



Tuomarikoulutus

Metsästysampumasäännöt 2022

KV-lajit

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 ja siinä on toisessa päässä lippu.
- 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.

POHJOISMAINEN METSÄSTYSAMMUNTA

POHJOISMAINEN METSÄSTYSAMMUNTA

Yleistä

Noudatetaan virallisia sääntöjä Regler för Nordiskt Mästerskap i Jaktskytte (Pohjoismaisten metsästysammuntojen säännöt) muilta osin, kuin alla on lueteltu:

- Haulimateriaalina on sallittua käyttää kilpailun järjestäjän ilmoittamia materiaaleja
- Pohjoismaisessa trapissa ampumapaikat voivat olla Suomen metsästystrap - sääntöjen mukaisesti suorassa linjassa

Viralliset säännöt

- Viralliset, kulloinkin voimassa olevat säännöt löytyvät Suomen Metsästäjäliiton kilpailusivuilta. Siellä on myös virallisten, ruotsinkielisten sääntöjen epävirallinen, suomenkielinen käännös
- Tapauksissa, joihin näistä säännöistä ei löydy mainintaa, mutta Suomen Metsästäjäliiton metsästysampumasäännöistä löytyy, noudatetaan Suomen Metsästäjäliiton metsästysampumasääntöjä

POHJOISMAINEN METSÄSTYSAMMUNTA

- Yhdistelmäkilpailu, joka koostuu kahdesta haulikkolajista:
 - Metsästystap 25 kiekkoa, maksimi 100 pistettä
 - Metsästys Sporting 25 kiekkoa, maksimi 100 pistettä (tai Metsästyspolku, maksimi 100 pistettä)

ja kahdesta kiväärilajista:

- 10 laukausta liikkuvaan hirvikuvioon, maksimi 100 pistettä
 - 10 laukausta seisovaan metsäauriskuvioon, maksimi 100 pistettä
- Kilpailijan on suoritettava kaikki neljä osalajia

PUKEUTUMINEN

- Pukeutumisen oltava metsästyksellinen
- Erityiset ampujatakkit / -housut / -haalarit/ -kengät, kaikenlaiset käsiineet ja kyynärpääsuojat ovat kiellettyjä (molemmissa haulikkolajissa on käsiineet kuitenkin sallittu)
- Erimielisyydet vaatetuksesta ratkaisee tuomarineuvosto

HAULIKKOLAJIEN YLEISMÄÄRÄYKSET

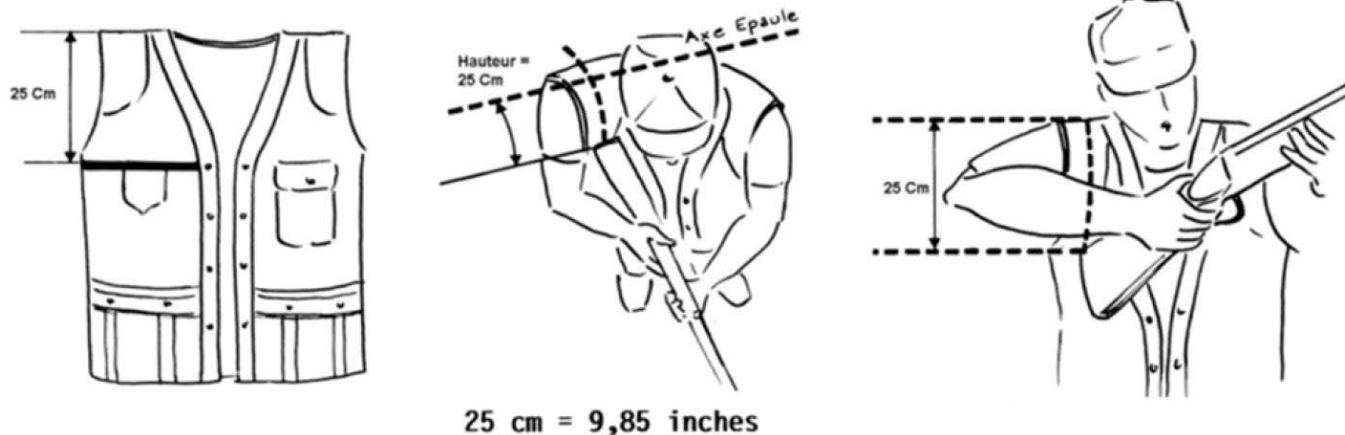
- Kiekkojen tulee pääsääntöisesti olla normaalikokoisia, mutta voi olla myös erikokoisia mm. 90mm, 60mm ja rabbit
- Kiekkojen väri saa heitinkohtaisesti vaihdella, mutta jokaiselle ampujalle on lähetettävä samanväriset kiekot
- Metsästys Sportingissa ja Metsästyspolussa saa jokaisesta sääntöjen mukaisesti osutusta kiekosta 4 pistettä
- Metsästys trapissa saa sääntöjen mukaisesti osutusta kiekosta 4 pistettä mikäli on ampunut yhden laukauksen ja 2 pistettä mikäli on ampunut kaksi laukausta. Sillä ei ole merkitystä, tuleeko osuma ensimmäisellä tai toisella laukauksella.

METSÄSTYSTRAP, 25 KIEKKOA

- Heittimessä ei käytetä (viivettä) ts. kiekko lähtee heti ampujan antamasta käskystä. Aseen saa ladata kahdella (2) panoksella ja kiekkoa saa ampua kaksi kertaa. Mikäli osuu kiekkoon ja ampuu yhden laukauksen saa siitä 4 pistettä. Mikäli ampuu kaksi laukausta saa 2 pistettä. Sillä ei ole merkitystä, tuleeko osuma ensimmäisellä tai toisella laukauksella.
- Uusinta-ammunnassa aseensa saa ladata vain yhdellä (1) panoksella
- Kiekkojen heittopituus tulee olla 45 m +/- 1 m. Heittokorkeus mitataan 10 m etäisyydellä heittimestä 3 m korkeudella lentävästä kiekosta. Korkeusvaihtelu tulee olla 1 – 3,5 m mitattuna 10 m heittimestä.
- Muuten noudatetaan soveltuvin osin SML:n metsästystystrapammunnan sääntöjä

VALMIUSASENTO MOLEMMISSA HAULIKKOLAJISSA

Valmiusasennossa tulee aseon perä olla 25 cm olkapään korkeimman kohdan alapuolella. Valmiusasennossa on oltava, kunnes kiekko tulee näkyviin. Ampujalla on oltava aseon perä olkapäätä vasten ampuessaan. Ampujalla on oltava vähintään 3x25 cm merkki (nauha) joka osoittaa aseon perän oikean kohdan, 25 cm olkapään alapuolella



Figur 1.

METSÄSTYSPOLKUAMMUNTA / METSÄSTYS SPORTING, 25 KIEKKOA

- Laji järjestetään avoimena metsästyspolkuammuntana (kilpailijoille varattava tutustumis- / harjoittelumahdollisuus ennakoon) tai Metsästys sporting –radalla
- Kiekkoja heitetään yhteensä 25 kappaletta. Rata käsittää 5 ampumapaikkaa ja jokaiselta ammutaan 5 kiekkoa. Käytössä on 6-8 heitintä
- Kiekot heitetään eri kulmista ja niiden tulee antaa mahdollisuus erityyppisiin laukauksiin:
 - poispäin lentävään kiekkoon
 - sivukiekkoon
 - vastakiekkoon eri kulmista
- Harjoitus- ja kilpailuratojen tulee olla samanlaiset

METSÄSTYSPOLKUAMMUNTA / METSÄSTYS SPORTING, 25 KIEKKOA

- Kiekot heitetään yksittäis- ja/tai kaksoiskiekkoina
- Metsästys Sportingissa on ampumapaikan viimeinen ammunta oltava laukauksesta lähtevä kaksoiskiekko. Metsästyspolulla on ampumapaikan viimeinen ammunta oltava joko laukauksesta lähtevä tai yhtä aikaa lähtevä kaksoiskiekko (= turvallisuustekijä)!
- Valmiusasento on sama kuin metsästystapissa (25 cm)
- Ampumapaikan johtajan tulee ilmoittaa ampujalle ampuma-alue, joka on myös merkittävä kepeillä
- Ampuja pyytää kaikki kiekot
- Jos ampuja ampuu molemmat kiekot kaksoiskiekossa yhdellä laukauksella, (Metsästyspolulla) tuomitaan ampujalle ”osuma-osuma”
- Myös yksittäiskiekoille saa käyttää kaksi laukausta
- Normaalinopeuksisen ampujan on ehdittävä ampua ennen kuin kiekko/kiekot lentävät kauemmas kuin 25 metriä

KIVÄÄRILAJIEN ASEMÄÄRITYKSET

Aseet, patruunat, tähtäinlaitteet, ym.

- Kaikki metsästykseen tarkoitettut luodikot ovat sallittuja.
- Kaliiperin on oltava:
 - Metsäkauriissa ja **hirvessä vähintään kal. 222**
 - Patruunoiden on oltava keskisytytteisiä
- Ase punnitaan täydellisenä tyhjällä lippaalla. Paino ei saa ylittää 5500 g. Laukaisuvastus vähintään **500 g**. Äänenvaimennin on sallittu. Piipun maksimipituus on 1000 mm

LIKKUVA HIRVI, 10 LAUKAUSTA

- Sarja käsittää 10 yksittäistä laukausta - viisi vasemmalle ja viisi oikealle liikkuvaan kuvioon
- Suoritus koejuoksua ja -laukauksia lukuun ottamatta sama kuin metsästyshirviammunnan loppukilpailussa
- Aamun ensimmäiselle ampujalle tai aina, jos ammunta keskeytyy yli 5 minuutiksi, on ampujalla oikeus neljään koejuoksuun. Tuomarin tulee tällöin kommentaa ”Neljä koejuoksua”
- Ampujalla on sarjan alussa oikeus kahteen koelaukaukseen, jotka näytetään
- Koelaukausten jälkeen ampujalle annettava aikaa tähtäimen säätämiseen, mikäli hän sitä haluaa
- Muuten noudatetaan soveltuvin osin SML:n metsästyshirviammunnan sääntöjä

SEISOVA METSÄKAURIS, 10 LAUKAUSTA

Maali

- a) Maalina Danmarks Jägarförbundet:in luonnollisen kokoinen metsäkauriskuvio
 - b) Osuma-alueen renkaiden koko ulkoreunasta ulkoreunaan mitattuna on 10,15 ja 20 cm
 - c) Pistearvot ovat 10, 9 ja 8
-
- Ampumaetäisyys 75 – 110 m
 - Ampuma-aika on 2 minuuttia kaikissa asennoissa

SEISOVA METSÄKAURIS, 10 LAUKAUSTA

Sarja käsittää yhteensä 10 laukausta tässä järjestyksessä:

- 4 laukausta makuulta
- 3 laukausta polvi-/ istuma-asennosta
- 3 laukausta pystyasennosta

SEISOVA METSÄKAURIS, 10 LAUKAUSTA

- Istuma-asentoa varten järjestäjän on varattava ampujien käyttöön jakkaroita (15 cm x 22 cm x 30 cm), joiden päällä istuen ampujat saavat halutessaan istuma-asennossa ampuu
- Ampuma-alustana toimivaa mattoa ei saa rullata tai taitella kerroksittain, vaan se on oltava yksinkertaisesti levitettynä. **Järjestäjän on hoidettava ampumapaikoille samanlaiset ampumamatot.**
- **Ampua voi myös ”korkeammasta asennosta” eli makuuosuuden myös joko polvi-/istuma-asennosta tai pystyasennosta ja polvi-/istuma-asento-osuuden myös pystyasennosta. Tämä pitää ilmoittaa ammuttajalle ennen ammunnan alkamista.**
- Vartaloon ampuja saa käyttää hyväkseen parhaaksi katsomallaan tavalla

SEISOVA METSÄKAURIS, 10 LAUKAUSTA

Koelaukauksia ei sallita. Komennot:

- "Valmistautukaa 4 laukauksen kilpasarjaan makuulta!"
- "Lataa. Ovatko ampujat valmiit?"
- Äänimerkki
- Kun ampuma-aika on loppu, annetaan 5 sekunnin äänimerkki. Äänimerkin aikana saa ampua
- "Asennon vaihto!" – asennon vaihto tapahtuu lukko avattuna

SEISOVA METSÄKAURIS, 10 LAUKAUSTA

- Makuuasennon jälkeen keskiöt joko vaihdetaan tai reiät paikataan läpinäkyvillä paikkatarroilla
- Käskyt ovat samat polvi-/istuma-asennossa (3 ls) ja pystyasennossa (3 ls)
- Pystyasennon lopuksi komennetaan "Sarja loppu - aseiden tarkastus!", jonka jälkeen tuomari tarkistaa, että aseet ovat tyhjä
- "klikin" tai muun toimintahäiriön sattuessa tulee ampujan ensisijaisesti itse poistaa häiriö → mikäli tämä ei onnistu, tulee ampujan ilmoittaa tuomarille, ettei voi jatkaa ampumista
- Mikäli tuomari toteaa toimintahäiriön ampujasta johtumattomaksi, ampujalla on oikeus jatkaa ampumista myöhemmin tuomarin määräämänä ajankohtana

UUSINTA-AMMUNNAT JA SIJOITUKSET YHTEISTULOKSESSA

- Kilpailijan tulos on hänen neljässä osalajissa saamiensa pisteiden summa (maksimi 400 pistettä)
- Yhteistuloksen kolme ensimmäistä sijaa ratkaistaan sekä henkilökohtaisessa että joukkuekilpailussa uusinta-ammunnalla
- Uusinta-ammunnan joukkuekilpailussa suorittaa joukkueiden henkilökohtaisessa kilpailussa parhaan yhteistuloksen saaneet ampujat

UUSINTA-AMMUNNAT JA SIJOITUKSET YHTEISTULOKSESSA

- Yhteistuloksen kolme ensimmäistä sijaa ratkaistaan sekä henkilökohtaisessa että joukkuekilpailussa uusinta-ammunnalla seuraavasti:
 - Liikkuvaan hirvikuvioon 10 laukausta ja metsästystrap 25 kiekkoa. Hirvitulos ja traptulos lasketaan yhteen (maksimi 200 pistettä)
 - Mikäli tulos on tasan, niin hirvitulos ratkaisee. Mikäli vielä on tasatulos, niin Suomen hirvisääntö ratkaisee, eli numero-osumien määrä sen jälkeen kympit, ysit jne.
 - Mikäli sarjat ovat täysin identtisiä, niin ammutaan uudelleen

UUSINTA-AMMUNNAT OSALAJEISSA

Uusinta-ammunta kolmesta ensimmäisestä sijasta suoritetaan kussakin lajissa seuraavasti:

Metsästystrap:

- kerrasta poikki ”sudden death”
- yhdellä patruunalla ladataan

Metsästyspolku / Metsästäjä Sporting:

- mikäli kolmea ensimmäistä sijaa ei voida ratkaista osumien lukumäärällä, suoritetaan uusinta-ammunta viimeiseltä ammuntopaikalta kerrasta poikki periaatteella
- yksittäiskiekossa ase ladataan yhdellä patruunalla

UUSINTA-AMMUNNAT OSALAJEISSA

Liikkuva hirvi:

- 2 laukausta - ei koelaukauksia - pisteet lasketaan

Seisova metsäkauris:

- 2 laukausta pystyasennosta - ei koelaukauksia - pisteet lasketaan
- ampuma-aika on 1 minuutti, ase saa olla valmiiksi ladattu

MUUT SIJOITUKSET OSALAJEISSA

- Mitalisijojen jälkeen saavat kaikissa lajeissa saman pistemäärän saaneet saman sijoituksen

MUUTA

- Muutoin noudatetaan soveltuvin osin Metsästysampumasääntöjä 2022
- Metsästysammunnan Pohjoismaisissa mestaruuskilpailuissa noudatetaan virallisia PM-sääntöjä, jotka tarkistetaan neljän vuoden välein (2025-2028)
- Viralliset, kulloinkin voimassa olevat säännöt löytyvät Suomen Metsästäjäliiton kilpailusivuilta. Siellä on myös virallisten, ruotsinkielisten sääntöjen epävirallinen, suomenkielinen käännös

EUROOPPALAINEN METSÄSTYSAMMUNTA

EUROOPPALAINEN METSÄSTYSAMMUNTA

Eurooppalaisen metsästysammunnan luodikkotaulut



EUROOPPALAINEN METSÄSTYSAMMUNTA

Noudatetaan virallisia sääntöjä Combined Game Shooting rules (Eurooppalaisten Metsästysammuntojen säännöt) muilta osin kuin alla on lueteltu:

1. Säännöissä määritellyn kilpailumuodon, joka käsittää 40 luodikkolaukausta + 50 trap kiekkoa + 50 kompak kiekkoa sijasta voidaan kilpailla myös puolta pienemmällä laukaus- ja kiekkomäärillä. Ne ovat tällöin 20 luodikkolaukausta + 25 trap kiekkoa + 25 kompak kiekkoa
2. Kilpaillaan yhdistelmäkilpailun lisäksi myös luodikkokilpailu samoilla sarjajaoilla kuin yhdistelmäkilpailu
3. S55- ja S65-sarjan ampujat voivat ampua kettukuvion viimeisenä. Tällöin ampujan ampumajärjestys on kauris, gemssi, seisova sika ja kettu. (kauris, gemssi, kettu ja liikkuva sika)

EUROOPPALAINEN METSÄSTYSAMMUNTA

4. S55- ja S65-sarjan ampuja voi ampua kettukuvion polviasennosta tai istuviltaan. Jos ampuja haluaa ampua istuen, järjestäjän on asettava ampujien käyttöön jakkara, jonka päällä ampuja saa istua. Jakkaran mitat on oltava 15 cm x 22 cm x 30 cm. Jakkaran käyttö on ampujalle vapaaehtoista

5. Mikäli N-sarjan ampuja voisi iältään kilpailla vähintään sarjassa S55, voi hän ampua kettukuvion samoilla säännöillä kuin S55-sarjalaiset

6. Viralliset, voimassa olevat säännöt löytyvät Suomen Metsästäjäliiton kilpailusivuilta. Siellä on myös virallisten, englanninkielisten sääntöjen epävirallinen, suomenkielinen käännös

7. Tapauksissa, joihin näistä säännöistä ei löydy mainintaa, mutta Suomen Metsästäjäliiton metsästysampumasäännöistä löytyy, noudatetaan Suomen Metsästäjäliiton metsästysampumasääntöjä

YLEISTÄ

- Eurooppalainen metsästysammunta kilpaillaan Suomessa kahtena erillisenä kilpailuna:
 - luodikkokilpailu, 20 laukausta (40 laukausta)
 - yhdistelmäkilpailu, joka koostuu
 - luodikko-osuudesta (sama kuin pelkkä luodikkokilpailukin)
 - trap-osuudesta, 25 kiekkoa (50 kiekkoa)
 - Compak–ammunnasta, yhteensä 25 yksittäis- tai kaksoiskiekkoa (50 yksittäis- tai kaksoiskiekkoa)
- Yhdistelmäkilpailuun osallistuvat ampuvat luodikko-osuuden vain kertaalleen ja osallistuvat sillä tuloksella myös luodikkokilpailuun
- Eurooppalaisessa metsästysammunnassa kilpaillaan sarjoissa: S20, M, S55, **S65** ja N. Sarjaan S20 voi osallistua kilpailija, joka täyttää kilpailuvuonna enintään 21 vuotta ja S55 sarjaan kilpailija, joka täyttää kilpailuvuonna vähintään 56 vuotta, **S65 sarjaan vähintään 66 vuotta.**

PUKEUTUMINEN

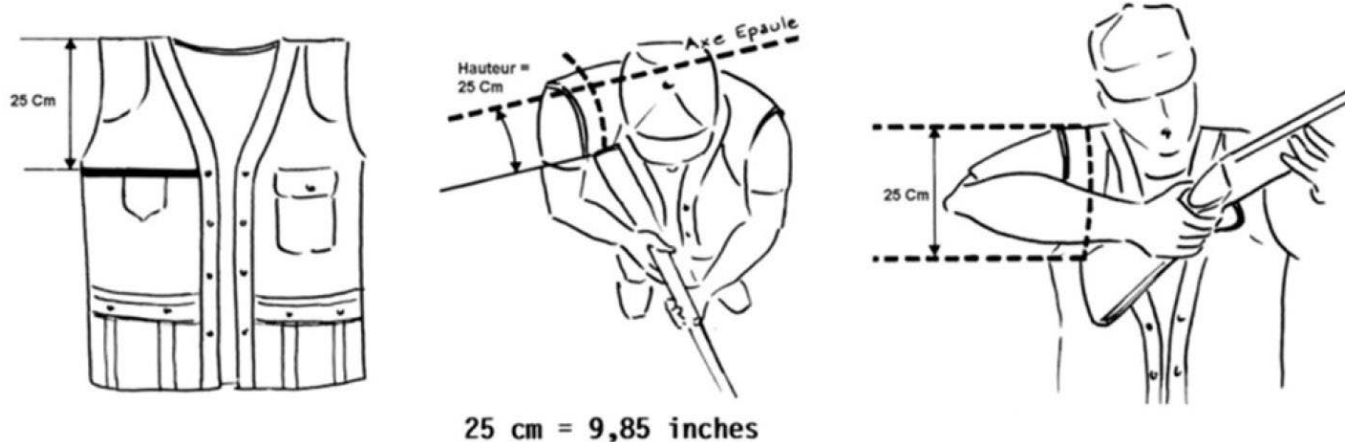
- Pukeutumisen on oltava metsästyksellinen
- Ampujantakki, -käsineet ja -jalkineet ovat kiellettyjä, mutta tavallinen nahkatakki sallitaan
- Käsineitä ei saa käyttää luodikkoammunnassa
- Toppausten, kovikkeiden ja karhennusten käyttö on kielletty
- Sandaalien käyttö on kielletty
- Erimielisyydet vaatetuksesta ratkaisee tuomarineuvosto
- Haulikko- ja liikkuva villisika-ammunnoissa on oltava valmiusmerkki 25 cm olkapään keskilinjasta alaspäin olkapään etupuolella

PAKOLLISET SUOJAVARUSTEET

- Kuulosuojaimia (myös korvatulpat tms. sallitaan) on käytettävä kaikissa ampumalajeissa (haulikko ja luodikkolajeissa)
- Silmäsuojaimia (ampujalasit tai silmälasit) on käytettävä haulikkolajeissa
- Nämä koskevat niin ampujia kuin muitakin ampumaradoilla ja niiden läheisyydessä olevia

VALMIUSASENTO MOLEMMISSA HAULIKKO- SEKÄ LIIKKUVA VILLISIKA AMMUNNOISSA

Valmiusasennossa tulee aseon perä olla 25 cm olkapään korkeimman kohdan alapuolella. Valmiusasennossa on oltava, kunnes kiekko tulee näkyviin. Ampujalla on oltava aseon perä olkapäätä vasten ampuessaan. Ampujalla on oltava vähintään 3x25 cm merkki (nauha) joka osoittaa aseon perän oikean kohdan, 25 cm olkapään alapuolella



Figur 1.

LUODIKKOKILPAILUN RATA JA MAALIKUVIOT

- Luodikkokilpailun käydään normaalilla luodikkoradalla ja ampumaetäisyys on 100 m
- Liikkuva villisika 50 m (2,5 sek. / 10 m aukko)
- Kutakin kilpailijaa kohden varataan kaikkien neljän maalikuvion ryhmä (pl. liikkuva sika)
- Järjestäjän on varattava ampumakatokseen jokaiselle ampujalle yksi kiinteä pystytuki (kauriskuvio), yksi noin 1 tuuman paksuinen, pari metriä pitkä sauva (gemssikuvio) sekä jakkara, jonka päällä ampuja saa istua (kettukuvio). Jakkaran mitat on oltava 15 cm x 22 cm x 30 cm

LUODIKKOKILPAILUN RATA JA MAALIKUVIOT

- Maalikuviaina luodikkokilpailussa käytetään kiinteitä DJV:n maalikuvioita, jotka ovat:
 - istuva kettukuvio
 - seisova gemssikuvio
 - seisova metsäauriskuvio
 - seisova tai juokseva villisikakuvio
- Kaikkien maalikuvioiden näytekappaleet tulee olla ampujien nähtävillä ennen amuntaa

LUODIKKOKILPAILUN ASEMÄÄRITYS

- Luodikkokilpailussa asemääritys on muuten sama kuin SML:n metsästysluodikossa, paitsi että:
 - aseiden maksimipaino ei saa ylittää 5000 g
 - aseiden kokonaispituus ei saa ylittää 125 cm
 - aseessa ei saa olla hihnaa
 - aseessa ei saa olla äänenvaimenninta
 - laukaisuvastus on vapaa

LUODIKKOKILPAILUN KULKU

- Kilpailussa ammutaan 20 laukausta (40 ls)
- Ampuma-aika on 5 min / taulu (pl. liikkuva sika) eikä ajan kulumisesta anneta väliaikatietoja
- Ennen kilpailua sallitaan tuomarin komentojen mukaisesti 2 koelaukausta, jotka näytetään erikseen (liikkuvaan sikaan ei koelaukauksia)
- Ampuma-asento koelaukauksissa on vapaa

LUODIKKOKILPAILUN KULKU

- Kilpailussa ammutaan neljään kuvioon tässä järjestyksessä:
 - seisovaan metsäauriskuvioon seisten kiinteältä pystytuelta
 - istuvaan kettukuvioon makuulta ilman tukea
 - seisovaan gemssikuvioon seisten vuoristosauvan varasta
 - seisovaan tai liikkuvaan villisikakuvioon seisten
- Kuhunkin kuvioon ammutaan 5 laukausta
- Liikkuva villisika joko 2 vasemmalta oikealle ja 3 oikealta vasemmalle tai päinvastoin. Kilpailija saa valita
- Liikkuvaan sikaan ammuttaessa saa aseensa nostaa komennosta, siis jo ennen kuin kuvio on näkyvissä
- Makuulta kettukuvioon ammuttaessa tukikäden kyynärkulma on oltava vähintään 30° (sama kuin metsästysluodikossa)

LUODIKKOKILPAILUN KULKU

- Gemssikuviota ammuttaessa on käytettävä ampumasauvaa ja sen saa tukea vain alustaan. Ns. lonkkatuen käyttö on kielletty
- Villisikaan ammuttaessa (sekä seisovaan että juoksevaan) on ns. lonkkatuen käyttö sallittu



LUODIKKOKILPAILUN SIJOITUKSEN RATKAISEMINEN TASAPISTEISSÄ HENKILÖKOHTAINEN KILPAILU

- Mitalisijoissa 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
- Huom! Gemssi 2, kettu 2, metsäkauris 2 ovat siinä luodikkoerässä missä ammutaan juokseva villisika
- Mikäli eroja ei vieläkään saada, suoritetaan uusinta-ammunta (juoksevaan) villisikakuvioon 5 laukausta, kunnes eroa tulee, ampumisjärjestys uusinnassa arvotaan
- Mitalisijojen ulkopuoliset tasatuloksen ampuneet kilpailijat saavat saman sijaluvun

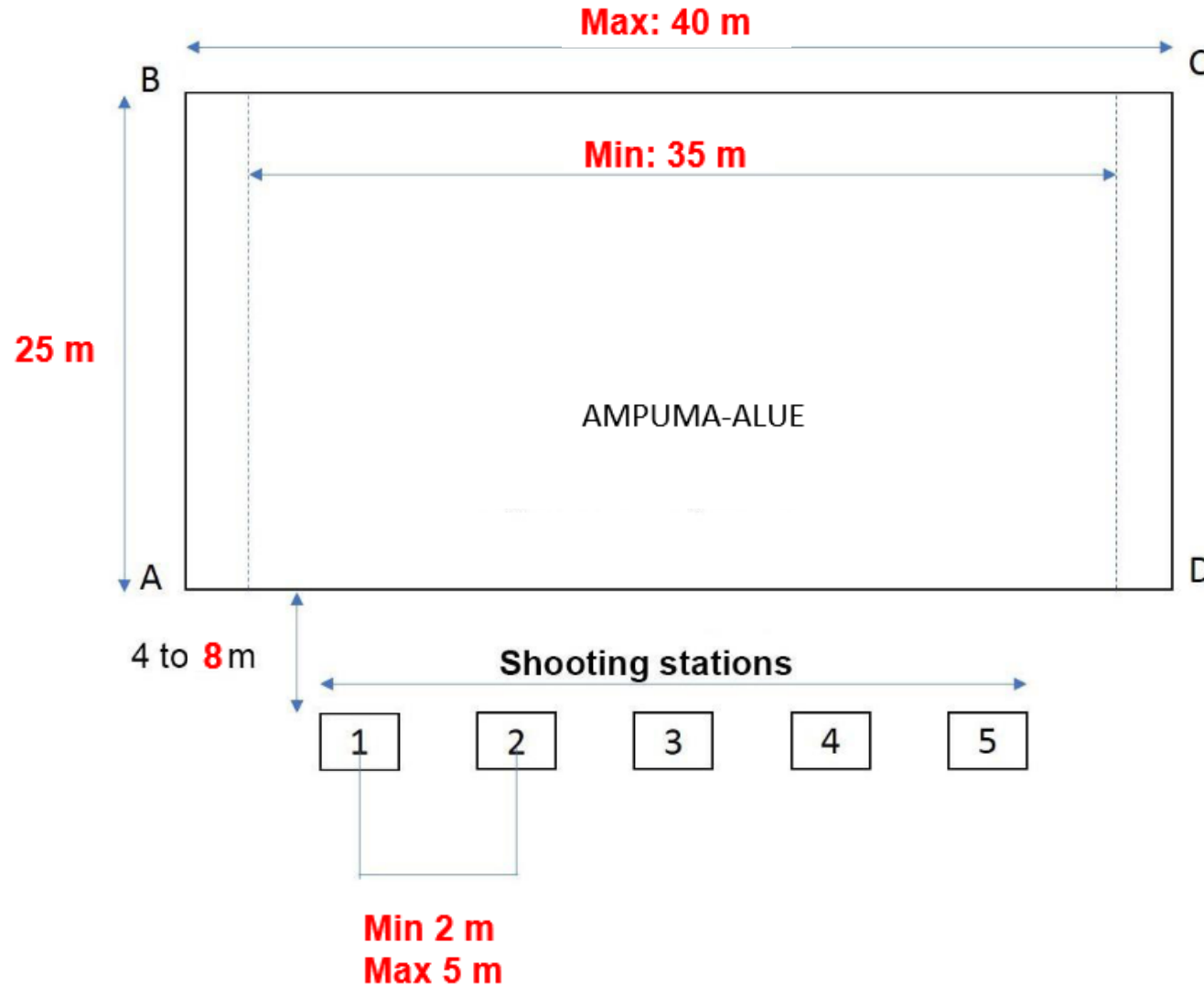
LUODIKKOKILPAILUN SIJOITUKSEN RATKAISEMINEN TASAPISTEISSÄ JOUKKUEKILPAILU

- Mitalisijoissa 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
- Mikäli eroja ei vieläkään saada, suoritetaan uusinta-ammunta. Joukkueet valitsevat yhden ampujan joukkueestaan. Uusinnassa ammutaan (juoksevaan) villisikakuvioon 5 laukausta kunnes eroa tulee, ampumisjärjestys uusinnassa arvotaan
- Mitalisijojen ulkopuoliset tasatuloksen ampuneet joukkueet saavat saman sijaluvun

COMPAK-OSUUDEN RATA

- Compak-osuus käydään compak-radalla, jossa on kuusi heitintä
- Heittimet merkitään vasemmalta oikealle A, B, C,... (tai 1, 2, 3,...)
- Jokaisella ampumapaikalla on oltava taulu, jossa on selkeästi merkitty kiekkojen heittojärjestys
- Kiekkojen heitto manuaalisesti 0-3 sek. komennosta. Automaattisesti äänikomennosta lähetävä 0,5 sek. kuluessa komennosta

COMPAK-OSUUDEN RATA



TRAP-OSUUDEN RATA JA KIEKOT

- Trap-osuus ammutaan automaattitrapradalla, jossa ampumapaikkojen etäisyys heittimestä on 11 metriä
- Ampumapaikat voivat olla paitsi ympyrän kehällä myös samassa linjassa
- Heittimenä käytetään automaattitrapheitintä, joka säädetään seuraavasti:
 - Kiekon lentopituus 60 metriä (+/- 5 m)
 - Kiekon lentokulmien sekä oikealle että vasemmalle radan keskilinjasta mitaten tulee olla maksimissaan 35°
 - Kiekon lentoradan korkeus mitattuna 10 metrin päästä heittimestä tulee olla vähintään 1,0 metriä ja enintään 3,5 metriä yli ampumapaikkatason

COMPAK- JA TRAPOSUUDEN ASE- JA PATRUUNAMÄÄRITYS

- Haulikon kaliiperi saa olla enintään 12
- Kaikenlaiset, myös itselataavat haulikot, ovat sallittuja
- Patruunoiden haulilataus saa olla enintään 28 g
- Patruunat ovat tuomariston tarkastettavissa
- Mustaruuti-, jäljitys-, valojuova- tai muut erikoispatruunat ovat kiellettyjä
- Patruunan sisäiset muutokset, jotka antavat lisä- tai erikoishajontaa (käänteislataukset, hauliristikot) ovat kiellettyjä

YLEISTÄ COMPAK- JA TRAP -OSUUKSISTA

- Kummassakin osuudessa ammutaan 25 kiekkoa ja maksimipistemäärä on 100 pistettä (25 x 4 pistettä)
- Kiekon lähettäminen ampujan komennosta
- Aseen perän saa nostaa valmiusmerkin osoittaman linjan yläpuolelle vasta kun kiekko tulee näkyviin
- Ammuttaessa aseiden perä on oltava olkapäähän tuettuna

YLEISTÄ COMPAK- JA TRAP -OSUUKSISTA

- Harjoitusnostot ovat kiellettyjä
- Yksittäiskiekkoakin ammuttaessa aseeseen saa ladata kahdella patruunalla
- Kaksoiskiekkoa ammuttaessa saa ampua kaksi kertaa samaa kiekkoa
- Molemmat kaksoiskiekot on mahdollista ampua yhdellä laukauksella

TRAP-OSUUDEN KULKU

- Erässä voi ampua kuusi ampujaa ja ampumapaikan vaihto tapahtuu jokaisen laukauksen jälkeen
- Jokaista kiekkoa varten ase ladataan kahdella patruunalla

YHDISTELMÄKILPAILUN PISTELASKU JA SIJOITUKSEN RATKAISEMINEN TASAPISTEISSÄ

- Jokaisesta kompak- ja trap-osuudessa sääntöjenmukaisesti rikkomastaan kiekosta kilpailija saa 4 pistettä
- Yhdistelmäkilpailun tulos saadaan laskemalla kilpailijan luodikko-, kompak- ja trap-osuuksissa saavuttamat pisteet yhteen
- Yhdistelmäkilpailun maksimipistemäärä on 400 (200 + 100 + 100) pistettä. (800 pist. EM/MM-kilpailut)

YHDISTELMÄKILPAILUN SIJOITUKSEN RATKAISEMINEN TASAPISTEISSÄ HENKILÖKOHT.

- Tasatulosten sattuessa kolmen ensimmäisen sijan osalta ammutaan uusi Compak-kierros (25 kiekkoa) ja täysi villisika-kierros (5 ls.). Mikäli tulokset ovat tasan ammutaan uusi Compak-kierros. Ensimmäinen ohilaukaus ratkaisee hävinneen ampujan siinä tapauksessa, että molemmat ovat ampuneet saman määrän kiekkoja
- Mitalisijojen jälkeen tasatuloksessa olevien kilpailijoiden sijoitukset ratkaisee parempi taulukohtainen tulos seuraavassa järjestyksessä: juokseva villisika, seisova villisika, Compak 2

YHDISTELMÄKILPAILUN SIJOITUKSEN RATKAISEMINEN TASAPISTEISSÄ JOUKKUEKILPAILU

- Tasapisteisiin päätyneiden joukkueiden paremmuusjärjestys määräytyy paremman tuloksen saaneen joukkueen eduksi seuraavassa järjestyksessä: juokseva villisika, seisova villisika, Compak 2
- Mikäli eroja ei vieläkään saada, suoritetaan uusinta-ammunta. Joukkueet valitsevat yhden ampujan joukkueestaan. Uusinnassa ammutaan Compak-kierros (25 kiekkoa) ja villisika-kierros (5 ls.). Mikäli tulokset ovat tasan ammutaan uusi Compak-kierros. Ensimmäinen ohilaukaus ratkaisee hävinneen joukkueen siinä tapauksessa, että molemmat ovat ampuneet saman määrän kiekkoja
- Mitalisijojen ulkopuoliset tasatuloksen ampuneet joukkueet saavat saman sijaluvun

MUUTA

- Muutoin noudatetaan soveltuvin osin metsästysampumasääntöjä 2022
- Metsästysammunnan Euroopan (Maailman) mestaruuskilpailuissa noudatetaan virallisia Eurooppalaisten Metsästysammuntojen sääntöjä, jotka tarkistetaan vuosittain
- Viralliset, voimassa olevat säännöt löytyvät Suomen Metsästäjäliiton kilpailusivuilta. Siellä on myös virallisten, englanninkielisten sääntöjen epävirallinen, suomenkielinen käännös

KIITOS!

METSÄSTÄJÄLIITTO

Koti kaikille metsästäjille.