



EUROOPPALAISEN METSÄSTYSAMMUNNAN SÄÄNNÖT

1. tammikuuta 2022

Sisällysluettelo

1.	RATA- JA KIEKKOMÄÄRÄYKSET	4
1.1	Ampumarata	4
1.1.1	Trap	4
1.1.2	Compak®	4
1.1.3	Luodikkokilpailu	4
1.2	Heittimet	4
1.3	Heitinlaitteet	5
1.3.1	Trap	5
1.3.2	Compak®	5
1.4	Lentoradat	5
1.4.1	Trap	5
1.4.2	Compak® 5	5
1.4.3	Kiekkojen heittojärjestys	6
2.	SAVIKIEKOT JA PAPERISET ELÄINKUVIOT	6
2.1	Määritelmät	6
2.1.1	Yksittäiskiekko (trap ja Compak®):	6
2.1.2	Kaksoiskiekko laukauksesta (Compak®):	6
2.1.3	Yhtäaikaiset kaksoiskiekot (Compak®):	6
2.1.4	Luodikkokilpailun maalikuviot:	6
2.2	Yksittäiskiekot (trap ja Compak®):	6
2.2.1	Osuma	6
2.2.2	Ohilaukaus	7
2.3	Kaksoiskiekko laukauksesta (Compak®)	7
2.3.1	OSUMA/OSUMA	7
2.3.2	OSUMA/OHI, OHI/OSUMA ja OHI/OHI	7
2.4	Yhtäaikainen kaksoiskiekko (Compak®)	7
2.4.1	OSUMA/OSUMA	7
2.4.2	OSUMA/OHI, OHI/OSUMA ja OHI/OHI	7
2.5	“UUSI KIEKKO” trapissa ja Compakissa®	7
2.5.1	Aseesta tai patruunoista johtuva “UUSI KIEKKO”	8
2.5.2	Kiekosta/heittimestä johtuva “Uusi kiekko”	8
2.5.3	Huono sää	8
3.	KILPASARJAN AMPUMINEN	9
3.1	Kilpasarjan määritelmä	9
3.1.1	Haulikkokilpailut	9
3.1.2	Luodikkokilpailut	9
3.2	Ampumaerät	9
3.3	Aseiden testaus	9
3.3.1	Haulikkolajit	9
3.3.2	Luodikkoammunta	9
3.4	Ampuma-asento	9
3.4.1	Haulikkolajit	9
3.4.2	Luodikkoammunta	9
3.5	Kilpailun järjestely	9
3.5.1	Haulikkoammunta (Compak® ja Trap)	9
3.5.2	Luodikkoammunta	10
3.6	Ampumajärjestys	10
3.6.1	Haulikkokilpailut (Compak® ja trap)	10
3.6.2	Luodikkokilpailu	10
3.7	Valmistautumisaika	10
3.7.1	Haulikkokilpailut (Compak® ja trap)	10
3.7.2	Luodikkokilpailu	11
3.8	Kiekkojen viiveet	11
3.8.1	Haulikkokilpailut (Compak® ja trap)	11
3.8.2	Luodikkokilpailu	11
3.9	Valmiusasento	11

3.9.1	Haulikkokilpailut (Compak® ja trap) ja juokseva villisika	11
3.9.2	Laukaisumekanismi, jossa ensin vapautuslaukaisu ja sitten vetolaukaus (vapautus-vetolaukaisu)	12
3.9.3	Mekanismi, jossa tuplavapautuslaukaisu	12
3.9.4	Juokseva villisika	12
4.	ASEET JA PATRUUNAT	12
4.1	Aseiden ominaisuudet	12
4.1.1	Haulikot	12
4.1.2	Metsästysluodikot	13
4.2	Aseihnat ja -remmit	13
4.3	Aseeseen kiinnitettävät kamerat	14
4.4	Aseen modifiointi ja vaihtaminen	14
4.5	Ase- ja patruunahäiriöt	14
4.6	Aseen lainaaminen	14
4.7	Saman aseiden käyttäminen	14
4.8	Ampuminen väärään tauluun	14
4.9	Aseen kohdistaminen	15
4.10	Patruunat 15	
4.10.1	Haulikkokilpailut	15
4.10.2	Luodikkokilpailu	15
5.	VAATETUS	15
5.1	Henkilökohtainen vaatetus	15
5.2	Kilpailunumerot	15
5.3	Suojavarusteet	16
5.4	Rangaistukset	16
6.	KÄYTTÄYTYMISSÄÄNNÖT	16
6.1	Turvallisuus	16
6.2	Kylmälaukaukset	16
6.3	Kilpailija ei ole ajoissa ampumapaikalla	16
6.4	Vastalauseet	16
7.	OSALLISTUMINEN	19
8.	MAAJOUKKUEET JA YKSILÖAMPUJAT	19
9.	TUOMARINEUVOSTO	20
10.	JÄRJESTELYTOIMIKUNTA (KATSO SOPIMUS)	21
11.	VIRALLINEN VALVOJA (KATSO SOPIMUS)	21
12.	TUOMARIT JA TULOSTEN KIRJAAJAT	21
12.1	Tuomarit 21	
12.2	Tulosten kirjaajat	22
12.2.1	Haulikko-osio	22
12.2.2	Luodikko-osio	22
13.	MERKINNÄT	23
13.1	Haulikkokilpailu	23
13.2	Luodikkokilpailu	23
14.	RANGAISTUKSET	23
14.1	Rangaistukset	23
15.	TASATULOSTEN RATKAISU	23
15.1	Joukkuekilpailu	23
15.1.1	Yhdistelmäkilpailu	23
15.1.2	Haulikkokilpailu	23
15.1.3	Luodikkokilpailu	23
15.2	Henkilökohtainen kilpailu	24
15.2.1	Yhdistelmäkilpailu	24
15.2.2	Haulikkokilpailu	24
15.2.3	Luodikkokilpailu	24
16.	SANASTO	24
17.	SCHEME EXAMPLES	26
17.1	Trap 26	
17.2	Compak® 26	

Yleistä

Eurooppalainen metsästysammunta yhdistää savikiekkojen ampumisen haulikolla sekä paikallaan olevien pahvisten riistaeläintaulujen ja liikkuvan villisikamaalin ampumisen luodikolla. Se on suunniteltu testaamaan metsästysampujan taitoja mahdollisimman monipuolisesti. Haulikkokilpailut järjestetään trap- ja Compak®-radoilla. Paikallaan oleviin eläinmaaleihin ammutaan 100 metrin luodikkoradalla ja liikkuvaa villisikamaaliin 50 metrin radalla.

Näitä sääntöjä käytetään kansainvälisissä kilpailuissa.

Jokaisen kilpailuihin osallistuvan ampujan tulee vakuuttaa lukeneensa ja hyväksyneensä voimassa olevat kilpailusäännöt kirjallisesti.

1. RATA- JA KIEKKOMÄÄRÄYKSET

1.1 Ampumarata

1.1.1 Trap

Ampumapaikat muodostuvat viidestä 1 x 1 m neliöstä, jotka ovat 2–3 metrin päässä toisistaan (ampumapaikan keskeltä mitattuna) ja 11 metrin etäisyydellä trapheittim(i)en etureunasta.

1.1.2 Compak®

Ampumapaikat muodostuvat viidestä 1 x 1 m neliöstä, jotka ovat 3–6 metrin etäisyydellä toisistaan (ampumapaikan keskeltä mitattuna). Ne on sijoitettu suoralle, joka on samansuuntainen ampuma-alueen pitkän sivun kanssa. (Katso Liite 1.) Turvallisuuden varmistamiseksi jokaisella ampumapaikalla on oltava suojakehikko, joka estää ampujia suuntaamasta asettaan toisia kilpailijoita kohti. (Katso Liite 1).

Radalla on kuusi heitintä, jotka voivat olla manuaalisia, puoliautomaattisia tai automaattisia.

Heittimet on merkittävä kirjaimin (A, B, C, D...) tai numeroin (1, 2, 3, 4...) vasemmalta oikealle. Jokaisen heittimen paikka on merkittävä näkyvällä taululla, jossa on vastaava numero tai kirjain.

Lajissa ammutaan kaksi 25 kiekon sarjaa. Yksi sarja ammutaan niin, että jokaisesta ampumapaikasta ammutaan yksi yhtäaikainen kaksoiskiekko, ja toinen sarja ammutaan niin, että jokaisesta ampumapaikasta ammutaan yksi laukauksesta lähtevä kaksoiskiekko.

1.1.3 Luodikkokilpailu

Ampumaratojen täytyy olla järjestävän maan lakien mukaiset. Kullakin radalla on oltava riittävät suojavallit ja muut vaaditut turvarakenteet varmistamassa, että luodit pysyvät ampuma-alueella.

Kiinteät maalikuviot sijoitetaan 100 metrin päähän, ja niissä on joko vaijerivälitteinen taulunkuljetuslaite, mekaaninen taululaite tai elektroninen taululaite. Liikkuvaa villisikaa ammutaan vasemmalta oikealle ja oikealta vasemmalle liikkuvan maalin radalla, jossa ampumaetäisyys on 50 metriä. Kuvio kulkee 10 metrisen ampuma-aukon poikki nopeudella, jolla se on näkyvissä 2,5 sekuntia.

1.2 Heittimet

Trap-osuus järjestetään radalla, jossa on joko:

- viisi heitintä,
- tai viisitoista heitintä, joista käytetään ainoastaan heittämiä 6, 7, 8, 9 ja 10.
- tai ainoastaan yksi heitin, jossa lentorataa voi vaihdella pysty- ja vaakasuunnassa.

Compak®-osiossa käytetään kuutta heitintä.

1.3 Heitinlaitteet

1.3.1 Trap

Kiekkojen heittämisessä voidaan käyttää joko manuaalista, kauko-ohjattua tai automaattista, äänikomennosta lähettävää laitetta. Viimeksi mainittu on sähköinen tai elektroninen ampujan äänestä aktivoituva järjestelmä, joka lähettää kaikille ampujille samat savikiekot satunnaisessa järjestyksessä.

1.3.2 Compak®

Compak-ammunnan kiekkojen heittämisessä voidaan käyttää joko manuaalista, kauko-ohjattua tai automaattista, äänikomennosta lähettävää laitetta.

Mikäli käytetään manuaalista tai kauko-ohjattavaa laitetta, on kiekko heitettävä 0–3 sekunnin kuluessa ampujan komennosta.

Mikäli käytetään automaattista, äänikomennosta lähettävää, on kiekko lähetettävä 0,5 sekunnin kuluessa ampujan komennosta.

1.4 Lentoradat

1.4.1 Trap

Kiekkojen lentoratoja on pystyttävä vaihtelevaan ampumaolosuhteiden muuttumisen johdosta. Kiekon lentopituus on 60 m (+/- 5 m). Kiekon lentoratojen tulee olla maksimissaan 35° (kolmekymmentäviisi astetta) niin oikealle kuin vasemmalle ampumaradan keskilinjasta mitaten. Lentokulmien määrittelyyn on olemassa kolme virallista taulukkoa (sheemaa) (katso kohta 17.1). Kiekkojen lentoratojen täytyy olla säädetty tyynellä säällä virallisten taulukkojen mukaisesti. Lentopituus mitataan suunnasta riippumatta heitinsuojan etureunasta. Jos heitinsuojassa on vain yksi heitin, jonka lentorataa voidaan säätää, on se säädettävä huomioiden raja-arvot (kulmat ja korkeus).

Kierros koostuu 25 kiekosta, ja kutakin kiekkoa saa ampua kaksi kertaa.

1.4.2 Compak®

Lentoradat (katso kohta 17)

Kiekkojen lentoratojen tulee olla mahdollisimman vaihtelevia:

Nousevia, laskevia, poispäin lentäviä, vastaantulevia, korkeita, jäniskiekkoja jne...

Yksittäiskiekkoihin on pystyttävä ampumaan kaksi turvallista laukausta kaikilta viideltä ampumapaikalta huomioiden ampujat, tuomarit, toimitsijat sekä katsojat.

Compak®-osiossa on kahdentyyppisiä lentoratoja:

Pakolliset lentoradat:

- Yksi lentorata vasemmalta oikealle ampuma-alueen sivujen AB ja CD yli.
- Yksi lentorata oikealta vasemmalle ampuma-alueen sivujen CD ja AB yli.
- Yksi poistuva lentorata ampuma-alueen sivun BC yli.
- Jäniskiekko vasemmalta oikealle tai oikealta vasemmalle yhdessä kilpailusarjassa.

Vapaat lentoradat:

Nämä valitsee järjestäjä käytettävissä olevan maaston perusteella.

Trapkiekon heittimet voidaan asentaa kahdella tavalla

- 1) Ampumapaikkojen edessä oleva trapheitin
- 2) Tai ampumapaikkojen takana oleva torniheitin.

1.4.3 Kiekkojen heittojärjestys

Kiekkojen heittojärjestys tulee olla jokaisen kilpailijan nähtävissä ja helposti luettavissa kullakin ampumapaikalla.

Ratamestari saa valita yksittäis- ja kaksoiskiekkojen järjestyksen vapaasti.

2. SAVIKIEKOT JA PAPERISET ELÄINKUVIOT

2.1 Määritelmät

2.1.1 Yksittäiskiekko (trap ja Compak®):

Yksittäinen kiekko on kiekko, joka heitetään ampujan komennosta voimassaolevien sääntöjen ja ampumaohjelman mukaisesti.

2.1.2 Kaksoiskiekko laukauksesta (Compak®):

Kaksoiskiekot heitetään yhdestä tai kahdesta heittäimestä. Ensimmäinen kiekko lähtee ampujan komennosta ja toinen 0-3 sekunnin kuluessa siitä, kun ensimmäistä kiekkoa on ammuttu.

Laukauksesta lähteviä kaksoiskiekkoja ei näytetä etukäteisnäytössä ampujille. Ainoastaan sellaisia kiekkoja saa käyttää kaksoiskiekkoina, joita on ammuttu jo yksittäiskiekkoina. Yhteen kiekkoon saa ampua kaksi kertaa.

2.1.3 Yhtäaikaiset kaksoiskiekot (Compak®):

Kaksi kiekkoa, jotka heitetään samanaikaisesti yhdestä tai kahdesta heittäimestä. Nämä kiekot näytetään etukäteisnäytössä ampujille. Kiekot saa ampua vapaavalintaisessa järjestyksessä. Samaa kiekkoa saa halutessaan ampua kaksi kertaa.

Kilpailijat ampuvat jokaiselta ampumapaikalta (katso kohta 17.2) kolme yksittäiskiekkoa ja joko kaksoiskiekot laukauksesta tai yhtäaikaiset kaksoiskiekot.

2.1.4 Luodikkokilpailun maalikuviot:

Paikoillaan olevina maalikuviaina käytetään neljää DJV:n eläinkuviota, joita ammutaan sadan metrin etäisyydeltä. Kuviot asetetaan vähintään metrin päähän toisistaan. Liikkuvan villisian maalikuviota käytetään DJV:n kaksipäistä villisikakuviota (katso Liite 4: Paperiset maalikuviot).

Järjestäjät voivat käyttää vaihdettavia keskiöitä, joissa on vähintään renkaat 10, 9 ja 8, mutta tällöin vähintään yhden tuomarin on oltava läsnä keskiötä vaihdettaessa. Kaikki keskiön ulkopuolella, mutta pisteellisten renkaiden sisällä olevat osumat lasketaan kokonaistulokseen. Tuomarin on merkittävä keskiöön nämä laukaukset ja niiden pistemäärät. Nämä reiät on sitten peitettävä paikkatarroilla.

Jos käytetään vaihdettavia keskiöitä, täytyy niitä käyttää kilpailun kaikissa maalikuvioiden ja kaikkien kilpailijoiden kohdalla tasapuolisesti.

2.2 Yksittäiskiekot (trap ja Compak®):

Kilpailuissa saa käyttää kaiken tyyppisiä kiekkoja. Kiekkojen väri täytyy valita niin, että ne erottuvat selkeästi taustasta.

2.2.1 Osuma

Kun kiekko on heitetty ja sitä on ammuttu sääntöjen mukaisesti ja siitä irtoaa vähintään yksi näkyvä pala, laukaus tuomitaan osumaksi (good). Tämä koskee myös pölykiekkoja.

Kutakin kiekkoa saa ampua kaksi kertaa. Tuomarin on tuomittava "uudet kiekot" (no bird), jos molemmat piiput laukeavat samanaikaisesti.

2.2.2 Ohilaukaus

Kun kiekko on heitetty ja sitä on ammuttu sääntöjen mukaisesti, mutta siitä ei irtoa näkyvää palaa, laukaus katsotaan ohilaukaukseksi (zero).

Tuomarin on ilmoitettava ohilaukaukset ampujalle selkeästi ja kuuluvasti tai on käytettävä jotain muuta selkeästi kuuluvaa tapaa, että kilpailija voi protestoida tarvittaessa välittömästi.

2.3 Kaksoiskiekko laukauksesta (Compak®)

2.3.1 OSUMA/OSUMA

OSUMA/OSUMA tuomitaan, kun on heitetty kaksi kiekkoa, ja kilpailija on ampunut ne sääntöjen 2.1.1 kohdan mukaisesti. Jos molemmat kiekot rikkoutuvat yhdellä laukauksella, ne molemmat tuomitaan "OSUMA" JA "OSUMA".

2.3.2 OSUMA/OHI, OHI/OSUMA ja OHI/OHI

Tuomarin on ilmoitettava ohilaukaukset ampujille selkeästi ja kuuluvasti tai käytettävä jotain muuta selkeästi kuuluvaa tapaa, että kilpailijat voivat protestoida tarvittaessa välittömästi.

Jos kilpailija ei ammu toista kiekkoa, ensimmäisen kiekon tulos kirjataan ja toinen tuomitaan "OHI". Jos kilpailija ei ennätä ampua ensimmäistä kiekkoa tai ei näe sitä, se tuomitaan "OHI" ja "UUSI KIEKKO". Koska toista kiekkoa ei voida heittää ennen laukauksen ampumista, kaksoiskiekko toistetaan, kunnes toisen kiekon tulos saadaan kirjatuksi. Kun kilpailija ampuu kaksi kertaa samaan kiekkoon, sen tulos merkitään ja kiekko, jota ei ammuttu tuomitaan "OHI".

2.4 Yhtäaikainen kaksoiskiekko (Compak®)

2.4.1 OSUMA/OSUMA

OSUMA/OSUMA tuomitaan, kun on heitetty kaksi kiekkoa, ja kilpailija on ampunut ne sääntöjen 2.1.1 kohdan mukaisesti. Jos molemmat kiekot rikkoutuvat yhdellä laukauksella, ne molemmat tuomitaan "OSUMA" JA "OSUMA".

2.4.2 OSUMA/OHI, OHI/OSUMA ja OHI/OHI

Tuomarin on ilmoitettava ohilaukaukset ampujille selkeästi ja kuuluvasti tai käytettävä jotain muuta selkeästi kuuluvaa tapaa, että kilpailijat voivat protestoida tarvittaessa välittömästi.

Jos kilpailija ei ammu kaksoiskiekkoja ilman hyväksyttävää syytä, molemmat kiekot tuomitaan "OHI".

2.5 "UUSI KIEKKO" trapissa ja Compakissa®

Kaikkia kiekkoja on ammuttava. Jos tuomari on sitä mieltä, että kiekko on heitetty sääntöjenvastaisesti, hänen tulee huutaa "UUSI KIEKKO"(No bird) ja on heitettävä uusi kiekko.

2.5.1 Aseesta tai patruunoista johtuva "UUSI KIEKKO"

Häiriö	Tapahtuma	Toimenpide
Molemmat piiput laukeavat samanaikaisesti	Yksittäiskiekko (*)	UUSI KIEKKO (no bird)
	Laukauksesta lähtevien kaksoiskiekkojen ensimmäinen kiekko	UUDET KIEKOT (no bird)
	Yhtäaikainen kaksois-kiekko	UUDET KIEKOT (no bird)
	Peräkkäinen kaksois-kiekko	UUDET KIEKOT (no bird)
Asehäiriö ensimmäisen laukauksen aikana	Yksittäinen kiekko (*)	UUSI KIEKKO (no bird)
	Laukauksesta lähtevä kaksoiskiekko	UUDET KIEKOT (no bird)
	Yhtäaikainen kaksois-kiekko	UUDET KIEKOT (no bird)
	Peräkkäinen kaksois-kiekko	UUDET KIEKOT (no bird)
Asehäiriö toisen laukauksen aikana	Yksittäiskiekko (*)	UUSI KIEKKO (no bird) Uuteen kiekkoon on osuttava vasta toisella laukauksella. Muutoin se tuomitaan "OHI" ("zero")
	Laukauksesta lähtevä kaksoiskiekko	UUDET KIEKOT (no bird) Ensimmäisen laukauksen tulos jää voimaan
	Yhtäaikainen kaksois-kiekko	UUDET KIEKOT (no bird)
	Peräkkäinen kaksois-kiekko	UUDET KIEKOT (no bird)

(*) Sovelletaan myös trap-kilpailuihin

2.5.2 Kiekosta/heittimestä johtuva "Uusi kiekko"

Alla olevaa taulukkoa sovelletaan seuraavissa tilanteissa:

- Jos kiekko on rikkinäinen jo heitettäessä
- Jos kiekko heitetään väärästä heittimestä
- Jos kaksi saman ampumapaikan kiekkoa heitetään yhtäaikaa yksittäiskiekkojen sijaan
- Jos kiekko on väärän värinen, kokoinen, tai tyyppinen
- Jos kiekon lentorata ei ole tuomarin mielestä säännönmukainen
- Jos kiekko heitetään myöhemmin kuin kolmen sekunnin kuluttua tuomarin merkistä
- Jos kiekko heitetään ennen ampujan pyyntöä
- Jos tuomarin mielestä ampujaa on selvästi häiritty
- Jos tuomari ei pysty tuomitsemaan kiekkoa

Tapahtuma	Toimenpide
Yksittäiskiekko (*)	UUSI KIEKKO (no bird)
Jäniskiekko rikkoontuu ensimmäisen ja toisen laukauksen välillä (ensim. laukaus on ohi)	UUSI KIEKKO (no bird) Uuteen kiekkoon on osuttava vasta toisella laukauksella. Muutoin se tuomitaan "OHI" (zero)
Laukauksesta lähtevien kaksoiskiekkojen ensimmäinen kiekko	UUDET KIEKOT (no bird)
Laukauksesta lähtevän kaksoiskiekon ensimmäinen kiekko, tai sen pala rikkoo toisen kiekon ennen toista laukausta	UUDET KIEKOT (no bird) Ensimmäisen kiekon tulos jää voimaan
Laukauksesta lähtevän kaksoiskiekon toinen kiekko	«No Bird», double to be repeated Ensimmäisen laukauksen tulos jää voimaan.
Yhtäaikaiset kaksoiskiekot	UUDET KIEKOT (no bird)
Peräkkäiset kaksoiskiekot	UUDET KIEKOT (no bird)

(*) Sovelletaan myös trap-kilpailuihin

2.5.3 Huono sää

Huonon sään takia ei saa tuomita uusia kiekkoja.

Kaikissa muissa tapauksissa jokainen ampumalla rikottu kiekko tuomitaan OSUMA (good) ja ohiamuttu kiekko OHI (zero).

Tuomarin ilmoittaessa UUSI KIEKKO (no bird) ei kiekkoa saa sen jälkeen enää missään tapauksessa ampua.

3. KILPASARJAN AMPUMINEN

3.1 Kilpasarjan määritelmä

3.1.1 Haulikkokilpailut

Jokaisessa kilpasarjassa ammutaan 25 kiekkoa

3.1.2 Luodikkokilpailut

Kussakin kilpasarjassa on neljä viiden laukauksen sarjaa neljään maaliin (aikaa kuhunkin 5 minuuttia). Juoksevaan villisikamaaliin ammutaan 3 laukausta vasemmalta oikealle ja 2 laukausta oikealta vasemmalle; tai päin vastoin 2 laukausta vasemmalta oikealle ja 3 laukausta oikealta vasemmalle ampujan valinnan mukaan.

3.2 Ampumaerät

Ampumaerässä on kuusi kilpailijaa kaikissa lajeissa.

3.3 Aseiden testaus

3.3.1 Haulikkolajit

Aseen testaaminen on sallittua ainoastaan siihen erikseen varatulla, järjestäjien turvalliseksi määrittämällä paikalla.

3.3.2 Luodikkoammunta

Aseen saa kohdistaa/testata pelkästään siihen erikseen varatulla, järjestäjien turvalliseksi määrittämällä paikalla.

3.4 Ampuma-asento

3.4.1 Haulikkolajit

Ampuminen tapahtuu pystyasennosta. Kilpailijoiden on pidettävä jalkansa ampumapaikan sisäpuolella.

3.4.2 Luodikkoammunta

Ampuma-asento riippuu maalikuviosta:

1. Metsäkauriskuvioon ammutaan seisten, ase vasten kiinteää pystytukea.
2. Istuvaan kettukuvioon ammutaan makuulta, molemmat käsivarret maassa. Luodikon etuosaa tukevan käden kyynärpäähän täytyy olla maata vasten.
3. Gemssikuvioon ammutaan seisten, ase tuettuna vuoristosauvaan. Sauvan tulee olla 2 metriä pitkä ja halkaisijaltaan 30 mm.
4. Villisikakuvioon ammutaan seisten, asetta tukeva käsi joko suorana tai kyynärtukea käyttäen. Mikään muu tuki ei ole sallittu.

(Katso Liite 2 – Luodikon ampuma-asennot).

3.5 Kilpailun järjestely

3.5.1 Haulikkoammunta (Compak® ja Trap)

Kun ampuminen alkaa, viiden kilpailijan on oltava valmiina ampumapaikoillaan. Kuudes odottaa kilpailijan nro 1 takana valmiina asettumaan tältä vapautuvalle ampumapaikalle. Kilpailija 1 ei saa ladata asettaan ennen kuin tuomari on antanut hänelle luvan aloittaa ampumisen.

Muut kilpailijat eivät saa sulkea aseensa lukkoa, ennen kuin heitä edeltävä ampuja on ampunut

kiekkonsa. Milloinkaan asetta ei saa ladata ennen kuin se osoittaa ampuma-alueelle.

Kun kilpailija on valmis ampumaan, hän pyytää kiekon sanomalla kuuluvasti "pull" tai "go. Kun ampuja on ampunut paikaltaan kaikki kiekot, hänen tulee odottaa, että seuraava ampuja ampuu omat kiekkonsa ennen kuin hän saa vaihtaa paikkaa.

Kilpailijat eivät saa kääntyä pois ampumasuunnalta ennen kuin ase on lukko on avattu ja ase on lataamaton.

Aseita ei saa käsitellä lainkaan, kun toimitsijat ovat ampumapaikkojen edustalla.

Kun kilpailija on ampunut paikalta viisi, hänen täytyy välittömästi mennä ase **avattuna ja lataamattomana** kilpailijan 1 taakse odottamaan. Kun kilpailijat ovat ampuneet kierroksen viimeisen kiekon, heidän on pysyttävä paikoillaan, kunnes viimeinenkin kilpailija on ampunut ja tuomari on ilmoittanut ammunnan päättyneeksi (shoot over).

3.5.2 Luodikkoammunta

Kun kilpailija on ampunut kaikki viisi laukausta paperiseen maalikuvioon, hänen on pysyttävä ampumapaikallaan, kunnes kaikki ampumaerän kilpailijat ovat ampuneet kaikki viisi laukaustaan.

3.6 Ampumajärjestys

3.6.1 Haulikkokilpailut (Compak® ja trap)

Ennen kunkin sarjan alkua Compakissa ja trapissa täytyy esitellä kilpailijoille kiekkojen lentoradat heittimistä vasemmalta oikealle. Jos ammunta keskeytyy teknisen ongelman vuoksi yli kymmeneksi minuutiksi kierroksen aikana, heittoradat täytyy esitellä ampumavuorossa oleville kilpailijoille uudestaan.

Aseita ei missään tapauksessa saa testata ampumapaikalla ennen kierroksen alkua.

Ennen jokaisen trap-kierroksen alkua tuomarin on kerrottava heitinten operaattorille selkeästi ja kuuluvasti ampumaerän ampujien lukumäärä, jotta heitinsekoitin voidaan säätää annetun lukumäärän mukaiseksi (kuusi, viisi, neljä tai kolme kilpailijaa). Jos ampuminen aloitetaan väärillä säädöillä, kilpailijat saavat eri määrän kiekkoja. **Mikäli tuomari havaitsee näin käyneen, hänen on välittömästi keskeytettävä ampuminen.** Jo ammuttujen kiekkojen tulokset hyväksytään, ja tuomari säätää asetukset oikean kilpailijamäärän mukaisiksi (kuusi, viisi, neljä tai kolme). Ampuminen jatkuu siitä kohtaa, mihin se alun perin keskeytyi.

Compak®-kilpailujen jokaisella ampumapaikalla on oltava selvästi näkyvä taulu ampumapaikalla ammuttavista kiekkoista (kiekkojen heittojärjestys). Lisäksi ampumapaikkojen 3 ja 4 välissä on oltava taulu kaikkien ampumapaikkojen kiekkoista, ja sen tulee olla niin isolla kirjjasimella, että tuomari ja heittimen operaattori pystyvät lukemaan sen.

3.6.2 Luodikkokilpailu

Ensimmäiseksi ammutaan seisovaan metsäauriskuvioon, toiseksi istuvaan kettukuvioon, kolmanneksi seisovaan gemssikuvioon ja neljänneksi paikallaan olevaan tai juoksevaan villisikakuvioon.

3.7 Valmistautumisaika

3.7.1 Haulikkokilpailut (Compak® ja trap)

Kilpailijoiden on oltava valmiina ampumaan heti, kun heidän vuoronsa kuulutetaan. Heillä on myös oltava silloin käsillä kaikki tarvittavat varusteet ja patruunat ampua täysi kierros 25 minuutissa. Kullakin kilpailijalla on **kymmenen sekuntia** aikaa pyytää seuraavaa kiekkoa edellisen kiekon ampumisen jälkeen. Jos ampuja ei pyydä kiekkoa tämän ajan kuluessa, hän saa tuomarilta varoituksen ja kymmenen sekunnin lisäajan. Jos hän ei ammu tänäkään ajan kuluessa, kiekko tuomitaan ohiammutuksi. Ampumiseen ei tavallisesti saa tulla muita kuin kilpailuohjelmaan merkittyjä tai teknisten ongelmien aiheuttamia keskeytyksiä. Tosin poikkeustapauksissa tuomari voi keskeyttää ampumisen, jos puhkeaa äkillinen rankka sadekuuro tai myrsky, jonka ei odoteta kestävän kauaa. Tuomarineuvostolle on ilmoitettava, mikäli keskeytys jatkuu pitempään.

3.7.2 Luodikkopilpailu

Kilpailijoiden on oltava valmiina ampumaan heti, kun heidän vuoronsa kuulutetaan. Heillä on myös oltava silloin käsillä kaikki tarvittavat varusteet ja patruunat ampua täysi neljän maalikuvion sarja 30 minuutissa.

Ampumisen lopetuskomennon (ammunta seis) jälkeen ei saa ampua. Mikäli kilpailija ampuu tämän komennon jälkeen, saa hän varoituksen ensimmäisestä tällaisesta laukauksesta; toisella kertaa paras osuma kyseisessä maalikuviossa mitätöidään; kolmannella kerralla kilpailijan on poistuttava radalta. Tuomarin on ilmoitettava kuuluvasti, kun ampuma-aikaa on jäljellä 1 minuutti.

3.8 Kiekkojen viiveet

3.8.1 Haulikkopilpailut (Compak® ja trap)

Kun kilpailija on pyytänyt kiekkoa, se on trapissa heitettävä välittömästi ja Compakissa® kolmen sekunnin kuluessa pyynnöstä.

3.8.2 Luodikkopilpailu

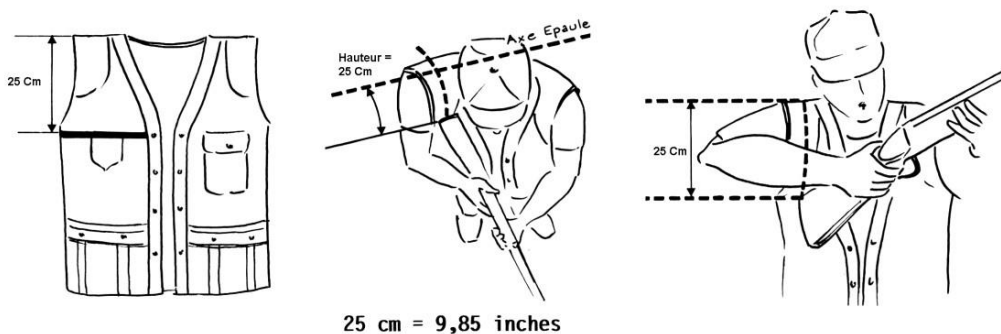
Liikkuvan villisikamaalin on tultava näkyviin kolmen sekunnin kuluessa kilpailijan komennosta.

3.9 Valmiusasento

3.9.1 Haulikkopilpailut (Compak® ja trap) ja juokseva villisika

Ampujien tulee olla valmiusasennossa, kun he odottavat kiekkoja radalla; aseensa perä kosketuksissa vartaloon ampujan takissa olevan merkkilinjan alapuolella. Merkki sijaitsee 25 cm hartialinjan alapuolella (katso kuvat alla). Ampujan tulee säilyttää tämä asento, kunnes kiekko (kiekot) tulee/tulevat näkyviin.

Laukauksesta lähtevien ja yhtäaikaisten kaksoiskiekkojen kohdalla kilpailijat voivat pitää



haulikkoa haluamassaan asennossa ensimmäisen ja toisen kiekon välissä. Kun kiekot tulevat näkyviin, kilpailijoiden on amuttava haulikko olkapäähän tuettuna.

Jos ampuja ottaa haulikkopilpailussa väärän eli kappaleessa 3.9 kuvattujen sääntöjen vastaisen asennon tai hän nostaa aseensa ennen kuin kiekko ilmestyy näkyviin, hänelle annetaan varoitus ja näytetään keltaista korttia.

Jos saman kilpasarjan aikana tulee vielä toinen virhe ensimmäisen varoituksen jälkeen, tuomari näyttää punaista korttia ja kiekko (kiekot) tuomitaan seuraavasti:

- "OHI" ("Zero"), jos kyseessä on yksittäiskiekko
- "OHI" ja "UUSI KIEKKO" ("Zero"& "No Bird"), jos kyseessä on laukauksesta lähtevä kaksoiskiekko
- "OHI" - "OHI" ("Zero" and "Zero"), jos kyseessä on yhtäaikainen kaksoiskiekko

3.9.2 Laukaisumekanismi, jossa ensin vapautuslaukaisu ja sitten vetolaukaus (vapautusvetolaukaisu)

3.9.2.1 Ensimmäinen kiekko – ei kiekkoa

Mikäli ensimmäiselle laukaisulle tuomari määrää "no-bird" – ei kiekkoa tai tulee jokin muu syy jättää ampumatta, tulee hänen:

- joko pitää liipasin pohjassa (laukaisukoneisto viritettynä) ja pyytää uutta kiekkoa;
- tai pitää liipasin pohjassa ja avata ase; puoliautomaattihaulikossa varovasti poistaa panokset (molemmat) aseeseen patruunapesästä ja makasiinista.
- tai ilmoittaa tuomarille ja tuomarin ohjeen mukaan ampua ensimmäinen laukaus turvalliseen suuntaan.

3.9.2.2 Toinen laukaus – ei kiekkoa

Mikäli ensimmäisen ammutun laukauksen jälkeen tulee "no bird" – ei kiekkoa: voidaan aseeseen lukko avata.

3.9.3 Mekanismi, jossa tuplavapautuslaukaisu

3.9.3.1 Ensimmäinen kiekko – no bird (ei kiekkoa)

Sama menettely kuin kohdassa 3.9.2.1

3.9.3.2 Toinen kiekko – no bird (ei kiekkoa)

Sama menettely kuin kohdassa 3.9.2.1

3.9.4 Juokseva villisika

Kun ampuja odottaa villisikaa, valmiusasennon täytyy olla samanlainen kuin kohdassa 3.9.1, mutta aseeseen saa nostaa heti, kun on pyytänyt lähettämään villisian liikkeelle.

4. ASEET JA PATRUUNAT

4.1 Aseiden ominaisuudet

Aseiden on oltava ampuma-aselainsäädännön vaatimusten mukaisia. Niiden on oltava kaupallisesti saatavilla, eikä niitä tai niiden osia saa modifioida.

4.1.1 Haulikot

Sallittuja ovat kaikki liikkeissä myynnissä olevat sileäpiippuiset haulikot, joiden piipunpituus on vähintään 66 cm ja kaliiperi enintään 12, paitsi Itselataavat haulikot, joissa ei ole ammuttujen hylsyjen ulosheitintä.

Itselataavia haulikoita saa käyttää, mutta ne saa ladata **enintään kahdella patruunalla**. Ase täytyy tyhjentää aina ennen ampumapaikan vaihtamista.

Tasoitusta ei anneta ampujille, jotka käyttävät 12 kaliiperia pienempiä haulikoita.

Ampujan, joka käyttää vapautuslaukaisua (release trigger) on kiinnitettävä ampujan vastakkaiselle puolelle tukkiin fluorisoivalla taustalla oleva tarra, jossa on iso "R" -kirjain varoituksena:



Mikäli järjestävän maan lainsäädäntö kieltää kansainvälisissä kilpailuissa vapautuslaukaisukoneiston käytön, on tämä ilmoitettava kilpailuohjeissa.

4.1.2 Metsästysluodikot

Sallittuja ovat standardiluodikot, jotka ovat kunkin kilpailijamaan lakien mukaisia. Kiväärit eivät saa painaa enempää kuin 5 000 grammaa (ase punnitaan tähtäimen, lukon, lippaan ja mahdollisten lisäpainojen kanssa). Pienin sallittu kaliiperi on .22 Hornet. Piipussa saa käyttää lisäpainoa, kunhan se on kiinnitetty paikoilleen, ja sitä käytetään koko kilpailun ajan. Lisäpainojen on oltava kunnolla kiinnitettyjä, turvallisia, eivätkä ne saa olla säädettäviä. Ensimmäisen kierroksen jälkeen piipun ja painon päälle laitetaan tarra/sinetti. Sinettiä ei saa poistaa tai vahingoittaa. Sinetin kaikenlainen peukalointi johtaa sulkemiseen pois kilpailusta. Herkistimen käyttö on sallittua.

Kiellettyjä ovat luodikot, joissa on minkäänlainen bipodi, suujarru tai ylipäätään mitään rei'itystä piipussa tai äänenvaimennin. Uritettu piippu on sallittu, mikäli kyseisessä tehdasvalmisteisessa luodikkomallissa on sellainen valmiina, eikä sitä ole millään tavalla modifioitu.

Säädettävät tukit, kokotukit ja peukaloreikätkit ovat sallittuja. Luurankotukit ja -etutukit ovat kiellettyjä. Peräkoukkua ei myöskään saa käyttää aseessa. Aseen kokonaispituus ei saa olla yli 125 cm.

Itselataavia ja lippaallisia luodikoita on käytettävä kuin lippaattomia kertalaukeavia luodikoita, eli patruunat täytyy ladata yksi kerrallaan. Mikäli tarpeen, osuman arvon määrittämisessä käytetään aina 8 mm kaliiperin tulkkia riippumatta siitä, mitä kaliiperia ampuja käyttää. Kiikarin suurennos on vapaa.

Jokaisen kilpailijan luodikko tarkastetaan (paino ja pituus) välittömästi jokaisen luodikkosarjan jälkeen ennen kuin kilpailija poistuu radalta. Järjestäjä toimittaa kilpailua edeltävien harjoittelupäivien aikana paikalle vaa'an punnitusta varten.

4.2 Asehihnat ja -remmit

Aseessa ei saa olla hihnaa tai remmiä.

4.3 Aseeseen kiinnitettävät kamerat

Kameran kiinnittäminen haulikkoon tai luodikoon on kiellettyä.

4.4 Aseen modifiointi ja vaihtaminen

Aseen tai sen osan, vaihtosupistajan tai piipun, vaihtaminen ei ole sallittua saman kierroksen aikana eikä yksittäis- ja kaksoiskiekkojen välissä. Tähtäimen vaihtaminen ei ole sallittua kilpailun aikana.

4.5 Ase- ja patruunahäiriöt

Jos patruuna ei laukea tai aseelle tai patruunalle sattuu joku muu toimintahäiriö, ampujan tulee jäädä seisomaan paikoilleen, ase suunnattuna ampumasuuntaan. Asetta ei saa avata tai varmistimeen koskea, ennen kuin tuomari on tarkastanut ase.

Jos kilpailija ase-/patruunahäiriön sattuessa avaa aseensa itse tai koskee varmistimeen ennen kuin tuomari on tarkastanut ase, laukaus katsotaan ohilaukaukseksi.

Aseen katsotaan olevan epäkunnossa, jos:

- sillä ei voi ampua ehdottoman turvallisesti
- iskuri ei sytytä ruutilatausta
- hylsy ei poistu syöttöhäiriön vuoksi itselataavasta aseesta
- molemmat patruunat laukeavat samanaikaisesti.

Näissä tapauksissa ampuja saa ilman rangaistusta yrittää ampua kahdesti samalla kierroksella, ottamatta aseensa vaihtamista huomioon. Kolmas ja sitä seuraavat toimintahäiriöt lasketaan ohiammutuiksi laukauksiksi.

Seuraavia tapauksia ei lasketa toimintahäiriöiksi, joten tuomari laskee kiekon kokonaistulokseen:

- ampuja käsittelee asetta väärin
- asetta ei ole ladattu tai se on ladattu klikkipatruunalla
- aseessa on varmistin päällä.

Ylivoimaisen esteen eli *force majeure* sattuessa ampuja voi tuomarin suostumuksella keskeyttää ampumisen ja ampua kierroksen loppuun tuomarin tai tuomarineuvoston määräämänä ajankohtana.

4.6 Aseen lainaaminen

Jos ampujan ase menee epäkuntoon hänestä riippumattomista syistä, eikä asetta voi korjata nopeasti, voi hän tuomarin suostumuksella jatkaa toisella aseella edellyttäen, että hän saa lainattua aseensa kolmen minuutin kuluessa siitä, kun ase tuomittiin epäkuntoiseksi.

4.7 Saman aseensa käyttäminen

Kaksi saman erän kilpailijaa eivät saa ampua samalla aseella.

4.8 Ampuminen väärään tauluun

Mikäli ampuja ampuu samaan tauluun kuusi laukausta, viisi huonointa lasketaan, ja paras hylätään.

Mikäli ampuja A ampuu laukauksen vieressä olevan B:n tauluun, hänellä ei ole oikeutta ampua enempää kuin yhteensä 5 laukausta, joten tuloksessa huomioidaan vain hänen omassa taulussaan olevat neljä laukausta.

Ampuja B:n tulos (taulussa kuusi reikää) lasketaan seuraavalla tavalla: jos on mahdollista tunnistaa A:n ampuma reikä (eri kaliiperi ja siksi erikokoinen reikä), kyseinen laukaus jätetään laskematta. Jos se ei ole mahdollista, tuloksessa huomioidaan viisi parasta osumaa ja huonoin hylätään.

4.9 Aseen kohdistaminen

Ampujalla on oikeus kohdistaa aseensa ja tähtäimensä kaikkina muina aikoina paitsi kesken oman ammuttasuorituksen. Kilpailun järjestäjä tarjoaa ampujien käyttöön erillisen 100 m radan kohdistusta varten.

Ampujat ovat kaiken aikaa vastuussa aseistaan ja ammuksistaan.

Harjoittelu ei ole kilpailupäivien aikana sallittua radoilla, joissa kilpailu on käynnissä.

4.10 Patruunat

Haulikolla saa ampua ainoastaan kaupallisesti valmistettuja kiekkopatruunoita. Dispersanttien (hajoittajien) tai muiden epätavallisten latausten käyttö on kielletty. Mustan ruudin, merkinantopatruunoiden ja jälleenladattujen patruunoiden käyttö on kielletty kansainvälisen metsästysammunnan haulikkokilpailuissa.

Tuomarineuvoston pyynnöstä tuomari voi ottaa kilpailijoiden patruunoita tarkastettavaksi. Luodikkoammunnassa saa käyttää jälleenladattuja (self loaded) patruunoita.

4.10.1 Haulikkokilpailut

Sallittuja ovat ainoastaan 12/70 tai sitä pienemmän kaliiperin patruunat. Haulilataus ei saa ylittää 28 g lyijyhauleja, sallittu toleranssi +2 %. Haulien tulee olla pyöreitä ja samankokoisia, halkaisijaltaan 2,0 - 2,5 mm, sallittu toleranssi +/- 0,1 mm.

Mikäli haulikkoradalla on jäteastia ammuttuja hylsyjä varten, on ampuja velvollinen käyttämään sitä. Puoliautomaattihaulikolla ampuvat ovat velvollisia keräämään hylsynsä jäteastiaan suorituksensa jälkeen. Tämän säännön noudattamatta jättäminen johtaa rangaistukseen (keltainen / punainen kortti).

4.10.2 Luodikkokilpailu

Luodikkoampujien on kerättävä ampumansa hylsyet kilpasarjan päättymisen jälkeen. Tämän säännön noudattamatta jättäminen johtaa rangaistukseen (keltainen / punainen kortti).

5. VAATETUS

5.1 Henkilökohtainen vaatetus

Ampujien tulisi pukeutua kilpailujen aikana metsästyksellisesti ja osallistua avajaisseremonioihin pitkissä housuissa.

Paidoissa on vähintäänkin oltava lyhyet hihat, kauluksella tai ilman. Vähintään on käytettävä pyöreäkaulusellista t-paitaa tai neulepuseroa. Takin alla on pakko käyttää paitaa.

Sandaalien käyttö on kiellettyä turvallisuussyistä.

Ampujien on noudatettava yllä mainittuja sääntöjä, mikäli he haluavat osallistua kilpailuihin. Ampujan käsineitä saa käyttää haulikkolajeissa.

Minkäänlaisia käsineitä ei kuitenkaan saa käyttää luodikkolajeissa.

Erikoisvarusteiden, kuten kyynärpääsuojien, toppausten, topattujen ampujatakien, vöiden ja pehmusteiden käyttö on kiellettyä.

5.2 Kilpailunumerot

Kilpailunumero on kiinnitettävä yläselkään hartioiden ja vyötärön väliin. Sen on oltava kokonaisuudessaan näkyvissä.

Tämän säännön rikkomisesta seuraa varoitus tuomarilta. Korjauskehotuksen laiminlyönti johtaa lisärangaistuksiin, aina tuomarineuvoston päätöksellä tapahtuvaan kilpailusta sulkemiseen saakka.

5.3 Suojavarusteet

Kuulon suojaaminen on pakollista ampujille ja kaikille muille ampumaradan välittömässä läheisyydessä oleville henkilöille kaikissa lajeissa.

Suojalasit ovat pakollista ampujille ja kaikille muille ampumaradan välittömässä läheisyydessä oleville henkilöille haulikkolajeissa.

5.4 Rangaistukset

Ampujaa, joka ei noudata osioissa 4.2, 4.3, 4.4, 4.5, 4.6, 4.7, 5.1, 5.2, 5.3 mainittuja sääntöjä, rangaistaan vähentämällä häneltä pisteitä tuomarineuvoston päätöksen mukaisesti.

Jos tuomarineuvosto katsoo, että kyseessä on ollut tahallinen vilppi, koko sarjan tulos nollataan.

6. KÄYTTÄYTYMISSÄÄNNÖT

6.1 Turvallisuus

Kaikkia ampuma-aseita, myös lataamattomia, on käsiteltävä äärimmäisen huolellisesti ja aina käyttäjän vastuulla. Luodikot pitää kantaa lukko avattuna ja lataamattomina. Kiinteäpiippuiset aseet (esim. itselataava tai lippaallinen kertatuli) tulee kantaa lukko auki ja aseeseen piippu joko ylös tai alas suunnattuna.

Kun kilpailijat eivät ole ampumavuorossa, heidän on säilytettävä aseitaan pystyasennossa asetelineessä tai vastaavassa paikassa.

Muiden ampujien aseisiin ei saa koskea ilman heidän lupaansa.

Kilpailija, joka käsittelee ladattua asetta ennen alkamiskomentoa (start firing) tai lopetuskomennon (cease firing) jälkeen, voi saada **varoituksen** ja hänet voidaan sulkea pois kilpailusta, mikäli hän tekee saman toistamiseen.

Jos ampuminen tilapäisesti keskeytyy, ase/lukko täytyy välittömästi avata, eikä sitä saa sulkea tai ladata ennen kuin ammunta jatkuu tuomarin luvalla.

Kilpailijoiden ja kaikkien muiden ampumapaikan välittömässä läheisyydessä olevien henkilöiden on käytettävä kuulosuojaimia.

6.2 Kylmälaukaukset

Kylmälaukaukset eivät ole sallittuja ampumaradoilla tai niiden ulkopuolella. Ampujat eivät saa tähdätä tai ampua muiden ampujien tauluihin. On myös kiellettyä tietoisesti tähdätä tai ampua radalla olevia eläimiä. Kilpailijoita voidaan rangaista vahinkolaukauksista.

6.3 Kilpailija ei ole ajoissa ampumapaikalla

Jos kilpailija ilmestyy paikalle vasta, kun erän muut ampujat ovat aloittaneet ampumisen, vaikka hänen nimensä on kuulutettu kolme kertaa, **kierros merkitään hävityksi, mikä haulikkokilpailuissa tarkoittaa 25 ohi ammuttua savikiekkoa ja kiväärissä 20 ohi ammuttua laukausta.**

Kilpailijan, joka ei saavu paikalle tai poistuu kilpailluista antamatta tuomarineuvostolle pätevää syytä, katsotaan käyttäytyneen epäurheilijamaisesti. Kurinpitokomitea päättää kilpailijalle määrättävästä rangaistuksesta seuraavassa kokouksessaan.

6.4 Vastalauseet

Jos ampuja on tyytymätön hänen laukaukseensa liittyvään tuomarin päätökseen, hänen on protestoitava välittömästi kohottamalla kätensä ja sanomalla "Protesti" tai "Vastalause".

Tuomarin on keskeytettävä ampuminen välittömästi ja muita tuomareita konsultoituaan tehtävä lopullinen päätöksensä. Missään tapauksessa kiekkoa ei saa nostaa maasta osuman arvioimiseksi. Erän muut ampujat eivät saa puuttua asiaan tai ilmaista mielipidettään tuomarin tuomiosta tai päätöksistä. Ampujat voivat valittaa tuomarin päätöksestä tuomarineuvostolle. Valitus on tehtävä kirjallisesti ja mukaan on liitettävä tuomarineuvoston ennen kilpailua määrittelemä takuumaksu, joka palautetaan ampujalle, mikäli tuomarineuvosto hyväksyy vastalauseen. Tässä tapauksessa tuomarineuvosto voi määrätä tuomarin tuomitsemaan asiasta vastaisuudessa eri tavalla tai nimittää uuden tuomarin tai muuttaa tuomarin päätöstä.

Seuraavia asioita koskevista tuomarin päätöksistä ei voi valittaa:

- Haulikkokilpailut:
 - laukauksen tuomitseminen osumaksi (good) tai ohilaukaukseksi (zero)
 - lentorata on sääntöjenmukainen tai -vastainen
 - kiekko on heitetty sääntöjen mukaisessa ajassa
- Kiväärkilpailut:
 - osumien tuomitseminen (10, 9 tai ... ohi)

KANSAINVÄLISTEN KILPAILUJEN JÄRJESTÄMINEN

7. OSALLISTUMINEN

Kilpailuihin saavat osallistua Fitasciin kuuluvien kansallisten järjestöjen ampujat. Kilpailijoilla täytyy olla sama kansalaisuus kuin heidän edustamallaan järjestöllä.

Kullakin kilpailijalla on oltava vastuuvakuutus.

Kilpailijoiden ja heidän varahenkilöidensä nimien on oltava tiedossa vähintään neljä viikkoa ennen kilpailujen alkua. Osallistuessaan kilpailuihin kilpailijat hyväksyvät säännöt ja pidättäytyvät vetoamasta juridisiin perusteluihin.

8. MAAJOUKKUEET JA YKSILÖAMPUJAT

Kansallinen kattojärjestö voi tuoda kilpailuun yhden kuusihenkisen maajoukkueen. Ainoastaan viisi parasta tulosta lasketaan joukkueen kokonaistulokseen. Jos maajoukkueessa on vain viisi ampujaa, kaikki viisi tulosta lasketaan. Jos ampujia on vähemmän kuin viisi, heidät luokitellaan yksilöampujiksi.

Yksilöampujat voivat osallistua kilpailuun vapaasti (open) ilman rajoitusta.

Maajoukkueen on ammuttava yhdessä eli kuuluttava samaan erään. Kilpailujen järjestäjä arpoa aloittavat joukkueet yhden tai useamman tehtävään valitun tuomarineuvoston jäsenen valvonnan alaisuudessa.

Jokaisen kattojärjestön on toimitettava kilpailunjärjestäjälle kilpailuun osallistuvan tai joukkueen mukana seuraavan joukkueenjohtajan nimi ja matkapuhelimen numero.

Kaikkien kilpailijoiden on osallistuttava kumpaankin kilpailuun:

- haulikko: Compak®-osuudessa 50 kiekkoa ja trap-osuudessa 50 kiekkoa
- luodikko: 40 laukausta (2 x 20) eli viisi laukausta kahdesti kuhunkin maalikuviin (metsäkauris, kettu, gemssi ja villisika tai liikkuva villisika).

Maksimipistemäärät:

- luodikko: neljä sataa pistettä (neljäkymmentä kymmenen pisteen laukausta);
- haulikko: neljä sataa pistettä (sata neljän pisteen kiekkoa);
- yksilöampujan maksimi: kahdeksan sataa pistettä;
- joukkueen maksimi: neljä tuhatta pistettä.

Kukin joukkueen jäsen kilpailee myös yksilösijoituksesta. Joukkueen tulokseen lasketaan ainoastaan viiden parhaan ampujan kokonaistulokset.

Avoimen sarjan voittajasta (joukkue ja yksilö) tulee yhdistelmäkilpailun Euroopan tai Maailmanmestari.

Kilpailuissa on käytössä seuraavat sarjat, ja tulokset julistetaan palkintojenjaossa tässä järjestyksessä:

Yksilökilpailu

- Veteraanit
- Nuoret
- Naiset
- Avoin (parhaan tuloksen saanut kilpailija kategoriasta riippumatta – mies, nainen, nuori, veteraani)

Maajoukkueet

- Avoin (Sarjat, joissa ampuvat voivat osallistua avoimeen maajoukkueeseen: mies, nainen, nuori, veteraani)

Myös seuraavat palkinnot jaetaan:

- Maailmanmestaruuskilpailuissa: Maailmanmestaruus luodikkoammunnassa ja haulikkoammunnassa henkilökohtaisesti (vain Avoin -sarjassa) sekä joukkueille.
- Euroopanmestaruuskilpailuissa: Euroopanmestaruus luodikkoammunnassa ja haulikkoammunnassa henkilökohtaisesti (vain Avoin -sarjassa) sekä joukkueille.

Championship	Title	National team	Individual shooter	Game Rifle shooting	Game shotgun shooting	Game Rifle shooting points	Game shotgun shooting points	Total points
World	World Combined Game Shooting Champion	Five shooters		200 bullets	500 clay targets	2,000	2,000	4,000
World	World Combined Game Shooting Champion		1	40 bullets	100 clay targets	400	400	800
World	Junior - World Combined Game Shooting Champion		1	40 bullets	100 clay targets	400	400	800
World	Senior - World Combined Game Shooting Champion		1	40 bullets	100 clay targets	400	400	800
World	Lady - World Combined Game Shooting Champion		1	40 bullets	100 clay targets	400	400	800
World	World Game Rifle Shooting Cup	Five shooters		200 bullets		2,000		2,000
World	World Game Shotgun Shooting Cup	Five shooters			500 clay targets		2,000	2,000
World	World Game Rifle Shooting Cup		1	40 bullets		400		400
World	World Game Shotgun Shooting Cup		1		100 clay targets		400	400
Europe	European Combined Game Shooting Champion	Five shooters		200 bullets	500 clay targets	2,000	2,000	4,000
Europe	European Combined Game Shooting Champion		1	40 bullets	100 clay targets	400	400	800
Europe	Junior - European Combined Game Shooting Champion		1	40 bullets	100 clay targets	400	400	800
Europe	Senior - European Combined Game Shooting Champion		1	40 bullets	100 clay targets	400	400	800
Europe	Lady - European Combined Game Shooting Champion		1	40 bullets	100 clay targets	400	400	800
Europe	European Game Rifle Shooting Cup	Five shooters		200 bullets		2000		2,000
Europe	European Game Shotgun Shooting Cup	Five shooters			500 clay targets		2,000	2,000
Europe	European Game Rifle Shooting Cup		1	40 bullets		400		400
Europe	European Game Shotgun Shooting Cup		1		100 clay targets		400	400
Grand Prix	Combined game shooting ranking		1	40 bullets	100 clay targets	400	400	800
Grand Prix	Game Rifle shooting ranking		1	40 bullets		400		400
Grand Prix	Game shotgun shooting ranking		1		100 clay targets		400	400

9. TUOMARINEUVOSTO

Kansainvälisiä kilpailuja valvoo tuomarineuvosto, joka koostuu kaikkien niiden maiden edustajista, jotka ovat tuoneet kilpailuun maajoukkueen. Puheenjohtajana toimii järjestävän organisaation puheenjohtaja tai hänen nimittämänsä edustaja.

Tuomarineuvosto on päätösvaltainen, kun läsnä on vähintään puheenjohtaja tai hänen nimittämänsä edustaja sekä neljäsosa neuvoston jäsenistä. Päätökset tehdään läsnä olevien enemmistön mukaan. Äänten mennessä tasan ratkaisee puheenjohtajan ääni.

Kaikkien tuomarineuvoston jäsenten on käytettävä järjestäjän antamaa tunnusta.

Tuomarineuvoston tehtävänä on:

- Tarkastaa tuomareiden kansalliset/kansainväliset tuomarikortit. Ja jos tuomareita ei ole tarpeeksi, valita kilpailumaan kansallisen järjestön tai kilpailun järjestäjän suosittelujen kilpailijoiden keskuudesta lisää tuomareita.
- Varmistaa, että sääntöjä noudatetaan ammunnan aikana; sisältäen aseiden, patruunoiden ja maalikuvioiden sääntöjenmukaisuuden (tekniset testaukset).
- Käsitellä mahdolliset vastalauseet.
- Tehdä rangaistuspäätöksiä sääntöjen rikkomisesta tai epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä (Luku 14).

Tuomarineuvoston jäsenten ja tuomarien tehtävänä on tarkastaa ennen ammunnan alkamista, että radat ja muut järjestelyt ovat sääntöjen mukaiset, ja että valmistelut on tehty tehokkaasti ja oikein.

Hätätilanteessa (esim. jos ammunta on vaarassa keskeytyä pitemmäksi ajaksi) kaksi puheenjohtajan nimittämää tuomarineuvoston jäsentä voi tehdä poikkeuksellisen päätöksen tuomarin luvalla, edellyttäen että tuomarineuvosto on hyväksynyt tämän päätöksen.

Tuomarineuvoston puheenjohtajan on huolehdittava, että kaikilla radoilla on vähintään kaksi tuomarineuvoston edustajaa.

Tuomarineuvosto voi karsia kiekkojen määrää ylivoimaisen esteen vuoksi (*force majeure*). Tällaisessa tapauksessa kilpailijat voivat vaatia hyvitystä kiekkoista, joita ei nyt ammuttu, harjoitusten aikana ammutun perusteella.

Jokaisessa kansainvälisessä kilpailussa on vetoomusjury, joka käsittelee kilpailijoiden ja Fitascin jättämiä vetoomuksia tuomarineuvoston päätöksistä. Vetoomusjuryn muodostavat Fitascin puheenjohtaja (tai hänen edustajansa), teknisen komitean puheenjohtaja (tai hänen edustajansa) ja tuomarineuvoston puheenjohtaja (tai hänen edustajansa). Vetoomusjury nimetään samaan aikaan kuin tuomarineuvosto.

10. JÄRJESTELYTOIMIKUNTA (KATSO SOPIMUS)

Järjestelytoimikunta määrittelee tuomarineuvoston kanssa arvontatavan kilpailuja varten. Joukkueiden kokoonpano ja ampumajärjestys arvotaan kilpailuja edeltävänä iltana etukäteen sovittuna aikana, jolloin osallistuvien maiden edustajat voivat olla läsnä.. Erät muodostuvat kuudesta ampujasta (vähintään kolme for shoot-offs). Ampujien määrästä riippuen tuomarineuvosto voi jakaa ampumaerät kahtia niin, että osa ampuu aamulla ja osa iltapäivällä, ja järjestystä vaihdetaan vuoropäivin.

11. VIRALLINEN VALVOJA (KATSO SOPIMUS)

Virallisena valvojana toimii järjestävän maan kansallisen kattojärjestön puheenjohtaja tai hänen edustajansa.

12. TUOMARIT JA TULOSTEN KIRJAAJAT

12.1 Tuomarit

Kilpailuihin osallistuvat tuomarit vannovat, että he:

- noudattavat sääntöjä ja varmistavat, että sääntöjä noudatetaan
- tekevät päätökset rehellisesti ja puolueettomasti
- eivät edusta kilpailuissa vain omaa maataan ja järjestöään vaan tasapuolisesti kaikkia kilpailijoita
- sijoittuvat ampumaradalle siten, että voivat tuomaroida ja tarkkailla sääntöjen noudattamista parhaalla mahdollisella tavalla
- ilmoittavat päätöksensä selkeästi ja kuuluvasti

- kuuntelevat kilpailijoiden vastalauseet tarkkaavaisesti
- pitävät mukanaan päivitettyä kopiota eurooppalaisen metsästysammunnan säännöistä

Kilpailujen vastuullisella päätuomarilla on oltava voimassa olevat luvat (tuomari ym.). Tuomarit ilmoittavat selvästi onko kiekkoon osuttu vai "OHI" (zero). Luodikkotaulujen tulkinta tehdään tuomareiden toimesta ampujien läsnäollessa tätä varten varatussa tilassa.

Tuomari ja hänen avustajansa, joita tuomarineuvosto valvoo, huolehtivat sääntöjen noudattamisesta, huolehtivat yleisön turvallisuudesta ja pitävät huolen, että yleisö ei häiritse ampujia.

Tuomarit ovat tuomarineuvoston kanssa vastuussa että ennen kilpailuja tarkistetaan suorituspaikkojen oikeellisuus.

Tuomarit ja muut nimetyt toimitsijat ovat vastuussa ammunnan alkamiskomennon ("start firing"), lopetuskomennon ("cease firing"), lukko auki ("unload") sekä kaikista muista tarpeellisista komennoista joilla ammunna saadaan sujumaan jouhevasti. Tuomarit myös huolehtivat, että käskyjä noudatetaan ja että aseita käsitellään turvallisesti.

Alla on lista komennoista, joita tuomarin tulee käyttää kivääriradalla:

1. Tuomari kutsuu kilpailijat paikalle heidän nimillään ja kertoo heille ampumapaikat ja maalikuviot;
2. "VALMISTAUTUKAA AIKAA 1 MINUUTTI" ("PREPARATION TIME 1 MINUTE")
3. "LATAA" ("LOAD WEAPONS")
4. "AMPUKAA" ("START FIRING") + kuuluva vihellys
5. 1 minuutti ennen sarjan päättymistä: "1 MINUUTTI!" ("1 MINUTE")
6. valmis tämän kuvion osalta !AMMUNTA SEIS! (!CEASE FIRING!); "LUKOT AUKI" ("UNLOAD WEAPONS") + kuuluva pitkä vihellys
7. "SEURAAVA KUVIO ON..." ("NEXT TARGET IS...") (ampuja ottaa ampuma-asennon seuraavan kuvion ampumista varten, esimerkiksi makuuasento kettuummuntaan)
8. jatketaan samoilla komennoilla kuin kohdissa 2-7
9. viimeinen kuvio: uudelleen komennot kohdissa 2-6
10. "KILPASARJA VALMIS" ("END OF ROUND").

Teknisten ongelmien sattuessa: "AMMUNTA SEIS" ("CEASE FIRING"); "LUKOT AUKI" ("UNLOAD WEAPONS").

Päätuomari tekee päätöksensä yksin. Päätöksestä eri mieltä olevan aputuomarin tulee kertoa mielipiteensä päätuomarille, joka tekee sitten lopullisen päätöksen. Hän voi tarvittaessa konsultoida muita aputuomareita.

Erässä mukana olevat kilpailijat eivät saa puuttua tuomariin päätökseen tai tuomioon tai ilmaista mielipidettään siitä.

Ampumatulokset tarkastetaan ja lasketaan välittömästi kunkin kierroksen jälkeen. Mikäli merkinnät eivät vastaa toisiaan, ratkaisee tulostaululla olevat merkinnät. Tämän tarkistuksen jälkeen tuomari julistaa tulokset kuuluvasti siten että kaikki kilpailijat kuulevat ne. Kunkin kilpailijan on tarkastettava ja allekirjoitettava julkistettu tuloluettelo ennen poistumistaan radalta. Tämän jälkeen ei tuloksista enään voi valittaa.

12.2 Tulosten kirjaajat

12.2.1 Haulikko-osio

Yhdellä haulikkoradalla tuomaria avustaa kolme järjestäjän hankkimaa avustavaa tuomaria.

Tuomareiden on sijoitettava niin, että he voivat parhaiten seurata ampumavuorossa olevaa kilpailijaa ja koko ampuma-aluetta. Yhden avustajan tulee olla tulostaulun vierellä, että hän voi merkitä tuomarin päätökset näkyville ja ilmoittaa niistä kilpailijoille.

12.2.2 Luodikko-osio

Tuloksien kirjaamisesta vastaavat tuomarit laskevat tulokset heti, kun maalikuviot on toimitettu tulosten laskemiseen varattuun tilaan.

13. MERKINNÄT

On käytettävä standardoituja Fitasc tulostaulukkoja (universal trench taulukkoja Trap amunnassa ja Compak® Sporting taulukkoja Game Compak®).

13.1 Haulikkokilpailu

Ohiammuttu kiekko on merkittävä "O" ja osuttu kiekko on merkittävä "X" tai "/" (katso Liite 5 – Compak® ja trap taulukot).

13.2 Luodikkokilpailu

Virallinen tuomari merkitsee tulokset maalikuviin ja kokonaistulos merkitään tulostaulukkaan, ampujakohtaisesti eriteltynä.

14. RANGAISTUKSET

Kaikkien kilpailuihin osallistuvien ampujien katsotaan tuntevan nämä säännöt ja pyrkivän noudattamaan niitä. He myös hyväksyvät sanktiot ja muut seuraamukset sääntöjen rikkomisesta ja tuomarien määräysten noudattamatta jättämisestä.

14.1 Rangaistukset

Jos kilpailija käyttää kohtien 4.1, 4.2 ja 4.9 vastaista asetta tai patruunaa, kaikki kyseisellä aseella tai patruunoilla ammutut laukaukset **merkitään ohiammutuiksi**.

Jos kilpailija käyttäytyy tuomarin vaaralliseksi katsomalla tavalla, hänet voidaan sulkea kilpailusta yhden varoituksen jälkeen.

Jos kilpailija poistuu ampumapaikaltaan kesken kierroksen ilman pätevää syytä (eli jotain säännöissä mainittua tai tuomarin muuten hyväksymää syytä), **kaikki kierroksen jäljellä olevat kiekot merkitään ohiammutuiksi**. Tuomari raportoi toistuvat rikkeet tuomarineuvostolle.

Jos tuomari tai tuomarineuvoston jäsen katsoo, että kilpailija tahallaan viivästyttää ammuntaa tai käyttäytyy epäurheilijamaisesti, asia voidaan viedä tuomarineuvoston käsiteltäväksi.

15. TASATULOSTEN RATKAISU

Tasatulokset ratkaistaan kolmen ensimmäisen sijoituksen osalta joukkueiden ja henkilökohtaisten kilpailujen kohdalla seuraavasti:

15.1 Joukkuekilpailu

15.1.1 Yhdistelmäkilpailu

Tasapisteisiin päätyneiden joukkueiden paremmuusjärjestys määräytyy paremman tuloksen saaneen joukkueen eduksi seuraavassa järjestyksessä: juokseva villisika, seisova villisika, Compak® 2.

15.1.2 Haulikkokilpailu

Tasapisteisiin päätyneiden joukkueiden paremmuusjärjestys määräytyy paremman tuloksen saaneen joukkueen eduksi seuraavassa järjestyksessä 4 haulikkosarjan kilpailussa: Compak® 2, Compak® 1, trap 2, trap 1.

15.1.3 Luodikkokilpailu

Tasapisteisiin päätyneiden joukkueiden paremmuusjärjestys määräytyy paremman tuloksen saaneen joukkueen eduksi seuraavassa järjestyksessä: juokseva villisika, seisova villisika, gemssi 2, gemssi 1, kettu 2, kettu 1, metsäkauris 2, metsäkauris 1.

Mitalisijojen ulkopuoliset tasatuloksen ampuneet joukkueet saavat saman sijaluvun.

15.2 Henkilökohtainen kilpailu

15.2.1 Yhdistelmäkilpailu

Tasatulosten sattuessa kolmen ensimmäisen sijan osalta ammutaan uusi Compak®-kierros ja täysi villisika-kierros. Mikäli tulokset ovat tasan ammutaan uusi Compak®-kierros. Ensimmäinen ohilaukaus ratkaisee hävinneen ampujan siinä tapauksessa, että molemmat ovat ampuneet saman määrän kiekkoja.

Uusinta-ammunta suoritetaan ylläolevien sääntöjen mukaisesti, vaikka ryhmät olisivatkin vajaat (jää tyhjiä paikkoja).

Mikäli uusinta-ammunnat eivät ala etukäteen sovittuna ajankohtana, kilpailijoiden on pysyteltävä tuomarineuvoston läheisyydessä, että he ovat valmiita ampumaan viidentoista minuutin kuluessa siitä, kun heidän nimensä kuulutetaan. Mikäli ampuja ei saavu paikalle tämän ajan kuluessa, hänen katsotaan luovuttaneen.

Mitalisijojen jälkeen tasatuloksessa olevien kilpailijoiden sijoitukset ratkaisee parempi taulukohtainen tulos seuraavassa järjestyksessä: juokseva villisika, seisova villisika, Compak® 2.

15.2.2 Haulikkokilpailu

Tasapisteisiin päätyneiden ampujien paremmuusjärjestys määräytyy paremman tuloksen saaneen eduksi seuraavassa järjestyksessä neljän sarjan haulikkokilpailussa: Compak® 2, Compak® 1, trap 2, trap 1.

15.2.3 Luodikkokilpailu

Tasapisteisiin päätyneiden ampujien paremmuusjärjestys määräytyy paremman tuloksen saaneen eduksi seuraavassa järjestyksessä: juokseva villisika, seisova villisika, gemssi 2, gemssi 1, kettu 2, kettu 1, metsäkauris 2, metsäkauris 1.

Mitalisijojen ulkopuoliset tasatuloksen ampuneet kilpailijat saavat saman sijaluvun.

Huom ! Gemssi 2, kettu 2, metsäkauris 2 ovat siinä luodikkoerässä missä ammutaan juokseva villisika. Gemssi 1, kettu 1, metsäkauris 1 ovat siinä luodikkoerässä, missä ammutaan seisova villisika.

16. SANASTO

Erä (Squad):	Enintään kuuden ampujan ryhmä, joka on arvottu sattumanvaraisesti ja joka ampuu yhdessä samoilla ampumapaikoilla.
Kierros (Round)	Kierros koostuu 25 ammutusta kiekosta tai 20 neljään maalikuviioon ammutusta luodista
Heitin (Trap)	Laite, jolla kiekko heitetään
Mikrofonilähtö (Sonopull)	Akustinen järjestelmä, joka lähettää kiekot kilpailijan äänikomennosta
Laukaus (Shot)	Yhden patruunan ampuminen
Heitinhauta (Trench)	Kaivanne ampujan edessä, jossa heittimet sijaitsevat
Kiekko (Clay target)	Savikiekko
Lentorata (Trajectory)	Kiekon lentäessä sen ilmaan piirtämä kuvitteellinen viiva
Maalikuviio: (Target)	Paperinen eläinkuviio, jota ammutaan luodikolla

17. SCHEME EXAMPLES

17.1 Trap

Scheme 1			
Trap No.	Angle	Height at 10 metres	Length
1	22° right	1.7 m	60 m
2	12° right	2.2 m	55 m
3	0°	2.5 m	60 m
4	12° left	3.0 m	55 m
5	22° left	3.5 m	60 m
Scheme 2			
Trap No.	Angle	Height at 10 metres	Length
1	28° right	3.5 m	55 m
2	15° right	2.5 m	60 m
3	0°	1.0 m	55 m
4	15° left	2.5 m	60 m
5	28° left	3.5 m	55 m
Scheme 3			
Trap No.	Angle	Height at 10 metres	Length
1	35° right	1.0 m	60 m
2	22° right	2.0 m	55 m
3	0°	3.5 m	60 m
4	22° left	2.5 m	55 m
5	35° left	1.0 m	60 m

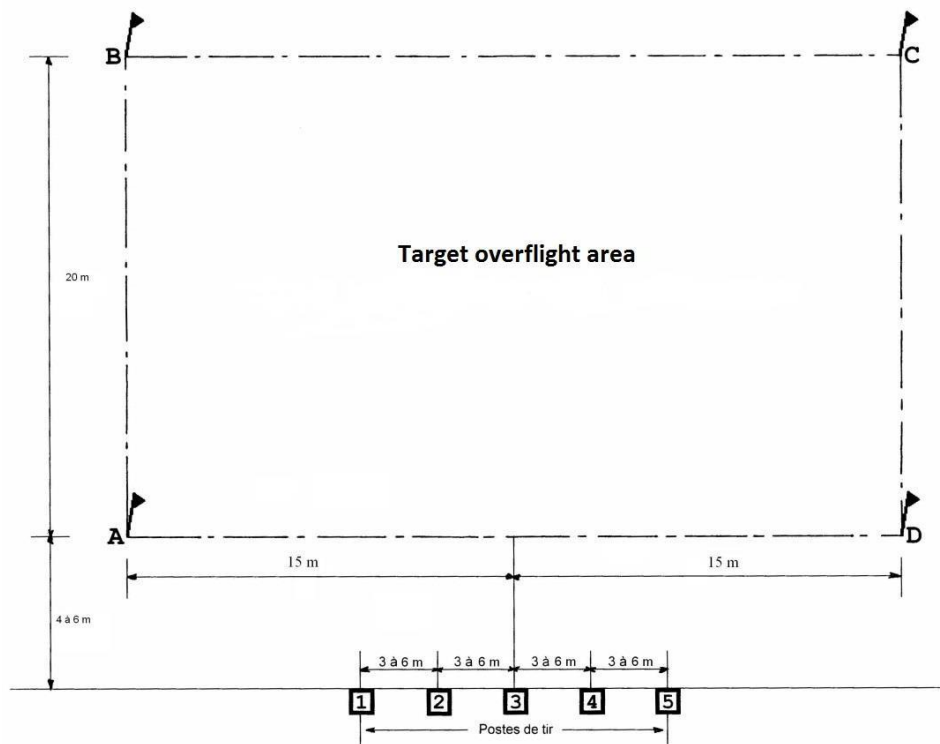
17.2 Compak®

Esimerkki yhden kierroksen kiekkojen heittojärjestyksestä (3 yksittäiskiekkoa ja 1 kaksoiskiekko):

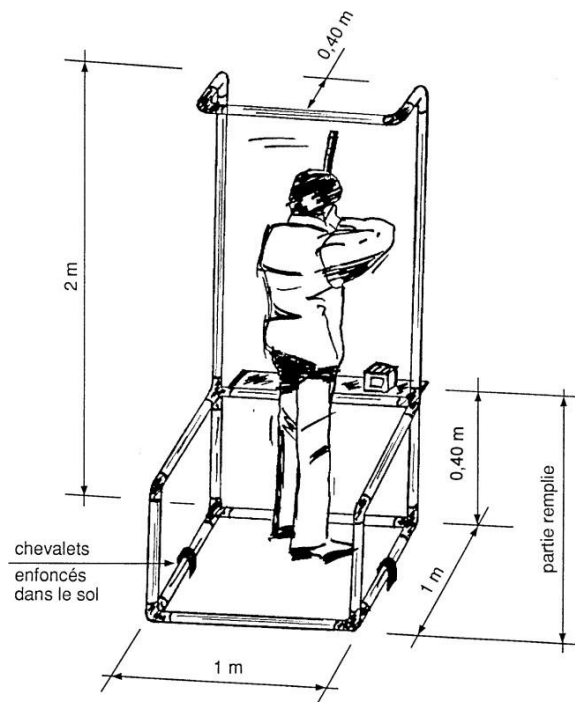
Stand 1	Stand 2	Stand 3	Stand 4	Stand 5	
A	B	C	D	E	Single
D	C	B	E	F	Single
B	F	E	A	D	Single
D+A	A+F	F+C	C+B	B+E	Double

LIITE 1

Compak®



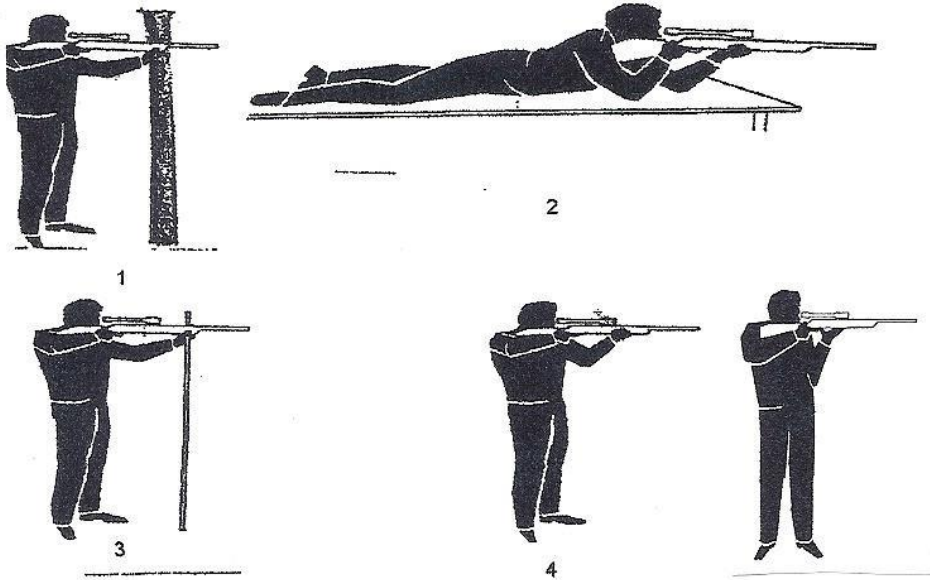
Suojakehikko (suositeltu malli)



Värillisestä 50 mm PVC-putkesta tehty suojakehikko
Suorat putket + kulmaliitokset
Koko alaosa täytetty vedellä tai hiekalla tai kiinnitetty maahan.

LIITE 2

LUODIKKOLAJIEN AMPUMA-ASENNOT



LIITE 3

KIEKOT



Kuva 1. Jänis



Kuva 4. Super Mini



Kuva 2. Battue



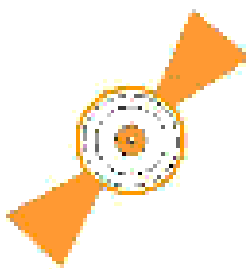
Kuva 5. Standard



Kuva 3. Mini



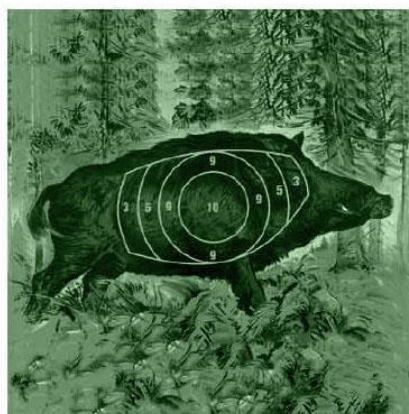
Kuva 6. Flash



Kuva 7. Helices-ZZ

LIITE 4

PAPERISET MAALIKUVIOT



JUOKSEVA VILLISIKA



tai vaihtoehtoisesti



LIITE 5

COMPAK®-TULOSPÖYTÄKIRJA



Fédération Internationale de Tir aux Armes Sportives de
Chasse

Competition: ...

Squad No. 1

Round No. 1

Referee: _____

Number	Surname / First name	Cat.	Clay targets																									Total	Signature					
			Station 1					Station 2					Station 3					Station 4					Station 5							Waiting				
			1	2	3	4	5	6	7	9	9	10	11	12	13	14	15	16	17	19	19	20	21	22	23	24	25							
			Station 2					Station 3					Station 4					Station 5					Waiting					Station 1						
			1	2	3	4	5	6	7	9	9	10	11	12	13	14	15	16	17	19	19	20	Waiting					21	22	23	24	25		
			Station 3					Station 4					Station 5					Waiting					Station 1					Station 2						
			1	2	3	4	5	6	7	9	9	10	11	12	13	14	15	Waiting					16	17	19	19	20	21	22	23	24	25		
			Station 4					Station 5					Waiting					Station 1					Station 2					Station 3						
			1	2	3	4	5	6	7	9	9	10	Waiting					11	12	13	14	15	16	17	19	19	20	21	22	23	24	25		
			Station 5					Waiting					Station 1					Station 2					Station 3					Station 4						
			1	2	3	4	5	Waiting					6	7	9	9	10	11	12	13	14	15	16	17	19	19	20	21	22	23	24	25		
			Waiting					Station 1					Station 2					Station 3					Station 4					Station 5						
			Waiting					1	2	3	4	5	6	7	9	9	10	11	12	13	14	15	16	17	19	19	20	21	22	23	24	25		

LIITE 5

TRAP-TULOSPÖYTÄKIRJA



FEDERATION INTERNATIONALE DE TIR
AUX ARMES SPORTIVES DE CHASSE

European championship

Squad n°:

Round n°:

Referee:

Number	Surname / First name	Category	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Total	Signature	