

**H/2024-1**



**SAL**

**SUOMEN AMPUMA-  
URHEILULIITTO**

# **HAULIKKOLAJIEN SÄÄNNÖT (H)**

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

Hyväksytty Suomen Ampumaurheiluliiton kilpailu-  
valiokunnan kokouksessa 20.6.2023.

Voimassa 1.7.2023 alkaen.

Säännöt noudattavat ISSF:n kilpailusääntöjä.



# HAULIKKOLAJIEN SÄÄNNÖT H/2024-1

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 - kaksostrap .....	48
9.10	Kilpailusäännöt - skeet.....	61
9.11	Kilpailujärjestelyt .....	80
9.12	Toimintahäiriöt.....	85
9.13	Kilpailuvaatetus ja varusteet .....	91
9.14	Tulostointi ja tulosten kirjaaminen .....	94
9.15	Tasatulokset ja pudotusammunta .....	102
9.16	Sääntörikkomukset .....	111
9.17	Protestit ja vetoomukset.....	118
9.18	Joukkuekilpailut.....	122
9.19	Kuvat ja taulukot .....	123
9.20	Hakemisto .....	133
9.21	SAL:n automaattitrapin ja kansallisen trapin kilpailusäännöt .....	144
9.22	SAL:n kansallisen skeetin kilpailusäännöt .....	163
	Finaalisäännöt ja skeet parikilpailu .....	ks. TS.6.19 ja TS.6.20
Liite 1	SAL:n haulikkojaoston ohjeita .....	166
Liite 2	Manuaalisen sivutaulun hoitajan toimintaohje .....	168
Liite 3	Ohje yhdistetyn finaalin järjestämiseksi .....	171
Liite 4	Ratakomennot suomeksi ja englanniksi.....	172
Liite 5	Liikuntavammaisten kilpaileminen .....	173
Liite 6	Ohje ikämiesten ja -naisten ns. vanhanmallisen finaalin järjestämiseksi .....	183
Liite 7	Trap parikilpailun tilapäiset säännöt.....	186

**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).

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/2024-1 nettiversio ja se on voimassa 1.7.2023 lähtien. Versioon H/2023 verrattuna tässä on muuttunut ainoastaan liikuntavammaisten sarjat. Tämä sääntökirja kumoaa kaikki edelliset "Haulikkolajien säännöt (H/20XX)" Viimeisin painettu kirja on voimassa ainoastaan huomioiden kaikki ilmestymisen jälkeen tehdyt muutokset, jotka löytyvät SAL:n internetsivuilta [www.ampumaurheiluliitto.fi](http://www.ampumaurheiluliitto.fi).

## 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-, trap- ja kaksoistrapkilpailuissa sekä 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 yhtäläillä niin miesten kuin naisten kilpailuja.

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

## 9.2

## TURVALLISUUS

### TURVALLISUUS ON ENSISIJAISEN TÄRKEÄÄ

#### 9.2.1

Urheilijoiden, ratahenkilökunnan ja katsojien 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 (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 ainoastaan.

b) Kun haulikkoa ei käytetä, on se laitettava 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.
- d) Patruunoita ei saa ladata aseeseen ennen kuin urheilija seisoo ampumapaikallaan kääntyneenä ampumasuuntaan ja haulikko osoittaa turvalliseen suuntaan sen jälkeen kun tuomari on antanut luvan ampua.
- e) Kun ammunta keskeytyy, on ase avattava ja patruunat ja hylsyt 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 asees käsitteleminen on kiellettyä kun ratahenkilökuntaa on ampumalinjan etupuolella.

### 9.2.3

#### Tähtääminen

- a) Tähtäysharpjoittelu on sallittu ainoastaan nimetyillä ampumapaikoilla ja ainoastaan tuomarin suostumuksella

sekä erikseen nimetyssä kuivalaukauspaikassa.

- b) Toisen urheilijan kiekkoon tähtääminen tai ampuminen tai lintujen, tai muiden eläinten tahallinen tähtääminen tai ampuminen on kiellettyä.
- c) Tähtäysharjoittelu kaikissa muissa paikoissa, paitsi siihen erikseen varatulla alueella, on kiellettyä.

#### 9.2.4 Ampuminen ja koelaukaukset

- a) Ampua saa ainoastaan omalla vuorolla, kun kiekko on heitetty.
- b) Tuomarin suostumuksella voi kukin urheilija ampua korkeintaan kaksi (2) koelaukausta ennen hänen päivän ensimmäisen sarjan alkamista.
- c) Koelaukaukset ovat myös sallittuja ennen finaalin alkua ja ennen finaalia edeltävää pudotusammuntaa.
- d) Koelaukauksia ei saa ampuma-alueen sisäpuolella ampua maahan.
- 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”**) on annettu.
- c) Ampuminen voidaan aloittaa vasta sitä tarkoittavalla komennolla (**“START”**) tai merkillä.
- d) Jokainen urheilija, joka käsittelee suljettua asetta ilman tuomarin 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) Tuomari tai muut vastaavat ratatoimitsijat ovat vastuussa komentojen **“START”**, **“STOP”** ja muiden tarvittavien komentojen antamisesta.
- c) Tuomarin tulee varmistua sitä, että komentoja totellaan ja että kaikkia haulikoita käsitellään turvallisesti.

## 9.2.7

### Silmien ja kuulon suojaimet

- a) Kaikkia urheilijoita ja muita henkilöitä, 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) Kaikkia urheilijoita, tuomareita ja toimitsijoita kehoitetaan käyttämään särkeä 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.

### 9.3

#### RATA- JA KIEKKOMÄÄRÄYKSET

- a) Savikiekkojen määräykset löytyvät teknisissä säännöissä (TS) kohdassa TS.6.3.6.
- b) Ampumaratojen yksityiskohtaiset määräykset ovat teknisissä säännöissä kohdassa TS.6.4.17 - 6.4.20.
- c) Urheilijat, valmentajat tai joukkueen toimitsijat eivät millään tavalla saa kajota ratalaitteistoon (heittimet, mikrofonit, ratatietokoneet jne.) sen jälkeen kun tuomari tai jury on ne säätänyt. Ensimmäisestä rikkeestä tulee antaa **VAROITUS** (keltainen kortti) urheilijalle. Seuraavasta rikkeestä on tuomittava pisteen vähennys viimeiseksi ammutun sarjan viimeisestä osutusta kiekosta (vihreä kortti). Sitä seuraavista rikkeistä seuraa hylkääminen (punainen kortti). Ratatietokoneen tahallinen sulkeminen johtaa välittömään hylkäämiseen. Jos valmentaja tai joukkueen toimitsija rikoo tätä sääntöä, tulee varoitus tai rangaistus antaa kaikille sen valmentajan/toimitsijan urheilijoille.

**SAL:n lisäys:** Kansallisen trapin ja auto-maattitrapin ja kansallisen skeetin rata-määräykset löytyvät tämän kirjan lopusta (kohta 9.21).

## 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.
- 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 sarjan 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 on hylättävä.

### 9.4.1.2 Varusteet ampumapaikalla (field of play)

Kaikki urheilijan varusteet ampumapaikalla on katsottava olevan urheilijan käytävissä ja ne ovat juryn tarkastettavissa. Rikkomuksista seuraa rangaistuksia.

## 9.4.2 Haulikot

### 9.4.2.1 Asetyydit

a) Kaiken tyyppisiä rihlattomia haulikoita, pl. itselataavia kertatuli- (puoliautomaattisia) ja pumppuhaulikoita, voidaan käyttää 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).

b) Haulikoissa ei saa olla maastokuviollinen viimeistely.

### 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.

#### 9.4.2.5 Aseiden vaihtaminen

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

#### 9.4.2.6 Suujarrut

Suujarru tai muut samaa tarkoitusta ajavat laitteet ovat kiellettyjä, kuitenkin niin, että rei'itetyt vaihtosupistajat ovat sallittuja (katso 9.4.2.7 ja 9.4.2.8).

**SAL:n kommentti:** Kielto koskee myös kansallista trapia, automaattitrapia ja kansallista skeetiä.

#### 9.4.2.7 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.

**9.4.2.8** 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.

#### 9.4.2.9 Optiset tähtäimet

Kaikki sellaiset aseeseen kiinnitettävät laitteet, jotka suurentavat kuvaa, lähettävät valoa, näyttävät ennakon tai optisesti tehostavat kiekon näkymistä ovat kiellet-

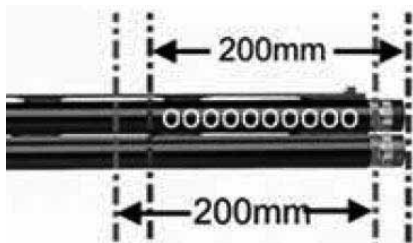
tyjä. Aseeseen kiinnitettävät video- ym. kamerat ovat kiellettyjä.

#### 9.4.2.10 Perälevyn mitta ja piipun rei'itys

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



9.4.2.12 Piipun rei'itys ei saa ulottua pidemmälle kuin 20 cm piipunsuusta tai vaihtosupistajan päästä.





## 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 + toleranssin (yhteensä 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) Ainoastaan läpinäkyviä tai läpikuultavia värittömiä välitulppia saa käyttää. Värikköiset 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.
- 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 hylätä kilpailuista (punainen kortti); ja

- 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 9.16.4.1.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 (punainen) juryliivi päällään. Suorittaessa tointaan on kaikilla ratatuomareilla oltava ISSF:n (sininen) ratatuomariliivi päällään. Liivit tulee ostaa ISSF:n toimistosta.

**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;
- 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 tulostoitimiston kanssa valmistella, vahvistaa ja jakaa virallisten harjoitusten, peruskilpailun, finaalien sekä mahdollisten pudotusammuntojen erä- ja lähtöluettelot.

### **9.5.2.2 Tehtävät kilpailun aikana**

Jury 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 heitinrikon 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 tulosluettelot, 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 ratatuomari- tai tuomarikortti.

**SAL:n kommentti:** SAL:n kilpailuissa noudatetaan KY:n määräyksiä koskien kilpailun 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, tulostoimiston ja muiden toimitsijoiden kanssa.

### 9.5.3.3 **Kilpailun teknisen johtajan tehtävät ovat:**

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

- c) Antaa ohjeita ja valvoa oikeantyyppisten kiekkojen hankintaa harjoituksia ja kilpailuja varten.
- d) Huolehtia pölykiekkojen hankkimisesta finaaleja, sekä finaalien mahdollisia pudotusammuntoja varten.
- 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 ammunnan keskeyttämistä jollain radalla turvallisuus- tai muista syistä.
- j) Neuvoa toimitsijoita heitinten, laukaisulaitteiden ym. käytöstä sekä erityisesti huomioitavista turvallisuusnäkökohdista.

## 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. Hänellä tulee olla laaja kokemus haulikkoammunnasta, hyvä tuntemus aseista sekä osata ISSF:n kilpailuja koskevat säännöt.

**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) Neuvoo 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 tuomarit ovat ajoissa paikoillaan radalla.
- 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.

## 9.5.5 Tuomarit (Referees):

### 9.5.5.1

Järjestelytoimikunta nimeää tuomarit yhdessä päätuomarin ja ISSF:n kanssa. Kaikilla tuomareilla tulee olla:

- a) voimassa oleva ISSF:n ratatuomari-kortti, sekä voimassa oleva näkötodistus;
- b) laaja kokemus haulikkoammunnasta, ja
- c) hyvät tiedot aseista sekä osata ISSF:n kilpailuja koskevat säännöt.

**SAL:n kommentti:** SAL:n kilpailuissa tuomarit nimetään päätuomarin ja järjestelytoimikunnan toimesta ja noudatetaan

KY:n määräyksiä koskien tuomareiden pätevyyttä.

### 9.5.5.2

#### Tuomarin päätehtävänä on:

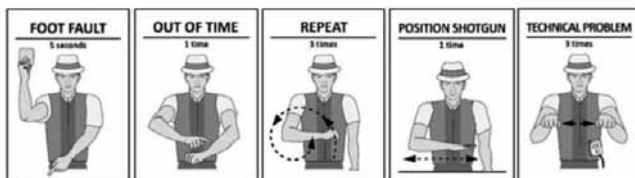
- a) tarkistaa ennen erän alkua, että rata on turvallinen
- b) tarkistaa ennen erän alkua, että oikea erä on paikalla ja että sivutuomarit ovat valmiina paikoillaan;
- c) varmistua siitä, että noudatetaan oikeaa käytäntöä urheilijan poissaolevaksi julistamisessa (“**ABSENT**”) (katso sääntö 9.11.2.6 ja 9.11.2.7);
- d) tehdä välitön päätös koskien osuttua kiekkoa “**OSUMA**” (“**HIT**”). Epäselvissä tapauksissa, tai urheilijan ollessa eri mieltä tuomarin **on** neuvoteltava sivutuomareiden kanssa ennen lopullista päätöstä;
- e) tehdä välitön päätös koskien ohiamuttua kiekkoa “**OHI**” (“**LOST**”). Tuomarin on selvästi ilmaistava kaikki ohiammutut kiekot (“**OHI**”);
- f) tehdä välitön päätös koskien “**UUSI KIEKKO**” (“**NO TARGET**”) tai mitätöimiä kiekkoja. Mikäli mahdollista on tuomarin huudettava “**UUSI KIEKKO**” tai antaa jonkun muun merkin ennen kuin urheilija ampuu;

**Huom.:** Säännönvastaisissa kiekkoissa vaaditaan tuomarilta selvä ja välitön ratkaisu.

- g) antaa varoituksia (keltainen kortti) tai automaattisia vähennyksiä (vihreä kortti) sääntörikkomuksissa siinä missä säännöt niin määräävät (katso 9.16);
- h) varmistaa, että jokaisen laukauksen tulos kirjataan oikein taululle ja pöytäkirjaan;
- i) kierroksen päätyttyä allekirjoittaa rata-pöytäkirja 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 tulostoitimistoon;
- j) jos urheilija kiistää tulospöytäkirjaan merkityn tuloksensa, tulee tämä ratkaista ennen pöytäkirjan toimittamista tulostoitimistoon;
- k) varmistaa, ettei urheilijoita häiritä;
- l) valvoa säännönvastaista valmentamista; sanaton valmentaminen on sallittua (katso TS.6.12.5.1);
- m) päättää kaikista urheilijan tekemistä protesteista;

- n) päättää mitä tehdä toimintakunnottomille haulikoille;
- o) päättää toimintahäiriötilanteista;
- p) varmistaa kierroksen oikea läpivienti, ja
- q) varmistaa, että turvallisuussääntöjä noudatetaan.

### 9.5.5.3 Tuomarin käyttämät käsimerkit kilpailun aikana



### 9.5.5.4 Tuomarin finaalin aikana käyttämät lisäkäsimerkit



### 9.5.5.5 Tuomarin antamat varoitukset

- a) Tuomarin on annettava varoituksia sääntörikkomuksista (keltainen kortti). Kaikki annetut varoitukset tulee merkitä viralliseen ratapöytäkirjaan (katso kohta 9.16).
- b) Tuomari ei voi päättää niistä rangaistuksista tai hylkäämisistä, jotka ovat juryn vastuulla.

### 9.5.6 Sivutuomarit (Assistant Referees)

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

- a) Järjestelytoimikunta nimeää päteviä sivutuomareita.
- 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 ryhmän urheilijoista. Jokaisen urheilijan on toimittava sivutuomarin tehtävässä, jos niin määrätään. Päivän ensimmäisen erän sivutuomareiksi voidaan ottaa saman radan kolmannelta erältä kaksi tai kolme viimeistä urheilijaa. Heitä koskevat samat kieltäytymissäännöt kuin muita si-

vutuomareita. 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.

### 9.5.6.2 Sivutuomareiden päätehtävät ovat:

- a) seurata jokaista heitettyä kiekkoa;
- b) tarkkailla, rikkoontuiko kiekko ennen laukausta;
- c) antaa, heti laukauksen jälkeen, tuomarille merkki jos hän on sitä mieltä, että kiekosta/kiekoista ammuttiin **“OHI”**;
- d) mikäli se on hänen tehtävänsä, merkitä tuomarin ilmoittama, kunkin kiekon tulos viralliseen ratapöytäkirjaan;
- e) mikäli tuomari häneltä kysyy, vastata kaikkiin heitettyä kiekkoa koskeviin kysymyksiin;
- f) olla sijoittuneena siten, että hän voi esteittä tarkkailla koko ampuma-aluetta;
- g) ilmoittaa skeetissä tuomarille, mikäli kiekkoon ei osuttu ampumarajojen sisäpuolella;
- h) skeetissä, kun urheilijoilla on vuorossa ampumapaikka 8, siirtyä paikoiltaan

ampumapaikkojen 4 ja 8 linjalle tuomarin taakse ja kertoa tuomarille mikäli heidän mielestään kiekot ammuttiin keskitapin jälkeen, sekä

i) avustaa juryä protestitilanteissa.

### **9.5.6.3 Tuomarin informoiminen**

Tuomarin tulee aina itse tehdä lopullinen päätös. Jos joku sivutuomareista on eri mieltä, hänen velvollisuutensa on ilmoittaa tästä tuomarille nostamalla kätensä tai muuten kiinnittämällä tämän huomio. Tuomarin 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)**

#### **9.6.1.2 Muut lajit**

**TRAP, miesjuniorit**

**TRAP, naisjuniorit**

**SKEET, miesjuniorit**

**SKEET, ja naisjuniorit**

**SKEET PARIKILPAILU (juniorit)**

**TRAP PARIKILPAILU (sekä aikuiset  
että juniorit)**  
**KAKSOISTRAP, miehet**  
**KAKSOISTRAP, naiset**  
**KAKSOISTRAP, miesjuniorit**  
**KAKSOISTRAP, naisjuniorit**  
**Avoimet kilpailut, molemmat sukupuolet ja kaikki ikäsarjat**

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

### 9.6.1.3 Ohjelmat ovat seuraavat:

Laji	Sarjat	Alkukilpailu	Finaali
Skeet henkilökohtainen kilpailu	M, W, J, WJ	125 kiekkoa 5 kierrosta a' 25 kiekkoa 2 tai 3 päivää	Pudotus-ammunta-tyyppinen: 50 kiekkoa pronssi ja 60 kiekkoa kulta ja hopea (kts. TS.6.19.4.2)
Trap henkilökohtainen kilpailu	M, W, J, WJ	125 kiekkoa 5 kierrosta a' 25 kiekkoa 2 tai 3 päivää	Pudotus-ammunta-tyyppinen 40 kiekkoa pronssi ja 50 kiekkoa kulta ja hopea (kts. TS.6.19.4.1)



Skeet parikilpailu	M+W MJ+WJ	75 kiekkoa kumpikin 3 kierrosta a' 25 kiekkoa	Finaali vaihe 1: Pronssi Finaali vaihe 2: Kulta ja hopea (kts. TS.6.20.1)
Trap parikilpailu	M+W MJ+WJ	75 kiekkoa kumpikin 3 kierrosta a' 25 kiekkoa	Ei finaalia
Skeet joukkuekilpailu	M, W, J, WJ	125 kiekkoa kukin 5 kierrosta a' 25 kiekkoa	Ei finaalia
Trap joukkuekilpailu	M, W, J, WJ	125 kiekkoa kukin 5 kierrosta a' 25 kiekkoa	Ei finaalia
Kaksoistrap	M, W, J, WJ	120 kiekkoa 4 kierrosta a' 30 kiekkoa 1 tai 2 päivää	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 sarjakajaa, finaaaleja ja kiekkomääriä. Kansalliset lajit, katso KY.

## 9.6.2 Harjoitukset

### 9.6.2.1 Harjoitukset ennen kilpailun alkua (Pre-Event Training, PET)

- a) Viralliset harjoitukset 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 (käänteiset kaksoiskiekot ampumapaikoilla 3 ja 5).

### 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 mai-

den kesken, jotka ovat läsnä, siten ettei mitään maata suosita.

- c) varmistua siitä, että kaikki läsnä olevat joukkueenjohtajat ovat tietoisia mahdollisista epävirallisista harjoituksista.

## **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 heitettäessä.

### 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 tuomarin 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” - ohiamuttu kiekko

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

- a) Siihen ei osuta lennon aikana ampumajon sisäpuolella.
- b) Se vain pölyää eikä mitään näkyvää palaa irtoa siitä.
- c) Urheilija ei ammu pyytämänsä 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, varmistin on itsestään mennyt päälle.
- f) Urheilija on unohtanut ladata aseensa.
- g) Urheilija on unohtanut vapauttaa itselataavan haulikon lipkaan salvan.
- h) Ase- tai patruunahäiriön jälkeen urheilija avaa aseensa tai koskettaa varmistinta ennen kuin tuomari on tarkastanut aseensa.

- i) Kyseessä on kolmas (3) tai useampi ase- tai patruunahäiriö samalla urheilijalla sarjan aikana.

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

- a) Mitätön kiekko (“**UUSI KIEKKO**”) on kilpailun kannalta merkityksetön ja se on aina uusittava.
- b) Tuomarin tulee pyrkiä antamaan kommento “**UUSI KIEKKO**” ennen kuin urheilija ampuu. Jos tuomari komentaa “**UUSI KIEKKO**” urheilijan ampuessa tai sen jälkeen on tuomarin 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 Trap-sarjan kulku

Erän urheilijoiden tulee, tarpeellisine varusteineen ja patruunoineen sarjan 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. Tuomarin tulee ottaa erä komentoonsa ja kun kaikki alustavat toiminnot (nimien ja numeroiden tarkastus, sivutuomareiden paikallaolo, näytekiekot, koelaukaukset jne.) on suoritettu, hänen tulee komentaa **“START”**.

### 9.8.1.1 Menettely

- a) Kun ensimmäinen urheilija on valmis ampumaan, hänen tulee kohottaa ase olkapäälleen ja selvällä 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 finaali kierros, sekä pudotusammunnat ennen finaalia ja sen aikana, jolloin kutakin kiekkoa kohden saa käyttää ainoastaan yhtä patruunaa. Jos urheilija ampuu kaksi laukausta (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).
- 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 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 paikasta toiseen ladatulla haulikolla, tulee antaa



VAROITUS (keltainen kortti). Seuraavalla kerralla alkukilpailun aikana tulee hänet HYLÄTÄ (punainen kortti) kilpailuista.

**SAL:n kommentti:** Ase katsotaan ladatuksi, kun patruuna 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 tuomari on antanut aloittamismerkkin **“START”**.
- 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. Finaalin ja sitä edeltävän pudotusammunnan aikana aikarajoja tarkkaillaan elektronisella

ajastimella, jota operoi kilpailutuomareiden joukosta nimetty tuomari.

### **9.8.1.3 Keskeytykset**

- a) Jos kierros keskeytyy pitemmäksi kuin 5 minuutiksi urheilijoista riippumattoman teknisen toimintahäiriön vuoksi, ryhmän urheilijoiden on sallittava nähdä yksi säännönmukainen näytekiekko jokaisesta keskeytyshetkellä vuorossa olleen heitinryhmän heittimestä ennen kilpailun jatkamista.
- b) Mikäli teknisen toimintahäiriön, esim. väärin asetetun ampujämäärän, 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 kilpailun alkua päivittäin yhden (1) asetustaulukon I - IX asetusten mukaisesti. Käytettävä taulukko tulee valita arvalla juryn valvonnassa.

### 9.8.2.2

## Trapkilpailun ratajärjestelyt ja asetukset

Kilpailuissa on, riippuen käytettävissä olevien ratojen määrästä, erät järjestettävä aina kun on mahdollista siten, että jokainen erä ampuu:

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

**SAL:n kommentti:** SAL:n kilpailuissa voidaan, mikäli tarpeen poiketa näistä säännöistä, pl. kohta c, edellyttäen, että kaikki saman sarjan urheilijat kilpailun loputtua ovat ampuneet saman määrän kiekkoja samoilla asetuksilla.

### 9.8.2.3 Kiekkojen heittorajat

Jokainen kiekko tulee heittää taulukoista I - IX (1 - 9) (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  $\pm 5$  astetta.
- c) heittopituus 76 m  $\pm 1$  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 jousta kiristämällä tai löysämällä ja korkeutta säätämällä 10 m heitinsuojan edessä säädetään oikea heittokorkeus ja -pituus.
- c) Vaadittu sivukulma asetetaan mittamalla heitinsuojan katolla suoraan heittimen keskipisteen päältä.

## **9.8.3 Juryn tarkastukset**

### **9.8.3.1 Näytekiekot**

- a) Heittimet on säädettävä 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 ampues-  
sa.
- 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).

## **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) tuomari on samaa mieltä urheilijan kanssa siitä, että urheilijaa on, kutsuttuaan kiekkoa, näkyvästi häiritty ulkoisen tekijän johdosta, tai
- c) tuomarin mielestä kiekko on säännönvastainen.

### Urheilijan toimenpiteet

Urheilija, joka kieltäytyy kiekosta, on ilmaistava tämä avaamalla aseensa ja nostamalla käsi. Tuomarin 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 tuomarin vastuulla.
- b) Jos kiekko on tuomittu mitättömäksi (ammuttiinpa siihen tai ei), tulee uusi kiekko heittää samasta heittäimestä kuin mitätön kiekko. Urheilija ei voi kieltäytyä ampumasta sitä, vaikka hän katsoisi, että uusi kiekko heitettiin saman ryhmän toisesta heittäimestä.

- c) Tuomarin tulee pyrkiä komentamaan **“UUSI KIEKKO”** ennen kuin urheilija ampuu. Jos tuomari komentaa **“UUSI KIEKKO”** urheilijan ampuessa tai välittömästi sen jälkeen on tuomarin 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 heittäimestä.
- e) Urheilija ampuu väärällä vuorolla.
- f) Toinen urheilija ampuu samaa kiekkoa.
- g) Tuomari toteaa, että urheilija kutsuttuaan kiekkoa on näkyvästi tullut häirityksi ulkoisen seikan vuoksi.
- h) Tuomari toteaa urheilijan ensimmäisen jalkavirheen kierroksen aikana.
- i) Tuomari toteaa urheilijan ensimmäisen aikavirheen kierroksen aikana.

- j) Tuomari ei jostain syystä pysty ratkaisemaan, onko kiekkoon osuttu vai onko siitä ammuttu ohi. Tässä tapauksessa ennen lopullista ratkaisua, tuomarin tulee neuvotella sivutuomareiden kanssa.
- 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 olevan toimintahäiriön vuoksi eikä hän ammu toista laukausta. Jos toinen laukaus ammuttiin, otetaan tulos huomioon.

**Huom.:** Ellei tuomari komenna **“UUSI KIEKKO”** ennen kuin urheilija on ampunut, hänen ampuessaan tai välittömästi hänen ammuttuaan, kiekkoa ei voi väittää säännönvastaiseksi, jos väite perustuu ainoastaan liian hitaaseen tai nopeaan heittoon tai että kiekko poikkeaa määrättyltä 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 syystä, ampumatta säännönmukaista kiekkoa, jota hän on kutsunut,
- d) aseessa tai patruunoissa on toimintahäiriö ja urheilija avaa aseensa tai kosket-

- taa varmistinta ennen kuin tuomari on tarkastanut asean,
- e) kyseessä on urheilijan kolmas (3) tai useampi ase- tai patruunahäiriö saman sarjan 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 asean,
  - 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 (keltainen kortti) saman kilpailun aikana (9.16.3.g), tai
  - i) urheilija rikkoo jalkasääntöä vastaan ja häntä on jo kerran varoitettu (keltainen kortti) siitä saman kilpailun aikana (9.16.3.g).

## 9.9 KILPAILUSÄÄNNÖT – KAKSOISTRAP

### 9.9.1 Kaksoistrap-sarjan kulku

- a) Erän urheilijoiden tulee, tarpeellisine varusteineen ja patruunoineen sarjan

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) Tuomarin tulee ottaa erä komentoonsa ja kun kaikki alustavat toiminnot (nimien ja numeroiden tarkastus, sivutuomareiden paikallaolo, koelaukaukset, näytekiekot, jne) on suoritettu, hänen tulee komentaa **“START”**.

## 9.9.2

### Menettely

- a) Kun ensimmäinen urheilija on valmis ampumaan, hänen tulee kohottaa ase olkapäälleen ja kuuluvalla äänellä pyytää kiekkoja, jonka jälkeen kiekot on heitettävä välittömästi.
- 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 ammuttuun paikkaan 5. Jälkimmäisessä tapauksessa hänen on välittömästi käännyttävä myötäpäivään ja siirryttävä ampumapaikalle 6, lataamattomalla aseella, kuitenkin huolehtien siitä, ettei ohittaessaan häiritse ampumapaikoilla olevia urheilijoita.
- g) Kaikki aseet tulee olla **avattuina ja lataamattomina**, kun siirrytään ampumapaikkojen välillä.
- h) Urheilijalle, joka lataa haulikkonsa paikalla missä hän on ampunut ennen kuin siirtyy siitä pois, tai siirtyy paikasta toiseen ladatulla haulikolla, tulee antaa VAROITUS (keltainen kortti). Seuraavalla kerralla kilpailun aikana tulee hänet HYLÄTÄ (punainen kortti) kilpailusta.

- 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 ladatuksi, kun patruuna koskee mitä tahansa aseeseen osaa.

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

### 9.9.3

#### Aikaraja

- a) Urheilijan tulee asettua paikalleen, ladata aseensa ja pyytää kiekkoja 12 sekunnin sisällä siitä kun edellinen urheilija on ampunut säännönmukaiseen kaksoiskiekkoon ja tulos on rekisteröity tai siitä, kun tuomari on antanut aloittamismerkkin **“START”**.
- 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.

## 9.9.4

### Keskeytykset

Jos kierros keskeytyy pitemmäksi ajaksi kuin 5 minuutiksi urheilijoista riippumattoman teknisen toimintahäiriön vuoksi, ryhmän urheilijoiden on sallittava nähdä yksi (1) säännönmukainen kaksoiskiekko jokaisesta asetuksesta A, B ja C ennen kilpailun jatkamista.

## 9.9.5

### Kiekkojen lentopituus, kulmat ja korkeus

#### Heitinten 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 $\pm 1\text{m}^{**}$
A	7 (1)	5 vasen	3,0 m	55 m
	8 (2)	0	3,5 m	
B	8 (2)	0	3,5 m	
	9 (3)	5 oikea	3,0 m	
C	7 (1)	5 vasen	3,0 m	
	9 (3)	5 oikea	3,0 m	

\*) Kulmat säädetään yhden asteen tarkkuudella. Kiekkojakauman on oltava satunnainen, mutta erän päätyttyä on jokaisen urheilijan pitänyt saada kullakin am-

pumapaikalla yhden A-, yhden B- ja yhden C-asetuksen mukaisen kaksoiskiekon.

\*\* ) mitattuna heitinsuojan etureunasta.

## **9.9.6 Juryn tarkastus**

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

### **9.9.6.1 Näytekiekot**

- a) Jokainen päivä, kun heittimet on säädetty ja jury on hyväksynyt säädöt, tulee ennen kunkin erän ensimmäisen sarjan alkua heittää yhden (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.

## **9.9.7 Kaksoistrap, yleiset säännöt**

### **9.9.7.1 Säännönvastaiset lentoradat**

Jokaista kiekkoa, jonka lentoradan kulma, korkeus tai heittopituus on eri kuin sille

määrätty, tulee pitää sääntöjenvastaisena.

### 9.9.7.2 **Kaksoiskiekosta kieltäytyminen**

Urheilija voi kieltäytyä kaksoiskiekosta jos:

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

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

### 9.9.7.3 **Uudet kiekot (“NO TARGET”)**

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

- a) Päätös mitättömästä kaksoiskiekosta on aina tuomarin vastuulla.
- b) Jos tuomari tuomitsee **“UUDET KIEKOT”** tulee kaksoiskiekko aina uusina,



osuttiinpa toiseen tai molempiin kiek-  
koihin tai ei.

- c) Tuomarin tulee pyrkiä antamaan ko-  
mento “**UJDET KIEKOT**” ennen kuin  
urheilija ampuu. Jos tuomari komentaa  
“**UJDET KIEKOT**” urheilijan ampu-  
essa tai välittömästi sen jälkeen on  
tuomarin päätös voimassa ja kaksois-  
kiekko on uusittava, osuttiinpa siihen tai  
ei.

#### 9.9.7.4

Uudet kiekot tulee heittää, **riippumatta  
siitä, oliko urheilija ampunut vai ei**, kun:

- a) On heitetty rikkoutunut tai säännön-  
vastainen kiekko.
- b) Kiekon väri on selvästi erilainen kuin  
muiden kilpailuissa käytettyjen kiekko-  
jen.
- c) Heitetään ainoastaan yksi (1) kiekko.
- d) Molempia kiekkoja ei heitetä yhtä ai-  
kaa.
- e) Kiekot törmäävät toisiinsa.
- f) Ensimmäisen kiekon sirpaleet rikkovat  
toisen kiekon.
- g) Ensimmäinen laukaus rikkoo molem-  
mat kiekot.
- h) Urheilija ampuu väärällä vuorolla.
- i) Toinen urheilija ampuu samoja kiek-  
koja.

- j) Molemmat patruunat laukeavat yhtä aikaa (kts. sääntö 9.12.2).
- k) Tuomari toteaa, että urheilijaa, hänen kutsuttuaan kiekkoja, on näkyvästi häiritty ulkoisen seikan vuoksi.
- l) Tuomari toteaa urheilijan ensimmäisen jalkavirheen kierroksen aikana.
- m) Tuomari toteaa urheilijan ensimmäisen aikavirheen kierroksen aikana.
- n) Tuomari ei jostain syystä pysty ratkaisemaan, onko kiekkoihin osuttu vai onko niistä ammuttu ohi. (Tässä tapauksessa tulee tuomarin, 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 toteamiseksi.

#### 9.9.7.5

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

- a) Kiekot heitetään ennen urheilijan kommentoa.
- b) Kaksoiskiekkoa ei heitetä heti 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 tuomari komenna **“UUEDET KIEKOT”** ennen kuin urheilija on ampuanut, hänen ampuessaan tai välittömästi hänen ammuttuaan, kiekkoja ei voi väittää säännönvastaisiksi, jos väite perustuu ainoastaan liian hitaaseen tai nopeaan heittoon tai että kiekko poikkeaa määrätyltä lentoradaltaan ja urheilija ampui jompaa kumpaa kiekkoa. Jos urheilija ampuu, on tulos otettava huomioon.

#### 9.9.7.6

**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 laukausta, 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 kilpailun aikana, tulee kiekot tuomita **“OHI - “OHI”** (9.16.4); ja
- h) urheilijalla on jalkavirhe ja häntä on jo varoitettu saman kilpailun aikana, tulee kiekot tuomita **“OHI - “OHI”** (9.16.4).

### 9.9.7.7

#### Tuomiot kun kyseessä on ase- tai patruunahäiriö:

- a) urheilija ampuu ensimmäiseen kiekkoon 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 tuomari 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 tuomari on tarkastanut aseensa. Ensimmäisen laukauksen tulos huomioidaan ja toinen kiekko tuomitaan **“OHI”**;
- d) kyseessä on urheilijan kolmas (3) tai useampi ase- tai patruunahäiriö **ensimmäisellä laukauksella** saman sarjan aikana. Kiekot tulevat tuomittua **“OHI - OHI”**;
- e) kyseessä on urheilijan kolmas (3) tai useampi ase- tai patruunahäiriö **toisella laukauksella** saman sarjan aikana. Ensimmäisen laukauksen tulos tulee merkitä ja toisen tuomita **“OHI”**;

#### 9.9.7.8 Tuomiot kun ase laukeaa vahingossa:

- a) urheilijan ase laukeaa vahingossa ennen kuin hän on kutsunut kiekot. Tuo-

marin 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”**;

### 9.9.7.9 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.

## 9.10 KILPAILUSÄÄNNÖT – SKEET

### 9.10.1 Skeet-sarjan kulku

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

Tuomarin tulee ottaa erä komentoonsa ja kun kaikki alustavat toiminnot (nimien ja numeroiden tarkastus, sivutuomareiden paikallaolo, koelaukaukset, näytekiekot, jne.) on suoritettu, hänen tulee komentaa ”**START**”.

#### 9.10.1.1 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 mikrofoni järjestelmää 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 ampumapaikoilta.
  - g) Kukaan ryhmän urheilijoista ei saa siirtyä ampumapaikalle ennen omaa ampumavuoroaan, ennen tuomarin kommentoa ampua tai ennen kuin edellinen urheilija on päättänyt ampumisensa ja poistunut ampumapaikalta.
  - h) Urheilija, joka on ampunut ampumapaikalla ei saa siirtyä kohti seuraavaa am-



pumapaikkaa ennen kuin kaikki erän urheilijat ovat ampuneet edellisellä ampumapaikalla, eikä tavalla, joka häiritsee toisia urheilijoita tai joka vaikeuttaa ratatoimitsijoiden työtä.

## 9.10.2 Kilpailun kulku

### 9.10.2.1 Aikaraja

Urheilijan on kutsuttava ja ammuttava kiekot seuraavien aikarajojen puitteissa:

- a) Kun tuomari 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 lyhimessä 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) Alkukilpailun aikana tulee ratatuomarin tarkkailla aikarajoja. Finaalin ja sitä edeltävän pudotusammunnan aikana aikarajoja tarkkaillaan elektronisella ajastimella, jota valvoo siihen nimetty tuomari.

### 9.10.2.2 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

### 9.10.2.3 Huomioitavaa paikalla 8:

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

Kun tuomari 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 myötapäivään, 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 ampu-  
mapaikkansa ja siirtyä niiden urheilijoi-  
den taakse, jotka odottavat vuoroaan  
ampua. Kukin urheilija tekee samoin  
vuorollaan.

#### 9.10.2.4 Patruunoiden lukumäärä

- a) Paikalla 8, sekä korkean tornin, että  
matalan tornin kiekkoa varten ja kaikilla  
muilla ampumapaikoilla, jossa ammu-  
taan yhtä yksittäistä kiekkoa, tulee ase  
ladata ainoastaan yhdellä (1) patruu-  
nalla.
- b) Paikalla 4, jossa ammutaan kaksi (2)  
yksittäiskiekkoa tulee ase ladata kah-  
della 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 pat-  
ruunan tai nostaa käden pyytääksensä  
tuomarilta luvan ladata tulee kiekko  
tuomita **“OHI”**.
- d) Kun ammunta keskeytyy, on ase avat-  
tava ja patruunat poistettava.

- e) Urheilija ei saa poistua ampumapaikalta ennen kuin hänen aseensa on avattu ja tyhjä.

#### 9.10.2.5 Näytekiekot

Erän sallitaan nähdä yhden säännönmukaisen näytekiekon kummastakin tornista:

- a) Ampumapaikalta 1 ennen kunkin päivän ensimmäisen sarjansa alkua.
- b) Jos tuomari komentaa **“UUSI KIEKKO”**, voi urheilija pyytää saada nähdä yhden (1) näytekiekon säännönvastaisen kiekon jälkeen tai yhden (1) kaksoiskiekon 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, ryhmän urheilijoiden on sallittava nähdä yksi (1) säännönmukainen näytekiekko kummastakin tornista ennen kilpailun jatkamista.

#### 9.10.2.6 Tähtääminen radalla

Tähtäysharpjoittelua:

- a) Voidaan suorittaa sen jälkeen kun tuomari on kommentanut ”START” ainoas-

taan **ampumapaikalla 1**. Urheilijan sallitaan (aikarajan puitteessa) 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 sarjan alkua urheilija ei saa tehdä koenostoja tai tähtäysharjoituksia aseensa kanssa tai ilman millään ampumapaikalla.
- d) Sarjan aikana saavat urheilijat, jotka eivät ole ampumavuorossa, muita urheilijoita häiritsemättä, kädellään seurata kiekkojen lentorataa toisen urheilijan ampuessa.

### 9.10.3

#### Kiekkojen etäisyydet, kulmat ja korkeudet

- a) Skeet-heittimet tulee säätää ennen kilpailun alkua määräysten mukaisesti. (Tyynellä säällä kiekkojen on lennettävä  $68,00 \text{ m} \pm 1,00 \text{ m}$  mitattuna heitinornin seinästä ampumapaikkojen 1 ja 7 takaa.) Juryn tulee tarkastaa ja hyväksyä säädöt sekä sinetöidä heittimet 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) 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.

#### **9.10.3.1 Säännönvastaiset lentoradat**

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

#### **9.10.4 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 tuomarille, joka seisoo oikeassa paikassa.

#### 9.10.4.1 Merkkinauha

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

#### 9.10.4.2 Tämän merkkinauhan mitat ym. ovat:

- a) pituus 250 mm, leveys 30 mm, väri keltainen mustalla reunalla. Nauhassa on ISSF:n logo.
- 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.

#### 9.10.4.3 Merkkinauhan tarkistaminen

- a) Urheilija vastaa siitä, että merkkinauha on oikein kiinnitetty säännön 9.10.4.4 mukaisesti. Juryn on järjestettävä mahdollisuus urheilijoille tarkastuttaa varusteitaan. 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 9.16.5.1).

#### **9.10.4.4 Merkkinauhan oikea sijainti tulee tarkistaa seuraavalla tavalla:**

- a) Kaikki ampumaliivin taskut pitää olla tyhjä.
- 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) Tämän jälkeen juryn jäsen projisoi vaakasuoran lasersäteen merkkinauhalle kohtaan, jossa kyynärpään kärki on.
- d) Lasersäteen tulee osua merkkinauhan puoleenväliin tai ylemmäksi, jotta nauha olisi oikein kiinnitetty.
- e) ISSF:n sinetti tulee tämän jälkeen kiinnittää merkkinauhan kumpaankin päähän.
- f) Kaikki säännönvastaisesti kiinnitetty merkkinauhat tulee kiinnittää oikein

sekä tarkastaa uudestaan ennen kuin urheilijan sallitaan kilpailla.

- g) ampujanliiviä ei saa varustaa millään (teippiä, kuminauhoja, kiristettäviä nyörejä jne.), jolla voidaan säätää liivin istuvuutta tai mittoja.



Urheilijan tulee seistä selkä suorana ja taivuttaa oikea käsivarsi (oikeakätinen ampuja) 90 asteen kulmaan niin, että yläkäsivarsi on pystysuoraassa ja alakäsivarsi vaakasuorassa.

## 9.10.5 Skeet, yleissäännöt

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

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

#### 9.10.5.2 “UUSI KIEKKO” (“NO TARGET”)

- a) Mitätön kiekko **“UUSI KIEKKO”** on kiekko, jota ei heitetä tämän säännön mukaisesti.
- b) Päätös mitättömästä kiekosta on aina tuomarin vastuulla.
- c) Jos tuomari tuomitsee **“UUSI KIEKKO”**, tulee kiekko aina uusia, osuttiinpa siihen tai ei.
- d) Tuomarin tulee pyrkiä antamaan kommento **“UUSI KIEKKO”** ennen kuin urheilija ampuu. Jos tuomari kommentaa **“UUSI KIEKKO”** urheilijan ampuessa tai välittömästi sen jälkeen on tuomarin

päätös voimassa ja kiekko (kiekot) on uusittava, osuttiinpa tai ei.

### 9.10.5.3

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) Tuomari toteaa ensimmäisen aikavirheen.
- g) Tuomari toteaa urheilijan ensimmäisen jalkavirheen kierroksen aikana.
- h) Tuomari toteaa, että urheilijaa, hänen kutsuttuaan kiekkoa (kiekkoja), on näkyvästi häiritty ulkoisen seikan vuoksi.
- i) Tuomari ei jostain syystä pysty ratkaisemaan, onko kiekkoon osuttu vai onko siitä ammuttu ohi vai pitääkö tuomita **“UUSI KIEKKO”**. Tässä tapauksessa ennen lopullista ratkaisua, tuo-

marin tulee neuvotella sivutuomareiden kanssa.

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

#### 9.10.5.4

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.

#### 9.10.5.5

### **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 tuomari 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 määrättyltä lentoradaltaan ja urheilija ampui jompaa kumpaa kiekkoa. Jos urheilija ampuu, on tulos otettava huomioon.

#### 9.10.5.6 “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 tuomari 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 (9.16.4).
- i) Urheilija rikkoo jalkasääntöä vastaan ja häntä on jo kerran varoitettu siitä (keltainen kortti) kilpailun aikana (9.16.3.6).
- j) Urheilija ylittää sallitun valmistautumisaikaa 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 sarjan aikana, tulee kiekko tuomita ”OHI”.

#### 9.10.5.7 Lisäsääntöjä, jotka koskevat ”OHI” kaksoiskiekoissa.

Edellisen lisäksi seuraava koskee myös kaksoiskiekkoja.

- a) Urheilija ei ammu säännönmukaisen kaksoiskiekon **ensimmäistä kiekkoa** ilman hyväksyttävää syytä. Tällöin kiekkot 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 **en-**



**nen 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 laukaustaan 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”.

### 9.10.5.8 Ampuminen väärällä vuorolla

Jos urheilija epähuomiossa ampuu väärällä vuorolla, tulee tulos huomioda 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).

## 9.11 KILPAILUJÄRJESTELYT

### 9.11.1 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 tulostau-

lulle 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.

#### **9.11.1.1 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.

#### **9.11.1.2 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. Vain kilpailun johtaja voi, juryn hyväksynnällä, keskeyttää ammunnan rankkasateen, myrskyn tai ukkosen ajaksi.

## 9.11.2 Eräjako

### 9.11.2.1 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.

### 9.11.2.2 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 tulospöytäkirjalle yhtäläisyyden aikaansaamiseksi. Kuitenkaan heidän nimiään tai kansallisuuttaan ei tule ilmoittaa missään virallisissa pape-reissa.

### 9.11.2.3 Arvonta

- a) Alkukilpailua varten tulee urheilijat arpoa eriin siten, ettei missään erässä ole kuin yksi kunkin maan urheilija (pois lukien maailman cupin finaali ja olympialaiset, mikäli tarpeen).
- b) Urheilijoiden arvonta eriin tulee suorittaa juryn valvonnan alaisuudessa. Tähän voidaan käyttää tarkoitukseen sopivaa tietokoneohjelmaa.
- c) Erien jako ampumaradoille ja sarjojen kierto tulee määrittää juryn valvonnan alaisuudessa.

**SAL:n kommentti:** SAL:n alaisissa kilpailuissa, joissa on nimetty tekninen asiantuntija tulee eräjako hyväksyttävä teknisellä asiantuntijalla.

### 9.11.2.4 Eräjaon korjaaminen

Jury voi yhdessä järjestelytoimikunnan tai tulostoimiston kanssa, teknisen asiantuntijan suostumuksella, muuttaa eräjakoa, mutta ainoastaan jotta eräjaon säännöt (9.11.2.3) toteutuvat.

### 9.11.2.5 Ampumajärjestys

Erien ampumajärjestys ja ampumajärjestys erien sisällä tulee vaihtua joka päivä. Ampumajärjestyksen muuttaa järjestelytoimikunta juryn valvonnan alaisuudessa. Tämä voidaan tehdä siten, että erät ja ur-

heilijat erien sisällä ampuvat käänteisessä järjestyksessä tai juryn määräämällä tavalla. Yhden päivän kilpailuissa voidaan, juryn suostumuksella ampumajärjestys erien sisällä vaihtaa jokaisen kierroksen jälkeen.

#### **9.11.2.6 Poissaoleva urheilija**

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

#### **9.11.2.7 Täydentävä sarja, poissaoleva urheilija**

- a) Urheilijan, joka on julistettu poissaolevaksi, on ilmoitauduttava päätuomarille ennen kuin se sarja, josta hän on myöhästynyt, on ammuttu loppuun ja pyydetävä lupa puuttuvan sarjan ampumiseen. Ilmoittautumisen laiminlyönti voi johtaa kilpailusta poissulkemiseen.
- b) Hän voi tämän jälkeen ampua sarjan, josta hän myöhästyi, päätuomarin määräämänä aikana ja määräämällä

radalla. Urheilijaa tulee rangaista vähentämällä kolme (3) kiekkoa kyseisen sarjan lopputuloksesta (kolme viimeistä osumaa). Urheilijan tulee, mikäli mahdollista ampua tämä sarja samalla radalla, jossa hänen olisi pitänyt ampua sarja, josta hän myöhästyi.

### **9.11.2.8 Erikoiset olosuhteet**

Jos urheilija saapuu myöhästyneenä kilpailuun tai ei ilmoittaudu päätuomarille ennen hänen eränsä loppua ja voidaan osoittaa, että myöhästymisen 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 sarjansa. Mitään rangaistuksia ei tällöin saa urheilijalle langettaa.

## **9.12 TOIMINTAHÄIRIÖT**

### **9.12.1 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 urheili-

jasta riippumatta yhtäaikaaisesti, laukaisee molemmat piiput yhtä aikaa, on pidettävä toimintahäiriönä.

### 9.12.1.1 Sallittu määrä toimintahäiriöitä

Urheilijalle sallitaan korkeintaan kaksi (2) aseeseen tai patruunoiden toimintahäiriötä sarjan 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 tuomari toteaa, että ase vaatii korjaamista, voidaan ryhtyä säännön ”Epäkuntoiset haulikot” mukaisiin toimenpiteisiin (katso 9.12.4.1).
- c) Henkilökohtaisen kilpailun finaalit, katso TS.6.19.6.
- d) Parikilpailun finaalit, katso TS.6.20.4.8

### 9.12.2 Piipunvalitsin

Kun urheilija käyttää kaksipiippuista haulikkoja, oletetaan, että alapiippu laukeaa ensin (rinnakkaispiippuisessa haulikossa oikeanpuoleinen piippu), ellei urheilija en-



**nen jokaisen sarjan** alkua ole ilmoittanut tuomarille muusta.

### 9.12.3 Toimenpiteet haulikon toimintahäiriön sattuessa

Tuomari päättää ase- ja patruunahäiriöistä.

**9.12.3.1** 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 tuomarille tarkastusta varten.
- e) Hänen tulee vastata kaikkiin tuomarin kysymyksiin.

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

**9.12.3.2** Seuraavia syitä **ei** katsota toimintahäiriöksi:

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

### 9.12.3.3 Patruunan toimintahäiriöt

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

### 9.12.4 Toimenpiteet kun toimintahäiriö on julistettu

#### 9.12.4.1 Epäkuntoiset haulikot

Tuomarin täytyy tehdä ratkaisut, jotka koskevat epäkuntoisia haulikoita.

Haulikkoa tulee pitää epäkuntoisena, kun:

- a) Sillä ei voi ampua;
- b) Urheilija saa tuomarilta 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.

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

**9.12.4.3** Vaihtoehtoisesti urheilija voi, saatuaan tuomarin luvan, jättää ryhmän ja ampua kierroksesta jäljellä olevat kiekot päätuomarin päättämänä ajankohtana.

## **9.12.5 Menettelytapa täydennyskierroksen ampumiseksi**

### **9.12.5.1 Trap**

Urheilija, jolle on määrätty aika ja rata, jossa on oikea asetus, tulee seistä **vuorossa olevan ampumapaikan takana**. Hänelle tulee näyttää kyseisen heitinryhmän kaikki kolme kiekkoa. Tämän jälkeen tuomarin tulee antaa komento **“START”**. Urheilijan on tämän jälkeen siirryttävä ampumapaikalle ja ammuttava kiekko normaalissa järjestyksessä. Ammunta jat-

kuu tämän jälkeen normaalisti kierroksen loppuun asti.

#### 9.12.5.2 **Kaksoistrap**

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

#### 9.12.5.3 **Skeet**

Urheilija, jolle on määrätty aika ja rata, tulee seistä **vuorossa olevan ampumapaikan takana**. Hänelle tulee näyttää säännönmukainen korkea kiekko ja matala kiekko. Tämän jälkeen tuomarin 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.

#### **9.12.5.4 Täydennyskierrös - tuloksen kirjaaminen**

Tuomarin tulee varmistua siitä, että keskeytetyn kierroksen ja täydennyskierröksen tulokset lasketaan yhteen oikein ja että ratapöytäkirja on urheilijan ja tuomarin allekirjoittama ennen kuin se toimitetaan tulostoimistoon.

### **9.13 KILPAILUVAATETUS JA VARUSTEET**

Katso Tekniset Säännöt kohta 6.7 ja 6.22.

#### **9.13.1 Vaatetus**

- a) Miesten ja naisten urheiluhousut, -puserot ja verryttelyasut ovat sallittuja. Niin ikään ovat naisille sallittuja hameet ja mekot. Siniset sekä muunväriset farkut sekä vastaavanlaiset housut ovat kiellettyjä.
- b) Avokengät, sandaalit tai vastaavat jalkineet, ovat kiellettyjä.
- c) Shortsit, joiden lahkeet, tai hameet, joiden helmat eivät ole lyhyemmät kuin 15 cm polven keskikohdan yläpuolella ovat sallitut.
- d) Hihattomat paidat, hihattomat T-paidat ja muut vastaavat vaatteet ilman hihoja tai joiden hihat ovat lyhyemmät kuin 10 cm ovat kiellettyjä.

e) Maastokuviollisesta kankaasta tehdyt vaatteet ovat kiellettyjä.

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

### 9.13.2 Kilpailunumerot

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) Kilpailunumeron tulisi numerolapussa olla mahdollisimman iso, kuitenkin vähintään 20 mm korkea.

### 9.13.3 Maan virallinen KOK lyhenne

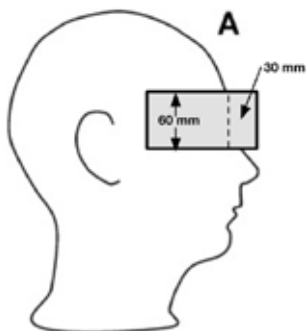
Maan virallinen (KOK:n) lyhenne sekä urheilijan sukunimi ja ensimmäisen etunimen etukirjain tulee näkyä latinalaisin kirjaimin uloimmassa vaatekappaleessa kilpailunumeron yläpuolella hartiasseudulla. Maan lippu voi esiintyä maalyhenteen vasemmalla puolella.

**SAL:n kommentti:** SAL:n kilpailutoiminnassa ei tarvitse noudattaa tätä sääntöä. Jos sääntöä haluaa noudattaa, voi maa-

lyhenteen paikalla olla seuralyhenne ja Suomen lipun tilalla seuran logo.

#### 9.13.4 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.



## 9.14 TULOSTOIMISTO JA TULOSTEN KIRJAAMINEN (RTS)

ISSF nimeää juryn jäsenen, joka on vastuussa tulostoiminnoista.

### 9.14.1 Tulostoitisto (RTS office)

#### 9.14.1.1 Tulostoitiston tehtävänä on **ennen kilpailuja:**

- a) Laatia kullekin erälle tulospöytäkirjat.
- b) Varmistaa, että oikea pöytäkirja on oikealla erällä oikealla radalla

#### 9.14.1.2 Tulostoitiston tehtävänä on **joka kierroksen jälkeen:**

- a) Vastanottaa 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 tiedot, jotta he voivat antaa vähennyksiä kun urheilijat uusivat



virheensä jäljellä olevien kierrosten aikana.

### 9.14.1.3 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 tuloslue-telo.
- d) Tulostoimiston on julkaistava niin pian kuin mahdollista vastalauseajan pää-tyttyä, virallinen lopullinen tuloslue-telo. Tuloslue-telossa 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 kilpailu-tapahtuman päättymisen asti.

## 9.14.2 Tulosten kirjaaminen

Tulosten kirjaaminen suoritetaan virallisesti kullakin radalla jokaiselle 25 kiekon kierrokselle (kaksoistap: 15 kaksoiskiekkoa).

- a) ISSF:n kilpailuissa kahden (2) henkilön tulee erikseen pitää tuloskirjaa kullakin radalla. Nämä ovat yleensä kaksi sivutuomareiksi nimetyistä henkilöistä.
- b) Toisen tulee pitää virallista ratapöytäkirjaa.
- c) Toisen tulee pitää manuaalista sivutaulukua. Kun käytetään elektronista sivutaulukua, tulee tuomarin hoitaa taulua.

### 9.14.2.1 Sivutaulu

### 9.14.2.2 Radat, joissa on elektroniset sivutaulut

Tuomarin on hoidettava elektronista sivutaulukua sekä varmistaa, että tulokset rekisteröityvät oikein.

### 9.14.2.3 Kaksi (2) henkilöä tulee nimetä sivutuomareiksi seuraavasti:

- a) Ensimmäisen henkilö 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 ensimmäistä henkilöä toimivat ainoastaan sivutuomareina.

#### 9.14.2.4 Virheet elektronisissa sivutauluissa

Jos elektroninen sivutaulu jossain vaiheessa näyttää väärää tulosta, tulee tuomarin 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 sarjaa.
- c) Mikäli ei ole mahdollista vaihtaa manuaaliseen sivutauluun, pitää ottaa toinen ratapöytäkirja käyttöön. Tähän pöytäkirjaan pitää siirtää varmennetut tulokset virallisesta pöytäkirjasta. Tämän jälkeen sarja jatkuu siten, että tulokset täytetään myös tähän toiseen pöytä-

kirjaan. 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.

### 9.14.3 Radat, joilla on manuaaliset sivutaulut

Kolme (3) henkilöä tulee nimetä sivutuomareiksi seuraavasti:

- a) Ensimmäisen henkilö 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 tulostaulunsa itsenäisesti ainoastaan tuomarin tekemiin päätöksiin perustuen.
- e) Sarjan päätyttyä tulee tulokset verrata ja oikeat tulokset kirjata viralliseen rata-

pöytäkirjaan ennen kuin se toimitetaan tulostoittoon.

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

### **9.14.3.1 Tuloksen varmentaminen**

Kun sarja on päättynyt ja tulokset verrattu ja luettu ääneen, ja jokainen urheilija on tuloksensa hyväksynyt, on tuomarin ja sarjan jokaisen urheilijan nimikirjoituksellaan tai nimikirjaimillaan vahvistettava pöytäkirja, ellei urheilijan aikomus ole protestoida tuloksestaan.

### **9.14.4 Tulokset**

#### **9.14.4.1 Henkilökohtainen kilpailu**

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

#### **9.14.4.2 ”Count Back” - sääntö**

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

- a) Verrataan **viimeisen** 25 kiekon tuloksia (kaksostrap: 15 kaksoiskiekkoa). Se, jolla on korkeampi tulos, on parempi.
- b) Mikäli tämä ei ratkaise tasatuloksia tulee verrata **viimeistä edellistä** sarjaa jne.
- c) Mikäli kaikkien sarjojen tulokset ovat samat tulee tasatulos ratkaista laskeamalla **viimeisen sarjan** (toiseksi viimeisen jne.) viimeisestä **kiekosta taaksepäin**, kunnes löydetään ohilaukaus. Jos urheilijoilla on ohilaukaus samassa kohdassa, jatketaan vertailua, kunnes tasatulos ratkeaa.

**SAL:n lisäys:** Se, jolla vertailussa on ensin ohilaukaus, on häviöjä.

#### 9.14.5

#### Joukkuekilpailu (joukkue ja parikilpailu)

- a) Joukkueen kunkin jäsenen tulokset alkukilpailussa tulee kirjata ja laskea yhteen. Joukkuetulokset tulee kirjata paremmuusjärjestyksessä (tasatulokset katso sääntö 9.14.4.2).
- b) Joukkueella, jonka jäsen on hylätty kilpailuista, ei saa näkyä tuloksia. Joukkueen kohdalle tulee tulosluettelossa olla merkintä "DSQ".

### 9.14.5.1 Tasatulokset joukkuekilpailussa

Jos kahdella tai useammalla joukkueella on sama tulos, ratkaistaan sijat joukkueen jäsenten viimeisen kierroksen yhteistuloksella, sen jälkeen toiseksi viimeisen kierroksen jne., kunnes tasatulokset on ratkaistu. Mikäli tämä ei ratkaise tasatuloja (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 häviöjä ja saa huonomman sijan.

Esimerkki:

Joukkue 1

Ampuja 1 xxxxxxxxoxxxxxxxxxoxxxxx 22

Ampuja 2 xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxo 24

Ampuja 3 xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxoxox 23

sija 2 2 69

Joukkue 2

Ampuja 1 xxxxxxxxxxxxoxxxxxxxx 23

Ampuja 2 xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxox 24

Ampuja 3 xxxxxxxxoxxxxxxxxox 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.

## **9.15 TASATULOKSET JA PUDOTUS-AMMUNTA**

### **9.15.1 Kilpailut, joissa on finaali**

Tasatulokset kilpailussa, joissa ammutaan finaali, ratkotaan seuraavasti:

#### **9.15.1.1 Tasatulokset ennen finaalia**

- a) Alkukilpailun jälkeen pääsevät kuusi (6) parasta urheilijaa finaaliin
- b) Tasatulokset sijoilla 1...6 ratkaistaan pudotusammunnalla säännön 9.15.2 mukaisesti.
- c) Kuusi finaaliin selvinneet urheilijat saavat uudet selkänumerot 1...6 alkukilpailun ja mahdollisen pudotusammunnan osoittamassa järjestyksessä.
- d) Sijat 7 ja siitä eteenpäin, jotka eivät määräytyneet peruskilpailun sekä mahdollisen pudotusammunnan tuloksen perusteella tulee tarkista Count Back-säännön mukaan. Mikäli tällä tavalla ei saada sijoitukset ratkottua saavat urheilijat saman sijan ja he luetellaan



sukunimen mukaan aakkosjärjestyksessä.

- e) Katso sääntö TS.6.6.6.c miten määritellään sijoitukset niille, jotka kilpailevat minimivalintatuloksesta (MQS) tai ainoastaan rankingpisteistä (RPO).

## **9.15.2 Pudotusammuntamenettely**

### **9.15.2.1 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 määrättyllä paikalla valmis ampumaan virallisena aloitusaikana, ei saa antaa osallistua pudotusammuntaan ja hän saa automaattisesti pudotusammunnan alimman sijaluvun perustuen hänen alkukilpailutulokseensa.
- c) Ampumajärjestys määräytyy alkukilpailun väliaikaisten sijoitusten perusteella. Korkeimmalla sijaluvulla oleva aloittaa. Mikäli sijalukua ei saada määriteltä (täydellinen tulos tai täysin identtinen tulos) tulee ampumajärjestys ratkoa arvalla.

- d) Jos on enemmän kuin yksi pudotusammunta tulee alemman sijan tasatulos ratkoa ensin.
- e) Jos pudotusammuntatulos 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, saavat Count Back-säännön mukaiset sijat (katso 9.15.1.3).
- 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.

### 9.15.2.2 Valmistautumisaika - pudotusammunta ennen finaalia

- a) Pudotusammunnassa, kun tuomari 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 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 kommentti:** Samoja aikoja noudatetaan pudotusammunnassa kilpailuissa, joissa ei ole finaalia.

### 9.15.2.3 Trap - pudotusammuntamenettely

- a) Ennen pudotusammunnan alkua tulee jokaisesta viidestä heitinryhmästä heittää vasen ja oikea kiekko. Kaikki tasatuloksilla olevat urheilijat ryhmittyvät ampumapaikan 1 taakse alkukilpailun määräämässä järjestyksessä (korkeimmalla sijaluvulla oleva alkaa). 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, am-

pumapaikka 4 oikea kiekko, ampumapaikka 5 vasen kiekko. Tämän jälkeen uudestaan ampumapaikka 1, jossa nyt ammutaan oikea kiekko jne...

- b) Tuomarin 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".

#### 9.15.2.4 Skeet - pudotusammuntamenettely

- 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 alkukilpailun määräämässä järjestyksessä (korkeimmalla väliaikaisella sijaluvulla oleva aloittaa).
- c) Kun tuomari kommentaa "**START**" tulee ensimmäisen urheilijan siirtyä ampumapaikalle, ladata ja ampua säännönmukaista kaksoiskiekkoa (**korkea-matala**). Hänen on tämän jälkeen jätettävä 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 jätettävä paikoilleen. Ensimmäisen urheilijan tulee siirtyä ampumapaikalle, ladata ja ampuu 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".

#### **9.15.2.5 Kaksoistrapin - pudotusammunnan menettely (kilpailuissa ei ole finaalia).**

- a) Pudotusammunta suoritetaan asetuksella "C".
- b) Kaikki samasta sijasta tasatuloksilla olevat urheilijat ryhmittyvät ampumapaikan 1 taakse juryn arpomassa ampumajärjestyksessä.

**SAL:n lisäys:** SAL:n alaisissa kilpailuissa ampumajärjestys on kuten muissa lajeissa, peruskilpailun mukaisessa väliaikaisessa paremmuusjärjestyksessä. Paras ampuu ensin.

- c) Ampumapaikalla 1 urheilijat saavat nähdä yhden säännönmukaisen kaksoiskiekon asetuksella "C".
- d) Tuomarin komennosta tulee ensimmäisen urheilijan siirtyä ampumapaikalle, ladata aseensa ja kutsua kiekkoja. Kun urheilija on ampunut, tulee hänen jättää ampumapaikka ja heti siirtyä seisomaan vähintään yhden metrin **seuraavan ampumapaikan taakse**.
- e) Kaikkien urheilijoiden, jotka vielä ovat tasatuloksissa pitää vuorollaan tehdä samoin.
- f) Ensimmäinen urheilija ei saa siirtyä ampumapaikalle ennen kuin tuomari komentaa "**START**".
- g) Se urheilija, joka osuu eniten kyseisellä ampumapaikalla, on voittaja.
- h) Menettely jatkuu, kunnes kaikki tasatulokset on ratkaistu.

#### 9.15.2.6 Pudotusammunta finaalissa

Pudotusammunnassa finaalissa menetel-  
lään skeetin osalta säännön TS.6.19.4.3.b  
mukaan ja trapin osalta säännön  
TS.6.19.4.3.a mukaan.

### 9.15.3 Kilpailut ilman finaalia

#### 9.15.3.1 Henkilökohtaiset tasatulokset

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

#### 9.15.3.2 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.

#### 9.15.3.3 Tasatulokset (3) ensimmäisestä sijasta

Nämä ratkaistaan pudotusammunnalla säännön 9.15.2 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 kolmannelle 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. Pudotusamunna ratkaisee kaikkien siihen osallistuneiden urheilijoiden sijaluvut.

#### 9.15.3.4 Tasatulokset sijoista 4 ja eteenpäin

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

**SAL:n kommentti:** SAL:n kilpailuissa tasatuloksilla oleville urheilijoille sijalla 4 ja eteenpäin voidaan, silloin kun urheilijoiden kaikki sarjat ovat samat, antaa sama sijaluku ja luetella aakkosjärjestyksessä.

### 9.16 SÄÄNTÖRIKKOMUKSET

Jury, päätuomari ja tuomari päättävät kolmen eri kategorian sääntörikkomuksissa.

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

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

**9.16.1.1** 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.

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

**9.16.2.1** **Avoin 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.

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

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

**9.16.2.4** Jos valmentaja tai joukkueen toimitsija toistaa rikkomuksensa tulee juryn poistaa hänet radan läheisyydestä sarjan loppuajaksi. Urheilijalle voidaan määrätä rangaistus.

### **9.16.3 Tekninen rikkomus**

Kilpailun ensimmäisen teknisen rikkomuksen kohdalla, joita ovat esim:

- a) jalkavirhe;
- b) aikaylitys;
- c) urheilijan valmiusasento ei ole sääntöjen mukainen (Skeet);
- d) urheilija avaa aseensa skeetissä, samalla ampumapaikalla, ammuttavien yksittäiskiekkojen välissä (paitsi asemalla 8) tai

- e) urheilija seuraa liian aikaisin tai myöhään heitettyä (säännönvastaista) kiekkoa aseellaan ampumatta.
- f) Tuomarin tulee antaa rikkomuksen tehneelle urheilijalle virallinen varoitus **“VAROITUS”** (keltainen kortti). Varoitus tulee merkitä ratapöytäkirjaan seuraavin lyhennyksin ennen kuin pöytäkirja toimitetaan tulostoitimistoon. Lisäksi tuomarin on täytettävä tapahtumaraaportti.

JV (FF) jalkavirhe (Foot Fault)

AV (TL) Aikavirhe (Time Limit)

SKVA (SKRP) Skeet valmisasento (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 (alkukilpailu pudotusammunta tai finaali) tulee urheilijaa rangaista yhden pisteen vähennyksellä. katso myös trap 9.8.4.6 ja skeet 9.10.5.6. Rangaistukset tulee merkitä ratapöytäkirjaan ennen sen toimittamista tulostoitimistoon. Rangaistuksesta tulee myös täyttää tapahtumaraaportti.

**Tuomarin toiminta:** Tuomarin tulee kommentaa ”STOP” (”STOP”), ilmoittaa urheilijalle rangaistuksesta, näyttää vihreää korttia, korjata tulostaulu sekä ohjeistaa seuraavaa urheilijaa jatkamaan.

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

9.16.3.1 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).

## 9.16.4 VÄHENNYS muista rikkeistä (vihreä kortti) “Deduction”

9.16.4.1 Pistevähennykset, jotka vähintään kahden juryn jäsenen päätöksellä tuomitaan muista rikkomuksista, tulee vähentää sen sarjan tuloksesta, jossa rikkomus tapahtui tai viimeksi ammutusta sarjasta.

Yhden (1) pisteen vähennys tulee tuomita kun:

a) Urheilija häiritsee toista urheilijaa epäurheilijamaisesti.

- b) Urheilija ei ole paikalla, tai hänellä ei ole hyväksyttävää sijaista, kun hänet on määrätty toimimaan sivutuomarina.
- c) Urheilija, pyydettyä antamaan selitystä jollekin tapahtumalle, antaa tietoisesti väärää tietoa. Vakavissa tapauksissa tämä voi myös johtaa hylkäämiseen (katso sääntö 9.16.5.4.h).
- d) Ratalaitteistoon kajoaminen edeltävän varoituksen jälkeen.
- e) 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) kiekkoa jos käyttää värillisiä välitulppia.

#### **9.16.4.2 Keskeytetty sarja**

Kun urheilija keskeyttää sarjansa ilman tuomarin suostumusta, tulee juryn enemmistön päätöksellä kaikki sarjan jäljellä olevat kiekot tuomita ohiammutuiksi.

#### **9.16.5 HYLÄTTY (punainen kortti) “Disqualification”**

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

- 9.16.5.2** Kilpailusta poissulkeminen sääntökohdan 9.16.5.4 mukaan voidaan tehdä ainoastaan juryn enemmistön päätöksellä. Kilpailusta poissulkeminen osoitetaan urheilijalle juryn toimesta näyttämällä punaista korttia missä on teksti "Hylätty" ("Disqualification").
- 9.16.5.3** Jos urheilijan suoritus hylätään kilpailun missä vaiheessa tahansa (alkukilpailu tai finaali), tulee kaikki tulokset mitätöidä ja urheilija tulee tulosluettelossa luetella viimeisenä ilman tuloksia, selvennyksellä minkä takia hänet hylättiin.
- 9.16.5.4** Urheilijan hylkääminen tai valmentajan tai joukkueen toimitsijan poistaminen ampumarata-alueelta, voidaan tuomita seuraavissa tapauksissa:
- Vakava turvallisuuden vaarantaminen tai turvallisuussääntöjen rikkominen.
  - Aseen vaarallinen käsittely (esim. toistuvia vahingonlaukauksia).
  - Ladatun aseensa käsittely "**STOP**"-komennon jälkeen.
  - Rikkomuksen toistaminen, josta on jo annettu varoitus ja/tai vähennys.
  - Joukkue- tai ratatoimitsijan tahallinen ja törkeä häirintä.
  - Urheilijan toistuva kieltäytyminen toimimasta sivutuomarina.

- g) Urheilija jättää tahallisesti ampumatta sarjan, josta on myöhästynyt.
- h) Henkilö antaa tietoisesti ja tahallisesti väärää tietoa tosiseikkojen salaamiseksi vakavissa tapauksissa.
- i) Tapaukset, joissa rikkomus tahallisesti salataan.

## 9.17 PROTESTIT JA VETOOMUKSET

### 9.17.1 Erimielisyys tuomarin päätöksestä kierroksen aikana

#### 9.17.1.1 Urheilijan toimenpiteet

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

#### 9.17.1.2 Joukkueen toimitsijan toimenpiteet

- a) Jos joukkueen toimitsija ei ole tyytyväinen tuomarin lopulliseen päätök-



seen, paitsi “**OSUMA**”-, “**OHI**”- ja “**UUSI KIEKKO**”-tapauksessa, hän ei saa pitkittää ampumista. Hänen pitää pyytää tuomaria tekemään ratapöytäkirjaan merkinnän, että urheilija jatkaa vastalauseen alaisena.

b) Juryn tulee ratkaista vastalause.

## 9.17.2 Suulliset vastalauseet

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

**9.17.2.1** 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 9.17.1.1.a kuvatulla tavalla, kysyä tuomarin päätöksestä “**OSUMA**”, “**OHI**” sään-

nönvastainen kiekko tai **“UUSI KIEKKO”** koskien urheilijan omia kiekkoja.

### 9.17.2.2

Kilpailutoimitsijan 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.

### 9.17.3

#### 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.

### 9.17.3.1

#### Vastalauseiden aikaraja

Kaikki kirjalliset vastalauseet (lomake P) tulee toimittaa juryn jäsenelle **viimeistään 20 minuutin kuluttua** siitä kun se sarja päättyi, 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:** SAL:n kilpailuissa noudatetaan KY:n määräyksiä koskien protestimaksua ja aikarajoja.

#### 9.17.4 Vetoomukset

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

##### 9.17.4.1 Vetoomusten aikaraja

Vetoomus tulee jättää kirjallisesti **viimeistään kahdenkymmenen (20) minuutin sisällä** siitä kun juryn päätöksestä on tiedotettu. Vetoomukseen tulee liittää säännön mukainen maksu 100 €. Jos vetoomus hylätään, tulee maksu toimittaa järjestelytoimikunnalle. Jos vastalause hyväksytään, tulee maksu palauttaa.

**SAL:n kommentti:** SAL:n kilpailuissa noudatetaan KY:n määräyksiä koskien vetoomusmaksua ja aikarajoja.

##### 9.17.4.2 Vetoomusjuryn päätökset

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

**SAL:n kommentti:** Ellei kilpailun tasosta johtuen kilpailuihin ole nimetty vetoomusjuria voidaan vetoomusjuryn päätettävissä olevissa asioissa vedota SAL:n kilpailuvaiokuntaan. Katso KY.

## 9.18

## JOUKKUEKILPAILUT

### 9.18.1

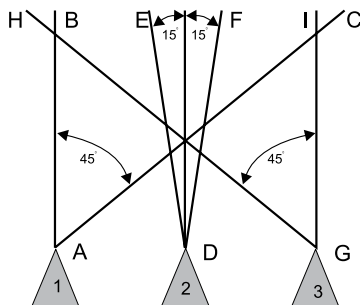
### Yleistä skeet ja trap joukkuekilpailu

- 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 sarjaa 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.

## 9.19 KUVAT JA TAULUKOT

### 9.19.1 Trapin vaakakulmat



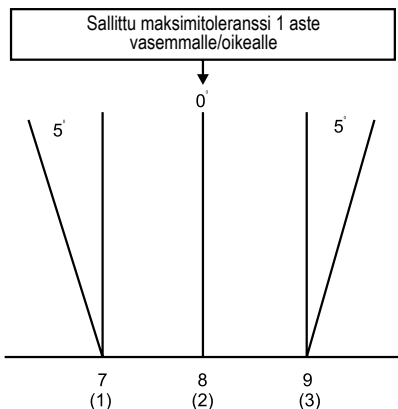
Suurimmat sivukulmat kunkin ryhmän ensimmäiselle, toiselle ja kolmannelle heittimelle.

Kiekkojen heittimestä 1 tulee pudota alueelle ABC

Kiekkojen heittimestä 2 tulee pudota alueelle DEF

Kiekkojen heittimestä 3 tulee pudota alueelle GHI

### 9.19.2 Kaksostrapin vaakakulmat



## 9.19.3

**Trap-heitinten asetukset,  
Taulukot I...IX**
**Taulukko I**

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

**Taulukko II**

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

**Taulukko III**

Ryhmä	Heitin nro	Lentoradan suunta	Lentoradan korkeus 10 m heitin-suoj. reun.	Lentoradan pituus ampumatasossa
1	1	30° oikea	2,50 m	76 m ±1m
	2	0°	2,80 m	
	3	35° vasen	3,00 m	
2	4	45° oikea	1,50 m	
	5	5° vasen	2,50 m	
	6	40° vasen	1,70 m	
3	7	30° oikea	2,80 m	
	8	5° oikea	3,00 m	
	9	45° vasen	1,50 m	
4	10	45° oikea	2,30 m	
	11	0°	3,00 m	
	12	40° vasen	1,60 m	
5	13	30° oikea	2,00 m	
	14	0°	1,50 m	
	15	35° vasen	2,20 m	



**Taulukko IV**

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

**Taulukko V**

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

**Taulukko VI**

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

**Taulukko VII**

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

**Taulukko VIII**

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

**Taulukko IX**

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

## 9.20 HAKEMISTO

Ampumajärjestys	9.11.2.5
Ampumaohjelma	9.11.1
Ampuminen ja koelaukaukset	9.2.4
Aseen kantaminen – turvallisuus	9.2.2
Asehäiriö	9.12
Asehäiriö – määritelmä	9.12.1
Asehäiriö – patruunahäiriö	9.12.3.3
Asehäiriö – sallittujen häiriöiden määrä	9.12.1.1
Asehäiriö – toimenpiteet asehäiriön jälkeen	9.12.4
Asehäiriö – toimenpiteet asehäiriön sattuessa	9.12.3
Asehäiriö – urheilijan toimenpiteet	9.12.5
Aseet	9.4.2
Aseet – hihnat ja remmit	9.4.2.3
Aseet – lippaat ja makasiinit	9.4.2.4
Aseet – optiset tähtäimet	9.4.2.9
Aseet – päästöliipaisimet	9.4.2.2
Aseet – rei'itetyt piiput	9.4.2.7
Aseet – sallitut tyypit	9.4.2.1
Aseet – suujarrut	9.4.2.6
Aseet – vaihtaminen	9.4.2.5
Aseet, varusteet ja patruunat	9.4
Automaattitrap – aikaraja	9.21.3
Automaattitrap – asetukset ja säädöt	9.21.5.3
Automaattitrap – keskeytykset	9.21.4.2
Automaattitrap – kiekosta kieltäytyminen	9.21.6
Automaattitrap – molemmat laukaukset yhtä aikaa	9.21.9
Automaattitrap – näytekiekko	9.21.5.4
Automaattitrap – “OHI”	9.21.8
Automaattitrap – säännönvastainen kiekko	9.21.5.5

Automaattitrap – “UUSI KIEKKO”	9.21.7
Avoin rikkomus	9.16.2.1
Count Back-sääntö ennen finaalia	9.15.1.1.d
Elektroninen tulostaulu	9.14.2.2
Elektroninen tulostaulu – virheet	9.14.2.4
Erimielisyys tuomarin päätöksestä	9.17.1
Eräjako	9.11.2
Eräjako – ampumajärjestys	9.11.2.5
Eräjako – arvonta	9.11.2.3
Eräjako – erän koostumus	9.11.2.1
Eräjako – muuttaminen	9.11.2.4
Etu – epävirallisissa harjoituksissa	9.6.2.2
Finaalit	Katso TS
Harjoitukset	9.6.2
Harjoitukset – epäviralliset	9.6.2.2
Harjoitukset – viralliset (PET)	9.6.2.1
Haulikot	9.4.2
Haulikon vaihtaminen	9.4.2.5
Haulikot, varusteet ja patruunat	9.4
Haulikot – hihnat ja remmit	9.4.2.3
Haulikot – epäkuntonen haulikko	9.12.4.1
Haulikot – lippaat, makasiinit	9.4.2.4
Haulikot – optiset tähtäimet	9.4.2.9
Haulikot – päästöliipaisin	9.4.2.2
Haulikot – rei’itetyt piiput	9.4.2.7
Haulikot – rekyylin vaimentimet ja piipun lisälaitteet	9.4.2.6
Haulikot – sallitut tyypit	9.4.2.1
Haulikot – suujarrut	9.4.2.6
Henkilökohtaiset tulokset	9.14.4.1
Huomioliivit – turvallisuus	9.2.1
Hylkääminen (punainen kortti)	9.16.5



Joukkuetulokset	9.14.5
Jury – enemmistöpäätös	9.16.5.2
Jury – tehtävät ennen kilpailua	9.5.2.1
Jury – tehtävät ja toimenpiteet	9.16.1
Jury – tehtävät kilpailun aikana	9.5.2.2
Kaksoistrap – aikaraja, lisäaika jättää ampumapaikka 5	9.9.3
Kaksoistrap – ampuminen maahan	9.9.7.9
Kaksoistrap – asetukset	9.9.5
Kaksoistrap – häiriö	9.9.7.7
Kaksoistrap – juryn tarkastukset	9.9.6
Kaksoistrap – keskeytykset, kiekkojen katsominen	9.9.4
Kaksoistrap – kiekkojen lentopituudet, kulmat ja korkeus	9.9.5
Kaksoistrap – kiekkoista kieltäytyminen	9.9.7.2
Kaksoistrap – kiekkoista kieltäytyminen, urheilijan toimenpiteet	9.9.7.2.c
Kaksoistrap – kierroksen kulku	9.9.1
Kaksoistrap – kilpailusäännöt	9.9
Kaksoistrap – menetelmä	9.9.2
Kaksoistrap – molemmat laukaukset yhtä aikaa	9.9.8.1.j, 9.12.1
Kaksoistrap – näytekiekot	9.9.6.1
Kaksoistrap – “OHI”	9.9.7.6
Kaksoistrap – rata (erillinen rata)	TS.6.4.19.4
Kaksoistrap – pudotusammunta	9.15.2.5
Kaksoistrap – säännönvastaiset lentoradat	9.9.7.1
Kaksoistrap – “UUDET KIEKOT”	9.9.7.3
Kaksoistrap – “UUDET KIEKOT” jos urheilija ei ampunut	9.9.7.5

Kaksoistrap – “UUDET KIEKOT” vaikka urheilija ampui	9.9.7.4
Kaksoistrap – “UUDET KIEKOT” tuomarin vastuulla	9.9.7.3.a
Kaksoistrap – vaakakulmat	9.19.2
Kansallinen KOK-lyhenne	9.13.3
Kansallinen skeet – kiekkojen heittopituudet	9.22.3
Kansallinen skeet – merkkinauha	9.22.5
Kansallinen skeet – patruunat	9.22.1
Kansallinen skeet – sarjan kulku	9.22.2
Kansallinen skeet – tasatulokset	9.22.7
Kansallinen skeet – valmiusasento	9.22.4
Kansallinen trap – aikaraja	9.21.3
Kansallinen trap – asetukset ja säädöt	9.21.5.3
Kansallinen trap – keskeytykset	9.21.4
Kansallinen trap – kiekosta kieltäytyminen	9.21.6
Kansallinen trap – näytekiekko	9.21.5.4
Kansallinen trap – “OHI”	9.21.8
Kansallinen trap – pudotusammunta	
Kansallinen trap – säännönvastainen kiekko	9.21.5.5
Kansallinen trap – “UUSI KIEKKO”	9.21.7
Keskeytykset – kaksoistrap	9.9.4
Keskeytykset – ohjelmaan	9.11.1.2
Keskeytykset – skeet	9.10.2.5.c
Keskeytykset – trap	9.8.4
Keskeytynyt kierros - jäljellä olevien kiekkojen vähennys	9.16.4.2
Kiekot – rikkinäinen	9.7.3
Kiekot – säännönmukainen, säännön- vastainen, rikkinäinen, osuma, ohi, uusi kiekko	9.7
Kilpailun johtaja – tehtävät	9.5.3.3

Kilpailun johtaja – vastuut	9.5.3.2
Kilpailunumero	9.13.2
Kilpailutapahtuma	9.6.1
Kilpailutoimitsijat	9.5
Kilpailuvaatetus	9.13
Kilpailuvaatetus, avonaiset kengät	9.13.1.b
Kirjallinen vastalause	9.17.3
Koelaukausalue	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 piirroksot	9.19
Miesten kilpailut	9.1.4
Naisten kilpailut	9.1.4
OHI	9.7.5
Oikeakätinen urheilija – vasenkätinen urheilija	9.1.3
Optiset tähtäimet	9.4.2.9
OSUMA	9.7.4
Patruunat – säännönvastaiset	9.4.3.2.d
Patruunat – tarkastus	9.4.3.2
Patruunat – tarkastus, myytävänä olevat patruunat	9.4.3.2.c
Patruunat – toimintahäiriö	9.12.3.3
Patruunat – määritelmät	9.4.3.1
Perän syvyys	9.4.2.10
Piiput	9.4.2.7
Piiput – rei'itetyt	9.4.2.7
Piipunvalinta	9.12.3
Poissaolo	9.11.2.6
Poissaolo – erikoiset olosuhteet	9.11.2.8
Pudotusammunta	9.15.2

Pudotusammunta – aikaraja	9.15.2.2
Pudotusammunta – automaattitrap	9.21.10.2
Pudotusammunta – automaattitrap, finaali	9.21.11.1
Pudotusammunta – ennen finaalia	9.15.2.2
Pudotusammunta – kaksoistrap	9.15.2.5
Pudotusammunta – kansallinen skeet	9.22.7.
Pudotusammunta – kansallinen trap	9.21.10.2
Pudotusammunta – kansallinen trap, finaali	9.21.11.1
Pudotusammunta – menettely	9.15.2
Pudotusammunta – skeet	9.15.2.4
Pudotusammunta – trap	9.15.2.3
Pudotusammunta – valmistautumisaika	9.15.2.2
Pudotusammunta – yleistä	9.15.2.1
Päätuomari – tehtävät	9.5.4.2
Rata- ja kiekkomääräykset	9.3
Ratalaitteisiin kajoaminen	9.3.c
Ratapöytäkirja – sivutuomarin pitämänä	9.14.2.4.c
Selkänumerot	9.13.2
Sijoitukset	9.14.4
Silmien suojat	9.13.4
Silmien suojaaminen	9.2.7
Sivusuojat	9.13.4
Sivutaulu – elektroninen	9.14.2.2
Sivutaulu – elektroninen, virheet	9.14.2.4
Sivutaulu – manuaalinen	9.14.3
Sivutuomari – poissaolo - yhden pisteen vähennys	9.16.4.1.b
Sivutuomari – tehtävät	9.5.6.2
Sivutuomari – tuomarin neuvominen	9.5.6.3
Skeet – aikarajat	9.10.2.1
Skeet – ampumapaikan 8 säännöt	9.10.2.3
Skeet – ampuminen väärällä vuorolla	9.10.5.8

Skeet – keskeytykset	9.10.2.5.c
Skeet – kiekkojen ampumajärjestys alkukilpailussa	9.10.2.2
Skeet – kiekkojen lentoradat, kulmat ja heittopituudet	9.10.3
Skeet – kiekkojen lentoradat, jurnyn tarkastus	9.10.3
Skeet – kiekosta kieltäytyminen	9.10.5.1
Skeet – kiekosta kieltäytyminen urheilijan toimenpiteet	9.10.5.1.d
Skeet – kierroksen kulku	9.10.1
Skeet – kilpailusäännöt	9.10
Skeet – menetelmä	9.10.1.1
Skeet – merkkinauha	9.10.4.1
Skeet – merkkinauhan tarkastus	9.10.4.3
Skeet – näytekiekko	9.10.2.5
Skeet – ohi	9.10.5.6
Skeet – ohi kaksoiskiekoissa	9.10.5.7
Skeet – parikilpailu	TS.6.20
Skeet – patruunoiden määrä	9.10.2.4
Skeet – radat (TS.6.4.20.3)	9.1.5
Skeet – radat, kuva (TS.6.4.20.4)	9.1.5
Skeet – START	9.10.1, 9.10.2
Skeet – säännönvastainen lentorata	9.10.3.1
Skeet – tähtäinharjoittelu radalla	9.10.2.6
Skeet – uusi kiekko, urheilija ei ole ampunut	9.10.5.4
Skeet – uusi kiekko, vaikka urheilija ampui	9.10.5.3
Skeet – uusi kiekko kaksoiskiekoissa	9.10.5.5
Skeet – uusi kiekko, tuomarin vastuulla	9.10.5.3
Skeet – valmiusasento	9.10.4

STOP-komento	9.2.5
Suullinen vastalause	9.17.2
Sääntöjen soveltaminen	9.1.1
Sääntöjen tunteminen	9.1.2
Sääntöjenmukainen kiekko	9.7.1
Sääntöjenvastainen kiekko	9.7.2
Sääntörikkomukset	9.16
Sääntörikkomus – avoin	9.16.2.1
Sääntörikkomus – tekninen	9.16.3
Tasatulokset – ennen finaalia	9.15.1.1
Tasatulokset – ei finaalia	9.15.3.1
Tasatulokset – ei finaalia, sijat 1...3	9.15.3.3
Tasatulokset – ei finaalia, sijat 4 eteenpäin	9.15.3.4
Tasatulokset – ei finaalia, täydelliset tulokset	9.15.3.2
Tasatulokset – joukkuekilpailu	9.14.5.1
Tasatulokset – kolme tai useampi urheilija useammasta sijasta	9.15.3.3
Tasatulokset – kilpailut, joissa finaali	9.15.1
Tasatulokset – kilpailut, joissa ei finaalia	9.15.3
Tasatulokset ja pudotusammunta	9.15
Toimintahäiriö	9.12
Toimintahäiriö – toimenpiteet jälkeen	9.12.4
Toimintahäiriö – sallittu määrä	9.12.1.1
Trap – aikaraja, lisäaika 5-paikan jälkeen	9.8.1.2.c
Trap – ainoastaan yksi rata käytössä	9.8.5.2.d
Trap – heitinasetustaulukot	9.19.3
Trap – heitinsuoja (TS.6.4.18.5)	9.1.5
Trap – juryn tarkastukset	9.8.3
Trap – keskeytykset, kiekkojen näkeminen	9.8.3.1.c
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 – näytekiekko	9.8.3.1
Trap – ohi	9.8.4.6
Trap – parikilpailu	9.19
Trap – rata (TS.6.4.18.4)	9.1.5
Trap – parikilpailu	TS.6.20
Trap – ratakuva ja taulukot	9.19
Trap – suositeltavat heitinasetukset	9.8.5.2
Trap – suositeltavia heitinasetuksia ei käytetä	9.8.5.2
Trap – säännönvastainen lentorata	9.9.7.1
Trap – taulukot	9.19.3
Trap – uusi kiekko	9.8.4.3
Trap – uusi kiekko, urheilija ei ole ampunut	9.8.4.5
Trap – uusi kiekko, tuomarin vastuulla	9.8.4.3.a
Trap – uusi kiekko, vaikka urheilija ampui	9.8.4.4
Trap – vaakakulmat	9.19.1
Tulokset ja sijoitukset	9.14.4
Tulokset – henkilökohtaiset	9.14.4.1
Tulokset – joukkue	9.14.5
Tulokset – varmentaminen	9.14.3.1
Tulostaulu	9.14.2.1
Tulostaulu – manuaalinen	9.14.3
Tulostaulu – sivutaulun virheet	9.14.2.4
Tulostoimisto (RTS)	9.14.1
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 tuomarin päätökseen	9.17.1.1
Tähtääminen – koska sallittu	9.2.3
Täydentävä kierros – menettelytapa	9.12.5
Täydentävä kierros – kaksoistrap	9.12.5.2
Täydentävä kierros – poissaolevan urheilijan	9.12.4.3
Täydentävä kierros – skeet	9.12.5.3
Täydentävä kierros – trap	9.12.5.1
Täydentävä kierros – tulosten varmentaminen	9.12.5.4
Täyteurheilija	9.11.2.2
Urheilija – poissaolo	9.11.2.6
Urheilija – poissaolo erikoiset olosuhteet	9.11.2.8
Urheilija – täyteurheilija	9.11.2.2
Urheilija – vaatetus	9.13.1
Urheilija – vaihtaminen toiseen	9.11.1.1
Urheilija – varusteet ampumapaikalla	9.4.1.2
UUSI KIEKKO	9.7.6
Varoitus (keltainen kortti)	9.16.3.f
Varoitus – tuomarin antama	9.5.5.5
Varusteet ampumapaikalla (FOP)	9.4.1.2
Varusteet ja patruunat	9.4
Varustetarkastus	9.4.1.1
Varustetarkastus – skeet merkinauha	9.10.4.2
Varusterajoitukset	9.4.1
Vasenkätinen urheilija – oikeakätinen urheilija	9.1.3
Vastalause – aikaraja	9.17.3.1
Vastalause – urheilijan toimenpiteet	9.17.1.1



Vastalause – joukkueen toimitsijan toimenpiteet	9.17.1.2
Vastalause – kirjallinen	9.17.3
Vastalause – tuomarille	9.17.1.1
Vastalause – suullinen	9.17.2
Vastalauseet ja vetoomukset	9.17
Vastalauseet ja vetoomukset – aikaraja	9.17.4.1
Vastalauseet ja vetoomukset paitsi finaalin vastalausejuryn päätökset	9.17.4
Vetoomus	9.17.4
Vetoomus – aikaraja	9.17.4.1
Viralliset harjoitukset (PET)	9.6.2.1
Vähennys (vihreä kortti)	9.16.4
Vähennys – yhden pisteen vähennys	9.16.4.1

## 9.21

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

#### 9.21.1

#### Automaattitrapin ja kansallisen trapin sarjan kulku

Erän urheilijoiden tulee, tarpeellisine varusteineen ja patruunoineen sarjan 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. Tuomarin tulee ottaa erä komentoonsa ja kun kaikki alustavat toiminnot (nimien ja numeroiden tarkastus, sivutuomareiden paikallaolo, koekiekot, koelaukaukset jne.) on suoritettu, hänen tulee komentaa **“START”**.

## 9.21.2

### Menettely

- a) Kun ensimmäinen urheilija on valmis ampumaan, hänen tulee kohottaa aseensa olkapäälleen ja pyytää kiekkoa kuuluvalla äänellä, 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 käsin, sähköisesti tai mekaanisesti.
- c) Kuhunkin kiekkoon voidaan ampua kaksi laukausta. Poikkeuksena mahdollinen finaalikierros, sekä pudotusammunnat ennen finaalia ja finaalissa, 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 siirryttävä ampumapaikalle 6 (1) 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 aseiden 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 koskee mitä tahansa aseeseen osaa.
- i) Urheilija ei saa siirtyä ampumapaikalta toiselle tavalla, joka häiritsee toista urheilijaa tai ratatoimitsijaa.

### 9.21.3 Aikaraja

- a) Urheilijan tulee asettua paikalleen, ladata aseensa ja pyytää kiekkoa 12 sekunnin sisällä siitä, kun edellinen urheilija on ampunut säännönmukaiseen kiekkoon ja tulos on rekisteröity tai siitä, kun tuomari on antanut aloittamismerkkin **“START”**.
- b) Jos tätä aikarajaa ei noudateta, sovelletaan tämän säännön rangaistuksia.

### 9.21.4 Keskeytykset

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

### 9.21.5 Kiekkojen lentopituus, kulmat ja korkeus

#### 9.21.5.1 Juryn tarkastus

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

#### 9.21.5.3 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 josta kiristämällä asetetaan vaadittu heittopituus  $76 \text{ m} \pm 1 \text{ m}$  mitattuna heitinsuojan katon etureunasta. Heittokorkeus pitää pysyä 2 m:ssä.
- Kansallinen trap:** Heittimen josta 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 ( $\pm 0.15$  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.

#### 9.21.5.4 Näytekiekot

- a) Kun heittimet on säädetty ja jury on ne tarkastanut ja hyväksynyt, tulee ennen kilpailun alkua joka päivä heittää yksi 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.

### 9.21.5.5 Säännönvastaiset lentoradat

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

### 9.21.6 Kiekosta kieltäytyminen

Urheilija voi kieltäytyä kiekosta jos:

- a) kiekkoa ei heitetä heti urheilijan komennosta,
- b) urheilijaa on näkyvästi häiritty,
- c) tuomarin mielestä kiekko on säännönvastainen,

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

#### 9.21.6.2 Urheilijan toimenpiteet

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

### 9.21.7 UUSI KIEKKO (“NO TARGET”)

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

- a) Päätös mitättömästä kiekosta on aina tuomarin vastuulla.



- b) Jos kiekko on tuomittu mitättömäksi, tulee kiekko aina uusia, ammuttiinpa siihen tai ei.
- c) Tuomarin tulee pyrkiä komentamaan **“UUSI KIEKKO”** ennen kuin urheilija ampuu. Jos tuomari komentaa **“UUSI KIEKKO”** urheilijan ampussa tai sen jälkeen on tuomarin päätös voimassa ja kiekko on uusittava, osuttiinpa siihen tai ei.

#### 9.21.7.1

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 ja virallisissa harjoituksissa käytettyjen kiekkojen.
- c) Heitetään kaksi kiekkoa.
- d) Urheilija ampuu väärällä vuorolla.
- e) Toinen urheilija ampuu hänen kiekkoaan.
- f) Tuomari toteaa, että urheilija kutsuttuaan kiekkoa on näkyvästi häiritty ulkoisen seikan vuoksi.
- g) Tuomari toteaa urheilijan ensimmäisen jalkavirheen kierroksen aikana.

- h) Tuomari toteaa urheilijan ensimmäisen aikavirheen kierroksen aikana.
- i) Tuomari ei jostain syystä pysty ratkaisemaan, onko kiekkoon osuttu vai onko siitä ammuttu ohi. Tässä tapauksessa ennen lopullista ratkaisua, tuomarin 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.

- 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”**.

**Kansallinen trap:** Sääntöä ei voi soveltaa.

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

**Kansallinen trap:** Sääntöä ei voi soveltaa.

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

### 9.21.8 **Kiekko tuomitaan ohilaukaukseksi, kun:**

- a) siihen ei osuta lennon aikana;

- b) se vain pölyää eikä siitä irtoa näkyvää palaa;
- c) urheilija jättää, ei hyväksyttävästä syystä, ampumatta säännönmukaista kiekkoa, jota hän on kutsunut;
- d) aseessa tai patruunoissa on toimintahäiriö ja urheilija avaa aseensa tai koskettaa varmistinta ennen kuin tuomari on tarkastanut aseensa;
- e) kyseessä on urheilijan kolmas (3) tai useampi ase- tai patruunahäiriö saman sarjan aikana;
- f) ensimmäinen laukaus on **“OHI”** ja urheilija ei pysty ampumaan toista laukausta, koska hän ei ole ladannut toista patruunaa, hän ei ole vapauttanut puoliautomaattiaseensa patruunalippaan salpaa tai ensimmäisen laukauksen rekyyli on varmistanut aseensa;

**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 valmistautumisaikansa 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.

### 9.21.9 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.

- 9.21.9.1** Jos tuomari, yhdessä urheilijan kanssa toteaa, että ase pitää korjata, voidaan ryhtyä toimintakelvottomien haulikoiden säännön mukaisiin toimenpiteisiin.

**Kansallinen trap:** Sääntökohdat 9.21.9 - 9.21.9.1 eivät koske kansallista trapia.

### 9.21.10 Pudotusammunta

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

### 9.21.10.2 Automaattitrap ja kansallinen trap

- 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 selkänumeron mukaisessa järjestyksessä, pienin numero ensin.

- b) Vain ensimmäisellä ampumapaikalla näytetään urheilijoille yksi koekiekko kaikkien urheilijoiden seisoessa n. metrin ampumapaikan takana.
- c) Kun tuomari komentaa **“START”** tulee ensimmäisen urheilijan ladata aseensa ainoastaan yhdellä (1) patruunalla 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 jonoon tämän urheilijan taakse.
- d) Kaikki urheilijat, jotka vielä ovat tasatuloksella, pitää vuorollaan tehdä samoin.
- e) Ensimmäinen urheilija ei saa siirtyä ampumapaikalle ennen kuin tuomari komentaa **“START”**.
- f) Jos urheilija lataa kahdella (2) patruunalla ja ampuu toisen laukauksen tulee kiekko tuomita **“OHI”** osuttiinpa kiekoon jommallakummalla laukauksella tai ei.
- g) Ne urheilijat, jotka ampuvat kyseisellä ampumapaikalla ohi ovat hävinneet

pudotusammunnan ja heidän on lopetettava ammunta.

- h) Kaikki vielä tasatuloksilla olevat urheilijat siirtyvät seuraavalle ampumapaikalle
- i) Menettely jatkuu kunnes kaikki tasatulkokset on ratkaistu.

### **9.21.11 Finaalikipailu**

Automaattitrapin ja kansallisen trapin mahdolliset finaalit ammutaan kuten trapfinaali (katso TS-sääntökohta).

#### **9.21.11.1 Pudotusammunta finaalissa**

Pudotusammunta mahdollisessa finaalissa ammutaan kuten trapfinaalin pudotusammunta. Katso TS-sääntökohta.

### **9.21.12 Automaattitrap- ja kansallisen trapin ratojen normit**

Katso myös trapratojen normit Teknisistä Säännöistä (TS).

#### **9.21.12.1 Heitinsuoja**

Heitinsuojana voidaan käyttää trap- tai kaksoistrap-heitinsuojaa. Jos rakennetaan erityinen automaattitrap tai kansallisen trapin heitinsuoja pitää suoja 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 lattiasta 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.

### **9.21.12.2 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).

### **9.21.12.3 Heitin**

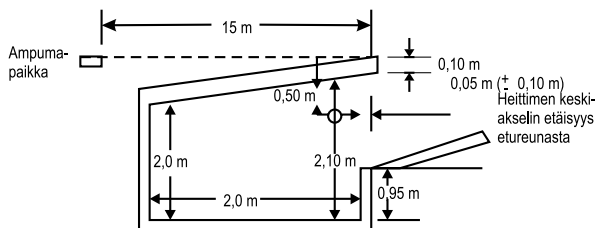
Heitinsuoja tulisi varustaa yhdellä pysäytys- ja vaakasuunnissa mekaanisesti tai sähköisesti liikkuvalla heittimellä. Kiekot voidaan ladata käsin tai automaattisesti. Kiekot voidaan laukaista käsin, sähköisesti tai mikrofonin avulla sähköisesti. Heittimen tulee olla niin rakennettu ja kiinnitetty, että se heittää sattumanvaraisesti



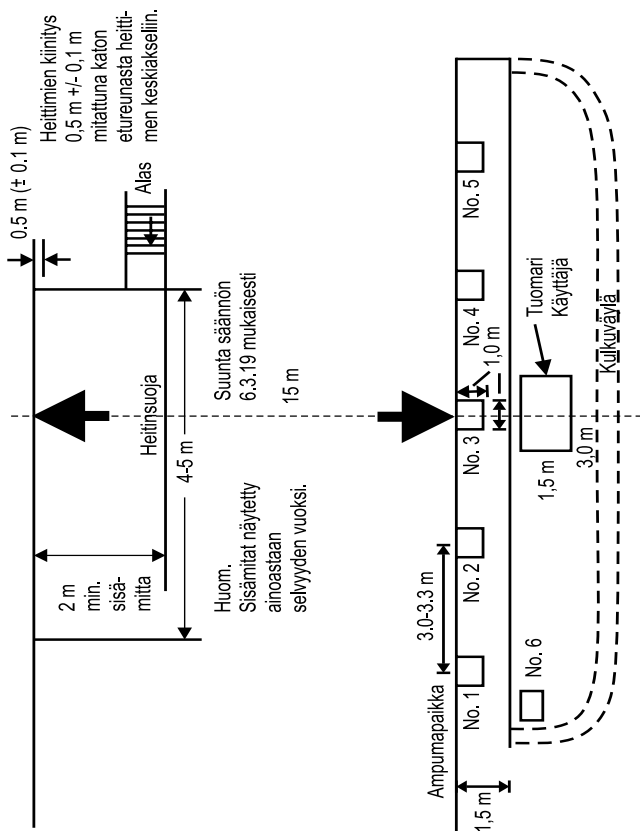
ja jatkuvasti vaihtuvilla kulmilla ja korkeuksilla särkymättömiä kiekkoja pystytasossa olevissa rajoissa 1,5 m... 3,0 m ( $\pm 0,15$  m) ja vaakatasoissa olevissa rajoissa 30...45 astetta maksimi (katso kuva).

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

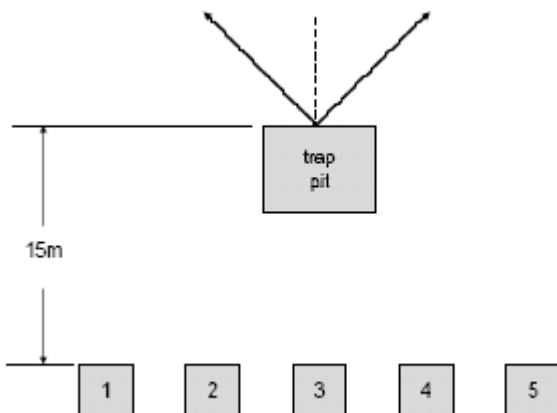
#### 9.21.12.4 Heitinsuojan poikkileikkaus



## 9.21.12.5 Automaattitrapata



## 9.21.12.6 Automaattitrapin kulmat



Heittopituus:

76 m  $\pm$  1m

Korkeusvaihtelu

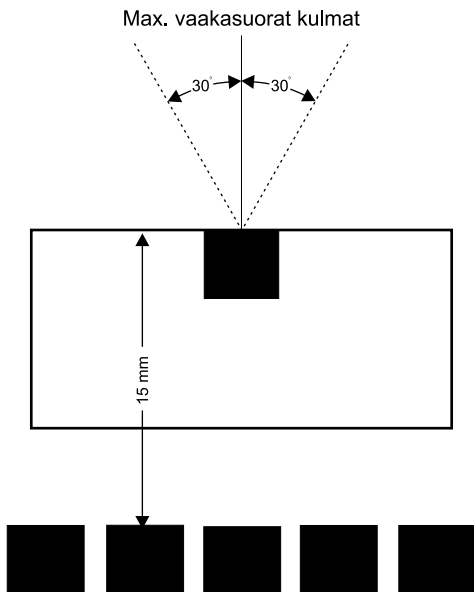
1,5 - 3,0 m ( $\pm$  0,15 m)

Vaakakulma:

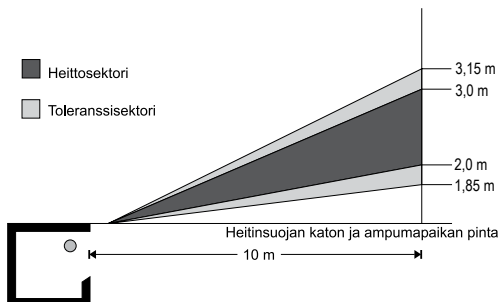
30 astetta min.

45 astetta max.

## 9.21.12.7 Kansallisen trapin heittokulmat



## 9.21.12.8 Kansallisen trapin heittokorkeudet



## 9.22

### SAL:n KANSALLINEN SKEET, SÄÄNNÖT

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

#### 9.22.1

#### Patruunat

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

#### 9.22.2

#### Sarjan 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.

### 9.22.3

#### 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.

#### **9.22.4 Valmiusasento**

Aseen perä voi urheilijalla olla valmiusasennossa millä tahansa korkeudella, jopa valmiiksi olkapäällä.

#### **9.22.5 Merkkinauha**

Merkkinauhaa ei vaadita kansallisessa skeetissä.

#### **9.22.6 Finaalin muoto**

Kansallisessa skeetissä ei ammuta finaalina.

#### **9.22.7 Tasatulokset ja pudotusammunta**

Tasatulokset kolmesta ensimmäisestä sijasta ratkaistaan pudotusammunnalla.

Kaikki tasatuloksilla olevat urheilijat ampuvat paikalta 3 yhden kaksoiskiekon (korkea – matala). Ellei tasatulokset ratkeavat, he siirtyvät ampumapaikalle 4, jossa he ampuvat kaksoiskiekon (korkea – matala). Mikäli tulos ei ratkeav, ammutaan paikalta 4 käänteinen kaksoiskiekko (matala – korkea). Jos tulos ei ratkeav, jatketaan paikalle 5, jossa ammutaan kaksoiskiekko (matala – korkea). Ellei tämäkään ratkaise tasatulosta, siirrytään takaisin paikalle 3 jne. kunnes tasatulokset on ratkennut.

## 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 ryhmien ensimmäisen päivän arvottua järjestystä toisena päivänä muuttaa esimerkiksi siten, että järjestys puolitetaan ja jälkimmäinen puolikas siirretään ensimmäiseksi. Samalla tavalla pitäisi muuttaa myös ryhmien sisäistä järjestystä.  
Viittä urheilijaa pienempien ryhmien muodostamista ei suositella.
- 4 Kansallisessa kilpailutoiminnassa (pl. SM- ja ennätyskelpoiset kilpailut) voidaan käyttää kahta sivutuomaria kolmen asemasta myös silloin kun käytetään manuaalista sivutaulua. Pienemmissä kilpailuissa, ei ennätyskelpoisissa, voidaan urheilijoista nimetä kirjurin ja taulumiehen lisäksi myös tuomari. SAL:n kilpailutoiminnassa voidaan päivän ensimmäisen erän sivutuomareiksi ottaa saman radan kolmannesta



erästä kaksi tai kolme viimeistä urheilijaa. Heitä koskevat samat kieltäytymissäännöt kuin muita sivutuomareita. 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 pölykiekkoja käytettävä miesten sarjan SM-kilpailuiden finaaleissa. Muiden sarjojen ja kilpailujen finaaleissa on pölykiekkojen käyttö vapaaehtoista.

## LIITE 2 MANUAALISEN SIVUTAULUN HOITAJAN TOIMINTAOHJE

Radalla olevaa manuaalista tulostaulua (sivutaulua) nimitetään tässä ohjeessa tauluksi.

- 1 Taulun on oltava selvälukuinen, mieluummin sellainen, jossa on sivusuunnassa kiinteitä käännettäviä merkkejä, joiden toinen puoli on valkoinen ja toinen punainen. Jokaista ryhmän kuutta urheilijaa varten on oma rivinsä, joka käsittää 25 käännettävää merkkiä (kaksoistapissa joko kaksi riviä á 15 merkkiä tai yksi rivi, jossa 30 merkkiä). Traplajeissa kukin rivi on jaettu viiden merkin ryhmiin. Skeetissä suositellaan taulua, jossa merkit on jaettu ampumapaikkojen mukaisiin ryhmiin.  
Taulussa on oltava paikka, johon kirjoitetaan urheilijoiden nimet, kilpailunumerot ja sarjan 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 tuomaria, urheilijoita eikä yleisöä näkemästä taulua.
- 4 Taulunhoitaja toimii myös sivutuomarina. Hän ilmoittaa tuomarille oman näkemyk-

sensä osumista tai ohiammutuista suorituksista, mutta merkitsee tuloksen rata-tuomarin 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 Ryhmän ammuttua sarjansa on taulunhoitajan merkittävä kunkin urheilijan sarjan tulos sille varatulle paikalle sekä yhdessä

tuomarin/kirjurin kanssa verrattava tuloksia pöytäkirjaan merkittyihin tuloksiin.

8 Kun ryhmä on ampunut sarjansa loppuun, ei taulun merkkejä saa kääntää ilman tuomarin lupaa.

9 Ennen taululta poistumista on taulu nollattava sekä pyyhittävä nimitaulu puhtaaksi tuomarin annettua siihen luvan. Mikäli käytetään vaihtotauluja, on taulunhoitajan poistettava ampuneen ryhmän taulu. Taulunhoitajan tulee huolehtia siitä, että poistettu taulu siirretään sille radalle, jossa sitä seuraavaksi käytetään. Uuden ryhmän taulun asettaa seuraavan ryhmän taulunhoitaja.

10. Sivutaulu finaaleissa

Finaaleissa, jossa ammutaan enemmän kiekkoja kuin sivutaulussa on merkkejä, käännetään vain ohilaukaukset (punainen puoli urheilijaan 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.

Mikäli jonkun urheilijan kohdalla merkit taulussa loppuvat kesken aloitetaan alusta kääntämällä nyt valkoinen puoli urheilijaan päin.

### 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 9.15.2. 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 kuusi parasta urheilijaa alkukilpailusarjasta riippumatta.

Mikäli finaaliin pääsyssä on tasatuloksia enemmän kun on finaalipaikkoja, ammutaan näiden kesken pudotusammunta säännön 9.15 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	KOEKIEKKO
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	ASEHÄIRIÖ
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 kilpailuohjelmansa 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 selkänöjassa, jos sellainen on.

#### 3.1.1.2

Turvallisuuden varmistamiseksi urheilija saa käyttää remmiä ylävartalonsa kiinnittämiseen selkänöjaan. Remmi ei saa olla elastinen eikä 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, yläraajavamma (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 ampuma-paikat 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 ampua 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 luokituslaisuuksissa.

### 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 haluaansa 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 ampumaohjelmaa:

- 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**

Liikuntavammaisen 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.

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

### **2. Finaaliin pääsy**

Finaaliin pääsee peruskilpailutuloksen perusteella ikäluokan kuusi parasta urheilijaa.

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

### **3. Pudotusammunta finaaliin pääsystä**

Mikäli useammalla urheilijalla on tasatulokset, jolla on mahdollisuus päästä finaaliin, järjestetään pudotusammunta näiden

kesken normaalien skeet- ja trapsääntöjen mukaisesti (pudotusammunta ennen finaalia). Urheilijat ampuvat alkukilpailun mukaisessa paremmuusjärjestyksessä (Count Back -sääntö). Parempi urheilija ampuu ensin.

#### **4. Ampumajärjestys finaalissa**

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

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

Tasatuloksilla käytetään Count Back -sääntöä kokonaisuudessaan ampumajärjestyksen ratkaisemiseksi.

#### **5. Tasatulokset finaalin jälkeen**

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

Tasatulokset finaalin sijoilla 4...6, jotka eivät ratkenneet pudotusammunnalla sijoista 1...3, ratkotaan Count Back -säännöllä,

jossa finaalisarja on ensimmäinen tarkastettava sarja, tämän jälkeen peruskilpailun viimeinen sarja, toiseksi viimeinen sarja, jne.

## **6. Seitsemän (7) ja sitä seuraavat sijat**

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

## **7. Muut finaalin määräykset**

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

## L.7

### TRAP PARIKILPAILU (Trap Mixed Team)

**SAL:n kommentti:** ISSF:n sääntökirjasta puuttuu trap parikilpailun säännöt. SAL:n hailikkosääntökirjassa on liitteenä kansallisessa kilpailutoiminnassa käytettävät **tilapäiset säännöt** kunnes ISSF julkaisee uudet viralliset säännöt. Nämä tilapäiset säännöt nojautuvat sovelletusti skeetin parikilpailun ja trapin henkilökohtaisen kilpailun sääntöihin.

ISSF:n kilpailuissa ei trapin parikilpailuissa ammuta finaalia. SAL:n kansallisessa kilpailutoiminnassa ammutaan kuitenkin finaali.

### L.7.1

#### Yleistä

- a) Parikilpailun joukkue koostuu kahdesta jäsenestä, yksi miespuolinen ja yksi naispuolinen jäsen samasta maasta. Molemmilla joukkueenjäsenillä tulee olla 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 urheiliijaan viimeistään klo.

12.00 parikilpailua edeltävän henkilökohtaisen kilpailun toisena päivänä.

- d) Kilpailu on kaksivaiheinen. Alkukilpailu ja finaali, joka koostuu kulta- ja pronssiottelusta.

**SAL:n kommentti:** SAL:n alaisissa kilpailuissa joukkueen muodostavat saman seuran urheilijat. SAL:n alaisissa kilpailuissa joukkueiden määrä ei ole seuroittain rajattu.

## L.7.2

### Alkukilpailu

- a) Alkukilpailu ammutaan trapin kilpailusääntöjen mukaisesti (trapsääntöjen kohta H.9.8), ellei tässä säännössä muuta mainita.
- b) Eräjako tulee suorittaa arpomalla. Joukkueen molemmat urheilijat tulee erässä ampua peräkkäin, mies ensin ja sitten nainen. Kaksi saman maan joukkuetta ei saa sijoittaa samaan erään. Kilpailijoilla on samat selkänumerot kuin heillä oli henkilökohtaisessa kilpailussa.

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

- c) Joukkueen molemmat urheilijat ampuvat kummatkin kolme 25 kiekon kier-

rosta. 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.9.14.5.1 mukaisesti.
- e) Neljä parasta joukkuetta pääsevät finaalin (mitaliotteluihin).
- f) Jos kahdella tai useammalla parilla on tasatulokset sijoista 1...4, tulee heidän sijat ratkaista pudotusammunnalla ampumapaikalta 4 (katso sääntö H.9.15).
- g) Alkukilpailun ja sitä mahdollisesti seuraavan pudotusammunnan jälkeen finaaliin selviytyneet neljä paria saavat sijoituksensa mukaiset uudet selkänumerot.  $1^1, 1^2, 2^1, 2^2, 3^1, 3^2, 4^1, 4^2$ .

**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.9.14.5.1 ja H.9.15.3.4 (tasatulokset joukkuekilpailussa).

### L.7.3

### Pudotusammuntamenettely alkukilpailun jälkeen

- a) Alkukilpailun jälkeisessä pudotusammunnassa määräytyy ampumajärjestys alkukilpailun jälkeisten väliaikaisten sijoitusten perusteella. Korkeammalla sijalla oleva joukkue ampuu ensin.
- b) Tilanteessa, jossa alkukilpailun jälkeen on tasatulokset maksimituloksilla tai ampumajärjestystä ei muuten voida selvittää Count-Back-sääntöä soveltaen, tulee pudotusammunnan ampumajärjestys arpoa.
- c) Ennen pudotusammuntaa urheilijoille näytetään näytekiekot (oikea ja vasen) jokaisesta heitinryhmästä, ja he saavat ampua koelaukauksia.
- d) Joukkueen valmentajan on päätettävä, kumpi joukkueen urheilijoista ampuu ensimmäisen kiekon.
- e) Kiekkojen heittojärjestys: Ampumapaikalla 1 vasen kiekko, ampumapaikalla 2 oikea kiekko, ampumapaikalla 3 vasen kiekko, ampumapaikalla 4 oikea kiekko, ampumapaikalla 5 vasen kiekko. Toisella kierroksella ampumapaikalla 1 oikea kiekko, jne.
- f) Ne joukkueiden urheilijat, jotka ampuvat ensin muodostavat jonon ampuma-

paikan 1 taakse. He ampuvat vuorol-  
laan säännönmukaisen kiekon.

- g) Jos tasatulos ei ratkennut, jatkuu am-  
munta paikalla 2 joukkueiden toisten  
urheilijoiden ampuessa.
- h) Menettely jatkuu siten, että joukkueiden  
molemmat urheilijat ampuvat vuorol-  
laan, kunnes tasatulos on ratkennut.  
Ampumajärjestys joukkueen sisällä on  
1 - 2 - 2 - 1 - 1 - 2 - 2 jne.
- i) Vain yksi (1) laukaus kiekkoa kohden  
sallitaan.
- j) Pudotusammunnan valmistautumis-  
aika on 12 sekuntia, jota valvotaan  
elektronisella ajanotolla, jota operoi sitä  
varten nimetty tuomari.
- k) Jos on useita pudotusammuntoja, rat-  
kotaan alemmat sijat ensin.

#### **L.7.4 Finaali**

- a) Finaali on kaksiosainen, osa 1, jossa  
ratkotaan pronssimitali ja osa 2, jossa  
ratkotaan hopea- ja kultamitali.
- b) Osa 1: Joukkueet sijalla 3 ja 4 alkukil-  
pailun tai mahdollisen pudotusammun-  
nan jälkeen.
- c) Osa 2: Joukkueet sijalla 1 ja 2 alkukil-  
pailun tai mahdollisen pudotusammun-  
nan jälkeen.



- d) Osa 1 ammutaan ensin ja osa 2 tämän jälkeen.
- e) Osa 1 ja osa 2 on ammuttava finaaliradalla.
- f) Vain yksi (1) laukaus kiekkoa kohden sallitaan finaalissa.
- g) Finaalissa valmistautumisaika on 12 sekuntia, jota valvotaan elektronisella ajanotolla, jota operoi sitä varten nimetty tuomari.

#### **L.7.4.1 Finaalin (mitaliotteluiden) menettely**

- a) Ampumajärjestys määräytyy alkukilpailun tulosten ja/tai sitä seuravan pudotusammunnan perusteella. Korkeammalla tuloksella oleva joukkue ampuu ensin.
- b) Joukkueet saavat uudet selkänumerot (1-1, 1-2, 2-1, 2-2, 3-1, 3-2, 4-1, 4-2)
- c) Valmistautumisaika on 12 sekuntia, jota valvotaan elektronisella ajanotolla, jota operoi sitä varten nimetty tuomari.
- d) Ennen finaalin alkua mitaliottelun osallistujien sallitaan ampua koelaukaukset. Näyttekiekkoja ei näytetä, sillä urheilijat ovat nähneet kiekot finalistien esittelyn aikana.
- e) Urheilijat alkavat nollasta (0) ja ampuvat seuraavasti:

- f) Ensimmäisen joukkueen jäsenet asetuvat ampumapaikoille 1 ja 2 selkänumerojärjestyksessä ja toisen joukkueen jäsenet paikoille 3 ja 4, myös selkänumerojärjestyksessä.
- g) Kiekkojen määrä: Viisi (5) viiden (5) kiekon sarjaa, eli jokaiselle urheilijalle 25 kiekkoa (50 kiekkoa joukkueelle). Jokaisen sarjan aikana joukkueen urheilijat ampuvat kukin 5 kiekkoa (5 kiekkoa x 2 urheilijaa = 10 kiekkoa).
- h) Joukkue saa kierroksen aikana (10 kiekkoa) 4 vasenta, 4 oikeaa ja 2 suoraa kiekkoa satunnaisessa järjestyksessä.
- i) Jos 2x25 kiekon jälkeen joukkueet ovat tasatuloksilla, suoritetaan pudotusammutta kuten on kuvattu säännössä L.7.3.

### **L.7.4.3 Trap parikilpailun finaaliproseduurit**

### **L.7.4.4 Valmentaminen ja aikalisä**

Mitaliottelun aikana, kun ampuminen on käynnissä, valmentaja voi, urheilijoita häiritsemättä, pyytää juryjäseneltä yhden (1) aikalisän, joka on enintään yhden (1) minuutin pituinen. Juryn jäsen voi tämän jälkeen, häiritsemättä ampumasuoritusta, keskeyttää ammutta kun on kyseisen valmentajan urheilijan vuoro ampua. Val-

mentaja 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.

#### **L.7.4.5 Ilmoittautumisaika ja patruunatarkastus**

- a) Kaikkien finaaliin selviytyneiden joukkueiden tai heidän valmentajansa/joukkueentoimitsijansa tulee ilmoittautua patruunatarkastusta varten viimeistään 30 minuuttia ennen finaalin osan 1 (pronssiottelun) ilmoitettua alkamisaikaa. Tässä yhteydessä jury jakaa kilpailijoiden selkänumerot.
- 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 edistajien läsnä olleessa. Patruunatarkastus tulee olla suoritettu ennen urheilijoiden esittelyä.
- c) Urheilijoiden on ilmoittauduttava ilmoittautumispaikalla viimeistään 15 minuuttia ennen ilmoitettua pronssiottelun

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 osan 1 (pronssiottelun) ilmoitettua alkamisaikaa. Joukkue, joka ei ole paikalla esittelyn alkaessa ei sallita osallistua ja saa sijan 4 jos osassa 1 (pronssiottelu) tai sijan 2 jos osassa 2 (kultaottelu).

#### **L.7.4.6 Näytekiekot - Esittely - Koelaukaukset**

- a) Ilmoittautumisen jälkeen urheilijat finaalin osassa 1 (pronssiottelu) saavat ottaa panoksia laatikoistaan. Osan 2 (kultamitaliottelu) urheilijoiden ei sallita ottaa patruunoita tässä vaiheessa. Tämän jälkeen kehoitetaan kaikkien neljän joukkueen urheilijoita siirtymään ampumapaikoille koenostoja ja näytekiekkoja varten. Koelaukauksia ei tässä vaiheessa sallita.
- b) Kaikkien neljän joukkueen jäsenet sallitaan nähdä näytekiekot.

- c) Koenostojen ja näytekiekkojen jälkeen finaalin osan 2 (kultamitaliottelu) urheilijat ohjataan istumaan heille varatuille tuoleille finaalin radalla. Finaalin osan 1 (pronssiottelu) urheilijat ja valmentajat kokoontuvat radan reunalle odottamaan kutsua esittelyyn. Urheilijat asettuvat selkänumerojärjestykseen. Joukkueen marssivat kilpailualueelle ensin joukkueen naisurheilija, sitten miesurheilija ja sen jälkeen valmentaja. Kuuluttaja esittelee heidät katsojille. Joukkueiden on pysyttävä paikoillaan kääntyneinä katsojiin päin kunnes kaikki, ml. tuomari ja juryn jäsen on esitelty. Tuomari ja juryn jäsen asettuvat keskelle, joukkueiden väliin.
- d) Joukkueet asettuvat seuraavaan järjestykseen: Naisurheilija, miesurheilija, valmentaja.
- e) Juryjäsenen on huolehdittava siitä, että joukkuejäsenet asettuvat oikeaan järjestykseen.
- f) Finaali viedään läpi siten kuin on kuvattu säännössä L.7.4.
- g) Osan 1 jälkeen osan 2 urheilijat saavat noutaa patruunansa. Urheilijat, valmentajat tuomari ja juryn jäsen esitellään kuten kuvattu kohdassa d). Esittelyn jälkeen urheilijat siirtyvät ampumapai-

kalle koelaukauksia varten, jonka jälkeen ottelu alkaa.

- h) Finaalin päätyttyä, juryn jäsen kerää kaikki mitalistit radalle kuulutusta ja virallisia valokuvia varten (sääntö 6.17.1.14.p).

#### **L.7.4.7 Musiikki ja katselijat**

Finaalin aikana tulee soittaa musiikkia. Juryn tulee hyväksyä musiikki. Katselijoita tulee kehottaa kannustamaan ja hurraamaan suosikkijoukkuettaan.

#### **L.7.4.8 Häiriöt finaalissa (osa 1 ja osa 2)**

- a) Jos tuomari päättää, ettei ase tai patruunoiden toimintahäiriö ole urheilijan syytä, tulee finaali keskeyttää ja urheilijalle on annettava kolme (3) minuuttia aikaa korjata ase tai hankkia toinen tarkastettu ase tai uusia patruunoita. Ellei tämä ole mahdollista kolmen minuutin sisällä joutuu urheilija (joukkue) keskeyttämään kilpailunsa.
- b) Kun joukkue on keskeyttänyt, julistetaan toinen joukkue 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

aseen tai patruunoiden toimintahäiriö tulee tuomita **“OHI”** riippumatta siitä yrittikö urheilija ampua tai ei.

### L.7.5 Vastalauseet finaalissa (osa 1 ja osa 2)

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

### **L.7.5.1 Kiekot**

Alkukilpailussa käytetään tavallisia kiekkoja. Finaalissa (mitaliotteluissa) käytetään pölykiekkoja.

### **L.7.5.2 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 käyttäen ISSF:n teknisiä sääntöjen (TS) tai muita lajiin soveltuvia ISSF:n sääntöjä.