

POHJOISMAISTEN METSÄSTYSAMMUNTOJEN SÄÄNNÖT 2025-2028

Epävirallinen, suomenkielinen käännös. Viralliset säännöt ovat ruotsinkieliset.

Edellisiin suomenkielisiin sääntöihin (8.3.2021) tehdyt muutokset ovat **punaisella** tekstillä seuraavissa kohdissa:

- sivu 9 kohta 2.1.4
- sivu 14 kohta 3.1.1 b
- sivu 14 kohta 3.1.1 e
- sivu 14 kohta 3.1.1 h
- sivu 16 kohta 3.3.4 f
- sivu 17 kohta 3.3.6 g

Yleismääräykset

1. Tavoite

Pohjoismaiden metsästäjien kesken vallitsevan ystävyuden lujittamiseksi ja yhteistyön edistämiseksi järjestetään vuosittain Pohjoismaiden Yhteistyöjärjestön (NJS) nimissä metsästysammunnat haulikolla ja luodikolla - POHJOISMAISET MESTARUUSKILPAILUT (PM). PM-kilpailut järjestettiin ensimmäisen kerran 1987.

1.2 Järjestäjä - Ajankohta

Kukin maa: Suomi, Norja, Tanska ja Ruotsi järjestävät PM-kilpailut vuorollaan edellä mainitussa järjestyksessä. PM –kilpailut pidetään elokuun ensimmäisenä viikonloppuna. Seuraavan vuoden järjestäjää ilmoittaa kilpailupaikan meneillään olevan vuoden PM-kilpailujen yhteydessä. Majoitushetkistä ilmoitetaan 1. toukokuuta ja kilpailuohjelma on lähetettävä osallistujamaiden joukkueenjohtajille sähköpostilla viimeistään 4 viikkoa ennen kilpailujen alkamista. Järjestäjän tulee ilmoittaa puoli vuotta ennen kisoja, ammutaanko Metsästys Sporting vai Metsästyspolku.

1.3 Lajit

1.3.1 Kilpailut sisältävät seuraavat lajit:

Haulikko:

1. NJS Pohjoismaiden trap 25 kiekkoa - maksimi 100 pistettä – pakollinen.
- 2) NJS Metsästys Sporting ammunta 25 kiekkoa – maksimi 100 pistettä tai
- 2) NJS Metsästyspolku - maksimi 100 pistettä.

Luodikko:

PM-kilpailut sisältää seuraavat lajit.

1. 10 laukausta liikkuvaan NJS hirvikuvioon – maksimi 100 pistettä – pakollinen.
2. 10 laukausta seisovaan NJS metsäkauriskuvioon - maksimi 100 pistettä – pakollinen.

1.3.2 Järjestettävät päivät

PM-kilpailut järjestetään kahtena päivänä. Yksi haulikko- ja yksi luodikkolaji päivässä.

Suosittelaa, että yleinen sarja ampuisi yhtenä päivänä kauriin ja trapin, jolloin muut sarjat ampuisivat samaan aikaan metsästys sportingin ja hirven, ja seuraavana päivänä päinvastoin.

1.4 Järjestelyt ja palkinnot

1.4.1 Sarjat

PM-kilpailussa kilpaillaan sekä henkilökohtaisesta että maiden välisestä mestaruudesta.

Maksimissaan 45 ampujaa saa osallistua maajoukkueeseen
25 paikkaa 45 paikasta on varattu D, A20, A60 ja A70 sarjoille. Maa itse päättää miten paikat jakautuvat sarjojen D, A20, A60 ja A70 välillä.

Sarjajako on seuraava:

D	= naisten sarja
A20	= nuoret alle 20 vuotta
A	= yleinen sarja
A60	= 60 vuotta täyttäneiden sarja
A70	= 70 vuotta täyttäneiden sarja

Juniorisarjassa A20 kilpaillaan, kunnes ampuja on täyttänyt 20, syntymävuosi mukaan laskettuna. Ikämiessarjassa kilpaillaan siitä vuodesta, kun ampuja täyttää tai on täyttänyt 60. Veteraanisarjassa kilpaillaan siitä vuodesta, kun ampuja täyttää tai on täyttänyt 70.

Maan 8 parasta ampujaa juniorit, naiset, ikämiehet sekä veteraanit mukaan luettuina, muodostaa maan joukkueen.

Kaikkien ampuijen on kilpailtava kaikissa lajeissa.

1.4.2 Mitalit

NJS jakaa mitalit kolmelle parhaalle ampujalle joka lajissa ja joka sarjassa, sekä yhteistuloksen parhaalle saaneelle ampujalle. Kymmenelle parhaalle yhteistuloksen saaneille kuuluu kunniapalkinnot.

NJS jakaa mitalit kolmelle parhaalle ampujalle jokaisessa kilpailuun kuuluvassa lajissa.

1.4.3 Mitalien tilaaminen

Järjestävä maa tilaa mitalit Danske Jägerförbundilta viimeistään ennen toukokuun loppua.

1.4.4 Kiertopalkinto

NJS asettaa kiertopalkinnon maiden väliseen kilpailuun. Kiertopalkinto jaetaan parhaalle maalle ja on ikuisesti kiertävä.

1.4.5 Paras ampuja

Sarjasta riippumatta saa paras ampuja kunniapalkinnon. Tasatulokset ratkotaan sääntöjen mukaan. Järjestäjämää hankkii palkinnon.

1.4.6 Sääntöjä yleisesti koskevaa

Kilpailut järjestetään kansainvälisten metsästysammunnan sääntöjen mukaisesti koskien järjestelyjä, kilpailujen järjestämistä, kiekon osuman tulkintaa, uutta kiekkoa ym., sekä luodikon osuman tulkintaa.

1.5 Uusinta-ammunnat ja sijoitukset

1.5.1 Yhteistulos

Uusinta-ammunnassa ratkaistaan kolmen ensimmäistä sijaa sekä henkilökohtaisessa että joukkuekilpailussa seuraavasti:

Liikkuvaan hirvikuvioon: 10 laukausta
Pohjoismainen trap: 25 kiekkoa

Uusinta-ammunnan maiden välisessä mestaruudessa suorittaa joukkueiden henkilökohtaisen kilpailun parhaan yhteistuloksen saaneet ampujat.

Tasatuloksessa ratkaisu tehdään:

- 1 Hirvitulos ja traptulos lasketaan yhteen.
2. Mikäli tulos on tasan, niin hirvitulos ratkaisee. Mikäli vielä on tasatulos, niin Suomen hirvisääntö ratkaisee, eli numero-osumien määrä sen jälkeen kympit, ysit jne.
3. Mikäli sarjat ovat täysin identtisiä niin ammutaan uudelleen.

1.5.2 Uusinta-ammunnat; osalajit

Uusinta-ammunta kolmesta ensimmäisestä sijasta kussakin lajissa suoritetaan seuraavasti:

Pohjoismainen trap: Pohjoismaisen trapin sääntöjen mukaisesti. (kerrasta poikki-sudden death)

Metsästys sporting: Kilpailun jury päättää miltä ampumapaikalta uusinta-ammunta ratkotaan. Ase ladataan yhdellä panoksella yksittäiskiekoille. Ammutaan koko ampumapaikka vuorotellen, ampumajärjestys arvotaan. Ampumapaikan kokonaistulos ratkaisee. Mikäli tasatuloksia, niin ammutaan uudestaan samalta ampumapaikalta, kunnes ero syntyy.

Metsästyspolku haulikolla: Mikäli kolme ensimmäistä sijaa ei voida ratkaista osumien lukumäärällä/pisteillä, suoritetaan uusinta-ammunta järjestäjän valitsemalta (viimeiseltä) ampumapaikalta kerrasta poikki periaatteella. Yksittäiskiekossa ladataan ase yhdellä patruunalla.

Liikkuva hirvi: 2 laukausta, ei koelaukauksia - pisteet lasketaan. Jatketaan, kunnes eroa syntyy.

Seisova metsäkauris: 2 laukausta (pystyasento) - ei koelaukauksia - pisteet lasketaan. Ampuma-aika on 1 minuutti ladatulla aseella. Jatketaan, kunnes eroa syntyy.

Uusinnassa ei voida käyttää sijaista. Mikäli ampuja ei saavu uusinta-ammuntaan, hänet sijoitetaan tuloksessa sen / niiden ampujien jälkeen, jotka ovat osallistuneet uusinta-ammuntaan.

1.5.3 Joukkueeseen kuulumisen ratkaistaan

Tasatuloksessa ratkaisu tehdään:

- 1 Hirvitulos ja traptulos lasketaan yhteen.

2. Mikäli tulos on tasan, niin hirvitulos ratkaisee. Mikäli vielä on tasatulos, niin Suomen hirvisääntö ratkaisee, eli numero-osumien määrä sitten kympit, ysit jne.

3. Mikäli sarjat ovat täysin identtisiä, niin arvotaan, kuka tulee joukkueeseen.

1.5.4. Muut sijoitukset lajikohtaisesti

Kaikissa lajeissa samat pistemäärät saaneet saavat saman sijoituksen.

1.5.5. Uusinta-ammuntojen aikataulu

Uusinta-ammunnan aikataulu ilmoitetaan tulostaululla.

1.6 Turvamääräykset

1.6.1 Aseen käsittely

Koska kilpailujen järjestäjä on NJS ja osanottajat kuuluvat Pohjoismaiden metsästäjien ja metsästysampujien eliittiin, edellytetään täydellistä metsästyksen harrastajan arvoista aseiden käsittelyä, johon kuuluu täydellinen turvallisuus.

1.6.2 Turvamääräysten rikkominen

Turvallisuusmääräysten rikkominen voi juryn päätöksellä johtaa kilpailuista pois sulkemiseen tai muuhun rangaistukseen.

1.6.3. Aseet ja lukot avattuna

Aseet kuljetetaan taitettuina tai lukot avattuina.

1.6.4 Lataaminen

Aseen saa ladata ainoastaan ampumapaikalla ja ainoastaan tuomarin luvalla. Aseen tulee lataamisen aikana osoittaa ampumasuuntaan.

1.6.5 Koetähtäminen jne.

Koetähtäys, kuivaharjoittelu ja kohdistukset saadaan suorittaa ainoastaan niille osoitetuilla paikoilla.

1.6.6 Aseen suuntaaminen ampumapaikalla

Ampuja ei saa kääntyä ampumapaikalla, ellei ase ole taitettu tai lukko avattu ja patruunat poistettu panospesästä.

1.6.7 Häiriötilanne ammunnessa

Ammunnan keskeytyemisessä ja ampumapaikan tai -asennon vaihdossa on ase taitettava ja patruunat poistettava.

1.6.8 Kuulosuojaimet ja suojalasit

Kuulosuojaimet on pakolliset kaikissa lajeissa, ampujanlasit/silmälasit pakolliset haulikkolajeissa sekä suositeltavat luotilajeissa.

1.6.9 Vahingonlaukaus

Jos ammutaan laukaus, ennen kuin on pyydetty maalia / ampumalupaa annetaan varoitus. Toisesta varoituksesta kilpailun aikana määrätään 4 pisteen vähennys.

1.7 Ase- ja patruunahäiriö

1.7.1 Klik

"Klikin" (laukeamaton) tai muun teknisen toimintahäiriön sattuessa tulee ampujan heti kiinnittää tuomarin huomio ilmoittamalla "toimintahäiriö". Toimintahäiriön sattuessa ammuttaessa metsäkaurista katso alla olevaa. Ampujan tulee jäädä seisomaan ase osoitettuna ampumasuuntaan asetta avaamatta tai varmistimeen koskematta.

Mikäli ampuja voi laskea aseensa - sille mitään tekemättä - edessä olevalle alustalle/telineelle, tulee ampujan käyttää tätä mahdollisuutta.

Tuomarin tulee keskeyttää ammunta ja tarkastaa ampujan ase.

"Klikin" tai muun toimintahäiriön sattuessa ammuttaessa seisovaan metsäkauriiseen tulee ampujan ensisijaisesti itse poistaa häiriö. Mikäli tämä ei onnistu, tulee ampujan ilmoittaa tuomarille, ettei voi jatkaa ampumista.

1.7.2 Itse aiheutettu häiriö

Mikäli häiriön syy on ampujan itse aiheuttama, katsotaan laukaus laukaistuksi ja tulos on ohilaukaus.

Itse aiheutetut syyt:

- a) Ampuja ei ole yllä mainitulla tavalla ilmoittanut toimintahäiriöstä - avannut aseensa - koskenut varmistimeen.
- b) Aseessa on varmistin päällä.
- c) Ase ei ole ladattu
- d) Ase on ladattu väärällä patruunalla.

1.7.3 Muu kuin itse aiheutettu syy

Mikäli syy laukeamattomuuteen ei ole ampujan itse aiheuttama - eikä voida katsoa, että ampuja olisi menetellyt virheellisesti - ampujalla on oikeus ampua laukaus ja tulos lasketaan.

Tämä menettely sallitaan ainoastaan kolme kertaa kussakin haulikkolajissa ja yhden kerran kussakin luodikolajissa. Enemmän kuin kolmen / yhden häiriön sattuessa, lasketaan laukaukset, joita ei ole voitu laukaista, ohilaukauksiksi.

Ei itse aiheutetut syyt:

- a) Patruunahäiriö - "klikki"
Aseen tulee olla laukaistu. Patruunapesässä on oltava samanlainen patruuna, kun on sarjan aikana käytetty. Iskurin jälki on oltava nallissa.
- b) Luoti tai haulilataus/haulikuppi ei ole lähtenyt piipusta.
- c) Asehäiriö, jonka ei voida olettaa olevan ampujan aiheuttama ja jota ampuja ei ole voinut ennakoita eikä korjata ennen ammunnan aloittamista.

1.7.4 Asehäiriö, joka ei ole korjattavissa

Mikäli asevikaa ei voida välittömästi korjata, ampujalla on oikeus jatkaa ampumista myöhemmin samalla tai muulla aseella tuomarin määräämänä ajankohtana.

Vastaava pätee, jos seisovaa metsäkaurista tai juoksevaa hirveä ammuttaessa ilmoitetaan sekä todetaan asehäiriö 173 c kohdan mukaisesti, eikä ampuja ei ole pystynyt ampumaan kaikkia kymmentä laukausta.

1.8 Pukeutuminen

1.8.1 Pukeutuminen kilpailussa

Pukeutuminen kilpailujen aikana on oltava metsästyksenomainen ja jota jury valvoo.

1.8.2 Ampujatakit, hanskat

Erityiset ampujatakit/-housut/-haalarit sekä kaikenlaiset käsineet ja kyynärpääsuojat ovat kiellettyjä. Kaikissa haulikkolajeissa on kuitenkin sallittua käyttää käsineitä.

Erimielisyydet vaateuksesta ratkaisee jury.

1.9 Asehiinat

Ampumapaikalla aseessa ei saa olla hihnaa.

1.10 Säännöt

1.10.1 Sääntöjen tunteminen

Jokaisen osanottajan tulee olla täysin perehtynyt **NJS:n metsästysammunnan mestaruuskilpailuissa** käytettäviin sääntöihin.

1.10.2 Asiallinen käyttäytyminen

Lisäksi jokaisen osanottajan velvollisuus on tuntea ja noudattaa haulikon ja luodikon metsästysammuntojen yleisiä sääntöjä sekä käyttäytyä täysin asiallisesti näitten, kuten myös PM-kilpailuissa voimassa olevien erikoissääntöjen mukaisesti.

1.10.3 Tuomarien päätös

Tuomarin päätöstä ei saa arvostella ampumaradalla. Tämän säännön rikkominen voi juryn päätöksellä johtaa kilpailuista sulkemiseen tai muuhun rangaistukseen.

1.10.4 Epäurheilijamainen käytös

Jos ampuja ei noudata sääntöjä, viivästyttää ampumista tai käyttäytyy epäurheilijamaisesti, on tuomarin annettava varoitus ampujalle.

Kolmen varoituksen jälkeen samassa sarjassa kilpailija suljetaan pois kilpailusta.

Kaikki muut mahdollisesti saavutetut lajitulokset mitätöidään.

Vakavammista rikkomuksista - myös yksittäisistä - voidaan myös muussa tapauksessa juryn päätöksellä sulkea ampuja kilpailuista tai rangaista häntä muulla tavalla.

1.10.5 Ampuma-ajan noudattaminen

Ampujan vastuulla on olla paikalla 10 minuuttia ennen eränsä alkua. Ampujalla on oltava kaikki tarvitsemansa varusteet mukanaan ja oltava valmis ampumaan.

Myöhässä oleva ampuja ei saa ampua jo alkaneessa erässään. Mahdollisuuksien mukaan ampujalle tarjotaan myöhempää erää. Mikäli myöhästyminen johtuu ampujasta (ilman pätevää syytä) määrätään 6 pisteen vähennys.

1.11 Vastalauseet (protestit)

1.11.1 Protesti osoitetaan kilpailun jurylle

Tuomarin päätöksestä – lukuun ottamatta osuman arvoa, ohilaukausta tai viallista kiekkoa - voi ampuja tehdä vastalauseen jurylle.

1.11.2 Protesti tehtävä kirjallisesti ajallaan

Vastalause tehdään kirjallisesti, kuitenkin viimeistään 30 minuuttia sen jälkeen, kun ampumaerä on päättänyt sarjansa. Protestimaksu on 20 euroa, joka palautetaan, jos protesti menee läpi

1.12 Juryn kokoonpano ja työtehtävät

1.12.1 Juryn kokoonpano

Kilpailuun nimetään kuusihenkinen jury, joka koostuu:

- Kaksi järjestelyvuorossa olevasta maasta ja toinen heistä on juryn puheenjohtaja.
- Muut kilpailuun osallistuvat 3 maata valitsevat kukin yhden jäsenen.
- Yksi ampujien edustaja, joka valitaan edellisvuoden järjestäjämaasta.

Juryn jäsenellä tulee olla kokemusta haulikko- ja luodikkokilpailuammunnasta.

Juryn puheenjohtajalla on 2 ääntä.

Juryn kokous järjestetään ensimmäisen harjoituspäivän jälkeen. Järjestäjän tulee järjestää kaksi harjoituspäivää kaikille radoille, vähintään klo12 - 18.

1.12.2 Juryn läsnäolo

Vähintään kolmen juryn jäsenen on oltava käytettävissä radoilla kilpailujen aikana.

1.12.3 Juryn tehtävät

ovat muun muassa:

- ennen kilpailun alkua tarkistaa, että radat ovat sääntöjen mukaiset,
- ”koeampua” metsästyspolkuammuntarata,
- valvoa kilpailun aikana sääntöjen noudattamista,
- pistokokein tai muulla sopivalla tavalla erityisesti tarkistaa, että aseita ja ammuksia koskevia ohjeita noudatetaan,
- yhteistyössä ratatuomareiden kanssa tehdä päätöksiä koskien ratojen teknisiä vikoja tai muita häiriöitä kilpailujen aikana,
- käsitellä mahdolliset vastalauseet,
- tehdä rangaistus päätöksiä kilpailijoiden epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä,
- päättää kilpailusta sulkemisesta tai muusta rangaistuksesta kilpailijalle, joka on laiminlyönyt turvallisuusmääräyksiä tai on käyttäytynyt aseensa kanssa sopimattomalla tavalla.

1.12.4 Juryn päätökset ovat lopullisia

Juryn päätökset ovat lopullisia eikä niistä voi valittaa.

1.13 Harjoitusammunta ja kohdistusmahdollisuudet

1.13.1 Harjoitusmahdollisuudet ja maksut

Kaksi päivää ennen kilpailuja järjestäjän tulee tarjota harjoitusmahdollisuudet kaikissa ko. vuonna kilpailtavissa PM-mestaruuslajeissa. Harjoitteluratojen tulee olla järjestävän maan Metsästysliiton hyväksymiä.

Ratamaksut luotilajeissa 3 € ja haulikkolajeissa 5 €. Hintoja tarkistetaan tarvittaessa (kiekkojen hinnat mm.).

Myytävien patruunoiden hinnat tulee olla metsästysampumaradan normaalitasoa.

Harjoitukset tulee järjestää niin että kaikilla mailla on samat harjoitusedellytykset. Keskiviikkona on ”vapaat harjoitukset”, eli ampumapaikalla tulee olla taulu/lista mihin kilpailija kirjoittaa nimensä ja kilpailunumeronsa. Joka lajissa kuuluu olla tällainen taulu/lista. Ampuja voi kirjata nimensä ainoastaan yhden kerran listalle, ja vasta ammuttuaan hän voi kirjoittaa nimensä listalle uudestaan. Mikäli ampuja ei ole paikalla, kun hän on vuorossa ampua, niin hänen nimensä yliviivataan ja hän voi sen jälkeen kirjoittaa nimensä listan viimeiseksi. Vapautunut paikka annetaan seuraavalle listalla olevalle.

Toisena harjoituspäivänä jokaiselle maalle annetaan vähintään 2½ h aikaa/laji, ja mikäli mahdollista aikaa voidaan pidentää. Järjestäjää aloittaa Metsästys Sporting –radalla. Kiertojärjestys on seuraava: Metsästys Sporting, hirvi, trap, kauris.

Maiden järjestys on:

Norja, Tanska, Ruotsi, Suomi.

Esim:

Mikäli Norja on järjestäjää niin Noja aloittaa Metsästys Sportingilla, Tanska kauriilla, Ruotsi trapilla ja Suomi hirvellä. Sen jälkeen siirtyy Norja hirviradalle, Tanska Metsästys Sporting -radalle jne.

1.13.2 Kohdistamien

Luodikon kohdistaminen tulee olla mahdollista kahta päivää ennen kilpailuja sekä molempina kilpailupäivänä.

2 Haulikon NJS metsästysammuntojen säännöt

2.1 Säännöt haulikoille

- a) Kaikenlaiset haulikot, myös puoliautomaattihaulikot ovat sallittuja.
- b) Suurin sallittu kaliiperi on 12.
- c) Ei ole sallittua vaihtaa asetta kesken lajin/sarjan.
- d) Haulikoko ja suurin sallittu haulilataus – maksimihalkaisija \varnothing 2,5 millimetriä (+ 0,1mm) ja maksimilataus 24 grammaa (+ 0,5 grammaa)
- e) Haulit eivät saa sisältää minkäänlaista lyijyseosta.
- f) Valojuova- ja mustaruutipatruunoiden käyttö ei ole sallittu.
- g) Cutts Compensatoria (suujarrua) ei saa käyttää, mikäli se ohjaa ruutikaasut sivullepäin.

2.1.2 Kiekot

Kiekkojen tulee olla pääasiallisesti normaalikokoisia (halkaisija 110 mm) mutta myös midi- (90 mm) ja minikokoisia (60 mm) on mahdollista käyttää. Kiekkojen väri saa vaihdella.

2.1.3 Tuomarin päätös – ampuja on eri mieltä

Mikäli ampuja on ampumansa laukauksen tuomiosta tuomarin kanssa eri mieltä, tulee ampujan nostaa käsi ja ilmoittaa "vastalause" (protesti). Tuomarin tulee keskeyttää ammunta ja asiassa aputuomareita kuultuaan vahvistaa tai muuttaa aikaisempaa päätöstään.

Tuomarin lopullisesta päätöksestä osumasta, ohilaukauksesta tai väärästä kiekosta ei voi valittaa jurylle.

2.1.4 Pisteet osuttuun kiekkoon

Metsästys Sportingissa ja Metsästyspolussa saa jokaisesta sääntöjen mukaisesti osutusta kiekosta 4 pistettä. Pohjoismaisessa trapissa saa jokaisesta sääntöjen mukaisesti osutusta kiekosta 4 pistettä mikäli on ampunut yhden laukauksen ja 2 pistettä mikäli on ampunut kaksi laukausta.

2.1.5 Osumataulu (näyttötäulu)

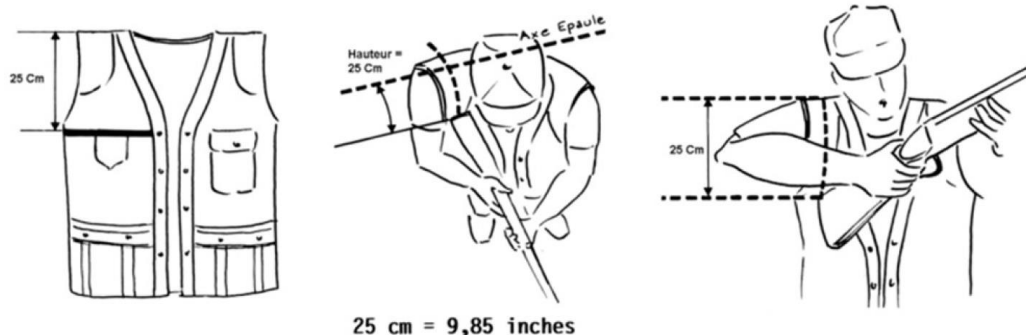
Osumataulut ovat pakollisia Pohjoismaisessa trapissa ja Metsästys Sportingissa.

2.1.6 Varaheitin kilpailussa

Järjestäjän tulee varata heitin, joka otetaan käyttöön, mikäli jokin heitin menee epäkuuntoon. Jury hyväksyy varaheitin. Juryn tulee päättää, mikäli varaheitintä ei voida käyttää viiteen

2.1.7 Valmiusasento kaikissa haulikkolajeissa

Valmiusasennossa tulee aseensa perä olla 25 cm olkapään korkeimman kohdan alapuolella. Valmiusasennossa on oltava, kunnes kiekko tulee näkyviin. Ampujalla on oltava aseensa perä olkapäätä vasten ampuessaan. Ampujalla on oltava vähintään 3x25 cm merkki (nauha) joka osoittaa aseensa perän oikean kohdan, 25 cm olkapään alapuolella, katso kuva 1 sivulla 10.



Figur 1.

2.2 NJS Metsästäjä trap

2.2.1 NJS Metsästäjä trapin säännöt

Kilpailu ammutaan alla olevan Norjan Pohjoismainen trapin sääntöjen kohdan 2.2.1-3 mukaisesti. Norjankielinen versio säännöistä löytyy osoitteesta

<https://www.skyting.no/wp-content/uploads/2018/12/nordisk-trap-regelverk-2019.pdf>

2.2.2 Laukausten määrä, kiekon korkeus- ja heittopituus

Huolimatta siitä mitä säännöissä lukee niin sarja sisältää 25 kiekkoa, aseensa saa ladata kahdella (2) panoksella ja 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.

Uusinta amunnassa aseensa saa ladata vain yhdellä (1) panoksella.

2.2.3 Tuomari kilpailussa

Järjestäjä vastaa siitä, että on 1 päätuomari ja vähintään 2 sivutuomaria.

2.3 Metsästys Sporting

2.3.1 Säännöt

Metsästys Sportingin säännöt ovat seuraavat. Mikäli se ammutaan kokonaan tai osin skeet- tai trapradalla, tulee se järjestää siten, ettei ammuta skeet- tai trapammunnassa tavanomaisia kiekkoja tavanomaisilta ampumapaikoilta

2.3.2 Vaikeusaste, kiekon seuraaminen valmistautuminen

Sarja sisältää 25 kiekkoa. Harjoitus- ja kilpailusarjojen tulee olla samat. Radan vaikeusaste tulee olla keskivaikea. Kaikilla ampumapaikoilla on ampujan viimeiset kiekot oltava laukauksesta lähtevät tuplat. Sarja käsittää viisi ampumapaikkaa, jokaisella ammutaan viittä kiekkoa. Jokaiselta ampumapaikalta ammutaan kolmea yksittäiskiekkoa sekä kerran laukauksesta lähteviä tuplakiekkoja. Tuplakiekoissa tulee ensimmäinen kiekko olla sama kuin edellisen ampujan viimeinen kiekko. Erän ampuja numero 1 aloittaa aina kun ampumapaikkaa vaihdetaan. Yksittäiskiekkoon saa käyttää kaksi laukausta. Kaksi laukausta on luvallista ampua myös niin, että ohiamuttua kiekkoa saa ampua toisen kerran. Mikäli ampuja ampuu tuplakiekoissa ensimmäistä kiekkoa ohi, on hänellä mahdollisuus ampua toinen laukaus kumpaan tahansa kiekkoon.

2.3.3 Tuomarit

Järjestäjä vastaa siitä, että on 1 päätuomari ja vähintään 2 sivutuomaria.

2.3.4 Ampumaetäisyydet ja -alueet

Ampumaetäisyydet tulee olla niin, ettei tarvitse ampua yli 25 metriä kauempana olevia kiekkoja. Olipa ampumalinja suora tai vino on normaalinopeuksisen ampujan ehdittävä ampua ennen kuin kiekko/kiekot lentävät kauemmas kuin 25 metriä.

Lentoalue käsittää suunnikkaan muotoisen alueen, jonka kiekon tulee ylittää. Alue on 40 m leveä ja 25 m syvä. Kulmat on merkittävät. Kiekkojen lentosuunnat ovat vapaat ja järjestäjän valittavissa. Ne voivat olla nousevia, laskevia, poispäin meneviä, kohti tulevia, suoraan pakenevia, jäniskiekkoja, jne.

On voitava ampua kaksi laukausta jokaiseen yksittäiseen kiekkoon jokaiselta 5 ampumapaikalta ilman että syntyy turvallisuusriskiä.

2.3.5 Heittimien merkitseminen

On käytettävä 6-8 heitintä. Heittimet merkitään kirjaimin (A,B,C,D, jne.) tai numeroin (1,2,3,4, jne.) vasemmalta oikealle. Jokaisella ampumapaikalla on oltava ohje, mistä heittimestä ja missä järjestyksessä kiekot tulevat.

2.3.6 Yksittäiskiekot – kaksoiskiekot, lähettäminen

Heitetään sekä yksittäiskiekkoja että tuplakiekkoja, ampumapaikan viimeinen suoritus on oltava laukauksesta lähtevät tuplakiekot.

Kiekot voidaan lähettää manuaalisesti tai mikrofoniolla.

Manuaalista käytettäessä tulee kiekon lähtä 0 – 3 sekunnin kuluttua siitä kun kilpailija on pyytänyt kiekon.

Mikrofonია käytettäessä on kiekon lähettävä 0,5 sekunnin sisällä siitä, kun kilpailija on pyytänyt kiekon.

2.3.7 Valmiusasento

Valmiusasento on seisoen, molemmat jalat ampumalaatan rajojen sisällä. Aseen saa ladata vain ampumapaikalla ja vain silloin kun on ampumavuorossa. Koenostoja ei saa tehdä enää sen jälkeen, kun ammunnanjohtaja on antanut luvan aloittaa sarja.

Oikea valmiusasento, katso kohta 2.1.7.

Ampumapaikkaa vaihdettaessa on aseiden lukko oltava avattuna eikä patruunoita saa olla panospesässä. Puoliautomaatti-/pumpppuhaukikon tulee olla lataamaton ja lukko auki.

2.3.8 Ampumapaikat

Viisi ampumapaikkaa ovat neliön muotoiset ja suuruudeltaan 1 m x 1 m. Ne sijoitetaan keskelle ampuma-aluetta suoraan riviin 3 – 5 metrin etäisyydelle toisistaan, mitta otetaan kunkin ampumapaikan keskeltä. Nämä viisi ampumapaikkaa tulee olla sijoitettu siten, että kaikkia kiekkoja voidaan ampua ilman että aiheutuu vaaraan itse ampujalle, muille ryhmän ampujille tai katsojille. Ampumapaikat tulee varustaa sellaisella kehikolla, että takaapäin tulevia kiekkoja voi seurata aseella ja ampua vasta kun ne ovat ylittäneet ampuma-alueen etureunan.

2.3.9 Sääntöjen mukainen kiekko, osuma tai ohikiekko

Sääntöjen mukainen kiekko on ehjä kiekko, jonka ampuja on pyytänyt ja joka on heitetty näiden sääntöjen mukaan.

Viallinen kiekko on muu kuin ehjänä heitetty kiekko. Jos ampuja on ampunut viallista kiekkoa, on laukaus uusittava sääntöjen mukaiseen kiekkoon riippumatta siitä, onko ampunut ohi tai osunut kiekkoon.

Kiekko tuomitaan osutuksi - OSUMA - silloin, kun se on heitetty näiden sääntöjen mukaan ja vähintään yksi pala irtoaa siitä ampuma-alueen rajojen sisäpuolella.

Kiekko tuomitaan ohiammutuksi – OHI – kun:

- Siihen ei ole osuttu tai siihen on osuttu ampuma-alueen ulkopuolella.
- Se pölyää, toisin sanoen siitä ei irtoa yhtään näkyvää palaa.
- Ampuja ei ammu hyväksytyä kiekkoa, vaikka on sellaisen pyytänyt.
- Ampuja ei saa laukaistua asetta sellaisen syyn takia, joka voidaan katsoa johtuvan ampujasta.
- Ampuja ase- tai patruunahäiriön sattuessa avaa itse aseensa tai koskettaa varmistinta ennen kuin tuomari on tarkistanut aseensa.

2.3.10 Uusi kiekko

Päätöksen ”Uusi kiekko” tekeminen on aina tuomarin vastuulla. Tuomari myös yksin päättää onko kiekko lähetetty liian aikaisin tai liian myöhään.

Mikäli tuomari on tuominnut ”Uusi kiekko” lähetetään se, huolimatta siitä onko sitä ammuttu tai ei tai onko siihen osuttu tai ei.

”Uusi kiekko” on tuomittava, mikäli on heitetty viallinen kiekko tai väärän värinen kiekko.

”Uusi kiekko” on tuomittava myös, mikäli on heitetty kiekko väärästä heittäimestä.

”Uusi kiekko” on heitettävä, mikäli ampuja ei ole ampunut kun

- Kiekko on heitetty ennemmin kuin ampuja on sitä pyytänyt
- Ase ei laukea ase- tai patruunahäiriön takia.

”Uusi kiekko” heitetään vaikka ampuja olisi ampunut, kun

- Ampujaa on selvästi häiritetty
- Toinen ampuu samaa kiekkoa
- Tuomari ei jostain syystä pysty päättämään onko kyseessä osuma, pummi tai uusi kiekko.

”Uusi kiekko” heitetään huolimatta siitä, onko ampuja ampunut tai ei, mikäli kiekon/kiekkojen lentorata poikkeaa huomattavasti sille tarkoitetusta lentoradasta.

2.3.11 Uusi kiekko mikäli ampuja ei ampunut

Uusi kiekko on heitettävä, mikäli ampuja ei ole ampunut, kun:

Kiekkoa ei ole heitetty kolmen (3) sekunnin kuluttua siitä, kun ampuja on pyytänyt sitä ja ajan kuluttua todennut ”Väärä kiekko”.

Vastalauseetta väärään kiekkoon ei tule hyväksyä yksittäiskiekkoon tai tuplakiekkoihin, jos ampuja ei ole ampunut, ellei;

Tuomari selvästi ole ilmoittanut ”Uusi kiekko” ennen kuin laukaus lähti, kun kyseessä on selvästi liian aikaisin tai liian myöhään heitetty kiekko.

Jos ampuja ampui, tulee kaikissa muissa tapauksissa laukauksen tulos ottaa huomioon.

Tuplakiekoissa tulee tuomita ”Uudet tuplat” ja ampujan tulee ampua uudet tuplat joiden molempien laukausten tulos otetaan huomioon:

- Mikäli jompikumpi kiekko ei ole sääntöjenmukainen oli sitten kiekkoon tai kiekkoihin osuttu tai ei
- Mikäli ase- tai patruunahäiriö estää ampujaa ampumasta
- Mikäli ampuja ei osu ensimmäiseen kiekkoon ja se osuu toiseen kiekkoon ennen kuin ampuja on ampunut toista laukausta, tulee tuomita: ”Uudet tuplat – ensimmäinen on ohi!”
- Mikäli ampuja osuu ensimmäiseen kiekkoon ja sen sirpaleet osuvat toiseen kiekkoon ennen kuin ampuja on ampunut toista laukausta, tulee tuomita: ”Uudet tuplat – ensimmäinen on osuma!”
- Mikäli ampuja ei osu ensimmäiseen kiekkoon ja toinen laukaus ei onnistu ase- tai patruunahäiriön takia, tulee tuomita: ”Uudet tuplat – ensimmäinen on ohi!”
- Mikäli ampuja osuu ensimmäiseen kiekkoon ja toinen laukaus ei onnistu ase- tai patruunahäiriön takia, tulee tuomita: ”Uudet tuplat – ensimmäinen on osuma!”
- Mikäli ampuja ei ammu sääntöjen mukaisia tuplakiekkoja ilman selvää syytä, tulee molemmat kiekot tuomita ohi.
- Mikäli ampuja ei ammu toiseen tuplakiekkoon ilman selvää syytä, tulee ammutun laukauksen tulos huomioida ja tämä toinen kiekko tuomita ohi.
- Mikäli molemmat piiput laukeavat samanaikaisesti ja toiseen kiekoista tulee osuma, tulee tuomita ”Uudet tuplat – ensimmäinen on osuma!”. Mikäli molemmat piiput laukeavat samanaikaisesti ja kumpaankaan kiekkoon ei tule osumaa, tulee tuomita ”Uudet tuplat – ensimmäinen on ohi!”.
- Mikäli molemmat piiput laukeavat samanaikaisesti tulee tuomarin koeampua ase. Jos todetaan asehäiriö, tulee tuomarin määrätä, että ampuja keskeyttää sarjansa. Tuomarin tulee viedä tämä asia juryn ratkaistavaksi.
- Vaikka molemmat piiput laukeava samanaikaisesti, eikä voida todeta asehäiriötä ja ampuja jatkaa tällä aseella kilpailua, niin jos tämä häiriö jatkuu, ei neljänestä, eikä siitä eteenpäin enää tuomita uusia tuplia, vaan jos molemmat piiput laukeavat samanaikaisesti, otetaan sen mukainen tulos huomioon.

3 Luodikon NJS metsästysammuntakilpailujen säännöt

3.1 Yleiset

3.1.1 Aseet, patruunat, tähtäinlaitteet, ym.

- a) Kaikki metsästykseen tarkoitetut luodikot ovat sallittuja.
- b) Kaliiperin on oltava:
 - **Metsäkauriissa ja hirvessä vähintään kal. 222.**
Patruunoiden on oltava keskisytytteisiä.
- c) Ase punnitaan täydellisenä tyhjällä lippaalla ja kaikki aseeseen kuuluvat osat kiinnitettynä. Paino ei saa ylittää 5500 g. Äänenvaimennin on sallittu. Piipun maksimipituus 1000 mm mitattuna ei viressä olevasta lukosta piipun suuhun, myös silloin kun aseessa on lisälaite, kuten esim. piipunjatke
- d) Kauriissa on rekylynpoistaja kielletty, hirviammunnassa se on sallittu. Väreilysojanauhaa saa käyttää. Piipunjatke on sallittu, mikäli ase varusteineen mahtuu edellä mainittuihin mittoihin.
- e) Liipasimen tulee turvallisuussyistä kestää vähintään **500 g:n** laukaisuvastus. Herkistintä ei saa käyttää.
- f) Kaikki patruunat ovat sallittuja lukuun ottamatta valojuova- ja räjähtäviä luoteja.
- g) Kiikarin suurennus on vapaa
- h) Punaisen/oranssinvärisen turvalipun on näkyvästi oltava aseennäkökentässä muulloin kuin ampumasuorituksen tai aseennäkökentän tarkastuksen aikana.**

3.2 Liikkuva hirvi, 10 laukausta

3.2.1 Maali

- a) Käytetään luonnollisen kokoista hirvikuviota. Käytetään järjestäjään virallista hirvikuviota.
- b) Osuma-alueena / rengasosana käytetään Svenska Sportskytteförbundetin 10-renkaista keskiosaa (rengaskuvio), jos järjestäjään hirvikuviossa ei ole omaa 10 renkaista keskiosaa (rengaskuvio).
- c) Kilpailussa annetaan seuraavat pisteet: 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1.
- d) Jos käytetään elektronista numeronäyttöä, täytyy järjestäjän huolehtia, että laitteen valmistajan kunnossapitomääräyksiä noudatetaan ja laite kalibroidaan käyttöohjeen mukaisesti. Jury hyväksyy laitteen kalibroinnin ensimmäisessä kokouksessaan.

3.2.2 Ampumaetäisyys

Ampumaetäisyyden on oltava 80 - 100 m.

3.2.3 Sarja

Sarja käsittää 10 yksittäistä laukausta - viisi vasemmalle liikkuvaan ja viisi oikealle liikkuvaan kuvioon. Kuviot vaihdetaan säännöllisesti. Ammutaan yksi ampuja kerrallaan.

3.2.4 Ampuma-aukko

Aukko – matka jolloin kuviota voi ampua - on oltava 23 m.

3.2.5 Kuvion näkyminen

Kuvion juoksuaika on 4,5 sek. +/- 0,5 sek.

3.2.6 Ampuma-asento

Asento on pystyasento ilman tukea.

3.2.7 Valmiusasento

Kun ampuja on ladannut, hänen on asetettava valmiusasentoon. Perän on oltava näkyvissä kyynärpään alta. Ampujan tulee asettua ampumapöytään ja seinään nähden siten, että selvästi näkyy, ettei hän saa niistä tukea.

3.2.8 Kuvion lähettäminen

Kun ampuja on valmis ensimmäiseen laukaukseen, hän ilmoittaa "Valmis" (klar). Tuomari lähettää tämän jälkeen välittömästi kuvion. Aseen saa nostaa heti, kun jokin osa kuviosta tulee näkyviin. Tämän jälkeen kuvio lähetetään heti kun ampuja ottaa valmiusasennon tai viimeistään 10 sekunnin päästä näytön jälkeen.

3.2.9 Koejuoksut

Aamun ensimmäiselle ampujalle tai aina, jos ammunta keskeytyy yli 5 minuutiksi, on ampujalla oikeus neljään koejuoksuun. Tuomarin tulee tällöin kommentaa ”Neljä koejuoksua”.

3.2.10 Koelaukaukset

Ampujalla on oikeus kahteen koelaukaukseen, jotka näytetään.

3.2.11 Aika koelaukausten jälkeen

Koelaukausten jälkeen on, jos ampuja niin haluaa, annettava kohtuullisesti aikaa tähtäimen säätämiseen.

3.2.12 Sarjan aloitus

Ampuja aloittaa sarjan ilmoittamalla "valmis" (klar), - katso kohta 3.2.8.
Osumien näyttö tapahtuu jokaisen juoksun jälkeen.

3.2.13 Ampumatta jäänyt laukaus

Mikäli ampuja ei ammu varsinaisen juoksun aikana ja syy ei ole ase- tai patruunahäiriö kohdan 1.7.1 tai 1.7.2 mukaisesti, katsotaan laukaus ammutuksi ja ohilaukaukseksi.

3.2.14 Juoksun keskeyttäminen

Jos ampuja havaitsee jotain, joka edellyttää, että ammunta keskeytetään, ampuja voi kättä kohottamalla ja huutamalla "seis" pysäyttää ammunnan.

Jos ampuja on ampunut, hän voi vaatia, että juoksu mitätöidään. Tämän täytyy tapahtua ennen osuman näyttöä.

Jos tuomari ei katso ampujan ammunnan pysäyttämistä aiheelliseksi, pyydettyä juoksun mitätöimistä ei hyväksytä ja tuomari antaa käskyn ammunnan jatkamisesta. Ampujaa rangaistaan kahden pisteen menetyksellä.

3.2.15 Ammunnan viivyttäminen

Jos tuomari katsoo, että ampuja vitkastelee tarpeettomasti ennen kuin hän ilmoittaa "valmis", antaa tuomari käskyn "10 sekuntia". 10 sekunnin jälkeen tuomari lähettää kuvion, vaikka ampuja ei ole ilmoittanut "valmis".

3.2.16 Osumien näyttö

Näyttö voi tapahtua elektronisesti, näyttölevyllä tai muulla sopivalla tavalla.

Järjestäjän on huolehdittava, että kilpailun aikana on käytettävissä kaliiperiltaan erilaisia 8 mm:n tulkkeja. Myös elektronisessa näytössä osuman tulkkaus on tehtävä 8 mm mukaan.

3.3 Seisova metsäkauris

3.3.1 Maali

- On käytettävä luonnollisen kokoista Tanskan Metsästysliiton - Danmarks Jägarförbundetin metsäkauriskuviota.
- Rengaskoot ovat ulkoreunasta ulkoreunaan 10, 15 ja 20 cm.
- Pistearvot ovat 10, 9 ja 8.

3.3.2 Ampumaetäisyys

Ampumaetäisyyden on oltava 75 – 110 m.

3.3.3 Ampuma-aika

Ampuma-aika on 2 minuuttia kaikissa ampuma-asennoissa.

3.3.4 Laukauserä

Sarja käsittää 10 laukausta seuraavista asennoista ja mainitussa järjestyksessä:

- 4 laukausta makuulta. (korkea makuuasento ja ote etutukista. Kyynärvarsi ja ase perä tulee olla irti alustasta.)
- 3 laukausta polviasennosta / istuviltaan
- 3 laukausta pystyasennosta.
- Makuu-ammunnan neljään laukaukseen ampujalla on 2 min. Polviasennon / istuma-asennon kolmeen laukaukseen 2 min. Pystyasennon kolmeen laukaukseen 2 min.
Vartaloa ampuja saa käyttää hyväkseen parhaaksi katsomallaan tavalla. 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.
- Ampumasauvaa tai vastaavaa ei saa käyttää.
- f) Kaikkien sarjojen ampujat saavat ampua ns. ”korkeammasta asennosta”. Tämä on ilmoitettava ammunnan johtajalle ennen ammunnan alkamista.**

3.3.5 Koelaukaukset

Koelaukauksia ei sallita. Elektronista näyttöä käytettäessä kuitenkin 2 koelaukausta sallitaan, asento vapaa, myös tukea saa käyttää.

3.3.6 Ampumarata

Ampumarata voi olla seuraavanlainen:

- a) Ampumapaikkojen väliksi suositellaan vähintään 2 metriä.
- b) Kuvio, jota ammutaan ko. paikasta, on oltava kohtisuoraan ampumapaikan edessä.
- c) Ampumapaikka ja kuvio tulee olla numeroidut samalla numerolla.
- d) Kuvion numero tulee olla sitä kokoa, että sen erottaa ampumapaikalta paljaalla silmällä.
- e) Järjestäjä järjestää ammunnat niin, että ampujalla on kaksi kuviota - yksi makuulta 4 laukaukselle ja yksi seisten / istuen tai muista asennoista ammuttaville laukauksille. Toinen vaihtoehto on, että kuvio vaihdetaan makuulta ammuttavien laukausten jälkeen tai liimataan läpinäkyvät paikkatarrat makuuammunnan jälkeen, tai vaihdetaan keskiöt makuuammunnan jälkeen. Keskiön taakse kirjoitetaan ampujan nimi ja kilpailunumero.
- f) Myös elektroninen näyttö on sallittu. Sarjan jälkeen annetaan tuloksesta kopio. Jos käytetään elektronista näyttöä, täytyy järjestäjän huolehtia, että laitteen käyttö ja huolto ja kalibrointi tapahtuu ohjekirjan mukaisesti. Jury hyväksyy laitteen kalibroinnin ensimmäisessä kokouksessaan.
- g) **Järjestäjän on hoidettava ampujille samanlaiset ampumamatot.**

3.3.7 Komennot

Kun erän kaikki ampujat ovat valmiusasennossa ja ilmoittaneet, että ovat valmiit, antaa tuomari käskyt.

Makuuammunta, 4 laukausta – 2 minuuttia

”Valmistautukaa 4 laukauksen kilpasarjaan makuulta!”

”Lataa. Ovatko ampujat valmiit?”

Äänimerkki

Kun ampuma-aika on loppu, annetaan 5 sekunnin äänimerkki.

Äänimerkin aikana saa ampua.

Kun erän kaikki ampujat ovat asettuneet uuteen asentoon ja ilmoittaneet, että ovat valmiit, antaa tuomari käskyt.

Polvi/istuma-asento 3 laukausta – 2 minuuttia

”Valmistautukaa 3 laukauksen kilpasarjaan polvi-/istuma-asennosta!”

”Lataa. Ovatko ampujat valmiit?”

Äänimerkki

Kun ampuma-aika on loppu, annetaan 5 sekunnin äänimerkki.

Äänimerkin aikana saa ampua.

Kun erän kaikki ampujat ovat asettuneet uuteen asentoon ja ilmoittaneet, että ovat valmiit, antaa tuomari käskyt.

Pystyasento 3 laukausta – 2 minuuttia

”Valmistautukaa 3 laukauksen kilpasarjaan pystyasennosta!”

”Lataa. Ovatko ampujat valmiit?”

Äänimerkki

Kun ampuma-aika on loppu, annetaan 5 sekunnin äänimerkki.

Äänimerkin aikana saa ampua.

” Sarja loppu - aseiden tarkastus!”

3.3.8 Aseen tarkastaminen

Kun ampuja on ampunut sarjansa loppuun, tuomarin tulee tarkistaa, että ase on tyhjä. Ampuja

laskee aseensa ampumapaikalle piippu tauluja kohti. Odottaa seisten ampumapaikalla, kunnes ampumaerän muut ampujat ovat ampuneet sarjansa loppuun.

3.3.9 Osumien näyttö

Järjestäjää päättää, millä tavalla näyttö tapahtuu kahdesta seuraavasta:

- Näyttö tapahtuu ampumapaikalla tuomarin haettua taulujen keskiöt. Ampuja ja tuomari tarkistavat yhdessä keskiöt. Osuman määrittelyssä tuomari on yksin päätösvaltainen.
- Näyttö tapahtuu metsäauriskuviolla sarjan päätettyä. Ampuja ja tuomari tarkistavat yhdessä keskiöt (ja kuviot, jos ei keskiössä ole 10 laukausta). Osuman määrittelyssä tuomari on yksin päätösvaltainen.

3.3.10 Keskiöiden vaihtaminen

Järjestäjä huolehtii, että keskiö vaihdetaan joka ampujan jälkeen.

3.3.11 Liian monta luodinreikää

Jos kuviossa on liian monta luodinreikää, ylimääräiset jätetään huomioimatta. Edellytyksenä on kuitenkin, että ylimääräiset osumat ovat sellaiset että ne voi erottaa muista, oikeista osumista. Jos kuviossa on yksi tai useampi ylimääräinen saman kaliiperin osuma, lasketaan ylimääräinen / ylimääräiset huonoimmat osumat pois, mikäli muista kuvioista puuttuu sama määrä saman kaliiperin osumia.

Jos muissa kuvioissa on oikeat osumamäärät, vähennetään ylimääräiset osumat alkaen parhaasta / parhaista osumista.

Järjestäjän on huolehdittava, että kilpailujen aikana on käytettävissä kaliiperiltaan erilaisia 8 mm:n tulkkeja. Myös elektronista näyttöä käytettäessä tulkkauksen tulee tapahtua 8 mm mukaan.

4. NORDISK JÄGERSAMVIRKES (NJS) – POHJOISMAISEN YHTEISTYÖJÄRJESTÖN MESTARUUSKILPAILUT METSÄSTYSAMMUNNASSA (PM)

4.1 Tekniset ja hallinnolliset rutiinit.

1. Pohjoismaiset mestaruuskilpailut on Pohjoismaisten metsästysampujien mahdollisuus tavata toisiaan ja vaihtaa kokemuksia. Tämä oheiselementti on yhtä tärkeä kuin varsinaiset kilpailut.

Tätä taustaa vasten järjestäjämäärä suosittelua järjestää kaikille ampujille mahdollisine seuralaisineen, joukkuejohtajille, tuomareille ja muille toimitsijoille juhlaillallisen omakustannushintaan.

2. Jokaisen osanottajamäärä pitää pyrkiä saamaan kilpailijoita ympäri maataan metsästysammunnan PM-kilpailuihin.
3. Järjestäjämäärä hoitaa kaikki kulut koskien ampumaratoja, tuomareita, tarvikkeita, ym.
4. Jokainen osanottajamäärä vastaa ampujien, joukkueenjohtajien ja juryn jäsenen/-ten matkoista, majoituskustannuksista, ym.

Jokainen osanottajamäärä päättää, miten omassa maassa kustannukset jaetaan NJS:ään kuuluvien järjestöjen kesken.

Jokainen osanottajamäärä päättää, kuinka iso osa kustannuksista kuuluu ampujien maksettavaksi.

5. Järjestäjämäärä tulee ottaa tarpeelliset vakuutukset, myös henkilö- ja tavaravastuuvakuutukset.
6. Järjestäjämäärä hankkii kilpailuihin riittävästi tarvittavia tuomareita ja muita toimitsijoita.
7. Järjestäjämäärä katsoo, että tuomarit ja muut toimitsijat tietävät ja osaavat tehtävänsä hyvin. Heidän pitää osata hyvin sekä metsästysammuntojen yleissäännöt haulikolle ja luodikolle, että PM-mestaruuden erityissäännöt ”Regler för Nordisk Jägersamvirkes mästerskap i Jakttskytte - Säännöt Pohjoismaiden Metsästysyhteistyöjärjestön mestaruudesta metsästysammunnassa” mukaisesti.
8. Yksi tuomarien /ammunnanjohtajien tärkeimmistä tehtävistä on valvoa, että voimassa olevia turvallisuusohjeita noudatetaan ja että tarpeelliset turvallisuusjärjestelyt – kulkuesteet, ym. on tehty ja ovat käytössä kilpailujen aikana.

Sen lisäksi tuomarin/ammunnanjohtajan tulee mm. tarkistaa ja valvoa että:

- aseita, ampumatarvikkeita, kilpailua ja järjestystä koskevia sääntöjä noudatetaan.
- ammunnat voidaan suorittaa rauhassa muiden ampujien tai katsojien häiritsemättä.
- asetettuja ampuma-aikoja noudatetaan.
- etteivät ampujat käytä useampia laukauksia kuin on sallittu.

9. **Metsästyspolkuammunta** - vaikeusasteen on oltava ”normaali”.

Ampumapaikat eivät saa olla niin tehtyjä, että ampujan mahdollisuus nähdä kiekot olisivat sattumanvaraista.

Väärinkäsitysvaara huomioon ottaen, on metsästyspolkuammunnassa annettava kirjalliset säännöt metsästyspolun lähtöpaikalla. Lähtöpaikalla pitää myös olla nähtävänä metsästyspolulla käytetyt maalit. Ampumapaikalla ei tule olla yleisiä sääntöjä tai kuvioiden näyttöä.

Nämä säännöt on uudistettu syksyllä 2024 ja ne astuvat voimaan 1. tammikuuta 2025.

Säännöt tarkistetaan neljän vuoden välein. Seuraavan kerran vuonna 2028.