



Tuomarikoulutus

Metsästysampumasäännöt 2022

Luotilajit

TURVALIPPU TULI PAKOLLISEKSI SML:N KILPAILUISSA 1.1.2024



Patruunapesään työnnetty turvalippu estää aseiden lataamisen

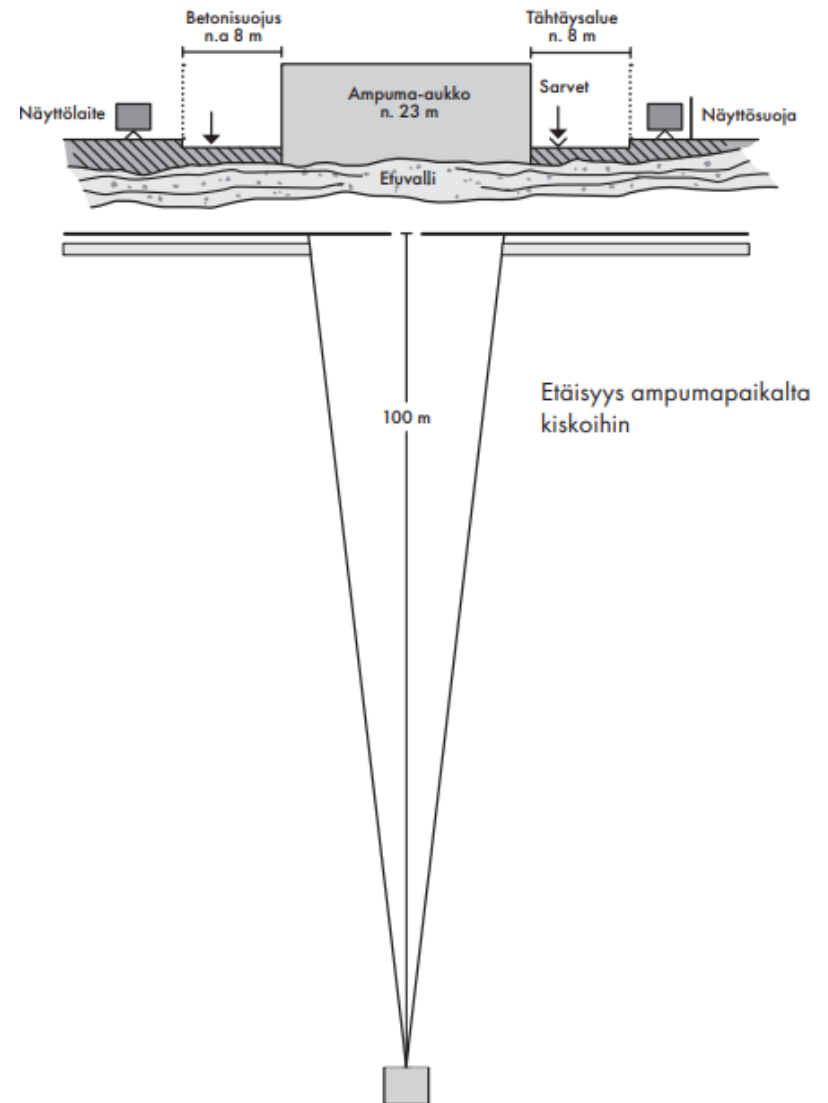
- Ruutiaseissa käytetään puikkoa tai siimaa, jonka toisessa päässä on selkeästi näkyvä lukkorungon sivulle tuleva lippu.
 - Sääntö koskee kaikkia asetyyppejä. Taittuvissa aseissa ei tarvita turvalippua, jos ne ovat auki taitettuina.
- Ilma-aseissa käytetään siimaa, joka tulee kokonaan piipun läpi (mikäli 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 lukot irrotettuina tai aseet taitettuina .

ELEKTRONISTEN TAULUJEN AMMUNTAOHJE

- Tauluissa yksi kuvio, koetaulut vaihdetaan ohjelmallisesti kilpailutauluksi (metsästyshirvessä ei koelaukauksia, joten kilpailutaulu suoraan näkyvissä)
- Jokaisen laukauksen jälkeen näytölle tulee havainnekuva, osuman arvo ja ammuttujen laukausten määrä (näyttöä ei saa kääntää tai peittää)
- Luodikossa vastalause osuman arvosta esitettävä heti sarjan jälkeen
- Luodikon laitehäiriössä ampuja keskeyttää ammunnan ja nostaa käden pystyyn ja odottaa sarjan päättymisen (ampumatta jääneet laukaukset ammutaan heti sarjan jälkeen 30s / laukaus)
- Hirvessä vastalause osuman arvosta on esitettävä ennen seuraavaa kilpalaukausta (sarja lopussa kiistanalaisen laukauksen uusinta, aiheettomasta vastalauseesta 3 pisteen tulosvähennys)
- Mikäli ampuja poistuu ampumapaikalta ilman vastalauseen tekemistä, hän hyväksyy näytöllä olevan tuloksen

Metsästyshirvi

Hirvirata



ASE JA PATRUUNAT

- Metsästyslaissa ja –asetuksessa metsästyskäyttöön hyväksytty, rihlattu ruutiase
- Laukaisuvastus vähintään 500 g
- Aseessa ei saa olla hihnaa
- Ks. yleismääräykset

ASE JA PATRUUNAT

Järjestysmääräyksiä

- ampujan tulee tuntea yleismääräykset ja lajinsa säännöt

Rangaistukset

- myöhästyessään ohjelmaan merkitystä suorittamisajastaan menettää kilpailija osallistumisoikeutensa. Lajituomari voi myöntää hänelle oikeuden ampua ensiksi vapaaksi tulevana aikana, tuomiten hänelle 3 pisteen vähennyksen.

AMMUNNAN SUORITUS

VALMIUS- JA AMPUMA-ASENTO

- Valmiusasento: liikkumaton, aseensa perä koskettaa valmiusmerkkiä
 - asentovirheestä (perä ei kosketa valmiusmerkkiä, ase nostetaan liian aikaisin, jalat eivät ole sallitulla alueella jne) huomautus ja sen toistuessa varoitus jne
- Ampuma-asento: pystyasento ilman tukea, ei hihnaa
 - asentovirheestä (penkkiin, pöytään, seinään nojaaminen jne) varoitus ja sen toistuessa laukaus tuomitaan ohilaukaukseksi

ALKUKILPAILU

- Ei koelaukauksia
- Neljä laukausta paikallaan olevaan kuvioon
- Kuusi laukausta liikkuvaan kuvioon
- Kaksi kilpailijaa ampuu samanaikaisesti, ampuja 1 kuvioon 1 ja ampuja 2 kuvioon 2

AMMUNNAN SUORITUS

LOPPUKILPAILU

- Ei koelaukauksia
- Kymmenen laukausta juoksevaan hirveen
- Ammutaan alkukilpailun käännetyssä paremmuusjärjestyksessä
- Kaksi kilpailijaa ampuu samanaikaisesti, ampuja 1 kuvioon 1 ja ampuja 2 kuvioon 2

AMMUNNAN SUORITUS

TULOSKORTISTO

- Tulokortistoa pidetään näyttösuojaissa, ja näyttöjen perusteella ampumapaikalla
- Epäselvissä tapauksissa näyttösuojan kirjanpito ratkaisee
- Kortistot verrataan jokaisen ammutun sarjan (sarjojen) jälkeen

SEISOVAN HIRVEN AMMUNTA

- Ammuntaa johdetaan käskyillä:
Kilpasarja > Valmistautukaa > Lataa! >
Ovatko ampujat valmiit ? > Ampukaa!
 - ampuma-aika alkaa am-tavusta, jolloin kello käynnistetään
 - ennen komennon antamista lajituomarin todettava, että molemmat ampujat ovat valmiusasennossa
- Ammunta seis, lukot auki!
 - komento alkaa, kun 60 sekuntia on kulunut

SEISOVAN HIRVEN AMMUNTA

- Komennon aikana ammutut laukaukset ovat yliajalla ammuttuja
- Samalla, kun komento alkaa, painetaan ajolaitteen nappia ja ajetaan hirvi oikealle
- Tulokset näytetään kummallekin ampujalle, ensin ampujalle 1, sitten ampujalle 2
- Tulos näytetään huonoimmasta osumasta aloittaen
- Mikään ampujasta tai aseesta johtuva syy ei oikeuta uusintaan tai lisäaikaan
- Varapatruunan käyttö on sallittu

HÄIRIÖT AMMUNNASSA

1. Yliajalla ampuminen

- paras osuma (parhaat osumat) pois, ellei osumien järjestystä pystytä osoittamaan esimerkiksi elektronisilla tauluilla

2. Keskeytys

- voi johtua esim. vaarasta tai rataaitehäiriöstä
- jos ammunta keskeytetään, molemmat kilpailijat ampuvat uuden sarjan
- jos esim. toisen kilpailijan taulun keskiö irtoaa, vain hän ampuu uuden sarjan

HÄIRIÖT AMMUNNASSA

3. Valmistautumaton kilpailija

- lisääaikapyyntö

4. Pieni viivytys

- ilmoitetaan ”Häiriö”, jatketaan ”
”Ampujat valmiit...” jne.

5. Pidempi viivytys

- käsky: ”Ammunta seis, lukot auki !”
- selvitetään häiriön syy
- jatketaan ”Valmistautukaa...” jne.

JUOKSEVAN HIRVEN AMMUNTA

- Ladataan yhdellä patruunalla kerrallaan
- Ensimmäiselle ampujalle sekä tauon jälkeen aloittavalle annetaan 6 / 10 näyttöjuoksua, kylmälaukaukset ovat sallittuja
- Komennot ovat ”Kilpasarja, ensimmäinen juoksu pyynnöstä, rata valmis”
- Molemmat kilpailijat ilmoittavat ”valmis” tai ”hirvi”
- Taulu liikkeelle napin painalluksella, ensimmäinen juoksu oikealta vasemmalle
- Juoksun jälkeen näyttö, ensin ampuja 1, sitten ampuja 2
- Radan valmiusnäyttö, joka on kuvio 2:n osuman arvo ilman kellonaikaa (valmiusnäyttö voi olla myös erillinen valmiusvalo)
- Lajituomari toteaa, että ampujat ovat valmiusasennossa ja lähettää seuraavan juoksun liikkeelle
- Viimeisen juoksun jälkeen lajituomari ilmoittaa ”Sarja valmis, lukot auki, turvalippu paikoilleen”. Ampumapaikalta ei saa poistua ennen turvalipun asettamista.

HÄIRIÖT JUOKSEVASSA HIRVESSÄ

- Kuvio lähtee liikkeelle väärältä puolelta
 - ”Tuli seis!”, uusi aloitus
- Taulu ei lähde liikkeelle 5 sekunnin kuluessa napin painamisesta ensimmäiseen juoksuun
 - ”Tuli seis, lukot auki!”
 - lajituomari selvittää häiriön syyn, jonka jälkeen uusi aloitus
 - ”Kilpasarja, ensimmäinen juoksu...” jne.
- Taulu ei lähde liikkeelle 5 sekunnin kuluessa valmiusnäytöstä, lähtee ennen sitä tai tapahtuu muuta poikkeuksellista, eikä lajituomari keskeytä ammusta
 - ampuja kohottaa kätensä ja ilmoittaa ”Seis !”
 - taulu pysäytetään ja lajituomari selvittää syyn
 - jos pysäytys aiheellinen, juoksu uusitaan, muussa tapauksessa ampujalle 3 pisteen tulosvähennys

HÄIRIÖT JUOKSEVASSA HIRVESSÄ

Selvästi epänormaali juoksu

- uusitaan aina

Laukaus keskeyttämiskäskyn aikana

- ampujan tulee vaatia uutta laukausta näyttöä näkemättä
- reikä paikataan ja juoksu uusitaan, mutta vain sitä vaatineelle ampujalle

Ampuminen keskeytyy ratalaitteisiin tulleen häiriön vuoksi

- ampumista jatketaan siitä, mihin se viimeisen hyväksytyn juoksun jälkeen keskeytyi
- jos keskeytys yli 5 min, ampujan vaatimuksesta näyttöjuoksupari

HÄIRIÖT JUOKSEVASSA HIRVESSÄ

Asehäiriö / laukeamaton patruuna

- ase pidettävä suunnattuna ampumasektoriin
- hirven pysähdyttyä ampuja ilmoittaa ”häiriö”
- ampuja ei saa koskea aseensa lukkoon tai varmistimeen
- lajituomari keskeyttää ammunnan ja tutkii häiriön syyn
- jos hyväksytty häiriö, uusi juoksu välittömästi
- säännöt sallivat yhden hyväksytyn häiriön alkukilpailussa 6 laukausta kohti ja loppukilpailussa 10 laukausta kohti

ASEHÄIRIÖN TUTKINTA

Laukeamaton patruuna

- nallissa oltava iskurin jälki
 - ellei ole, kokeillaan asean toiminta, koska nallipiikki voi olla poikki
- hyväksytty häiriö uusitaan välittömästi

Viallinen ase

- ellei vika ole välittömästi korjattavissa, ampuu kilpailija loput laukaukset lajituomarin määräämänä aikana
- ase on oltava käyttäjälleen turvallinen

ASEHÄIRIÖN TUTKINTA

Ampujasta johtuva häiriö

- ase varmistettu tai lataamaton, lukko ei kunnolla kiinni
- merkitään ohilaukaukseksi

PÄÄPERIAATE on kuitenkin muistettava:

JOKAINEN LAUKAUS, JOKA AMMUTAAN LAJITUOMARIN ANTAMAN AMPUMALUVAN JÄLKEEN, ON KILPAILULAUKAUS JA MERKITÄÄN VUOROSSA OLEVAN JUOKSUN TULOKSEKSI!

OSUMIEN NÄYTTÖ

OSUMIEN NÄYTTÖ

- näyttölaitteella (sähköinen tai mekaaninen)
- näyttötaululla (mekaaninen)
- osuman arvo ja kellonaika
- tulkkaus → kaliiberiin sopivalla 8 mm:n laipalla varustetulla tappi- tai levytulkillä
- paikataan läpinäkyvillä paikoilla (pahvitaulu, elektronisia tauluja ei paikata)

SEISOVAN HIRVEN NÄYTTÖ

- välittömästi sarjan ampumisen jälkeen
- huonoimmasta aloittaen
- elektroninen taulu näyttää osumat laukausjärjestyksessä

OSUMIEN NÄYTTÖ

JUOKSEVAN HIRVEN NÄYTTÖ

- heti laukauksen ampumisen jälkeen
- osuman tulkkaus tarvittaessa
- jos taulussa on kaksi reikää, eikä voida varmasti todeta, kumpi on ko. kilpailijan ampuma, luetaan parempi osuma ampujan hyväksi

VALMIUSNÄYTTÖ

- näyttölaitetta käytettäessä ensimmäiselle juoksulle 10, seuraaville ampuja 2:n viimeksi ampuman osuman arvo ilman kellonaikaa
- valmiusnäyttö voi olla myös erillinen merkkivalo. Se tulee olla radan kummassakin näyttösuojassa.
- Näyttötaulua käytettäessä valmiusnäyttö näytetään oranssin värisellä näyttölevyllä toistamalla ampuja 2:n osuman arvo näyttötauluun

TASATULOSRATKAISUT JA UUSIMINEN

- Mitalisijoilla olevat tasatulokset ratkaistaan aina uusinta-ammunnalla, ampumajärjestys arvotaan
- Kilpailijat ampuvat 2 laukausta juoksevaan hirveen. Mikäli tasatulos edelleen säilyy, jatketaan uusintaa ampumalla 2 laukausta kerrallaan, kunnes ero syntyy
- Ei koejuoksua / -laukauksia
- Komennot juoksevan hirven mukaan
- Kaikkien uusinta-ammuntaan osallistuneiden keskinäinen sijoitus ratkaistaan ampumalla
- Mikäli samasta sijasta uusijoita on parillinen määrä, ampuu kaksi kilpailijaa samanaikaisesti
- Jos uusijoita on pariton määrä ampuu yksi kilpailija kerrallaan

TASATULOSRATKAISUT JA UUSIMINEN

4 + 6 laukauksen kilpailussa ratkaisee sijoituksen uusintaan osallistuneiden jälkeen:

1. numero-osumien lukumäärä
2. juoksevan hirven pistemäärä
3. kymppien lukumäärä, ysien lukumäärä jne.
4. viimeinen laukaus, viimeistä edellinen laukaus jne.

4 + 6 + 10 laukauksen kilpailussa ratkaisee:

1. numero-osumien lukumäärä
2. loppukilpailun pistemäärä
3. kymppien lukumäärä koko kilpailussa, ysien lukumäärä jne.
4. viimeinen laukaus, viimeistä edellinen laukaus jne.

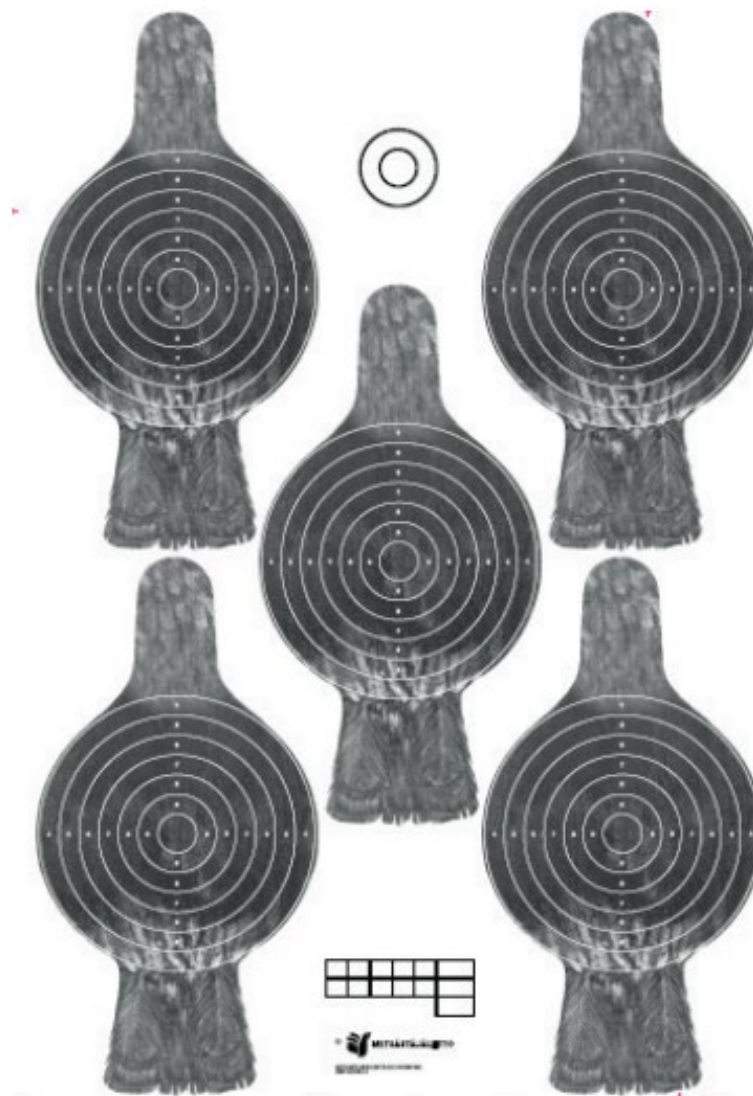
TASATULOKSET JOUKKUEKILPAILUSSA

Joukkuekilpailun tulokseen lasketaan vain alkukilpailussa saadut tulokset:

1. paras henkilökohtainen pistemäärä
2. joukkueen numero-osumien lukumäärä
3. joukkueen yhteenlasketut kympit, ysit, jne

METSÄSTYSLUODIKKO

METSÄSTYSLUODIKKOAMMUNTA



MAALIKUVIO

- Luodikkotaulun rengasosien halkaisijat rajaviivan ulkoreunasta ulkoreunaan mitattuna ovat:

10	30 mm	6	150 mm
9	60 mm	5	180 mm
8	90 mm	4	210 mm
7	120 mm		
- Rengasväli 15 mm
- Maalikuvio tyylitelty metsokuvio
- Pahvitaulussa on viisi metsokuviota ja kohdistustäplä, elektronisessa taulussa yksi metsokuvio
- Kuvioden ampumajärjestys pahvitaulussa:
vasen yläkuvio > oikea yläkuvio > keskikuvio > vasen alakuvio > oikea alakuvio

RATA

- Ampumaetäisyys 100 m (99,5 – 101 m)
- Taulun poikkeama ampumalinjasta joka suuntaan enintään 4 metriä
- Taulujen takana niin korkea taustavalli, että tauluihin tarkoitetut luodit pysähtyvät siihen

TULOSKORTISTON PITO

- Kilpailukortti tai ampumapöytäkirja
- Tulostaulu

ASE JA PATRUUNAT

- Metsästyslaissa ja –asetuksessa metsästyskäyttöön hyväksytty rihlattu ruutiase
- **Laukaisuvastus kaikilla kaliipereilla 500 g**
- Ks. Yleismääräykset

JÄRJESTYSMÄÄRÄYKSIÄ

- Ampujan tulee tuntea yleismääräykset ja lajinsa säännöt
- **Lipastaminen ja aseiden lataaminen on sallittu** > ampujan ollessa omalla vuorollaan, hänelle osoitetulla ampumapaikalla > aseiden ollessa suunnattuna maalialueelle > ja saatuaan siihen ammunnanjohtajan luvan tai käskyn
- **Ampumapaikalla** > ampuja yksin, jos **ampujalla ei ole aselupaa, saa hänellä olla mukana 18 vuotta täyttänyt henkilö, jolla on ammunassa käytettävää aseita vastaavaan aseeseen ase-/ rinnakkais-/ hallussapitolupa.**
- **Patruunahäiriö** > saa käyttää varapatruunaa
- Laukeamaton patruuna loppukilpailun yksittäislaukauksissa > saa ampua uudelleen kuten hirviammunnan juoksevia ammuttaessa

JÄRJESTYSMÄÄRÄYKSIÄ

- **Ampujasta, aseesta, patruunasta johtuva** > ei oikeuta lisäaikaan tai uusintaan
- **Ulkopuolinen-, ratahäiriö tai vaaratilanne** > sarjan keskeytys > ammutaan uusi sarja
- **Ampujan tarpeeton vitkastelu** > ampujalle 30 sekuntia aikaa > määrätään kilpailu alkamaan
- **Osumien tähystys** > kilpailuajan puitteissa aseeseen kiinnitetyllä tähtäinlaitteella
- **Taulun ylimääräiset luodinreiät** > ampujalle parhaat osumat, ellei voida selvittää omia osumia

AMPUMASUORITUS JA VALMIUSASENNOT

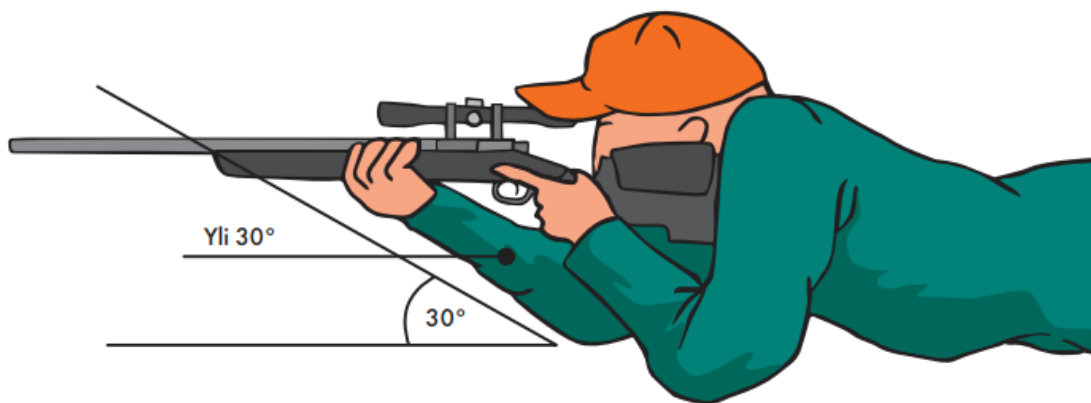
- Kaksi koelaukausta, asento vapaa, näytetään pyydettäessä, merkataan väripuikolla
- Koelaukaukset ammutaan komentojen mukaan laukaus kerrallaan, laukauksen jälkeen näyttö pyydettäessä
- Kilpailulaukaukset kaksi viiden laukauksen sarjaa
- Ampuma-aika 2 minuuttia sarjaa kohti
- Ensimmäinen sarja ammutaan makuulta → kyynärkulma vähintään 30 astetta, vaihtoehtoisesti pysty-, polvi- tai istuma-asennosta M60, M70, M80, N65 sarjoissa
 - Sarjoissa N65, M60, M70 ja M80 saa makuuammunnan suorittaa myös polvi-/istuma-asennosta tai pystyasennosta. **Muissa sarjoissa makuuosion suorittaminen pystystä on mahdollista tuomarineuvostolta etukäteen anotulla luvalla perustuen lääkärintodistukseen.**
- Toinen sarja ammutaan pystyasennosta
- Molemmissa asennoissa ainoastaan hihnatusen käyttö on sallittu
- S13-sarja ampuu alkukilpailun ja loppukilpailun kaikki sarjat pystytuelta

VALMIUSASENNOT

- **Makuulla** → aseenn piipun osoitettava yläviistoon ja osa aseenn perästä on oltava ampuma-alustaa vasten. Asennon on oltava ”liikkumaton”
- **Pystyssä** → aseenn piipun osoitettava yläviistoon ja aseenn perän on oltava laukaisevan käden olkavarren alla siten, että osa aseenn perästä näkyy laukaisevan kyynärpään alta vyötärön korkeudella. Asennon on oltava ”liikkumaton”.
- Valmiusasennon virheestä annetaan huomautus (yllä olevan lisäksi jalat tai tukikäsi makuuammunnassa ei ole sallitulla alueella jne), virheen toistuessa varoitus jne

VALMISTAUTUMINEN

- ennen erän alkua → nimenhuuto
- myöhästyessään ohjelmaan merkitystä suorittamisajastaan menettää kilpailija osallistumisoikeutensa. Lajituomari voi myöntää hänelle oikeuden ampua ensiksi vapaaksi tulevana aikana, tuomiten hänelle 3 pisteen vähennyksen.
- ampumapaikalla valmistautuva erä → varmistus → taulupaikan numeron ilmoitus → joka kilpailijan on toistettava



Makuuasennossa tukikäden kyynärvarren kulma on oltava vähintään 30°



KOELAUKAUKSET

- Koelaukausten osumien ilmoitustavan selostus → "Onko kysyttävää" → "Ensimmäinen koelaukaus, valmistautukaa" → "Yhdellä patruunalla lataa" → ampujat valmiit → "Saa ampua" → "Ovatko kaikki ampuneet" → "Lukot auki" → "Kuka haluaa näytön" (osumat näytetään niitä halunneille) → toinen koelaukaus samalla tavalla
- Koelaukausten jälkeen → lupa koetähtäyksiin ja kylmälaukauksiin, aikaa **yksi (1) minuutti**

KILPASARJA

- Koetähtäysten jälkeen komennetaan → "Kilpasarja, valmistautukaa" → 30 sekuntia → "Lataa" → "Ovatko ampujat valmiit" → valmiusasento → ampumislupa (äänimerkki) → kello käyntiin
- Ampuma-ajan päättymisen → 5 sekuntia pitkä äänimerkki → merkin aikana saa ampua → "Lukot auki" → osumien tulkkkaus, kirjaus ja paikkaus
- Pystyasennon sarja ammutaan vastaavia komentoja käyttäen ja "Lukot auki" komennon jälkeen komennetaan "Turvalippu paikoilleen"
- Rikkomukset ampuma-asentomääräyksiä vastaan (pöytään nojaaminen, makuuammunnan tukikäden liian pieni kyynärkulma jne) aiheuttavat varoituksen, rikkomusten toistuessa määrätään laukaus / laukaukset ohilaukauksiksi.

KÄYTTÄYTYMINEN AMPUMASUORITUKSEN AIKANA

- Ampuma-asennossa ei saa liikkua eikä käyttäytyä häiritsevästi
- Makuuasennosta ei saa kohottautua ennen kuin merkki sarjan päättymisestä on annettu
- Pystyasennosta ei saa poistua ennen kuin merkki sarjan päättymisestä on annettu
- Osumien tähystäminen oman aseensa kiikarilla on sallittua ampuma-ajan aikana
- Lajituomarilla on velvollisuus varoittaa väärästä ampuma-asennosta ammunnan aikana (kynärkulma)
- Ammunnan aikana häiritsevästä käyttäytymisestä (ampuma-asennosta poistuminen, varusteiden purkaminen, puhuminen / keskustelu jne) tuomitaan varoitus ja 3 pisteen tulospöytä

OSUMAN ARVO JA TULKKAUS

- Sarjan jälkeen → osumat tulkataan ja kirjataan → makuun osumat paikataan läpinäkyvillä paikoilla
- Taulussa epäselvyyksiä → toinen sarja uuteen tauluun
- Tulkkaus → kaliiberiin sopivalla 8 mm:n laipalla varustetulla tappi- tai levytulkilla
- Merkattujen taulujen palautus kilpailijoille

LOPPUKILPAILU

- Pystyasento → ammutaan kaksi viiden laukauksen sarjaa
- Kilpailijat sijoitetaan ampumapaikalle alkukilpailun mukaiseen paremmuusjärjestykseen
- Loppukilpailuun pääsee kaikissa sarjoissa 10 parasta ampujaa sekä 10. sijalle sijoittuneen kanssa tasatuloksen ampuneet
- **Ensimmäinen sarja** → viisi laukausta, aika 2 min. → Lukot auki → osumien tulkkaus ja kirjaus → taulujen paikkaus → lisäys alkukilpailun tulokseen → yhteistulos tiedotetaan paremmuusjärjestyksessä kilpailijoille ja yleisölle
- **Toinen sarja** → laukaus kerrallaan → aikaa 30 s. → komentojen mukaan → "Valmistautukaa" → "Yhdellä patruunalla lataa" → "Ovatko ampujat valmiit" → äänimerkki → 5 s:n äänimerkki → "Lukot auki" → osumien tulkkaus ja kirjaus, lisäys välisummaan → yhteistulos tiedotetaan paremmuusjärjestyksessä kilpailijoille ja yleisölle ennen seuraavaa laukausta → jatkuu loput neljä laukausta em. tapaan → viimeisen "Lukot auki" komennon jälkeen komennetaan "Turvalippu paikoilleen".
- Viimeisen laukauksen jälkeen tiedetään välittömästi, tarvitaanko uusintoja mitalisijoista

SIJOITUKSEN RATKAISEMINEN

- Sijoituksen ratkaisee sarjojen yhteenlaskettu pistemäärä

TASATULOSRATKAISUT JA UUSIMINEN

- Kolme ensimmäistä sijaa ratkaistaan uusinta-ammunnalla pystyasennosta
- Uusinta-ammunta suoritetaan omalta loppukilpailun ampumapaikalta heti tulosten selvittyä
- Ampujien keskinäinen sijoitus ratkaistaan uusinta-ammunnan perusteella
- Ammutaan yksi laukaus kerrallaan, aikaa 30 s.
- Tasatuloksissa jatketaan laukaus kerrallaan, kunnes ero syntyy
- Lajituomari ilmoittaa jokaiselle laukaukselle mihin taulun kuvioon ammutaan

TASATULOSRATKAISUT JA UUSIMINEN

uusinta-ammunnan ulkopuolisista sijoista

kilpailussa (5 + 5) laukausta ratkaisee

- 1. numero-osumien lukumäärä
- 2. pystysarjan pistemäärä
- 3. kymppien, ysien, jne. lukumäärä
- 4. viimeinen laukaus, viimeistä edellinen jne.

alku- ja loppukilpailussa (5 + 5 ja 5 + 5) ratkaisee:

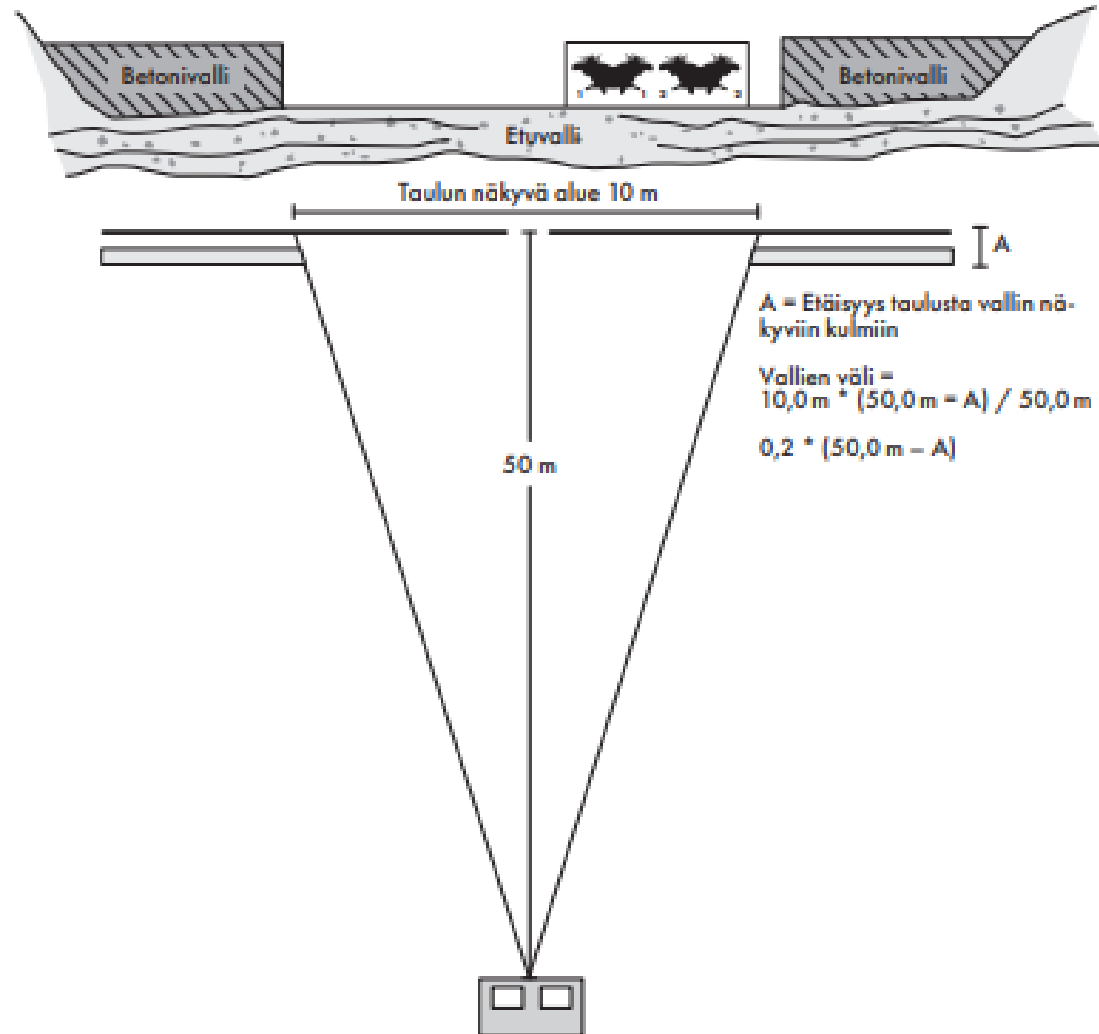
- 1. numero-osumien lukumäärä
- 2. loppukilpailun pistemäärä
- 3. kymppien, ysien, jne. määrä koko kilpailussa
- 4. viimeinen laukaus, viimeistä edellinen jne.

TASATULOKSET JOUKKUEKILPAILUSSA

- Lasketaan vain alkukilpailun pisteet
- Tasatuloksissa ratkaisee:
 1. paras henkilökohtainen pistemäärä
 2. joukkueen numero-osumien lukumäärä
 3. joukkueen kymppien, ysien, jne. lukumäärä

Pienoishirvi

PIENOISHIRVIAMMUNTA



TAULU JA RATA

- Tauluna käytetään joko yksi- tai kaksikeskiöistä (pahvista tai elektronista) hirvikuviota, jonka rengastus on puolet metsästyshirven taulusta.
- Ns. tuplataulu on myös mahdollinen
- Ampumaetäisyys 50 metriä (49,5-51 m)
- Ampumapaikka ei saa erota sivu- tai korkeussuunnassa 2 metriä enempää taulun keskipisteestä vedetystä vaakasuorasta linjasta.
- Liikeaukon leveys 10 metriä (0,00...0,05 m)
- Taulu on juoksun aikana näkyvissä 5 sekuntia (0,0...0,2 s)
- Ampumapaikan edessä tulee olla 80-100cm korkea penkki/pöytä varusteille

ASE JA PATRUUNAT

- Sallittu vain reunasytytteinen 22 LR pienoiskivääri.
- Etutukin tai sen alapuolelle tulevan lippaan alin pinta saa olla max 120mm piipun keskilinjasta. Etutukin muoto on muutoin vapaa.
- Laukaisuvastus vähintään 500 g

VALMIUS- JA AMPUMA-ASENTO

- Valmiusasento: liikkumaton, piippu yläviistoon, aseeseen perä koskettaa valmiusmerkkiä
- Pystyasento ilman tukea (Vasen(/Oikea) käsivarsi saa nojata kylkeen tai rintaan.)

AMMUNTAAN VALMISTAUTUMINEN

- Lajituomari kutsuu seuraavan kilpailijan suorituspaikalle ennen edellisen kilpasarjan alkua
- Koenostot ja kylmälaukaukset sallittuja edellisen ampujan aikana
- Ensimmäiselle ampujalle max 20 koejuoksua

KOELAUKAUKSET

- Mahdollisuus neljään koelaukaukseen, komennot ”Neljä koelaukausta, jokainen pyynnöstä, rata valmis”
- Ampuja pyytää ”valmis” tai ”hirvi”

KILPAILULAUKAUKSET

- Ammutaan 20 laukausta, 10 kumpaankin suuntaan
- Komennot ”Kilpasarja, ensimmäinen juoksu pyynnöstä, rata valmis”
- Ampuja pyytää ”valmis” tai ”hirvi”
- Juoksun tulee lähteä 5 sekunnin kuluessa ajolaitteen napin painamisesta
- Lajituomari ilmoittaa: ”Sarja valmis, lukot auki, **turvalippu paikoilleen**”
- Ase ladataan yksi patruuna kerrallaan.

LOPPUKILPAILU

- Mahdollisuus kahteen koelaukaukseen, 10 kilpailulaukausta
- Ammutaan kuten alkukilpailu (valmistautuva ampuja sallitaan)
Ensimmäiselle ampujalle 10 koejuoksua
- Suoritusjärjestys: alkukilpailun käännetty paremmuusjärjestys

Häiriöt

HÄIRIÖT

- Häiriöt, osumien arvo ja näyttö sekä liian monta luodin reikää kuten juoksevan metsästyshirven ammunnessa.

TASATULOSRATKAISUT JA UUSINTA-AMMUNTA

Uusinta-ammunta mitalisijoista

- Ammutaan 2 juoksua kerrallaan, kunnes ero syntyy
- Uusinta-ammunta ratkaisee siihen osallistuneiden keskinäisen järjestyksen
- Ampumajärjestys arvotaan
- Ei koelaukauksia / -juoksua
- Komennot kuten loppukilpailussa

Muiden sijojen osalta tasatuloksen alkukilpailussa ratkaisee:

- Numero-osumien lukumäärä
- Kymppien lukumäärä, ysien lukumäärä jne.
- Viimeinen laukaus, viimeistä edellinen laukaus jne.

TASATULOSRATKAISUT JA UUSINTA-AMMUNTA

Em. tasatulosratkaisu loppukilpailun jälkeen

- Numero-osumien lukumäärä koko kilpailussa
- Loppukilpailun pistemäärä
- Kymppien lukumäärä, ysien lukumäärä jne. koko kilpailussa
- Viimeinen laukaus, viimeistä edellinen laukaus jne.

Joukkuekilpailun tasatulokset

- Paras henkilökohtainen pistemäärä
- Joukkueen numero-osumien lukumäärä
- Joukkueen kymppien lukumäärä, ysien lukumäärä jne.

Pienoisluodikko

PIENOISLUODIKKOAMMUNTA



KILPAILUSUORITUS

MAALIKUVIO

- Pahvitaulussa on viisi metsokuviota ja kohdistustäplä, elektronisessa taulussa yksi metsokuvio
- Taulun koko on puolet pienempi verrattuna kesäluodikkotauluun, kymppin koko 15 mm, nelosen rinki 105 mm.

RATA

- Ampumaetäisyys 50 metriä
- Ampumapaikka ei saa erota sivu- tai korkeussuunnassa 2 metriä enempää taulun keskipisteestä vedetystä vaakasuorasta linjasta.
- Ampumapaikan edessä tulee olla 80-100 cm korkea penkki/pöytä varusteille

KILPAILUSUORITUS

ASE, PATRUUNAT JA AMPUMA-ASENTO

- Reunasytytteinen 22 LR pienoiskivääri
- Ampuma-asento on pystyasento, jossa hihnatusen käyttö on sallittu. Sarjassa S13 ampujat saavat käyttää erillistä ampumatukea. Oman ampumatuen käyttö sallittu (lajituomarin hyväksyntä)

KOELAUKAUKSET

- Kaksi koelaukausta, molemmat erikseen komentojen mukaan
- Ammunta johdetusti
- Osumien tähystäminen sallittu vain ampumasarjojen aikana aseeseen kiinnitetyllä tähtäinlaitteella.
- Lopuksi taulut tarkastetaan ja koelaukaukset merkataan väriliidulla

ALKUKILPAILU

- Neljä viiden laukauksen sarjaa
- Ampuma-aika 2,5 minuuttia sarjaa kohti
- Lajituomari johtaa ammuntaa
- Valmiusasento, piippu yläviistoon, aseeseen perä nähtävissä laukaisevan käden olkavarren alta.
- Ajan alkaminen ja päättymisen ilmoitetaan äänimerkillä
- Sarjojen välillä n. 2 min tauko
- Ampumapaikalta ei saa poistua tauon aikana

LOPPUKILPAILU

- 5+5 laukausta
- Ampujat sijoitetaan ampumapaikoille alkukilpailun mukaiseen käännettyyn paremmuusjärjestykseen

ENSIMMÄINEN SARJA

- Loppukilpailun aluksi on ampujilla mahdollisuus kahteen koelaukaukseen.
- Niiden jälkeen ensimmäinen sarja ammutaan samoin kuin alkukilpailun pystysarja.
- Sarjan tuloksen tulkkaus tarvittaessa, kirjaaminen ja tuloksen lisääminen alkukilpailun tulokseen
- Tuloksen tiedottaminen kilpailijoille ja yleisölle

LOPPUKILPAILU

TOINEN SARJA

- Ammutaan laukaus kerrallaan lajituomarin johdolla
- Aikaa yhden laukauksen ampumiseen on 30 sekuntia
- Komennot "Valmistautukaa" > "Lataa" > "Ovatko ampujat valmiit" > "Ampukaa" tai äänimerkki jne → "Lukot auki"
- Jokainen laukaus kirjataan heti ampumisen jälkeen ennen seuraavaa laukausta
- Tiedottaminen, jonka jälkeen sarja ammutaan loppuun samalla tavalla
- Viimeisen "Lukot auki" komennon jälkeen komennetaan "Turvalippu paikoilleen"
- Kaikki tulokset selvillä, kun viimeinenkin laukaus on tiedotettu

TASATULOSRATKAISUT JA UUSINTA-AMMUNTA

UUSINTA-AMMUNTA MITALISIJOISTA:

- Ammutaan heti tulosten selvittyä omalta loppukilpailun ampumapaikalta
- Uusinnassa ammutaan yksi laukaus kerrallaan, kunnes ero syntyy, komennot samat kuin loppukilpailun yksittäislaukauksilla
- Laukaukseen aikaa 30 s.
- Tuomari ilmoittaa mihin taulun kuvioon ammutaan
- Uusinta-ammunta ratkaisee kaikkien siihen osallistuneiden keskinäisen järjestyksen

TASATULOSRATKAISUT JA UUSINTA-AMMUNTA

TASATULOS ALKUKILPAILUSSA:

- Numero-osumien lukumäärä
- Neljännen, kolmannen ja toisen sarjan pistemäärä
- Kymppien lukumäärä, ysien jne. lukumäärä koko kilpailussa
- Viimeinen laukaus, viimeistä edellinen laukaus jne.

TASATULOS ALKU- JA LOPPUKILPAILUSSA

- Numero-osumien lukumäärä koko kilpailussa
- Loppukilpailun pistemäärä
- Kymppien lukumäärä, ysien lukumäärä jne. koko kilpailussa
- Viimeinen laukaus, viimeistä edellinen laukaus jne.

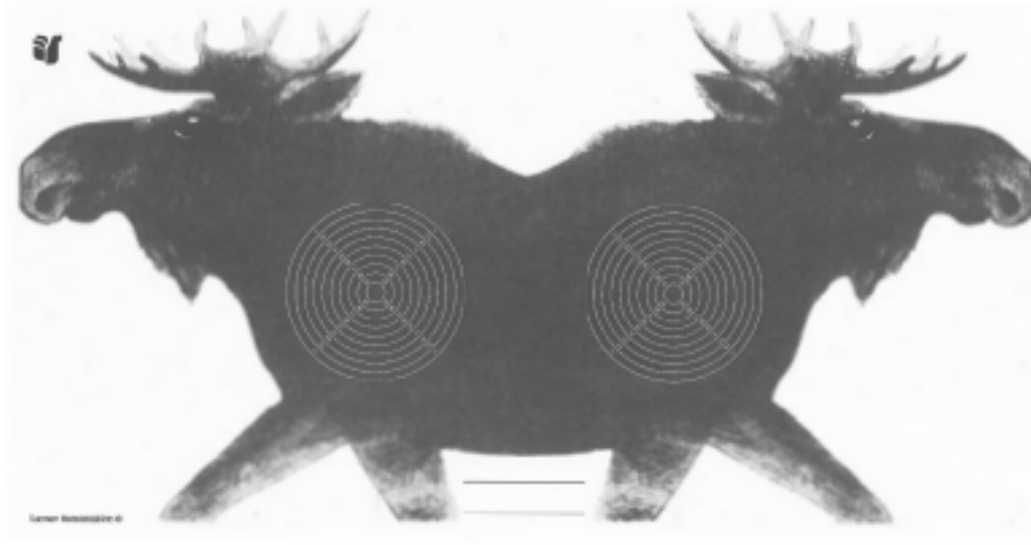
TASATULOSRATKAISUT JA UUSINTA-AMMUNTA

JOUKKUEKILPAILUN TASATULOKSET

- Paras henkilökohtainen pistemäärä
- Joukkueen numero-osumien lukumäärä
- Joukkueen kymppien lukumäärä, ysien lukumäärä jne.

Ilmahirvi

ILMAHIRVIAMMUNTA



TAULU JA RATA

- Tauluna kaksipäinen ja kaksi keskiöinen pahvitaulu tai kaksipäinen ja yksi keskiöinen elektroninen taulu
- Ns. tuplataulu on myös mahdollinen
- Rengastus sama kuin SAL 10 m:n liikkuvassa maalissa
- Kilpailutaulut numeroidaan 1.-10 ja merkitään kilpailijanumerolla
- Ampumaetäisyys 10 metriä
- Hirvikuvion kymppi 140 cm (+ - 5 cm) ampumatason yläpuolella.
(Tuplataulussa kymppien välinen keskilinja)
- Liikeaukon leveys 2 metriä
- Taulu on juoksun aikana näkyvissä 5 sekuntia (+- 0,2 s)

ASE JA PATRUUNAT

- Kaikki ilma- ja CO₂-aseet sallittuja
- Aseen kaliiperi 4,5 mm
- Luoti kokonaan lyijyä
- Luodin maksimi lähtönopeus 230 m/s
- Itselataavan aseiden käyttö on kielletty
- Aseen paino max 6000 g
- Etutukin leveys max 70 mm
- Lippaallisen ilmakiväärin käyttö sallittu

VALMIUS- JA AMPUMA-ASENTO

- Valmiusasento: liikkumaton, aseensa perä koskettaa valmiusmerkkiä
- Pystyasento ilman tukea

AMMUNTAAN VALMISTAUTUMINEN

- Lajituomari kutsuu seuraavan kilpailijan suorituspaikalle ennen edellisen kilpasarjan alkua
- Koenostot ja kylmälaukaukset sallittuja edellisen ampujan aikana
- Ensimmäiselle ampujalle max 20 koejuoksua

KOELAUKAUKSET

- Mahdollisuus neljään koelaukaukseen, komennot ”Neljä koelaukausta, jokainen pyynnöstä, rata valmis”
- Ampuja pyytää ”valmis” tai ”hirvi”

KILPAILULAUKAUKSET

- Ammutaan 20 laukausta, 10 kumpaankin suuntaan
- Komennot ”Kilpasarja, ensimmäinen juoksu pyynnöstä, rata valmis”
- Ampuja pyytää ”valmis” tai ”hirvi”
- Juoksun tulee lähteä 3 sekunnin kuluessa ampujan pyynnöstä tai valmiusasennosta
- Pahvitauluun ammutaan 2 laukausta, yksi kumpaankin suuntaan (elektronisessa kaikki samaan)
- Viimeisen juoksun jälkeen lajituomari ilmoittaa: ”Sarja valmis, lukot auki, **turvalippu paikoilleen**”
- Jos aseessa luoti, aseeseen tyhjennys lajituomarin käskemällä tavalla

LOPPUKILPAILU

- Mahdollisuus kahteen koelaukaukseen, 10 kilpailulaukausta
- Ammutaan kuten alkukilpailu (valmistautuva ampuja sallitaan)
Ensimmäiselle ampujalle 10 koejuoksua
- Suoritusjärjestys: alkukilpailun käännetty paremmuusjärjestys

Häiriöt

HÄIRIÖT

- Jos selvästi epänormaali juoksu, se uusitaan
- Juoksu uusitaan myös, jos kilpailijaa häiritään

TASATULOSRATKAISUT JA UUSINTA-AMMUNTA

Uusinta-ammunta mitalisijoista

- Ammutaan 2 juoksua kerrallaan, kunnes ero syntyy
- Uusinta-ammunta ratkaisee siihen osallistuneiden keskinäisen järjestyksen
- Ampumajärjestys arvotaan
- Ei koelaukauksia / -juoksua
- Komennot kuten loppukilpailussa

Muiden sijojen osalta tasatuloksen alkukilpailussa ratkaisee:

- Numero-osumien lukumäärä
- Kymppien lukumäärä, ysien lukumäärä jne.
- Viimeinen laukaus, viimeistä edellinen laukaus jne.

TASATULOSRATKAISUT JA UUSINTA-AMMUNTA

Em. tasatulostarkaisu loppukilpailun jälkeen

- Numero-osumien lukumäärä koko kilpailussa
- Loppukilpailun pistemäärä
- Kymppien lukumäärä, ysien lukumäärä jne. koko kilpailussa
- Viimeinen laukaus, viimeistä edellinen laukaus jne.

Joukkuekilpailun tasatulokset

- Paras henkilökohtainen pistemäärä
- Joukkueen numero-osumien lukumäärä
- Joukkueen kymppien lukumäärä, ysien lukumäärä jne.

Ilmaluodikko

ILMALUODIKKOAMMUNTA



KILPAILUSUORITUS

MAALIKUVIO

- Pahvitaulussa on viisi metsokuviota, elektronisessa taulussa yksi metsokuvio
- Pahvitaulussa on 0,5 mm:n napakymppi, joka ratkaisee paremmuuden uusinta-ammunnassa. **Elektronisessa taulussa napakymppin arvo on 10,4 ja yli.**
- Taulun koko on noin 170 x 170 mm, taulut voivat olla myös nauhana

RATA

- Ampumaetäisyys 10 metriä
- Keskimäinen kymppi 140 cm (+ - 5 cm) ampumatason yläpuolella

KILPAILUSUORITUS

ASE, PATRUUNAT JA AMPUMA-ASENTO

- Ase kuten ilmahirviammunnassa
- Ampuma-asento on pystyasento, hihnatusen käyttö on kielletty
- S13 sarjassa ampumatuen käyttö sallittu (lajituomarin hyväksynnällä myös oma tuki)
- Lataustuen käyttö kielletty

KOELAUKAUKSET

- Määrä rajaton sekä alku- että loppukilpailussa, aikaa koelaukauksiin 3 minuuttia
- Koelaukaukset päättyvät viiden sekunnin summeriääneen ja komentoon: ”Lukot auki, aseet pöydälle!”.
- Ammunta johdetusti
- Koetaulut merkitään selvästi
- Aseen tyhjennys, jos aseessa luoti, kun aika päättyy
- Koelaukauksien aikana erillisen tähystysvälineen (kaukoputki) käyttö sallittu

ALKUKILPAILU

- Neljä viiden laukauksen sarjaa
- Ampuma-aika 2,5 minuuttia sarjaa kohti
- Lajituomari johtaa ammuntaa (samat komennot kuin metsästysluodikossa)
- Valmiusasento
- Ajan alkaminen ja päättymisen ilmoitetaan äänimerkillä
- Kilpailijan ilmoitettava, jos ase on ladattu ajan päätyttyä
- Aseen tyhjennys lajituomarin käskyllä
- Sarjojen välillä n. 2 min tauko
- Ase oltava pöydällä tauon ajan
- Ampumapaikalta ei saa poistua tauon aikana
- Avustaja saa ladata S13 sarjan kilpailijan aseeseen

LOPPUKILPAILU

- 5+5 laukausta pystyasennosta (pl S13 sarja, joka saa käyttää ampumatukea)
- Ampujat sijoitetaan ampumapaikoille alkukilpailun mukaiseen käännettyyn paremmuusjärjestykseen

ENSIMMÄINEN SARJA

- Loppukilpailun aluksi on ampujilla mahdollisuus koelaukauksiin 3 minuuttia.
- Niiden jälkeen ensimmäinen sarja ammutaan samoin kuin alkukilpailun pystysarja.
- Sarjan tuloksen tulkkaukseen tarvittaessa, kirjaaminen ja tuloksen lisääminen alkukilpailun tulokseen
- Tuloksen tiedottaminen kilpailijoille ja yleisölle

LOPPUKILPAILU

TOINEN SARJA

- Ammutaan laukaus kerrallaan lajituomarin johdolla
- Aikaa yhden laukauksen ampumiseen on 30 sekuntia
- Komennot "Valmistautukaa" > "Lataa" > "Ovatko ampujat valmiit" > "Ampukaa" tai äänimerkki jne → "Lukot auki"
- Jokainen laukaus kirjataan heti ampumisen jälkeen ennen seuraavaa laukausta
- Tiedottaminen, jonka jälkeen sarja ammutaan loppuun samalla tavalla
- Viimeisen "Lukot auki" komennon jälkeen komennetaan **"Turvalippu paikoilleen"**
- Kaikki tulokset selvillä, kun viimeinenkin laukaus on tiedotettu

TASATULOSRATKAISUT JA UUSINTA-AMMUNTA

UUSINTA-AMMUNTA MITALISIJOISTA:

- Ammutaan heti tulosten selvittyä omalta loppukilpailun ampumapaikalta
- Uusinnassa ammutaan yksi laukaus kerrallaan, kunnes ero syntyy, komennot samat kuin loppukilpailun yksittäislaukauksilla
- Laukaukseen aikaa 30 s.
- Uusinta-ammunnassa napakymppi voittaa tavallisen kympin
- Tuomari ilmoittaa mihin taulun kuvioon ammutaan
- Uusinta-ammunta ratkaisee kaikkien siihen osallistuneiden keskinäisen järjestyksen

TASATULOSRATKAISUT JA UUSINTA-AMMUNTA

TASATULOS ALKUKILPAILUSSA:

- Numero-osumien lukumäärä
- Neljännen, kolmannen ja toisen sarjan pistemäärä
- Kymppien lukumäärä, ysien jne. lukumäärä koko kilpailussa
- Viimeinen laukaus, viimeistä edellinen laukaus jne.

TASATULOS ALKU- JA LOPPUKILPAILUSSA

- Numero-osumien lukumäärä koko kilpailussa
- Loppukilpailun pistemäärä
- Kymppien lukumäärä, ysien lukumäärä jne. koko kilpailussa
- Viimeinen laukaus, viimeistä edellinen laukaus jne.

TASATULOSRATKAISUT JA UUSINTA-AMMUNTA

JOUKKUEKILPAILUN TASATULOKSET

- Paras henkilökohtainen pistemäärä
- Joukkueen numero-osumien lukumäärä
- Joukkueen kymppien lukumäärä, ysien lukumäärä jne.

RANGAISTUKSET SÄÄNTÖRIKKEISTÄ

	Huomautus	Varoitus	Tulosväh.	Hylkäys	Kilpailusta sulkeminen
Myöhästyessään ohjelmaan merkitystä suorittamisajastaan menettää kilpailija osallistumisoikeutensa - lajituomari voi myöntää oikeuden ampua ensimmäiseen vapaaseen erään, tuomiten 3 pisteen tulosvähennyksen			X		X
Rikkomukset ampuma-asentomääräyksiä vastaan aiheuttavat ensikädessä varoituksen - rikkomusten toistuessa lajituomari määrää laukauksen (laukaukset) ohilaukaukseksi - valmiusasentovirheestä annetaan huomautus	X	X	X		
Häiritsevä käyttäytyminen luodikon ampumasuorituksen aikana, varoitus ja 3 pisteen tulosvähennys		X	X		
Hyötymistarkoituksessa tehty virhe, tulosvähennys 3 pistettä			X		
Ampujan pyynnöstä tehty juoksevan hirven aiheeton pysäytys, ampujalle tuomitaan 3 pisteen tulosvähennys			X		
Aiheeton vastalause elektronisten taulujen osuman arvosta hirviammunnassa, tulosvähennys 3 pistettä			X		

KIITOS!

METSÄSTÄJÄLIITTO

Koti kaikille metsästäjille.