



Tuomarikoulutus

Metsästysampumasäännöt 2022

Haulikkolajit

Haulikkolajien yleismääräykset

TURVALIPPU TULI PAKOLLISEKSI SML:N KILPAILUISSA 1.1.2024



Patruunapesään työnnetty turvalippu estää aseiden lataamisen

- Ruutiaseissa käytetään puikkoa tai siimaa, jonka toisessa päässä on selkeästi näkyvä lukkorungon sivulle tuleva lippu.
 - Sääntö koskee kaikkia asetyyppejä. Taittuvissa aseissa ei tarvita turvalippua, jos ne ovat auki taitettuina.
- Ilma-aseissa käytetään siimaa, joka tulee kokonaan piipun läpi (mikäli se on teknisesti mahdollista).
- Turvalippu on oltava väriltään huomiota herättävä (esim. turvaoranssi).
- Turvalipun voi tehdä itse tai sen voi ostaa valmiina.
- Turvalipun käyttö on osa turvallista ampumaratakäyttäytymistä. Ampumarata-alueella liikuttaessa on aseet kuljetettava lukot auki ja turvalippu aseessa tai aseet taitettuina, suojuksessa tai lukot irrotettuina.

TURVALLISUUSMÄÄRÄYKSET KOSKEE KAIKKIA HAULIKKOLAJEJA

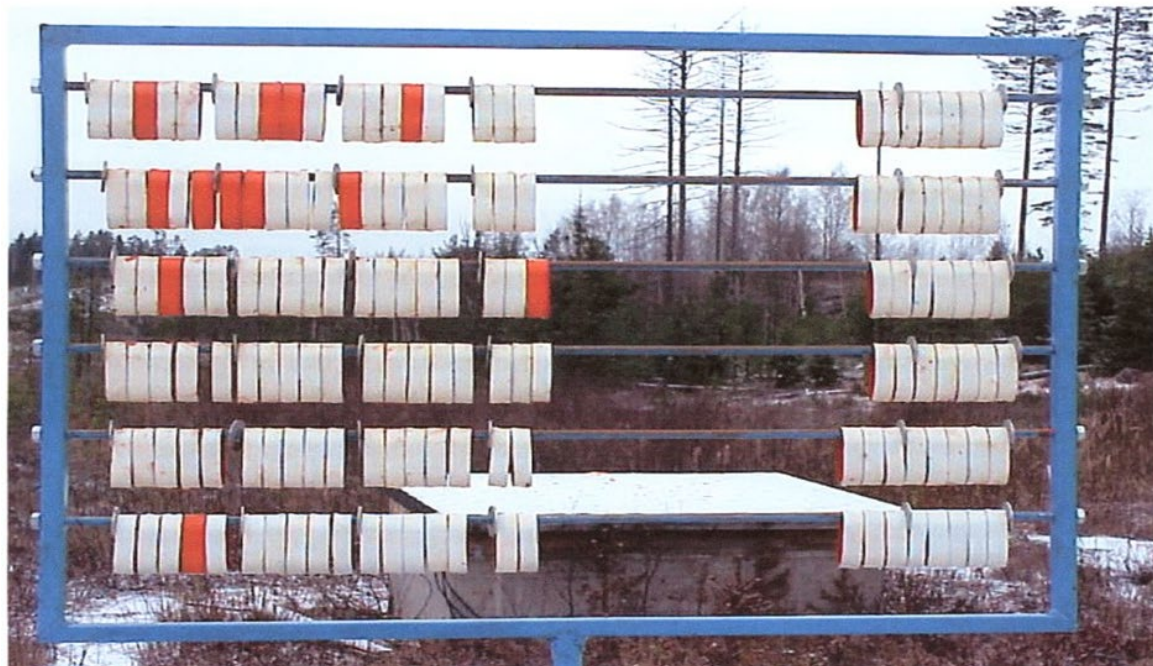
Kuulosuojaimet ovat pakolliset kaikissa ruutiaselajeissa,
sekä silmä- tai suojalasit haulikkoammuntalajeissa

AMPUMARATA JA VARUSTEET

OSUMATAULU

- Osumataulu tulee sijoittaa haulikkoradoilla siten, että osumataulun hoitaja
 - näkee hyvin lajituomarin
 - seuraa metsästyshaulikossa samalla mahdolliset takarajan selvät ylitykset
 - näkee metsästystrapissa sivusektorin
- Taulunhoitaja seuraa jokaisen ammuttavaksi heitetyn kiekon todetakseen lajituomarin apuna osuman tai ohilaukauksen, jonka mukaan kääntää valkoisen tai punaisen puolen näkyviin
- Kutakin ampujaa kohti osumataulussa on vaakarivi 25 kpl punavalkoisia palikoita osoittamaan laukauksen tulosta
- Osumataulu voi olla myös sähkökäyttöinen näyttö

Osuma- taulu



AMPUMARATA JA VARUSTEET

- Ohilaukauksen merkiksi taulunhoitaja kohottaa kätensä (tai punaisen lipun)
- Ollessaan lajituomarin kanssa eri mieltä osumasta tai ohilaukauksesta taulunhoitaja keskeyttää ammunnan ja lajituomarin ratkaistua tilanteen saattaa osumataulun tilannetta vastaavaksi, jonka jälkeen ammunta jatkuu
- Sarjan lopuksi verrataan osumataulu tulokortteihin ja pöytäkirjaan ja taulunhoitaja näyttää taulua yleisölle jos se on mahdollista (näyttö suotavaa myös ammunnan välillä)
- Jos pöytäkirjojen tulokset poikkeavat toisistaan, ratkaisee tuloksen osumataulu

KIEKOT

- Kiekkojen värin on oltava koko kilpailun ajan sama
- Erivärinen, säännönvastainen tai heitettäessä rikkoutunut kiekko tulee uusia
- Kiekkojen tulee olla kilpailun johdon hyväksymät

ASE JA PATRUUNAT

ASE

- kaikki enintään 12 kal. haulikot sallittu, myös yhdistelmäase on sallittu kunhan siitä ladataan vain haulipiippu.
- sarjan aikana ei asetta, sen osaa eikä supistusta saa vaihtaa ilman lajituomarin lupaa (Olettamana on, että päällekkäispiipuista haulikkoa käytettäessä ammutaan alapiippu ensin, mikäli ampuja käyttää ensimmäisenä yläpiippua tulee siitä ilmoittaa ratatuomarille ennen erän alkua.)

PATRUUNAT

- käytettyjen patruunoiden tulee olla tehdasvalmisteisia
- haulit pyöreitä, valmistusmateriaali vapaa
- haulien läpimitta 2 - 2,5 mm (+/- 0,1 mm)
- lataus enintään 24 g

METSÄSTYSHAULIKKO JA METSÄSTYSTRAP-AMMUNNASSA EI SAA KÄYTTÄÄ:

- Erikoispatruunoita
- Mustaruutipatruunoita
- Signaalipatruunoita
- Valojuovapatruunoita
- Sisäisiä muutoksia sisältäviä patruunoita
- Hauliristikot (Dispersante)
- Käänteislataukset



VALMIUSASENTO

- Ampuminen suoritetaan seisten, myös pyörätuolista ampuminen sallitaan kaikissa haulikkolajeissa tuomarineuvostolta etukäteen anotulla luvalla, mikäli se on radan puolesta mahdollista.
- Molemmat jalat ovat kokonaan ampumapaikan reunojen sisäpuolella
- Haulikkoa pidetään molemmin käsin piippu suunnattuna ampumasektoriin
- Haulikon perän kärjen tulee olla valmiusasentomerkin päällä tai sen alapuolella
- Ampujan vaatetuksessa tulee olla hyvin kiinnitetty merkki perän paikkaa osoittamassa
- Valmiusasennossa tulee pysyä kiekon komennosta sen ilmestymiseen saakka
- Mikäli valmiusasennosta joudutaan huomauttamaan, se on tehtävä vasta suorituksen jälkeen, ja on aina merkittävä kilpailukorttiin ja pöytäkirjaan

OSUMA JA OHIKIEKKO

OSUMA

- Sääntöjen mukaisesti ampumalla rikottu kiekko, jonka lajituomari on todennut

OHIKIEKKO

- Kiekko on ohikiekko, kun
 - kiekkoon ei ole osuttu sen lentäessä ampuma-alueella sääntöjen mukaisesti
 - ampuja jättää ampumatta sääntöjen mukaista kiekkoa

OHIKIEKKO

- ampuja ampuu osumatta kiekkoa, joka poikkeaa sääntöjenmukaiselta lentoradalta, jonka nopeus ei ole riittävä, tai joka lentäessään lepattaa ellei lajituomari ole selvästi ilmoittanut ”uusi kiekko”
- kiekko pölyää
- ampuja ei voi ampua sen takia, että
 - hän on varmistanut aseensa
 - unohtanut ladata tai virittää aseensa
 - ase ei ole kunnolla suljettu
 - tai muusta ampujasta johtuvasta syystä

OHIKIEKKO

- toisen tai useamman kerran saman sarjan aikana sattuu ase- tai patruunahäiriö
- ampuja, silloin kun ase ei toimi tai toimii virheellisesti, avaa sen itse tai koskee varmistimeen ennen kuin lajituomari on tarkistanut sen
- laukaus on jätetty ampumatta jostain muusta syystä, joka ei oikeuta uuteen kiekkoon
- ampujan asento tai hänen aseensa asento ei ole kohdan 2.6.23 määräysten mukainen ja ampujaa on tästä jo kerran varoitettu saman sarjan aikana (kuva valmiusasennosta sääntökirja s. 44)

UUSI KIEKKO

- Lajituomarin on viipymättä ratkaistava, onko heitettävä uusi kiekko virheellisen kiekon vuoksi tai jostakin muusta syystä. Mikäli mahdollista, hänen tulee huutaa ”uusi kiekko” ennen kuin ampuja on ampunut tai sen aikana.
- Lajituomari voi määrätä uuden kiekon heitettäväksi
 - jos ampujaa on häiritty
 - ellei voi ratkaista onko kiekkoon osuttu vai ei
- Lajituomari tekee aina itse ratkaisunsa (neuvoteltuaan kuitenkin eri mieltä olevien sivutuomareiden kanssa ennen päätöstä)

UUSI KIEKKO

- Uusi kiekko heitetään aina, olipa ampuja ampunut sitä tai ei, jos:
 - kiekko rikkoontuu jo lähtiessään
 - kiekko on erivärinen
 - heitetään väärä kiekko
 - heitetään kiekko molemmista torneista, (eikä ampuja ole osunut ammuntavuorossa olevaan kiekkoon, osuma jää voimaan)
 - toinen ampuu samaa kiekkoa (metsästystrapissa)
 - molemmat piiput lähtevät yhtä aikaa, kyseessä on asehäiriö ja tuomitaan heitettäväksi uusi kiekko

UUSI KIEKKO

- Kun ampuja ei ole ampunut, heitetään uusi kiekko, jos:
 - kiekko heitetään ennen ampujan antamaa heittokäskyä (kesken käskyä myös)
 - kiekkoa ei ole heitetty 3 sekunnin kuluessa käskystä metsästyshaulikossa tai 2 sekunnin kuluessa metsästystrapissa
 - kiekko lentäessään lepattaa sen nopeus ei ole riittävä
 - sen lentorata on sääntöjen vastainen

ENNENAIKAINEN AMPUMINEN

Omalla vuorolla ampuminen ennen kiekkopyyntöä
(koenoston aikana)

- annetaan varoitus
- annetaan sääntöjenmukainen kiekko

Omalla vuorolla ampuminen
(ase laukeaa valmiusasennossa kiekkopyynnön jälkeen)

- pummi

ENNENAIKAINEN AMPUMINEN

Ampuminen muissa tilanteissa

- aseiden laukeaminen ladattaessa
 - ampumapaikalle noustessa, sieltä poistuttaessa
 - tai muussa tilanteessa kilpailupaikalla
- tapauksesta ja vaaramomentista riippuen
- varoitus
 - tai kilpailusta sulkeminen

TOIMINTAHÄIRIÖT

ASEEN TOIMINTAHÄIRIÖ

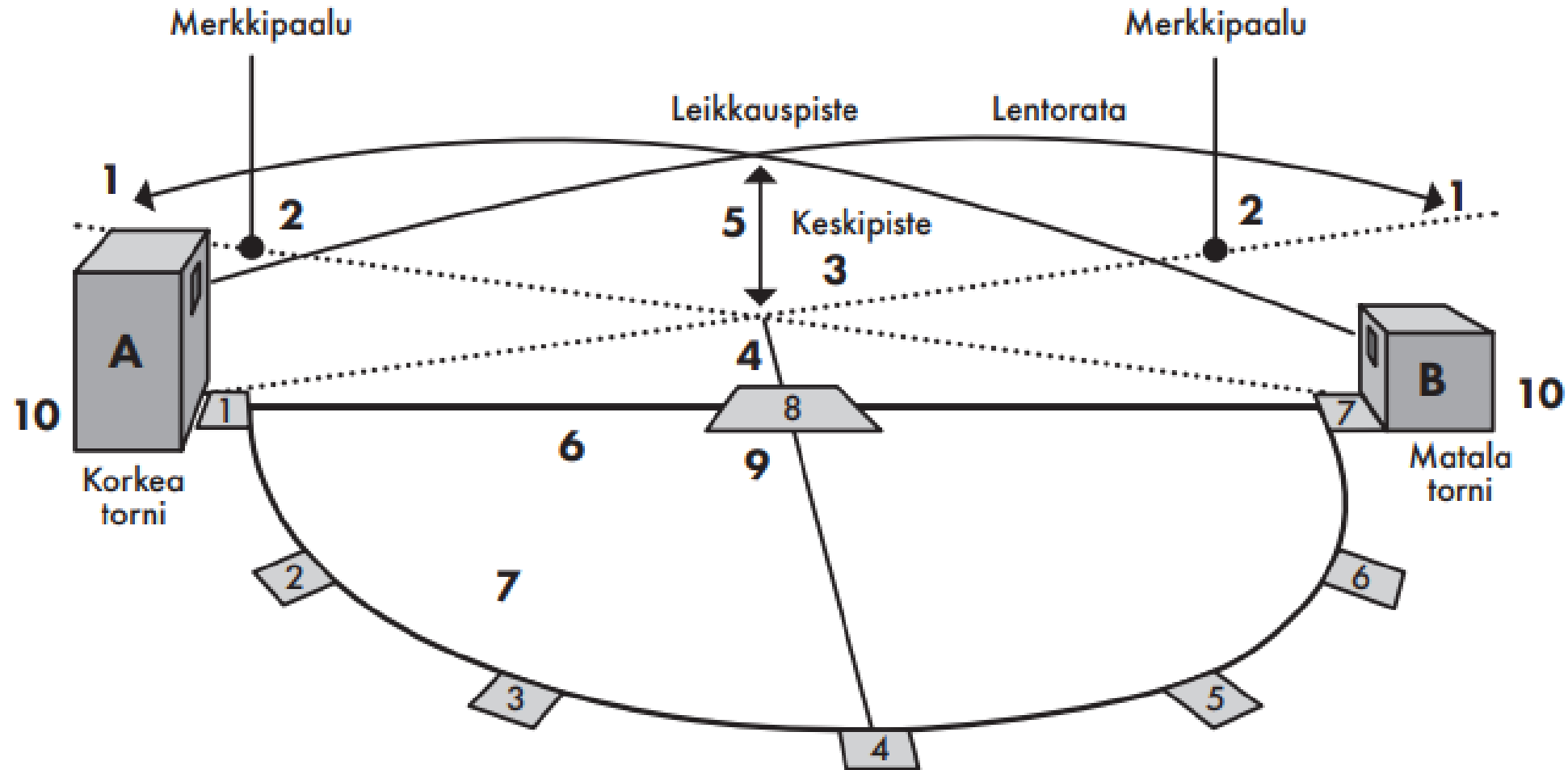
- vioittuminen (ampujasta riippumaton syy)
- Mikäli ase ei ole nopeasti korjattavissa (noin 5 min), ampuja saa vaihtaa aseensa.
- Muussa tapauksessa sarjan jäljellä olevat laukaukset ammutaan myöhemmin lajituomarin ohjeiden mukaan. Ammunta jatkuu keskeytyskiekosta.
- muu toimintahäiriö
- esim. ase likainen --> lukko ei sulkeudu --> pummi

PATRUUNAHÄIRIÖ

- ensimmäinen hyväksytty klikki sarjassa:
--> uusi kiekko
- Seuraavat --> pummi

Metsästyshaulikko

Metsästyshaulikkoradan kaaviokuva



Metsästyshaulikkoradan mittoja

- | | | |
|-----|--|---------------------------|
| 1. | kiekkojen lentopituus, väli merkittävä paaluin | 68 m |
| 2. | ampuma-alueen merkkipaalun paikka, mitattuna tornista
keskipisteen kautta lentoradan suunnassa | 40,3 ± 0,1 m |
| 3. | keskipiste, säde keskipisteestä ampumapaikkojen 1–7 etureunaan | 19,2 m |
| 4. | etäisyys ampumapaikan 8 keskeltä radan
keskipisteeseen | 5,5 m |
| 5. | kiekkojen leikkauspiste keskipisteen yläpuolella
Säännönmukaisen kiekon pitää lentää läpi 0,90 ± 0,05 m halkaisijaltaan
olevan renkaan, onka keskipiste on kiekkojen leikkauspisteessä | 4,6 m |
| 6. | jänne ampumapaikan 1 ja 7 etureunojen välillä | 36,8 m |
| 7. | ampumapaikkojen väli, (keskeltä keskelle paikat 1–7) | 8,13 m |
| 8. | ampumapaikkojen 1–7 koot | 0,9 x 0,9 m (±0,05 m) |
| 9. | ampumapaikan 8 koko | 0,9 x 1,85 m (±0,05 m) 10 |
| 10. | tornien mitat: | |
| | • etäisyys toisistaan (36,8+0,9+0,9 m) | 38,6 m |
| | • luukun keskipiste, korkea torni jänteen 6 jatkeella 3.05 ± 0,05 m korkealla | |
| | • luukun keskipiste, matala torni 0,75 ± 0,05 m sivussa jänteestä 1,05 ± 0,05 m
korkealla | |

tyynellä säällä kiekon pitää lentää 68 m +/- 1 m
ampumapaikan tasosta mitaten

AMMUNNAN SUORITTAMINEN

- Ase ladataan kahdella patruunalla (voidaan ampua myös yksipiippuisella)
- Kiekot lähetetään ampujan kuuluvalla komennolla
(huomioiden toimitsijan kuulosuojaimet)
- Ensimmäinen kiekkokomento on annettava viimeistään 15 sekunnin kuluessa ampumapaikalle menosta,
toinen 15 sekunnin kuluessa ensimmäisestä laukauksesta
- Ohilaukaus on ilmoitettava välittömästi laukauksen ampumisen jälkeen
- Kuhunkin kiekkoon ammutaan yksi laukaus

AMMUNNAN SUORITTAMINEN

- Ampumapaikoilla 1-2 ja 6-7 ammutaan yksittäiskiekot B + A (B-kiekko aina ensin)
- Ampumapaikoilla 3, 4 ja 5 ammutaan 4 yksittäiskiekkoa järjestyksessä B,A,B,A
- Ampumapaikka 8:sta oma ohje
- Kuuden ampujan ryhmä (viimeiseen erään ei saa jäädä vain yhtä ampujaa, vaan jaetaan edellisen ryhmän kanssa erät pienemmiksi)
- Mikäli on ammuttu yksi säännönmukainen laukaus ja ampuminen keskeytyy ratahäiriön tai muun syyn takia, ampuja lataa sen jälkeen yhdellä patruunalla (ampujalla on vastuu)

AMPUMAPAIKKA 8:N ERITYISMÄÄRÄYKSET

- Ampuja menee ampumapaikalle, lataa kahdella patruunalla ja ampuu B-tornista heitettyä kiekkoa, joka on rikottava ennen keskipaalua
- Tämän jälkeen hän ampuu A-tornista heitettyä kiekkoa, joka on rikottava keskipaalun jälkeen
- Ampuja kääntyy vastapäivään, lataa kahdella patruunalla ja ampuu B-tornin kiekkoa, joka on rikottava keskipaalun jälkeen
- Tämän jälkeen hän ampuu A-tornista heitettyä kiekkoa, joka on rikottava ennen keskipaalua
- Lopuksi ampuja lataa aseensa yhdellä patruunalla ja ampuu A-tornista heitetyn kiekon kuten edellä
- Ampuja ampuu paikan valmiiksi yhtämittaa tulematta pois ampumapaikalta

ENNENAIKAINEN AMPUMINEN

AMPUJA AMPUU KAKSI LAUKAUSTA SAMAA KIEKKOON

TAHALLINEN

- annetaan varoitus
- annetaan pummi B-kiekosta
- lataa yhdellä patruunalla ja ampuu A-kiekon

ASEHÄIRIÖ (molemmat piiput laukeavat yhtä aikaa)

- aseiden tarkistus = lajituomari toteaa aseiden turvalliseksi
- molemmat kiekot ammutaan uudelleen

KOEKIEKKO

KOEKIEKKO ANNETAAN:

- Molemmista torneista
 - ryhmän vaihtuessa
 - keskeytyksen jälkeen
- Suoritusvuoron tornista
 - kahden peräkkäisen sääntöjenvastaisen kiekon jälkeen, ellei niitä ole ammuttu

TÄHTÄYSHARJOITUKSET (koenostot)

- Ampumapaikka 1 kiekon 1 lentosuuntaan
- Ampumapaikka 8 kiekon 21 **ampumasuuntaan**
- Vain yksi koenosto per paikka
- Ase voi olla ladattu koenoston aikana
- Ennen erän alkua koetähtäysharjoituksia sallitaan paikoilta 2 – 6 lajijohtajan luvalla

SIJOITUKSEN RATKAISEMINEN

- Alku- tai alku- ja loppukilpailussa rikottujen kiekkojen lukumäärä
- Loppukilpailun tasatulokset mitalisijoissa ratkaistaan uusinta-ammunnalla
- Ampumajärjestys arvotaan
- Paikat 3,4 ja 5 vuorotellen; B + A , sitten 5,4 ja 3 jne...
- Kaikki keskenään kilpailevat ampuvat yhtä monta laukausta kunnes eroja syntyy (pummista ulos), pummin paikka ratkaisee
- Uusinta-ammunta ratkaisee siihen osallistuneiden keskinäiset sijoitukset, uusijoiden jälkeiset sijat kymmenenteen saakka arvotaan ylituomarin valvonnassa ellei ratkaisua saada tasatulossäännöllä:
 1. loppukilpailun tulos
 2. osuma viimeiseen, viimeistä edelliseen, jne. kiekkoon

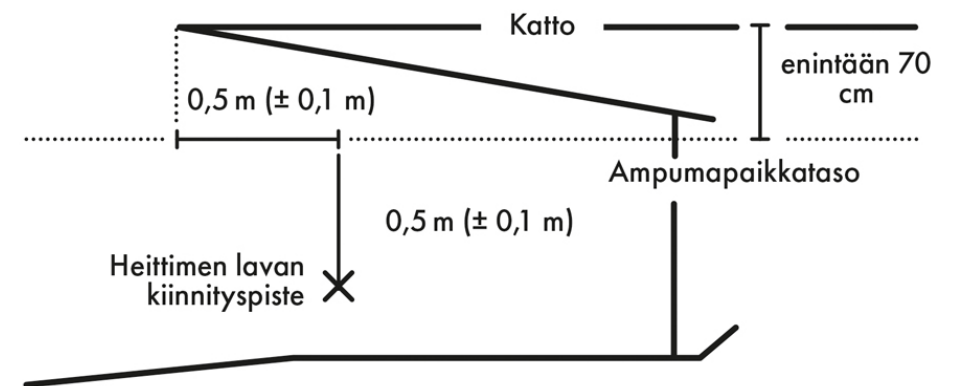
SIJOITUKSEN RATKAISEMINEN

JOUKKUEKILPAILU

- Joukkueenjohtaja nimeää kaksi alkukilpailuun osallistunutta ampumaan
- Ampumajärjestys arvotaan
- Ammunta kuten henkilökohtaisessa kilpailussa
- Viimeksi ampumaan jäänyt on voittajajoukkueesta

METSÄSTYSTRAP

METSÄSTÄJÄLIITTO



TRAPRATA

- Käsittää heittimen, suojakopin ja viisi ampumapaikkaa
- Ampumapaikat ovat neliön muotoisia kooltaan 100x100 cm
- Ampumapaikka 3:n etureunan etäisyys on 10 metriä heittimen akselin keskipisteestä
- Kiekot heitetään 40° - 60° sektoriin (voidaan mitata heittimestä 7,28 m - 11,55 m)
- Heittopituus on 50 m (+- 1 m)
- Kiekon heittokorkeus on 2,0 – 3,0 metriä ampumapaikkatasosta (mitataan 10 m:n etäisyydeltä heittimestä)
- Samassa kilpailussa useammalla radalla on kaikkien ratojen heittosektorit ja lentokorkeus oltava sama
- Ajoitin 0,2-1,0 sekuntia, ei pakollinen

AMMUNNAN SUORITTAMINEN

- Ase ladataan yhdellä patruunalla
- Kiekot lähetetään ampujan komennosta (huom. viive)
- Komento on annettava 15 sekunnin kuluessa edellisestä laukauksesta tai ampumapaikalle astumisesta
- Jos ei ajoitinta, nappia on painettava heti komennosta
- Kuhunkin kiekkoon ammutaan yksi laukaus
- 25 kiekon sarja, kultakin ampumapaikalta ammutaan viisi laukausta omalla vuorolla
- Vaihto suoritetaan lajituomarin komennosta

AMMUNNAN SUORITTAMINEN

- Ampuja ei saa sulkea asettaan, ennen kuin edellinen ampuja on ampunut
- Ampuja voi pitää patruunaa avatun asean patruunapesässä odottaessaan vuoroaan, mutta siirryttäessä ampumapaikalta toiselle on aseeseen oltava tyhjä, taitettuna tai lukko avattuna
- Ampuja ei saa ammuttuaan liikkua ampumapaikalla tarpeettomasti
- Valmiusasennossa ei saa liikkua ennen kuin kiekko on ampujan näkyvissä

ENNENAIKAINEN AMPUMINEN

Väärällä vuorolla ampuminen (metsästystrap)

- tulosta ei huomioida
- annetaan varoitus, (toisen kerran, poistetaan kilpailusta
- tahallinen, poistetaan kilpailusta)
- ampumavuorossa oleva ampuu aina kiekon uudestaan, jos sitä on ampunut toinen kilpailija

KOEKIEKOT

- Ennen jokaista sarjaa annetaan **kaksi** koekiekkoa, joihin saa suorittaa laukaisuharjoitukset
- Kiekot pyritään antamaan vaihteleviin suuntiin
- Keskeytyksen jälkeen yksi koekiekko
- Kahden perättäisen säännönvastaisen kiekon jälkeen annetaan yksi koekiekko, ellei kiekkoja ole ammuttu

UUSI KIEKKO

- Kiekko tuomitaan uusittavaksi, jos ampuja ei ole ampunut:
 - jos kiekko heitetään ennen ampujan antamaa komentoa
 - jos kiekkoa ei ole heitetty 2 sekunnin kuluessa
 - jos kiekko lentäessään lepattaa, sen nopeus ei ole riittävä tai sen lentorata on sääntöjen vastainen

SIJOITUKSEN RATKAISEMINEN

- Alku- tai alku- ja loppukilpailussa rikottujen kiekkojen lukumäärä
- Loppukilpailussa ammutaan 25 kiekkoa
- Loppukilpailun tasatulokset mitalisijoissa ratkaistaan uusinta-ammunnalla
- Uusinta-ammunnassa ampumajärjestys arvotaan
- Jokainen ampuu vuorollaan paikalta 1,2 jne. kunnes eroja syntyy (pummista ulos)
- Kaikki keskenään kilpailevat ampuvat yhtä monta laukausta
- Uusinta-ammunta ratkaisee siihen osallistuneiden keskinäiset sijoitukset, muut sijat kymmenenteen asti arvotaan ylituomarin valvonnassa ellei ratkaisua saada seuraavilla tasatulosäännöillä:
 1. loppukilpailun tulos
 2. osuma viimeiseen, viimeistä edelliseen, jne. kiekkoon

JOUKKUEKILPAILU

- Joukkueenjohtaja nimeää kaksi alkukilpailuun osallistunutta ampumaan
- Ampumajärjestys arvotaan
- Ammunta kuten henkilökohtaisessa kilpailussa
- Viimeksi ampumaan jäänyt on voittajajoukkueesta

RANGAISTUKSET SÄÄNTÖRIKKEISTÄ

	Huomautus	Varoitus	Tulosväh.	Hylkäys	Kilpailusta sulkeminen
Ellei ampuja ole läsnä nimenhuudossa eikä hän voi osoittaa sen johtuvan voittamattomasta esteestä, hänet voidaan sulkea kilpailusta - tapauksen laadusta riippuen voi lajituomari sallia hänen osallistumisensa ammuntaan ja häntä rangaistaan yhden kiekon menetyksellä			X		X
Rikkomukset, jotka johtuvat asentovirheestä, ase käsittelystä, ampuma-alueella liikkumisesta tai turvallisuuden laiminlyönnistä aiheuttavat ensikädessä huomautuksen tai varoituksen. - rikkomuksen uusiutuessa tai suurempien rikkomusten sattuessa tulee lajituomarin rangaista ampujaa yhden kiekon menetyksellä - ja raskauttavien asianhaarojen vallitessa sulkea hänet pois kyseessä olevasta sarjasta tai koko kilpailusta. - jos ampuja laittaa patruunan piippuun ennen kuin on omalla kivellä, annetaan varoitus	X	X	X		X
Jos lajituomari huomaa, että ampuja tahallisesti viivyttää ampumista tai käyttäytyy vilpillisesti tai kunniattomasti tulee antaa ampujalle varoitus - tai rangaista yhden kiekon menetyksellä - tai sulkea hänet pois sarjasta tai koko kilpailusta.		X	X		X
Jos ampuja ei ole asettanut turvalippua paikalleen puoliautomaatti-, tai pumppuhaulikkoon tultuaan pois viimeiseltä ampumapaikalta, tulee hänelle antaa varoitus - mikäli aseessa on ampumaton patruuna, tulee hänet sulkea kilpailusta		X			X

RANGAISTUKSET SÄÄNTÖRIKKEISTÄ

	Huomautus	Varoitus	Tulosväh.	Hylkäys	Kilpailusta sulkeminen
Enneaikainen siirtyminen seuraavalle ampumapaikalle (metsästyshaulikossa)	X				
Ase suljetaan jo ampumapaikalle noustessa		X			
Aseen nosto ennen kiekon ilmestymistä		X			
Ylimääräinen tai väärässä paikassa suoritettu koenosto kilpailun aikana		X			
Mikäli laukaisu tapahtuu valmiusasennossa ennen kuin ampuja on pyytänyt kiekon, annetaan ampujalle varoitus.		X			
Toisen kilpailijan tahallinen häiritseminen, rangaistaan 1 kiekon menetyksellä			X		
Hyötymistarkoituksessa tehty virhe, rangaistaan 1 kiekon menetyksellä			X		
Ase laukeaa ladattaessa, annetaan varoitus - ampumapaikalle noustessa tai sieltä poistuttaessa tai muussa tilanteessa kilpailupaikalla, suljetaan ampuja kilpailusta		X			X

RANGAISTUKSET SÄÄNTÖRIKKEISTÄ

	Huomautus	Varoitus	Tulosväh.	Hylkäys	Kilpailusta sulkeminen
Ampuja ampuu kaksi laukausta samaan kiekkoon, varoitus		X			
- tahallinen, annetaan varoitus ja ohilaukaus seuraavaan kiekkoon		X	X		
Trapissa väärällä vuorolla tahattomasti ampuneelle annetaan varoitus (seuraavista ohilaukaus)		X			

KIITOS!

METSÄSTÄJÄLIITTO

Koti kaikille metsästäjille.