SAL:n kommentti: Kielto koskee myös kaksoistrapia, kansallista trapia, auto-maattitrapia ja kansallista skeetiä.

9.4.2.6 **Rei'itetyt piiput ja vaihtosupistajat rei'ityksellä tai ilman**

Piippu saa olla rei'itetty edellyttäen, ettei rei'itys ulotu kauemmaksi kuin 20 cm piipun suusta tai minkä tahansa vaihtosupistajan suusta taaemmaksi.

9.4.2.7 Vaihtosupistajat (rei'itetyt tai ei) ovat sallittuja. Vaihtosupistajien rei'itys, mukaan lukien mahdollinen piipun rei'itys, ei saa ulottua kauemmaksi kuin 20 cm vaihtosupistajan suusta.

9.4.2.8 **Optiset tähtäimet**

Kaikki sellaiset aseeseen kiinnitettävät laitteet, jotka suurentavat kuvaa, lähettävät valoa, näyttävät ennakon tai optisesti tehostavat kiekon näkymistä ovat kiellettyjä. Aseeseen kiinnitettävät video- ym. kamerat ovat kiellettyjä.

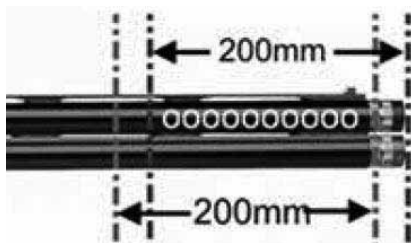
9.4.2.9 **Perälevyn korkeus (vain Skeet) ~~mitta-~~ ~~ja piipun rei'itys~~**

9.4.2.10 Tukin (säädettävän tai Monte Carlo -tyypisen) perälevyn korkeus ei saa olla enemmän kuin 170 mm mitattuna poskipakan korkeammasta kohdasta. Mikä tahansa perälevyn jatke, joka ei ole kiinteä osa aseeseen tukkia ja joka on tarkoitettu ainoastaan tukin korkeuden jatkamiseksi on kielletty.



9.4.2.11 Piipun rei'itys

Piipun rei'itys ei saa ulottua pidemmälle kuin 20 cm piipunsuusta tai vaihtosupistajan päästä (katso 9.4.2.6 ja 9.4.2.7).



9.4.3 Patruunat

9.4.3.1 Patruunan spesifikaatiot

ISSF:n kilpailuissa sallittujen patruunoiden on täytettävä seuraavat määritelmät:

- a) Haulilatauksen paino ei saa ylittää 24,0 g (+0,5 g toleranssi). Todetakseen, että urheilija käyttää tämän säännön mukaisia patruunoita, ei patruunatestiin valittujen patruunoiden latausten keskiarvo saa ylittää maksimilatauksen ja toleranssin yhteenlaskettua arvoa (yht. 24,5 g).
- b) Haulien tulee olla muodoltaan pyöreitä.

- c) Haulien tulee olla lyijystä, lyijyseoksesta tai muusta ISSF:n hyväksymästä aineesta valmistettuja.

SAL:n lisäys: SAL:n kansallisessa kilpailutoiminnassa, ml. SM- ja ennätyskelpoiset kilpailut, sallitaan kilpailujärjestäjän harkinnan mukaan myös muu haulimateriaali kuin lyijy. Mikäli kilpailussa sallitaan muu kuin lyijy, tulee siitä olla maininta kilpailuhakemuksessa ja kilpailukutsussa.

- d) Haulien halkaisija ei saa olla suurempi kuin 2,6 mm.

- e) Haulit voivat olla päällystettyjä.

- f) Kaikkien piipusta poistuvien osien (välitulppien), lukuun ottamatta haulilatausta tai ruutia, on oltava läpikuultavia tai läpinäkyviä. Hauliin ei saa lisätä väriä. Mitään muuta elementtiä ei saa lisätä, jota voitaisiin virheellisesti tulkita osumaksi kiekkoon.

- ~~f) Ainoastaan läpinäkyviä tai läpikuultavia värittömiä välitulppia saa käyttää. Värikkiset välitulpat ovat kiellettyjä.~~

- g) Mustaruuti-, valojuova- ja muut erikoispatruunat ovat kiellettyjä.

- h) Mitään sellaisia sisäisiä muutoksia ei saa tehdä, jotka saavat aikaan ylimääräisen tai erityisen hajoamisvaikutuksen kuten käänteislataus, ristikot jne.

9.4.3.2 Patruunantarkastus

- a) Välinetarkastuksen tai juryn on toimeenpantava patruunantarkastusohjelma, jonka ISSF:n haulikkojaosto hyväksyy. Erityisohjeita patruunatestauksen suorittamiseksi löytyy haulikon varustetarkastusohjeesta, joka on saatavilla ISSF:n toimistosta.
- b) Kilpailun aikana ratatuomari, juryn jäsenen ohjeistamana tai juryn jäsen voi, normaalin patruunatarkastusohjelman ulkopuolella, koska tahansa ottaa patruunoita urheilijalta tarkastusta varten urheilijan ollessa ampuma-alueella (FOP).
- c) Kun patruunoita myydään kilpailupaikalla, tulee varustetarkastus tai haulikkojury tarkastaa näytteitä näistä patruunoista ennen ensimmäisen lajin virallisia harjoituksia sekä julkaistava näiden testien tulokset niin, että valmentajat ja urheilijat voivat näihin tutustua.
- d) Jos urheilija käyttää patruunoita, jotka eivät ole säännön 9.4.3.1.a mukaisia (haulilatauksen paino), tulee hänet **voidaan** hylätä kilpailuista (punainen kortti).
- e) Jos urheilija käyttää patruunoita, jotka eivät ole säännön 9.4.3.1. b - h mukaisia, tulee hänelle antaa varoitus

(keltainen kortti) tai rangaista säännön 9.4.1.d tai 9.15.4.1.e mukaisesti.

9.5 KILPAILUTOIMITSIJAT

9.5.1 Yleistä

Kaikilla henkilöillä, jotka toimivat toimitsijoina ISSF:n kilpailuissa tulee, kilpailun tasoon nähden, olla vaadittava pätevyys. Suorittaessaan tointaan on kaikilla jurynjäsenillä oltava ISSF:n (puna/musta) juryliivi päällään. Suorittaessa tointaan on kaikilla ratatuomareilla oltava ISSF:n (sini/musta) ratatuomariliivi päällään. Liivit tulee ostaa ISSF:n viralliselta toimittajalta.

SAL:n kommentti: Pätevyydet SAL:n kilpailuissa kts. KY. SAL:n kilpailuissa ei tarvitse pitää ISSF:n liivejä.

9.5.2 Jury

9.5.2.1 Tehtävät ennen kilpailun alkua

Ennen kilpailun alkua tulee juryn:

- a) tarkistaa radat varmistuakseen, että ne ovat sääntöjen mukaiset;
- b) varmistua siitä, että kiekot ovat näiden sääntöjen mukaisesti oikein asetetut;

Huom.: Jos huono sää tai muut syyt sitä edellyttää voi jury käyttää hyväksytyä nopeustutkaa tai vastaavaa nopeu-

denmittausjärjestelmää tarkistaakseen kiekot satunnaisesti.

- c) tarkistaa kilpailuorganisaatio varmistukseen siitä, että se on valmis kilpailujen läpiviemiseen;
- d) perustaa varustetarkastuspiste, jossa urheilijat voivat halutessaan tarkastuttaa aseensa, välineensä ja vaatteensa, ja
- e) yhteistyössä tulostoimiston kanssa valmistella, vahvistaa ja jakaa virallisten harjoitusten, peruskilpailun, finaalien sekä mahdollisten pudotusammuntojen erä- ja lähtöluettelot.

9.5.2.2 Tehtävät kilpailun aikana

Juryn tehtävänä on:

- a) Valvoa kilpailua.
- b) Neuvoa ja avustaa järjestelytoimikuntaa.
- c) Varmistaa ammuntaa koskevien määräysten toteuttamista.
- d) Tarkistaa urheilijoiden aseet, panokset ja varusteet.
- e) Tarkistaa heitinriikon jälkeen, että kiekkojen lentoradat asetetaan oikein.
- f) Suorittaa alkukilpailun aikana satunnaisia valmistautumisajan tarkastuksia.

- g) Suorittaa satunnaisia tarkastuksia kilpailun aikana varmistuakseen, että ase- patruuna, ampumaliivi- ja muita vaatetussääntöjä noudatetaan.
- h) Käsitellä protestit, jotka on jätetty määräysten mukaisesti.
- i) Valvoa, että ISSF:n kelpoisuus-, ISSF:n mainosoikeuksia ja ISSF:n mainos- ja sponsorointisääntöjä noudatetaan.
- j) Varmistaa ja hyväksyä väliaikaiset ja lopulliset tuloslueletot, sekä varmistua urheilijoiden pääsystä pudotusammuntoihin ja finaaliin.
- k) Päättää rangaistuksista.
- l) Päättää sanktioista siinä missä se on aiheellista.
- m) Tehdä ratkaisuja kaikissa asioissa, joista ei ole mainintaa näissä säännöissä tai jotka ovat ISSF:n sääntöjen ja määräysten hengen vastaisia.

9.5.3 Kilpailun tekninen johtaja (Chief Range Officer, CRO)

9.5.3.1 Yleistä

Kilpailun järjestelytoimikunta nimeää kilpailun teknisen johtajan. Hänellä tulisi olla laaja kokemus haulikkoammunnasta sekä hyvä tuntemus aseista ja ratalaitteista. Hänellä tulisi olla voimassa oleva

ISSF:n ratatuomarikortti (R-lisenssi) tai tuomarikortti (A- tai B-lisenssi). Hänen on hallittava englannin kieli hyvin, jotta hän voi kommunikoida tehokkaasti kaikkien muiden toimitsijoiden kanssa.

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

9.5.3.2

Kilpailun tekninen johtaja on vastuussa:

- a) kaikista kilpailun valmisteluun ja sen läpiviemiseen liittyvistä teknisistä ja käytännön asioista.
- b) siitä, että hän suorittaa kaikki seuraavassa luetellut tehtävät tiiviissä yhteistyössä teknisen asiantuntijan, järjestelytoimikunnan, juryn, päätuomarin, tulostoitimiston ja muiden toimitsijoiden kanssa.

9.5.3.3

Kilpailun teknisen johtajan tehtävät ovat:

- a) Antaa ohjeita ja valvoa ratojen valmistelua ISSF:n teknisten määräysten ja turvallisuusmääräysten mukaisesti haulikkokilpailuille soveltuvalla tavalla.
- b) Antaa ohjeita ja valvoa lisätoimintojen, kuten ase- ja patruunasäilytysten, teknisten palvelujen, viestintäyhteyksien,

teknisen henkilökunnan jne. järjestämisessä.

c) Antaa ohjeita ja valvoa oikeantyyppisten kiekkojen hankintaa harjoituksia ja kilpailuja varten, sekä varmistaa, että kaikki kiekot ovat saman valmistajan tekemiä, kuten kilpailun kilpailukutsussa/ohjeissa on mainittu.

d) Huolehtia pölykiekkojen hankkimisesta finaaleja, sekä finaalien mahdollisia pudotusammuntoja varten.

SAL:n kommentti: SAL:n kilpailut: katso liite 1 kohta 5.

e) Huolehtia siitä, että heittimet ovat oikein asetettu.

f) Huolehtia siitä, että kaikki ratalaitteet toimivat asianmukaisesti.

g) Huolehtia siitä, että oikeat ratalaitteet ja välineet ovat oikeilla radoilla ja että ne ovat oikeissa paikoissa (sivutaulu, tuolit sivutuomareille, kirjureille, asetelineet urheilijoille jne.).

h) Valmistella yhdessä järjestelytoimikunnan kanssa harjoitusaikataulut sekä laatia kilpailuille ohjelma.

i) Tehdä päätöksiä, juryn hyväksynnällä, asioissa, jotka koskevat kilpailuaikataulun ja ratojen muuttamista sekä am-

munnan keskeyttämistä jollain radalla turvallisuus- tai muista syistä.

- j) Neuvoa toimitsijoita heitinten, laukauslaitteiden ym. käytöstä sekä erityisesti huomioitavista turvallisuusnäkökohdista.
- k) Kun jury on hyväksynyt kiekkojen asetukset, kilpailun tekninen johtaja (CRO) vastaa heitinhautojen ja skeet-tornien turvallisuudesta varmistaakseen, ettei koneiden asetuksiin puututa.

9.5.4 Päätuomari (Chief of Referees)

9.5.4.1 Yleistä

Järjestelytoimikunta yhdessä ISSF:n kanssa nimeää päätuomarin. Hänellä tulee olla voimassa oleva ISSF:n rata-tuomarikortti (R-lisenssi). Hänellä tulee olla laaja kokemus haulikkoammunnasta, hyvä tuntemus aseista sekä osata ISSF:n kilpailuja koskevat säännöt. Päätuomari voi olla paikallinen tai kansainvälinen, mutta hänen on osattava puhua ja ymmärtää englantia.

SAL:n kommentti: SAL:n kilpailuissa päätuomarin nimeää järjestelytoimikunta, lisäksi noudatetaan KY:n määräyksiä koskien päätuomarin pätevyyttä.

9.5.4.2

Päätuomarin tehtävät ovat yleisesti:

- a) Avustaa järjestelytoimikuntaa ja ISSF:ää tuomareiden valinnassa.
- b) Valvoo rata- ja sivutuomareiden työskentelyä.
- c) Neuvoa ja tiedottaa rata- ja sivutuomareita.
- d) Laatii arvion tuomareiden työskentelystä.
- e) Laatii tuomareiden työaikataulut, ml. pudotusammunnat ja finaalit.
- f) Päättää yhdessä juryn kanssa esim. koska ja millä radalla urheilija, joka on joutunut jättämään eränsä asehäiriön takia tai joka on julistettu poissaolevaksi, saa ampua kierroksensa.
- g) Tiedottaa kilpailun johtajaa kaikista teknisistä tai muista vaikeuksista radoilla.
- h) Varmistaa, että ratatuomarit ovat ajoissa paikoillaan radalla ja sääntöjen mukaisesti pukeutuneina.
- i) Seuraa, että kilpailut viedään aikataulun mukaisesti läpi, sekä ryhtyy toimenpiteisiin viivästysten sattuessa.
- j) Tekee yhteistyötä teknisen asiantuntijan ja juryn kanssa kilpailun asianmukaisen läpiviemisen varmistamiseksi

sekä noudattaa heidän ohjeitaan ja määräyksiään.

- k) Laatia lyhyt raportti, joka sisältää tuomareiden nimet, lisenssinumerot sekä heidän suorituksensa kilpailun aikana, ja toimittaa tämä raportti juryn puheenjohtajalle.
- l) Tarkistaa, että kaikkien ratatuomareiden näkötodistukset ovat voimassa.

9.5.5 Ratatuomarit (Referees):

9.5.5.1 Järjestelytoimikunta nimeää ratatuomarit yhdessä päätuomarin ja ISSF:n kanssa. Kaikilla ratatuomareilla tulee olla:

- a) voimassa oleva ISSF:n ratatuomarikortti (R-lisenssi), sekä voimassa oleva näkötodistus;
- b) laaja kokemus haulikkoammunnasta, ja
- c) hyvät tiedot aseista sekä osata ISSF:n kilpailuja koskevat säännöt.
- d) Ratatuomarin on hallittava englannin kieli hyvin, jotta hän voi kommunikoida urheilijoiden ja toimitsijoiden kanssa.

SAL:n kommentti: SAL:n kilpailuissa ratatuomarit nimetään päätuomarin ja järjestelytoimikunnan toimesta ja noudatetaan KY:n määräyksiä koskien tuomareiden pätevyyttä.

9.5.5.2

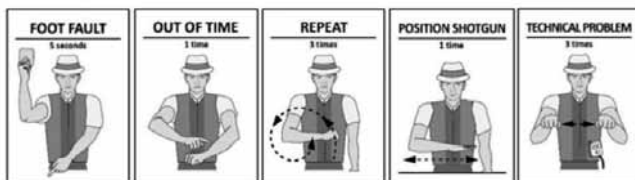
Ratatuomarin päätehtävät ovat:

- a) tarkistaa ennen erän alkua, että rata on turvallinen;
 - b) tarkistaa ennen erän alkua, että oikea erä on paikalla ja että sivutuomarit ovat valmiina paikoillaan;
 - c) varmistua siitä, että noudatetaan oikeaa käytäntöä urheilijan poissaolevaksi julistamisessa ("**ABSENT**") (katso sääntö 9.10.2.6 ja 9.10.2.7);
 - d) tehdä välitön päätös koskien osuttua kiekkoa "**OSUMA**" ("**HIT**"). Epäselvissä tapauksissa, tai urheilijan ollessa eri mieltä ratatuomarin **on** neuvoteltava sivutuomareiden kanssa ennen lopullista päätöstä;
 - e) tehdä välitön päätös koskien ohiamuttua kiekkoa "**OHI**" ("**LOST**"). Ratatuomarin on selvästi ilmaistava kaikki ohiammutut kiekot ("**OHI**");
 - f) tehdä välitön päätös koskien "**UUSI KIEKKO**" ("**NO TARGET**") tai mitätöimiä kiekkoja. Mikäli mahdollista on ratatuomarin huudettava "**UUSI KIEKKO**" tai antaa jonkun muun merkin ennen kuin urheilija ampuu;
- Huom.:** Säännönvastaisissa kiekkoissa vaaditaan ratatuomarilta selvä ja välitön ratkaisu.

- g) antaa varoituksia (keltainen kortti) tai automaattisia vähennyksiä (vihreä kortti) sääntörikkomuksissa siinä missä säännöt niin määräävät (katso 9.15);
- h) varmistaa, että jokaisen laukauksen tulos kirjataan oikein taululle ja pöytäkirjaan;
- i) kierroksen päätyttyä allekirjoittaa ratapöytäkirja sekä varmistaa, että kierroksen tulokset on oikein merkitty ja että kaikki teknisten rikkomusten varoitukset on merkitty pöytäkirjaan. Varoituksesta on myös tehtävä tapahtumaraaportti, joka on toimitettava tulostointiin;
- j) jos urheilija kiistää ratapöytäkirjaan merkityn tuloksensa, tulee tämä **aina kun on mahdollista** ratkaista ennen pöytäkirjan toimittamista tulostointiin;
- k) varmistaa, ettei urheilijoita häiritä;
- l) valvoa säännönvastaista valmentamista; sanaton valmentaminen on sallittua (katso TS.6.12.5.1);
- m)päätää kaikista urheilijan tekemistä protesteista;
- n) päätää mitä tehdä toimintakunnottomille haulikoille;
- o) päätää toimintahäiriötilanteista;

- p) varmistaa kierroksen oikea läpivienti;
- q) varmistaa, että turvallisuussääntöjä noudatetaan ja
- r) täyttää tapahtumaraportti ja ilmoita RTS:lle kaikista tapauksista, joissa on tapahtunut tilanne, jota ei ole jo lueteltu.

9.5.5.3 Ratatuomarin käyttämät käsimerkit kilpailun aikana



9.5.5.4 Ratatuomarin finaalin aikana käyttämät lisäkäsimerkit



9.5.5.5 Ratatuomarin antamat varoitukset

- a) Ratatuomarin on annettava varoituksia sääntörikkomuksista (keltainen kortti). Kaikki annetut varoitukset tulee merkitä viralliseen ratapöytäkirjaan (katso kohta 9.15). Lisäksi hänen on ilmoitettava RTS-jurylle ja päätuomarille kaikista annetuista varoituksista (keltaiset kortit), jotta ne kirjataan tapahtumaraporttiin.
- b) Ratatuomari ei voi päättää niistä rangaistuksista tai hylkäämisistä, jotka ovat juryn vastuulla.

9.5.6 Sivutuomarit (Assistant Referees)

9.5.6.1 Ratatuomarilla tulee olla apunaan kaksi (2) tai kolme (3) sivutuomaria:

- a) Järjestelytoimikunta nimeää päteviä sivutuomareita.
- b) Heillä on oltava ISSF:n haulikkotuomarin lisenssi (R-lisenssi) sekä voimassa oleva näkötodistus.

- ~~———— b) Ratatuomari voi hyväksyä pätevän vaihtomiehen sivutuomariksi.~~
- ~~———— c) Valmentaja ei saa toimia sivutuomarina kun saman maan urheilija ampuu vuorossa olevassa erässä.~~

SAL:n lisäys: SAL:n kilpailutoiminnassa sivutuomarit otetaan pääsääntöisesti

kiertävässä järjestyksessä edellisen erän urheilijoista. Jokaisen urheilijan on toimitettava sivutuomarin tehtävässä, jos niin määrätään.

Jos urheilija on määrätty sivutuomariksi, mutta hän ei ilmesty paikalle, eikä hänellä ole esittää hyväksyttävää syytä kieltäytymiselleen tai hyväksyttävää sijaista, juryn tulee rangaista häntä vähentämällä kutakin kieltäytymistä kohden yksi piste hänen tuloksestaan viimeksi ammutun kierroksen viimeisestä osumasta.

Toistuva tehtävästä kieltäytyminen voi johtaa kilpailusta poissulkemiseen.

Päivän ensimmäisen erän sivutuomareiksi voidaan ottaa saman radan kolmannelta erältä kaksi tai kolme viimeistä urheilijaa. Heitä koskevat samat kieltäytymissäännöt kuin muita sivutuomareita. **Vähennys tehdään päivän ensimmäisen kierroksen viimeisestä osumasta.**

Sivutuomaritehtävistä pitää ilmoittaa virallisella ilmoitustaululla ja eräluettelossa ja näiden ensimmäisten sivutuomareiden nimet pitää kuuluttaa ennen kilpailun alkua, jotta he varmasti ovat tietoisia tehtävästään. Sivutuomarivuoronsa jälkeen heille pitää suoda tarpeeksi aikaa (vähintään yhden erän verran) valmistautua omaan kilpailusuoritukseensa. **SAL:n alaisissa**

kilpailuissa sivutuomareilla ei tarvitse olla ratatuomaripätevyyttä.

9.5.6.2 Sivutuomareiden päätehtävät ovat:

- a) seurata jokaista heitettyä kiekkoa;
- b) tarkkailla, rikkoontuiko kiekko ennen laukausta;
- c) antaa, heti laukauksen jälkeen, ratatuomarille merkki jos hän on sitä mieltä, että kiekosta/kiekoista ammuttiin **“OHI”**;
- d) mikäli se on hänen tehtävänsä, merkitä ratatuomarin ilmoittama, kunkin kiekon tulos viralliseen ratapöytäkirjaan;
- e) mikäli ratatuomari häneltä kysyy, vastata kaikkiin heitettyä kiekkoa koskeviin kysymyksiin;
- f) olla sijoittuneena siten, että hän voi esteittä tarkkailla koko ampuma-aluetta;
- g) ilmoittaa skeetissä ratatuomarille, mikäli kiekkoon ei osuttu ampumarajojen sisäpuolella;
- h) skeetissä, kun urheilijoilla on vuorossa ampumapaikka 8, siirtyä paikoiltaan ampumapaikkojen 4 ja 8 linjalle ratatuomarin taakse ja kertoa ratatuomarille mikäli heidän mielestään kiekot ammuttiin keskitapin jälkeen;
- i) avustaa juryä protestitilanteissa;

- j) sivutuomareiden on käytettävä joko punaisia lippuja tai elektronista laitetta, joka ilmaisee osuman (vihreä valo) tai ohi (punainen valo);
- k) lippuja voidaan käyttää alkukilpailussa ja pudotusammunnoissa ennen finaaleja, mutta elektronista laitetta on käytettävä kaikissa finaaleissa ja finaalien pudotusammunnoissa.
- l) Kun elektronista laitetta käytetään, sen on ilmaistava kaksoiskiekot kahdella vihreällä tai kahdella punaisella valolla.

SAL:n lisäys: SAL:n alaisissa kilpailuissa lippujen käyttö on sallittua kaikissa kilpailun vaiheissa.

9.5.6.3

Ratatuomarin informoiminen

Ratatuomarin tulee aina itse tehdä lopullinen päätös. Jos joku sivutuomareista on eri mieltä, hänen velvollisuutensa on ilmoittaa tästä ratatuomarille nostamalla kätensä tai muuten kiinnittämällä tämän huomio. Ratatuomarin tulee sen jälkeen tehdä lopullinen ratkaisu.

9.6 AMPUMALAJIT JA KILPAILUOHJELMA

9.6.1 Ampumalajit

9.6.1.1 Haulikon olympialajit ovat:

TRAP, miehet

TRAP, naiset

SKEET, miehet

SKEET, naiset

SKEET PARIKILPAILU (mies ja nainen)

tai TRAP PARIKILPAILU (mies ja nainen)

9.6.1.2 Muut lajit

TRAP, miesjuniorit

TRAP, naisjuniorit

SKEET, miesjuniorit

SKEET, ja naisjuniorit

**SKEET PARIKILPAILU (sekä aikuiset
että juniorit)**

**TRAP PARIKILPAILU (sekä aikuiset
että juniorit)**

**SKEET JOUKKUEKILPAILU (miehet,
miesjuniorit, naiset, naisjuniorit)**

**TRAP JOUKKUEKILPAILU (miehet,
miesjuniorit, naiset, naisjuniorit)**

~~**KAKSOISTRAP, miehet**~~

~~**KAKSOISTRAP, naiset**~~

~~**KAKSOISTRAP, miesjuniorit**~~

~~**KAKSOISTRAP, naisjuniorit**~~

**Avoimet kilpailut, molemmat sukupuo-
let ja kaikki ikäsarjat**

SAL:n lisäys: sekä kaksoistrap, kansallinen trap, automaattitrap ja kansallinen skeet.

9.6.1.3 Ohjelmat ovat seuraavat:

Laji	Sarjat	Alkukilpailu	Finaali
Skeet henkilökohtainen kilpailu	M, W, MJ, WJ	125 kiekkoa 5 kierrosta a' 25 kiekkoa 2 tai 3 päivää	Pudotus-ammunta-tyyppinen: 32 kiekkoa pronssi ja 36 kiekkoa kulta ja hopea (kts. 9.17.4.2)
Trap henkilökohtainen kilpailu	M, W, MJ, WJ	125 kiekkoa 5 kierrosta a' 25 kiekkoa 2 tai 3 päivää	Pudotus-ammunta-tyyppinen 25 kiekkoa pronssi ja 30 kiekkoa kulta ja hopea (kts. 9.17.4.1)
Skeet parikilpailu	M+W MJ+WJ	75 kiekkoa kumpikin 3 kierrosta a' 25 kiekkoa	Finaali yksivaiheinen Pronssi 2x24 kiekkoa (48). Kulta ja hopea 2x28 kiekkoa (56) (kts. 9.18.4.2)

Trap parikilpailu	M+W MJ+WJ	75 kiekkoa kumpikin 3 kierrosta a' 25 kiekkoa	Finaali yksivaihenen Pronssi 2x15 kiekkoa (30). Kulta ja hopea 2x20 kiekkoa (40) (kts. 9.18.4.1)
Skeet joukkuekilpailu	M, W, MJ, WJ	125 kiekkoa kukin 5 kierrosta a' 25 kiekkoa	Ei finaalia
Trap joukkuekilpailu	M, W, MJ, WJ	125 kiekkoa kukin 5 kierrosta a' 25 kiekkoa	Ei finaalia

~~**Huom.:** Finaalien kuvaus löytyy henkilökohtaisen kilpailun osalta säännössä TS.6.19 ja parikilpailun osalta säännössä TS.6.20. Joukkuekilpailun säännöt löytyvät kohdasta 9.18.~~

SAL:n kommentti: SAL:n kilpailuissa noudatetaan KY:n mukaista sarjajakoa, finaaaleja ja kiekkomääriä. Kansalliset lajit, katso KY.

9.6.2

Harjoitukset

9.6.2.1

Viralliset harjoitukset (Pre-Event Training, PET)

SAL:n kommentti: ISSF:n tekniset säännöt tuntevat kolmenlaisia harjoituksia: virallisia harjoituksia (Official Training, TS.6.6.3.1), kilpailuja edeltäviä harjoituksia (Pre-Event Training, PET, TS.6.6.3.2) ja epävirallisia harjoituksia (Unofficial Training, TS.6.6.3.3). Haulikosäännöissä ei kuitenkaan tunneta TS-säännön tarkoittamia virallisia harjoituksia (Official Training). Näissä suomenkielisissä säännöissä käytetään kilpailuja edeltävistä harjoituksista (Pre-Event Training, PET) nimitystä **viralliset harjoitukset tai PET**.

- a) Viralliset harjoitukset (PET) tulee järjestää kullekin lajille päivää ennen lajin kilpailua samoilla radoilla ja samanlaisilla kiekkoilla (väri ja merkki) kuin itse kilpailu.
- b) Juryn tulee tarkistaa, että kiekot on asetettu oikein ennen virallisia harjoituksia.
- c) Viralliset harjoitusajat tulee jakaa tasapuolisesti niiden urheilijoiden kesken, jotka ovat läsnä, siten ettei ketään suositata.
- d) Skeetharjoituksissa tulee heittää kaksi ylimääräistä kaksoiskiekkoa (kääntei-

set kaksoiskiekot ampumapaikoilla 3 ja 5).

- e) Teknisen asiantuntijan on tarkistettava ja hyväksyttävä harjoitusohjelma ennen harjoituksia.

9.6.2.2 Epäviralliset harjoitukset

Mahdollisten epävirallisten harjoitusten järjestäminen on järjestelytoimikunnan vastuulla. Järjestelytoimikunnan tulee:

- a) huolehtia siitä, ettei epäviralliset harjoitukset häiritse kilpailutapahtumaa;
- b) jakaa myös epävirallisten harjoitusten harjoitusajat tasapuolisesti niiden maiden kesken, jotka ovat läsnä, siten ettei mitään maata suosita;
- c) varmistua siitä, että kaikki läsnä olevat joukkueenjohtajat ovat tietoisia mahdollisista epävirallisista harjoituksista ja
- d) varmistua siitä, että käytetään samaa valmistajaa ja väriä olevia kiekkoja, joita tullaan käyttämään kilpailussa.
- e) Teknisen asiantuntijan tai juryn puheenjohtajan on tarkistettava ja hyväksyttävä epävirallinen harjoitusohjelma ennen harjoituksia.
- f) Järjestelytoimikunta voi teknisen asiantuntijan hyväksynnällä lisätä yhden ylimääräisen epävirallisen harjoituspäi-

vän kilpailun toista lajia varten ennen sen PET-päivää.

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

9.7.1 Säännönmukainen kiekko

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

9.7.2 Säännönvastainen kiekko

Säännönvastainen kiekko on kiekko, jota ei heitetä sääntöjen mukaisesti ja joka lentää poikkeavasti kulman, korkeuden tai heittopituuden suhteen.

Säännönvastainen kaksoiskiekko on kiekkopari, jossa:

- a) toinen tai molemmat kiekot ovat sääntöjen vastaisia;
- b) kiekkoja ei heitetä yhtä aikaa;
- c) vain yksi kiekko heitetään tai
- d) molemmat tai toinen kiekko rikkoontuu heittäessä.

9.7.3

Rikkinäinen kiekko

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

9.7.4

“OSUMA” - osuttu kiekko

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

9.7.5

“OHI” - ohiammuttu kiekko

Kiekko (kiekot) tulee tuomita **“OHI”** kun:

- a) Siihen ei osuta lennon aikana ampumajen sisäpuolella.
- b) Se vain pölyää eikä mitään näkyvää palaa irtoa siitä.
- c) Urheilija ei ammu pyytämäänsä säännönmukaista kiekkoa, eikä tämä johdu mistään mekaanisesta tai muusta ulkoisesta syystä, joka olisi estänyt urheilijaa ampumasta.
- d) Urheilija ei pysty ampumaan urheilijasta itsestään johtuvasta syystä.
- e) Urheilija ei voi laukaista asettaan, koska hän ei ole poistanut varmistinta tai varmistin on itsestään mennyt päälle.
- f) Urheilija on unohtanut ladata aseensa.
- g) Ase- tai patruunahäiriön jälkeen urheilija avaa aseensa tai koskettaa varmistinta ennen kuin ratatuomari on tarkastanut aseensa.
- h) Kyseessä on kolmas (3) tai useampi ase- tai patruunahäiriö samalla urheilijalla kierroksen aikana.

SAL:n lisäys:

- i) Urheilija on unohtanut vapauttaa itselataavan haulikon lippaan salvan.

9.7.6

Mitätön kiekko “UUSI KIEKKO” (“NO TARGET”)

- a) Mitätön kiekko (“UUSI KIEKKO”) on kilpailun kannalta merkityksetön ja se on aina uusittava.
- b) Ratatuomarin tulee pyrkiä antamaan komento “UUSI KIEKKO” ennen kuin urheilija ampuu. Jos ratatuomari komentaa “UUSI KIEKKO” urheilijan ampuessa tai sen jälkeen on ratatuomarin päätös voimassa ja kiekko (kiekot) on uusittava, osuttiinpa siihen/niihin tai ei.
- c) “UUSI KIEKKO”-tuomion jälkeen urheilija saa avata aseensa ja ottaa asentonsa uudelleen.

9.8

KILPAILUSÄÄNNÖT – TRAP

9.8.1

Trapkierroksen kulku

Erän urheilijoiden tulee, tarpeellisine varusteineen ja patruunoineen kierroksen ampumista varten, asettua ratapöytäkirjan ilmoittamille ampumapaikoille. Kuu-des urheilija jää ampumapaikan 1 taakse merkittyyn paikkaan (paikka 6), valmiina siirtymään em. ampumapaikalle heti, kun urheilija tällä paikalla on ampunut ja tulos on varmistunut. Ratatuomarin tulee ottaa erä komentoonsa ja kun kaikki alustavat toiminnot (nimien ja numeroiden tarkas-

tus, sivutuomareiden paikallaolo, koelaukaukset, näytekiekot jne.) on suoritettu, hänen tulee kommentaa **“START”**.

SAL:n lisäys: Kansallisessa kilpailutoiminnassa näytekiekot voidaan antaa ennen koelaukauksia.

9.8.1.1

Menettely

- a) Kun ensimmäinen urheilija on valmis ampumaan, hänen tulee kohottaa ase olkapäälleen ja kuuluvalla ja selkeällä äänellä kutsua kiekko, jonka jälkeen kiekko on heitettävä välittömästi.
- b) Kun tulos on varmistunut, tulee seuraavan urheilijan tehdä samoin, tämän jälkeen kolmas jne.
- c) Kiekko on heitettävä välittömästi urheilijan komennosta. Ainoastaan normaalin reaktioajan sallitaan kulua napin painamiseen heitinten laukaisun tapahtuessa manuaalisesti.
- d) Kuhunkin kiekkoon voidaan ampua kaksi laukausta. Poikkeuksena finaalkierros, sekä pudotusammunnat ennen finaalia ja sen aikana, jolloin kutakin kiekkoa kohden saa käyttää ainoastaan yhtä patruunaa. Jos urheilija ampuu kaksi laukasta (finaali, pudotusammunnat) tulee kiekko tuomita "OHI" riippumatta siitä osuttiinko siihen vai ei ja millä laukauksella.

- e) Ammuttuaan säännöllisen kiekon paikalla 1 urheilijan on oltava valmis siirtymään ampumapaikalle 2 heti kun urheilija tällä paikalla on ampunut. Muut urheilijat menettelevät samoin.
- f) Kiertäminen jatkuu, kunnes jokainen urheilija on ampunut 25 kiekkoa (kaksi vasenta, kaksi oikeaa ja yksi suora jokaisesta heitinryhmästä). [Jokaiselle urheilijalle kiekot tulevat satunnaisessa järjestyksessä.](#)
- g) Kun kierros on alkanut, urheilija saa sulkea aseensa vasta kun edellinen urheilija on ampunut.
- h) Urheilija ei saa poistua ampumapaikaltaan ennen kuin hänen oikealla puolellaan oleva urheilija on ampunut säännönmukaista kiekkoa ja tulos on varmistunut, paitsi ammuttuaan paikalta 5. Jälkimmäisessä tapauksessa hänen on välittömästi käännettävä myötäpäivään ja siirryttävä ampumapaikalle 6, lataamattomalla haulikolla, kuitenkin huolehtien siitä, ettei ohittaessaan häiritse ampumapaikoilla olevia urheilijoita.
- i) Kaikki aseet tulee olla **avattuina ja lataamattomina**, kun siirrytään ampumapaikkojen välillä.

- j) Urheilijalle, joka lataa haulikkonsa paikalla missä hän on ampunut ennen kuin siirtyy siitä pois, tai siirtyy ampumapaikalta toiselle kantaen ladattua haulikkoa, tulee antaa VAROITUS (keltainen kortti). Seuraavalla kerralla alkukilpailun **tai virallisten harjoitusten (PET)** aikana ~~tulee~~ **voidaan** hänet HYLÄTÄ (punainen kortti) kilpailuista.

SAL:n kommentti: Ase katsotaan ladatuksi, kun patruuna **tai hylsy koskee** mitä tahansa aseeseen osaa.

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

9.8.1.2 Aikaraja

- a) Urheilijan tulee asettua paikalleen, ladata aseensa ja pyytää kiekkoa 12 sekunnin sisällä siitä kun edellinen urheilija on ampunut säännönmukaiseen kiekkoon ja avannut aseensa ja tulos on rekisteröity tai siitä, kun ratatuomari on antanut aloittamismerkkin **“START”** tai **“VALMIS” (“READY”)**.
- b) Jos tätä aikarajaa ei noudateta, sovelletaan tämän säännön rangaistuksia.
- c) Jos erä koostuu viidestä (5) tai vähemmästä urheilijasta, tulee valmistautumisaika pidentää, jotta urheilijat ehtivät paikalta viisi paikalle yksi.

- d) Alkukilpailun aikana tulee ratatuomarin tarkkailla aikarajoja. Pudotusammunnoissa ja finaaleissa aikarajoja tarkkaillaan elektronisella ajastimella, jota operoi kilpailutuomareiden joukosta nimetty tuomari.
- e) Ajastimen käyttäjällä tulee olla riittävä kokemus sen käytöstä.

9.8.1.3 Keskeytykset

- a) Jos kierros keskeytyy pitemmäksi kuin 5 minuutiksi urheilijoista riippumattoman teknisen toimintahäiriön vuoksi, erän urheilijoiden on sallittava nähdä yksi säännönmukainen näytekiekko jokaisesta keskeytyshetkellä vuorossa olleen heitinryhmän heittimestä ennen kilpailun jatkamista.
- b) Mikäli teknisen toimintahäiriön, esim. väärin asetetun ampujamäärän, korjaaminen edellyttää lähetinlaitteen resetointia tulee ammuntaa jatkaa lähetinlaitteen antamalla kiekolla eikä kiekkojen jakaumaa vastaan voi tehdä protestia.

9.8.2 Kiekkojen lentopituus, kulmat ja korkeus

9.8.2.1 Heitinasetustaulukko

Kunkin radan heittimet tulee säätää ennen virallisia harjoituksia (PET) ja kilpailun

alkua päivittäin yhden (1) asetustaulukon 1 - 10 asetusten mukaisesti (9.8.2.3 ja 9.20.2). Käytettävä taulukko tulee valita arvalla juryn puheenjohtajan valvonnassa.

9.8.2.2 Trapkilpailun ratajärjestelyt ja asetukset

Kilpailuissa on, riippuen käytettävissä olevien ratojen määrästä, erät järjestettävä, juryn puheenjohtajan ja teknisen asiantuntijan valvonnassa, aina kun on mahdollista siten, että jokainen erä ampuu:

- a) jokaista rataa yhtä monta kertaa;
- b) tiettyä asetusta yhtä monta kertaa.
- c) Asetukset, jotka käytetään epävirallisissa ja virallisissa harjoituksissa tulisi olla eri kuin itse kilpailussa käytettävät.
- d) Mikäli järjestelytoimikunta yhdessä teknisen asiantuntijan ja juryn puheenjohtajan kanssa päättävät, että jonkun sarjan (miesten, naisten tai junioreiden) kilpailu käydään yhdellä (1) erillisellä radalla, on asetukset muutettava aina, kun kaikki urheilijat tässä erässä ovat ampuneet 50 kiekkoa, paitsi kun tässä erässä on erityisen vähän urheilijoita.

SAL:n kommentti: SAL:n kilpailuissa voidaan, mikäli tarpeen poiketa näistä säännöistä, pl. kohta c, edellyttäen, että

kaikki saman kierroksen urheilijat kilpailun loputtua ovat ampuneet saman määrän kiekkoja samoilla asetuksilla.

9.8.2.3 Kiekkojen heittorajat

Jokainen kiekko tulee heittää taulukoista 1 - 10 (sääntö 9.19.3), valitun asetuksen mukaisesti seuraavien rajojen puitteissa:

- a) taulukon mukainen heittokorkeus mitattuna 10 m:ssä pitää olla 1,5 metrin ja 3,0 metrin välillä. $\pm 0,15$ metrin poikkeama sallitaan.
- b) taulukon mukainen heittokulma, poikkeama enintään ± 5 astetta.
- c) heittopituus 76 m ± 1 m mitattuna heitinhaudan katon etureunasta.

9.8.2.4 Heitinten säätäminen

Jokaista heitintä tulee säätää seuraavalla tavalla:

- a) Heittokulma säädetään nolaksi (0) suoraan eteen.
- b) Heittimen joustaa kiristämällä tai löysäämällä ja korkeutta säätämällä 10 m heitinsuojan edessä säädetään oikea heittokorkeus ja -pituus.
- c) Vaadittu sivukulma asetetaan mittamella heitinsuojan katolla suoraan heittimen keskipisteen päältä. **Apuna tulee käyttää astemittaria.**

- d) ISSF:n hyväksymää nopeustutkaa voidaan käyttää. Sen käyttö edellyttää, että kullekin radalle on koostettu yksityiskohtaista tietoa heitinmerkistä, kiekkomerkistä kilpailussa, finaalin pölykiekosta jne., jonka perusteella voidaan määritellä kulloinenkin nopeus.

9.8.3 Juryn tarkastukset

9.8.3.1 Näytekiekot

- a) Heittimet on säädettävä ennen virallisia harjoituksia sekä päivittäin ennen kilpailujen alkua. Juryn tulee tarkistaa säädöt, hyväksyä ne sekä sinetöidä heittimet
- b) Joka päivä, kun heittimet on säädetty ja jury on ne tarkastanut ja hyväksynyt, tulee ennen kilpailun alkua jokaisesta heittimestä vuorotellen heittää yksi näytekiekko.
- c) Kaikista radan heittimistä tulee vuorotellen heittää yksi näytekiekko jos kilpailuohjelmassa on tauko siten etteivät seuraavan erän urheilijat ole voineet nähdä kiekkoja edellisen erän ampuesa.
- d) Urheilijat saavat nähdä näytekiekot.
- e) Urheilijat, valmentajat ja joukkueen toimitsijat eivät saa mennä heitinsuojaan sen jälkeen, kun jury on tarkastanut ja

hyväksynyt heitinten säädöt (kts. 9.3.c ja 9.5.3.3.k).

- f) Ellei jury erikseen anna lupaa on urheilijoiden, valmentajien ja joukkueiden toimitsijoiden kiellettyä tulla ampumal alueelle (FOP) kun jury tarkistaa heitinten säädöt ennen virallisia harjoituksia ja kilpailuja.
- g) Kun ratatuomari on kaksi kertaa peräkkäin julistanut "UUSI KIEKKO", voi urheilija pyytää näytiekiekkoa heitettävän, edellyttäen, ettei hän ampunut mitätöntä kiekkoa.
- h) Kun jury on hyväksynyt heitinasetukset, on heitinhaudan turvallisuus (heitinhautaan pääsy) kilpailun teknisen johtajan vastuulla.

9.8.4 Trap, yleiset säännöt

9.8.4.1 Säännönvastaiset lentoradat

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

9.8.4.2 Kiekosta kieltäytyminen

Urheilija voi kieltäytyä kiekosta jos:

- a) kiekkoa ei heitetä heti urheilijan komennosta,
- b) ratatuomari on samaa mieltä urheilijan kanssa siitä, että urheilijaa on, kutsuttu-

aan kiekkoa, näkyvästi häiritty ulkoisen tekijän johdosta, tai

- c) ratatuomarin mielestä kiekko on säännönvastainen.

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

9.8.4.3

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

- a) Päätös mitättömästä kiekosta on aina ratatuomarin vastuulla.
- b) Jos kiekko on tuomittu mitättömäksi (ammuttiinpa siihen tai ei), tulee uusi kiekko heittää samasta heittimestä kuin mitätön kiekko. Urheilija ei voi kieltäytyä ampumasta sitä, vaikka hän katsoisi, että uusi kiekko heitettiin saman ryhmän toisesta heittimestä.
- c) Ratatuomarin tulee pyrkiä komentaamaan **“UUSI KIEKKO”** ennen kuin urheilija ampuu. Jos ratatuomari kommentaa **“UUSI KIEKKO”** urheilijan ampuessa tai välittömästi sen jälkeen on ratatuomarin päätös voimassa ja kiekko on uusittava, osuttiinpa siihen tai ei.

9.8.4.4

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 käytettyjen kiekkojen.
- c) Heitetään kaksi kiekkoa.
- d) Kiekko heitetään väärän ryhmän heittimestä.
- e) Urheilija ampuu väärällä vuorolla.
- f) Toinen urheilija ampuu samaa kiekkoa.
- g) Ratatuomari toteaa, että urheilija kutsuttuaan kiekkoa on näkyvästi tullut häirityksi ulkoisen seikan vuoksi.
- h) Ratatuomari toteaa urheilijan ensimmäisen jalkavirheen ~~kilpailussa kierroksen aikana~~ (keltainen kortti).
- i) Ratatuomari toteaa urheilijan ensimmäisen aikavirheen ~~kilpailussa kierroksen aikana~~ (keltainen kortti).
- j) Ratatuomari ei jostain syystä pysty ratkaisemaan, onko kiekkoon osuttu vai onko siitä ammuttu ohi. Tässä tapauksessa ennen lopullista ratkaisua, ratatuomarin tulee neuvotella sivutuomareiden kanssa.

- k) Vuorossa olevan urheilijan ase laukeaa vahingossa ennen kuin hän on kutsunut kiekkoaan. Kuitenkin, jos urheilija ampuu kiekkoa toisella laukauksella, on tulos otettava huomioon. 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”**.

9.8.4.5

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

- a) Kiekko heitetään ennen urheilijan kommentoa.
- b) Kiekkoa ei heitetä välittömästi urheilijan komennosta (katso huomautus).
- c) Kiekon lentorata on säännönvastainen (katso huomautus)
- d) Urheilijalle sattuu sallittu ase- tai patruunahäiriö.
- e) Urheilijan ensimmäinen laukaus ei laukea joko aseessa tai patruunassa ole-

van **sallitun** toimintahäiriön vuoksi eikä hän ammu toista laukausta. Jos toinen laukaus ammuttiin, otetaan tulos huomioon.

Huom.: Ellei ratatuomari komenna **“UUSI KIEKKO”** ennen kuin urheilija on ampu-
nut, hänen ampuessaan tai välittömästi
hänen ammuttuaan, kiekkoa ei voi väittää
säännönvastaiseksi, jos väite perustuu
ainoastaan liian hitaaseen tai nopeaan
heittoon tai että kiekko poikkeaa määrä-
tyltä lentoradaltaan. Jos urheilija ampuu,
on tulos otettava huomioon.

9.8.4.6 Kiekko tuomitaan ohilaukaukseksi, kun:

- a) siihen ei osuta lennon aikana,
- b) se vain pölyää eikä siitä irtoa näkyvää palaa,
- c) urheilija jättää, ei hyväksyttävästä syys-
tä, ampumatta säännönmukaista kiek-
koa, jota hän on kutsunut,
- d) aseessa tai patruunoissa on toiminta-
häiriö ja urheilija avaa aseeseen tai kosket-
taa varmistinta ennen kuin ratatuomari
on tarkastanut aseeseen,
- e) kyseessä on urheilijan kolmas (3) tai
useampi ase- tai patruunahäiriö saman
kierroksen aikana,

- f) ensimmäinen laukaus on **“OHI”** ja urheilija ei pysty ampumaan toista laukausta, koska hän ei ole ladannut toista patruunaa, hän ei ole vapauttanut itselataavan haulikon patruunalippaan salpaa tai ensimmäisen laukauksen rekyyli on varmistanut aseensa,
- g) urheilija ei voi laukaista asettaan, koska hän ei ole poistanut varmistinta, tai on unohtanut ladata tai virittää aseensa,
- h) urheilija ylittää sallitun valmistautumisaian ja häntä on siitä jo kerran varoitettu (keltainen kortti) saman kilpailun aikana (9.15.3.g), tai
- i) urheilija rikkoo jalkasääntöä vastaan ja häntä on jo kerran varoitettu (keltainen kortti) siitä saman kilpailun aikana (9.15.3.g).

9.9 KILPAILUSÄÄNNÖT – SKEET

9.9.1 Skeetkierroksen kulku

Erän urheilijoiden tulee, tarpeellisine varusteineen ja patruunoineen kierroksen ampumista varten kokoontua radalle lähelle ampumapaikkaa 1.

Ratatuomarin tulee ottaa erä komentoonsa ja kun kaikki alustavat toiminnot (nimien ja numeroiden tarkastus, sivutuomareiden paikallaolo, koelaukaukset,

näytekiekot, jne.) on suoritettu, hänen tulee komentaa **“START”**.

9.9.1.1 Menettely

Kun komento **“START”** on annettu:

- a) Ensimmäisen urheilijan tulee siirtyä ampumapaikalle 1, ladata aseensa yhdellä (1) patruunalla, ottaa valmiusasento ja kuuluvalla äänellä kutsua kiekkoa, jonka jälkeen säännönmukainen kiekko on heitettävä korkeasta tornista, epämääräisenä aikana, 0...3 sekunnin sisällä kutsusta.

Huom.: Mikäli käytetään mikrofonijärjestelmää tulee ajastin säätää niin, että kiekot heitetään epämääräisenä aikana, 0,2...3,0 sekunnin sisällä kutsusta.

- b) Urheilijan tulee pysyä ampumapaikalla. Kun tulos on tiedossa, tulee hänen ladata aseensa kahdella (2) patruunalla, ottaa valmiusasento ja kutsua ja ampua säännönmukaista kaksoiskiekkoa.
- c) Kun molempien laukausten tulos on selvä, tulee urheilijan jättää ampumapaikka.
- d) Toinen urheilija tulee tehdä samoin, jonka jälkeen kolmas jne. kunnes kaikki erän urheilijat ovat ampuneet ampumapaikalla 1.

- e) Ensimmäisen urheilijan on tämän jälkeen siirryttävä ampumapaikalle 2 ja hänen on ammuttava vaadittu määrä kiekkoja vaaditussa järjestyksessä ja ajassa. Muut urheilijat tekevät samoin.
- f) Tämä jatkuu, kunnes kaikki urheilijat ovat ampuneet kaikilta ampumapaikoiltaan.
- g) Kukaan erän urheilijoista ei saa siirtyä ampumapaikalle ennen omaa ampumavuoroaan, ennen ratatuomarin komentoa ampua tai ennen kuin edellinen urheilija on päättänyt ampumisen ja poistunut ampumapaikalta.
- h) Urheilija, joka on ampunut ampumapaikalla ei saa siirtyä kohti seuraavaa ampumapaikkaa ennen kuin kaikki erän urheilijat ovat ampuneet edellisellä ampumapaikalla, eikä tavalla, joka häiritsee toisia urheilijoita tai joka vaikeuttaa ratatoimitsijoiden työtä.

9.9.2 Kilpailun kulku

9.9.2.1 Aikaraja

Urheilijan on kutsuttava ja ammuttava kiekot seuraavien aikarajojen puitteissa:

- a) Kun ratatuomari on komentanut **“START”** tai kun edellinen urheilija on poistunut ampumapaikalta, tulee

urheilijan siirtyä ampumapaikalle **10 sekunnin sisällä.**

- b) Urheilijan tulee seistä molemmat jalat kokonaan ampumapaikan rajojen sisäpuolella, kääntyä ampumasuuntaan, ladata aseensa, ottaa valmiusasento ja kutsua ensimmäistä ampumapaikalla ammuttavaksi vaadituista kiekkoista.
- c) Hänen tulee sen jälkeen kutsua seuraavaa yksittäis- tai kaksoiskiekkoa, jota tulee ampua kyseisellä ampumapaikalla lyhimmissä mahdollisessa ajassa.
- d) Suurin sallittu kokonaisaika kunkin ampumapaikan kiekkojen kutsumiseen on 30 sekuntia sekä peruskilpailussa että finaalissa, mitattuna siitä kun ampuja on siirtynyt ampumapaikalle.
- e) Tilanteessa, jossa urheilija ampuu kaksi kaksoiskiekkoa tai yksittäisen kiekon ja kaksoiskiekon, ja hän on ampunut ensimmäisen kiekon tai kaksoiskiekon normaalisti ja toisen kaksoiskiekon kohdalla tapahtuu jotain poikkeavaa (näkyvä häirintä, ase- tai patruunahäiriö, uudet kiekot jne.), urheilijalle annetaan 15 sekuntia aikaa kutsua viimeiset kaksoiskiekot.
- f) Alkukilpailun aikana tulee ratatuomarin tarkkailla aikarajoja. Pudotusammun-

noissa ja finaaleissa aikarajoja tarkkaillaan elektronisella ajastimella, jota valvoo siihen nimetty tuomari.

g) Ajastimenkäyttäjällä tulee olla riittävä kokemus ajastimen käytöstä.

9.9.2.2

Kiekkojen ampumajärjestys alkukilpailussa

Kuhunkin kiekkoon saa ampua vain yhden laukauksen.

Paikka	Kiekko	Järjestys
1	Yksittäinen	Korkea
	Kaksoiskiekko	Korkea – matala
2	Yksittäinen	Korkea
	Kaksoiskiekko	Korkea – matala
3	Yksittäinen	Korkea
	Kaksoiskiekko	Korkea – matala
4	Yksittäinen	Korkea
	Yksittäinen	Matala
5	Yksittäinen	Matala
	Kaksoiskiekko	Matala – korkea
6	Yksittäinen	Matala
	Kaksoiskiekko	Matala – korkea
7	Kaksoiskiekko	Matala – korkea
4	Kaksoiskiekko	Korkea – matala
	Kaksoiskiekko	Matala – korkea
8	Yksittäinen	Korkea
	Yksittäinen	Matala

9.9.2.3

Huomioitavaa paikalla 8:

Erä järjestäytyy ampumapaikalle tullessa jonoon **ratatuomarin taakse** ampumajärjestyksessään. Ratatuomarin tulee seistä noin viisi (5) metriä ampumapaikasta 8, kuvitellulla linjalla, joka kulkee ampumapaikkojen 4 ja 8 kautta.

Kun ratatuomari komentaa **“START”** tulee jokaisen urheilijan vuorollaan:

- a) asettua ampumapaikalle korkeaa tornia varten;
- b) ladata aseensa yhdellä patruunalla ainoastaan;
- c) ottaa valmiusasento,
- d) kutsua kiekkoa; ja
- e) ampua korkean tornin kiekkoa.

Tämän jälkeen hänen tulee kääntyä myötäpäivään, ja **vasta käännettyään**:

- f) asettua matalan tornin kiekkoa varten;
- g) ladata aseensa ainoastaan yhdellä patruunalla;
- h) ottaa valmiusasento;
- i) kutsua kiekkoa; ja
- j) ampua matalan tornin kiekkoa.
- k) Kun tämän viimeisen laukauksen tulos on selvä, tulee urheilijan jättää ampumapaikkansa ja siirtyä niiden urheilijoi-

den taakse, jotka odottavat vuoroaan ampua. Kukin urheilija tekee samoin vuorollaan.

9.9.2.4 Patruunoiden lukumäärä

- a) Paikalla 8, sekä korkean tornin, että matalan tornin kiekkoa varten ja kaikilla muilla ampumapaikoilla, jossa ammutaan yhtä yksittäistä kiekkoa, tulee ase ladata ainoastaan yhdellä (1) patruunalla.
- b) Paikalla 4, jossa ammutaan kaksi (2) yksittäiskiekkoa tulee ase ladata kahdella patruunalla ennen kuin urheilija kutsuu ensimmäisen kiekon.
- c) Jos urheilija unohtaa ladata aseensa kahdella patruunalla yksittäiskiekkoja varten paikalla 4, ja hän, kutsuttuaan tai ammuttuaan ensimmäisen kiekon, muistaa ladanneensa vain yhdellä ja avaa aseensa ladatakseen toisen patruunan tai nostaa käden pyytääksensä ratatuomarilta luvan ladata tulee kiekko tuomita **“OHI”**.
- d) Kun ammunta keskeytyy, on ase avattava ja patruunat poistettava.
- e) Urheilija ei saa poistua ampumapaikalta ennen kuin hänen aseensa on avattu ja tyhjä.

9.9.2.5 Näytekiekot

Erän sallitaan nähdä yhden säännönmukaisen näytekiekon kummastakin tornista:

- a) Ampumapaikalta 1 ennen kunkin päivän ensimmäisen kierroksensa alkua.
- b) Jos ratatuomari kommentaa **“UUSI KIEKKO”** **kaksi kertaa peräkkäin yksittäiskiekoissa**, voi urheilija pyytää saada nähdä yhden (1) näytekiekon **kahden** säännönvastaisen kiekon jälkeen tai yhden (1) kaksoiskiekon **kahden** säännönvastaisen kaksoiskiekon jälkeen edellyttäen, että urheilija ei ampunut säännönvastaista kiekkoa tai molempia kiekkoja tai jompaa kumpaa kiekkoa säännönvastaisessa kaksoiskiekossa.
- c) Jos kierros keskeytyy pidemmäksi kuin 5 minuutiksi urheilijoista riippumattoman teknisen toimintahäiriön vuoksi, erän urheilijoiden on sallittava nähdä yksi (1) säännönmukainen näytekiekko kummastakin tornista ennen kilpailun jatkamista.

9.9.2.6 Tähtääminen radalla

Tähtäysharjoittelua:

- a) Voidaan suorittaa sen jälkeen kun ratatuomari on kommentanut ”START” ainoastaan **ampumapaikalla 1**. Urheilijan sallitaan (aikarajan puitteissa) nostaa

ladatun aseensa olalle ja tähdätä muutamana sekunnin sekä ennen yksittäiskiekkoa että ennen kaksoiskiekkoja.

- b) Urheilijan on tämän jälkeen otettava valmiusasento ennen kiekon (kiekkojen) kutsumista.
- c) Ennen kierroksen alkua urheilija ei saa tehdä koenostoja tai tähtäysharjoituksia aseensa kanssa tai ilman millään ampumapaikalla.
- d) Kierroksen aikana saavat urheilijat, jotka eivät ole ampumavuorossa, muita urheilijoita tai ratatuomaria häiritsemättä, kädellään seurata kiekkojen lentorataa toisen urheilijan ampuessa.

9.9.3 Kiekkojen etäisyydet, kulmat ja korkeudet

- a) Skeet-heittimet tulee säätää ennen virallisia harjoituksia ja kilpailun alkua määräysten mukaisesti. (Tyynellä säälillä kiekkojen on lennettävä 68,00 m ± 1,00 m mitattuna heitintornin seinästä ampumapaikkojen 1 ja 7 takaa.) Juri tulee tarkastaa ja hyväksyä säädöt sekä sinetöidä heittimet ennen virallisia harjoituksia ja päivittäin ennen kilpailun alkamista.
- b) Urheilijoiden, valmentajien ja joukkueen toimitsijoiden on kiellettyä mennä

heitintorneihin sen jälkeen kun jury on hyväksynyt heitinten säädöt (kts 9.3.c).

- c) Ellei jury erikseen anna lupaa on urheilijoiden, valmentajien ja joukkueiden toimitsijoiden kiellettyä tulla ampumalueelle (FOP) kun jury tarkistaa heitinten säädöt ennen virallisia harjoituksia ja kilpailuja.
- d) Aina kun on mahdollista, ottaen huomioon käytettävissä olevien ratojen määrä tulee erät juryn valvonnassa jakaa niin, että kilpailun loputtua kaikki ovat ampuneet saman määrän kiekkoja samoilla radoilla.

9.9.3.1 Säännönvastaiset lentoradat

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

9.9.4 Valmiusasento

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

- a) molemmat jalat kokonaan ampumapaikan rajojen sisäpuolella,
- b) pitäen asetta molemmin käsin.
- c) Aseen perän pitää koskettaa urheilijan vartaloa.

- d) Aseen perän kärki on oltava virallisen ISSF:n merkkinauhan päällä tai alapuolella sekä selvästi näkyvillä ratatuomarille, joka seisoo oikeassa paikassa.

9.9.4.1

Merkkinauha

Auttaakseen ratatuomaria toteamaan aseiden oikean sijainnin valmiusasennossa tulee urheilijalla olla **virallinen ISSF:n merkkinauha** pysyvästi kiinnitettynä ampumaliiviin (uloimpaan vaatekappaleeseen).

9.9.4.2

Tämän merkkinauhan mitat ym. ovat:

- a) pituus 250 mm, leveys 30 mm, väri **selvästi** keltainen mustalla reunalla. Nauhassa on ISSF:n logo. **Se ei saa olla rikki tai haalistunut.**
- b) pysyvästi kiinnitetty vaatekappaleen sille puolelle, jolla ase pidetään.

SAL:n kommentti: SAL:n kilpailutoiminnassa ei tarvitse käyttää ISSF:n virallista merkkinauhaa. Merkkinauhan tulee kuitenkin olla väriltään selvästi erottuva. Nauhan mitat ja sijainti tulee olla tämän säännön mukaiset.

9.9.4.3

Merkkinauhan tarkistaminen

- a) Urheilija vastaa siitä, että merkkinauha on oikein kiinnitetty säännön 9.9.4.4 mukaisesti. Juryn on järjestettävä mahdollisuus urheilijoille tarkastuttaa varus-

teitaan. Tämä tarkastusmahdollisuus on oltava ensimmäisestä virallisesta harjoituspäivästä lähtien, jotta urheilijat mikäli haluavat voivat tarkastuttaa varusteensa ennen kilpailuja.

- b) Varustesääntöjen noudattamiseksi jury suorittaa satunnaisia tarkastuksia kilpailujen aikana. Kilpailija, joka todetaan rikkovan sääntöjä, hylätään (kts 9.15.5.1).

9.9.4.4

Merkkinauhan oikea sijainti tulee tarkastaa seuraavalla tavalla:

- a) Kaikki ampumaliivin taskut pitää olla tyhjt.
- b) Urheilijan tulee seistä selkä suorana ja taivuttaa oikea käsivarsi (oikeakätinen ampuja) 90 asteen kulmaan niin, että yläkäsivarsi on pystysuoraan ja alakäsivarsi vaakasuoraan. ~~90 asteen kulmassa oleva käsivarsi kiinnitetään sen jälkeen erityisellä välineellä (katso kuva).~~
- c) KAKSI JURYN JÄSENTÄ SUORITTA TARKASTUKSEN. Toinen juryn jäsen seisoo urheilijan edessä nähdäkseen, että urheilijan olkapää on alhaalla, toinen juryn jäsen seisoo urheilijan sivulla ja tarkististaa, että kyynärpää on lonkkamerkin yläpuolella. Urheilija rentout-

taa olkapäänsä ja taivuttaa käsivartensa 90 asteen kulmaan.

- d) Juryn jäsen varmistaa, että skeet-merkkinauha on oikeassa kohdassa välittömästi kyynärpään alapuolella.
- e) ISSF:n sinetti tulee tämän jälkeen kiinnittää merkkinauhan **takareunaan ja pieni ontto niitti sen etureunaan**.
- f) Kaikki säännönvastaisesti kiinnitetyt merkkinauhat tulee kiinnittää oikein sekä tarkastaa uudestaan ennen kuin urheilijan sallitaan kilpailla.
- g) **Skeet-ampumaliiviä** ei saa varustaa millään (teippiä, kuminauhoja, kiristettäviä nyörejä jne.), jolla voidaan säätää liivin istuvuutta tai mittoja.
- h) **Skeet-ampumaliivi ei saa olla valmistettu mistään joustavasta kankaasta. Joustavasta kankaasta valmistetut skeet-ampumaliivit ovat kiellettyjä.**

9.9.5 Skeet, yleissäännöt

9.9.5.1 Kiekosta kieltäytyminen

Urheilija voi kieltäytyä kiekosta jos:

- a) kiekkoa ei heitetä säädetyn ajan sisällä;
- b) molempia kiekkoja ei heitetä yhtä aikaa kaksoiskiekkojen ollessa kyseessä;

- c) ratatuomari on samaa mieltä urheilijan kanssa siitä, että urheilijaa on, kutsuttuun kiekkoa/kiekkoja, näkyvästi häiritty ulkoisen tekijän johdosta; tai
- d) ratatuomari hyväksyy, että kiekko oli säännönvastainen poikkeavan lentoradan johdosta.

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

9.9.5.2

“UUSI KIEKKO” (“NO TARGET”)

- a) Mitätön kiekko **“UUSI KIEKKO”** on kiekko, jota ei heitetä tämän säännön mukaisesti.
- b) Päätös mitättömästä kiekosta on aina ratatuomarin vastuulla.
- c) Jos ratatuomari tuomitsee **“UUSI KIEKKO”**, tulee kiekko aina uusia, osuttiinpa siihen tai ei.
- d) Ratatuomarin tulee pyrkiä antamaan komento **“UUSI KIEKKO”** ennen kuin urheilija ampuu. Jos ratatuomari komentaa **“UUSI KIEKKO”** urheilijan ampuessa tai välittömästi sen jälkeen on ratatuomarin päätös voimassa ja kiekko (kiekot) on uusittava, osuttiinpa tai ei.

9.9.5.3

Uusi kiekko / uudet kiekot tulee heittää, **riippumatta siitä, oliko urheilija ampu-
nut vai ei**, kun:

- a) On heitetty rikkoutunut kiekko.
- b) Kiekon väri on selvästi erilainen kuin muiden kilpailuissa 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) Ratatuomari toteaa ensimmäisen aikavirheen **(keltainen kortti)**.
- g) Ratatuomari toteaa urheilijan ensimmäisen jalkavirheen ~~kierroksen aikana~~ **(keltainen kortti)**.
- h) Ratatuomari toteaa, että urheilijaa, hänen kutsuttuaan kiekkoa (kiekkoja), on näkyvästi häiritty ulkoisen seikan vuoksi.
- i) Ratatuomari ei jostain syystä pysty ratkaisemaan, onko kiekkoon osuttu vai onko siitä ammuttu ohi vai pitääkö tuomita **“UUSI KIEKKO”**. Tässä tapauksessa ennen lopullista ratkaisua, ratatuomarin tulee neuvotella sivutuomareiden kanssa.

- j) Urheilijalle sattuu sallittu ase- tai patruunahäiriö.
- k) Ase laukeaa vahingossa ennen kuin urheilija on kutsunut kiekkoa/kiekkoja. Tällöin ratatuomarin on annettava urheilijalle varoitus. Jos tämä tapahtuu toisen tai useamman kerran saman kierroksen aikana tulee kiekko/kiekot tuomita "OHI".

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

- a) Kiekko heitetään ennen urheilijan kommentoa.
- b) Kiekko heitetään yli kolmen (3) sekunnin viiveellä.
- c) Kiekon lentorata on säännönvastainen.
- d) Urheilijalle sattuu sallittu ase- tai patruunahäiriö.

9.9.5.5 **Kaksoiskiekkoja koskevia "UUDET KIEKOT"-lisäsääntöjä**

Molemmat kiekot on tuomittava **"UUDET KIEKOT"** ja uusi kaksoiskiekko on heitettävä molempien laukausten tuloksen toteamiseksi kun:

- a) Jompi kumpi kiekkoista on säännönvastainen (katso huomautus).
- b) Yksittäiskiekko heitetään kaksoiskiekon asemesta.

- c) Jos molemmat kiekot särkyvät ensimmäisellä laukauksella tuomitaan kaksoiskiekko mitättömäksi ja heitetään uusi kaksoiskiekko. Tämän voi tehdä kahdesti (2) samalla ampumapaikalla, mutta kolmannella (3) kerralla tuomitaan ”**OSUMA – OHI**”.
- d) Ensimmäisen kiekon sirpaleet rikkovat toisen kiekon.
- e) Kiekot törmäävät.
- f) Urheilijalle sattuu sallittu ase- tai patruunahäiriö eikä hän pysty ampumaan ensimmäistä laukausta.
- g) Molemmat patruunat laukeavat yhtä aikaa.

Huom: Ellei ratatuomari komenna ”**UUDET KIEKOT**” ennen kuin urheilija on ampunut, hänen ampuessaan tai välittömästi hänen ammuttuaan, kiekkoja ei voi väittää säännönvastaisiksi, jos väite perustuu ainoastaan liian hitaaseen tai nopeaan heittoon tai että kiekko poikkeaa määrätystä lentoradaltaan ja urheilija ampui jompaa kumpaa kiekkoa. Jos urheilija ampuu, on tulos otettava huomioon.

9.9.5.6

”OHI” (“LOST”)

Kiekko tulee tuomita ”**OHI**” kun:

- a) Siihen ei osuta.

- b) Siihen osutaan ampumasektorin ulkopuolella.
- c) Se vain pölyää eikä siitä irtoa näkyvää palaa.
- d) Urheilija jättää, ei hyväksyttävästä syystä, ampumatta säännönmukaista kiekkoa, jota hän on kutsunut.
- e) Urheilija ei voi laukaista asettaan, koska hän ei ole poistanut varmistinta, tai on unohtanut ladata aseensa.
- f) Aseessa tai patruunassa on toimintahäiriö ja urheilija avaa aseensa tai koskettaa varmistinta ennen kuin ratatuomari on tarkastanut aseensa.
- g) Kyseessä on urheilijan kolmas (3) tai useampi ase- tai patruunahäiriö saman kierroksen aikana.
- h) Urheilijan valmiusasento ei ole säännönmukainen ja urheilijaa on jo varoitettu (keltainen kortti) tästä kerran kilpailun aikana (9.15.4).
- i) Urheilija rikkoo jalkasääntöä vastaan ja häntä on jo kerran varoitettu siitä (keltainen kortti) kilpailun aikana (9.15.3.6).
- j) Urheilija ylittää sallitun valmistautumisaika ja häntä on siitä jo kerran varoitettu (keltainen kortti) kilpailun aikana.
- k) Yksittäiskiekkoja ammuttaessa ase laukeaa sen jälkeen kun urheilija on

kutsunut kiekkoa mutta ennen kuin kiekko on tullut näkyviin. Urheilijalle tulee antaa varoitus. Jos tämä toistuu saman kierroksen aikana, tulee kiekko tuomita ”OHI”.

9.9.5.7 Lisäsääntöjä, jotka koskevat ”OHI” kaksoiskiekoissa.

Edellisen lisäksi seuraava koskee myös kaksoiskiekkoja.

- a) Urheilija ei ammu säännönmukaisen kaksoiskiekon **ensimmäistä kiekkoa** ilman hyväksyttävää syytä. Tällöin kiekot on tuomittava **”OHI - OHI”**.
- b) Urheilija ei ammu säännönmukaisen kaksoiskiekon **toista kiekkoa** ilman hyväksyttävää syytä. Tällöin ensimmäisen kiekon tulos huomioidaan ja toinen kiekko on tuomittava **”OHI”**.
- c) Jos urheilija ampuu ensimmäisen kiekon ohi, mutta **osuu tällä laukauksella vahingossa toiseen kiekkoon**, tuomitaan ensimmäinen kiekko **”OHI”** ja uusi kaksoiskiekko heitetään toisen laukauksen tuloksen toteamiseksi. Urheilijan on aina ammuttava molempia kiekkoja uusinnassa.
- d) Kun kaksoiskiekkoja ammuttaessa ase laukeaa vahingossa sen jälkeen kun urheilija on kutsunut kiekkoja mutta **ennen kuin kiekot ovat tulleet näkyviin**,

tuomitaan ensimmäinen laukaus **“OHI”** ja uusi kaksoiskiekko heitetään toisen laukauksen tuloksen toteamiseksi. Urheilijan on ammuttava molempia kiekkoja uusinnassa. Toisen tai sitä seuraavan vahingonlaukauksen sattuessa saman kierroksen aikana on kiekot tuomittava **“OHI - OHI”** ja urheilijalle tulee antaa varoitus (keltainen kortti).

- e) Jos urheilija ampuu ohi säännönmukaisen kaksoiskiekon ensimmäisen kiekon eikä voi sallitun ase- tai patruunahäiriön vuoksi ampua toista, tällöin tuomitaan ensimmäinen laukaus **“OHI”** ja uusi kaksoiskiekko heitetään toisen laukauksen tuloksen toteamiseksi. Urheilijan on ammuttava molempia kiekkoja uusinnassa.
- f) Jos urheilija osuu säännönmukaisen kaksoiskiekon ensimmäiseen kiekkoon mutta sallitun ase- tai patruunahäiriön takia hän ei pysty ampumaan toista laukausta tulee ensimmäinen laukaus tuomita **“OSUMA”** ja uusi kaksoiskiekko on heitettävä toisen laukauksen tuloksen toteamiseksi. Urheilijan on ammuttava molempia kiekkoja uusinnassa.
- g) Jos kiekot ammutaan väärässä järjestyksessä, tulee kiekot tuomita **“OHI - OHI”**.

9.9.5.8 Ampuminen väärällä vuorolla

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

9.10 KILPAILUJÄRJESTELYT

9.10.1 Ampumaohjelma

- a) Urheilijoita ja joukkueen toimitsijoita tulee informoida alkamisajoista, erä- ja rata-aikatauluista sekä ampumajärjestyksestä erien sisällä kilpailuja edeltävänä päivänä, viimeistään kaksi (2) tuntia teknisen kokouksen jälkeen.
- b) Urheilijoita ja joukkueenjohtajia tulee informoida harjoitusaikatauluista klo. 18.00 mennessä harjoituksia edeltävänä päivänä.
- c) Jos kilpailuaikatauluja joudutaan jostakin syystä muuttamaan, tulee joukkueenjohtajia informoida asiasta viipymättä julkaisemalla uusi aikataulu viralliselle ilmoitustaululle ja tulostaululle sekä jakamalla aikataulu kaikille osallistuville joukkueille. Tarvittaessa,

tulee uusi aikataulu myös julkaista virallisten hotellien ilmoitustauluilla.

SAL:n kommentti: SAL:n kansallisessa kilpailutoiminnassa noudatetaan KY:n sääntöjä koskien alkamisaikojen, eräluetteloiden ym. ilmoittamista. Katso KY.

9.10.1.1

Urheilijan vaihtaminen toiseksi

Jos urheilija on ampunut yhdenkin laukauksen kilpailussa ja joutuu vetäytymään siitä, ei hänen tilalleen voida vaihtaa toista urheilijaa. Tämä koskee myös kilpailua, joka koostuu useasta osiosta tai on useampipäiväinen.

9.10.1.2

Ammunnan keskeyttäminen

Kun ammunta on alkanut, tulee se jatkaa keskeytyksettä ohjelman mukaisesti. Sallittuja syitä keskeytyksille ovat turvallisuus, laiterikko, huonot valo-olosuhteet, äärimmäiset sääolosuhteet tai muut pakottavat syyt, jotka oleellisesti vaikuttavat kilpailun tasapuolisuuteen. **Ainoastaan tekninen asiantuntija tai juryn puheenjohtaja, teknisen asiantuntijan suostumuksella**, voi keskeyttää ammunnan rankasateen, myrskyn, ukkosen tai huonon näkyvyyden (sumun) vuoksi.

Kiireellisissä tapauksissa juryn jäsen voi tilapäisesti keskeyttää kilpailun kunnes

saadaan teknisen asiantuntijan tai juryn puheenjohtajan lopullinen päätös.

9.10.2 Eräjako

9.10.2.1 Erän kokoonpano

- a) Erä koostuu kuudesta (6) urheilijasta paitsi, kun eräjako ei mene tasan.
- b) Eriä, jossa on **vähemmän kuin viisi (5) urheilijaa ei sallita** paitsi tapauksessa, jossa urheilija julistetaan poissaolevaksi erän alkaessa tai urheilija joutuu jättämään erän kesken ammunnan **tai järjestelytoimikunta ei ole pystynyt järjestämään täyteampujia.**

9.10.2.2 Täyteurheilijat

- a) Järjestelytoimikunnan tulee hankkia riittävästi täyteurheilijoina toimivia urheilijoita.
- b) Jos erässä on vähemmän kuin viisi (5) arvottua urheilijaa tulee se täyttää kokeneilla, ei-kilpailevilla urheilijoilla.
- c) Järjestelytoimikunta voi, juryn suostumuksella, käyttää täyteurheilijoita myös sellaisissa erissä, joissa on viisi varsinaista urheilijaa.
- d) Näiden täyteurheilijoiden pisteet tulee merkitä normaalisti radan tulostaululle ja viralliselle ratapöytäkirjalle yhtäläisyyden aikaansaamiseksi. Kuitenkaan

heidän nimiään tai kansallisuuttaan ei tule ilmoittaa missään virallisissa pape-reissa.

- e) Täyteampujien tulee olla samaa suku-puolta kuin urheilijat kyseisessä eräs-sä.

9.10.2.3 Arvonta

- a) Alkukilpailua varten tulee urheilijat ar-poa eriin siten, ettei missään erässä ole kuin yksi kunkin maan urheilija (pois lukien maailman cupin finaali ja olym-pialaiset, mikäli tarpeen).
- b) Urheilijoiden arvonta eriin tulee suo-rittaa juryn puheenjohtajan valvonnan alaisuudessa ja se tulee hyväksyttää teknisellä asiantuntijalla. Arvontaan voidaan käyttää tarkoitukseen sopivaa tietokoneohjelmaa.
- c) Erien jako ampumaradoille ja sarjojen kierto tulee määrittää juryn puheen-johtajan valvonnan alaisuudessa ja se tulee hyväksyttää teknisellä asiantunti-jalla.

SAL:n kommentti: SAL:n alaisissa kilpai-luissa, juryn puheenjohtaja ei tarvitse olla läsnä arvonnassa, mutta kilpailuissa, jois-sa on nimetty tekninen asiantuntija tulee eräjako hyväksyttää teknisellä asiantunti-jalla.

9.10.2.4 Eräjaon korjaaminen

Jury voi yhdessä järjestelytoimikunnan tai tulostoitimiston kanssa, teknisen asiantuntijan suostumuksella, muuttaa eräjakoa, mutta ainoastaan jotta eräjaon säännöt (9.10.2.3) toteutuvat.

9.10.2.5 Ampumajärjestys

Erien ampumajärjestys ja ampumajärjestys erien sisällä tulee vaihtua joka päivä. Ampumajärjestyksen muuttaa järjestelytoimikunta juryn valvonnan alaisuudessa. Tämä voidaan tehdä siten, että erät ja urheilijat erien sisällä ampuvat käänteisessä järjestyksessä tai juryn määräämällä tavalla. Yhden päivän kilpailuissa voidaan, juryn suostumuksella ampumajärjestys erien sisällä vaihtaa jokaisen kierroksen jälkeen.

SKEET:

2 pv kilpailut

3 pv kilpailut

pv 1: 1,2,3,4,5,6

pv 1: 1,2,3,4,5,6

pv 2: 6,5,4,3,2,1

pv 2: 6,5,4,3,2,1

pv 3: 4,3,2,1,6,5

TRAP:

pv 1: 1,2,3,4,5,6

pv 1: 1,2,3,4,5,6

pv 2: 4,3,2,1,6,5

pv 2: 4,3,2,1,6,5

pv 3: 6,5,4,3,2,1

9.10.2.6 Poissaoleva urheilija

Ellei urheilija ole ampumapaikallaan, kun hänen nimensä tarkistetaan ratapöytäkirjasta, tulee ratatuomarin antaa kuuluttaa kuuluvasti urheilijan numero ja nimi kolme (3) kertaa yhden (1) minuutin aikana. Jos urheilija ei ilmesty kyseisenä aikana, ratatuomarin tulee julistaa kuuluvalla äänellä hänet poissaolevaksi (ABSENT). Hän ei saa liittyä erään ja ampuminen tulee aloittaa ilman häntä.

9.10.2.7 Täydentävä kierros, poissaoleva urheilija

- a) Urheilijan, joka on julistettu poissaolevaksi, on ilmoittauduttava päätuomarille ennen kuin se kierros, josta hän on myöhästynyt, on ammuttu loppuun ja pyydetty lupa puuttuvan kierroksen ampumiseen. Ilmoittautumisen laiminlyönti voi johtaa kilpailusta poissulkemiseen.
- b) Hän voi tämän jälkeen ampua kierroksen, josta hän myöhästyi, päätuomarin määräämänä aikana ja määräämällä radalla. Urheilijaa tulee rangaista vähentämällä kolme (3) kiekkoa kyseisen kierroksen lopputuloksesta (kolme viimeistä osumaa). Urheilijan tulee, mikäli mahdollista ampua tämä kierros sa-

malla radalla, jossa hänen olisi pitänyt ampua kierros, josta hän myöhästyi.

9.10.2.8 Erikoiset olosuhteet

Jos urheilija saapuu myöhästyneenä kilpailuun tai ei ilmoittaudu päätuomarille ennen hänen eränsä loppua ja voidaan osoittaa, että myöhästyminen johtui seikoista, joihin urheilija ei millään voinut vaikuttaa, on juryn, mikäli mahdollista, sallittava hänen osallistua kilpailuun, sikäli kun se ei vaikuta kilpailuohjelmaan. Tällöin päätuomarin tulee määrätä koska ja missä urheilija ampuu kierroksensa. Mitään rangaistuksia ei tällöin saa urheilijalle langettaa.

9.10.2.9 Jos urheilijalle ilmaantuu odottamaton terveydellinen ongelma, joka estää häntä jatkamasta ammuntaansa, riippumatta siitä, kuinka monta kiekkoa hän on ampunut tai kuinka monta kierrosta hän on ampunut, niin hänen valmentajansa tai joukkueenjohtajansa pyynnöstä, juryn puheenjohtaja voi päättää, että urheilija saa keskeyttää ammunnan terveydentilansa tarkistamiseksi. Tämän jälkeen hänelle voidaan sallia täydentävä kierros samana päivänä tai seuraavana päivänä siinä kilpailussa, johon hän osallistuu.

Mikäli mahdollista, täydentävä kierros tulee ampua samalla radalla ja aloittaa

samalta ampumapaikalta, josta urheilija joutui keskeyttämään.

Ennen päätöksen tekemistä juryn puheenjohtaja voi tarvittaessa kuulla radalla olevia lääkintähenkilöitä urheilijan terveydentilasta.

9.11 TOIMINTAHÄIRIÖT

9.11.1 Toimintahäiriön määritelmä

Oikein ladattu haulikko ei laukea kun liipaisinta puristetaan (mekaaninen toimintahäiriö); viallisen patruunan lataus ei lähde piipusta kun iskuri on osunut nalliin; yksittäinen liipaisimen puristus, tai molempien liipaisinten toimiminen urheilijasta riippumatta yhtäaikaaisesti, laukaisee molemmat piiput yhtä aikaa, on pidettävä toimintahäiriönä.

9.11.1.1 Sallittu määrä toimintahäiriöitä

Urheilijalle sallitaan korkeintaan kaksi (2) aseeseen tai patruunoiden toimintahäiriötä kierroksen aikana, riippumatta siitä onko hän vaihtanut aseensa tai patruunansa vai ei.

- a) Kaikki säännönmukaiset kiekot, joiden aikana sattuu kolmas tai sitä seuraava aseeseen tai patruunoiden toimintahäiriö, tuomitaan ohiammutuiksi ("**OHI**" tai

“OHI - OHI”) riippumatta siitä, yrittikö urheilija ampua.

- b) Jos toimintahäiriön jälkeen ratatuomari toteaa, että ase vaatii korjaamista, voidaan ryhtyä säännön ”Epäkuntoiset haulikot” mukaisiin toimenpiteisiin (katso 9.11.4.1).
- c) **Toimintahäiriöt** henkilökohtaisen kilpailun finaaleissa, katso 9.17.6.
- d) **Toimintahäiriöt** parikilpailun finaaleissa, katso 9.18.4.7

9.11.2 Piipunvalitsin

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

9.11.3 Toimenpiteet haulikon toimintahäiriön sattuessa

Ratatuomari päättää ase- ja patruunahäiriöistä.

9.11.3.1 Jos ase ei jostain syystä laukea, urheilijan tulee menetellä seuraavasti:

- a) Hänen tulee pysyä paikallaan ase osoittaen kiekon lentoalueelle.
- b) Hän ei saa avata asettaan.

- c) Hän ei saa koskea varmistimeen.
- d) Hänen tulee ojentaa ase turvallisesti ratatuomarille tarkastusta varten.
- e) Hänen tulee vastata kaikkiin ratatuomarin kysymyksiin.

Huom.: Urheilija on vastuussa siitä, että hän tarkastaa aseensa saatuaan sen takaisin ratatuomarilta.

9.11.3.2 Seuraavia syitä **ei** katsota toimintahäiriöksi:

- a) urheilijan virheellinen aseenkäsittely;
- b) patruunaa ei ole laitettu oikeaan patruunapesään; sekä
- c) muu urheilijasta johtuva syy.

9.11.3.3 **Patruunan toimintahäiriöt**

Ratatuomarin täytyy tehdä ratkaisut, jotka koskevat patruunoiden toimintahäiriöitä. Seuraavat seikat katsotaan patruunoiden toimintahäiriöiksi, **kun iskurin jälki on selvästi nähtävissä** ja:

- a) ruutilataus ei syty,
- b) ainoastaan nalli syttyy,
- c) ruutilataus puuttuu ja
- d) latauksen komponentteja jää piippuun.
- e) Vääränkokoisia patruunoita ei katsota viallisiksi patruunoiksi. (Kaliperi 20 tai 16 patruunoiden laittaminen 12 kali-

perin haulikkoon on vaarallista ja voi johtaa urheilijan rankaisemiseen huolimattomasta aseenkäsittelystä.)

9.11.4 Toimenpiteet kun toimintahäiriö on julistettu

9.11.4.1 Epäkuntoiset haulikot

Ratatuomarin täytyy tehdä ratkaisut, jotka koskevat epäkuntoisia haulikoita.

Haulikkoa tulee pitää epäkuntoisena, kun:

- a) Sillä ei voi ampua;
- b) Urheilija saa ratatuomarilta luvan, kahden ase- tai patruunahäiriön jälkeen, vaihtaa aseensa;
- c) Se ei poista hylsyä mekaanisesta viasta johtuen; tai
- d) Jonkun muun syyn takia se on toimintakelvoton.

9.11.4.2 Jos ratatuomari päättää, että epäkuntoon joutunut ase tai aseenn ja patruunan toimintahäiriö ei johdu urheilijasta, ja että asetta ei voida korjata riittävän nopeasti, urheilija voi käyttää toista, hyväksyttyä asetta, jos se on saatavilla kolmen (3) minuutin kuluessa siitä, kun ase on julistettu epäkuntoiseksi.

9.11.4.3 Vaihtoehtoisesti urheilija voi, saatuaan ratatuomarin luvan, jättää erän ja ampua

kierroksesta jäljellä olevat kiekot päätuomarin päättämänä ajankohtana ilman rangaistuksia.

9.11.5 Menettelytapa täydennyskierroksen ampumiseksi

9.11.5.1 Trap

Urheilija, jolle on määrätty aika ja rata, jossa on oikea asetus (mikäli mahdollista sama asetus ja sama rata kuin keskeytyksessä), tulee seistä **vuorossa olevan ampumapaikan takana**. Hänelle tulee näyttää kyseisen heitinryhmän kaikki kolme kiekkoa. Tämän jälkeen ratatuomarin tulee antaa komento “**START**”. Urheilijan on tämän jälkeen siirryttävä ampumapaikalle ja ammuttava kiekko normaalissa järjestyksessä. Ammunta jatkuu tämän jälkeen normaalisti kierroksen loppuun asti.

Ratatuomarin tulee huomioida riittävä valmistautumisaika koska urheilija ampuu yksin.

9.11.5.2 Skeet

Urheilija, jolle on määrätty aika ja rata, tulee seistä **vuorossa olevan ampumapaikan takana** (mikäli mahdollista sama rata kuin keskeytyksessä). Hänelle tulee näyttää yksi säännönmukainen näytekiekko kummastakin tornista. Tämän jäl-

keen ratatuomarin tulee antaa komento “**START**”. Urheilijan on tämän jälkeen siirryttävä ampumapaikalle ja ammuttava normaalissa järjestyksessä vaadittava määrä kiekkoja. Ammunta jatkuu tämän jälkeen normaalisti kierroksen loppuun asti.

Ratatuomarin tulee huomioida riittävä valmistautumisaika koska urheilija ampuu yksin.

SAL:n täsmennys: Tässä tarkoitetaan aikaa siirtyä ampumapaikalta toiselle ei 30 sekunnin aikaa.

9.11.5.3 Täydennyskierros - tuloksen kirjaaminen

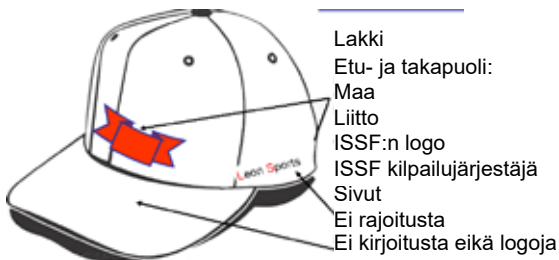
Ratatuomarin tulee varmistua siitä, että keskeytetyn kierroksen ja täydennyskierroksen tulokset lasketaan yhteen oikein ja että ratapöytäkirja on urheilijan ja ratatuomarin allekirjoittama ennen kuin se toimitetaan tulostoimistoon.

9.12 KILPAILUVAATETUS JA VARUSTEET

Katso Tekniset Säännöt kohta TS.6.7 ja TS.6.20.

9.12.1 Vaatetus

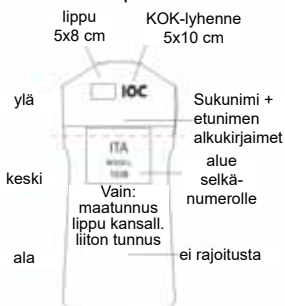
a) Miesten ja naisten urheiluhousut, -pu-serot ja verryttelyasut ovat sallittuja.



Sponsсорimerkinnät, etupuoli



Sponsсорimerkinnät, takapuoli



Niin ikään ovat naisille sallittuja hameet ja mekot. Siniset sekä muunväriset farkut sekä vastaavanlaiset housut ovat kiellettyjä. **Kiellettyjä ovat myös läpinäkyvät tai läpikuultavat vaatteet.**

b) Avokengät, sandaalit tai vastaavat jalkineet, ovat kiellettyjä.

c) **Ampuminen paljain jaloin tai sukissa on kiellettyä.**

d) Shortsit, joiden lahkeet, tai hameet, joiden helmat eivät ole lyhyemmät kuin 15 cm polven keskikohdan yläpuolella ovat sallitut.

e) Hihattomat paidat, hihattomat T-paidat ja muut vastaavat vaatteet ilman hihoja tai joiden hihat ovat lyhyemmät kuin 10 cm ovat kiellettyjä.

f) Maastokuviollisesta tai **vastaavasta** kankaasta tehdyt vaatteet ovat kiellettyjä.

g) **Kaikki vaatetus, jalkineet tai asusteet, jotka eivät anna urheilullista vaikutelmaa, ovat kiellettyjä ja ne on tarkastettava varustetarkastusjuryn toimesta.**

h) **Akkulämmitteiset vaatteet: Urheilijat voivat käyttää akulla lämmitettäviä vaatteita varustetarkastusjuryn hyväksynnällä.**

- i) ISSF-kilpailuissa kaikkien urheilijoiden on käytettävä ampumaliiviä (hihaton) tai ampumatakkia (pitkähihainen) ja jossa on sivutaskut patruunoiden säilyttämistä varten. Liivin tai takin tulee olla TS.6.7 ja TS.6.20 (ISSF:n pukeutumis-säännöt) mukainen.

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

9.12.2

Kilpailunumerot (selkänumerot)

Urheilijan on pidettävä kilpailunumeronsa:

- a) selässään vyötärölinjan yläpuolella.
- b) koko ajan kilpailun ja virallisen harjoituksen aikana.
- c) Mikäli kilpailunumeroa ei pidetä urheilijan ei sallita aloittaa/jatkaa harjoittelua/kilpailua.
- d) Kilpailijan numeron tulisi numerolapussa olla mahdollisimman iso, kuitenkin vähintään 20 mm korkea.
- e) Kilpailunumero on kiinnitettävä tukevasti ampumaliiviin, mieluiten sen neljästä kulmasta.

9.12.3

Maan virallinen KOK lyhenne

Maan virallinen (KOK:n) lyhenne sekä urheilijan sukunimi ja ensimmäisen etuni-

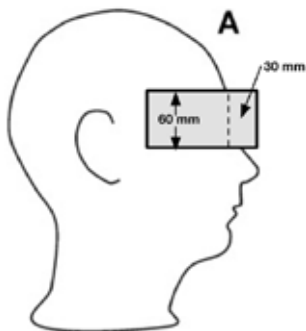
men etukirjain tulee näkyä latinalaisin kirjaimin uloimmassa vaatekappaleessa kilpailunumeron yläpuolella hartiasseudulla. Maan lippu **tulisi** esiintyä maalyhenteen vasemmalla puolella.

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

9.12.4

Silmien etu- ja sivusuojat

Hattuun, lakkiin, ampumalaseihin tai hikinauhaan toiselle tai molemmille puolille, kiinnitetyt sivusuojat, jotka eivät ole leveämpiä kuin 60 mm, ovat sallittuja haulikkoampujille. Nämä sivusuojat eivät saa ylettyä, sivusta katsottuna, enemmän kuin 30 mm otsalinjan etupuolelle. Sivusuojat tulee olla muovimateriaalista valmistetut. Etusuoja, jonka leveys ei ylitä 30 mm, on sallittu.



9.13 TULOSTOIMISTO JA TULOSTEN KIRJAAMINEN (RTS)

ISSF nimeää juryn jäsenen, joka on vastuussa tulostoinnista.

9.13.1 Tulostoitisto (RTS office)

9.13.1.1 Tulostoitiston tehtävänä on **ennen kilpailuja**:

- Laatia kullekin erälle ratapöytäkirjat.
- Varmistaa, että oikea pöytäkirja on oikealla erällä oikealla radalla

9.13.1.2 Tulostoitiston tehtävänä on **joka kierroksen jälkeen**:

- Vastaanottaa ja tarkastaa tulokset ja laskea yhteen osuttujen kiekkojen lukumäärä.

- b) Kirjata tulokset.
- c) Julkaista välitulokset välittömästi kilpailun virallisella ilmoitustaululla.
- d) Jos jokin tulos on protestin alainen, tulee tämä toistaiseksi jättää pois ja muut julkaista.
- e) Huomioida kaikki tapahtumaraportit ja ratatuomareiden ratapöytäkirjoihin kirjatut varoitukset sekä valmistella ratatuomareille tarvittavat tiedot, jotta he voivat antaa vähennyksiä mikäli urheilijat uusivat virheensä jäljellä olevien kierrosten aikana.

9.13.1.3 Tulostoimisto tehtävänä on jokaisen kilpailupäivän päätteeksi:

- a) Laskea viralliset tulokset niin pian kuin mahdollista.
- b) Laatia paikkansapitävä alustava tulos-tiedote jaettavaksi tiedotusvälineiden edustajille ja joukkueen toimitsijoille, jurylle ja tekniselle asiantuntijalle.
- c) Koostaa ja julkaista lopullinen tuloluettelo.
- d) Tulostoimiston on julkaistava niin pian kuin mahdollista vastalauseajan päätyttyä, virallinen lopullinen tuloluettelo. Tuloluettelossa tulee näkyä jokaisen urheilijan täydellinen sukunimi, etunimi

(ilman lyhenteitä), kilpailunumero ja KOK:n kansallisuuslyhenne.

SAL:n kommentti: SAL:n kilpailuissa tulee noudattaa samaa menettelyä, mutta kansallisuuden tilalla on seura-lyhenne.

- e) Järjestelytoimikunnan on säilytettävä ratapöytäkirjat, joissa näkyvät jokaisen urheilijan jokaisen kiekon tulos kilpailutapahtuman päättymisen asti.
- f) Kilpailun päätyttyä RTS-jury on laadittava kilpailuista täydellinen tulokirja, joka on allekirjoitettava ja hyväksyttävä teknisen asiantuntijan sekä juryn puheenjohtajan toimesta.
- g) Tulokirja on toimitettava ISSF:n tekniselle asiantuntijalle viimeistään seitsemän (7) työpäivän kuluessa kilpailun viimeisen päivän päättymisestä.

SAL:n lisäys: SAL:n alaisissa kilpailuissa tulokset koostetaan ja toimitetaan KY:n määräämällä tavalla.

9.13.2

Tulosten kirjaaminen

Tulosten kirjaaminen suoritetaan virallisesti kullakin radalla jokaiselle 25 kiekon kierrokselle

SAL:n lisäys: Kaksoistap: 15 kaksoiskiekkoa.

- a) ISSF:n kilpailuissa kahden (2) henkilön tulee erikseen **kirjata tulokset** kullakin radalla. Nämä ovat yleensä kaksi sivutuomareiksi nimettyä henkilöä.
- b) Toisen tulee pitää virallista ratapöytäkirjaa.
- c) Toisen tulee pitää manuaalista sivutaulua. Kun käytetään elektronista sivutaulua, tulee ratatuomarin hoitaa taulua.

9.13.2.1 Sivutaulu

9.13.2.2 Radat, joissa on elektroniset sivutaulut

Ratatuomarin on hoidettava elektronista sivutaulua sekä varmistaa, että tulokset rekisteröityvät oikein.

9.13.2.3 Kaksi (2) henkilöä tulee nimetä sivutuomareiksi seuraavasti:

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

simmäistä henkilöä toimivat ainoastaan sivutuomareina.

9.13.2.4 Virheet elektronisissa sivutauluissa

Jos elektroninen sivutaulu jossain vaiheessa näyttää väärää tulosta, tulee ratatuomarin välittömästi pysäyttää ammunta ja mahdollisimman lyhyellä viiveellä ryhtyä toimenpiteisiin virheen korjaamiseksi. Jos jostain syystä näytön virhettä ei ole mahdollista korjata, tulee menetellä seuraavasti:

- a) Virallinen ratapöytäkirja tulee tarkistaa ja varmentaa siihen pisteeseen asti missä taulun virhe on.
- b) Tämän jälkeen tulee, mikäli mahdollista, vaihtaa manuaaliseen sivutauluun, merkitä tähän kaikki tulokset sekä jatkaa kierrosta.
- c) Mikäli ei ole mahdollista vaihtaa manuaaliseen sivutauluun, pitää ottaa toinen ratapöytäkirja käyttöön. Tähän pöytäkirjaan pitää siirtää varmennetut tulokset virallisesta pöytäkirjasta. Tämän jälkeen kierros jatkuu siten, että tulokset täytetään myös tähän toiseen pöytäkirjaan. Päätuomari nimeää pätevän henkilön valvomaan tämän toisen pöytäkirjan täyttämistä.
- d) Mikäli tämän toisen pöytäkirjan ja virallisen pöytäkirjan välillä on eroja,

on tämä toinen pöytäkirja, jota valvoi päätuomarin asettama pätevä henkilö, määräävä.

9.13.3 Radat, joilla on manuaaliset sivutaulut

ISSF-kilpailuissa ei saa käyttää manuaalista sivutaulua, ellei elektroninen sivutaulu rikkoudu. Tällöin manuaalista sivutaulua voidaan käyttää varajärjestelmänä.

Kolme (3) henkilöä tulee nimetä sivutuomareiksi seuraavasti:

- a) Ensimmäisen henkilön tulee istua sopivassa kohdassa ampumalinjan takana sen vasemmalla tai oikealla puolella. Hän toimii sivutuomarina sekä pitää sivutaulua.
- b) Toinen henkilö tulee sijoittaa ampumalinjan toiselle puolelle, jossa hän toimii sivutuomarina.
- c) Kolmas henkilö istuu ampumalinjan takana ja pitää virallista ratapöytäkirjaa. Hän tarkkailee samalla, että merkinnät sivutaululla ovat oikein.
- d) Jokaisen kirjaajan tulee hoitaa pöytäkirjansa ja sivutaulunsa itsenäisesti ainoastaan ratatuomarin tekemiin päätöksiin perustuen.
- e) Kierroksen päätyttyä tulee tulokset verrata ja oikeat tulokset kirjata viralliseen

ratapöytäkirjaan ennen kuin se toimitetaan tulostoitimistoon.

- f) Jos ei pystytä ratkaisemaan pöytäkirjassa ja sivutaululla olevia eroavaisuuksia, sivutaululla olevat tulokset pätevät.

9.13.3.1 Tuloksen varmentaminen

Kun kierros on päättynyt ja tulokset verrattu ja luettu ääneen, ja jokainen urheilija on tuloksensa hyväksynyt, on ratatuomarin ja kierroksen jokaisen urheilijan nimikirjotuksellaan tai nimikirjaimillaan vahvistettava pöytäkirja, ellei urheilijan aikomus ole protestoida tuloksestaan.

9.13.4 Tulokset

9.13.4.1 Henkilökohtainen kilpailu

Jokaisen urheilijan kunkin kierroksen tulokset tulee kirjata selvästi viralliseen ratapöytäkirjaan. Osuttujen kiekkojen summa alkukilpailussa ja pudotusammunnoissa tulee kirjata ja tulokset luetteloida paremmuusjärjestyksessä.

9.13.4.2 Countback- sääntö

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

- a) Verrataan **viimeisen** 25 kiekon tuloksia. Se, jolla on korkeampi tulos, on parempi.

- b) Mikäli tämä ei ratkaise tasatuloksia tulee verrata **viimeistä edellistä** kierrosta jne.
- c) Mikäli kaikkien sarjojen tulokset ovat samat tulee tasatulos ratkaista laske-malla **viimeisen kierroksen** (toiseksi viimeisen jne.) viimeisestä **kiekosta taaksepäin**, kunnes löydetään ohilau-kaus. Jos urheilijoilla on ohilaukaus sa-massa kohdassa, jatketaan vertailua, kunnes tasatulos ratkeaa.

SAL:n täsmennys: Se, jolla vertailus-sa on ensin ohilaukaus, on häviäjä.

9.13.5

Joukkuekilpailu (joukkue- ja parikilpailu)

- a) Joukkueen kunkin jäsenen tulokset alkukilpailussa tulee kirjata ja laskea yhteen. Joukkuetulokset tulee kirjata paremmuusjärjestyksessä (tasatulokset katso sääntö 9.13.4.2).
- b) Joukkueella, jonka jäsen on hylätty kilpailuista, ei saa näkyä tuloksia. Joukkueen kohdalle tulee tulosluettelossa olla merkintä "DSQ".

9.13.5.1

Tasatulokset joukkue- ja parikilpailus-sa

Jos kahdella tai useammalla joukkueella on sama tulos, ratkaistaan sijat joukkueen jäsenten viimeisen kierroksen yhteistu-

loksella, sen jälkeen toiseksi viimeisen kierroksen jne., kunnes tasatulokset on ratkaistu. Mikäli tämä ei ratkaise tasatuloksia (yhteenlasketut tulokset joka kierroksella ovat samat), tulee laskea taaksepäin joukkuejäsenten viimeisen kierroksen viimeisen kiekon yhteenlasketuista tuloksista (jos tarpeen toiseksi viimeisen kiekon tai kierroksen jne.). Se joukkue, jolla on pienempi viimeisen kiekon yhteistulos, on häviäjä ja saa huonomman sijan.

Esimerkki:

Joukkue 1

Ampuja 1 xxxxxxxxooooooooxxxxxxx 22

Ampuja 2 xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxo 24

Ampuja 3 xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxoxox 23

sija 2 2 69

Joukkue 2

Ampuja 1 xxxxxxxxxxooooooooxxxxxxx 23

Ampuja 2 xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxox 24

Ampuja 3 xxxxxxxxooooooooxxxxxxxox 22

sija 1 3 69

SAL:n kommentti: SAL:n kilpailuissa, jos kaikki kierrokset ovat samat, on se joukkue parempi, jonka urheilijalla on parempi henkilökohtainen tulos. Jos nämäkin ovat samat saavat joukkueet saman sijaluvun.

9.14 TASATULOKSET JA PUDOTUS-AMMUNTA

9.14.1 Kilpailut, joissa on finaali

Tasatulokset kilpailussa, joissa ammutaan finaali, ratkotaan seuraavasti:

9.14.1.1 Tasatulokset ennen finaalia

- a) Karsintavaiheen (125 kiekkoa) jälkeen kahdeksan (8) korkeimmin sijoittunutta ampujaa etenee finaaliin.
- b) Sijoista 1 ... 8 syntyvät tasatulokset ratkaistaan countback-säännön mukaisesti. Mikäli tasatulosta ei voida millään tavoin ratkaista (täydellinen tasatulos), järjestetään pudotusammunta.
- c) Kahdeksan finaaliin selviytynyttä ampujaa saavat finaaliin uudet kilpailunumerot 1 ... 8 karsintatulosten tai countback-säännön mukaisesti ja he kilpailevat finaalissa.
- d) Henkilökohtaiset tasatulokset sijoilla 9 ja alempana ratkaistaan countback-säännön mukaisesti. Mikäli kyseessä on täydellinen tasatulos, jossa ratkaistaan kiintiöpaikkoja, järjestetään tässä erityistilanteessa pudotusammunta. Muussa tapauksessa täydellisen tasatuloksen saaneet urheilijat jakavat saman sijoituksen, ja heidän nimensä

listataan aakkosjärjestyksessä sukunimen mukaan.

SAL:n täsmennys: Kiintiöpaikalla tarkoitetaan olympialaisten maa- tai henkilökohtaista paikkaa.

- e) Katso sääntö TS.6.6.1.4 koskien sijoitusten määrittämistä ampujille, jotka kilpailevat minimivalintatuloksesta (MQS) tai ainoastaan rankingpisteistä (RPO).

9.14.2 Pudotusammuntamenettely

9.14.2.1 Yleistä

- a) Mikäli pudotusammunnan aikaa ei ole ilmoitettu etukäteen, on urheilijoiden pidettävä yhteyttä kilpailutoimistoon, joko henkilökohtaisesti tai valmentajansa/joukkuejohtajansa välityksellä, jotta olisivat valmiita ampumaan pudotusammunnan alkaessa.
- b) Urheilija, joka ei ole hänelle määrätyllä paikalla valmis ampumaan virallisena aloitusaikana, ei saa antaa osallistua pudotusammuntaan ja hän saa automaattisesti pudotusammunnan alimman sijaluvun perustuen hänen alkukilpailutulokseensa.
- c) Tilanteessa, jossa kilpailijoilla on täydellinen tasatulos tai täysin identtinen tulos, jota ei pystytä ratkomaan count-

back-säännöllä, tulee pudotusammunnan ampumajärjestys ratkoa arvalla.

- d) Jos on enemmän kuin yksi pudotusammunta tulee alemman sijan tasatulokset ratkoa ensin.
- e) Jos pudotusammuntatulokset finaaliin selviytyneillä on sama, tulee nämä jatkaa pudotusammuntaa, kunnes tasatulos on ratkennut, jotta saadaan näiden urheilijoiden ampumajärjestys ratkaistua.
- f) Kaikki pudotusammunnan jälkeen vielä tasatuloksilla olevat urheilijat, jotka eivät selvinneet finaaliin (sijat 9 alaspäin), saavat countback-säännön mukaiset sijat. Jos kyseessä on kiintiöpaikka, suoritetaan pudotusammunta (9.14.1.1.d).
- g) Mikäli mahdollista, tulisi pudotusammunnat **ennen** finaalia suorittaa muulla kuin finaaliradalla.
- h) Pudotusammunnassa ennen finaalia tulee käyttää tavallisia kiekkoja paitsi silloin kun alkukilpailu ammutaan pölykiekoilla. Tällöin on käytettävä samantyyppisiä pölykiekkoja.
- i) Pudotusammunta ennen finaalia tulisi, mikäli mahdollista, käydä maksimissaan 30 minuuttia alkukilpailun päättymisen jälkeen.

9.14.2.2

Valmistautumisaika - pudotusammunta ennen finaalia

- a) Pudotusammunnassa, kun ratatuomari on antanut luvan aloittaa ("**START**") tai siitä kun edellinen urheilija on ampunut, urheilijan tulee asettautua ampumapaikalleen, ladata aseensa ja kutsua kiekkoa (kiekkoja) kahdentoista (12) sekunnin sisällä trapissa ja viidentoista (15) sekunnin sisällä skeetissä siitä kun ampuja on asettautunut ampumapaikalle.
- b) Elektronista ajanottolaitetta on käytettävä valmistautumisajan valvomiseen. Laitetta valvoo sitä varten erikseen nimetty tuomari. Mikäli aikarajoja ei noudateta, sovelletaan aikarajasäännön rangaistuksia.

SAL:n lisäys: SAL:n kilpailuissa elektronista ajanottolaitetta pudotusammunnassa ennen finaalia ei tarvitse käyttää

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

9.14.2.3

Trap - pudotusammuntamenettely ennen finaalia

- a) Ennen pudotusammunnan alkua tulee jokaisesta viidestä heitinryhmästä heittää vasen ja oikea kiekko. Kaikki tasatuloksilla olevat urheilijat ryhmittyvät

ampumapaikan 1 taakse [pudotusammunnalle määrättyssä ampumajärjestyksessä](#). Alkaen ampumapaikalta 1 he ampuvat, vuoron perään, säännönmukaisen kiekon kunnes tasatulokset on ratkaistu seuraavasti: Ampumapaikka 1 vasen kiekko, ampumapaikka 2 oikea kiekko, ampumapaikka 3 vasen kiekko, ampumapaikka 4 oikea kiekko, ampumapaikka 5 vasen kiekko. Tämän jälkeen uudestaan ampumapaikka 1, jossa nyt ammutaan oikea kiekko jne...

- b) Ratatuomarin komennosta tulee ensimmäisen urheilijan siirtyä ampumapaikalle, ladata aseensa ja kutsua kiekko, joka heitetään kohdan a) mukaisesti.
- c) Kuhunkin kiekkoon saa ampua vain yhden (1) laukauksen. Kaksipiippuisiin haulikkoihin ei toiseen piippuun saa laittaa mitään (hylsy, klikkipatruuna tai patruuna). Ensimmäisestä rikkeestä urheilijalle tulee antaa varoitus (keltainen kortti), toisella ja sitä seuraavilla kerroilla, kiekko tulee tuomita "OHI".
- d) Ammuttuaan on urheilijan siirryttävä niiden urheilijoiden taakse, jotka eivät vielä ole ampuneet
- e) Muut urheilijat siirtyvät ammuttuaan, samaa menettelyä käyttäen, seisomaan jonoon tämän urheilijan taakse.

- f) Kun kaikki ovat ampuneet ampumapaikalta 1 siirtyvät ne, joiden tasatulokset ei vielä ratkennut seuraavalle ampumapaikalle ja ampuminen jatkuu samalla tavalla.
- g) Tasatuloksella olevat urheilijat ampuvat ampumapaikan kerrallaan, kunnes tasatulokset on ratkaistu.
- h) Mikäli urheilija vahingossa ampuu väärällä vuorolla, tulee tulos rekisteröidä. Urheilijalle tulee antaa varoitus (keltainen kortti). Jos tämä toistuu, tulee kiekko tuomita "OHI".

9.14.2.4 Skeet - pudotusammuntamenettely ennen finaalia

- a) Ennen pudotusammunnan alkua tulee ensimmäisen urheilijan seistä heti ampumapaikan 4:n takana. Hänen tulee saada nähdä yksi säännönmukainen kaksoiskiekko.
- b) Kaikki tasatuloksilla olevat urheilijat ampuvat tämän jälkeen vuorotellen ampumapaikalta 4 pudotusammunnalle määrättyssä järjestyksessä.
- c) Kun ratatuomari komentaa "**START**" tulee ensimmäisen urheilijan siirtyä ampumapaikalle, ladata ja ampua säännönmukaista kaksoiskiekkoa (**korkea-matala**). Hänen on tämän jälkeen jälettävä ampumapaikka ja siirryttävä

- viimeiseksi niiden urheilijoiden perään, joiden vielä on ammuttava.
- d) Kaikkien tasatuloksilla olevien urheilijoiden tulee tehdä vuorollaan samoin.
 - e) Urheilijat, jotka ovat kunkin kaksoiskiekon jälkeen ampuneet eniten ohi, ovat hävinneet ja heidän on lopetettava ammunta.
 - f) Kaikkien vielä tasatuloksilla olevien urheilijoiden on jäätävä paikoilleen. Ensimmäisen urheilijan tulee siirtyä ampumapaikalle, ladata ja ampua säännönmukaista käänteisen kaksoiskiekkoa (**matala-korkea**). Hänen on tämän jälkeen jätettävä ampumapaikka ja siirryttävä viimeiseksi niiden urheilijoiden perään, joiden vielä on ammuttava.
 - g) Kaikkien tasatuloksilla olevien urheilijoiden tulee tehdä vuorollaan samoin.
 - h) Jos tasatuloksia vielä on ratkottavana, jatkuu ammunta siten, että joka toinen kerta ammutaan kaksoiskiekko korkea-matala, joka toinen kerta kaksoiskiekko matala-korkea kunnes tulokset on ratkaistu.
 - i) Mikäli urheilija vahingossa ampuu väärällä vuorolla, tulee tulos rekisteröidä. Urheilijalle tulee antaa varoitus (keltainen kortti). Jos tämä toistuu, tulee kiekot tuomita "OHI - OHI".

9.14.2.5

Trap parikilpailu – pudotusammunta-menettely ennen finaalia

- a) Ennen uusinnan alkua kustakin viidestä (5) heitinryhmästä heitetään yksi vasen ja yksi oikea kiekko. Kaikkien tasatuloksen saaneiden ampujien on asetettava jonoon ampumapaikna 1 taakse pudotusammunnalle määrättyssä järjestyksessä (heikoin joukkue ampuu ensin).
- b) Aloittaen ampumapaikalta 1, jokaisen on ammuttava säännönmukainen kiekko (mies ampuu aina ennen naista), kunnes tasatulos on ratkaistu seuraavan järjestyksen mukaisesti: ampumapaikka 1 vasen kiekko, ampumapaikka 2 oikea kiekko, ampumapaikka 3 vasen kiekko, ampumapaikka 4 oikea kiekko, ampumapaikka 5 vasen kiekko, sitten jälleen ampumapaikka 1, tällä kertaa oikea kiekko, ja niin edelleen.
- c) Ensimmäisen ampujan on komennon saatuaan siirryttävä ampumapaikalle, ladattava ja kutsuttava kiekko kohdassa a) kuvatulla tavalla.
- d) Jokaisessa kiekossa on sallittu vain yksi (1) laukaus; ase on ladattava yhdellä (1) patruunalla; toista piippua ei saa ladata millään tyhjällä, harjoitus- tai oikealla patruunalla. Ensimmäisestä rikkomuksesta ampuja saa varoituksen (keltainen kortti). Toisesta ja sitä seu-

raavista rikkomuksista kiekko julistetaan "OHI"

- e) Ammunnan jälkeen ampujan on siirryttävä niiden ampujien taakse, jotka eivät ole vielä ampuneet.
- f) Jokaisen tasatuloksen saaneen ampujan on vuorollaan toimittava samoin.
- g) Jos kaikkien ampujien suoritettua ampumapaikalla 1 tasatulos säilyy, kaikkien tasatuloksen saaneiden on siirryttävä ampumapaikalle 2 ja toistettava menettely.
- h) Tämä ampumapaikalta ampumapaikalle etenevä ammunta jatkuu niin kauan kuin tasatulos säilyy.
- i) Jos ampuja vahingossa ampuu väärällä vuorolla, laukauksen tulos kirjataan ja ampujalle annetaan virallinen varoitus (keltainen kortti). Toistuvissa tapauksissa kyseinen kiekko julistetaan "OHI".

9.14.2.6 Skeet parikilpailu – pudotusammunta-menettely ennen finaalia

- a) Pari, jolla on vähiten osumia neljästä laukauksesta, putoaa ja sijoitetaan alemmalle sijalle.
- b) Jos tasatulos ei ratkea, sama menettely jatkuu samalla ampumapaikalla samassa järjestyksessä, mutta kään-

teisillä kaksoiskiekoilla. Jos tasatulokset ei vieläkään ratkea, menettely jatkuu samalla ampumapaikalla samassa järjestyksessä normaaleilla kaksoiskiekolla, ja niin edelleen, kunnes tasatulos on ratkaistu.

- c) Ennen uusinnan alkua ensimmäisen ampujan on asetettava välittömästi ampumapaikan 4 taakse ja hänelle on sallittava yhden (1) normaalin kaksoiskiekon näkeminen.
- d) Kaikki tasatuloksen saaneet ampujat ampuvat vuorollaan ampumapaikalla 4 pudotusammunnalle määrätyssä järjestyksessä (heikoin joukkue ampuu ensin).
- e) Kun ratatuomari komentaa "START", on ensimmäisen ampujan siirryttävä ampumapaikalle, ladattava ja ammuttava normaali kaksoiskiekko (korkea/matala). Tämän jälkeen hänen on poistuttava ampumapaikalta ja siirryttävä niiden ampujien taakse, jotka eivät ole vielä ampuneet.
- f) Heidän on ammuttava normaali kaksoiskiekko (mies ampuu ensin), jonka jälkeen joukkueen toinen jäsen (nainen) ampuu myös normaalin kaksoiskiekon.

- g) Toisen parin ampujien on toimittava samoin, ja jokaisen joukkueen jäsenen on ammuttava normaali kaksoiskiekko.
- h) Joukkue, joka epäonnistuu suurimmas-
sa määrässä kiekkoja kunkin kaksois-
kiekon jälkeen, putoaa.
- i) Kaikkien edelleen tasatuloksessa ole-
vien on jatkettava, ja ensimmäisen
ampujan on siirryttävä ampumapaikal-
le, ladattava ja ammuttava käänteinen
kaksoiskiekko (matala/korkea). Tämän
jälkeen hänen on poistuttava ampuma-
paikalta ja siirryttävä niiden ampujien
taakse, jotka eivät ole vielä ampuneet.
- j) Kaikkien edelleen tasatuloksessa ole-
vien ampujien on vuorollaan toimittava
samoin.
- k) Jos tasatulos ei vieläkään ratkea, tämä
menettely – normaali kaksoiskiekko
ja käänteinen kaksoiskiekko – jatkuu,
kunnes kaikki tulokset on ratkaistu.
- l) Jos ampuja vahingossa ampuu vääräl-
lä vuorolla, laukausten tulos kirjataan ja
ampujalle annetaan virallinen varoitus
(keltainen kortti). Toistuvissa tapauk-
sissa kyseiset kiekot julistetaan "OHI
- OHI"

9.14.3 Kilpailut ilman finaalia

9.14.3.1 Henkilökohtaiset tasatulokset

Tasatulokset ei-olympialajeissa ja muissa kilpailuissa tai sarjoissa, joissa ei ole finaalia ratkaistaan seuraavasti:

9.14.3.2 Tasatulokset maksimituloksilla

Maksimituloksilla ei suoriteta uusintaa. Nämä urheilijat jakavat ensimmäisen sijan ja vastaava määrä sijalukuja tulee jättää tyhjäksi ennen seuraavaa sijaa. Nimet tulee luetella aakkosjärjestyksessä sukunimen mukaan.

9.14.3.3 Tasatulokset (3) ensimmäisestä sijasta

Nämä ratkaistaan pudotusammunnalla säännön 9.14.2 mukaisesti.

- a) Ampumajärjestys määräytyy alkukilpailun väliaikaisten sijoitusten perusteella. Alemmalla sijaluvulla oleva aloittaa.

SAL:n lisäys: SAL:n alaisissa kilpailuissa ampumajärjestys on kuten muissa pudotusammunnoissa, peruskilpailun mukaisessa väliaikaisessa paremuusjärjestyksessä. Paras ampuu ensin.

- b) Kun usealla urheilijalla on tasatulokset enemmän kuin yhtä sijaa kohti, esim. kaksi urheilijaa samalla tuloksella ensimmäisellä sijalla (sijat 1 ja 2) ja kaksi

urheilijaa kolmannella sijalla (sijat 3 ja 4), he kaikki uusivat samalla radalla henkilökohtaisen paremmuusjärjestyksen ratkaisemiseksi.

- c) Tasatulokset alhaisemmasta sijasta tulee ratkaista ensin ja sen jälkeen seuraavaksi korkeampi sija, kunnes kaikki tasatulokset on ratkaistu. Pudotusammunta ratkaisee kaikkien siihen osallistuneiden urheilijoiden sijaluvut.

9.14.3.4 Tasatulokset sijoista 4 ja eteenpäin

Neljäs (4:s) ja siitä eteenpäin sijoittuneet urheilijat, joiden sijat eivät ratkenneet pudotusammunnalla, saavat countback-säännön mukaisen sijaluvun.

SAL:n kommentti: SAL:n kilpailuissa tasatuloksilla oleville urheilijoille sijalla 4 ja eteenpäin tulee, silloin kun urheilijoiden kaikki kierrokset ovat samat eikä käytetä tulospalveluohjelmaa, joka rekisteröi kaikki yksittäiset kiekot, antaa sama sijaluku ja luetella aakkosjärjestyksessä sukunimen mukaan. Vastaava määrä sijalukuja jätetään välistä pois

9.15 SÄÄNTÖRIKKOMUKSET

Jury, päätuomari ja ratatuomari päättävät kolmen eri kategorian sääntörikkomuksissa.

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

9.15.1 Juryn vastuulla on selvittää mihin kategoriaan ilmoitettu rikkomus kuuluu ja minkä tasoinen rangaistus tulee antaa, sikäli kun nämä säännöt eivät suoraan kerro rangaistuksen laadusta.

9.15.1.1 Kun korttia näytetään, tulee myös antaa komento **“Varoitus”** (“Warning”, keltainen kortti), **“Vähennys”** (“Deduction”, vihreä kortti) tai **“Hylätty”** (“Disqualification”, punainen kortti) siten, ettei rikkomuksen tekijälle jää epäselväksi, miten häntä on rangaistu. “Varoitus”-korttia ei tarvitse näyttää ennen kuin tuomitaan vähennys tai hylkäys.

9.15.2 **VAROITUS (keltainen kortti), “Warning”**

9.15.2.1 **Avoim rikkomus**

Ensimmäisen avoimen rikkomuksen kohdalla, joita ovat esim.:

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

- d) luvaton tunkeutuminen ampuma-alueelle;
- e) epäurheilijamainen käytös;
- f) tahallinen yritys kiertää sääntöjen henkeä;
- g) tahaton ampuminen väärällä vuorolla;
- h) kuivalaukaukset kielletyllä alueella, tai
- i) muu tapahtuma, jonka takia pitää antaa varoitus.

9.15.2.2 Ensin tulee antaa virallinen **VAROITUS** (keltainen kortti) ratatuomarin, päätuomarin tai juryn jäsenen toimesta, jotta urheilijalla, valmentajalla tai joukkueen toimitsijalla on mahdollisuus korjata virhe

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

9.15.2.4 Jos valmentaja tai joukkueen toimitsija toistaa rikkomuksensa tulee juryn poistaa hänet radan läheisyydestä kierroksen loppuajaksi. Urheilijalle voidaan määrätä rangaistus.

9.15.3 Tekninen rikkomus

Kilpailun ensimmäisen teknisen rikkomuksen kohdalla, joita ovat esim:

- a) jalkavirhe;
- b) aikaylitys kiekon/kiekkojen kutsumises-
sa;

- c) urheilijan valmiusasento ei ole sääntöjen mukainen (Skeet);
- d) urheilija avaa aseensa skeetissä, ampumapaikalla 4, ammuttavien yksittäiskiekkojen välissä (ei koske ampumapaikkaa 8) tai
- e) urheilija seuraa liian aikaisin tai myöhään heitettyä (säännönvastaista) kiekkoa aseellaan ampumatta.
- f) Ratatuomarin tulee antaa rikkomuksen tehneelle urheilijalle virallinen varoitus **“VAROITUS”** (keltainen kortti). Varoitus tulee merkitä ratapöytäkirjaan seuraavin lyhennyksin ennen kuin pöytäkirja toimitetaan tulostoimistoon. Lisäksi ratatuomarin on täytettävä tapahtumapöytäkirja.

JV (FF) jalkavirhe (Foot Fault)

AV (TL) Aikavirhe (Time Limit)

SKVA (SKRP) Skeet valmiusasento (Skeet ready position)

AA (OG) Aseen avaaminen (Opening of Gun)

AS (FPG) Aseella seuraaminen (Following or Pointing the Gun at slow target)

- g) Toisen ja sitä seuraavan, yllä olevan luettelon, saman rikkomuksen jälkeen kilpailun missä tahansa vaiheessa, **paitsi finaalissa**, tulee urheilijaa rangaista

yhden pisteen vähennyksellä. katso myös trap 9.8.4.6 ja skeet 9.9.5.6. Rangaistukset tulee merkitä ratapöytäkirjaan ennen sen toimittamista tulostointiin. Rangaistuksesta tulee myös täyttää tapahtumaraportti.

Ratatuomarin toiminta: Ratatuomarin tulee komentaa ”STOP” (”STOP”) (ennen kuin urheilija ampuu), ilmoittaa urheilijalle rangaistuksesta, näyttää vihreää korttia, korjata tulostaulu sekä ohjeistaa seuraavaa urheilijaa jatkamaan.

h) Juryn jäsen, joka on vastuussa tulospalvelusta (RTS), vastaa siitä, että ratatuomareille (alkukilpailu ja finaali) toimitetaan tieto varoituksista (keltainen kortti), jotta nämä voivat määrätä pistevähennyksiä (vihreä kortti) toistuvista samoista rikkeistä.

9.15.3.1 Varoitus (keltainen kortti) tulee antaa myös jos urheilija käyttää patruunoita, jotka eivät ole säännön 9.4.3.1.b...h mukaisia (katso myös 9.4.3.2.b).

9.15.4 VÄHENNYS muista rikkeistä (vihreä kortti) “Deduction”

9.15.4.1 Pistevähennykset, jotka vähintään kahden juryn jäsenen päätöksellä tuomitaan muista rikkomuksista, tulee vähentää sen kierroksen tuloksesta, jossa rikkomus ta-

pahtui tai viimeksi ammutusta kierroksesta.

Yhden (1) pisteen vähennys tulee tuomita kun:

- a) Urheilija häiritsee toista urheilijaa epäurheilijamaisesti.
- b) Urheilija, pyydettyäessä antamaan selitystä jollekin tapahtumalle, antaa tietoisesti väärää tietoa. Vakavissa tapauksissa tämä voi myös johtaa hylkäämiseen (katso sääntö 9.15.5.4.h).
- c) Ratalaitteistoon kajoaminen edeltävän varoituksen jälkeen.
- d) Urheilija käyttää toistamiseen patruunoita, jotka eivät ole säännön 9.4.3.1.b...h mukaisia. Ellei muuta rangaistusta ole säännöissä määrätty, kuten kohdassa 9.4.1, jossa vähennys on viisi (5) pistettä jos käyttää värillisiä välitulppia.
- e) Jos urheilija ei ilmoittaudu finaaliin aikarajojen puitteissa, häntä rangaistaan vähentämällä kaksi (2) pistettä finaalin ensimmäisistä osumista.
- f) **SAL:n lisäys:** SAL:n alaisissa kilpailuissa, yhden (1) pisteen vähennys tulee tuomita, kun urheilija ei ole paikalla, tai hänellä ei ole hyväksyttävää sijaista,

kun hänet on määrätty toimimaan sivu-
tuomarina

9.15.4.2 Keskeytetty kierros

Kun urheilija keskeyttää kierroksensa ilman ratatuomarin suostumusta, tulee juryn enemmistön päätöksellä kaikki kierroksen jäljellä olevat kiekot tuomita ohiammutuiksi.

9.15.5 HYLÄTTY (punainen kortti) “Disqualification”

9.15.5.1 Urheilija on suljettava kilpailuista (punainen kortti) sääntökohtien 9.4.1.1.c ja 9.4.3.2.d perusteella ase-, patruuna- tai skeet merkkinauharikkomuksissa.

9.15.5.2 Kilpailusta poissulkeminen sääntökohdan 9.15.5.4 mukaan voidaan tehdä ainoastaan juryn enemmistön päätöksellä. Kilpailuista poissulkeminen osoitetaan urheilijalle juryn toimesta näyttämällä punaista korttia missä on teksti ”Hylätty” (”Disqualification”).

9.15.5.3 Jos urheilijan suoritus hylätään kilpailun missä vaiheessa tahansa (alkukilpailu tai finaali), tulee kaikki tulokset mitätöidä ja urheilija tulee tuloluettelossa luetella viimeisenä ilman tuloksia, selvennyksellä minkä takia hänet hylättiin.

9.15.5.4

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

- a) Vakava turvallisuuden vaarantaminen tai turvallisuussääntöjen rikkominen.
- b) Aseen vaarallinen käsittely (esim. toistuvia vahingonlaukauksia).
- c) Ladatun aseiden käsittely **“STOP”**-komentojen jälkeen.
- d) Rikkomuksen toistaminen, josta on jo annettu varoitus ja/tai vähennys.
- e) Joukkue- tai rata- tai teknisen toimitsijan tahallinen ja törkeä häirintä.
- f) Urheilija jättää tahallisesti ampumatta kierroksen, josta on myöhästynyt.
- g) Henkilö antaa tietoisesti ja tahallisesti väärää tietoa tosiseikkojen salaamiseksi vakavissa tapauksissa.
- h) Tapaukset, joissa rikkomus tahallisesti salataan.
- i) **SAL:n lisäys:** Urheilijan toistuva kieläytyminen toimimasta sivutuomarina.

Kaikissa tapauksissa tulee täyttää tapah-tumaraaportti tulostuomistolle (RTS).

9.16 PROTESTIT JA VETOOMUKSET

9.16.1 Erimielisyys ratatuomarin päätöksestä kierroksen aikana

9.16.1.1 Urheilijan toimenpiteet

- a) Jos urheilija on eri mieltä ratatuomarin 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) Ratatuomarin 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.

9.16.1.2 Joukkueen toimitsijan toimenpiteet

- a) Jos joukkueen toimitsija ei ole tyytyväinen ratatuomarin lopulliseen päätökseen, paitsi **“OSUMA”**-, **“OHI”**- ja **“UUSI KIEKKO”**-tapauksessa, hän ei saa pitkittää ampumista. Hänen pitää pyytää ratatuomaria tekemään rata-pöytäkirjaan merkinnän, että urheilija jatkaa vastalauseen alaisena.
- b) Juryn tulee ratkaista vastalause.
- c) Jos joukkueen toimitsija protestoi epäurheilijamaisella tavalla (esimerkiksi

huutamalla tai nousemalla paikaltaan), vastuussa oleva juryn jäsen voi antaa hänelle ensimmäisestä rikkomuksesta varoituksen (keltainen kortti). Toisesta rikkomuksesta annetaan punainen kortti, ja hänen on poistuttava välittömästi radalta eikä häntä saa korvata millään muulla valmentajalla tai joukkueen toimitsijalla.

9.16.2 Suulliset vastalauseet

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

9.16.2.1 Tällainen protesti voidaan tehdä seuraavissa tapauksissa:

- a) ISSF:n sääntöjä ei noudateta.
- b) Kilpailun julkistettua ohjelmaa ei noudateta.
- c) Erimielisyys kilpailutoimitsijan tekemästä päätöksestä tai toiminnasta.
- d) Urheilijaa häirittiin toisen urheilijan, kilpailutoimitsijan, katsojan, median tai muun henkilön tai seikan toimesta.

Huom.: Vain urheilija voi, säännössä [9.16.1.1.a](#) kuvatulla tavalla, kysyä rata-tuomarin päätöksestä **“OSUMA”**, **“OHI”** säännönvastainen kiekko tai **“UUSI KIEKKO”** koskien urheilijan omia kiekkoja.

9.16.2.2 Kilpailutoimitsijoiden on heti huomioitava saamansa suullinen vastalause. He voivat tehdä välittömän päätöksen tai siirtää vastalauseen juryn päätettäväksi. Tässä tapauksessa ammunta voidaan tilapäisesti keskeyttää, jos tämä on välttämätöntä.

9.16.3 Kirjalliset vastalauseet

- a) Urheilija tai joukkueen toimitsija, joka ei ole tyytyväinen suullisen vastalauseen päätökseen tai sen aiheuttamaan toimintaan, voi tehdä kirjallisen vastalauseen jurylle.
- b) Kirjallinen vastalause (lomake P) voidaan tehdä ilman sitä edeltävää suullista vastalauseita.
- c) Kun juryn jäsen vastaanottaa kirjallisen vastalauseen, on juryn enemmistön kokoonnuttava välittömästi käsittelemään vastalauseita ja tehtävä päätös mahdollisimman pian.

9.16.3.1 Vastalauseiden aikaraja

Kaikki kirjalliset vastalauseet (lomake P) tulee toimittaa juryn jäsenelle **viimeistään 20 minuutin kuluttua** siitä kun se kierros

päätyi, jossa vastalauseen kohteena oleva tapahtuma esiintyi. Vastalauseeseen tulee liittää säännön mukainen maksu 50 €. Jos vastalause hylätään, tulee maksu toimittaa järjestelytoimikunnalle. Jos vastalause hyväksytään, tulee maksu palauttaa.

SAL:n kommentti: 50 € on ISSF:n maksu. SAL:n kilpailuissa noudatetaan KY:n määräyksiä koskien protestimaksua ja aikarajoja.

9.16.3.2 Juryn päätös

Kun jury on tehnyt päätöksensä, juryn puheenjohtajan täyttämä kirjallinen vastauslomake on annettava tiedoksi urheilijalle tai joukkueen toimitsijalle. Jos urheilija tai joukkueen toimitsija ei hyväksy juryn päätöstä, he voivat tehdä vetoomuksen.

9.16.4 Vetoomukset

Mikäli juryn päätöksestä on erimielisyyttä, voidaan päätöksestä vedota vetoomusjurylle, kuitenkin niin, ettei finaalin vastalausejuryn päätöksistä voi vedota.

9.16.4.1 Vetoomusten aikaraja

Vetoomus tulee jättää kirjallisesti viimeistään kolmenkymmenen (30) minuutin sisällä siitä kun juryn päätöksestä on tiedotettu. Vetoomukseen tulee liittää

säännön mukainen maksu 100 €. Jos vetoamus hylätään, tulee maksu toimittaa järjestelytoimikunnalle. Jos vastalause hyväksytään, tulee maksu palauttaa. Myös vastalausemaksu 50 € tulee tällöin palauttaa.

SAL:n kommentti: Nämä ovat ISSF:n maksuja. SAL:n kilpailuissa noudatetaan KY:n määräyksiä koskien vetoamusmaksua ja aikarajoja.

9.16.4.2 Vetoamusjuryn päätökset

Vetoamusjuryn ja finaalin vastalausejuryn päätökset ovat **lopullisia**.

SAL:n kommentti: Ellei kilpailun tasosta johtuen kilpailuihin ole nimetty vetoamusjuria voidaan vetoamusjuryn päätettävissä olevissa asioissa vedota SAL:n kilpailuvaliokuntaan. Katso KY.

HAULIKKOLAJIEN FINAALIT

9.17 FINAALIT HAULIKON OLYMPIALAJEISSA

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

9.17.1 Finaalit henkilökohtaisissa kilpailuissa

9.17.1.1 Trap ja Skeet

9.17.1.2 Yleistä

Trap ja skeet henkilökohtaiset kilpailut koostuvat kahdesta vaiheesta, alkukilpailusta ja finaalista.

9.17.1.3 Alkukilpailu

Alkukilpailu ammutaan kunkin lajin kilpailusääntöjen mukaisesti (trap, sääntöjen kohta H.9.8 ja skeet sääntöjen kohta H.9.9).

9.17.2 Finaalimenettelyt skeetin ja trapin henkilökohtaisissa kilpailuissa

9.17.2.1 Finaalin muoto

- a) Koko ohjelma (sääntö ISSF:n yleissäännöt 3.3.5) ammutaan kussakin lajissa karsintakilpailuna finaaliin. Alkukilpailun kahdeksan (8) parasta urheilijaa selviytyvät finaaliin.
- b) Finaali koostuu lajista riippuvasta määrästä kiekkoja, joita finalistit ampuvat siten, että aina tietyin välein finaalista karsiutuu urheilijoita, kunnes hopea- ja kultamitalit on ratkaistu. Karsiutuminen alkaa kun kaikki ovat ampuneet tietyn määrän kiekkoja (trap 10 ja skeet 12 kiekkoa).

- c) Finaalakilpailu alkaa nolasta. Alkukilpailun tulokset eivät siirry finaaliin.

SAL:n lisäys: SAL:n kilpailuissa missä on vähemmän kuin kahdeksan (8) finalistia menetellään siten, että finaalista putoaminen alkaa vasta kun on ammuttu riittävästi kiekkoja, jotta kulta- ja hopeamitalistit, finaalin päätyttyä, ovat ampuneet täyden määrän kiekkoja.

9.17.3 Yleiset finaalimenettelyt

9.17.3.1 Ilmoittautumisaika

- a) Finaalin **urheilijat ilmoittautuvat** finaali-radalla viimeistään 30 minuuttia ennen finaalin alkamisaikaa.
- b) Ellei urheilija ilmoittaudu ajoissa, vähennetään kaksi (2) pistettä hänen finaalin ensimmäisistä osumista.
- c) Urheilijoiden on ilmoitauduttava mukanaan kaikki tarvittavat välineet, kilpailuvaatetus sekä palkintojenjaossa vaadittava joukkueasu. Juryn on tarkistettava, että finalistit ovat läsnä, että heidän nimensä ja kansalaisuutensa on oikein rekisteröity tulosjärjestelmässä ja sivutauluilla. Juryn on suoritettava väline- ja patruunatarkastus heti kun urheilijat ovat paikalla.

SAL:n kommentti: Urheilijoiden on ilmoittauduttava finaalin yhteydessä olevalle ilmoittautumisalueelle.

- d) Finalisti, joka ei ole saapunut paikalle viimeistään viisitoista (15) minuuttia ennen finaalin alkamisaikaa, ei sallita aloittaa ja hänet sijoitetaan finaalin viimeiseksi.

9.17.3.2 Alkamisaika

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

9.17.3.3 Ampumajärjestys ja kilpailunumerot

Finalisteille jaetaan uudet finaalin kilpailunumerot (numerot 1...8). Finaalin ampumajärjestys määräytyy alkukilpailun sijoituksen mukaan. Korkeimmalla sijalla olevalla urheilijalla on numero 1. Mikäli urheilijoilla on alkukilpailussa tasatulos, määräytyy ampumajärjestys countback-säännön mukaan paitsi tilanteissa, joissa on täydellinen tasatulos. Silloin suoritetaan pudotusammunta ampumajärjestyksen ratkaisemiseksi. Pudotusammunnassa mitaleista urheilijat ampuvat kilpailunumerojärjestyksessä, pienin numero ensin.

9.17.3.4 Koelaukaukset ja näytekiekot

Ennen finaalin alkua urheilijoiden on sallittava ampua koelaukaukset jonka jälkeen tulee heittää näytekiekot.

9.17.3.5 Finaaliradan erikoisvarustus

(Katso myös ISSF:n ohje kilpailujen järjestäjille, ei käännetty suomeksi).

- a) Finaaliradalla tulee olla iso katsomo ja erillinen ilmoittautumisalue, jossa patruunatarkastus suoritetaan ja jossa finalistit ilmoittautuvat.
- b) Finaaliradalla tulee olla kuulutusjärjestelmä kuuluttajaa ja äänitekniikkaa varten;
- c) tuolit juryä, finalisteja sekä jokaisen finalistin valmentajaa varten;
- d) virallinen, monivärinen elektroninen sivutaulu (kts. ISSF:n ohjeet);

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

- e) elektroninen ajastin, joka laskee valmistautumisaikoja;

SAL:n lisäys: SAL:n alaisissa kilpailuissa elektroninen ajastin ei ole pakollinen, mutta mikäli kilpailun järjestäjällä

sellainen on käytössään, sitä tulisi käyttää finaaleissa.

- f) tuoli ja pöytä ratapöytäkirjanpitäjää varten;
- g) iso kello, sijoitettuna siten, että urheilijat ja jury voi sen nähdä,
- h) mikäli mahdollista radiopuhelimia tai vastaavia, joilla viestitetään ratatuomarin, juryn ja teknisen henkilön välillä ja SAL:n kilpailuissa radiopuhelimet eivät ole välttämättömiä, jos muuten pystyy helposti kommunikoimaan toimitsijoiden välillä.
- i) kahdeksan suljettavaa laatikkoa patruunatarkastusta varten.

9.17.3.6 Finaalitoimitsijat

Finaalia hoitaa ja valvoo seuraavat henkilöt:

- a) **Ratatuomari.** Päätuomarin nimeämä kokenut kilpailutuomari, jolla on voimassa oleva ISSF:n ratatuomarilisenssi, johtaa finaalia yhteistoiminnassa jury kanssa.
Milloin mahdollista tulisi ratatuomarin olla maasta, jolla ei ole urheilijoita finaalissa.
- b) **Sivutuomarit ja ajanottotuomari.** Kaksi tuomaria tulee määrätä sivu-

tuomareiksi. Kolmas tuomari valvoo elektronista ajanottoa. Neljäs tuomari pitää ratapöytäkirjaa. Sivutuomarit ja ajanottotuomari nimetään päätuomarin toimesta kilpailutuomareiden joukosta. Päätuomarin vastuulla on, että kaikki toimitsijat ovat ajoissa paikoillaan ennen finaalin alkua.

SAL:n poikkeus: Kansallisessa kilpailutoiminnassa kaksi sivutuomaria ja pöytäkirjanpitäjä riittää finaaleissa (katso 9.13.2.3, 9.13.3 ja haulikkojaoston ohjeet liite 1 ja 2). Sivutuomareilla ja pöytäkirjanpitäjällä ei tarvitse olla tuomaripätevyyttä. Jos käytössä on elektroninen ajastin, tarvitaan myös ajastimen käyttäjä. Elektroninen ajastin ei ole pakollinen finaaleissa.

- c) **Finaalista vastaava juryn jäsen.** Kilpailujuryn puheenjohtaja nimeää yhden juryn jäsenistä finaalista vastaavaksi juryn jäseneksi.
- d) **Kilpailujury.** Kilpailujury valvoo finaalila. Yksi juryn jäsenistä nimetään finaalista vastaavaksi juryn jäseneksi.
- e) **Finaalin vastalausejury.** Finaalin vastalausejury koostuu kolmesta henkilöstä.

Finaalista vastaava juryn jäsen sekä kaksi muuta kilpailujuryn jäsentä (toi-

nen voi myös olla juryn puheenjohtaja), muodostavat finaalin vastalausejuryn, joka ratkaisee kaikki finaalin aikana tehdyt protestit. Finaalin vastalausejuryn nimeää juryn puheenjohtaja, Finaalin vastalausejuryn päätökset ovat lopullisia.

SAL:n kommentti: Kaikissa SAL:n kilpailuissa, joissa on finaali, tulee olla finaalin vastalausejury.

- f) **Tekninen toimitsija.** Tulospalvelun toimittaja nimeää teknisen toimitsijan, jonka tehtävänä on hoitaa tulospalvelujärjestelmää ja tulostenäyttöä. Kun sellaisia teknisiä ongelmia ilmenee, jotka vaikuttavat finaalin läpiviemiseen, tulee hänen olla yhteydessä vastaavaan juryn jäsenen ja ratatuomariin, jotta ongelmat saadaan ratkaistua mahdollisimman nopeasti.

SAL:n kommentti: SAL:n kilpailuissa teknisenä toimitsijana toimii järjestelytoimikunnan nimeämä tulospalvelun henkilö.

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

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

i) RTS juryn jäsen on oltava paikalla.

j) VAR jury (mikäli videoavusteista tuomarointia käytetään).

VAR toimitsija on vastuussa VAR-järjestelmän operoimisesta finaalin aikana. Hänen tehtävänä on varmistaa, että järjestelmä toimii asetettujen protokollien mukaisesti.

9.17.3.7 Finaalituotanto ja musiikki.

a) Finaalissa on käytettävä ~~väriä, ääntä,~~ musiikkia, kuulutuksia, lavastuksia ja komentoja kokonaisvaltaisesti tavalla, joka tuo parhaalla mahdollisella tavalla esille kilpailun ja urheilijoiden urheilullisuuden, katselijoita ja televisioyleisöä kiehtovalla tavalla.

b) Teknisen asiantuntijan tulee yhdessä juryn kanssa hyväksyä käytettävän musiikin. Yleisöä kehoitetaan kannustamaan suosikkejaan finaalin aikana.

9.17.4 Kilpailutapahtuma

Finaalikilpailu käydään näiden finaalisääntöjen mukaisesti. Lajien normaalit kilpailusäännöt pätevät myös kunkin lajin finaalissa, paitsi niissä kohdissa, jois-

ta erikseen näissä säännössä (sääntö H.9.17) mainitaan.

6.17.4.1

Trap. Finaalissa on kahdeksan (8) urheilijaa. Finalistit ampuvat yhden laukauksen kuhunkin kiekkoon. Finaalissa urheilijat sijoittuvat ampumapaikoille 1-2-3-4-5-6-7-8 (paikka 7 on 1 m paikan 6 takana ja paikka 8 1 m paikan 7 takana) kilpailunumerojärjestyksessä, (pienin numero ampumapaikalle 1). Ammuttuaan urheilija siirtyy seuraavalle ampumapaikalle ja valmistautuu ampumaan kun on hänen vuoronsa. Finaalin aikana on käytettävä elektronista ajastinta, joka mittaa 12 sekunnin valmistautumisaikaa. Finaali koostuu tietyistä määrästä kiekkoja, jonka jälkeen aina huonoin urheilija putoaa pois, kunnes selviää kuka on voittaja, seuraavasti:

a) Finalistit esitellään.

b) Kun kaikki kahdeksan finalistia ovat ampuneet 10 kiekon kierroksen (4 oikeaa, 4 vasenta ja 2 suoraa kiekkoa, jotka heitetään satunnaisessa järjestyksessä), putoaa seitsemänneksi (7.) ja kahdeksanneksi (8.) jäävät finalistit pois.

SAL:n selvennys: Jos pudotusvaiheessa (kohdat b, c, d ja e) on tasatu-

loksia, putoaa se (ne), jolla on isompi kilpailunumero.

Kuusi jäljellä olevat urheilijat asettuvat uudestaan kilpailunumerojärjestyksessä niin, että kaikki kuusi ampumapaikkaa täytetään.

- c) Kun kuusi (6) jäljellä olevaa finalistia ovat ampuneet viisi (5) kiekkoa lisää (2 oikeaa, 2 vasenta ja 1 suoran kiekon, jotka heitetään satunnaisessa järjestyksessä) (yhteensä 15), putoaa viides (5.) ja kuudes (6.) pois.
 - d) Kun neljä jäljellä olevaa finalistia ovat ampuneet viisi (5) kiekkoa lisää (2 oikeaa, 2 vasenta ja 1 suoran kiekon, jotka heitetään satunnaisessa järjestyksessä) (yhteensä 20), putoaa neljäs (4.) pois.
 - e) Kun kolme jäljellä olevaa finalistia ovat ampuneet viisi (5) kiekkoa lisää (2 oikeaa, 2 vasenta ja 1 suoran kiekon, jotka heitetään satunnaisessa järjestyksessä) (yhteensä 25), putoaa kolmas (3.) (pronssimitalisti) pois.
- Mikäli 2. ja 3. tulokset ovat tasan putoaa se, jolla on isompi numero.
- f) Kun kaksi jäljellä olevaa finalistia ovat ampuneet viisi (5) kiekkoa lisää (2 oikeaa, 2 vasenta ja 1 suoran kiekon, jotka heitetään satunnaisessa järjestyk-

sessä) (yhteensä 30), ratkeaa kulta- ja hopeamitali. Mikäli on tasatulos, suoritetaan välittömästi pudotusammunta.

Koelaukaukset ja kiekkojen näyttäminen suoritetaan ennen urheilijoiden esittelemistä.

Kokonaiskiekkomäärä (kulta- ja hopeamitalistille) on 30.

9.17.4.2 Skeet. Finaalissa on kahdeksan (8) urheilijaa. Finalistit ampuvat ampumapaikoilta kilpailunumerojärjestyksessä (pienin numero ampuu ensin). Finaalin aikana on käytettävä elektronista ajastinta, joka mittaa 30 sekunnin suoritusaikaa. Finaali koostuu tietyistä määrästä kaksoiskiekkoja, jonka jälkeen aina huonoin urheilija puutoa pois, kunnes selviää kuka on voittaja, seuraavasti:

- a) Finalistien esittely.
- b) Kaikki kahdeksan finalistia ampuvat 12 kiekkoa (6 kaksoiskiekkoa) siten, että he ampuvat yhden kaksoiskiekon ja yhden käänteisen kaksoiskiekon ampumapaikalta 3, yhden kaksoiskiekon ja yhden käänteisen kaksoiskiekon ampumapaikalta 4, yhden kaksoiskiekon ja yhden käänteisen kaksoiskiekon ampumapaikalta 5. 12 kiekon jälkeen kaksi huonoimmalla tuloksella olevaa

urheilijaa putoavat pois ja he saavat sijat 7 ja 8.

SAL:n selvennys: Jos pudotusvaiheessa (kohdat b, c, d ja e) on tasatuloksia, putoaa se (ne), jolla on isompi kilpailunumero.

- c) Kun kuusi jäljellä olevaa finalistia ovat ampuneet kuusi (6) kaksoiskiekkoa lisää (yhteensä 24 kiekkoa), järjestyksessä yksi kaksoiskiekko ja yksi käänteinen kaksoiskiekko ampumapaikalta 3, yksi kaksoiskiekko ja yksi käänteinen kaksoiskiekko ampumapaikalta 4, yksi kaksoiskiekko ja yksi käänteinen kaksoiskiekko ampumapaikalta 5, putoaa viides (5.) ja kuudes (6.) pois.
- d) Kun neljä jäljellä olevaa finalistia ovat ampuneet kaksi kaksoiskiekkoa (1 kaksoiskiekko ja 1 käänteinen kaksoiskiekko) ampumapaikalta 3 (yhteensä 28 kiekkoa), putoaa neljäs (4.) pois.
- e) Kun kolme jäljellä olevaa finalistia ovat ampuneet kaksi kaksoiskiekkoa (1 kaksoiskiekko ja 1 käänteinen kaksoiskiekko) ampumapaikalta 4 (yhteensä 32 kiekkoa), putoaa kolmas (3.) pois (pronssimitali).
- f) Mikäli 2. ja 3. tulokset ovat tasan putoaa se, jolla on isompi numero.

- g) Kun kaksi jäljellä olevaa finalistia ovat ampuneet kaksi kaksoiskiekkoa (1 kaksoiskiekko ja 1 käänteinen kaksoiskiekko) ampumapaikalta 5 (yhteensä 36 kiekkoa), ratkeaa hopea- ja kultamitali. Mikäli on tasatulos, suoritetaan välittömästi pudotusammunta.
- h) Koelaukaukset ja kiekkojen näyttäminen suoritetaan ennen urheilijoiden esittelemistä.
- i) Kokonaiskiekkomäärä (kulta- ja hopeamitalistille) on 36.

9.17.4.3

Tasatulosten ratkaiseminen, pudotusammunta

Tasatulokset [sijoista 3...8](#) ratkaistaan alkukilpailun sijoituksen perusteella (kilpailunumerojärjestys). Jos kulta- ja hopeamitalisijoista on tasatulos, suoritetaan pudotusammunta välittömästi. Kiekkoja ei näytetä eikä koelaukauksia sallita. Pudotusammunta suoritetaan seuraavasti:

- a) **Trap.** Tasatuloksella olevat urheilijat ryhmittyvät ampumapaikan 1 taakse kilpailunumerojärjestyksessä. Alkaen ampumapaikalta 1 he ampuvat säännönmukaisia kiekkoja, kunnes tasatulos on ratkennut seuraavasti: Ampumapaikka 1 vasen kiekko, ampumapaikka 2 oikea kiekko, ampumapaikka 3 vasen kiekko, ampumapaikka 4 oikea kiekko,

ampumapaikka 5 vasen kiekko. Tämän jälkeen siirrytään takaisin ampumapaikalle 1, jossa nyt ammutaan oikea kiekko jne... Jokaista kiekkoa saa ampua vain yhdellä laukauksella. Ammuttuaan urheilija siirtyy ampumavuorossa olevan urheilijan taakse.

- b) **Skeet.** Tasatuloksella olevat urheilijat ryhmittyvät ampumapaikan 3 taakse kilpailunumerojärjestyksessä. Urheilijat ampuvat yhden normaalin kaksoiskiekon. Ellei tasatulos ratkea, he ampuvat käänteisen kaksoiskiekon. Ellei tämäkään ratkaise tasatulosta he siirtyvät ampumapaikalle 4, jossa he ampuvat normaalin kaksoiskiekon. Ellei tasatulos ratkea he ampuvat käänteisen kaksoiskiekon. Näin jatketaan ampumapaikalla 5, jonka jälkeen taas paikalla 3 jne. kunnes tasatulos on ratkennut.
- c) **Trap parikilpailu.** Urheilijoiden tulee asettua jonoon ampumapaikan 1 taakse kilpailunumerojärjestyksessä.

Aloittaen ampumapaikalta 1, heidän tulee kunkin ampua säännönmukaista kiekkoa (mies ampuu aina ennen naista), kunnes tasatilanne ratkeaa seuraavan järjestyksen mukaisesti: ampumapaikka 1 vasen kiekko, ampumapaikka 2 oikea kiekko, ampumapaikka 3 vasen kiekko, ampumapaikka 4 oikea kiekko,

ampumapaikka 5 vasen kiekko. Sen jälkeen ampumapaikka 1 oikea kiekko jne.

Kullekin kiekolle sallitaan vain yksi (1) laukaus. Ammunnan jälkeen urheilijan tulee siirtyä sen urheilijan taakse, joka ei ole vielä ampunut. Joukkueen tulos lasketaan yhteen.

- d) **Skeet parikilpailu.** Urheilijoiden tulee asettua jonoon ampumapaikan 4 taakse kilpailunumerojärjestyksessä.

Heidän tulee ampua normaali kaksoiskiekko (mies ampuu ensin), jonka jälkeen joukkueen toinen jäsen (nainen) ampuu myös normaalin kaksoiskiekon. Toisen joukkueen urheilijoiden tulee toimia samoin, ja kummankin joukkueen jäsenen tulee ampua normaali kaksoiskiekko.

Joukkue, jolla on vähiten osumia neljästä kiekosta, putoaa ja sijoittuu alemmalle sijalle. Jos tasatilanne ei ratkea, sama menettely jatkuu samalla ampumapaikalla samassa järjestyksessä, mutta käänteisillä kaksoiskiekoilla. Jos tasatilanne ei vielääkään ratkea, sama menettely jatkuu samalla ampumapaikalla samassa järjestyksessä, mutta normaaleilla kaksoiskiekoilla, ja niin edelleen, kunnes tasatilanne ratkeaa.

Joukkueen tulos lasketaan yhteen.

9.17.5 Menettely haulikkolajien henkilökohtaisissa finaaleissa

Aika	Vaihe	Menettely
a) 30:00 min. ennen	Finalistit ilmoit- tautuvat patruuna- tarkastusta varten	Joukkueen johtajat ovat vastuussa siitä, että heidän urheilijansa ilmoit- tautuvat finaaliradalla ajoissa (sääntö 6.19.3.1). Jury ohjeistaa finalisteja laittamaan kaikki finaalissa tarvitse- mansa patruunat numeroituihin, kil- pailunumeroja vastaaviin laatikkoihin. Jury valitsee patruunat patruunatar- kastukseen ja suorittaa varustetarkas- tuksen. Tarkastus tulee olla suoritettu urheilijoiden esittelyyn mennessä. Urheilijat saavat lähteä finaaliradalta (FOP) ilman varusteitaan, mukaanlu- kien ampumaliivi, mutta heidän tulee palata viimeistään 15:00 minuuttia ennen finaalin alkua muutoin heidän ei sallita aloittaa ja heidät sijoitetaan finaalin viimeiseksi. Finaaliradalle ei saa tuoda lisää patruunoita.
b) 15:00 min. ennen	Koelauka- ukset ja näytiekie- kot	Ratatuomari antaa finalisteille luvan viimeistellä lämmittelynsä, ampua koelaukauksensa, jonka jälkeen kie- kot näytetään kunkin lajin sääntöjen mukaisesti.

c) 5:00 min. ennen	Finalistit järjestäytyvät	Finalistit, ratatuomari ja vastaava juryn jäsen kokoontuvat etukäteen määrättyyn paikkaan keskelle finaalinrataa.
d) 4:00 min. ennen	Finalistien esittely	Kuuluttaja esittelee finalistit kilpailunumerojärjestyksessä nimi, kansallisuus sekä lyhyt selostus finalistin merkittävimmistä saavutuksista. Finalistit järjestyvät numero 1 oikealla, katse yleisöön päin. Kuuluttaja esittelee myös ratatuomarin ja juryn jäsenen.
e) 1:00 min. ennen	Finaaliin valmistautuminen	Minuutti ennen ensimmäistä finaalinlaukausta ratatuomari kommentaa urheilijat ampumapaikoilleen.
f) 00:00 min.	Finaali alkaa	Ratatuomari kommentaa ensimmäistä finalistia aloittamaan komennolla “VALMIS” (“READY”) Jokaisella finalistilla on trapissa kaksoista (12) sekuntia aikaa kutsua kiekko. Skeetissä on jokaisella ampujalla siirryttyään ampumapaikalle kolmekymmentä (30) sekuntia aikaa kutsua ja ampua ampumapaikalla ammuttavat kaksoiskiekot.

g) Tulostaulutauko	Trapissa ratatuomari komentaa tauon kun jokainen finalisti on ampunut viisi (5) ja kymmenen (10) kiekkoa. Tämän jälkeen aina viiden (5) kiekon jälkeen. Skeetissä tauko pidetään joka ampu-mapaikan jälkeen. Televisio käyttää tämän tauon näyt-tääksensä tilanteen. Kuuluttaja kertoo lyhyesti urheilijoista ja tuloksista sekä kertoo kuka on pudonnut ja mikä on hänen sijansa sekä onko tiedossa pudotusammunta. 5-25 sekunnin jäl-keen ratatuomari komentaa ensim-mäisen urheilijan ampumaan komen-nolla ”VALMIS” (”READY”).
h) Finaali loppu	Finaalin päätyttyä on vastuussa ole- van juryn jäsenen heti selvitettävä, onko kultamitalista tasatulos. Ellei tasatulosta ole, tulee hänen heti julis- taa ”Tulokset ovat lopulliset” (”Results are final”). Jos on tasatulos, tulee juryn jäsenen ohjeistaa ratatuomaria suorittamaan pudotusammunta kunnes tasatulos on ratkennut. Kun tasatulokset on ratkottu, tulee juryn jäsen heti julistaa ”Tulokset ovat lopulliset” (”Results are final”).

i) Mitalisijojen ratkettua	Kun juryn jäsen on julistanut “Tulokset ovat lopulliset” (“Results are final”), tulee juryn jäsen koota mitalistit finaaliradalle ja kuuluttajan tulee heti kuuluttaa: ”Pronssimitalisti on (nimi) (maasta)” ”Hopeamitalisti on (nimi) (maasta)” ”Kultamitalisti on (nimi) (maasta)” Sääntö 6.17.1.14.p
---------------------------------------	--

9.17.6 Toimintahäiriöt finaalissa

- Jos ratatuomari 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 patruunoita. Ellei tämä ole mahdollista kolmen minuutin sisällä, joutuu urheilija keskeyttämään kilpailunsa.
- Kun häiriö on korjattu tai urheilija on keskeyttänyt, tulee finaali jatkua. Keskeyttäneen urheilijan sijoitus määräytyy sen mukaan, kuinka monta kiekkoa hän osui ennen häiriötä.

- c) Urheilijalle sallitaan kaksi (2) toimintahäiriötä finaalin aikana, mukaan luettuna pudotusammunta, riippumatta siitä yrittikö hän korjata toimintahäiriön tai ei.
- d) Jokainen säännönmukainen kiekko, jonka kohdalla tämän jälkeen tapahtuu aseiden tai patruunoiden toimintahäiriö, tulee tuomita **“OHI”** riippumatta siitä yrittikö urheilija ampua tai ei.

9.17.7

Vastalauseet finaalissa

- a) Jos urheilija on eri mieltä ratatuomarin 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) Ratatuomarin 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 sään-

nönvastaisia kiekkoja koskeva protesti hävitään, tulee urheilijalta vähentää kaksi (2) pistettä (kierroksen kaksi (2) viimeistä osumaa).

e) Protestimaksua ei peritä finaaleissa.

9.18 SKEET JA TRAP PARIKILPAILU **(Skeet Mixed Team, Trap Mixed Team)**

9.18.1 Yleistä

- a) Parikilpailun joukkue koostuu kahdesta jäsenestä, yksi miespuolinen ja yksi naispuolinen jäsen samasta maasta. Molemmilla joukkueenjäsenillä on oltava samanlainen kansallinen vaatetus ja kansalliset tunnukset.
- b) Maa saa ilmoittaa kilpailuun korkeintaan kaksi joukkuetta ISSF:n osallistumissääntöjen mukaisesti.
- c) Joukkueenjäsen voidaan vaihtaa toiseen henkilökohtaiseen kilpailuun rekisteröityyn urheilijaan viimeistään klo. 12.00 **kaksi päivää** ennen parikilpailua.
- d) Kilpailu on kaksivaiheinen. Alkukilpailu ja finaali.

SAL:n kommentti: SAL:n alaisissa kilpailuissa joukkueen muodostavat saman seuran urheilijat. SAL:n alaisissa kilpailuissa joukkueiden määrä ei ole seuroittain rajattu. Ilmoittautumisessa, joukku-

een jäsenten vaihtamisessa ja vaatetuksessa noudatetaan KY:n määräyksiä.

9.18.2

Alkukilpailu

- a) Alkukilpailu ammutaan skeetin kilpailusääntöjen mukaisesti ([trapsääntöjen kohta 9.8](#) ja [skeetsääntöjen kohta 9.9](#)), ellei tässä säännössä muuta mainita.
- b) Eräjakso tulee suorittaa arpomalla. Joukkueen molemmat urheilijat tulee erässä ampua peräkkäin, mies ensin ja sitten nainen. Kahta saman maan joukkuetta ei saa sijoittaa samaan erään. Kilpailijoilla on samat kilpailunumerot kuin heillä oli henkilökohtaisessa kilpailussa.

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

- c) Joukkueen molemmat urheilijat ampuvat kummatkin kolme 25 kiekon kierrosta. Yhteensä 75 kiekkoa per urheilija (150 kiekkoa joukkueelle).
- d) Alkukilpailun jälkeen joukkuesijoitukset määräytyvät joukkueen molempien urheilijoiden yhteenlasketun tuloksen perusteella. $75 \times 2 = 150$, säännön H.9.13.5.1 mukaisesti.

- e) Neljä parasta joukkuetta pääsevät finaaliin.
- f) Jos kahdella tai useammalla parilla on tasatulokset sijoista 1...4, tulee heidän sijat ratkaista countback-säännöllä. Mikäli on täydellinen tasatulos sijoitus ratkaistaan pudotusammunnalla.
- g) Alkukilpailun jälkeen finaaliin selviytyneet neljä paria saavat sijoituksensa mukaiset uudet kilpailunumerot. 1_1 , 1_2 , 2_1 , 2_2 , 3_1 , 3_2 , 4_1 , 4_2 .
- 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.
- h) Kaikki tasatulokset sijoista 5 ja siitä eteenpäin, jotka eivät ratkenneet pudotusammunnalla tulee ratkaista käyttäen sääntöjä H.9.13.5.1 ja H.9.14.3.4.

9.18.3 Tasatulokset alkukilpailun jälkeen

Mikäli alkukilpailun jälkeen on tasatuloksia finaaliin pääsystä tai ampumajärjestyksestä finaalissa ne ratkaistaan countback-säännön avulla.

9.18.4 Finaali

9.18.4.1 Trap parikilpailun finaaliformaatti

Alkukilpailun jälkeen neljä parasta joukkuetta selviytyy finaaliin.

Finaali on yksivaiheinen, johon osallistuu kaikki neljä joukkuetta.

Kuhunkin kiekkoon ammutaan yksi laukaus.

Finalistit asettuvat ampumapaikoille 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 kilpailunumerojärjestyksessä. Paikka 7 on 1 m paikan 6 takana ja paikka 8 on 1 m paikan 7 takana.

Mies ampuu ensin ja sen jälkeen nainen.

Kun urheilija on ampunut, hänen tulee siirtyä seuraavalle ampumapaikalle ja oltava valmiina ampumaan kun on taas hänen vuoronsa.

Elektronista ajanottoa tulee käyttää 12 sekunnin valmistautumisajan mittaamiseen. Mies ampuu aina ensin, jonka jälkeen nainen ampuu.

Finalistit esitellään järjestyksessä mies - nainen. Lisäksi esitellään ratatuomari ja juryn jäsen. Valmentajia ei esitellä.

Finaali koostuu sarjasta kiekkoja, jossa on pudotus aina tietyissä kohdin, joka jatkuu kunnes kulta- ja hopeamitalistit ovat selvät seuraavasti

- a) Kun kaikki kahdeksan (8) finalistia (neljä paria) ovat ampuneet 10 kiekkoa 4 oikeaa, 4 vasenta ja 2 suoraa kiekkoa

satunnaisessa järjestyksessä putoaa huonoin joukkue pois ja saa sijan 4.

Mikäli on tasatulokset 3. ja 4. välillä kilpailunumero ratkaisee.

Jäljellä olevat kuusi (6) finalistia (kolme paria) järjestäytyvät uudestaan ampu-mapaikoille 1 ... 6 kilpailunumerojärjes-tyksessä.

- b) Kun jäljellä ovat kuusi (6) finalistia (kolme paria) ovat ampuneet 5 kiekkoa urheilijaa kohden (2 oikea, 2 vasenta ja 1 suoraa kiekkoa satunnaisessa järjes-tyksessä), putoaa huonoin joukkue pois ja saa sijan 3 (pronssimitalin).

Mikäli on tasatulokset 2. ja 3. välillä kilpailunumero ratkaisee.

- c) Kun jäljellä ovat neljä (4) finalistia (kaksi paria) ovat ampuneet 5 kiekkoa urheilijaa kohden (2 oikea, 2 vasenta ja 1 suoraa kiekkoa satunnaisessa järjes-tyksessä) eli yhteensä kaikenkaikkiaan 20 kiekkoa urheilijaa kohden, ratkeaa kulta- ja hopeamitali. Mikäli on tasatu-los, suoritetaan pudotusammunta välit-ömästi.

Molemmat joukkueenjäsenet osallistu-vat pudotusammuntaan.

Molemmat joukkueenjäsenet ampuvat järjestyksessä mies ensin, nainen sen jälkeen ja osumat lasketaan yhteen.

Koelaukaukset ja kiekkojen näyttäminen suoritetaan ennen finalistien esittelyä.

Yhteensä 40 kiekkoa joukkuetta kohden (kulta- ja hopeajoukkue).

9.18.4.2 Skeet parikilpailun finaaliformaatti

Alkukilpailun jälkeen neljä parasta joukkuetta selviytyy finaaliin

Finaali on yksivaiheinen, johon osallistuu 8 urheilijaa (4 paria).

Finalistit ampuvat ampumapaikat 3,4 ja 5 kilpailunumerojärjestyksessä.

Urheilijoille jaetaan uudet ampumajärjestyksen mukaiset kilpailunumerot 1_1 , 1_2 , 2_1 , 2_2 , 3_1 , 3_2 , 4_1 , 4_2 .

Finalistit esitellään järjestyksessä mies - nainen. Lisäksi esitellään ratatuomari ja juryn jäsen. Valmentajia ei esitellä.

Kuhunkin kiekkoon ammutaan yksi laukaus.

Mies ampuu aina ensin ja sen jälkeen nainen.

Kun urheilija on ampunut, hänen tulee siirtyä pois ampumapaikalta ja odottaa kunnes ratatuomari antaa luvan siirtyä seuraavalle ampumapaikalle.

Elektronista ajanottoa tulee käyttää 30 sekunnin mittaamiseen (kaksi kaksoiskiekkoa).

Finaali koostuu sarjasta kiekkoja, jossa on pudotus aina tietyissä kohdin, joka jatkuu kunnes kulta- ja hopeamitalistit ovat selvät.

- a) Kun kaikki kahdeksan (8) finalistia (neljä paria) ovat ampuneet 12 kiekkoa (6 kaksoiskiekkoa) seuraavassa järjestyksessä: 1 kaksoiskiekko ja 1 käänteinen kaksoiskiekko ampumapaikalta 3, 1 kaksoiskiekko ja 1 käänteinen kaksoiskiekko ampumapaikalta 4 ja 1 kaksoiskiekko ja 1 käänteinen kaksoiskiekko ampumapaikalta 5, huonoin joukkue putoaa pois ja saa sijan 4.

Mikäli on tasatulos 3. ja 4. välillä kilpailunumero ratkaisee.

Jäljellä olevat kuusi (6) finalistia (3 paria) jatkavat kilpailunumerojärjestyksessä.

- b) Kun jäljellä olevat kuusi (6) finalistia (kolme paria) ovat ampuneet 12 kiekkoa (6 kaksoiskiekkoa), seuraavassa järjestyksessä: 1 kaksoiskiekko ja 1 käänteinen kaksoiskiekko ampumapaikalta 3, 1 kaksoiskiekko ja 1 käänteinen kaksoiskiekko ampumapaikalta 4 ja 1 kaksoiskiekko ja 1 käänteinen kak-

soiskiekko ampumapaikalta 5, huonoin joukkue putoaa ja saa sijan 3 (pronssimitalin).

Mikäli on tasatulos 2. ja 3. välillä kilpailunumero ratkaisee.

- c) Kun jäljellä olevat neljä (4) finalistia (kaksi paria) ovat ampuneet 4 kiekkoa (2 kaksoiskiekkoa) seuraavassa järjestyksessä: 1 kaksoiskiekko ja 1 käänteinen kaksoiskiekko ampumapaikalta 4, ratkeaa kulta- ja hopeamitali (yhteensä 28 kiekkoa urheilijaa kohden, 56 paria kohden). Mikäli on tasatulos suoritetaan pudotusammunta välittömästi.

Molemmat joukkueenjäsenet osallistuvat pudotusammuntaan.

Molemmat joukkueenjäsenet ampuvat järjestyksessä mies ensin, nainen sen jälkeen ja osumat lasketaan yhteen.

Koelaukaukset ja kiekkojen näyttäminen suoritetaan ennen finalistien esittelyä.

Yhteensä 56 kiekkoa paria kohden (kulta- ja hopeajoukkue).

9.18.4.3 Valmentaminen ja aikalisä

Mitaliottelun aikana, kun ampuminen on käynnissä, valmentaja voi, urheilijoita häiritsemättä, pyytää juryjäseneltä yhden (1) aikalisän, joka on enintään **kolmekymmenen (30) sekunnin pituinen**. Juryyn jäsen

voi tämän jälkeen, häiritsemättä ampumasuoritusta, keskeyttää ammunnan kun on kyseisen valmentajan urheilijan vuoro ampuu. Valmentaja voi puhua urheilijansa/urheilijoidensa kanssa ampumapaikalla. Myös muut valmentajat voivat tällöin puhua omien urheilijoidensa kanssa. Tämä ei poista heidän mahdollisuuttaan käyttää omaa aikalisämahdollisuuttaan. Juryn jäsenen on valvottava aikaa.

9.18.4.4 Ilmoittautumisaika ja patruunatarkastus

- a) Kaikkien finaaliin selviytyneiden joukkueiden tai heidän valmentajansa/joukkueentoimitsijansa tulee ilmoittautua patruunatarkastusta varten viimeistään 30 minuuttia ennen finaalin ilmoitettua alkamisaikaa. Tässä yhteydessä jury jakaa kilpailijoiden kilpailunumerot.
- b) Varustetarkastusjury ohjeistaa joukkuejäseniä tai heidän edustajiaan laittamaan kaikki tarvittavat patruunat sitä varten varattuihin numeroituihin laatikkoihin. Varustetarkastusjury valitsee patruunat tarkastusta varten ja sinetöivät tämän jälkeen laatikot urheilijoiden tai heidän edustajien läsnä ollessa. Patruunatarkastus tulee olla suoritettu ennen urheilijoiden esittelyä.

- c) Urheilijoiden on ilmoittauduttava ilmoittautumispaikalla viimeistään 15 minuuttia ennen ilmoitettua finaalin alkamisaikaa esittelyä ja valmistautumista varten.
- d) Mitään patruunoita ei tässä vaiheessa enää saa tuoda mukanaan.
- e) Joukkue rangaistaan kahden (2) pisteen vähennyksellä ensimmäisen urheilijan ensimmäisistä osumista, mikäli joukkueen patruunat ei tuoda tarkastukseen viimeistään 30 minuuttia ennen ilmoitettua finaalin alkua tai mikäli joukkueen jäsen ei ilmoittaudu viimeistään 15 minuuttia ennen finaalin ilmoitettua alkamisaikaa. Joukkue, joka ei ole paikalla esittelyn alkaessa ei sallita osallistua ja saa sijan 4.

9.18.4.5 Näytekiekot - Koelaukaukset - Esittely

- a) Ilmoittautumisen jälkeen urheilijat saavat ottaa panoksia laatikoistaan. Tämän jälkeen kehoitetaan kaikkien neljän joukkueen urheilijoita siirtymään ampu-
mapaikoille näytekiekkoja ja koelaukauksia varten.
- b) Näytekiekkojen ja koelaukausten jälkeen urheilijat kokoontuvat ennalta määrätylle paikalle radan reunalle odottamaan kutsua esittelyyn. Urheilijat asettuvat kilpailunumerojärjestykseen.

Joukkueet marssivat kilpailualueelle ensin joukkueen miesurheilija, sitten naisurheilija. Kuuluttaja esittelee heidät katsojille. Joukkueiden on pysyttävä paikoillaan kääntyneinä katsojiin päin kunnes kaikki, ml. ratatuomari ja juryn jäsen on esitelty.

- c) Juryjäsenen on huolehdittava siitä, että joukkuejäsenet asettuvat oikeaan järjestykseen.
- d) Finaali viedään läpi siten kuin on kuvattu säännössä 9.17.
- e) Finaalin päätyttyä, juryn jäsen kerää kaikki mitalistit radalle kuulutusta ja virallisia valokuvia varten (katso TS. 6.17.1.14 q).

9.18.4.6 Musiikki ja yleisö

Finaalin aikana tulee soittaa musiikkia. Juryn tulee hyväksyä musiikki. Yleisöä kehoitetaan kannustamaan suosikkejaan finaalin aikana.

9.18.4.7 Toimintahäiriöt finaalissa

- a) Jos ratatuomari 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 patruunoita. Ellei tämä ole mahdollista kolmen mi-

nuutin sisällä joutuu urheilija (joukkue) keskeyttämään kilpailunsa.

- b) Kun joukkue on keskeyttänyt, **muut joukkueet jatkavat, ellei jäljellä ole vain yksi joukkue jolloin tämä joukkue julistetaan voittajaksi.**
- c) Joukkueelle sallitaan kaksi (2) toimintahäiriötä finaalin aikana, mukaan luettuna pudotusammunta, 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 yrittikö urheilija ampua tai ei.

9.18.5

Vastalauseet finaalissa

- a) Jos urheilija on eri mieltä ratatuomarin 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) Ratauomarin 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 (kierroksen kaksi (2) viimeistä osumaa).

9.18.5.1 Kiekot

Alkukilpailussa käytetään tavallisia kiekkoja. Finaalissa käytetään pölykiekkoja.

SAL:n lisäys: Kansallisessa kilpailutoiminnassa on pölykiekkojen käyttö vapaaehtoista kaikkien sarjojen kaikissa kilpailuissa, myös SM-kilpailuissa.

Kilpailukutsussa tulee olla maininta siitä, käytetäänkö kilpailussa pölykiekkoja vai ei.

9.18.5.2 Epäselvät ja kiistanalaiset tapaukset

- a) ISSF:n tekniset säännöt pätevät tapauksissa, joista ei mainita tässä finaalisäännössä.
- b) Kaikki epäselvät ja kiistanalaiset tapaukset, joita ei voida ratkaista näillä säännöillä, tulee juryn ratkaista käyttä-

en ISSF:n teknisiä sääntöjen (TS) tai muita lajiin soveltuvia ISSF:n sääntöjä.

9.19 JOUKKUEKILPAILUT

9.19.1 Yleistä skeet ja trap joukkuekilpailu

- a) Joukkue koostuu kolmesta (3) urheilijasta samasta maasta (sama sukupuoli ja sama henkilökohtainen kilpailusarja). Joukkuejäsenillä tulisi olla samanlainen kansallinen kilpa-asu kansallisissa väreissä ja kansallisin tunnuksin
- b) Kukin maa saa nimetä ainoastaan yhden joukkueen kilpasarjaa kohden.
- c) Joukkueen jäsen voidaan vaihtaa toiseen henkilökohtaiseen kilpailuun ilmoittautuneeseen urheilijaan viimeistään klo. 12.00 päivää ennen alkukilpailun alkua.
- d) Joukkuekilpailun tulokset muodostaa joukkuejäsenten yhteenlasketut tulokset henkilökohtaisessa kilpailussa.

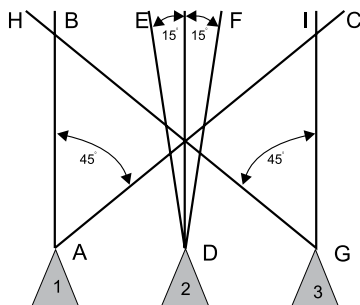
SAL:n kommentti: SAL:n alaisessa kilpailutoiminnassa noudatetaan joukkueiden sarjajaossa ja joukkueiden muodostamisessa KY:n sääntöjä. Joukkueiden määrä seuroittain ei ole rajattu. Joukkueiden vaatetuksessa noudatetaan KY:n määräyksiä.

9.20

KUVAT JA TAULUKOT

9.20.1

Trapin vaakakulmat



Suurimmat sivukulmat kunkin ryhmän ensimmäiselle, toiselle ja kolmannelle heittimelle.

Kiekkojen heittäjästä 1 tulee pudota alueelle ABC

Kiekkojen heittäjästä 2 tulee pudota alueelle DEF

Kiekkojen heittäjästä 3 tulee pudota alueelle GHI

9.20.2

Trap-heitinten asetukset, Taulukot 1...10

Taulukko 1

Ryhmä	Heitin nro	Lentoradan suunta	Lentoradan korkeus 10 m heitin- suoj.reun.	Lentoradan pituus ampuma- tasossa
1	1	30° oikea	2,50 m	76 m ±1m
	2	10° oikea	1,50 m	
	3	30° vasen	3,00 m	
2	4	40° oikea	1,70 m	
	5	5° vasen	2,00 m	
	6	45° vasen	2,00 m	
3	7	45° oikea	2,00 m	
	8	10° vasen	3,00 m	
	9	45° vasen	2,80 m	
4	10	45° oikea	2,30 m	
	11	10° oikea	1,80 m	
	12	40° vasen	1,60 m	
5	13	30° oikea	2,00 m	
	14	5° vasen	1,50 m	
	15	35° vasen	3,00 m	

Taulukko 2

Ryhmä	Heitin nro	Lentoradan suunta	Lentoradan korkeus 10 m heitin- suoj. reun.	Lentoradan pituus ampuma- tasossa
1	1	45° oikea	2,30 m	76 m ±1m
	2	10° oikea	1,50 m	
	3	20° vasen	2,00 m	
2	4	45° oikea	1,50 m	
	5	0°	2,00 m	
	6	45° vasen	2,80 m	
3	7	25° oikea	2,00 m	
	8	0°	3,00 m	
	9	45° vasen	1,50 m	
4	10	35° oikea	2,20 m	
	11	10° oikea	2,40 m	
	12	40° vasen	1,50 m	
5	13	30° oikea	2,80 m	
	14	10° vasen	1,50 m	
	15	45° vasen	2,00 m	

Taulukko 3

Ryhmä	Heitin nro	Lentoradan suunta	Lentoradan korkeus 10 m heitin- suoj. reun.	Lentoradan pituus ampuma- tasossa
1	1	45° oikea	2,50 m	76 m ±1m
	2	0°	1,60 m	
	3	20° vasen	3,00 m	
2	4	35° oikea	2,90 m	
	5	5° vasen	1,80 m	
	6	45° vasen	2,00 m	
3	7	35° oikea	2,50 m	
	8	10° vasen	3,00 m	
	9	40° vasen	3,00 m	
4	10	40° oikea	2,00 m	
	11	5° vasen	2,50 m	
	12	30° vasen	3,00 m	
5	13	30° oikea	2,00 m	
	14	0°	1,80 m	
	15	30° vasen	2,20 m	

Taulukko 4

Ryhmä	Heitin nro	Lentoradan suunta	Lentoradan korkeus 10 m heitin- suoj. reun.	Lentoradan pituus ampuma- tasossa
1	1	30° oikea	1,50 m	76 m ±1m
	2	0°	3,00 m	
	3	20° vasen	3,00 m	
2	4	30° oikea	2,00 m	
	5	10° vasen	1,50 m	
	6	45° vasen	2,20 m	
3	7	25° oikea	3,00 m	
	8	5° vasen	1,50 m	
	9	15° vasen	1,80 m	
4	10	40° oikea	2,80 m	
	11	5° vasen	1,50 m	
	12	35° vasen	2,20 m	
5	13	15° oikea	3,00 m	
	14	10° oikea	3,00 m	
	15	40° vasen	1,70 m	

Taulukko 5

Ryhmä	Heitin nro	Lentoradan suunta	Lentoradan korkeus 10 m heitin- suoj. reun.	Lentoradan pituus ampuma- tasossa
1	1	20° oikea	1,80 m	76 m ±1m
	2	0°	3,00 m	
	3	25° vasen	2,60 m	
2	4	35° oikea	3,00 m	
	5	0°	1,60 m	
	6	35° vasen	3,00 m	
3	7	35° oikea	2,30 m	
	8	5° vasen	1,80 m	
	9	35° vasen	2,30 m	
4	10	40° oikea	3,00 m	
	11	0°	2,30 m	
	12	40° vasen	2,00 m	
5	13	25° oikea	1,80 m	
	14	5° vasen	2,50 m	
	15	45° vasen	1,60 m	

Taulukko 6

Ryhmä	Heitin nro	Lentoradan suunta	Lentoradan korkeus 10 m heitin- suoj. reun.	Lentoradan pituus ampuma- tasossa
1	1	45° oikea	1,90 m	76 m ±1m
	2	0°	2,80 m	
	3	30° vasen	3,00 m	
2	4	40° oikea	1,50 m	
	5	0°	1,60 m	
	6	40° vasen	2,00 m	
3	7	35° oikea	2,00 m	
	8	0°	3,00 m	
	9	45° vasen	2,00 m	
4	10	45° oikea	2,30 m	
	11	5° oikea	2,00 m	
	12	40° vasen	3,00 m	
5	13	25° oikea	2,40 m	
	14	0°	1,75 m	
	15	35° vasen	1,80 m	

Taulukko 7

Ryhmä	Heitin nro	Lentoradan suunta	Lentoradan korkeus 10 m heitin- suoj. reun.	Lentoradan pituus ampuma- tasossa
1	1	40° oikea	3,00 m	76 m ±1m
	2	0°	1,50 m	
	3	35° vasen	1,50 m	
2	4	45° oikea	2,00 m	
	5	5° oikea	2,20 m	
	6	45° vasen	3,00 m	
3	7	40° oikea	1,50 m	
	8	5° oikea	1,90 m	
	9	25° vasen	2,60 m	
4	10	20° oikea	1,80 m	
	11	0°	3,00 m	
	12	30° vasen	3,00 m	
5	13	35° oikea	2,50 m	
	14	0°	3,00 m	
	15	40° vasen	2,20 m	

Taulukko 8

Ryhmä	Heitin nro	Lentoradan suunta	Lentoradan korkeus 10 m heitin- suoj. reun.	Lentoradan pituus ampuma- tasossa
1	1	40° oikea	3,00 m	76 m ±1m
	2	5° vasen	3,00 m	
	3	15° vasen	2,20 m	
2	4	30° oikea	2,00 m	
	5	5° vasen	2,00 m	
	6	35° vasen	1,80 m	
3	7	40° oikea	2,00 m	
	8	5° oikea	1,50 m	
	9	35° vasen	2,50 m	
4	10	45° oikea	1,50 m	
	11	5° oikea	2,00 m	
	12	25° vasen	3,00 m	
5	13	15° oikea	1,50 m	
	14	0°	1,50 m	
	15	45° vasen	1,60 m	

Taulukko 9

Ryhmä	Heitin nro	Lentoradan suunta	Lentoradan korkeus 10 m heitin- suoj. reun.	Lentoradan pituus ampuma- tasossa
1	1	30° oikea	1,60 m	76 m ±1m
	2	0°	1,50 m	
	3	15° vasen	2,00 m	
2	4	20° oikea	2,40 m	
	5	5° vasen	3,00 m	
	6	35° vasen	2,00 m	
3	7	45° oikea	2,00 m	
	8	5° vasen	1,50 m	
	9	35° vasen	1,50 m	
4	10	45° oikea	1,60 m	
	11	0°	2,80 m	
	12	45° vasen	2,00 m	
5	13	25° oikea	3,00 m	
	14	5° oikea	1,50 m	
	15	20° vasen	3,00 m	

Taulukko 10

Ryhmä	Heitin nro	Lentoradan suunta	Lentoradan korkeus 10 m heitin- suoj. reun.	Lentoradan pituus ampuma- tasossa
1	1	45° oikea	2,25 m	76 m ±1m
	2	0°	1,75 m	
	3	25° vasen	2,00 m	
2	4	35° oikea	1,80 m	
	5	0°	3,00 m	
	6	40° vasen	2,25 m	
3	7	40° oikea	3,00 m	
	8	5° oikea	1,80 m	
	9	45° vasen	3,00 m	
4	10	45° oikea	2,00 m	
	11	10° vasen	2,50 m	
	12	35° vasen	1,50 m	
5	13	15° oikea	1,80 m	
	14	10° oikea	2,00 m	
	15	45° vasen	1,50 m	

Ampumajärjestys	9.10.2.5
Ampumaohjelma	9.10.1
Ampuminen ja koelaukaukset	9.2.4
Aseen kantaminen – turvallisuus	9.2.2
Asehäiriö	9.11
Asehäiriö – määritelmä	9.11.1
Asehäiriö – patruunahäiriö	9.11.3.3
Asehäiriö – sallittujen häiriöiden määrä	9.11.1.1
Asehäiriö – toimenpiteet asehäiriön jälkeen	9.11.4
Asehäiriö – toimenpiteet asehäiriön sattuessa	9.11.3
Asehäiriö – urheilijan toimenpiteet	9.11.5
Aseet	9.4.2
Aseet – hihnat ja remmit	9.4.2.3
Aseet – optiset tähtäimet	9.4.2.8
Aseet – päästöliipaisimet	9.4.2.2
Aseet – rei'itetyt piiput	9.4.2.6
Aseet – sallitut tyypit	9.4.2.1
Aseet – suujarrut	9.4.2.5
Aseet – toimintakunnottomat	9.11.4.1
Aseet – vaihtaminen	9.4.2.4
Aseet, varusteet ja patruunat	9.4
Automaattitrap – aikaraja	9.23.3
Automaattitrap – asetukset ja säädöt	9.23.5.3
Automaattitrap – keskeytykset	9.23.4.2
Automaattitrap – kiekosta kieltäytyminen	9.23.6
Automaattitrap – molemmat laukaukset yhtä aikaa	9.23.7.1.1
Automaattitrap – näytekiekko	9.23.5.4
Automaattitrap – "OHI"	9.23.8
Automaattitrap – säännönvastainen kiekko	9.23.5.5

Automaattitrap – “UUSI KIEKKO”	9.23.7
Avoim rikkomus	9.15.2.1
Countback-sääntö	9.13.4.2
Elektroninen tulostaulu	9.13.2.2
Elektroninen tulostaulu – virheet	9.13.2.4
Erimielisyys ratatuomarin päätöksestä	9.16.1
Eräjako	9.10.2
Eräjako – ampumajärjestys	9.10.2.5
Eräjako – arvonta	9.10.2.3
Eräjako – erän koostumus	9.10.2.1
Eräjako – muuttaminen	9.10.2.4
Etu – epävirallisissa harjoituksissa	9.6.2.2
Finaalit	9.17
Finaalit – alkamisaika	9.17.3.2
Finaalit – ampumajärjestys	9.17.3.3
Finaalit – ase-tai patruunahäiriö	9.17.6
Finaalit – finaali proseduurit	9.17.4
Finaalit – finalistien määrä	9.17.2.1
Finaalit – haulikkolajien finaalit	9.17
Finaalit – häiriöiden määrä	9.17.6.c
Finaalit – ilmoittautuminen radalle	9.17.3.1
Finaalit – järjestelyt	9.17.3.5
Finaalit – kilpailunumerot	9.17.3.3
Finaalit – koelaukaukset	9.17.3.4
Finaalit – musiikki ja tuotanto	9.17.3.7
Finaalit – myöhästynyt tai poissaoleva urheilija	9.17.3.1
Finaalit – protestit	9.17.7
Finaalit – pudotusammunta	9.17.4.3
Finaalit – radan erikoisvarustus	9.17.3.5
Finaalit – skeet	9.17.4.2
Finaalit – toimintakunnoton ase	9.17.6

Finaalit – toimitsijat	9.17.3.6
Finaalit – trap	9.17.4.1
Finaalit – tulostauko	9.17.5.g
Finaalit – yleiset vaatimukset	9.17.3
Harjoitukset	9.6.2
Harjoitukset – epäviralliset	9.6.2.2
Harjoitukset – viralliset (PET)	9.6.2.1
Haulikot	9.4.2.1
Haulikon vaihtaminen	9.4.2.4
Haulikot, varusteet ja patruunat	9.4
Haulikot – hihnat ja remmit	9.4.2.3
Haulikot – epäkuntoinen haulikko	9.11.4.1
Haulikot – optiset tähtäimet	9.4.2.8
Haulikot – päästöliipaisin	9.4.2.2
Haulikot – rekyylin vaimentimet ja piipun lisälaitteet	9.4.2.5
Haulikot – sallitut tyypit	9.4.2.1
Haulikot – suujarrut	9.4.2.5
Henkilökohtaiset tulokset	9.13.4.1
Huomioliivit – turvallisuus	9.2.1
Hylkääminen (punainen kortti)	9.15.5
Joukkuetulokset	9.13.5
Jury – enemmistöpäätös	9.15.5.2
Jury – tehtävät ennen kilpailua	9.5.2.1
Jury – tehtävät ja toimenpiteet	9.15.1
Jury – tehtävät kilpailun aikana	9.5.2.2
Kaksoistrap – aikaraja, lisäaika jättää ampumapaikka 5	9.22.3.c
Kaksoistrap – ampuminen maahan	9.22.7.9
Kaksoistrap – asetukset	9.22.5
Kaksoistrap – häiriö	9.22.7.7
Kaksoistrap – juryn tarkastukset	9.22.6

Kaksoistrap – keskeytykset, kiekkojen katsominen	9.22.4
Kaksoistrap – kiekkojen lentopituudet, kulmat ja korkeus	9.22.5
Kaksoistrap – kiekkoista kieltäytyminen	9.22.7.2
Kaksoistrap – kiekkoista kieltäytyminen, urheilijan toimenpiteet	9.22.7.2
Kaksoistrap – kierroksen kulku	9.22.1
Kaksoistrap – kilpailusäännöt	9.22
Kaksoistrap – menetelmä	9.22.2
Kaksoistrap – molemmat laukaukset yhtä aikaa	9.22.7.4.j
Kaksoistrap – näytekiekot	9.22.6.1
Kaksoistrap – “OHI”	9.22.7.6
Kaksoistrap – rata (erillinen rata)	9.22.11
Kaksoistrap – pudotusammunta	9.22.9
Kaksoistrap – säännönvastaiset lentoradat	9.22.7.1
Kaksoistrap – täydentävä kierros	9.22.8
Kaksoistrap – “UUDET KIEKOT”	9.22.7.3
Kaksoistrap – “UUDET KIEKOT” jos urheilija ei ampunut	9.22.7.5
Kaksoistrap – “UUDET KIEKOT” vaikka urheilija ampui	9.22.7.4
Kaksoistrap – “UUDET KIEKOT” ratatuomarin vastuulla	9.22.7.3.a
Kaksoistrap – vaakakulmat	9.22.10
Kansallinen KOK-lyhenne	9.12.3
Kansallinen skeet – kiekkojen heittopituudet	9.24.3
Kansallinen skeet – merkkinauha	9.24.5
Kansallinen skeet – patruunat	9.24.1
Kansallinen skeet – pudotusammunta	9.24.7
Kansallinen skeet – kierroksen kulku	9.24.2

Kansallinen skeet – tasatulokset	9.24.7
Kansallinen skeet – valmiusasento	9.24.4
Kansallinen trap – aikaraja	9.23.3
Kansallinen trap – asetukset ja säädöt	9.23.5.3
Kansallinen trap – keskeytykset	9.23.4
Kansallinen trap – kiekosta kieltäytyminen	9.23.6
Kansallinen trap – näytekiekko	9.23.5.4
Kansallinen trap – “OHI”	9.23.8
Kansallinen trap – pudotusammunta	9.23.9.2
Kansallinen trap – säännönvastainen kiekko	9.23.5.5
Kansallinen trap – “UUSI KIEKKO”	9.23.7
Keskeytykset – kaksoistrap	9.22.4
Keskeytykset – ohjelmaan	9.10.1.2
Keskeytykset – skeet	9.9.2.5.c
Keskeytykset – trap	9.8.1.3
Keskeytynyt kierros - jäljellä olevien kiekkojen vähennys	9.15.4.2
Kiekot – rikkinäinen	9.7.3
Kiekot – säännönmukainen, säännön- vastainen, rikkinäinen, osuma, ohi, uusi kiekko	9.7
Kilpailun tekninen johtaja – tehtävät	9.5.3.3
Kilpailun tekninen johtaja – vastuut	9.5.3.2
Kilpailunumero	9.12.2
Kilpailutapahtuma	9.6.1
Kilpailutoimitsijat	9.5
Kilpailuvaatetus	9.12
Kilpailuvaatetus, avonaiset kengät	9.12.1.b
Kirjallinen vastalause	9.16.3
Koenostoalue	9.2.3.a
Koelaukaukset	9.2.4
Koelaukaukset – aserikon jälkeen	9.2.4.e

Komennot	9.2.6
Kuulon suojaaminen	9.2.7
Kuvat ja piirroks	9.20
Miesten kilpailut	9.1.4
Naisten kilpailut	9.1.4
OHI	9.7.5
Oikeakätinen urheilija – vasenkätinen urheilija	9.1.3
Optiset tähtäimet	9.4.2.8
OSUMA	9.7.4
Parikilpailu – skeet	9.18
Parikilpailu – trap	9.18
Patruunat – säännönvastaiset	9.4.3.2.d
Patruunat – tarkastus	9.4.3.2
Patruunat – tarkastus, kilpailupaikalla myytävät	9.4.3.2.c
Patruunat – toimintahäiriö	9.10.3.3
Patruunat – määritelmät	9.4.3.1
Perän korjeus	9.4.2.10
Piiput	9.4.2.6
Piiput – rei'itetyt	9.4.2.6
Piipunvalinta	9.11.2
Piirroks	9.20
Poissaolo	9.10.2.6
Poissaolo – erikoiset olosuhteet	9.10.2.8
Pudotusammunta	9.14.2
Pudotusammunta – aikaraja	9.14.2.2
Pudotusammunta – automaattitrap	9.23.9.2
Pudotusammunta – automaattitrap, finaali	9.23.10.1
Pudotusammunta – ennen finaalia	9.14.2.2
Pudotusammunta – kaksoistrap	9.22.9
Pudotusammunta – kansallinen skeet	9.24.7
Pudotusammunta – kansallinen trap	9.23.9.2

Pudotusammunta – kansallinen trap, finaali	9.23.10.1
Pudotusammunta – menettely	9.14.2
Pudotusammunta – skeet	9.14.2.4
Pudotusammunta – trap	9.14.2.3
Pudotusammunta – valmistautumisaika	9.14.2.2
Pudotusammunta – yleistä	9.14.2.1
Päästöliipaisin	9.4.2.2
Päätuomari – tehtävät	9.5.4.2
Rata- ja kiekkomääräykset	9.3
Ratalaitteisiin kajoaminen	9.3.c
Ratapöytäkirja – sivutuomarin pitämänä	9.13.2.4.c
Ratatuomarit	9.5.5
Ratatuomarit – tehtävät ja vastuut	9.5.5.2
Selkänumerot	9.12.2
Sijoitukset	9.13.4
Silmien sivusuojat	9.12.4
Silmien suojaaminen	9.2.7
Sivusuojat	9.12.4
Sivutaulu – elektroninen	9.13.2.2
Sivutaulu – elektroninen, virheet	9.13.2.4
Sivutaulu – manuaalinen	9.13.3
Sivutuomari – poissaolo - yhden pisteen vähennys	9.15.4.1.b
Sivutuomari – tehtävät	9.5.6.2
Sivutuomari – ratatuomarin neuvominen	9.5.6.3
Skeet – aikarajat	9.9.2.1
Skeet – ampumapaikan 8 säännöt	9.9.2.3
Skeet – ampuminen väärällä vuorolla	9.9.5.8
Skeet – keskeytykset	9.9.2.5.c
Skeet – kiekkojen ampumajärjestys alkukilpailussa	9.9.2.2

Skeet – kiekkojen lentoradat, kulmat ja heittopituudet	9.9.3
Skeet – kiekkojen lentoradat, juryn tarkastus	9.9.3
Skeet – kiekosta kieltäytyminen	9.9.5.1
Skeet – kiekosta kieltäytyminen urheilijan toimenpiteet	9.9.5.1.d
Skeet – kierroksen kulku	9.9.1
Skeet – kilpailusäännöt	9.9
Skeet – menetelmä	9.9.1.1
Skeet – merkkinauha	9.9.4.1
Skeet – merkkinauhan tarkastus	9.9.4.3
Skeet – näyttekiekko	9.9.2.5
Skeet – ohi	9.9.5.6
Skeet – ohi kaksoiskiekoissa	9.9.5.7
Skeet – parikilpailu	9.18
Skeet – patruunoiden määrä	9.9.2.4
Skeet – radat (TS.6.4.19.4)	9.1.5
Skeet – radat, kuva (TS.6.4.19.5)	9.1.5
Skeet – START	9.9.1, 9.9.2
Skeet – säännönvastainen lentorata	9.9.3.1
Skeet – tähtäinharjoittelu radalla	9.9.2.6
Skeet – uusi kiekko, urheilija ei ole ampunut	9.9.5.4
Skeet – uusi kiekko, vaikka urheilija ampui	9.9.5.3
Skeet – uusi kiekko kaksoiskiekoissa	9.9.5.5
Skeet – uusi kiekko, ratatuomarin vastuulla	9.9.5.3
Skeet – valmiusasento	9.9.4
STOP-komento	9.2.5
Suullinen vastalause	9.16.2
Sääntöjen soveltaminen	9.1.1

Sääntöjen tunteminen	9.1.2
Sääntöjenmukainen kiekko	9.7.1
Sääntöjenvastainen kiekko	9.7.2
Sääntörikkomukset	9.15
Sääntörikkomus – avoin	9.15.2.1
Sääntörikkomus – tekninen	9.15.3
Tasatulokset – ennen finaalia	9.14.1.1
Tasatulokset – ei finaalia	9.15.3.1
Tasatulokset – ei finaalia, sijat 1...3	9.14.3.3
Tasatulokset – ei finaalia, sijat 4 eteenpäin	9.14.3.4
Tasatulokset – ei finaalia, täydelliset tulokset	9.14.3.2
Tasatulokset – joukkuekilpailu	9.13.5.1
Tasatulokset – kolme tai useampi urheilija useammasta sijasta	9.14.3.3
Tasatulokset – kilpailut, joissa finaali	9.14.1
Tasatulokset – kilpailut, joissa ei finaalia	9.14.3
Tasatulokset ja pudotusammunta	9.14
Toimintahäiriö	9.11
Toimintahäiriö – toimenpiteet jälkeen	9.11.4
Toimintahäiriö – sallittu määrä	9.11.1.1
Trap – aikaraja, lisäaika 5-paikan jälkeen	9.8.1.2
Trap – ainoastaan yksi rata käytössä	9.8.2.2.d
Trap – heitinasetustaulukot	9.8.2.1, 9.20.2
Trap – heitinsuoja (TS.6.4.18.5)	9.1.5
Trap – juryn tarkastukset	9.8.3
Trap – keskeytykset, kiekkojen näkeminen	9.8.1.3
Trap – kiekkojen heittorajat	9.8.2.3
Trap – kiekkojen säätämismenettely	9.8.2.4
Trap – kiekosta kieltäytyminen	9.8.4.2
Trap – kiekosta kieltäytyminen, urheilijan toimenpiteet	9.8.4.2
Trap – kierroksen kulku	9.8.1

Trap – kilpailusäännöt	9.8
Trap – menetelmä	9.8.1.1
Trap – näyttekiekko	9.8.3.1
Trap – ohi	9.8.4.6
Trap – parikilpailu	9.18
Trap – rata (TS.6.4.18.4)	9.1.5
Trap – parikilpailu	9.18
Trap – ratakuva ja taulukot	9.20
Trap – säännönvastainen lentorata	9.8.4.1
Trap – uusi kiekko	9.8.4.3
Trap – uusi kiekko, urheilija ei ole ampunut	9.8.4.5
Trap – uusi kiekko, ratatuomarin vastuulla	9.8.4.3.a
Trap – uusi kiekko, vaikka urheilija ampui	9.8.4.4
Trap – vaakakulmat	9.20.1
Tulokset ja sijoitukset	9.13.4
Tulokset – henkilökohtaiset	9.13.4.1
Tulokset – joukkue	9.13.5
Tulokset – varmentaminen	9.13.3.1
Tulostaulu	9.13.2.1
Tulostaulu – manuaalinen	9.13.3
Tulostaulu – sivutaulun virheet	9.13.2.4
Tulosten kirjaaminen	9.13.2
Tulostoimisto (RTS)	9.13.1
Tuomarit	9.5.5
Tuomarit – tehtävät ja vastuut	9.5.5.2
Turvaliivi	9.2.1
Turvallisuus	9.2
Turvallisuus – aseiden kantaminen	9.2.2
Turvallisuus – huomioliivit	9.2.1
Turvallisuus – kuulon suojaaminen	9.2.7
Turvallisuus – silmien suojaaminen	9.2.7
Turvallisuus – STOP-komento	9.2.5

Tyytymättömyys ratatuomarin päätökseen	9.16.1
Tähtääminen – koska sallittu	9.2.3
Täydentävä kierros – kaksoistrap	9.22.8
Täydentävä kierros – poissaolevan urheilijan	9.10.2.7
Täydentävä kierros – skeet	9.11.5.2
Täydentävä kierros – trap	9.11.5.1
Täydentävä kierros – tulosten varmentaminen	9.11.5.4
Täyteurheilija	9.10.2.2
Urheilija – poissaolo	9.10.2.6
Urheilija – poissaolo erikoiset olosuhteet	9.10.2.8
Urheilija – täyteurheilija	9.10.2.2
Urheilija – vaatetus	9.12.1
Urheilija – vaihtaminen toiseen	9.10.1.1
Urheilija – varusteet ampumapaikalla	9.4.1.2
UUSI KIEKKO	9.7.6
VAR	9.17.3.6.j
Varoitus (keltainen kortti)	9.15.3.f
Varoitus – ratatuomarin antama	9.5.5.5
Varusteet ampumapaikalla (FOP)	9.4.1.2
Varusteet ja patruunat	9.4
Varustetarkastus	9.4.1.1
Varustetarkastus – skeet merkkinauha	9.9.4.2
Varusterajoitukset	9.4.1
Vasenkätinen urheilija – oikeakätinen urheilija	9.1.3
Vastalause – aikaraja	9.16.3.1
Vastalause – urheilijan toimenpiteet	9.16.1.1
Vastalause – joukkueen toimitsijan toimenpiteet	9.16.1.2
Vastalause – kirjallinen	9.16.3
Vastalause – ratatuomarille	9.16.1.1
Vastalause – suullinen	9.16.2
Vastalauseet ja vetoomukset	9.16

Vastalauseet ja vetoomukset – aikaraja	9.16.4.1
Vastalauseet ja vetoomukset paitsi finaalin vastalausejuryn päätökset	9.16.4
Vetoomus	9.16.4
Vetoomus – aikaraja	9.16.4.1
Viralliset harjoitukset (PET)	9.6.2.1
Vähennys (vihreä kortti)	9.15.4
Vähennys – yhden pisteen vähennys	9.15.4.1

9.22

KILPAILUSÄÄNNÖT – KAKSOISTRAP

SAL:n kommentti: Kaksoistrap ei enää ole ISSF:n lajivalikoimassa vaan se on vuodesta 2026 alkaen kansallinen laji.

9.22 sääntökohdan lisäksi koskevat kaksoistrapia kaikki kaksoistrapille soveltuvat sääntökohdat välillä 9.1 ... 9.16 ja 9.19.

9.22.1

Kaksoistrapkierroksen kulku

- a) Erän urheilijoiden tulee, tarpeellisine varusteineen ja patruunoineen kierroksen ampumista varten, asettua ratapöytäkirjan ilmoittamille ampumapaikoille.
- b) Kuudes urheilija jää ampumapaikan 1 taakse merkittyyn paikkaan (paikka 6), valmiina siirtymään em. ampumapaikalle heti kun urheilija tällä paikalla on ampunut ja tulos on varmistunut.
- c) Ratatuomarin tulee ottaa erä komentoonsa ja kun kaikki alustavat toiminnot (nimien ja numeroiden tarkastus, sivutuomareiden paikallaolo, koelaukaukset, näytekiekot, jne) on suoritettu, hänen tulee komentaa **“START”**.

9.22.2

Menettely

- a) Kun ensimmäinen urheilija on valmis ampumaan, hänen tulee kohottaa ase olkapäälleen ja kuuluvalla ja selkeällä

äänellä pyytää kiekkoja, jonka jälkeen kiekot on heitettävä välittömästi urheilijan komennosta. **Ainoastaan normaalin reaktioajan sallitaan kulua napin painamiseen heitinten laukaisun tapahtumissa manuaalisesti.**

- b) Kun tulos on varmistunut, tulee seuraavan urheilijan tehdä samoin, tämän jälkeen kolmannen jne.
- c) Ammuttuaan säännöllistä kaksoiskiekkoa paikalla 1 urheilijan on oltava valmis siirtymään ampumapaikalle 2 heti, kun urheilija tällä paikalla on ampunut. Muut urheilijat menettelevät samoin.
- d) Kiertäminen jatkuu, kunnes jokainen urheilija on ampunut vaadittavan määrän kaksoiskiekkoja.
- e) Ammunnan alettua, urheilija saa sulkea aseensa vasta kun edellinen urheilija on ampunut.
- f) Urheilija ei saa poistua ampumapaikaltaan ennen kuin hänen oikealla puolellaan oleva urheilija on ampunut säännönmukaista kaksoiskiekkoa ja tulos on varmistunut, paitsi ammuttuaan paikalta 5. Jälkimmäisessä tapauksessa hänen on välittömästi käännettävä myötäpäivään ja siirryttävä ampumapaikalle 6, lataamattomalla aseella, kuitenkin huolehtien siitä, ettei ohitta-

essaan häiritse ampumapaikoilla olevia urheilijoita.

- g) Kaikki aseet tulee olla **avattuina ja lataamattomina**, kun siirrytään ampu-
mapaikkojen välillä.
- h) Urheilijalle, joka lataa haulikkonsa **pai-
kalla 6 tai** paikalla missä hän on am-
punut ennen kuin siirtyy siitä pois, tai
siirtyy ampumapaikasta toiseen lada-
tulla haulikolla, tulee antaa VAROITUS
(keltainen kortti). Seuraavalla kerralla
kierroksen aikana tulee hänet **voidaan**
HYLÄTÄ (punainen kortti) kilpailuista.
- ~~i) Urheilija, joka lataa aseensa paikalla
6 tulee antaa VAROITUS. Seuraavalla
kerralla kilpailun aikana tulee hänet
HYLÄTÄ (punainen kortti) kilpailuista.~~

SAL:n kommentti: Ase katsotaan la-
datuksi, kun patruuna **tai hylsy** koskee
mitä tahansa aseensa osaa.

- ~~i) Urheilija ei saa siirtyä ampumapaikalta
toiselle tavalla, joka häiritsee toista ur-
heilijaa tai ratatoimitsijaa.~~

9.22.3

Aikaraja

- a) Urheilijan tulee asettua paikalleen, la-
data aseensa ja pyytää kiekkoja 12 se-
kunnin sisällä siitä kun edellinen urheili-
ja on ampunut säännönmukaiseen kak-
soiskiekkoon, avannut aseensa ja tulos

on rekisteröity tai siitä, kun ratatuomari on antanut aloittamismerkkin **“START”** tai **“VALMIS” (“READY”)**.

- b) Jos tätä aikarajaa ei noudateta, sovelletaan tämän säännön rangaistuksia.
- c) Jos erä koostuu viidestä tai vähemmästä määrästä urheilijoita, tulee valmistautumisaikaa pidentää, jotta urheilijalla, joka siirtyy paikalta viisi paikalle yksi, olisi riittävästi aikaa.
- d) Kilpailun aikana tulee ratatuomarin tarkkailla aikarajoja.

9.22.4 Keskeytykset

- a) Jos kierros keskeytyy pitemmäksi ajaksi kuin 5 minuutiksi urheilijoista riippumattoman teknisen toimintahäiriön vuoksi, erän urheilijoiden on sallittava nähdä yksi (1) säännönmukainen kaksoiskiekko jokaisesta asetuksesta A, B ja C ennen kilpailun jatkamista.
- b) Mikäli teknisen toimintahäiriön, esim. väärin asetetun ampujämäärän, korjaaminen edellyttää lähetinlaitteen resetointia tulee ammuntaa jatkaa lähetinlaitteen antamalla kiekkoilla eikä kiekkojen jakaumaa vastaan voi tehdä protestia.

9.22.5

Kiekkojen lentopituus, kulmat ja korkeus

Heittinten asetustaulukot

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

Asetus	Heitin nro	Kulma* asteina	Korkeus 10 met- rissä $\pm 0,1$ m	Lento- matka ± 1 m**
A	7 (1) 8 (2)	5 vasen 0	3,0 m 3,5 m	55 m
B	8 (2) 9 (3)	0 5 oikea	3,5 m 3,0 m	
C	7 (1) 9 (3)	5 vasen 5 oikea	3,0 m 3,0 m	

*) Kulmat säädetään yhden asteen tarkkuudella. Kiekkojakauman on oltava satunnainen, mutta erän päätyttyä on jokaisen urheilijan pitänyt saada kullakin ampumapaikalla yhden A-, yhden B- ja yhden C-asetuksen mukaisen kaksoiskiekon.

**) mitattuna heitinsuojan etureunasta.

9.22.6

Juryn tarkastus

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

9.22.6.1 Näytekiekot

- a) Jokainen päivä, kun heittimet on säädetty ja jury on hyväksynyt säädöt, tulee ennen kunkin erän ensimmäisen kierroksen alkua heittää yhdet (1) näytekiekot jokaisesta asetuksesta A, B ja C.
- b) Urheilijat saavat nähdä näytekiekot.
- c) Urheilijat, valmentajat ja joukkueen toimitsijat eivät saa mennä heitinsuojaan sen jälkeen, kun jury on tarkastanut ja hyväksynyt heitinten säädöt (kts. 9.3).
- d) Kun kilpailun aikana on ollut aikataulun mukainen tauko, tulee heittää yksi kaksoiskiekko jokaisesta asetuksesta A, B ja C ennen seuraavan erän alkua.
- e) Kun ratatuomari on kaksi kertaa peräkkäin julistanut "UUDET KIEKOT", voi urheilija pyytää näytekiekot heitettävän, edellyttäen, ettei hän ampunut mitättömiä kiekkoja.
- f) Ellei jury erikseen anna lupaa on urheilijoiden, valmentajien ja joukkueiden toimitsijoiden kiellettyä tulla ampumalueelle (FOP) kun jury tarkistaa heitinten säädöt ennen virallisia harjoituksia ja kilpailuja.

9.22.7 UUDET KIEKOT - OHI - YM.

9.22.7.1 Säännönvastaiset lentoradat

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

9.22.7.2 Kaksoiskiekosta kieltäytyminen

Urheilija voi kieltäytyä kaksoiskiekosta jos:

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

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

9.22.7.3 Uudet kiekot ("NO TARGET")

Mitätön kaksoiskiekko **"UUDET KIEKOT"** on kaksoiskiekko, jossa jompikumpi kiekko tai molemmat kiekot heitetään tämän säännön vastaisesti.

- a) Päättös mitättömästä kaksoiskiekosta on aina ratatuomarin vastuulla.
- b) Jos ratatuomari tuomitsee **“UUDET KIEKOT”** tulee kaksoiskiekko aina uusia, osuttiinpa toiseen tai molempiin kiekkoihin tai ei.
- c) Ratatuomarin tulee pyrkiä antamaan komento **“UUDET KIEKOT”** ennen kuin urheilija ampuu. Jos ratatuomari komentaa **“UUDET KIEKOT”** urheilijan ampuessa tai välittömästi sen jälkeen on ratatuomarin päätös voimassa ja kaksoiskiekko on uusittava, osuttiinpa siihen tai ei.

9.22.7.4

Mitättömän kaksoiskiekon jälkeen uudet kiekot tulee heittää, **riippumatta siitä, oliko urheilija ampunut vai ei**, kun:

- a) On heitetty rikkoutunut tai säännönvastainen kiekko.
- b) Kiekon väri on selvästi erilainen kuin muiden kilpailuissa käytettyjen kiekkojen.
- c) Heitetään ainoastaan yksi (1) kiekko.
- d) Molempia kiekkoja ei heitetä yhtä aikaa.
- e) Kiekot törmäävät toisiinsa.
- f) Ensimmäisen kiekon sirpaleet rikkovat toisen kiekon.

- g) Ensimmäinen laukaus rikkoo molemmat kiekot.
- h) Urheilija ampuu väärällä vuorolla.
- i) Toinen urheilija ampuu samoja kiekkoja.
- j) Molemmat patruunat laukeavat yhtä aikaa.
- k) Ratatuomari toteaa, että urheilijaa, hänen kutsuttuaan kiekkoja, on näkyvästi häiritty ulkoisen seikan vuoksi.
- l) Ratatuomari toteaa urheilijan ensimmäisen jalkavirheen kierroksen aikana.
- m) Ratatuomari toteaa urheilijan ensimmäisen aikavirheen kierroksen aikana.
- n) Ratatuomari ei jostain syystä pysty ratkaisemaan, onko kiekkoihin osuttu vai onko niistä ammuttu ohi. (Tässä tapauksessa tulee ratatuomarin, ennen lopullista ratkaisua, neuvotella sivutuomareiden kanssa.)
- o) Jos ensimmäinen laukaus on ohilaukaus eikä urheilija pysty ampumaan toista laukaustaan sallitun ase- tai patruunahäiriön takia. Ensimmäinen kiekko on tuomittava **“OHI”** ja kaksoiskiekko uusittava toisen laukauksen toteutukseksi.
- p) Vuorossa olevan urheilijan ase laukeaa vahingossa ennen kuin hän on kutsunut kiekkoaan. Kuitenkin, jos urheilija

ampuu kiekkoja toisella laukauksella, on tulos otettava huomioon. Urheilijalle on myös annettava varoitus. Jos tämä toistuu saman kierroksen aikana, tulee kiekot tuomita ohi-ohi.

9.22.7.5 Uudet kiekot tulee heittää, **edellyttäen, ettei urheilija ole ampunut**, kun:

- a) Kiekot heitetään ennen urheilijan kommentoa.
- b) Kaksoiskiekkoa ei heitetä välittömästi urheilijan komennosta (katso huomautus).
- c) Toisen tai molempien kiekkojen lentorata on säännönvastainen (katso huomautus).
- d) Urheilijalle sattuu sallittu ase- tai patruunahäiriö.
- e) Urheilijan ensimmäisen laukauksen kohdalla sattuu sallittu ase- tai patruunahäiriö. Kaksoiskiekot tulee uusia molempien kiekkojen tuloksen toteamiseksi, vaikka urheilija ampuisikin toisen laukauksensa.

Huom.: Ellei ratatuomari komenna **“UU-DET KIEKOT”** ennen kuin urheilija on ampunut, hänen ampuessaan tai välittömästi hänen ammuttuaan, kiekkoja ei voi väittää säännönvastaisiksi, jos väite perustuu ainoastaan liian hitaaseen tai

nopeaan heittoon tai että kiekko poikkeaa määrätystä lentoradaltaan ja urheilija ampui jompaa kumpaa kiekkoa. Jos urheilija ampuu, on tulos otettava huomioon.

9.22.7.6 Kiekko tuomitaan ohiammutuksi “OHI” (“LOST”), kun:

- a) siihen ei osuta lennon aikana;
- b) se vain pölyää eikä siitä irtoa näkyvää palaa;
- c) urheilija jättää, ilman hyväksyttävää syytä, ampumatta säännönmukaista kaksoiskiekkoa, jota hän on kutsunut, kiekot tulee tuomita **“OHI - OHI”**;
- d) urheilija ei ammu toista kiekkoa ilman hyväksyttävää syytä, ensimmäinen kaksoiskiekkoihin ammuttu laukaus tulee huomioida ja toinen kiekko tulee tuomita **“OHI”**;
- e) ensimmäinen laukaus on **“OHI”** eikä urheilija pysty ampumaan toista laukaustaan, koska hän on unohtanut ladata aseensa kahdella patruunalla, unohtanut vapauttaa itselataavan haulikon makasiinin salvan tai ensimmäisen laukauksen rekyyli on varmistanut aseensa. Kiekot tulee tuomita **“OHI - “OHI”**;
- f) urheilija ei voi laukaista asettaan, koska hän ei ole poistanut varmistinta, tai on

unohtanut ladata aseensa. Kiekot tulee tuomita **“OHI - “OHI”**;

g) urheilija ylittää aikarajan ja häntä on jo varoitettu saman **kierroksen** aikana, tulee kiekot tuomita **“OHI - “OHI”**; ja

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

9.22.7.7

Tuomiot kun kyseessä on ase- tai patruunahäiriö:

a) urheilija ampuu ensimmäiseen kiekoon mutta sallittava asehäiriö estää häntä ampumasta toista kiekkoa. Ensimmäisen kiekon tulos on merkittävä ja kaksoiskiekko on uusittava toisen kiekon tuloksen saamiseksi;

b) aseessa tai patruunassa on toimintahäiriö eikä urheilija voi ampua ensimmäistä laukaustaan ja hän avaa aseensa tai koskettaa varmistinta ennen kuin ratatuomari on tarkastanut aseensa. Kiekot tuomitaan **“OHI - OHI”**;

c) aseessa tai patruunassa on toimintahäiriö eikä urheilija voi ampua toista laukaustaan ja hän avaa aseensa tai koskettaa varmistinta ennen kuin ratatuomari on tarkastanut aseensa. Ensimmäisen laukauksen tulos huomioidaan ja toinen kiekko tuomitaan **“OHI”**;

- d) kyseessä on urheilijan kolmas (3) tai useampi ase- tai patruunahäiriö saman kierroksen aikana eikä urheilija pysty ampumaan **ensimmäistä laukausta**. Kiekot tulee tuomita **“OHI - OHI”**;
- e) kyseessä on urheilijan kolmas (3) tai useampi ase- tai patruunahäiriö saman kierroksen aikana eikä urheilija pysty ampumaan **toista laukausta**. Ensimmäisen laukauksen tulos tulee merkitä ja toisen tuomita **“OHI”**;

9.22.7.8 Tuomiot kun ase laukeaa vahingossa:

- a) urheilijan ase laukeaa vahingossa ennen kuin hän on kutsunut kiekot. Rata-tuomarin tulee tuomita **“UUDET KIEKOT”** ja antaa urheilijalle varoitus. Jos sama tapahtuu toisen tai useamman kerran saman kierroksen aikana, tulee kiekot tuomita **“OHI-OHI”**;
- b) urheilijan ase laukeaa vahingossa sen jälkeen kun hän on kutsunut kiekot, mutta ennen kuin kiekot on heitetty ja hän ampuu toisen laukauksen. Ensimmäinen laukaus tulee tuomita **“OHI”** ja toisen laukauksen tulos huomioida. Urheilijalle sallitaan yksi tällainen tapaus kierrosta kohden. Jos tämä tapahtuu toisen tai useamman kerran tulee kiekot tuomita **“OHI-OHI”** ja urheilijalle tulee antaa VAROITUS;

- c) urheilijan ase laukeaa vahingossa sen jälkeen kun hän on kutsunut kiekot, mutta ennen kuin kiekot on heitetty eikä hän ammu toista laukausta. Ensimmäinen laukaus tulee tuomita **“OHI”** ja uudet kiekot on heitettävä toisen kiekon tuloksen saamiseksi. Urheilijalle sallitaan yksi tällainen tapaus kierrosta kohden. Jos tämä tapahtuu toisen tai useamman kerran tulee kiekot tuomita **“OHI-OHI”**;

9.22.7.9 Ampuminen maahan

Urheilijalle, joka ampuu maahan, tulee ensin antaa VAROITUS (keltainen kortti). Jos sama toistuu saman kierroksen aikana, tulee molemmat kiekot tuomita **”OHI”** riippumatta siitä osuttiinko niihin vai ei.

9.22.8 Täydentävä kierros

Urheilija, jolle on määrätty aika ja rata, tulee seistä **vuorossa olevan ampumapaikan takana**. Hänelle tulee näyttää säännönmukaiset kaksoiskiekot A, B ja C. Tämän jälkeen ratatuomarin tulee antaa komento **“START”**. Urheilijan on tämän jälkeen siirryttävä ampumapaikalle ja ammuttava kaksoiskiekko normaalissa järjestyksessä. Ammunta jatkuu tämän jälkeen normaalisti kierroksen loppuun asti.

Kaksoistrapin - pudotusammunnan menettely (kilpailuissa ei ole finaalia).

a) Mikäli kolmesta ensimmäisestä sijasta on tasatulos, ratkaistaan sijoitukset pudotusammunnalla tämän säännön mukaisesti. Muut sijoitukset, jotka eivät ratkenneet pudotusammunnassa kolmesta ensimmäisestä sijasta, ratkaistaan countback-säännöllä.

b) Pudotusammunta suoritetaan asetuksella "C".

c) Kaikki samasta sijasta tasatuloksilla olevat urheilijat ryhmittyvät ampumapaikan 1 taakse.

Ampumajärjestys on kuten muissa lajeissa, peruskilpailun mukaisessa väliaikaisessa paremmuusjärjestyksessä. Paras ampuu ensin.

d) Ampumapaikalla 1 urheilijat saavat nähdä yhden säännönmukaisen kaksoiskiekon asetuksella "C" urheilijoiden seisoessa n. metrin ampumapaikan takana.

e) Ensimmäinen urheilija ei saa siirtyä ampumapaikalle ennen kuin ratatuomari komentaa **"START"**.

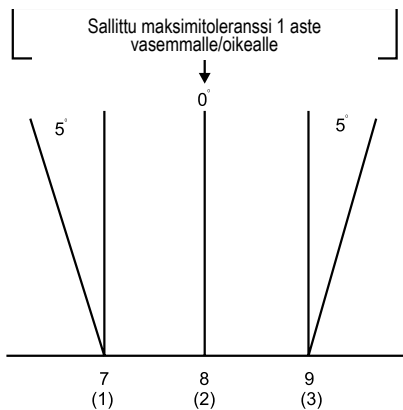
f) Kun urheilija on siirtynyt ampumapaikalle tulee hänen, kahdentoista (12) sekunnin sisällä, ladata aseensa, ottaa valmiusasento ja ampua kiekkoja. Hä-

nen on tämän jälkeen jätettävä ampu-
mapaikka ja heti siirryttävä seisomaan
**vähintään yhden metrin seuraavan
ampumapaikan taakse.** Muut urheilijat
siirtyvät ammuttuaan, samaa menette-
lyä käyttäen, seisomaan jonossa olevi-
en urheilijoiden taakse.

- g) Kaikkien urheilijoiden, jotka vielä ovat
tasatuloksissa **mitalisijoista** pitää vuo-
rollaan tehdä samoin.
- h) Se urheilija, joka osuu eniten kyseisellä
ampumapaikalla, on voittaja.
- i) Menettely jatkuu, kunnes **kaikki mitalisi-
jat ovat ratkenneet.**

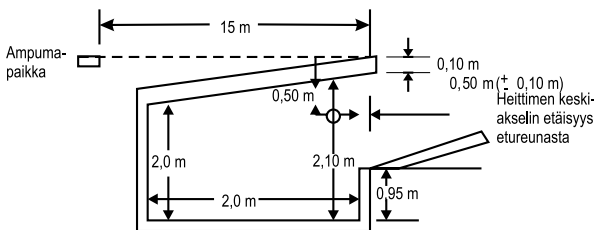
9.22.10

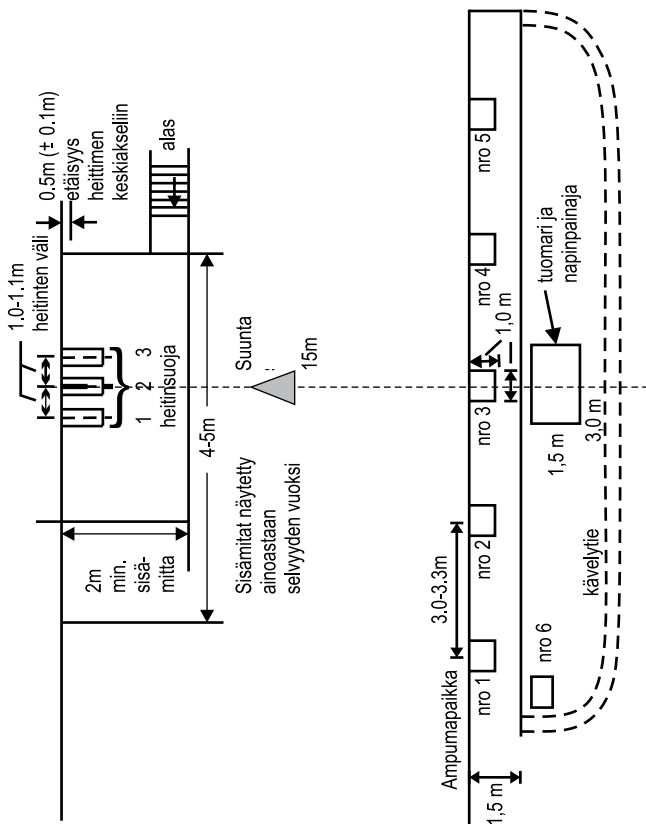
Kaksoistrapin vaakakulmat



9.22.11

Heitinhaudan poikkileikkaus





9.22.13 Kaksoistrapadan normit

9.22.13.1 Heitinsuoja

Trapradat ovat useimmiten sovitettu kaksoistrapkilpailuihin käyttämällä suoraan ampumapaikan 3 edessä olevaa heittimien keskiryhmää, numerot 7, 8 ja 9. Katso kaksoistrap säännöt.

9.22.13.2 Heitinsuojien välinen etäisyys

Katso sääntö TS.6.4.18.2 kun trapin heitinsuojia käytetään. Kun erilliset kaksoistrapin heitinsuojat rakennetaan, katso myös sääntö TS.6.4.18.2. Etäisyys radan keskikoneen ja viereisen radan keskikoneen välillä ei saisi olla vähemmän kuin 35 m. Kiekkojen kulmat kaksoistrapissa eivät ole niin suuret kuin trapissa eivätkä sen takia tarvitse tiivistämistä.

9.22.13.3 Heittimet:

Jokaisessa kaksoistrapin heitinsuojassa pitää olla kolme (3) heitintä kiinnitettyinä joko lattiaan tai heitinsuojan etuseinään. Ryhmän keskimmainen heitin pitää merkitä vain katolle maalatulla merkillä kohtaan mihin suoraan eteenpäin heitetty kiekko tulee näkyviin. Ryhmän heitinten välisen etäisyyden tulee olla yhtä suuri, 1,00... 1,10 m (katso sääntö TS.6.4.18.3). Heittimien 1 ja 3 pitäisi olla vähintään 1,50 m päätyseinistä.

- a) Heittimet pitää asettaa heitinsuojaan siten, että lavan kiinnityspiste on 0,50 m ($\pm 0,10$ m) heitinsuojan katon yläpinnan alapuolella ja 0,50 m ($\pm 0,10$ m) etureunasta sisäänpäin, kun heitin on asetettu 2 metrin nousukulmalle (katso kuvat). Heittimet voivat olla täysin automaattiset (itselataavat ja virittyvät), puoliautomaattiset (käsin ladattavat ja itsevirittyvät) tai käsikäyttöiset (käsin ladattavat ja viritettävät). Jokaisessa heittimessä on heiton korkeus, heiton kulma ja pääjousen jännitys voitava sinetöidä sen jälkeen, kun jury on nämä tarkastanut ja hyväksynyt. Heitinten pitää olla varusteiltaan sellaiset, että asetukset voidaan tehdä täsmällisesti. Kaikissa käsin ladattavissa heittimissä pitää olla kaksi kiekon rajoittajaa. Rajoittajat ovat välttämättömiä, jotta estetään heittimen lavassa tapahtuva satunnainen tai tahallinen kiekkojen liikkuminen eteen- tai taaksepäin, joka muuttaisi kiekkoille asetettuja suuntia. Jokaisessa heittimessä on oltava korkeus- ja kulmasektorit merkittyinä 10 asteen välein.
- b) Heittimet pitää laukaista sähköisesti joko käsin tai mikrofonin avulla. Laukaisulaitteet on sijoitettava niin, että napinpainaja voi selvästi nähdä urheilijan ja kuulla hänen komentonsa. Kaikissa

Kilpailuissa tulee käyttää automaattista laukaisinta. Laukaisukoneiston pitää taata yhtäaikainen kahden kiekon laukaisu ennalta määritetyistä kahdesta heittäimestä heti urheilijan kutsusta. Kun käytetään elektromekaanista järjestelmää on se oltava sellainen, että kiekot voidaan laukaista ainoastaan yhdestä (1) katkaisimesta tai napista.

- c) Viisi ampumapaikkaa on sijoitettava etureunoiltaan suoralle linjalle 15 m $\pm$ 0,05 m etäisyydelle heitinsuoja etureunasta ja sen suuntaisesti. Jokainen ampumapaikka on merkittävä selvästi 1,00 m x 1,00 m neliöllä. Ampumapaikka 3 on keskitettävä ryhmän keskimäisen heittimen kohdalle. Ampumapaikka 2 on 3,00 ... 3,30 m vasemmalle ampumapaikasta 3 ja ampumapaikka 1 on yhtä kaukana vasemmalle ampumapaikasta 2. Samalla tavalla ampumapaikka 4 on 3,00 ... 3,30 m oikealle ampumapaikasta 3 ja ampumapaikka 5 on samoin 3,00 ... 3,30 m oikealle ampumapaikasta 4 (katso kuva, erillinen kaksoistaprata). Kuudes paikka pitää myös olla merkittynä noin 2 m ampumapaikka 1 taakse ja siitä vähän vasempaan, jossa kuudes urheilija voi ottaa paikkansa kilpailun alkaessa. Kaikki 6 paikkaa on varustettava pöydällä tai penkillä, jolle urheilijat voivat asettaa

ylimääräiset patruunansa ja tarvikkeensa. Ampumapaikat on tehtävä tukeviksi ja tasaisiksi kaikkiin suuntiin ja samalle korkeudelle heitinsuojan katon etureunan kanssa. Jokaisella ampumapaikalla (6) pitää olla pala puuta, mattoa tai paksu kumilaatta, noin 15 cm neliö tai pyöreä laatta, johon urheilija voi nojata asettaan.

- d) 3,00...4,00 m ampumapaikkojen muodostaman linjan taakse on tehtävä käytävä, jota urheilijan on ehdottomasti käytettävä siirtyessään ampumapaikalta 5 paikalle 6. Urheilijat eivät saa kulkea käytävän ja ampumapaikkojen välissä. 7,00...10,00 m tämän käytävän takana tulee olla köysi tai muu este. Katselijoita ei saa päästää tämän esteen sisäpuolelle. Tuomarin ja juryn jäsenten vastuulla on tämän säännön valvominen. Ampumapaikat, tuomarin paikka ja käyttäjän (napinpainajan) paikka tulisi suojata riittävästi auringolta ja sateelta, paitsi että mahdollinen finaalitytö tulisi olla avoin.

9.23

SAL:N AUTOMAATTITRAPIN JA KANSALLISEN TRAPIN KILPAILUSÄÄNNÖT

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

Kohdan 9.23 säännöt pätevät kansallisen trapin kilpailuissa siten, että siinä missä jokin sääntökohta eroaa tai sitä ei voida soveltaa, on siitä maininta.

9.23.1

Automaattitrapin ja kansallisen trapin kierroksen kulku

Erän urheilijoiden tulee, tarpeellisine varusteineen ja patruunoineen kierroksen ampumista varten, asettua ratapöytäkirjan ilmoittamille ampumapaikoille. Kuudes urheilija jää ampumapaikan 1 taakse merkittyyn paikkaan (paikka 6), valmiina siirtymään em. ampumapaikalle heti, kun urheilija tällä paikalla on ampunut ja tulos on varmistunut. Ratatuomarin tulee ottaa erä komentoonsa ja kun kaikki alustavat toiminnot (nimien ja numeroiden tarkastus, sivutuomareiden paikallaolo, näytekiekot, koelaukaukset jne.) on suoritettu, hänen tulee komentaa **“START”**.

- a) Kun ensimmäinen urheilija on valmis ampumaan, hänen tulee kohottaa aseensa olkapäälleen ja kuuluvalla ja selkeällä äänellä pyytää kiekko, jonka jälkeen kiekko on heitettävä välittömästi. Kun tulos on varmistunut, tulee seuraavan urheilijan tehdä samoin, tämän jälkeen kolmas jne.
- b) Kiekko on heitettävä välittömästi urheilijan komennosta. Ainoastaan normaalin reaktioajan sallitaan kulua napin painamiseen heitinten laukaisun tapahtuessa manuaalisesti.
- c) Kuhunkin kiekkoon voidaan ampua kaksi laukausta. Poikkeuksena [pudotusammunta sijoista 1-3 \(katso 9.14.3\)](#), jolloin, jolloin kutakin kiekkoa kohden saa käyttää ainoastaan yhden patruunan.

Kansallinen trap: Kuhunkin kiekkoon voidaan ampua vain yksi (1) laukaus.

- d) Ammuttuaan säännöllisen kiekon paikalla 1 urheilijan on oltava valmis siirtymään ampumapaikalle 2 heti kun urheilija tällä paikalla on ampunut. Muut urheilijat menettelevät vastaavalla tavalla.
- e) Kiertäminen jatkuu kunnes jokainen urheilija on ampunut 25 kiekkoa.

- f) Kun kierros on alkanut, urheilija saa sulkea aseensa vasta kun edellinen urheilija on ampunut.
- g) Urheilija ei saa poistua ampumapaikaltaan ennen kuin hänen oikealla puolellaan oleva urheilija on ampunut säännönmukaista kiekkoa ja tulos on varmistunut, paitsi ammuttuaan paikalta 5. Jälkimmäisessä tapauksessa hänen on välittömästi käännettävä myötäpäivään ja siirryttävä ampumapaikalle 6 (1), lataamattomalla haulikolla, kuitenkin huolehtien siitä, ettei ohittaessaan häiritse ampumapaikoilla olevia urheilijoita.
- h) Kaikki aseet tulee olla **avattuina ja lataamattomina** kun siirrytään ampumapaikkojen 1 - 6 välillä. Patruunoiden laittaminen aseeseen paikalla 6, tai aseeseen kantaminen ladattuna minkä tahansa paikkojen välillä johtaa ensin varoitukseen. Kun tämä toistuu saman kierroksen aikana voidaan urheilija sulkea pois kilpailusta.

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

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

9.23.3

Aikaraja

- a) Urheilijan tulee asettua paikalleen, ladata aseensa ja pyytää kiekkoa 12 sekunnin sisällä siitä, kun edellinen urheilija on ampunut säännönmukaiseen kiekkoon, avannut aseensa ja tulos on rekisteröity tai siitä, kun ratatuomari on antanut aloittamismerkkin **“START”** tai **“VALMIS” (“READY”)**.
- b) Jos tätä aikarajaa ei noudateta, sovelletaan tämän säännön rangaistuksia.
- c) Jos erä koostuu viidestä tai vähemmästä määrästä urheilijoita, tulee valmistautumisaikaa pidentää, jotta urheilijalla, joka siirtyy paikalta viisi paikalle yksi, olisi riittävästi aikaa.
- d) Kilpailun aikana tulee ratatuomarin tarkkailla aikarajoja.

9.23.4

Keskeytykset

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

9.23.5 Kiekkojen lentopituus, kulmat ja korkeus

9.23.5.1 Juryn tarkastus

- a) Radat tulee säätää ennen kilpailun alkua. Juryn tulee tarkistaa ja hyväksyä asetukset.
- b) Asetukset tulee tarkistaa ennen kunkin päivän alkua.

9.23.5.3 Heitinten säätäminen

Heittimet tulee säätää seuraavalla tavalla:

- a) Heittokulma säädetään nolaksi (0) suoraan eteen.
- b) **Automaattitrap:** Lentokorkeus säädetään siten, että se on 2 m mitattuna 10 m heitinhaudan katon etureunasta.

Kansallinen trap: Lentokorkeus säädetään siten, että se on välillä 2...3 m mitattuna 10 m heitinsuojan katon etureunasta. 0,15 m poikkeama sallitaan (vähintään 1,85 m ja enintään 3,15 m). Jos kaikki urheilijat eivät ammu samaa määrää kiekkoja samoilla radoilla, on kaikkien ratojen heittämiä säädettävä samalle heittokorkeudelle.

- c) **Automaattitrap:** Heittimen jouta kiristämällä asetetaan vaadittu heittopituus $76 \text{ m} \pm 1 \text{ m}$ mitattuna heitinsuojan

katon etureunasta. Heittokorkeus pitää pysyä 2 m:ssä.

Kansallinen trap: Heittimen jouta kiristämällä asetetaan vaadittu heittopituus $50\text{ m} \pm 1\text{ m}$ mitattuna heitinsuojan katon etureunasta. Heittokorkeuden pitää pysyä valitussa korkeudessa.

- d) **Automaattitrap:** Vaadittu maksimi sivukulma asetetaan mittaamalla heitinsuojan katolla suoraan heittimen keskipisteen päältä siten, että se on vähintään 30 astetta ja enintään 45 astetta vasemmalle ja oikealle. Heittokorkeus asetetaan vaihtelevaan välille 1,5 m ja 3,0 m ($\pm 0.15\text{ m}$). Jos kaikki urheilijat eivät ammu samaa määrää kiekkoja samoilla radoilla, on kaikkien ratojen heittimet säädettävä samalle sivukulmalle.

Kansallinen trap: Vaadittu maksimi sivukulma asetetaan mittaamalla heitinsuojan katolla suoraan heittimen keskipisteen päältä siten, että se on vähintään 20 astetta ja enintään 30 astetta vasemmalle ja oikealle. Jos kaikki urheilijat eivät ammu samaa määrää kiekkoja samoilla radoilla, on kaikkien ratojen heittimet säädettävä samalle sivukulmalle.

9.23.5.4 Näytekiekot

- a) Kun heittimet on säädetty ja jury on hyväksynyt säädöt, tulee päivittäin **ennen kunkin erän ensimmäisen kierroksen alkua** heittää yksi (1) näytekiekko.
- b) Urheilijat saavat nähdä näytekiekot.
- c) Urheilijat, valmentajat ja joukkueen toimitsijat eivät saa mennä heitinsuojaan sen jälkeen, kun jury on tarkastanut ja hyväksynyt heitinten säädöt.
- d) Heitinasetukset on säädettävä ja juryn on ne tarkastettava, hyväksyttävä ja sinetöitävä jokainen päivä ennen kuin ammunta alkaa.
- e) Kun ratatuomari on kaksi kertaa peräkkäin julistanut "UUSI KIEKKO", voi urheilija pyytää näytekiekoa heitettävän, edellyttäen, ettei hän ampunut mitätöntä kiekkoa.
- f) Jos kilpailuohjelmassa on tauko, siten etteivät seuraavan erän urheilijat ole voineet nähdä kiekkoja edellisen erän ampussa, tulee heittää yksi näytekiekko.
- g) Ellei jury erikseen anna lupaa on urheilijoiden, valmentajien ja joukkueiden toimitsijoiden kiellettyä tulla ampumalueelle (FOP) kun jury tarkistaa heitinten säädöt ennen virallisia harjoituksia ja kilpailuja.

9.23.5.5 Säännönvastaiset lentoradat

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

9.23.6 Kiekosta kieltäytyminen

Urheilija voi kieltäytyä kiekosta jos:

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

Huom.: Liian aikaisin tai myöhään heitetyn kiekon seuraaminen aseella ilman ampumista on kiellettyä.

9.23.6.2 Urheilijan toimenpiteet

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

9.23.7 UUSI KIEKKO ("NO TARGET")

Mitätön kiekko **"UUSI KIEKKO"** on kiekko, jota ei heitetä tämän säännön mukaisesti.

- a) Päättös mitättömästä kiekosta on aina ratatuomarin vastuulla.
- b) Jos kiekko on tuomittu mitättömäksi, tulee kiekko aina uusia, ammuttiinpa siihen tai ei.
- c) Ratatuomarin tulee pyrkiä komentaamaan **“UUSI KIEKKO”** ennen kuin urheilija ampuu. Jos ratatuomari kommentaa **“UUSI KIEKKO”** urheilijan ampuessa tai **välittömästi** sen jälkeen on ratatuomarin päätös voimassa ja kiekko on uusittava, osuttiinpa siihen tai ei.

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

- a) On heitetty rikkoutunut tai säännönvastainen kiekko.
- b) Kiekon väri on selvästi erilainen kuin muiden kilpailuissa käytettyjen kiekkojen.
- c) Heitetään kaksi kiekkoa.
- d) Urheilija ampuu väärällä vuorolla.
- e) Toinen urheilija ampuu hänen kiekkoaan.
- f) Ratatuomari toteaa, että urheilijaa, kutsuttuaan kiekkoa, on näkyvästi häiritetty ulkoisen seikan vuoksi.

- g) Ratatuomari toteaa urheilijan ensimmäisen jalkavirheen kierroksen aikana.
- h) Ratatuomari toteaa urheilijan ensimmäisen aikavirheen kierroksen aikana.
- i) Ratatuomari ei jostain syystä pysty ratkaisemaan, onko kiekkoon osuttu vai onko siitä ammuttu ohi. Tässä tapauksessa ennen lopullista ratkaisua, ratatuomarin tulee neuvotella sivutuomareiden kanssa.
- j) Vuorossa olevan urheilijan ase laukeaa vahingossa ennen kuin hän on kutsunut kiekkoaan. (Kuitenkin, jos urheilija ampuu kiekkoa toisella laukauksella, on tulos otettava huomioon.)

Kansallinen trap: Vuorossa olevan urheilijan ase laukeaa vahingossa ennen kuin hän on kutsunut kiekkoa.

Urheilijalle on myös annettava varoitus. Jos tämä toistuu saman kierroksen aikana, tulee kiekko tuomita ohi.

- k) Ensimmäinen laukaus on ohilaukaus ja toinen laukaus ei laukea aseessa tai patruunassa olevan sallitun toimintahäiriön vuoksi. Tässä tapauksessa on uutta kiekkoa ammuttaessa **ensimmäinen laukaus ammuttava ohi** ja osuttava vasta toisella. Jos kiekkoon osutaan ensimmäisellä laukauksella,

on se tuomittava “**OHI**”. Katso myös 9.23.8.e.

Kansallinen trap: Sääntöä ei voi soveltaa.

- l) Molemmat patruunat laukeavat yhtä aikaa. Kiekko pitää uusia riippumatta siitä osuttiinko siihen vai ei. Katso myös 9.23.8.e.

Kansallinen trap: Sääntöä ei voi soveltaa.

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

- a) Kiekko heitetään ennen urheilijan komentoa.
- b) Kiekkoa ei heitetä välittömästi urheilijan komennosta (katso huomautus).
- c) Kiekon lentorata on säännönvastainen (katso huomautus).
- d) Urheilijalle sattuu sallittu ase- tai patruunahäiriö.
- e) Urheilijan ensimmäinen laukaus ei laukea joko aseessa tai patruunassa olevan sallitun toimintahäiriön vuoksi eikä hän ammu toista laukausta. Jos toinen laukaus ammuttiin, otetaan tulos huomioon.

Kansallinen trap: Sääntöä ei voi soveltaa.

Huom.: Ellei ratatuomari komenna **“UUSI KIEKKO”** ennen kuin urheilija on ampu-
nut, hänen ampuessaan tai välittömästi
hänen ammuttuaan, kiekkoa ei voi väittää
säännönvastaiseksi jos väite perustuu
ainoastaan liian hitaaseen tai nopeaan
heittoon tai että kiekko poikkeaa määrätyl-
tä lentoradaltaan. Jos urheilija ampuu on
tulos otettava huomioon.

9.23.8

Kiekko tuomitaan ohilaukaukseksi, kun:

- a) siihen ei osuta lennon aikana;
- b) se vain pölyää eikä siitä irtoa näkyvää
palaa;
- c) urheilija jättää, ei hyväksyttävästä syys-
tä, ampumatta säännönmukaista kiek-
koa, jota hän on kutsunut;
- d) aseessa tai patruunoissa on toiminta-
häiriö ja urheilija avaa aseensa tai kosket-
taa varmistinta ennen kuin ratatuomari
on tarkastanut aseensa;
- e) kyseessä on urheilijan kolmas (3) tai
useampi ase- tai patruunahäiriö saman
kierroksen aikana;
- f) ensimmäinen laukaus on **“OHI”** ja ur-
heilija ei pysty ampumaan toista lau-
kaustaan, koska hän ei ole ladannut
toista patruunaa, hän ei ole vapauttanut
puoliautomaattiaseen patruunalippaan

salpaa tai ensimmäisen laukauksen rekyyli on varmistanut aseeseen;

Kansallinen trap: Sääntökohtaa f) ei voi soveltaa.

- g) urheilija ei voi laukaista asettaan, koska hän ei ole poistanut varmistinta, tai on unohtanut ladata tai virittää aseensa;
- h) urheilija ylittää sallitun valmistautumisajan ja häntä on siitä jo kerran varoitettu saman kierroksen aikana, tai
- i) urheilija rikkoo jalkasääntöä vastaan ja häntä on jo kerran varoitettu siitä saman kierroksen aikana.

9.23.9 — Molemmat patruunat laukeavat yhtä aikaa

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

9.23.9.1 — ~~Jos ratatuomari, yhdessä urheilijan kanssa toteaa, että ase pitää korjata, voidaan ryhtyä toimintakelvottomien haulikoiden säännön mukaisiin toimenpiteisiin.~~

~~— **Kansallinen trap:** Sääntökohdat 9.23.9-9.23.9.1 eivät koske kansallista trapia.~~

9.23.9 Pudotusammunta

Mikäli kolmesta ensimmäisestä sijasta on tasatulos, ratkaistaan sijoitukset pudotusammunnalla tämän säännön mukaisesti. Muut sijoitukset, jotka eivät ratkenneet pudotusammunnassa kolmesta ensimmäisestä sijasta, ratkaistaan countback-säännöllä.

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

9.23.9.2 Automaattitrap ja kansallinen trap, pudotusammuntamenettely

- a) Kaikki tasatuloksilla olevat urheilijat ampuvat vuoron perään, alkaen ampumapaikalta yksi, säännönmukaisen kiekon, väliaikaisen kilpailutuloksen mukaisessa järjestyksessä, paras urheilija ensin. Jos kahdella tai useammalla urheilijalla on kaikista kilpasarjoista sama tulos, ampuvat nämä kilpailunumeron mukaisessa järjestyksessä, pienin numero ensin.
- b) Vain ensimmäisellä ampumapaikalla näytetään urheilijoille yksi näytekiekko kaikkien urheilijoiden seisoessa n. metrin ampumapaikan takana.

- c) Ensimmäinen urheilija ei saa siirtyä ampumapaikalle ennen kuin ratatuomari on komentanut **"START"**.
- d) Kun urheilija on siirtynyt ampumapaikalle tulee hänen, kahdentoista (12) sekunnin sisällä, ladata aseensa, ottaa valmiusasento ja ampua kiekkoa. Hänen on tämän jälkeen jätettävä ampumapaikka ja heti siirryttävä seisomaan **vähintään yhden metrin seuraavan ampumapaikan taakse**. Muut urheilijat siirtyvät ammuttuaan, samaa menettelyä käyttäen, seisomaan jonossa olevien urheilijoiden taakse.
- e) Kaikki urheilijat, jotka vielä ovat tasatuloksella **mitalisijoista**, pitää vuorollaan tehdä samoin.
- f) Jos urheilija lataa kahdella (2) patruunalla ja ampuu toisen laukauksen tulee kiekko tuomita **"OHI"** osuttiinpa kiekko jommallakummalla laukauksella tai ei.
- g) Ne urheilijat, jotka ampuvat kyseisellä ampumapaikalla ohi, **muiden osuessa kiekkoonsa**, ovat hävinneet pudotusammunnan ja heidän on lopetettava ammunta.
- h) Kaikki vielä **mitalisijoista** tasatuloksilla olevat urheilijat **jatkavat ammuntaa seuraavalla ampumapaikalla**.

- i) Menettely jatkuu kunnes kaikki **mitalisi-
jat tasan** tulokset on ratkaistu.

9.23.10 Finaalikirjailu

Automaattitrapissa ja kansallisessa trapissa ei ammuta finaaleja.

9.23.11 Automaattitrapin ja kansallisen trapin ratojen normit

Katso myös trapratojen normit Teknisistä säännöistä (TS).

9.23.11.1 Heitinsuoja

Heitinsuojana voidaan käyttää trap- tai kaksoistrap-heitinsuojaa. Jos rakennetaan erityinen automaattitrap tai kansallisen trapin heitinsuoja pitää suojaa rakentaa siten, että sen katon yläpinta on samalla korkeudella ampumapaikkojen tason kanssa. Heitinsuojan sisämittojen tulisi olla noin 5 m päästä päähän, 2 m etuosasta takaosaan ja 2...2,10 m lattias-
ta katon sisäpintaan. Näissä tiloissa henkilökunta pääsee vapaasti liikkumaan ja kiekkoille on riittävästi varastotilaa (katso kuvat). Heitinsuojan katolle pitää maalata merkki kohtaan, jossa suoraan heitetty kiekko tulee näkyviin.

9.23.11.2 Ampumapaikat

Ampumapaikat tulee järjestää linjalle, joka on mitattu ja piirretty 15 metrin päähän

heitinsuojan taakse, mitattuna heitinsuojan katon etureunasta. Ampumapaikka 3 tulee keskittää heitinsuojan katolla olevan merkin kautta ajatellulla, suojan etureunaan nähden kohtisuoraan olevalle suoralle. Ampumapaikat 1 ja 2 sekä 4 ja 5 pitää sijoittaa ampumapaikkalinjalle pisteisiin, jotka on mitattu 3,0...3,3 ja 6,0...6,6 metriä vasempaan ja oikeaan keskilinjasta, tässä järjestyksessä (katso kuvaa).

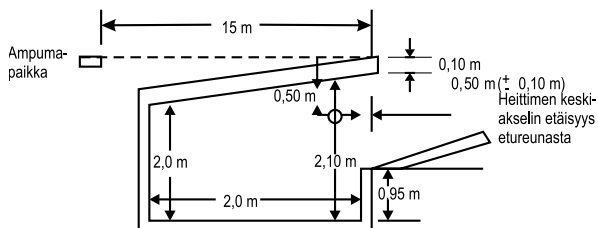
9.23.11.3 Heitin

Heitinsuoja tulisi varustaa yhdellä pysty- ja vaakasuunnissa mekaanisesti tai sähköisesti liikkuvalla heittimellä. Kiekot voidaan ladata käsin tai automaattisesti. Kiekot voidaan laukaista käsin, sähköisesti tai mikrofonin avulla sähköisesti. Heittimen tulee olla niin rakennettu ja kiinnitetty, että se heittää sattumanvaraisesti ja jatkuvasti vaihtuvilla kulmilla ja korkeuksilla ehjiä kiekkoja pystytasossa olevissa rajoissa 1,5 m... 3,0 m ($\pm 0,15$ m) ja vaakatasoissa olevissa rajoissa 30...45 astetta maksimi (katso kuva).

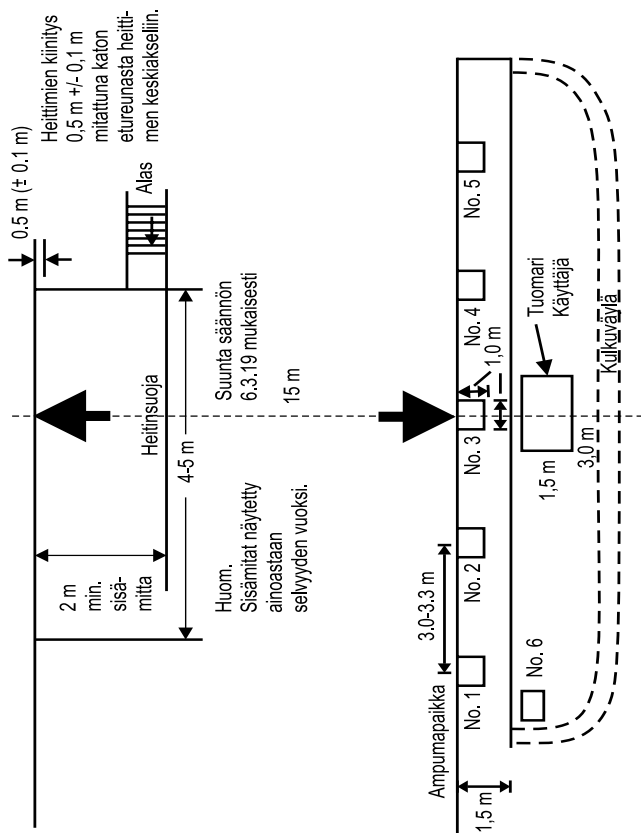
Kansallinen trap: Heittimellä ei tarvitse olla pystysuunnan moottoria. Kiinteän heittokorkeuden toleranssi kansallisessa trapissa on $\pm 0,15$ m (Minimi 1,85 m ja maksimi 3,15 m).

Heitinten säätäminen, katso kohta 9.23.5.3.

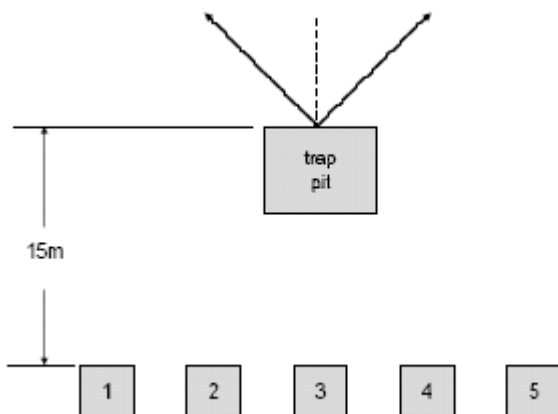
9.23.11.4 Heitinsuojan poikkileikkaus



9.23.11.5 Kansallisen trapin ja automaattitrapin rata



9.23.11.6 Automaattitrapin kulmat



Heittopituus:

76 m $\pm$ 1m

Korkeusvaihtelu

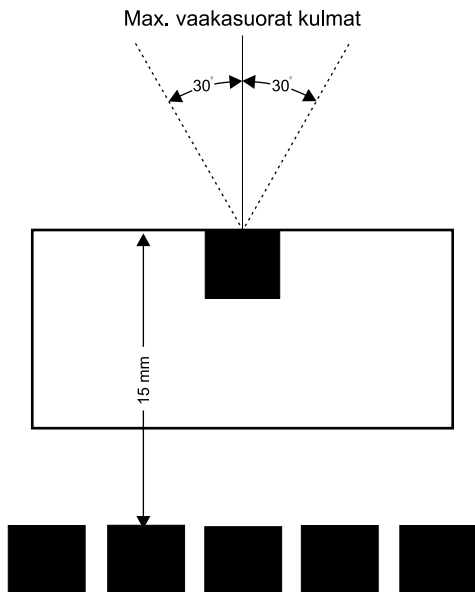
1,5 - 3,0 m ($\pm$ 0,15 m)

Vaakakulma:

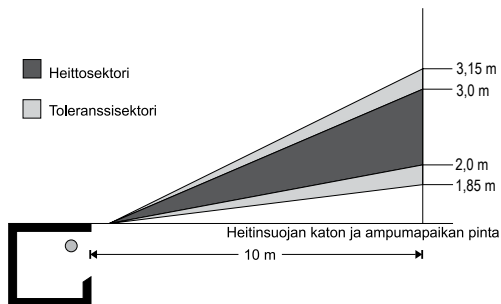
30 astetta min.

45 astetta max.

9.23.11.7 Kansallisen trapin heittokulmat



9.23.12.8 Kansallisen trapin heittokorkeudet



9.24

SAL:n KANSALLINEN SKEET, SÄÄNNÖT

Normaalit haulikkolajien säännöt (Skeet) ovat voimassa, seuraavin poikkeuksin.

9.24.1

Patruunat

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

9.24.2

Kierroksen kulku

Kiekkojen ampumajärjestys on seuraava:

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

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

* Ampumapaikan 8 korkean tornin kiekkoa varten ladataan yhdellä patruunalla ja matalan tornin kiekkoja varten kahdella patruunalla.

9.24.3 Kiekkojen heittopituus

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

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

samoiksi. Lentopituudet on ilmoitettava radalla ja kilpailuohjeissa.

9.24.4 Valmiusasento

Aseen perä voi urheilijalla olla valmiusasennossa millä tahansa korkeudella, jopa valmiiksi olkapäällä. **Urheilijan on pysyttävä valitsemassaan valmiusasennossa kunnes kiekko on tullut näkyviin.**

9.24.5 Merkkinauha

Merkkinauhaa ei vaadita kansallisessa skeetissä.

9.24.6 Finaalin muoto

Kansallisessa skeetissä ei ammuta finaalilla.

9.24.7 Tasatulokset ja pudotusammunta

Tasatulokset kolmesta ensimmäisestä sijasta ratkaistaan pudotusammunnalla. **Muut sijoitukset ratkaistaan countback-säännöllä.**

Kaikki tasatuloksilla olevat urheilijat ampuvat paikalta 3 yhden kaksoiskiekon (korkea – matala). Ellei tasatulokset ratkea, he siirtyvät ampumapaikalle 4, jossa he ampuvat kaksoiskiekon (korkea – matala). Mikäli tulos ei ratkea, ammutaan paikalta 4 käänteinen kaksoiskiekko (matala – korkea). Jos tulos ei ratkea, jatketaan

paikalle 5, jossa ammutaan kaksoiskiekko (matala – korkea). Ellei tämäkään ratkaise tasatulosta, siirytään takaisin paikalle 3 jne. kunnes tasatulos on ratkennut.

9.24.8

OHI

Poikkeukset yleisiin OHI-sääntöihin kohdassa 9.9.5.6. Sama poikkeavuus koskee myös kohdassa 9.15.3 Tekninen rikkomus. Rikkomukset ovat kansallisessa skeetissä kierroskohtaisia, ei kilpailukohtaisia kuten skeetissä.

Kiekko tulee tuomita ”OHI” kun:

- h) Urheilijan valmiusasento ei ole säännön 9.24.4 mukainen ja urheilijaa on jo varoitettu (keltainen kortti) tästä kerran saman kierroksen aikana.
- i) Urheilija rikkoo jalkasääntöä vastaan ja häntä on jo kerran varoitettu siitä (keltainen kortti) saman kierroksen aikana (9.15.3.a).
- j) Urheilija ylittää sallitun valmistautumisaian ja häntä on siitä jo kerran varoitettu (keltainen kortti) saman kierroksen aikana (9.15.3.b).

LIITE 1

SAL:N HAULIKKOJAOSTON OHJEITA

- 1 Tämän sääntökirjan lisäksi ovat voimassa SAL:n Kilpailutoiminnan yleissäännöt ja ohjeet (KY), tekniset säännöt (TS) sekä SAL:n haulikkojaoston vuosittain antamat ohjeet ja neuvot kilpailujen järjestäjille sekä SAL:n hallituksen ja/tai kilpailuvaliokunnan mahdolliset lisäohjeet.
- 2 Tässä sääntökirjassa esiintyvä lyhenne ISSF voidaan soveltuviin kohdissa korvata lyhenteellä SAL.
- 3 Arvonta: Kaksipäiväisissä kilpailuissa pitää erien ensimmäisen päivän arvottua järjestystä toisena päivänä muuttaa esimerkiksi siten, että järjestys puolitetaan ja jälkimmäinen puolikas siirretään ensimmäiseksi. Samalla tavalla pitäisi muuttaa myös erien sisäistä järjestystä ([katso 9.10.2.5](#)).
Viittä urheilijaa pienempien ryhmien muodostamista ei suositella.
- 4 Kansallisessa kilpailutoiminnassa (pl. [SM- ja ennätyskelpoisten kilpailujen finaaleissa](#)) voidaan käyttää kahta sivutuomaria kolmen asemesta myös silloin kun käytetään manuaalista sivutaulua. Tällöin toinen sivutuomari pitää ratapöytäkirjaa ja toinen hoitaa manuaalista sivutaulua. Pienemmissä kilpailuissa, ei ennätyskelpoi-

sisä, voidaan urheilijoista nimetä kirjuriin ja taulumiehen lisäksi myös ratatuomari.

SAL:n kilpailutoiminnassa voidaan päivän ensimmäisen erän sivutuomareiksi ottaa saman radan kolmannesta erästä kaksi tai kolme viimeistä urheilijaa. Heitä koskevat samat kieltäytymissäännöt kuin muilla sivutuomareilla. Sivutuomaritehtävistä pitää ilmoittaa virallisella ilmoitustaululla, eräluettelossa ja näiden ensimmäisten sivutuomareiden nimet pitää kuuluttaa ennen kilpailun alkua, jotta he varmasti ovat tietoisia tehtävästään. Sivutuomarivuoronsa jälkeen heille pitää suoda tarpeeksi aikaa (vähintään yhden erän verran) valmistautua omaan kilpailusuoritukseensa.

- 5 Kansallisessa kilpailutoiminnassa on pölykiekkojen käyttö vapaaehtoisia kaikkien sarjojen kaikissa kilpailuissa, myös SM-kilpailuissa.

Kilpailukutsussa tulee olla maininta siitä, että käytetäänkö kilpailussa pölykiekkoja vai ei.

Radalla olevaa manuaalista sivutaulua nimitetään tässä ohjeessa tauluksi.

- 1 Taulun on oltava selvälukuinen, mieluiten sellainen, jossa on sivusuunnassa kiinteitä käännettäviä merkkejä, joiden toinen puoli on valkoinen ja toinen punainen. Jokaista erän kuutta urheilijaa varten on oma rivinsä, joka käsittää 25 käännettävää merkkiä (kaksoistapissa joko kaksi riviä á 15 merkkiä tai yksi rivi, jossa 30 merkkiä). Trap-lajeissa kukin rivi on jaettu viiden merkin ryhmiin. Skeetissä suositellaan taulua, jossa merkit on jaettu ampumapaikoilla [ammuttavien kiekkojen](#) mukaisiin ryhmiin.

Taulussa [tulisi olla](#) paikka, johon kirjoitetaan urheilijoiden nimet, kilpailunumerot ja kierroksen lopputulos.

- 2 Sääntöjen mukaan yksi kulloinkin sivutuomarivuorossa olevista urheilijoista toimii taulunhoitajana.
- 3 Taulunhoitajan tulee sijoittua siten, että hän näkee kiekot, ratatuomarin ja urheilijat eikä estä ratatuomaria, urheilijoita eikä yleisöä näkemästä taulua.
- 4 Taulunhoitaja toimii myös sivutuomarina. Hän ilmoittaa ratatuomarille oman näke-

myksensä osumista tai ohiammutuista suorituksista, mutta merkitsee tuloksen ratatuomarin tuomion mukaisesti taululle.

- 5 Ammunnan alkaessa aloitetaan merkien kääntäminen (tai siirto/kääntäminen) taulun siitä reunasta, johon on merkitty urheilijoiden nimet. Taulunhoitaja merkitsee tuloksen välittömästi suorituksen ja tuomion jälkeen: osuma tai ohi. Ennen suoritusta ei merkkejä saa kääntää tai siirtää. Osuman merkiksi käännetään merkin valkoinen puoli urheilijoihin päin ja vastaavasti ohilaukauksen merkiksi punainen puoli. Merkit käännetään käsin ei esim. istuen kepin avulla kurkottaen.

On suositeltavaa, että taulunhoitaja menettelyllään ilmaisee taulua seuraaville mikä rivi vastaa kulloinkin vuorossa olevan urheilijan suoritusta. Tämän voi tehdä esim. pitämällä käsi vuorossa olevan urheilijan rivin kohdalla.

- 6 Taulunhoitajan on tarkkaan seurattava ammunnan kulkua ja oltava joka hetki selvillä siitä, mikä merkki vastaa kulloinkin ampumavuorossa olevan urheilijan suoritusta.

- 7 Erän ammuttua kierroksensa on taulunhoitajan merkittävä kunkin urheilijan kierroksen tulos sille varatulle paikalle sekä yhdessä ratatuomarin/kirjurin kanssa ver-

rattava tuloksia pöytäkirjaan merkittyihin tuloksiin.

- 8 Kun erä on ampunut kierroksensa loppuun, ei taulun merkkejä saa kääntää ilman ratatuomarin lupaa.
- 9 Ennen taululta poistumista on taulu nollattava sekä pyyhittävä nimitaulu puhtaaksi ratatuomarin annettua siihen luvan. Mikäli käytetään vaihtotauluja, on taulunhoitajan poistettava ampuneen erän taulu. Taulunhoitajan tulee huolehtia siitä, että poistettu taulu siirretään sille radalle, jossa sitä seuraavaksi käytetään. Uuden erän taulun asettaa seuraavan erän taulunhoitaja.
10. Sivutaulu finaaleissa

Finaaliradan sivutaulussa pitää olla tilaa kahdeksalle urheilijalle (ei koske ikämiesten sarjoja). Mikäli tällaista taulua ei ole saatavilla, voidaan välttävästi käyttää kahta sivutaulua. Mikäli finaalia varten ei ole taulua, johon mahtuu merkitä kaikki osumat ja ohilaukaukset voidaan kääntää vain ohilaukaukset (punainen puoli urheilijan päin). Kun urheilija putoaa finaalista, käännetään hänelle viimeiseksi valkoinen merkki osoitukseksi siitä, että hän ei enää ole mukana. Käännetty merkki on ylimääräinen merkki, ei viimeinen ohilaukaus.

Uudenmallinen finaali, johon osallistuu kahdeksan finalistia asettaa eteenkin

trapissa taulunpitäjälle kovat tarkkaavaisuusvaatimukset.

Trapissa kaikki finalistit eivät aina ammu kilpailunumerojärjestyksessä, joten taulunpitäjän tulee tarkasti seurata kuka finalisteista on ampumavuorossa ja merkitä tulos oikealle riville.

Trapin finalistin kymmenen ensimmäistä kiekkoa ammutaan ns. jatkuvan kierron menetelmällä, jossa ampumapaikkoja on viisi ja urheilijoita kahdeksan. Tämä johtaa siihen, että urheilija ammuttuaan paikalta 5 ei suoraan siirry paikalle 1, vaan jää odotuspaikalle odottamaan, kunnes kaksi hänen edellään olevaa finalistia ovat siirtyneet vuoron perään ampumapaikalle 1. Vasta tämän jälkeen on hänen vuoronsa.

Ensimmäiset kiekot finalistit ampuvat seuraavassa järjestyksessä:

1 2 3 4 5

6 1 2 3 4

7 6 1 2 3

8 7 6 1 2

5 8 7 6 1, jne. kunnes kaikki ovat ampuneet 10 kiekkoa.

Kun kaikki ovat ampuneet 10 kiekkoa putoaa kaksi huonointen ampunutta finalistia pois ja jäljelle jääneet asettuvat uudelleen kilpailunumerojärjestyksessä täyttä-

en kaikki kuusi paikkaa. Tämän jälkeen kierto on numerojärjestyksessä, huomioiden välistä putoavat finalistit, kunnes voittaja on selvillä.

Myös pöytäkirjanpitäjän pitää olla erityisen tarkka, ettei täytä osumia tai ohilaukauksia väärälle finalistille. Kun finalisti on karsiutunut voi pöytäkirjanpitäjä erehdyksen välttämiseksi yliviivata pudonneen tulosrivin tyhjäksi jääneen osan läpinäkyvällä, esim. keltaisella, merkkikynällä.

Skeetissä finaaliammunta on selvempi. Finalistit ampuvat koko finaalin aina samassa kilpailunumerojärjestyksessä, huomioiden välistä putoavat finalistit, kunnes voittaja on selvillä.

LIITE 3

OHJE YHDISTETYN FINAALIN JÄRJESTÄMISEKSI

Sarjoissa M20, Y16 ja N20 ammutaan yksi yhteinen juniorifinaali.

Sarjojen M20, Y16 ja N20 voittajat ratkaistaan peruskilpailun tulosten perusteella.

Yhdistetyllä finaalilla ratkaistaan ainoastaan junioreiden finaalikilpailun voittajat.

Tasatulokset peruskilpailussa ratkaistaan säännön 9.14.3. mukaisesti (kilpailu ilman finaalia). Nämä tasatulokset ratkaistaan ennen mahdollisia pudotusammuntoja finaalia varten. Jos peruskilpailun pudotusammunnalla ratkeaa myös finaaliin pääsy ei erillistä pudotusammuntaa järjestetä.

Yhteiseen finaaliin pääsee tulosten perusteella skeetissä ja trapissa kahdeksan (8), muissa lajeissa, joissa mahdollisesti ammutaan finaali, kuusi (6) parasta urheilijaa alkukilpailusarjasta riippumatta.

Mikäli finaaliin pääsyssä on ratkaisevammattomia tasatuloksia enemmän kun on finaali paikkoja, ammutaan näiden kesken pudotusammunta säännön 9.14 mukaisesti (pudotusammunta ennen finaalia).

Kilpailu käydään normaalin finaalikilpailusäännöin.

Finaalikilpailun palkinnot jaetaan kolmelle parhaalle.

LIITE 4

RATAKOMENNOT SUOMEKSI JA ENGLANNIKSI

Yleisimmät ratakomennot englanniksi ja suomeksi:

START	START
STOP	STOP
TEST FIRE	KOELAUKAUKSET
TRIAL TARGET	NÄYTEKIEKKO
READY	VALMIS
HIT	OSUMA
LOST	OHI
ZERO	OHI (nolla)
TARGET	KIEKKO
NO TARGET	UUSI KIEKKO
WARNING	VAROITUS
DEDUCTION	VÄHENNYS
DISQUALIFIED	HYLÄTTY
TIME	AIKA
READY POSITION	VALMIS -ASENTO
FOOT FAULT	JALKAVIRHE
ABSENT	POISSAOLEVA
SIDE REFEREE	SIVUTUOMARI
MALFUNCTION	TOIMINTAHÄIRIÖ
TRAP	HEITIN
HIGH HOUSE	A-TORNI
LOW HOUSE	B-TORNI
PIT	HEITINSUOJA (trap)

LIITE 5 LIIKUNTAVAMMAISTEN KILPAILEMINEN

1. Yleistä

SAL:n liittovaltuusto on hyväksynyt liikuntavammaisten haulikkolajit kilpailuohjelmaansa alkaen 1.1.2009.

2. Liikuntavammaisten lajit

Liikuntavammaisten kilpailuja järjestetään kaikissa SAL:n haulikkolajeissa (kts. KY).

3. Liikuntavammaisten sarja

Liikuntavammaisten kilpailussa on vain yksi sarja, Y.

3.1 Liikuntavammaisten vammaluokat ja luokitus

Liikuntavammaisten sarja Y on jaettu neljään vammaluokkaan, LV1 (istuen), kansainvälinen vastaava sarjanimike on SG-S (Shotgun Seated), LV2 (seisten, alaraaja, SG-L Shotgun Lower Limb) ja LV3 (seisten, yläraaja, SG-U Shotgun Upper Limb) sekä LV4 (avoin luokka). Kaikki paitsi LV4 noudattavat WSPS (World Shooting Para Sport) luokitusta. LV4 on kansallinen avoin luokka.

3.1.1

LV1, istuen luokka (SG-S)

Urheilijalla, on heikko tasapaino ja/tai selkärangan vakaus. Urheilija kilpailee pyörätuolista tai jakkaralta tavanomaisessa istuma-asennossa. Urheilijalla on alaraajojen heikkeneminen, mutta yläraajoissa ei ole toiminnallisia rajoituksia.

- 3.1.1.1 Urheilijan pakaroiden on pysyttävä istuimella koko suorituksen ajan ja selän on oltava kiinni selkänojassa, jos sellainen on.
- 3.1.1.2 Turvallisuuden varmistamiseksi urheilija saa käyttää remmiä ylävartalonsa kiinnittämiseen selkänojaan. Remmi ei saa olla elastinen ja se saa olla enintään 10 cm leveä.
- 3.1.1.3 Jos urheilija käyttää pyörätuolia, on jalkojen oltava pyörätuolin jalkatuilla. Mikäli tämä on fyysisesti mahdotonta, on tästä oltava maininta luokituskortissa. Jalkoja ei saa asettaa maahan pyörätuolin ulkopuolella.
- 3.1.1.4 Jos urheilija ampuu jakkaralta, on jalkojen oltava 90 asteen kulmassa suhteessa istuimeen. Mikäli tämä on fyysisesti mahdotonta, on tästä oltava maininta luokituskortissa.

3.1.2 **LV2, seisten luokka, alaraajavamma (SG-L)**

Urheilijalla on hyvä tasapaino ja vartalo-toiminta. Urheilija kilpailee seisten. Urheilijalla on alaraajojen heikkeneminen, mutta yläraajoissa ei ole toiminnallisia rajoituksia.

3.1.2.1 Seisonta- ym. tukien käyttö on kiellettyä.

3.1.3 **LV3, seisten luokka, yläaraajavamma (SG-U)**

Urheilijalla on hyvä tasapaino ja vartalo-toiminta. Urheilijoilla on heikkeneminen ei ampuvassa raajassa.

3.1.3.1 Seisonta- ym. tukien käyttö on kiellettyä.

3.1.3.2 Kilpailun järjestäjä voi varustaa ampumapaikat mekaanisilla lataustuilla, tai henkilöllä, joka avustaa tarvittaessa lataamisessa. Oman latausavustajan käyttö on sallittua (Kts. 5.10).

3.1.4 **LV4, avoin luokka**

Urheilijalla on yleisvamma, jonka viitteellinen haitta-aste% on n. 20 alaraajoissa, yläraajoissa tai molemmissa. Urheilija saa ampuu joko seisten tai istuen. Mikäli urheilija ampuu istuen, noudatetaan kohtien 3.1.1.1 - 3.1.1.4 sääntöjä.

Haitta-aste on viitteellinen koska eri vakuutusyhtiöt ja lääkärit käyttävät eri lukuja (= subjektiivinen suure).

3.1.5

Luokitus

Jokaisella urheilijalla pitää olla henkilökohtainen, joko kansainvälinen tai kansallinen luokituskortti. Jos kortti puuttuu, saa urheilija osallistua ainoastaan avoimeen luokkaan (LV4). Tällöinkin hänellä tulee olla luotettava selvitys (lääkärintodistus) vammansa haitta-asteesta. Avoimeen luokkaan saa osallistua myös urheilija, joka muuten saisi osallistua toiseen luokkaan.

Kansallista luokitusta varten laaditaan erillinen kansallinen luokitusohje. Kansallisen luokituksen ja luokituskortin myöntää SAL:n luokittelija. Kansallisessa luokituksessa pyritään soveltamaan kulloinkin voimassa olevia kansainvälisiä luokituskriteerejä, mutta kansallinen luokitus ei takaa vastaavan kansainvälisen luokituksen saamista.

Kansainvälisen luokituksen suorittaa WSPS:n luokitusraati kansainvälisten kilpailujen yhteydessä tai erityisissä luokitustilaisuuksissa.

3.1.6

Luokituksen tarkistaminen

Ilmoittautuessaan kilpailuun, urheilija ilmoittaa missä luokassa hän aikoo kilpaila. Kilpailupaikalla järjestäjä on velvollinen tarkistamaan urheilijan luokituksen hänen luokituskortistaan esim. lisenssitarkastuksen yhteydessä, ja varmistamaan, että urheilijalla on oikeus osallistua haluamaansa luokkaan.

Kilpailun juryn tulee tarkistaa avoimeen luokkaan osallistuvat, joilla ei ole luokituskorttia, varmistuakseen, että nämä voivat turvallisesti osallistua kilpailuun. Mikäli jury katsoo, että urheilija on ilmeinen turvallisuusriski, tulee kilpailijaa kieltää osallistumasta.

4.

Liikuntavammaisten kilpailut

Kaikkien haulikkolajien SM-kilpailuissa tulee olla liikuntavammaisten luokat.

Liikuntavammaisten SM-kilpailut järjestetään pääsääntöisesti ikäsarjojen SM-kilpailujen yhteydessä. SM-kilpailut voidaan järjestää myös erillisenä kilpailuna, jossa voi olla useampia lajeja samana viikonloppuna.

Kilpailuvaliokunta ja haulikkojaosto toivovat, että myös muissa kilpailuissa olisi liikuntavammaisten luokkia.

4.1 Joukkuekilpailu

Liikuntavammaisten kilpailuissa ei ole joukkuekilpailua.

Liikuntavammaisten henkilökohtaisilla tuloksilla ei voi osallistua vammattomien joukkuekilpailuun.

4.2 Lisenssi ja tuomarikortti

Kilpailijoilta vaaditaan normaali, ikänsä mukainen kilpailulisenssi.

SM-kilpailuissa ei liikuntavammaisten luokissa toistaiseksi vaadita tuomarikorttia.

4.3 Radat

Liikuntavammaisten kilpailuja järjestävien seurojen radat tulee olla sellaiset, että liikuntavammaiset pääsevät liikkumaan esteettömästi.

Esteettömyys koskee myös taukotiloja, kahvilaa, WC-tiloja jne.

Kilpailuvaliokunta ja haulikkojaosto suosittelevat, että kaikki radat tehtäisiin esteettömiksi riippumatta siitä, järjestetäänkö niillä liikuntavammaisten kilpailuja vai ei.

5. Poikkeukset normaaleihin kilpailusääntöihin

5.1 Laukausmäärät

Kiekkomäärät liikuntavammaisten SM- ja ennätyskelpoisissa kilpailussa katso KY.

Finaaleja ei SAL:n alaisissa liikuntavammaisten kilpailuissa ammuta (katso KY).

5.2 Skeet

Skeetissä käytetään poikkeavaa ampu-maohjelmaa:

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

5.3 Kansallinen skeet

Kansallisessa skeetissä käytetään poikkeavaa ampumaohjelmaa:

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

5.4 Trap

Trapissa ammutaan normaalisti kiekko per ampumapaikka ennen siirtymistä seuraavalle ampumapaikalle.

5.5 Automaattitrap ja kansallinen trap

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

5.6 Kaksoistrap

Kaksoistrapissa ammutaan normaalisti kaksoiskiekko per ampumapaikka ennen siirtymistä seuraavalle ampumapaikalle.

5.7 Sporting

Ammutaan normaalin kilpailuohjelman mukaisesti (katso sporting sääntökirja).

Mikäli maasto-olosuhteiden takia jollekin ampuma-asemalle ei pääse pyörätuolissa istuva tai muuten liikuntarajoitteinen urheilija, pitää ennen kilpailujen alkua tämä

asema korvata kaikille liikuntavammaisille toisella asemalla.

Mikäli sportingissa käytetään Kompak-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.

5.8 **Kompak-sporting**

Ammutaan normaalissa järjestyksessä (katso sporting sääntökirja).

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

5.9 **Valmistautumisaika**

Trap-lajeissa aika on 15 sekuntia aikaa ladata ja kutsua seuraavaa kiekkoa. Muissa lajeissa on 45 sekuntia aikaa ladata ja kutsua seuraavaa kiekkoa/seuraavat kiekot.

Lisääaikaa annetaan trap-lajeissa siirtymiseen ampumapaikalta viisi (5) ampumapaikalle yksi (1).

5.10 Avustajan käyttö

Avustajan käyttäminen haulikon lataamiseen ja siirtymisessä on sallittua kansallisessa kilpailutoiminnassa. Verbaalinen valmentaminen ei ole sallittua.

5.11 Sivutuomarityöskentely

Urheilijaa ei velvoiteta toimimaan taulumiehenä. Urheilijaa voidaan käyttää kirjurina ja sivutuomarina. Urheilijan käyttämistä ratatuomarina ei suositella.

6. Suomen ennätykset

Liikuntavammaisten Suomen ennätykset (SE) kirjataan kaikissa haulikkolajeissa, pl. sporting-lajit, erikseen kussakin vammaluokassa.

7. Liikuntavammaisten osallistuminen vammattomien sarjoihin

Liikuntavammainen voi osallistua vammattomien kilpailuun. Tällöin noudatetaan normaaleja kilpailusääntöjä ilman poikkeuksia (katso kulloinkin voimassa oleva H-, Sp- ja KY- sääntökirja).

LIITE 6

OHJE IKÄMIESTEN JA -NAISTEN NS. VANHANMALLISEN FINAALIN JÄRJESTÄMISEKSI

1. Yleistä

Ikäsarjat M50, 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.

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.

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

2. Finaaliin pääsy

Finaaliin pääsee peruskilpailutuloksen perusteella ikäluokan kuusi (6) parasta urheilijaa.

Mikäli finaaliin päässeiden joukossa (sijat 1 ... 6) on tasatuloksia, ampumajärjestys ratkaistaan countback-säännön mukaisesti. Mikäli tasatulosta ei voida millään tavoin ratkaista (täydellinen tasatulos),

järjestetään pudotusammunta säännön 9.14.2 mukaisesti.

Mikäli useammalla urheilijalla on tasatulos, eikä kaikilla ole mahdollisuus päästä finaaliin, (esim. kolmella urheilijalla mahdollisuus kahteen viimeiseen finaali-paikkaan) selvitetään tässä tapauksessa myös finaaliin pääsevät ja heidän ampu-majärjestys countback-säännöllä. Mikäli tasatulosta ei voida millään tavoin ratkaista (täydellinen tasatulos), järjestetään pudotusammunta (katso sääntö 9.14.2).

Urheilijoiden ampumajärjestys pudotus-ammunnassa arvotaan.

3. Ampumajärjestys finaalissa

Apumajärjestys finaalissa on sama kuin normaalissa skeet- tai trapfinaalissa. Finaaliin annetaan uudet kilpailunumerot. Alkukilpailun parhaalla sijalla oleva urheilija aloittaa (finaalin kilpailunumero 1).

Finaaliin selviytyneiden tasatuloksia ei ratkaista pudotusammunnalla, vaan kaikki urheilijat ampuvat alkukilpailun tulosten mukaisessa järjestyksessä. Mahdollinen pudotusammunta finaaliin pääsystä ratkaisee ampumajärjestyksen.

Apumajärjestyksen ratkaisemiseksi tasatuloksilla jo finaaliin päässeille käytetään Countback-sääntöä kokonaisu-

nessaan, ellei pudotusammunta ratkaissut järjestystä.

4. Tasatulokset finaalin jälkeen

Jos kahdella tai useammalla finalistilla on finaalin jälkeen sama kokonaistulos (alkukilpailu+finaali) sijoista 1...3 ammutaan näiden kesken pudotusammunta käyttäen "pudotusammunta ennen finaalia" -formaattia (katso sääntö 9.14.2).

Tasatulokset finaalin sijoilla 4...6, jotka eivät ratkenneet pudotusammunnalla sijoista 1...3, ratkotaan countback-säännöllä, jossa finaalikierros on ensimmäinen tarkastettava kierros, tämän jälkeen peruskilpailun viimeinen kierros, toiseksi viimeinen kierros, jne.

5. Seitsemän (7) ja sitä seuraavat sijat

Ellei pudotusammunta finaaliin pääsystä ratkaissut sijoituksia, ratkotaan tasatulokset sijoista seitsemän (7) eteenpäin Countback-säännöllä. Tämä sillä poikkeuksella, että jos kahden tai useamman urheilijan kaikki kierrokset ovat samat, eikä käytetä tulospalveluohjelmaa, joka rekisteröi kaikki yksittäiset kiekot, urheilijoille annetaan sama sijaluku ja heidän nimensä listataan aakkosjärjestyksessä sukunimen mukaan. Vastaava määrä sijoituksia jätetään välistä pois.

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

