

# METSÄSTYS- AMPUMASÄÄNNÖT

2024



**METSÄSTÄJÄLIITTO**  
KOTI KAIKILLE METSÄSTÄJILLE



# **METSÄSTYSAMPUMASÄÄNNÖT 2024**

---

Voimassa 1.1.2024 alkaen

Näitä sääntöjä noudatetaan Metsästäjäliiton suomenmestaruuskilpailuissa. Piiri- ja seuratason kilpailuissa noudatetaan näitä sääntöjä soveltuvien osin.

**Suomen Metsästäjäliitto – Finlands Jägarförbund r.y**

# SISÄLLYSLUETTELO

Suomen Metsästäjäliitto – Finlands Jägarförbund r.y  
Suomen riistakeskus  
Vakuutukset

## Metsästysampumasäännöt 2024

<b>1</b>	<b>Yleismääräykset</b>	<b>17</b>
1.1	Ammuntojen johto ja valvonta	17
1.2	Rangaistukset	19
1.3	Rangaistuksen merkitseminen	19
1.4	Huomaamattomuusvirheet ja virheet häiritsemis- tai hyötymistarkoituksessa	20
1.5	Käyttäytymisvirheet	20
1.6	Ennenaikainen ampuminen	21
1.7	Liian monella patruunalla lataaminen	21
1.8	Ampujan oikeudet ja velvollisuudet	21
1.9	Kilpailijan oikeus keskeyttää ampumasuoritus	23
1.10	Uusintalaukaus	23
1.11	Vastalause ja valitus	24
1.12	Turvallisuusmääräykset aseiden kanssa ampumarata-alueella liikkumisesta	25
1.13	Turvallisuusmääräykset aseista	26
1.14	Yleismääräykset tauluista ja savikiekoista	26
1.15	Yleismääräykset patruunoista	26
1.16	Yleismääräykset vaatetuksesta ja varustuksesta	27
1.17	Edustus oikeus	28
1.18	Osanottajamäärän rajoittaminen loppukilpailussa	29
1.19	Uusinta-ammunta	29
1.20	Tulkit ja niiden käyttö	29
1.21	Asemääritys	32
1.22	Ampumatuki	36
1.23	Elektronisten taulujen ammuntaohje	37

<b>2</b>	<b>Haulikkolajien yleismääräykset</b>	<b>39</b>
2.1	Ampumarata ja varusteet	39
2.2	Ase, patruunat ja niiden tarkastaminen	39
2.3	Tuomaristo	39
2.4	Järjestyssäännöt	40
2.5	Kilpailun järjestely	41
2.6	Ammunnan suorittaminen	42
2.7	Osuma	45
2.8	Ohikiekko	45
2.9	Uusi kiekko	46
2.10	Sijoitukset	47
<b>3</b>	<b>Metsästyshaulikkoammunta</b>	<b>49</b>
3.1	Ampumarata ja määräykset kiekkojen lentoradasta	50
3.2	Ampuma-alueen rajat	51
3.3	Turvallisuus	51
3.4	Heittimien toiminta	52
3.5	Järjestyssäännöt	52
3.6	Kilpailun järjestely	53
3.7	Tasatulosratkaisu henkilökohtaisessa kilpailussa mitalisijoista	55
<b>4</b>	<b>Metsästystrapammunta</b>	<b>56</b>
4.1	Ampumarata ja varusteet	57
4.2	Turvallisuus	59
4.3	Kilpailun järjestelyt	59
4.4	Tasatulosratkaisu henkilökohtaisessa kilpailussa mitalisijoista	60
<b>5</b>	<b>Metsästyshirviammunta</b>	<b>61</b>
5.1	Rata ja varusteet	62
5.2	Tuloskortiston pito	65
5.3	Aseet ja patruunat	65
5.4	Järjestysmääräyksiä	65

5.5	Rangaistukset (ks. myös 1.2)	65
5.6	Valmiusasento	66
5.7	Ampuma-asento	66
5.8	Ammunnan suoritus	66
5.9	Seisovan hirven ammunta	67
5.10	Juoksevan hirven ammunta	68
5.11	Häiriöt juoksevassa hirtessä	69
5.12	Osuman arvo ja näyttö	71
5.13	Liian monta luodinreikää	71
5.14	Sijoituksen ratkaiseminen	72
5.15	Tasatuloratkaisut – Uusiminen	72
5.16	Joukkuekilpailu	72

## **6 Metsästysluodikkoammunta** **73**

---

6.1	Maalikuvi	74
6.2	Rata	74
6.3	Tuloskortiston pito	74
6.4	Järjestysmääräyksiä	74
6.5	Rangaistukset	75
6.6	Ampumissuoritus ja valmiusasennot	76
6.7	Valmistautuminen	77
6.8	Koelaukaukset	77
6.9	Kilpailulaukaukset	78
6.10	Käyttäytyminen ampumissuorituksen aikana	78
6.11	Osuman arvo ja tulkkaukset	79
6.12	Loppukilpailu	79
6.13	Sijoituksen ratkaiseminen	80
6.14	Tasatuloratkaisut ja uusiminen	80
6.15	Joukkuekilpailu	80

## **7 Pienoishirviammunta** **81**

---

7.1	Yleistä	81
7.2	Rata ja varusteet	82
7.3	Aseet ja patruunat	83
7.4	Kilpailijan valmiusasento (valmiusmerkki)	83

7.5	Ampuma-asento	83
7.6	Ammunnan suoritus	83
7.7	Sijoitusten ratkaiseminen ja tasatulosratkaisut	84
7.8	Uusinta-ammunta	85
7.9	Joukkuekilpailu	85

## **8 Pienoisluodikkoammunta** **86**

---

8.1	Ase	86
8.2	Maalitalu	86
8.3	Rata	87
8.4	Valmiusasento	87
8.5	Ampuma-asento	87
8.6	Valmistautuminen	87
8.7	Koelaukaukset	88
8.8	Ammunnan suoritus	88
8.9	Järjestysmääräyksiä	89
8.10	Osuman arvo ja tulkkaukset	90
8.11	Loppukilpailu	90
8.12	Sijoituksen ratkaiseminen	91
8.13	Tasatulosratkaisut – Uusinta-ammunta	91
8.14	Uusinta-ammunta	91
8.15	Joukkuekilpailu	92

## **9 Ilmahirviammunta** **93**

---

9.1	Rata ja varusteet	93
9.2	Kilpailijan valmiusasento (valmiusmerkki)	94
9.3	Ampuma-asento	94
9.4	Valmistautuminen	94
9.5	Koelaukaukset	94
9.6	Alkukilpailusarja	95
9.7	Loppukilpailusarja	95
9.8	Häiriöt	96
9.9	Järjestysmääräyksiä	96
9.10	Osuman arvo ja tulkkaukset	96
9.11	Sijoituksen ratkaiseminen	96

9.12	Tasatuloratkaisut – uusinta-ammunta	97
9.13	Uusinta-ammunta	97
9.14	Tasatulokset joukkuekilpailussa	97

---

**10 Ilmaluodikkoammunta 98**

---

10.1	Maalitaulu	98
10.2	Rata	99
10.3	Valmiusasento	99
10.4	Ampuma-asento	99
10.5	Koelaukaukset	99
10.6	Ammunnan suoritus	100
10.7	Järjestysmääräyksiä	101
10.8	Osuman arvo ja tulkkaukset	101
10.9	Loppukilpailu	101
10.10	Sijoituksen ratkaiseminen	102
10.11	Tasatuloratkaisut – Uusinta-ammunta	102
10.12	Uusinta-ammunta	103
10.13	Joukkuekilpailu	103

---

**11 Hirvenhiihto 104**

---

11.1	Osalajit, rata ja maalikuviot	104
11.2	Ampumapaikka	104
11.3	Kilpailun suoritus	104
11.4	Etäisyyden arviointi	105
11.5	Ampuminen	106
11.6	Kilpailun tulos	106
11.7	Hiihtopisteet	106
11.8	Pisteet etäisyyden arvioinnista	106
11.9	Ampumapisteet	107
11.10	Tulosten julkistaminen	107
11.11	Sijoituksen ratkaiseminen	107

---

**12 Hirvenhiihtoviesti 108**

---

12.1	Rata ja varusteet	108
12.2	Kilpailun järjestelyt	108



12.3	Ampuminen	109
12.4	Sakot	109
<b>13</b>	<b>Hirvenjuoksu ja hirvenjuoksuviesti</b>	<b>111</b>
13.1	Juoksumatkat	111
13.2	Määräyksiä ampumasuoritukseen	111
<b>14</b>	<b>Hirvikävely</b>	<b>113</b>
14.1	Yleistä	113
14.2	Pukeutuminen ja varusteet	113
14.3	Etäisyyden arviointi	114
14.4	Ampumapaikka	114
14.5	Asemääritykset	114
14.6	Määräyksiä ampumapaikkatoimintaan	115
14.7	Ammunta	115
14.8	Kilpailun tulos ja sijoituksen ratkaiseminen	116
14.9	Tulosten julkaiseminen	116
<b>15</b>	<b>Hirvenhihtely</b>	<b>117</b>
15.1	Yleistä	117
15.2	Kilpailun suoritus	117
<b>16</b>	<b>Pohjoismainen metsästysammunta</b>	<b>118</b>
16.1	Yleistä	118
16.2	Viralliset säännöt	118
<b>17</b>	<b>Eurooppalainen metsästysammunta</b>	<b>119</b>
17.1	Yleistä	120
17.2	Viralliset säännöt	120
<b>18</b>	<b>Metsästysammuntojen Suomen mestaruuskilpailut</b>	<b>121</b>
18.1	Kilpailujen toimeenpano	121
18.2	Osallistumisoikeus	121
18.3	Ilmoittautuminen	122
18.4	Muutokset	122
18.5	Osanottomaksut	122

18.6	Aikataulu ja ohjelma	123
18.7	Joukkuekilpailut ja viestit	123
18.8	Palkinnot	124
18.9	Metsästysshirven, metsästysluodikon, metsästysshaulikon ja metsästysstrapin sarjat	125
18.10	Metsästysshirven ja metsästysluodikon alku- ja loppukilpailu	125
18.11	Metsästysshaulikon ja metsästysstrapin alku- ja loppukilpailu	125
18.12	Pienoishirven ja pienoisludikon sarjat	126
18.13	Pienoishirven ja pienoisludikon alku- ja loppukilpailu	126
18.14	Ilmahirven ja ilmaluodikon sarjat	126
18.15	Ilmahirven ja ilmaluodikon alku- ja loppukilpailu	126
18.16	Hirvenhiihdon ja hirvenjuoksun sarjat	127
18.17	Hirvenhiihdon ja hirvenjuoksun ikäryhmät ja aikapisteet	127
18.18	Hirvikävelyn ja hirvenhihtelyn sarjat	128
18.19	Pohjoismaisen ja eurooppalaisen metsästysammunnan sarjat	128
18.20	SM-arvon saavuttaminen	128

## **19 Suurmestari- ja merkkivaatimukset** **129**

---

19.1	Metsästysshirvi-ammunta (4+6+10)	129
19.2	Metsästysluodikko-ammunta (5+5+5+5)	129
19.3	Ilmahirvi-ammunta (20+10)	130
19.4	Ilmaluodikko-ammunta (5+5+5+5+5+5)	130
19.5	Pienoishirvi-ammunta (20+10)	130
19.6	Pienoisludikko-ammunta (5+5+5+5+5+5)	130
19.7	Metsästysshaulikko-ammunta (25+25)	131
19.8	Metsästysstrap-ammunta (25+25)	131
19.9	Hirvenhihto	131
19.10	Hirvenjuoksu	131
19.11	Hirvenhihtely ja hirvikävely	132
19.12	Pohjoismainen metsästysammunta	132
19.13	Eurooppalainen metsästysammunta, luodikko	132
19.14	Eurooppalainen metsästysammunta, yhdistelmä	132

## **Muistiinpanoja** **133**

---



## SUOMEN METSÄSTÄJÄLIITTO

Suomen Metsästäjäliitto on Suomen suurin vapaaehtoiseen jäsenyyteen perustuva metsästäjien etujärjestö. Liiton jäsenistö koostuu yli 2 700 metsästysseurasta ja yli 145 000 jäsenestä.

Metsästäjäliiton päätehtävä on edistää metsästystä. Suomalaisen metsästäjien edunvalvojana edesautamme kestävää metsästystä ja metsästysseuratoimintaa sekä koulutamme osaavia ja vastuullisia metsästäjiä.

### Metsästäjäliitto

- Osallistuu kotimaiseen ja kansainväliseen metsästystä koskevaan politiikkaan
- Kouluttaa metsästäjiä ja tuottaa koulutusmateriaalia esimerkiksi nuoris-, seuratoiminta-, ampumarjoittelua- ja metsästysampumatuomarikoulutusta varten
- Julkaisee Jahti-lehteä ja [Jahtimedia.fi](https://jahtimedia.fi) -verkkosivustoa.
- Järjestää nuorten Metso-leirejä ja muuta nuorisotoimintaa
- Kantaa päävastuun Suomen metsästysampumakilpailutoiminnasta, edistää metsästysampumaharrastusta ja ajaa ampumaratojen asiaa
- Tuottaa valtakunnallisesti merkittäviä hankkeita
- Edistää ja vaalii suomalaista metsästyskulttuuria, liitto on ollut mm. perustamassa Suomen Metsästysmuseota

Suomen Metsästäjäliitto on perustettu vuonna 1921. Se on valtakunnallinen järjestö, jolla on 16 piiriorganisaatiota.

Hyvä ampumataito on yksi metsästäjätaitojen peruslähtökohta. Metsästysampumalajit on suunniteltu nimenomaan metsästyksessä tarvittavien taitojen harjoittamiseen metsästysaseilla. Metsästysampumalajit sopivat kaikenikäisille, sillä kilpailuissa on sarjoja miehille ja naisille, nuorille ja vanhemmille. Metsästys-ampumalajeja harrastaa Suomessa tuhansia ihmisiä.

Metsästysampumalajien säännöt voi tilata liiton verkkokaupasta [www.erakontti.fi](http://www.erakontti.fi) tai lukea [www.metsastajaliitto.fi/saannot](http://www.metsastajaliitto.fi/saannot).

### Lajeja kaikkeen metsästyksen

Metsästysampumalajeja on viisitoista erilaista, niin haulikko-, luodikko- kuin ilma-aselajejakin. Koska lajit on suunniteltu metsästystilanteita silmällä pitäen, valikoimasta löytyy sekä paikallaan olevan että liikkuvan maalin ammuntaa.

#### Metsästysampumalajit:

- Hirvenhiihto
- Hirvenhiihtely
- Hirvenjuoksu
- Hirvikävely
- Ilmaluodikko
- Ilmahirvi
- Metsästyshaulikko
- Metsästystrap
- Metsästysluodikko
- Metsästyshirvi
- Pienoishirvi
- Pienoisluodikko
- Pohjoismainen metsästysammunta
- Eurooppalainen metsästysammunta, luodikko
- Eurooppalainen metsästysammunta, yhdistelmä

Kaikissa metsästysammuntalajeissa on mahdollisuus kilpailla vähintään SM-tasolle, osassa myös PM- ja EM-tasolle asti. Ilma-aselajit poikkeavat muista metsästysammuntalajeista, sillä ilma-ase ei ole Suomessa metsästysase. Ilma-aselajit sopivat kuitenkin erittäin hyvin ammuntaharrastuksen aloittamiseen, sillä ilma-aseet eivät vaadi aseiden hallussapitolupaa. Ilmahirvi ja ilmaluodikko ovatkin erityisen suosittuja nuorten ampujien keskuudessa.

## **SUOMEN METSÄSTÄJÄLIITTO RY**

(Kinturinkuja 4)

PL 91, 11101 Riihimäki

suomen@metsastajaliitto.fi

p. 010 841 0050

## **OY ERÄKONTTI AB**

Kinturinkuja 4

11120 Riihimäki

erakontti@erakontti.fi

[www.erakontti.fi](http://www.erakontti.fi)

p. 010 4409410

## SUOMEN RIISTAKESKUS

Suomen riistakeskus aloitti toimintansa 1.3.2011. Riistakeskukseen yhdistettiin Metsästäjien Keskusjärjestö ja 15 riistanhoitopiiriä. Suomen riistakeskus edistää kestävää riistataloutta, tukee riistanhoitoyhdistysten toimintaa ja huolehtii riistapolitiikan toimeenpanosta sekä vastaa sille säädetyistä julkisista hallintotehtävistä. Riistakeskus on itsenäinen julkisoikeudellinen laitos, joka toimii maa- ja metsätalousministeriön hallinnonalalla.

## VAKUUTUKSET

### **Metsästäjävakuutus**

Metsästäjävakuutus kattaa varsinaisen metsästyksen lisäksi vakuutusehdoissa tarkemmin määritellyt vahingot myös metsästäjäorganisaation (mm. Suomen Metsästäjäliitto ry) järjestämässä kilpailuissa sekä tämän lisäksi ampumataittoa kehittävässä ampumarjoittelussa.

Vakuutus on voimassa kyseisessä kilpailussa ja ampumarjoittelussa metsästyskortin lunastaneella ampujalla vastuu- ja yksityistaturmavakuutuksena sekä metsästyskortin lunastaneella tapahtuman toimitsijalla yksityistaturmavakuutuksena ollen toimitsijoiden osalta voimassa myös kyseisten kilpailujen ja amuntojen valmistelu- ja huoltotöiden aikana.

Metsästäjävakuutus kattaa vain vakuutusehdoissa tarkemmin määritellyt vahingot ja mahdollinen lisävakuuttamisen tarve on aina ampujan, toimitsijan tai tilaisuuden järjestäjän erikseen harkittava ja hankittava.

Jos osallistujalla ei ole kuluvalle vuodelle maksettua metsästyskorttia tulee hänen ottaa henkilökohtaisesti itselleen riittävä vakuutusturva.

### **Metsästäjäliiton vakuutukset**

Suomen Metsästäjäliitto on ottanut jäsenpiireilleen ja -seuroilleen seuraavat vakuutukset:

**Nuorisovakuutus** on tarkoitettu alle 29-vuotiaille Metsästäjäliiton jäsenpiirien ja -seurojen järjestämään harrastetoimintaan (mm. ampumakilpailut) osallistuville nuorille.

**Talkoovakuutus** on tarkoitettu Metsästäjäliiton jäsenpiirien ja -seurojen järjestämään talkotoimintaan osallistuville (mm. ampumakilpailut)

**Vastuuvakuutus** on otettu Metsästäjäliiton jäsenpiirien ja -seurojen, joka kattaa vahingonkorvauslakiin perustuvan korvausvastuun, johon liiton jäsenseura saattaa joutua aiheuttaessaan toiminnassaan vahinkoa (mm ampumakilpailut).

Suomen Metsästäjäliiton voimassa olevat vakuutukset ja Suomen riistakeskuksen metsästäjävakuutuksen löydät täältä:

[www.metsastajaliitto.fi/vakuutukset](http://www.metsastajaliitto.fi/vakuutukset)



# 1 YLEISMÄÄRÄYKSET

## 1.1 Ammuntojen johto ja valvonta

1. Jokaiseen kilpailutilaisuuteen on määrättävä lajin tunteva johtaja, joka toimii kilpailun johtajana.
2. Jokaiseen ampumalajiin on nimettävä lajijohtaja. Hänen apunaan toimii riittävä määrä lajituomareita ja toimitsijoita. Lajituomarit toimivat välitöntä ratkaisuvaltaa vaativissa tehtävissä sekä toimintapaikkojen johtajina. Kilpailun johtaja, lajijohtajat ja erikseen nimetyt lajituomarit muodostavat ratatuomariston. Kilpailun johtajalla, lajijohtajilla ja lajituomareilla on oltava voimassa oleva tuomarikortti.
3. Suomen Metsästäjäliiton järjestämissä mestaruuskilpailuissa on nimettävä tuomarineuvosto, jossa tulee olla viisi jäsentä. Tuomarineuvoston puheenjohtajalla on oltava metsästysammuntojen ylituomarikortti.
4. Tuomarineuvoston tehtävänä on valvoa ratatuomariston toimintaa ja ratkaista ratatuomariston päätösten johdosta tehdyt valitukset.
5. Tuomarineuvoston jäsenten on oltava saatavissa kokoukseen lyhyessä ajassa.
6. Tuomarineuvosto on päätösvaltainen, kun kokouksesta on ilmoitettu kaikille radalla oleville jäsenille ja enemmistö jäsenistä on läsnä. Päätökseksi tulee enemmistön mielipide. Äänten mennessä tasan ratkaisee puheenjohtajan mielipide.

Tuomarineuvoston kokouksista pidetään pöytäkirjaa. Kilpailun johtajan tai hänen edustajansa tulee olla läsnä tuomarineuvoston kokouksissa. Hänellä on puhevalta, mutta ei äänivaltaa ja hänen tehtävänsä on huolehtia pöytäkirjan pitämisestä.

Tuomarineuvoston jäsen on jäävi tekemään hänen omaan henkilökohtaisen kilpailusuoritukseen sekä viestijoukkueen, jonka jäsen hän on suoritukseen liittyviä päätöksiä.

7. Kilpailun johtajan tehtävänä on huolehtia siitä, että:
  - ampumaradat laitteineen ovat turvalliset ja sääntöjen mukaiset
  - aseiden tarkistuslaitteet ovat asianmukaiset
  - ampumasääntöjä noudatetaan
  - ratatuomaristo toimii täsmällisesti ja puolueettomasti ammunnat suoritetaan turvallisesti ja ohjelman mukaisesti.
8. Lajijohtajien tehtävänä on vastata oman lajinsa johtamisesta ja lajituomareiden työskentelystä.
9. Lajituomareiden tehtävänä on:
  - valvoa erien järjestämistä ja ampumajärjestyksen säilymistä
  - valvoa aseiden ja varusteiden tarkastusta
  - osuman arvon määrittäminen
  - tulokortin ja tulostaulun pidon valvominen
  - valvoa, että ampujat noudattavat sääntöjä

Lisäksi heidän tulee pitää kirjaa poikkeuksellisista tapauksista, huolehtia häiriöiden aiheuttamista toimenpiteistä ja ratkaista ilmaantuneet erimielisyydet yhdessä ratatuomariston kanssa. Metsästysampumatuomarien ikävaatimus on 15 vuotta laji- ja yleistuomareille sekä 18 vuotta ylituomareille.

Uudet tuomarikortit ovat voimassa 31.5.2027 saakka.

## 1.2 Rangaistukset

10. Ratatuomaristo käyttää rangaistuksena tilanteesta ja lajista riippuen:
- huomautusta
  - varoitusta
  - määräystä vähentää ampujan saavuttamaa tulosta (vähennys tehdään sarjan tuloksesta)
  - tuloksen hylkäämistä
  - kilpailusta sulkemista
  - kilpailualueelta poistamista

Sanktiot turvallisuusasioissa menevät järjestyksessä:  
Huomautus > varoitus > tulosvähennys

Tulosvähennykset ovat: haulikkolajeissa 1 piste (yksi kiekko), luodikkolajeissa 3 pistettä, liikuntalajeissa 3 ampumapistettä, KV-lajeissa samat tulosvähennykset kuin luodikkolajeissa, mutta haulikossa 4 pistettä eli yksi kiekko.

11. Piiri, johon ampuja kuuluu, voi harkintansa mukaan käyttää myös kilpailukielloa. Kansainvälisten lajien osalta kilpailukiellon voi langettaa myös Metsästysammunnan kilpailutyöryhmä tai Suomen Metsästäjäliiton liittohallitus.

## 1.3 Rangaistuksen merkitseminen

12. a) Annettu rangaistus on merkittävä kilpailukorttiin ja pöytäkirjaan. Rangaistuksen syy kirjataan kilpailukortin taakse. Annetusta rangaistuksesta on lisäksi ilmoitettava tuomarineuvostolle, jos sellainen on muodostettu.

Ratatuomariston on annettava kaikki ohjeensa, käskynsä ja määräyksensä täsmällisesti ja niin että asianomaiset käsittävät niiden tarkoituksen. Lajisääntöjen ja turvallisuusseikkojen edellyttämä kilpailijan ojentaminen ammunnan aikana on tehtävä muita häiritsemättä. Rangaistuskäytännön on oltava koko kilpailun ajan samanlainen.

## 1.4 Huomaamattomuusvirheet ja virheet häiritsemis- tai hyötymistarkoituksessa

- b) Valmiusasentovirheet sekä muut sen kaltaiset seikat, jotka selvästi johtuvat huomaamattomuudesta, aiheuttavat kilpailijalle huomautuksen.

Ilmeisessä häiritsemis- tai hyötymistarkoituksessa tehdyt tai kansakilpailijan tulosta heikentävät virheet aiheuttavat varoituksen tai lajikohtaisen tulosvähennyksen. Harkinnan mukaan lajituomari voi käyttää tällöin välitöntä poissulkemistakin.

## 1.5 Käyttäytymisvirheet

- c) Määräysten vastainen aseiden kuljetus tai säilyttäminen ampumarata-alueella aiheuttaa huomautuksen. Törkeimmissä tapauksissa voidaan käyttää varoitusta. Toinen huomautus on varoitus. Kaksi varoitusta aiheuttaa kilpailusta poissulkemisen. Hirvenjuoksussa KÄVELYALUEELLA juoksevalle kilpailijalle annetaan ensin suullinen varoitus "Varoitus! Juokseminen kielletty kävelyalueella!". Mikäli kilpailija ei välittömästi lopeta juoksemistaan, tuomitaan hänelle 1 minuutin aikasakko, joka lisätään kilpailijan loppu-aikaan.
- d) Jos joku henkilö esiintyy sopimattomasti, käytöksellään häiritsee kilpailua tai ampujia tai rikkoo ampumasääntöjä, on kilpailujohtajalla, laji- ja lajituomarilla oikeus sulkea hänet kilpailusta tai määrätä hänet poistumaan kilpailupaikalta. Mikäli kysymyksessä on kilpailija, merkitsee poistamispäätös myös käynnissä olevasta kilpailusta sulkemista. Harkinnan mukaan voidaan sulkemispäätös ulottaa tarkoittamaan koko käynnissä olevaa kilpailutapahtumaa. Jos ampuja on käyttänyt määräysten vastaisia aseita tai patruunoita, tai ratatuomaristo toteaa, että kilpailija on tahal-

laan ampunut toisen kilpailijan tauluun, tai ampunut ylimääräisen laukauksen, on hänen ampumansa tulos hylättävä.

## 1.6 Ennenaikainen ampuminen

- e) Mikäli kilpailija ampuu ennen omaa vuoroaan tai ampumislupaa, eikä tämä johdu asehäiriöstä tai tuomarivirheestä, suljetaan hänet kilpailusta.

## 1.7 Liian monella patruunalla lataaminen

- f) Mikäli kilpailija lataa aseensa useammalla patruunalla kuin kilpailun käynnissä oleva osuus vaatii, hänet suljetaan kilpailusta.

## 1.8 Ampujan oikeudet ja velvollisuudet

- 13. a) Ampujan on tunnettava yleismääräykset ja oman lajinsa säännöt ja osallistuessaan kilpailuun hän samalla myös hyväksyy säännöt.
- b) Ampujan on noudatettava ampumasääntöjä ja niitä määrä- yksisiä, jotka kilpailun johto antaa. Häntä ei saa kilpailusuorituksessa avustaa eikä häiritä. Ampujalla saa olla mukana 18 vuotta täyttänyt henkilö, jolla on amunnassa käytettävää asetta vastaavaan aseeseen hallussapitolupa. Kilpailuihin osallistuessaan ampuja sitoutuu alistumaan niihin rangaistuksiin, jotka johtuvat sääntöjen tai ratatuomariston antamien määräysten rikkomisesta.
- c) Kilpailija ei saa ampua eikä esiintyä ampumapaikalla väkijuomien tai huumaavien aineiden vaikutuksen alaisena. Kilpailijan on noudatettava kulloinkin voimassa olevaa Suomen Antidoping-säännöstöä. Kiellettyjen aineiden ja menetelmien luettelossa olevien aineiden käytölle tulee hakea erivapautta takautuvasti (mah-

dollisen dopingtestin jälkeen) sen osoittamiseksi, että kiellettyjen aineiden tai menetelmien käytölle on ollut erivapauden myöntämiseksi edellytetyt lääketieteelliset perusteet. Kansainvälisissä kilpailuissa noudatetaan aina kyseisessä kilpailussa käytössä olevia antidoping-sääntöjä.

- d) Ampujan on ilmoitettava kuhunkin suoritukseen 15 min. ennen ohjelmaan merkittyä suoritusaikaa ja annettuja määrä- yksinä noudattaen sekä suoritettava ammutansa määräaikana. Muutoin hän menettää oikeutensa osallistua ko. tilaisuuteen tai hänen tulostaan vähennetään lajikohtaisesti. Hyväksyttävän esteen sattuessa lajituomari voi kuitenkin myöntää tästä poikkeuksen. Kilpailusuoritus alkaa, kun kilpailija siihen kutsuttuna astuu ampumissuoritukselle varattuun tilaan tai sille varatulle alueelle tai aitauksen sisäpuolelle. Kilpailusuoritus päättyy silloin, kun kilpailija suorituksen jälkeen poistuu ampumissuoritukselle varatusta tilasta tai sille varatulta alueelta tai aitauksen sisäpuolelta.
- e) Ampujan on tyydyttävä ampumaan radalla tekemättä siihen mitään muutoksia.
- f) Jos ampujaa häiritään, hänen tulee avata aseensa luko tai taittaa ase, kohottaa kätensä ja ilmoittaa muita häiritsemättä "vastalause" sekä sen syy lajituomarille, jonka tulee ryhtyä sääntöjen edellyttämiin toimenpiteisiin.
- g) Ampujalla on oikeus kilpailusuorituksen aikana käyttää tavallista tasku- tai rannekelloa. Hälytinlaitteen, rata-kaukoputken tai muun kuin aseeseen kiinnitetyn kiikarin käyttö on kielletty (pl. ilmaluodikon koelaukaukset).

- h) Kilpailijalla on oltava ammunassa käytettävään aseeseen tai sitä vastaavaan aseeseen hallussapitolupa. Poikkeuksena tähän, kilpailijalla saa olla mukana 18 vuotta täyttänyt henkilö, jolla on ammunassa käytettävään aseeseen tai sitä vastaavaan aseeseen hallussapitolupa.

## 1.9 Kilpailijan oikeus keskeyttää ampumasuoritus

14. Ampumassa tai ampumavuorossa olevalla kilpailijalla on kättä kohottamalla mahdollisuus ilmoittaa ratatuomarille, että hänellä on asiaa, joka voi olla:
- vastalause
  - ase- tai ampumatarvikehäiriö
  - ilmoitus kilpailun keskeyttämisestä
  - uusintalaukausvaatimus
  - lisäaikapyyntö

## 1.10 Uusintalaukaus

15. **Kilpailijan oikeus uusintalaukaukseen**
- a) Mikäli radalla sattuu tilanne, joka voi aiheuttaa vaaraa, häiritä ampujaa tai tuottaa muuta haittaa, on ammunta keskeytettävä käskyllä "Tuli seis!". Jos ampuja ampuu juuri käskyn antamishetkellä, hän voi välittömästi esittää uusintalaukausvaatimuksen.

### Ratatuomariston jäsenen oikeus keskeyttää ampumasuoritus ja määrätä uusintalaukaus

- b) Mikäli laukaisuhetkellä sattuu jotakin yllättävää, mihin ratatuomari ei ehdi reagoida, on ratatuomariston jäsenellä siinä tapauksessa harkintansa mukaan mahdollisuus määrätä uusintalaukaus tai uusintalaukaukset.

## 1.11 Vastalause ja valitus

16. a) Vastalauseet tehdään ratatuomaristolle. Ratatuomaristolle esitettävän vastalauseen on oikeutettu tekemään kilpailija, joukkueenjohtaja tai muu ammuntaan osallistuva henkilö, jonka mielestä lajituomarin ratkaisu, muu toimenpide tai toisen kilpailijan menettely ei ole sääntöjen mukainen tai loukkaa hänen edustamansa joukkueen etua. Vastalause on esitettävä viipymättä ja viimeistään ko. erän tai kilpailusuorituksen päätyessä. Ratatuomariston on viipymättä ratkaistava asia ja ilmoitettava siitä asianomaisille. Henkilöltä, joka ei ole ampumasuorituksessa, voi ratatuomaristo vaatia vastalauseen kirjallisena.
- b) Mikäli asianomainen on tyytymätön ratatuomariston päätökseen, on hänen puolen tunnin kuluessa ratatuomariston päätöksestä jätettävä lyhyt kirjallinen valitus tuomarineuvostolle, mikäli sellainen on asetettu. Tuomarineuvoston ratkaisuun ei saa hakea muutosta. Mikäli tuomarineuvostoa ei ole, on ratatuomariston päätös lopullinen. Valituksesta ei peritä maksua. Osumaa tai osuman arvoa koskevasta ratatuomariston päätöksestä ei saa esittää vastalauseetta eikä valitusta. Virheellinen merkintä tuloskorttiin, laskuvirhe tai muu selvä virhe on kuitenkin korjattava. Kaikki valitukset (protestit) on jätettävä viipymättä ja viimeistään puoli tuntia ko. sarjan lopputulosten julkistamisen jälkeen. Hirvenhiihdossa, -juoksussa, -hiihtelyssä ja hirvikävelyssä valitusaika päättyy puoli tuntia sarjan tulosten ja oikeiden arviomatkojen julkistamisen jälkeen. Kilpailujen päättymisen jälkeen tulokset ovat lopulliset, eikä niistä voi valittaa. Jos kilpailujen päättymisen jälkeen käy ilmi, että kilpailijalla ei ollut osanotto-oikeutta ko. kilpailuun tai sarjaan, on tulokset korjattava.



- c) Jos tuomarineuvosto toteaa sellaisen uusintalaukausvaatimuksen oikeutetuksi, jota ratatuomaristo ei ole hyväksynyt, ko. kilpailijan on amuttava uudelleen koko se kilpailuosuus, jossa valituksen aiheuttanut asia tapahtui.

## 1.12 Turvallisuusmääräykset aseiden kanssa ampumapaikalla liikkumisesta

17. Kaikkia aseita, myös lataamattomia, on käsiteltävä varovasti. Asetta ei saa käsitellä ilman aseiden haltijan suostumusta. Turvallisuusmääräyksiin kuuluu myös seuraavia seikkoja:
- kilpailupaikalla on oltava lajikohtainen aseteline, jossa vuoroaan odottavien kilpailijoiden lataamattomat ja lipastamattomat aseet säilytetään
  - kilpailupaikalla on aseet kuljetettava taitettuina, katkaisu- ja lukot irrotettuina tai lukot avattuina ja turvalippu, BACF tai turvasiima asennettuna aseessa. Turvalippu tai turvasiiman väri tulee olla selkeästi näkyvä, esim. kirkas oranssi, punainen tai keltainen. Ilma-aseissa turvasiiman tulee olla niin pitkä, että se ulottuu piipun läpi. Muiden aseiden turvasiimoissa tai turvalipuissa pitää olla osa, joka asetetaan patruunapesään, ja jolla näytetään, että ase on lataamaton.
  - kilpailujen järjestäjän on osoitettava lajikohtainen koetähtäyspaikka
  - tähtäilyalueen muualla kuin koetähtäyspaikalla on ehdottomasti kielletty
  - hirvenhiihdossa ja hirvenhiihtelyssä ampumapaikalla on käytettävä mattoa tai muuta vastaavaa liukuestettä, jonka päällä on oltava vähintään kilpailijan toisen jalan
  - kuulosuojaimet ovat pakolliset kaikissa ruutiaselajeissa, sekä silmä- tai suojalasit haulikkoammuntalajeissa.

### 1.13 Turvallisuusmääräykset aseista

18. a) Kukin ampuja vastaa aseensa kunnosta.  
Lajituomari on oikeutettu milloin tahansa kilpailusuorituksen aikana tarkastamaan aseiden turvallisuuden, sääntöjenmukaisuuden ja käyttökelpoisuuden
- b) Aseen epäkuntoon joutuminen ei oikeuta ylittämään ampuma-aikaa, ellei sitä ole erikseen määrätty.
- c) Ampuma-asetta, jonka käyttöä metsästyslaki ei salli, ei saa käyttää (ei koske ilma-aselajeja).
- d) Ilma- tai CO<sub>2</sub>-kivääreissä ei saa käyttää säiliöitä, jonka käyttöikä on päättynyt.

### 1.14 Yleismääräykset tauluista ja savikiekoista

19. Kilpailuissa käytettävien ampumataulujen on oltava Suomen Metsästäjäliiton hyväksymiä. Tämä on myös edellytys suurmestari- ja kansainvälisissä lajeissa on käytettävä kulloinkin voimassa olevien kansainvälisten sääntöjen mukaisia tauluja. Kilpailukutsussa on ilmoitettava taululaitteet, joihin amutaan. Haulikkolajeissa savikiekkojen mittojen on oltava seuraavanlaiset: läpimitta 110 mm (+2 mm), korkeus 26 mm (+1 mm) ja paino 105 g (+5 g). Kiekkojen tulee olla samanväriset koko kilpailun ajan.

### 1.15 Yleismääräykset patruunoista

20. Räjähävien ja alikaliperiluotien samoin kuin valojuova- ja mustaruutipatruunoiden käyttö kilpailuissa on kielletty. Muuten kiväärilajeissa patruuna on vapaa.
21. Haulikkoammuntalajeissa patruunoiden tulee olla tehdasvalmisteisia ja niiden haulilataus saa olla enintään 24 g. Eurooppalaisessa metsästysammunnassa haulilataus saa olla 28 g. Haulien on oltava muodoltaan pyöreitä. Haulien koon tulee olla 2,0–2,5 mm (+/- 0,1 mm).

22. Patruunat ovat tuomariston tarkastettavissa. Mustaruuti-, jäljitys-, valojuova- tai muut erikoispatruunat ovat kiellettyjä. Lisäksi patruunan sisäiset muutokset, jotka antavat lisä- tai erikoishajontaa (käänteislataukset, hauliristikot) ovat kiellettyjä.

### 1.16 Yleismääräykset vaatetuksesta ja varustuksesta

23. a) Ampujan vaatetuksen tulee olla sellainen, että hänen ampuma- ja valmiusasentonsa tarkkailu on mahdollista ampujaa häiritsemättä. Samaa asetta, tähtäinlaitetta, vaatetusta ja varustusta on käytettävä koko kilpailusuorituksen ajan. Aserikon sattuessa on aseenvaihtaminen sallittu lajituomarin luvalla. Normaaliin tai metsästyskäyttöön soveltuvat asusteet ovat sallittuja. Ns. ampujan varustuksesta sallittuja ovat ampujantakki, -lakki, -silmälasit, -käsineet ja -jalkineet.
- b) Auttaakseen tuomaria kontrolloimaan valmiusasennon, ampujalla tulee olla uloimmassa vaatekappaleessaan Valmiusmerkki. Se on hyvin kiinnitetty merkkinauha sillä puolella vartaloa, jolta hän ampuu. Nauha on mitoiltaan 25 x 3 cm. Valmiusmerkki on oltava kyynärpään alapuolella, kun olkapäätä kohottamatta alas laskettu käsi taivutetaan siten, että sormet koskettavat olkapäätä. Valmiusmerkki on oltava ammuttaessa metsästyshaulikkoa, -trappia, -hirveä, pienoishirveä sekä ilmahirveä.



#### Valmiusmerkin paikka

- c) Kaikki ampumista helpottavat luonnottomat apukeinot, jotka ovat metsästysammunnan henkeä vastaan, ovat kiellettyjä. Vaatetusta on käytettävä sen käyttötarkoituksen mukaisesti.
- d) Kaikenlaisten kehoa tukevien apuvälineiden käyttö on kielletty. Tällaisiksi lasketaan mm. tukivyöt, ranne- ja kyynärtuet sekä vastaavat. Mikäli tällaiseen käyttöön on terveydelliset perusteet, on lupa pyydettyä etukäteen kilpailun tuomarineuvostolta.
- e) Hirvenhiihdossa ja -juoksussa kilpailijan kilpailun aikana nauttivaksi tarkoitetut juomapullot tai vastaavat on kuljetettava mukana koko kilpailun ajan, mikäli kilpailujärjestäjän toimesta ei ole järjestetty erillistä juottopistettä, jossa juomat voi säilyttää.
- f) Etäisyyden mittauslaitteiden käyttö on kilpailureitillä kielletty hirvenjuoksun ja -hiihdon mestaruuskilpailussa kilpailun aikana ja kilpailun järjestäjän ilmoittamana reittiin tutustumispäivänä. Myös kilpailureitiltä poikkeaminen on kielletty. Kilpailija, joka tällä tavoin tavoittelee hyötyä, suljetaan pois kilpailutapahtumasta. Tästä rikkeestä voi kilpailijan piiri määrätä kilpailukieltoa.
- g) Ääntä tai musiikkia tuottavien korvanappien, -kuulokkeiden tai kuulosuojien käyttö on kielletty.

## 1.17 Edustus oikeus

24. Kilpailija saa saman kalenterivuoden aikana edustaa Suomen Metsästäjäliiton katsastuskilpailuissa, piirinmestaruuskilpailuissa, aluemestaruuskilpailuissa, piiriotteluissa ja SM-kilpailuissa ainoastaan yhtä ja samaa piiriä ja seuraa. Kilpailijan edustus oikeuden muutos kesken kalenterivuoden voi tapahtua seuratasolla vain seurojen yhteisellä sopimuk-

sella ja muutoksen hyväksyy piiri. Kilpailijan edustusoikeuden muutos kesken kalenterivuoden voi tapahtua piiritasolla vain piirien yhteisellä sopimuksella ja muutoksen hyväksyy liitto.

### **1.18 Osanottajamäärän rajoittaminen loppukilpailussa**

25. SM-kilpailuissa loppukilpailuun pääsevien määrät lajeittain ja sarjoittain esitetään kohdissa 18.10, 18.11, 18.13 ja 18.15. Muissa kilpailuissa voidaan loppukilpailuun pääsevien osanottajamääriä rajoittaa.

### **1.19 Uusinta-ammunta**

26. Milloin uusinta-ammuntaa ei suoriteta etukäteen ilmoitettuna aikana, pitääkööt kysymykseen tulevat kilpailijat sellaista yhteyttä kilpailun johtoon, että uusinta voi tapahtua viimeistään 30 min. sen jälkeen, kun varsinainen kilpailu on päättynyt. Uusinta-ammunta ratkaisee siihen osallistuneiden keskinäisen järjestyksen, uusinta-ammuntaa jatketaan, kunnes kaikkien siihen osallistuneiden keskinäinen järjestys on selvillä.

### **1.20 Tulkit ja niiden käyttö**

27. Ellei osuman arvo ole täysin selvä, käytetään sen arvon määrittämiseksi tulkkia. Tulkkauksia suoritetaan kaliiperiin sopivalla 8 mm:n laipalla varustetulla tappitulkillä tai taulun rengastukseen sopivalla 8 mm:n levytulkillä. Mikäli tulkattava osuma on kaliiperiltaan yli 8 mm, on käytettävä levytulkkia. Jos tulkin laippa tappitulkkia käytettäessä koskettaa eli sivuaa rajaviivaa, on osuman arvo parempi. Epäselvissä tapauksissa on kahden taulutuomarin oltava samaa mieltä osuman arvosta. Pienoishirvessä ja -luodikossa käytetään 5,6 mm laipalla varustettua tappitulkkia tai levytulkkia. Ilmahirvessä ja -luodikossa osuman arvo todetaan 4,5 mm:n tappitulkillä, levy- tai negatiivitulkillä.

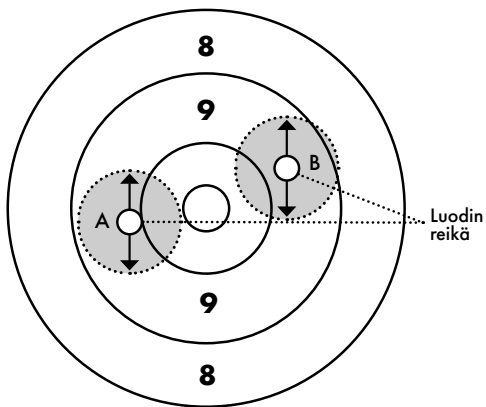
### **Tappitulkin käyttömääräykset**

- tappitulkkia käsitellään aina tulkin kädensijasta, eikä sitä pakoteta mihinkään suuntaan
- tappitulkki työnnetään tulkattavaan reikään vain kerran eikä sitä saa ottaa pois ennen kuin lopullinen päätös on tehty
- tappitulkkia ei saa käyttää toisissaan kiinni olevien osumien tulkintaan. Tällaisissa tapauksissa on käytettävä levytulkkia.
- ilma-asetaulujen tulkkauksessa voidaan käyttää myös negatiivitulkkia.

### **Levytulkin käyttömääräykset**

- levytulkkia käytetään ratkaistaessa osuman arvo silloin, kun rajaviiva on näkymättömissä
- levytulkillä ratkaistaan toisissaan kiinni olevien osumien arvot
- jos jostakin muusta syystä ei voida käyttää tappitulkkia

## Negatiivitulkin käyttöohje



### Laipan halkaisija:

Ilmaluodikko 7,50 mm (-0,05 – 0,00)

Ilmahirvi 5,50 mm (-0,05 – 0,00)

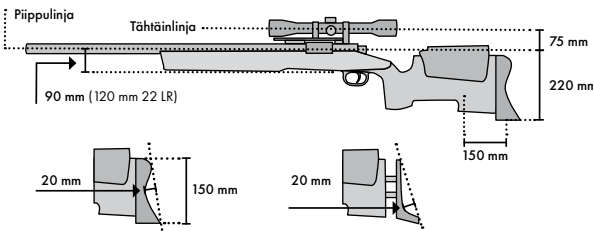
Tapin halkaisija: 4,60 mm (+0,05 mm)

Tapin pituus: 10 – 15 mm

Esimerkkikuvassa "A" kuvaa rajalaukauksen reikää, johon on asetettu ulkopuolinen tulkki. Laipan ulkoreuna on 9 renkaan sisässä, tämän vuoksi laukaus on 10. Piirroksessa "B" kuvaa rajalaukauksen reikää, johon on asetettu ulkopuolinen tulkki. Laipan ulkoreuna on 9 renkaan päällä ja lottuu 8 vyöhykkeen puolelle. Tämän vuoksi laukaus on 9.

28. Tulkattu osuma on aina välittömästi merkittävä siten, ettei ole epäselvyyttä osuman arvon suhteen. Määrittäminen on lopullinen.

## 1.21 Asemääritys



### Aseen paino

- aseiden paino enintään 6000 grammaa varusteineen, tyhjä lipas mukaan luettuna.
- hirvenhiihdossa ja hirvenhihtelyssä aseiden paino on vapaa

### Laukaisuvastus

- 100 m ja 50 m luotiaseet: reunasytytteistä patruunaa käyttävät vähintään 500 grammaa ja keskisytytteistä käyttävät vähintään 1000 grammaa.
- Ilma-aseiden laukaisuvastus on vapaa.
- laukaisuvastuksen punnitus suoritetaan liipaisimen keskikohdalla ja siten että aseiden piippu on pystysuorassa
- jos aseiden liipaisinta on jatkettu, suoritetaan punnitus n. 10 mm liipaisimen tyvestä
- herkistimellä varustetun liipaisinkoneiston käyttö on kielletty

### Aseiden piippu

- suujarrun käyttö on kielletty
- varsinaiseen piippuaihioon tehty ns. vastaporaus on sallittu, jos ko. porausta ei ole rei'itetty



- pituus enintään 1000 mm virittämättömän lukon päästä piipun suuhun. Mittaan sisältyvät myös mahdolliset lisälaitteet.
- äänenvaimentajan käyttö on sallittu

### **Etutukki**

- leveys enintään 70 mm
- korkeus saa olla enintään 90 mm. 22 LR etutukin korkeus saa olla enintään 120 mm piipun keskilinjasta mitattuna. Etutukin muoto on muutoin vapaa.

### **Tähtäinlinja**

- tähtäinlinjan korkeus piipun keskilinjasta kiikarin keskilinjaan enintään 75 mm

### **Perälevy**

- kaarevuuden syvyys enintään 20 mm
- säädettävän perälevyn liikkuvan osan korkeus enintään 150 mm
- säätövara enintään 60 mm
- säädettävän perälevyn alakulman tai perän alakulman etäisyys piipun keskilinjasta enintään 220 mm

### **Hihna**

- luodikkoammunnassa käytettävän hihnan leveys saa olla enintään 40 mm ja hihnan pitää olla kiinnitettynä molemmista päistään tukin alapinnalle
- luodikossa hihnan takakiinnikkeen etäisyys enintään 150 mm perälevyn syvimmästä kohdasta
- hirvenhihdossa ja hirvenhihtelyssä hihnojen kiinnitys on vapaa
- metsästysludikkoammunnassa hihnaa ei saa kiinnittää hihaan eikä se saa kiertyä käsivarren ympärille yhtä kierrosta enempää

- hihnassa ei saa olla lenkkejä tai se ei saa olla halkaistu siten, että lenkkejä tai halkaisua käytettäisiin ammuttaessa apuna.

## Lipas

- luotiaseseen lipas mitataan aseesta irrotettuna. Lippaan korkeus saa olla enintään 94 mm
- mikäli alle 94 mm irtolipasta korotetaan erikseen rakentamalla, on tällöin korotusosankin osalta noudatettava sääntökohdtaa 1.16.23 c) Kaikki ampumista helpottavat luonnottomat apukeinot, jotka ovat metsästysammunnan henkeä vastaan, ovat kiellettyjä.

## Muita aseeseen liittyviä sääntöjä

### a) metsästyshaulikko ja metsästyststrap

- kaikki enintään 12-kaliiperiset haulikot ovat sallittuja
- aseessa ei saa olla hihnaa
- mikään haulikon perästä ulkoneva jatke ei ole luvallinen
- tähtäinlaitteet ovat vapaat, esim. punapistetähtäimen käyttö on sallittu
- käytettäessä päällekkäispiippuista haulikkoa, on olettamana että alapiippu ammutaan ensin. Mikäli ampuja käyttää ensin yläpiippua, tulee siitä mainita ratatuomarille ennen sarjan alkua

### b) 100 metrin ja 50 metrin luotiaset

- Metsästyslaissa tai -asetuksessa metsästyskäyttöön, riistaeläimen ampumiseen hyväksytyt, rihlattu ruutiase on sallittu
- samaa asetta on käytettävä koko kilpailusuorituksen ajan
- tähtäinlaitteet vapaat
- metsästysshirviammunnassa aseessa ei saa olla hihnaa
- itselataavaa luotiasetta saa käyttää niin, että se ladataan manuaalisesti yksi patruuna kerrallaan (pl.

metsästyshirven seisovat). Hylsyn ulosheitto ei saa aiheuttaa haittaa vieressä ampuvalle (tarvittaessa hylsyn lentäminen estettävä käyttämällä esimerkiksi hylsyohjainta).

- hylsynkerääjäpussin käyttö on sallittu, mutta sen tukirakenteet eivät saa ulottua etutukin alapuolelle, eikä tukirakenteista saa ottaa tukea.

**c) hirvenhiihto, -viesti ja hirvenhihtely**

- lipastetut lippaat saa kuljettaa tukkiin kiinnitettyinä
- irtolipas saa olla kiinni lipasaukossa ainoastaan omalla ampumapaikalla.
- kantovaljaiden käyttö sallittu, mutta erillinen ampumahihna on kielletty
- ammunassa saa käyttää asetarkastuksessa hyväksytyä vara-asetta

**d) hirvenjuoksu, -viesti ja hirvikävely**

- aseessa ei saa olla hihnaa
- irtolipas saa olla kiinni lipasaukossa ainoastaan omalla ampumapaikalla.
- ammunassa saa käyttää asetarkastuksessa hyväksytyä vara-asetta

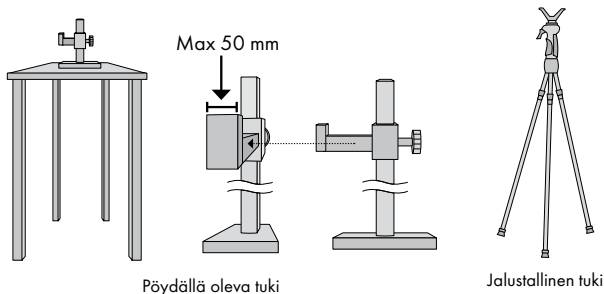
**e) ilmahirvi- ja ilmaluodikkoammunta**

- kaikki ilma- ja CO<sub>2</sub> -kiväärit ovat sallittuja
- laukaisuvastus on vapaa
- metalliosien pituus enintään 1000 mm piipun päästä viritämättömän lukon päähän mitattuna.
- itselataavan aseiden käyttö on kielletty
- aseiden kaliiperi 4,5 mm. Luodin materiaalin tulee olla lyijyä
- luodin lähtönopeus piipun suusta mitattuna ei saa ylittää

230 m/s

- hihnan käyttö kielletty
- lippaallisen ilmakiväärin käyttö on sallittu

## 1.22 Ampumatuki



Kuvassa esimerkkejä sallituista ampumatuista.

Sarjassa S13 ampuvat sekä tytöt että pojat pystyasennosta tukea käyttäen. Tuen tulee olla pystysuunnassa säädettävä ja sellainen, että se kannattaa asean painon liipaisinkaaren etupuolelta. Ase ei saa kiinnittyä millään tavalla tukeen, Ampujan käsi ei saa olla kilpailusuorituksen aikana tuen etupuolella eikä vartalo saa koskettaa tukeen. Tuki voi olla pöydälle tai lattialle asetettava malli. SM-, aluemestaruus- ja pm-kilpailuissa tulee järjestäjän huolehtia samanlaisia ampumatukia riittävä määrä suorituspaikalle. Oman tuen käyttö ilmoitetaan kilpailuohjeessa. Mikäli ei käytetä järjestäjän tukea, on se tarkistutettava asetarkastuksen yhteydessä. Sallitaan perinteiset metsästyksen tarkoitettut kaupalliset yksi, kaksi tai kolmejalkaiset tuet, jotka eivät kiinnity aseeseen. Järjes-

täjän vastuulla on tarjota ampujien käyttöön sellaiset tuet, joiden "haarukkaan" ei voi asetta kiinnittää. Tämä huomioidaan myös asetarkastuksessa, jos käytetään kilpailijoiden omia tukia.

### **1.23 Elektronisten taulujen ammuntaohje**

- Metsästys-, pienois- ja ilmaluodikossa on tauluna yksi metsokuvio, johon ammutaan kaikki koe- ja kilpailulaukaukset. Koetaulu vaihdetaan ohjelmallisesti kilpatauluksi koelaukauksien jälkeen (esim. näytöllä oleva oikean ylälaidan koetaulumerkki poistuu).
- Jokaisen laukauksen jälkeen ampujan näytölle tulee havainnekuva osumasta sekä osuman tulkattu numeroarvo. Ampuja näkee näytöltä myös ammuttujen laukausten määrän (ylimääräinen laukaus johtaa hylkäämiseen). Ampujan edessä olevaa näyttöä, josta näkyy osumat ampujalle ja valvojalle, ei saa peittää eikä kääntää.
- Ampujan ampuma tulos näkyy näyttöruudulla kilpailusuorituksen päätyttyä. Mikäli kilpailija ei hyväksy tätä tulosta, on hänen välittömästi esitettävä vastalause ammuttajalle. Mikäli ampuja poistuu ampumapaikalta ilman että on tehnyt vastalauseita, hyväksyy hän näyttöruudulla näkyvän tuloksen.
- Mikäli ampuja jostain syystä ei hyväksy tulosta, hänen on luodikossa välittömästi ilmoitettava siitä ammuttajalle kilpasarjan jälkeen ja näytöstä otetaan valokuva. Jos laji-johtaja ei pysty ratkaisemaan asiaa hyväksyttävällä tavalla, tähtäinkortti, taustanauha, kirjoittimen tuloste tai tuloslista (ilman ampujan allekirjoitusta) ja valokuva toimitetaan tuomarineuvostolle tuloksen ratkaisemista varten.
- Jos luodikkoammunnassa tulee ilmeinen laitehäiriö. Esimer-

kiksi ampujan näytölle ilmestyy ”Feed error” (tai vastaava) -teksti, joka tarkoittaa, ettei mahdollinen taustanauha ole liikkunut alaspäin. On ampujan keskeytettävä oma ammun- tansa, nostettava käsi ylös ja odotettava kunnes sarja on ammuttu. Tämän jälkeen ammunnanvalvoja tulee paikalle tarkistamaan häiriön. Jos häiriö on aiheellinen, annetaan ampujalle mahdollisuus ampua kesken oleva sarja lop- puun. Ammutut laukaukset otetaan huomioon ja ampumatta jääneet laukaukset ammutaan heti sarjan jälkeen antamalla aikaa 30 s/laukaus (esim. 2 laukausta jää ampumatta, ampuja saa 1 min aikaa ampua ne). Jos häiriö tulee ensim- mäisen viiden laukauksen sarjassa, niin ampumatta jääneet laukaukset ammutaan ennen seuraavaa sarjaa.

- Mikäli hirviammunnassa ampuja ei syystä tai toisesta hyväksy osuman arvoa, on siitä ilmoitettava vastalause ammuttajalle välittömästi ennen seuraavaa laukausta. Am- muttaja kutsuu lajihohtajan tai hänen varahenkilönsä pai- kalle. Kiistanalainen laukaus merkitään muistiin ja ampujan näytöstä otetaan valokuva. Sarjan loppuun ammutetaan ylimääräinen laukaus samaan suuntaan kuin kiistanalainen laukaus oli. Jos lajihohtaja ei pysty ratkaisemaan asiaa hyväksyttävällä tavalla, tähtäinkortti, mahdollinen tausta- nauha, kirjoittimen tuloste (ilman ampujan allekirjoitusta) ja valokuva toimitetaan tuomarineuvostolle asian ratkaisemis- ta varten. Aiheettomasta vastalauseesta jätetään ylimää- räinen laukaus huomioimatta ja kilpailijan lopputuloksesta tehdään 3 pisteen vähennys.

## 2 HAULIKKOLAJIEN YLEISMÄÄRÄYKSET

### 2.1 Ampumarata ja varusteet

1. Ampumaradan sijainnin ja kiekkojen värin tulee olla sellainen, että kiekot erottuvat selvästi taustasta. Kiekkojen värin on oltava koko kilpailun ajan sama. Kilpailussa kiekkojen tulee olla kilpailun johdon hyväksymät.
2. Radalla on oltava osumataulu, josta käy ilmi kunkin ampujan osuma- ja ohikiekot.

### 2.2 Ase, patruunat ja niiden tarkastaminen

3. Aseen tai sen osien vaihtaminen sarjan aikana ei ole luvallista, ellei tuomari katso tätä aiheelliseksi sellaisen vian johdosta, jota ei voida nopeasti korjata.
4. Tuomari tai tuomariston jäsen voi suorittaa kilpailijan käyttämien patruunoiden tarkastuksen. Käytettävien patruunoiden tulee olla tehdasvalmisteisia. Ks. yleismääräykset, kohdat 1.13.18 a, b, c, 1.15.21, 1.15.22 ja 1.21.

### 2.3 Tuomaristo

5. Ampumista johtaa haulikkoammuntaan hyvin perehtynyt lajituomari, jolla tulee olla vähintään haulikon lajituomarikortti. Hänen päätehtävänsä on ratkaista jokaisen heitetyn kiekon jälkeen, onko kiekkoon osuttu vai ei ja selvästi ilmoittaa ohilaukaukset.
6. Kaksi ns. sivutuomaria, eräjärjestelijä ja osumataulun hoitaja avustavat lajituomaria. Tavallisesti lajituomari valitsee sivutuomarit osanottajien keskuudesta, mieluiten edellisestä ryhmästä. Ampujat eivät voi kieltäytyä tästä tehtävästä, jos sitä heiltä pyydetään, mutta lajituomarilla on oikeus hyväksyä sijainen.

7. Suuremmissa kilpailuissa tulee pyrkiä siihen, että metsästys-haulikossa on kaksi lajituomaria, joista toinen toimii kiekkojen lähettäjänä ("nappimiehenä") ja toinen lajituomarina.
8. Sivutuomareiden päätehtävänä on antaa välittömästi ammutun laukauksen jälkeen merkki kohottamalla kätensä tai pieni lippu, mikäli ao. sivutuomari katsoo heitetyn kiekon tulleen ohiammutuksi. Sivutuomareiden tulee seurata jokaista heitettyä kiekkoa havaitakseen mahdollinen kiekon rikkoutuminen, ennen kuin kilpailija on ampunut. Tulostaulua pitävä tai sitä seuraava sivutuomari vastaa tulostaulusta ammunnan aikana.
9. Kilpailuissa, joissa on vähäinen määrä osanottajia, näitä tuomaristoa koskevia määräyksiä voidaan noudattaa soveltuvin osin kuitenkin siten, että kilpailun kulku ja turvallisuuskohdat tulevat otetuiksi huomioon.

## 2.4 Järjestysäännöt

10. Ellei ampuja ole paikalla 15 minuuttia ennen, kun hänen eränsä vuoro on ampua, huudetaan ampujan nimi 3 kertaa kuuluvasti viimeisen minuutin aikana. Ellei ampuja tule tästä huolimatta paikalle, alkaa ammunta ilman häntä. Sen jälkeen lajituomari päättää, milloin hän saa ampua sarjansa.
11. Ellei ampuja ole läsnä nimenhuudossa eikä hän voi osoittaa sen johtuvan voittamattomasta esteestä, hänet voidaan sulkea kilpailusta. Tapauksen laadusta riippuen voi lajituomari sallia hänen osallistumisensa ammuntaan ja häntä rankaistaan yhden kiekon menetyksellä.
12. Nimenhuudossa ennen sarjan alkua tulee ampujan olla heti valmis ampumaan ja hänellä on oltava mukanaan riittävästi patruunoita ja muut tarpeelliset varusteet.
13. Sen jälkeen, kun laukaus/laukaukset on ammuttu tai sen jälkeen, kun kiekko on heitetty, mutta yhtään laukausta ei



ole ammuttu/yritytty ampua, ampuja ei saa kääntyä ennen kuin on avannut haulikkonsa.

14. Kun heitetään väärä kiekko (metsästyshaulikossa), tai ampuminen keskeytetään, on haulikko avattava. Sitä ei saa sulkea, ennen kuin ampuminen voi jatkua.
15. Kun ase ei laukea tai sattuu muu ase- tai ampumatarvikehäiriö, ampujan tulee jäädä paikalleen, haulikko suunnattuna ampuma-aluetta kohti avaamatta asetta tai koskematta varmistimeen, kunnes lajituomari on tarkastanut aseensa. (vrt, 2.6.24, 2.8.27 e, f ja g)

## 2.5 Kilpailun järjestely

16. Ampuminen on suoritettava ilman taukoja ja ampuja saa sanoa vain tarpeelliset komennot (kiekkopyyntö) tai mahdollisesti "vastalause" ja vastata kysymyksiin.
17. Rikkomukset, jotka johtuvat asentovirheestä, asekesittelystä, ampuma-alueella liikkumisesta tai turvallisuuden laiminlyönnistä aiheuttavat ensikädessä lajituomarin antaman huomautuksen tai varoituksen (kirjataan aina kilpailukorttiin). Rikkomuksen uusiutuessa tai suurempien rikkomusten sattuesssa tulee lajituomarin rangaista ampujaa yhden kiekon menetyksellä ja raskauttavien asianhaarojen vallitessa sulkea hänet pois kyseessä olevasta sarjasta tai koko kilpailusta.
18. Kilpailijan on annettava kiekkopyyntö metsästyshaulikkoammunnassa viimeistään 15 sekunnin kuluessa ampumapaikalle astumisesta ja metsästystrapammunnassa edellisen ampujan laukauksesta (paikanvaihto pois lukien) Jos lajituomari huomaa, että ampuja tahallisesti viivyyttä ampumista tai käyttäytyy vilpillisesti tai kunnianttomasti, tulee hänen antaa ampujalle varoitus tai rangaista yhden kiekon menetyksellä tai sulkea hänet pois sarjasta tai koko kilpailusta.

19. Ampuminen suoritetaan ilman ylimääräisiä taukoja. Lajituomari voi kuitenkin poikkeuksellisesti neuvoteltuaan ratatuomariston kanssa keskeyttää ampumisen, milloin sattuu ilmeisesti lyhytaikaista laatua oleva rankkasade tai ukonilma. Lajijohtaja on vastuussa siitä, että ammunta keskeytetään kaikilla radoilla (jos useampi rata käytössä). Ammunta jatkuu vasta lajijohtajan luvalla.
20. Mestaruuskilpailuissa merkitsee tuloksen kolme henkilöä. Yhdellä näistä on sen lisäksi tehtävänä viedä pöytäkirjaan jokainen ase- ja ampumatarvikehäiriö. Sivutuomarin tai toimitsijan tulee merkitä tulokset ampujien nähtävissä olevalle taululle. Välittömästi sarjan jälkeen tulokset verrataan ja mahdolliset eroavaisuudet ratkaistaan kunkin kiekon kohdalta. Jos pöytäkirjat eroavat toisistaan, ratkaisee osumataulu.
21. Pienemmissä kilpailuissa pöytäkirjan pito tapahtuu kilpailujohtajan määräämällä tavalla.
22. Sarjojen tulokset tiedotetaan kuuluvalla äänellä siten, että ampujat voivat ne kuulla.

## **2.6 Ammunnan suorittaminen**

23. Ampuminen suoritetaan seisten. Ampuja asettuu valmius asentoon, jossa hänen on pysyttävä kiekon ilmestymiseen saakka. Tämä asento on seuraavanlainen: molemmat jalat ovat ampumapaikan reunojen sisäpuolella ja haulikko pidetään molemmin käsin siten, että sen perän kärki on valmiusasentomerkin päällä tai alapuolella sekä selvästi näkyvillä tuomarille (ks. kuva valmiusasennosta). Auttaakseen tuomaria kontrolloimaan valmiusasennon, ampujalla tulee olla uloimmassa vaatekappaleessaan (sillä puolen vartaloa, jolta hän ampuu) hyvin kiinnitetty valmiusmerkki (25 x 3 cm) (ks. kuva, kohta 1.16.23).

Mikäli ampuja käyttää puoliautomaatti-, tai pumppu-haulikkoa tulee TURVALIPUN olla asennettuna siihen asti kunnes ampuja astuu ampumapaikalle n:o 1. Ammuttuaan sarjan viimeisen laukauksen ampujan tulee asettaa TURVALIPPU paikalleen. Jos ampuja ei ole asettanut TURVALIPPUA paikalleen tultuaan pois viimeiseltä ampumapaikalta, tulee hänelle antaa varoitus. Mikäli aseessa on ampumaton patruuna, tulee hänet sulkea kilpailusta.

24. Jos haulikko on voittanut tai ei toimi eikä tuomarin arvion mukaan ole nopeasti korjattavissa eikä ampuja itse ole vahinkoa aiheuttanut, on ampujalla oikeus ampua toisella haulikolla, mikäli voi sellaisen ilman ajanhukkaa saada. Muussa tapauksessa hänen tulee jättää paikkansa ja ryhmänsä ja ampua sarjan jäljellä olevat laukaukset, kun vapaa paikka ilmaantuu ja lajituomari on antanut hänelle siihen luvan. Hänellä on oikeus uuteen kiekkoon yhden kerran 25 kiekon sarjan aikana hyväksytyssä toimintahäiriötapauksessa, jotka säännöt sallivat riippumatta siitä, onko hän vaihtanut haulikkoa vai ei.
25. Patruuna katsotaan laukeamattomaksi, jos nalli ei ole syttynyt, kun iskuri on siihen lyönyt.

## VALMIUSASENTO



Valmiusmerkki

## 2.7 Osuma

26. Kiekkoon on osuttu, kun sitä on ammuttu sääntöjen mukaisesti ja kun siitä irtoaa ainakin yksi näkyvä pala tai se murskautuu täysin.

## 2.8 Ohikiekko

27. Kiekko on ohikiekko, kun
- kiekkoon ei ole osuttu sen lentäessä ampuma-alueella sääntöjen mukaisesti.
  - ampuja jättää ampumatta sääntöjen mukaista kiekkoa.
  - ampuja ampuu osumatta kiekkoa, joka poikkeaa sääntöjenmukaiselta lentoradalta, jonka nopeus ei ole riittävä tai joka lentäessään lepattaa, ellei tuomari ole selvästi ilmoittanut ”uusi kiekko”.
  - kiekko pölyää.
  - ampuja ei voi ampua sen takia, että hän on varmistanut haulikkonsa tai hän on unohtanut ladata tai virittää haulikkonsa tai sen takia, että sitä ei ole kunnolla suljettu tai muusta ampujasta johtuvasta syystä.
  - toisen kerran tai useammin saman sarjan aikana sattuu ase- tai ampumatarvikehäiriö.
  - ampuja silloin, kun hänen haulikkonsa ei toimi tai toimii virheellisesti, avaa sen itse tai koskee varmistimeen ennen kuin lajituomari on tarkastanut haulikon.
  - laukaus on jätetty ampumatta jostain muusta syystä, joka ei oikeuta uuteen kiekkoon.
  - ampujan asento tai hänen aseensa asento ei ole kohdan 2.6.23 määräysten mukainen ja ampujaa on tästä jo kerran varoitettu saman sarjan aikana.

## 2.9 Uusi kiekko

28. Lajituomarin on viipymättä ratkaistava, onko heitettävä uusi kiekko virheellisen kiekon vuoksi tai jostakin muusta syystä. Mikäli mahdollista hänen tulee huutaa "uusi kiekko" ennen kuin ampuja on ampunut.
29. Lajituomari voi myös määrätä uuden kiekon heitettäväksi
  - jos ampujaa on olennaisesti häiritty (eikä tämä ole ampujan itsensä syytä)
  - jos lajituomari ei jostain erityisestä syystä katso voivansa ratkaista, onko kiekkoon osuttu vai ei.
30. Lajituomari tekee aina itse ratkaisunsa. Jos joku sivutuomareista on eriävää mieltä, hänen tulee ilmoittaa siitä lajituomarille, joka sitten tekee lopullisen ratkaisunsa.
31. Uusi kiekko heitetään aina, olipa ampuja ampunut sitä tai ei, jos
  - kiekko rikkoutuu jo lähtiessään
  - kiekko on erivärinen kuin muut kilpailussa käytetyt kiekot
  - heitetään väärä kiekko (väärästä tornista) metsästyshaulikossa
  - toinen ampuja ampuu samaa kiekkoa (metsästystrapissa)
  - heitetään kiekko molemmista torneista, eikä ampuja ole osunut siihen kiekkoon, joka oli ampumavuorossa
  - molemmat piiput lähtevät yhtä aikaa, kyseessä on asehäiriö ja tuomitaan heitettäväksi uusi kiekko
32. Kun ampuja ei ole ampunut, heitetään uusi kiekko, jos
  - kiekko heitetään ennen ampujan antamaa heittokäskyä.
  - kiekkoa ei ole heitetty 3 sekunnin kuluessa käskystä metsästyshaulikossa, tai 2 sekunnin kuluessa metsästystrapissa.
  - kiekko lentäessään lepattaa, sen nopeus ei ole riittävä tai sen lentorata on sääntöjen vastainen.

## 2.10 Sijoitukset

33. Sijoituksen ratkaisee alku- tai alku- ja loppukilpailussa sekä uusinnassa rikottujen kiekkojen lukumäärä.
34. a) Loppukilpailuun pääsevät kaikki vähintään 24 kiekkoa rikkoneet kilpailijat. Jos sarjassa Y, M50 ja M60 heitä ei ole vähintään kymmenen, pääsevät loppukilpailuun kymmenen parhaan tuloksen ampunutta kilpailijaa sekä kymmenenneksi sijoittuneen kanssa tasatuloksen ampuneet. Jos muissa sarjoissa vähintään 24 kiekkoa rikkoneita kilpailijoita ei ole viittä, pääsevät loppukilpailuun sarjan viisi parhaan tuloksen ampunutta kilpailijaa sekä viidenneksi sijoittuneen kanssa tasatuloksen ampuneet kilpailijat. Loppukilpailu ammutaan alkukilpailun käännytyssä paremmuusjärjestyksessä.
- b) Henkilökohtaiset tasatulokset mitalisijoissa alku- ja loppukilpailun jälkeen ratkaistaan ampumalla uusinta-ammunta "pummista ulos" -periaatteella. Ampumajärjestys arvotaan. Milloin kysymys ei ole kolmesta ensimmäisestä sijasta, eivätkä ko. kilpailijat ole osallistuneet uusinta-ammuntaan mitalisijoista, ratkaisee järjestyksen:
- loppukilpailun tulos
  - osuma viimeiseen, viimeistä edelliseen jne. kieksoon
- Jos tasatuloratkaisusäännöillä ei saada ratkaisua sijoilla IV–X oleviin tasatuloksiin, ratkaistaan sijoitus kilpailunjohtajan valvonnassa arpomalla. Tasatulokset sijasta XI eteenpäin merkitään samalle sijalle, ellei järjestys selviä ratkaisusäännöillä.
- c) Joukkuekilpailun tasatulokset sijoilla I–III ratkaistaan uusinta-ammunnalla.

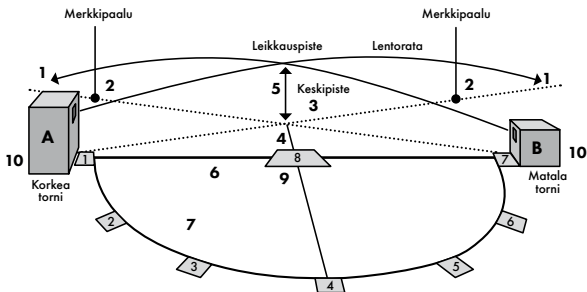
### 35. Tasatulokratkaisu joukkuekilpailussa

- Milloin on kysymys kolmesta ensimmäisestä sijasta, uusinta-ammunnalla kohdan 3.7.22 tai kohdan 4.4.15 mukaisesti siten, että uusintaan osallistuu kaksi joukkueen johtajan nimeämää alkukilpailuun osallistunutta ampujaa. Ampumajärjestys arvotaan. Joukkueet saavat määrätä ampujien järjestyksen. Viimeksi ampumaan jäänyt kilpailija on voittajajoukkueesta.
- Milloin ei ole kysymyksessä kolme ensimmäistä sijaa, on se joukkue parempi, jonka parhaalla ampujalla on parempi henkilökohtainen tulos.
- Joukkuekilpailun uusinta voidaan suorittaa, kun alkukilpailu on kaikkien sarjojen osalta ammuttu loppuun ja tulokset ovat selvillä.



### 3 METSÄSTYSHAULIKKOAMMUNTA

#### Metsästyshaulikkoradan kaaviokuva



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

### 3.1 Ampumarata ja määräykset kiekkojen lentoradasta

1. Rata käsittää kaksi tornia (korkea ja matala) ja kahdeksan ampumapaikkaa, jotka on sijoitettu 19,20 m:n säteellä piirretyn ympyrän segmentille, jonka 36,80 m pitkä jänne kulkee 5,5 m:n päässä ympyrän keskipisteestä. Ympyrän keskipiste on kiekkojen lentoratojen leikkauspiste ja se merkitään merkkikepillä.
2. Ampumapaikka 1 sijaitsee jänteen vasemmanpuoleisessa päässä segmentin kaarelta ja ampumapaikka 7 sen oikeanpuoleisessa päässä segmentin kaarelta ympyrän keskipisteeseen päin katsottuna. Ampumapaikat 2:sta 6:een sijaitsevat kaarella yhtä kaukana toisistaan (ampumapaikkojen etureunojen keskipisteiden välinen tarkka etäisyys on 8,13 m). Ampumapaikka 8 sijaitsee segmentin jänteen keskipisteessä (ks. radan kaaviokuva).
3. Ampumapaikat 1:stä 7:ään ovat neliön muotoisia (sivun pituus on 0,9 m). Neliöiden kaksi sivua ovat yhdensuuntaiset ampumapaikan merkkipaalun kautta kulkevan säteen kanssa. Ampumapaikka 8 on suorakaide (0,9 x 1,85 m), jonka pitkät sivut ovat yhdensuuntaisia jänteen kanssa. Kaikkien ampumapaikkojen on oltava samassa tasossa ja niiden rajat on tarkasti merkittävä. Merkkipaalut sijoitetaan sen sivun keskipisteeseen, joka on lähinnä lentoratojen leikkauspistettä.  
Radan tulee olla seuraavanlainen:
  - a) Rata käsittää kaksi tornia: korkean (A) ja matalan (B) tornin. Ne on varustettava selvästi erottuvin A- ja B-kilvin.
  - b) Molemmissa torneissa on kiinteä heitin.
  - c) Matalasta tornista heitetyn kiekon pitää tulla esiin kohdasta, joka sijaitsee  $0,75 \text{ m} \pm 0,05 \text{ m}$  jännteestä ulospäin ja  $1,05 \text{ m} \pm 0,05 \text{ m}$  ampumapaikkatason yläpuolella.

- d) Korkeasta tornista heitetyn kiekon pitää tulla esiin kohdasta, joka on janteen jatkeella  $3,05 \text{ m} \pm 0,05 \text{ m}$  ampumapaikkatason yläpuolella.
- e) Sääntöjen mukaisesti heitettyjen kiekkojen tulee lentää kuvitellun, halkaisijaltaan  $0,9 \text{ m} \pm 0,05 \text{ m}$  suuruisen ympyrän kautta, jonka keskipiste on  $4,6 \text{ m}$ :n korkeudella ampumapaikkojen tasosta kiekkojen lentoratojen leikkauspisteen yläpuolella (ks. radan kaaviokuva).
- f) Tyynellä säällä kiekon pitää lentää  $68 \text{ m} \pm 1 \text{ m}$  ampumapaikkojen tasossa mitaten.

### 3.2 Ampuma-alueen rajat

#### 4. Ampuma-alueen rajat:

- a) Paikoilta 1:stä 7:ään ammuttaessa ampuma-alue on kiekon esiintulopisteen ja  $40,3 \pm 0,1 \text{ m}$ :n päässä esiintulopisteestä olevan takakepin välinen alue. Ampumapaikka 8:lla ampuma-alue muodostuu kiekkojen leikkauspisteen ja kulloinkin kyseessä olevan tornin välisestä alueesta tai kiekkojen leikkauspisteen ja kyseisen lentoradan takakepin välisestä alueesta.
- b) Kohdassa 4 a mainittuihin rajapisteisiin pitää sijoittaa n. 2 metriä korkeat selvästi näkyvät merkkikepit, jotta ampuma-alue erottuisi. Selvästi näkyvät merkkipaalut pitää sijoittaa lentoradoille  $68 \text{ m}$ etrin etäisyydelle osoittamaan sääntöjenmukaista lentopituutta ampumapaikkojen tasossa mitattuna

### 3.3 Turvallisuus

- 5. Heittotorneihin pitää sijoittaa suojalevyt siten, ettei heittimen hoitaja ole ampujan näkyvässä, kun tämä ampuu ampumapaikoilta 1, 7 ja 8. Lisäksi n.  $7-10 \text{ m}$  päässä ampumapaikkojen takana pitää olla kulkueste, joka suunnilleen seuraa

segmentin kaaren muotoa. Katselijoita ei saa päästää kilpailun aikana esteen rajoittamalle alueelle.

### **3.4 Heittimien toiminta**

6. Heittimen laukaisun pitää tapahtua joko mekaanisella tai sähköisellä laitteella, joka sijaitsee paikassa, josta sen käyttäjä sekä näkee että kuulee kilpailijan. Ajoittimen käyttö on pakollinen SM-, aluemestaruus- ja pm-kilpailuissa. Ajoittimen tulee laukaista heitin (heittimet) epämääräisesti vaihdellen 0–3 sekunnin aikana siitä hetkestä, kun ampuja on pyytänyt kiekon.

### **3.5 Järjestysäännöt**

7. Koetähtäys on sallittu ampumapaikoilta 2–6 lajituomarin luvalla ennen erän ampumasuorituksen alkamista.
8. Ammunta saa alkaa lajituomarin luvalla. Ase ladataan kahdella patruunalla ja vain silloin, kun ampuja on ampumavuorossa ja seisoo ampumapaikalla. 8-paikan viimeinen kiekko ladataan yhdellä patruunalla. Laukaista saa vasta, kun kiekko on pyynnöstä heitetty. Mikäli laukaisu tapahtuu valmiusasennossa ennen kuin ampuja on pyytänyt kiekon, annetaan ampujalle varoitus. Kuhunkin kiekkoon saa ampuja yhden laukauksen kiekon lentäessä ampuma-alueella. Mikäli ampuja joutuu yhden hyväksytyyn laukauksen ammuttuaan avaamaan aseensa ratahäiriön tai muun syyn takia, tulee hänen ammuntaansa jatkaessaan ja asetta sulkiessaan varmistua siitä, että ase on ladattu yhdellä patruunalla. Jos ampumapaikan ensimmäistä kiekkoa ammuttaessa laukeaa molemmat piiput yhtä aikaa, tuomitaan uusi kiekko.
9. Ampuja ei saa mennä ampumapaikalle ennen kuin edellinen ampuja on poistunut siltä, eikä ennen kuin hänen vuoronsa on ampuu.

10. Ammuttuaan ampuja ei saa siirtyä ampumapaikalta toiselle, ennen kuin ko. ryhmän viimeinen ampuja on ampunut.
11. Ellei kiekkoa ole heitetty 3 sekunnin kuluessa ampujan antamasta komennosta, on ampujan ilmoitettava luopuvansa ampumasta. Tämä tapahtuu siten, että hän purkaa valmiusasentonsa ja kohottaa kätensä.
12. Ampuminen suoritetaan 6 ampujaa käsittävissä ryhmissä, pl. uusinta-ammunnat. Pienempien ryhmien muodostaminen on kuitenkin sallittu, mikäli se on välttämätöntä.
13. Kunkin ryhmän ampujien on aloitettava sarja ampumalla ampumapaikalta n:o 1 siinä järjestyksessä kuin järjestysnumero ilmoittaa. Sen jälkeen he ampuvat kaikki laukaukset ampumapaikoilta 2, 3, 4, 5, 6, 7 ja 8.
14. Alku- ja loppukilpailussa ammutaan 25 kiekon sarja. Loppukilpailu suoritetaan alkukilpailun käännytyssä paremmuusjärjestyksessä.

### **3.6 Kilpailun järjestely**

15. Ampumapaikoilta 1 ja 2 sekä 6 ja 7 ammutaan ensin B-tornista heitetty kiekko ja sen jälkeen välittömästi A-tornista heitetty kiekko. Ampumapaikoilta 3–5 ammutaan kaksi A-tornista ja kaksi B-tornista heitettyä kiekkoa järjestyksessä B, A, B, A. Ampumapaikalta 8 ammutaan viisi kiekkoa järjestyksessä B, A, B, A, A. Menettely on seuraava: Ryhmä järjestäytyy ampumapaikalle tullessa jonoon tuomarin taakse ampumajärjestyksessä. Jonon on oltava linjalla, joka kulkee ampumapaikkojen 4 ja 8 kautta. Jokainen ampuja menee vuorollaan ampumapaikalle, lataa kahdella patruunalla ja ampuu B-tornista heitettyä kiekkoa, joka on rikottava ampuma-alueella ennen keskipaalua. Sen jälkeen hän ampuu A-tornista heitettyä kiekkoa, joka on rikottava ampuma-alueella keskipaalun jälkeen. Sitten hän kääntyy

vastapäivään, lataa kahdella patruunalla ja ampuu B-tornista heitettyä kiekkoa, joka on rikottava ampuma-alueella keskipaalun jälkeen.

Tämän jälkeen hän ampuu A-tornista heitettyä kiekkoa, joka on rikottava ennen keskipaalua. Sitten ampuja lataa aseensa yhdellä patruunalla ja ampuu A-tornista heitetyn kiekon, joka on rikottava ennen keskipaalua. Jokainen kiekko heitetään ampujan antaman komennon jälkeen

16. Aina ryhmän vaihtuessa ja ampujien ollessa kokoontuneina ampumapaikka 1:n luo heitetään koekiekko molemmista torneista. Lajituomarin tulee antaa sääntöjenmukainen koekiekko kahden peräkkäisen kiekon jälkeen, jotka lähtiesään särkyvät, jotka lentäessään lepattavat, joiden nopeus ei ole riittävä tai joiden lentorata on sääntöjen vastainen, paitsi silloin, kun kilpailija on ampunut tällaista kiekkoa.
17. Jos ammunnan aikana sattuu konerikko, määrää lajituomari, jatketaanko sarjaa toisella radalla vai samalla radalla sen jälkeen, kun kone on korjattu. Ryhmällä on oikeus heittää molemmista torneista yksi sääntöjenmukainen koekiekko ennen kuin ampuminen jatkuu.
18. Jos ajastin ei toimi, voi lajituomari tehdä vastaavan päätöksen tai antaa ampumisen jatkua. Jos ajastinlaitetta voidaan käyttää käsin, lajituomari voi myös antaa ampumisen jatkua ja laukaista itse heittimen 0–3 sekunnin kuluessa.
19. Kilpailija pyytää kiekon sanomalla "nyt", "go" tai kuuluvalla pyynnöllä. Lajituomarin tulee välittömästi painaa "nappia" ja kiekon on lähdettävä 0–3 sekunnin kuluessa.
20. Ampujan sallitaan, ennen kuin hän antaa määräyksen kiekon heittämisestä, tehdä yksi tähtäysharjoitus ja tähdätä muutaman sekunnin ajan, ampumapaikalta 1 kiekon 1 lentosuuntaan sekä ampumapaikalta 8 kiekon 21 ampumasuuntaan. Annettuaan käskyn hänen tulee pitää haulikko

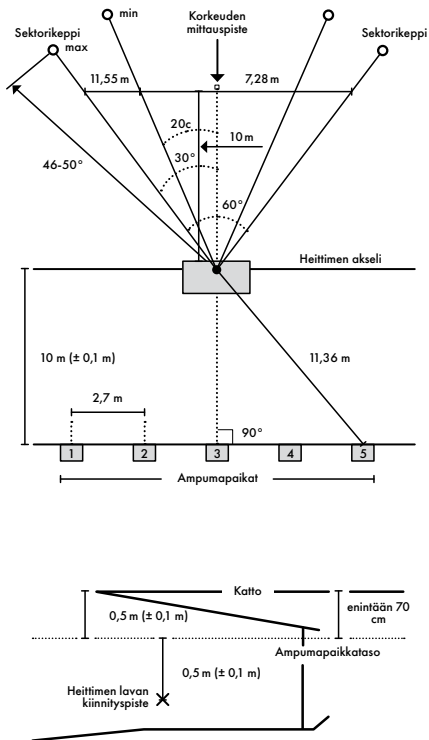
tarkoin kohdan 2.6.23 määräämässä asennossa kiekon ilmestymiseen saakka

21. Heitetty kiekko on sääntöjen mukainen, kun se on heitetty 0–3 sekunnin kuluessa oikeasta tornista, eikä se ole rikkoutunut heittäimestä lähtiessään. Kiekon on oltava samanvärisen kuin muut heitetty kiekot ja sen lentoradan on oltava 3.1.3, e- ja f-kohtien mukaiset.

### **3.7 Tasatulostarkaisu henkilökohtaisessa kilpailussa mitalisijoista**

22. Kolme ensimmäistä sijaa ratkaistaan uusinta-ammunnalla. Uusinta-ammunnan ampumajärjestys arvotaan alkukilpailun tapaan. Uusinta ratkaisee siihen osallistuneiden keskinäiset sijoitukset. Uusinnassa ammutaan vuorotellen kaksi kiekkoa paikoilta 3,4,5–5,4,3 jne. Kultakin paikalta ammutaan sekä B- että A-tornin kiekot peräkkäin. Kaikki keskenään kilpailevat ampuvat yhtä monta laukausta, kunnes eroja syntyy ("pummista ulos" -periaatteella, pummin paikka ratkaisee).

## 4. METSÄSTYSTRAPAMUNTA





## 4.1 Ampumarata ja varusteet

1. Metsästysstrap ammutaan radalla, jossa lentopituuden, lentokorkeuden ja sivukulmien säädöt ovat yhtenevät SAL:n kansallisen trapin vaatimusten kanssa. Rata on silloin oheisen kuvan mukainen. Traprata käsittää trapheittimen, sille rakennetun suojakopin ja viisi ampumapaikkaa. Trapradan mitat määrätään radan keskipisteestä, joka on heittimen lavan kiinnityspiste. Heitin tulee olla asennettuna siten, että se on 0,5 metriä (+0,1 metriä) ampumapaikkatason alapuolella ja edelleen niin että sama piste on 0.5 metriä (+0,1 metriä) heitinsuojan katon etureunasta mitaten hautaan päin, kun heitin on asetettu 2 m:n heitokulmalle. Heitinkopin katon korkein kohta saa olla enintään 70 cm ampumapaikkatason yläpuolella. Heitinkopin suositeltava pohjapinta-ala 2 x 4 metriä. Kiekon ulostulokohta merkitään asettamalla savi-kiekko heitinkopin katolle siihen kohtaan, mistä kiekko tulee näkyviin katsottaessa ampumapaikalta n:o 3.
2. Ampumapaikat sijoitetaan edellä olevan kuvan mittojen mukaisesti siten, että etäisyys heittimestä ampumapaikka 3:n etureunan keskikohtaan on 10 metriä (+0,1 metriä). Ampumapaikka 3 sijoitetaan radan keskiviivalle, joka kulkee kiekon korkeuden mittauspisteen ja radan keskipisteen kautta. Ampumapaikka 3:n etureunan keskipiste tulee olla radan keskiviivalla. Ampumapaikka 3:n etureunan tulee olla suorassa kulmassa keskiviivaan nähden. Muut ampumapaikat sijoitetaan samalle suoralle. Ampumapaikkojen sijoittaminen suoraan kulmaan heittimeen nähden varmistetaan mittamalla 11,36 metriä radan keskipisteestä ampumapaikkojen 1 ja 5 etureunan keskikohtaan. Ampumapaikkojen tulee olla selvästi merkityt ja neliön muotoiset, kooltaan 1.0 x 1,0 metriä. Ampumapaikkojen välinen etäisyys toisistaan on 2,70 metriä mitattuna ampumapaikkojen etureunan keskipisteestä. Jokaisella ampumapaikalla tulee olla n. 10x10 cm:n

kuminen tai vastaava alusta, johon ampujat voivat tukea aseensa piipun odottaessaan ampumavuoroaan. Ampumapaikan etu- tai takareunaan voidaan sijoittaa kotelo tai teline, johon ampuja voi laittaa patruunansa.

3. Heittimen tulee heittää kiekot vaihteleviin suuntiin. Heitin voi olla automaattinen tai käsikäyttöinen.
4. Heitin säädetään siten, että kiekkojen lentorata tuulettomalla säällä täyttää seuraavat vaatimukset:
  - a) Lentomatka vaakatasossa mitattuna on 50 metriä ( $\pm$  1 metriä)
  - b) Kiinteä heittokorkeus mitattuna 10 metrin päästä heittimestä, on vähintään 2,0 ja enintään 3,0 metriä yli ampumapaikkatason. Säädössä sallitaan 0,5 m:n poikkeama, joten korkeus min 1,5 m ja max 3,5 m.
  - c) Metsästystrapissa kiekot heitetään 40–60° sektorissa, vähintään 20° enintään 30° symmetrisesti keskiviivan molemmiin puolille.
  - d) Sektori, jonka sisäpuolelle kiekot heitetään, tulee olla merkitty selvästi näkyvin sektorikepein, jotka sijaitsevat 46–50 metrin päässä heittimestä.
  - e) Radan keskiviivalle asetetaan selvästi näkyvät merkki-paalut ilmaisemaan kiekon vähimmäis- ja enimmäislentomatkan.
  - f) Samassa kilpailussa ammuttaessa useammalla radalla on kaikkien ratojen heittosektorit ja lentokorkeus asetettava samaksi.
5. Heittimen laukaisu voidaan suorittaa joka mekaanisella, elektronisella tai radio-ohjattavalla laitteella. Ajoitinta käytettäessä viive ampujan antamasta käskystä kiekon lähtöön vaihtelee 0,2–1,0 sekuntiin. Ellei ajoitinta ole käytössä, nappia painetaan heti kiekkokäskystä.

## 4.2 Turvallisuus

6. Ampumapaikkojen taakse eristetään esim. köydellä vähintään 10 x 34 metrin alue. Katselijoita ei saa päästää kilpailun aikana esteen rajoittamalle alueelle.
7. Ammunta saa alkaa lajituomarin luvalla. Ase ladataan yhdellä patruunalla ja vain silloin, kun ampuja on ampumavuorossa ja seisoo ampumapaikalla. Laukaista saa vasta, kun kiekko on heitetty. Mikäli laukaisu tapahtuu valmiussennossa ennen kuin ampuja on pyytänyt kiekon, annetaan ampujalle varoitus.
8. Ampuja ei saa sulkea asettaan ennen kuin edellinen ampuja on ampunut säännönmukaista kiekkoa. Hän voi kuitenkin laittaa patruunan patruunapesään ja tukea aseensa piipun ampumapaikan alustaan odottaessaan vuoroaan. Ampuja ei saa ammuttuaan liikkua ampumapaikallaan.
9. Ellei kiekkoa ole heitetty 2 sekunnin kuluessa ampujan antamasta komennosta, on ampujan ilmoitettava luopuvansa amunnasta. Tämä tapahtuu siten, että hän purkaa valmiusasentonsa ja kohottaa kätensä.

## 4.3 Kilpailun järjestelyt

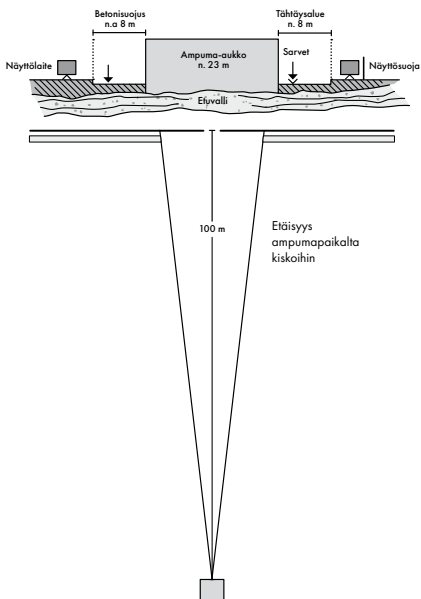
10. Ammunta suoritetaan 5 ampujan erissä, 1/ampumapaikka
11. Ammunnassa jokainen ampuja ampuu 5 laukausta jokaiselta ampumapaikalta. Kun kaikki ampujat ovat ampuneet 5 laukausta ensimmäiseltä ampumapaikaltaan, vaihdetaan lajituomarin (toimitsijan) käskyllä ”vaihto” seuraavalle ampumapaikalle.
12. Ampuja 1 siirtyy paikalle 2 jne. ja ampuja 5 paikalle 1. Paikkaa vaihdettaessa on aseensa oltava tyhjä. Lopuksi ilmoitetaan ”sarja”, jonka jälkeen ampujat voivat poistua suorituspaikalta.

13. Ennen jokaista sarjaa heitetään 2 koekiekkoa vaihteleviin suuntiin. Kiekkoja saa tähdätä.
13. Kun ampuja on valmis ampumaan, hän ilmoittaa kuuluvasti "nyt", "go" tai vastaavaa, minkä jälkeen kiekko heitetään. Valmiusasennosta ei saa liikkua ennen kuin kiekko on ampujan näkyvissä.
14. Heitetty kiekko on sääntöjen mukainen, kun se on heitetty ampujan käskystä 2 sekunnin kuluessa, eikä se ole rikkoutunut heittimestä lähtiessään. Kiekon on oltava samanvärinen kuin muut heitettyt kiekot ja sen lentoradan on oltava 4.1.4 a-, b-, ja c-kohtien mukainen.

#### **4.4 Tasatuloratkaisu henkilökohtaisessa kilpailussa mitalisijoista**

15. Kolme ensimmäistä sijaa uusinta-ammunnalla. Tasatulokset mitalisijoissa alku- ja loppukilpailun jälkeen ratkaistaan ampumalla "pummista ulos" -periaatteella. Ampumajärjestys arvotaan. Ammunta suoritetaan siten, että jokainen ampuu vuorollaan kiekon kerrallaan paikalta 1, 2 jne. kunnes ero syntyy.

## 5 METSÄSTYSHIRVIAMMUNTA



1. Metsästyshirviammunta ammutaan elektroniseen tai pahviiseen kaksiosaiseen hirvitaluun, jonka muodostavat kaksi erillistä kaksipäistä ja yksikeskiöistä hirvikuviota yhtenäiselle alustalle kiinnitettynä. Vastakkain olevien hirvenpäiden turpien välin tulee olla 10 cm. Vasemmanpuoleinen kuvio ampumasuunnasta katsoen on numero 1 ja oikeanpuoleinen 2. Kympin keskipisteen paikka määritetään siten, että hirvikuvioon vedetään kuvitteellinen jana parrankärjestä toiseen. Kympin keskipiste tulee sivusuunnassa janan puoliväliin (53 cm parrankärjestä) ja korkeussuunnassa 3 cm janan yläpuolelle (48 cm säkän harjasta alaspäin). Kuvioiden 1 ja 2 kymppien tulee olla samalla korkeudella. Kuvion rengasosien halkaisijat mitattuna rajaviivan ulkoreunasta ulkoreunaan ovat:

10	11 cm	5	41 cm
9	17 cm	4	47 cm
8	23 cm	3	53 cm
7	29 cm	2	59 cm
6	35 cm	1	65 cm

## 5.1 Rata ja varusteet

2. Ampumaetäisyys on 100 m (99,5–101 m) mitattuna ampumapaikan etureunasta hirvitalun keskipisteeseen. Ampumapaikan sijainti ei saa poiketa sivu- eikä korkeussuunnassa 4 metriä enempää siitä vaakasuorasta viivasta, jonka ajatellaan kulkevan taulun keskipisteen kautta kohtisuoraan taululinjaa vastaan.

3. Hirviradalla ampumapaikan sijainti määritetään ja ampu-maetäisyys mitataan aukon keskellä olevasta hirvitaulusta kohtisuoraan kiskojen suuntaa vastaan.
- a) Ampumapaikkoja tulee olla neljä, (kaksi ampuvia ja kaksi valmistautuvia kilpailijoita varten) sääsuojalla varustettuna. Pienempiin kilpailuihin riittää kaksi ampu-mapaikkaa. Ampumapaikkojen välissä tai takana tulee olla riittävästi tilaa tuomareille ja tuloskortiston pitäjille. Ampumapaikan edessä tulee olla 80–100 cm korkea ja n. 30 cm leveä pöytä. Ampumapaikan välittömässä läheisyydessä tulee olla myös tilaa vuoroaan odottavil-le kilpailijoille.
  - b) Maalialueen on oltava sellainen, että hirvitaulua voidaan liikuttaa tasaisella nopeudella vaakatasossa edestakaisin suojavallien välissä olevan aukon poikki. Taulun liikettä nimitetään juoksuksi. Aukon leveyden tulee olla sellainen, että ampumapaikalta katsottuna taulun keskikohdan korkeudella juoksu näkyy 23 metrin matkalla, (väh. 22,75 m enintään 23,25 m). Aukon reunojen on oltava pystysuorat, yksiväriset ja selvästi hirvitaulun väristä erottuvat. (Aukon oikea leveys saa-daan ratakohtaisesti tarkoin määritettyä, kun mitataan ensin aukon sisäreunan ja hirvitaulun välinen kohtisuora etäisyys senttimetreinä. Saatuu luku kerrotaan luvulla 0,23 ja tulos vähennetään 23,0 metrillä).
  - c) Hirvikuvio liimataan vaalealle pahville tai muulle alus-talle siten, että alustan pystysuora etureuna ulottuu hir-vikuvion turvankärjen etäisyydelle asti. Taulu sijoitetaan vaunussa olevaan kiinnityskehykseen ja taulun reunojen on oltava sekä vaaka että pystysuorassa. Vaunu liikkuu vaakasuoralla kiskoradalla.

- d) Näyttösuojiin tulee sijaita maalialueen kummassakin päässä ja niiden tulee olla siten rakennetut, että ne antavat toimihenkilöstölle täyden turvan sekä vapaan työskentelymahdollisuuden. Osumien näyttö tapahtuu radan kummankin näyttösuojan yläpuolella olevilla sähköisillä tai mekaanisilla näyttölaitteilla. Näyttämiin voidaan käyttää myös radan molempiin päihin kiinnitettävää näyttötaulua, jonka koon tulee olla vähintään 80 x 90 cm. Myös kameranäyttöä voidaan käyttää.
- e) Vallit. Aukon takana olevan taustavallin on oltava riittävän korkea (väh. 3,0 metriä etuvallin pinnasta) ja sellaista rakennetta, että kaikki osuneet luodit kimpoamatta pysähtyvät siihen.

Aukon edessä on oltava niin korkea ja myös kimpoamatonta rakennetta oleva etuvalli, että se estää luotien osumisen vaunun runkoon. Aukon kummallakin puolella olevan suojavallin on oltava n. 8 metriä pitkä ja niin korkea, että vain hirvikuvion sarvet näkyvät ampumapaikalle.

Suojavallien on jatkuttava toimihenkilöiden näyttösuojiina ja niin korkeina, että hirvikuvio menee kokonaan näkymättömiin.

Lisäksi tulee suojavallien aukon puoleiset reunat rakentaa siten ja sellaisesta materiaalista, että kimmokeluoitien lentäminen näyttösuojaan estyy.

- f) Hirvitaulun liikutteluun tarvittavaa sähköistä ajolaitetta pitää pystyä käyttämään ampumapaikalta.



## 5.2 Tulokortiston pito

4. Kilpailuissa pidetään tulokortistoa sekä näyttösuojassa että ampumapaikalla (näyttötulosten perusteella). Jokaisen sarjan jälkeen tulokortit verrataan. Eroavaisuuksien sattuessa ratkaisee näyttösuojan tulokortisto. Ampumapaikalla tai kilpailukeskuksessa on tulos lisäksi merkittävä sarjoittain tulostaululle, jonka tulee sijaita siten, että yleisö ja muut kilpailijat voivat seurata sitä.

## 5.3 Aseet ja patruunat

5. Ks. yleismääräykset kohdat 1.13.18 a, b, c, 1.15.20 ja 1.21

## 5.4 Järjestysmääräyksiä

6. Ampujan tulee tuntea yleismääräykset ja lajinsa säännöt.
7. Aseen lipastaminen ja lataaminen on sallittu vasta sitten, kun ampuja on omalla vuorollaan ampumapaikalla kivääri maalialueelle suunnattuna ja on saanut siihen oikeuttavan käskyn tai luvan.
8. Koetähtäminen on sallittu ainoastaan kilpailun järjestäjän osoittamassa paikassa.
9. Ampujan tulee olla ampumapaikalla yksin eikä häntä saa avustaa (katso sääntökohta 1.8.13b) eikä häiritä.
10. Jos ampuja tarpeettomasti vitkastelee ennen kuin hän ilmoittaa olevansa ”valmis”, voi lajituomari antaa ampujalle 30 sekuntia aikaa ja sitten määrätä kilpailun alkamaan.
11. Kilpailuosuuden päätyttyä on ampujan osumanäytön jälkeen viivytyksettä poistuttava varusteineen ampumapaikalta aseiden lukko avattuna.

## 5.5 Rangaistukset (ks. myös 1.2)

12. Myöhästyessään ohjelmaan merkitystä suorittamisajastaan menettää kilpailija osallistumisoikeutensa. Lajituomari voi

harkintansa mukaan myöntää hänelle oikeuden ampua ensiksi vapaaksi tulevana aikana määräystensä mukaan tuomiten hänelle 3 pisteen vähennyksen. Hyväksyttävän esteen sattuessa lajituomari voi kuitenkin myöntää tästä poikkeuksen. Jos ampuja käyttää sääntöjen vastaista asetta tai patruunaa, on kilpailutulos aina hylättävä.

14. Rikkomukset ampuma-asentomääräyksiä vastaan aiheuttavat ensikädessä huomautuksen. Rikkomusten toistuesssa voi lajituomari määrätä laukauksen (laukaukset) ohilaukaukseksi.
15. Ampujalle, joka käyttäytyy epäurheilijamaisesti tai rikkoo järjestysmääräyksiä, annettakoon lähinnä varoitus. Vakavasta rikkomuksesta voi lajituomari poistaa hänet sarjasta tai koko kilpailusta.

## 5.6 Valmiusasento

16. Valmiusasennossa on aseensa piipun osoitettava yläviistoon ja aseensa perän on oltava laukaisevan käden olkaparren alla siten, että osa aseensa perästä koskettaa vyötärölle kiinnitettyä valmiusmerkkiä. Asennon on oltava ”liikkumaton”.

## 5.7 Ampuma-asento

17. Ampuma-asento on pystyasento ilman tukea. Kivääriä on pidettävä olkaa vasten vain käsien varassa. Vasen (oikea) käsivarsi saa nojata kylkeen tai rintaan. Ampujan tulee seistä penkkiin, pöytään tai seinään yms. nähden siten, että selvästi näkyy, ettei hän saa niistä tukea (hyötymistarkoituksessa tehty virhe = varoitus).

## 5.8 Ammunnan suoritus

18. Ammutaan neljä laukausta seisovaan hirveen ja kuusi laukausta juoksevaan hirveen (4 + 6). Jos ohjelmassa on loppukilpailu, siinä ammutaan 10 laukausta juoksevaan hirveen.

Loppukilpailu suoritetaan alkukilpailun käännytyssä paremmuusjärjestyksessä. Ammunta aloitetaan kuten kohdassa 5.10.25, 26, 27 ja 28 sanotaan.

Juoksevan hirven amunnassa ase ladataan yhdellä patruunalla kerrallaan.

## 5.9 Seisovan hirven ammunta

19. Koelaukauksia ei sallita.
20. Hirvitaulu on ampuma-aukon keskellä. Kaksi kilpailijaa ampuu samanaikaisesti. Neljän laukauksen ampumiseen on aikaa 60 sekuntia. Ampujille annetaan komento "Kilpasarja, valmistautukaa!". Tällöin kilpailijat saavat kiinnittää neljällä patruunalla lipastetun irtolippaan aseeseen tai laittaa aseensa syöttökoteloon neljä patruunaa ja valmistautua ampumasuoritukseen. Seuraavaksi komennetaan "Lataa!". Tällöin ampujat lataavat aseensa ja ottavat valmiusasennon. Todettuaan ampujien olevan valmiusasennossa, lajituomari kysyy "Ovatko ampujat valmiit?". Mikäli ampujat pysyvät ääneti valmiusasennossa, lajituomari kommentaa "Ampukaa!". Komennosta "Ampukaa!" alkaa ampuma-aika. Kun 60 sekuntia on kulunut komentaa lajituomari "Ammunta seis, lukot auki!". Taulu ajetaan radan oikeanpuoleiseen päähän, jossa tulokset näytetään, ensin kuvio 1 sitten kuvio 2. "Ammunta seis!" komennon aikana ammutut laukaukset ovat yliajalla ammuttuja ja aiheuttavat parhaan osuman (parhaiden osumien) vähentämisen ko. ampujan taulusta (ellei osumien järjestystä pystytä toteamaan).
21. Patruuna- tai asehäiriön sattuessa saa käyttää varapatruunoita.
22. Mikään ampujasta, aseesta tai patruunasta aiheutunut häiriö ei oikeuta lisäaikaan tai uusintaan. Jos ilmeisen vaaran tai ratalaitteen takia sarja keskeytyy, ammutaan koko sarja uudelleen.

## 5.10 Juoksevan hirven ammunta

23. Hirvitaalun liikkumista aukossa sanotaan juoksuksi. Juoksuajan tulee olla n. 4,4 sekuntia. Tämä aika otetaan ampumapaikalta ja mitataan siitä, kun kuvion turpa tulee näkyviin, siihen kun se häviää näkyvistä. Mikäli juoksun todetaan alittavan 4,2 tai ylittävän 4,6 sekuntia, on kilpailu keskeytettävä ja tutkittava mahdollisuuksia vian korjaamiseen. Jos juoksu-aika alittaa 4,0 tai ylittää 4,8 sekuntia ei kilpailua saa jatkaa. Juoksu-aika on mestaruuskilpailuissa merkittävä näkyviin. Aika otetaan pistokokein, mikäli mahdollista kolmella kellolla, jolloin keskimäinen aika ratkaisee.
24. Kivääriä ei saa siirtää valmiusasennosta ampuma-asentoon ennen kuin hirven sarvet tulevat näkyviin suojavallin yläpuolelle.
25. Kun seisovan osuuden osumat on näytetty ampujille ja rata on valmis juoksevan osuuteen. Annetaan ampujille komento "Kilpasarja, ensimmäinen juoksu pyynnöstä, rata valmis!" Tällöin kilpailijat valmistautuvat ampumasuoritukseen, lataavat aseensa yhdellä patruunalla ja ottavat valmiusasennon sekä osoittavat olevansa valmiina sanomalla kuuluvasti "Hirvi!" tai "Valmis!". Tämän kuultuaan lähettää lajituomari ensimmäisen juoksun eli hirvikuvion liikkeelle oikealta vasemmalle. Ammuttujen laukausten tulokset näytetään aina järjestyksessä kuvio 1, kuvio 2. Välittömästi kuvio 2:n näytön jälkeen näytetään radan valmiusnäyttö. Tällöin ampujien on otettava ilman eri käskyä valmiusasento ja kun lajituomari toteaa molempien ampujien olevan valmiusasennossa, lähettää hän toisen juoksun liikkeelle vasemmalta oikealle. Näin jatketaan kaikki kuusi juoksu ilman taukoja. Valmiusnäyttö ensimmäiselle juoksulle on "kymppi".
26. Viimeisen juoksun jälkeen lajituomari ilmoittaa "Sarja valmis, lukot auki, turvalippu paikoilleen!"

27. Ensimmäisille ampujille sekä tauon jälkeen aloittaville annetaan kylmäharjoitteluun sama määrä kylmäharjoitteluun näyttöjuoksua kuin tuleva kilpasarja sisältää (6 tai 10 kpl).
28. Koelaukauksia ei sallita. Kylmälaukaukset sallittuja myös loppukilpailussa.

## 5.11 Häiriöt juoksevassa hirvessä

29. Jos taulu ei lähde liikkeelle viimeistään viiden sekunnin kuluessa ajolaitteen napin painamisesta, tulee lajituomarin keskeyttää ammunta komennolla "Tuli seis, lukot auki" ja selvittää häiriön syy. Häiriön selvittyä aloitetaan ammunta uudestaan komennosta "Sarja jatkuu, rata valmis!". Jos taulu lähtee liikkeelle ennen valmiusnäyttöä, ei kilpailijan tarvitse ampua. Jos hän ampuu, otetaan tulos huomioon.
30. Uusittavan juoksun vuoksi palautettavaa, tai muun syyn takia väärintä puolelta lähtevää taulua ei saa ampua eikä erehdyksessä ammuttua tulosta huomioida. Jos taulussa tai juoksussa on jotakin selvästi normaalista poikkeavaa, juoksu uusitaan siinäkin tapauksessa, että ampuja on ampunut.
31. Jos sarjan kestäessä tapahtuu jotakin, joka voi aiheuttaa vaaraa tai huomattavasti häiritä ampujaa tai muuten poikkeuksellisesti vaikuttaa ammuntaan, lajituomarin tulee keskeyttää ampuminen. Jos ampuja laukaisee keskeyttämissäskyn aikana, hän on oikeutettu saamaan juoksun peruutetuksi edellyttäen, että hän ilmoittaa siitä välittömästi osuman näyttöä näkemättä.
32. Kun taulu ei ole lähtenyt liikkeelle kohtuullisen ajan kuluessa valmiusnäytöstä tai taulu lähtee ennen näyttöä tai tapahtuu muuta poikkeuksellista eikä lajituomari keskeytä ampumista, voi ampuja, ellei hän itse ole aiheuttanut tilannetta, kohottaa kätensä ja ilmoittaa "Seis!", jolloin kuvio on pysäytettävä. Jos lajituomari katsoo toimenpiteen aiheelliseksi, juoksu

uusitaan. Aiheettomasta keskeytyksestä ampujaa rangaistaan kolmen pisteen vähennyksellä.

33. Jos ase ei laukea, tulee ampujan pitää ase suunnattuna taululle, koskematta varmistimeen tai lukkoon ja ilmoitettava taulun pysähdyttä kuuluvasti "Häiriö!". Lajituomari keskeyttää välittömästi ampumisen. Tarkastaa asehäiriön syy. Jos hän katsoo laukeamattoman patruunan olevan kysymyksessä, on juoksu uusittava. Juoksevan hirven kilpailussa sallitaan enintään yksi hyväksyty toimintahäiriö.
34. Patruuna on laukeamaton, jos luoti ei ole lähtenyt piipusta ja koneisto on toiminut sekä patruunapesässä on patruuna, jonka nallissa on selvästi iskujälki eikä ampuja ole koskenut varmistimeen tai lukkoon.
35. Jos ampuja laukeamattoman patruunan sattuessa lataa uudelleen ja laukaisee, otetaan näin saatu tulos huomioon.
36. Jos ase ei laukea tai laukeaa ladattaessa ja lajituomari toteaa syytä olevan jonkin aseessa olevan vian, johon ampuja ei ole syyppää, juoksu uusitaan. Jos vika ei ole heti korjattavissa, ammutaan loput laukaukset lajituomarin määräämänä aikana.
37. Ellei ampuja ammu tai jos laukaiseminen on epäonnistunut jostakin kilpailijasta johtuneesta syystä, ei ampuja ole oikeutettu uusintaan. Juoksu merkitään ohilaukaukseksi ja ammuntaa jatketaan. Jokainen laukaus, jonka kilpailija ampuu ensimmäisen laukauksensa jälkeen, lasketaan kilpalaukaukseksi ja merkitään vuorossa olevan juoksun tulokseksi.
38. Jos ampuminen keskeytyy ratalaitteisiin tulleen häiriön vuoksi, jatketaan ampumista siitä, mihin se viimeisen hyväksyttävän juoksun jälkeen keskeytyi. Jos keskeytys kestää kauemmin kuin 5 min. sallitaan ampujan niin vaatiessa yksi näyttöjuoksupari ennen jatkamista.

## 5.12 Osuman arvo ja näyttö

39. Osuma lasketaan paremmaksi, jos luoti on koskettanut tai tulkin laippa koskettaa eli sivuaa renkaan rajaviivan ulkoreunaa. Kimmoke lasketaan ohilaukaukseksi.
40. Tarkastus ja tulkkaukset on tehtävä seisovassa hirvessä heti sarjan jälkeen ja juoksevassa hirvessä heti laukauksen jälkeen (ks. 1.20.27 ja 28).
41. Jokaisen osuman arvo ja suunta näytetään joko näyttölaitteella, näyttötaululla tai kameranäytöllä. Seisovaan hirveen ammutut osumat näytetään tulkkauksen jälkeen kaikki peräkkäin huonoimmasta osumasta aloittaen. Näytön jälkeen osumat paikataan läpinäkyvillä paikkalapuilla.

Juoksevaan hirveen ammuttu laukaus tulkkataan ja näytetään heti laukauksen ampumisen jälkeen ja paikataan läpinäkyvillä paikkalapulla. Paikkauksen jälkeen näytetään radan valmiusnäyttö, joka on kuvio 2:n viimeinen osuma ilman kellonaikaa. Valmiusnäyttö voi olla myös erillinen merkkivalo.

**Näytön työjärjestys on seuraava:** osuman arvo osuman kellonaika näyttö tyhjennetään osuman arvo palautetaan näyttöön = VALMIUSNÄYTTÖ. Valmiusnäyttö poistetaan, kun taulu on lähtenyt liikkeelle

Elektronisia tauluja käytettäessä toimii osuman näyttönä yleensä näyttöpäätte / -ruutu. Valmiusnäyttönä voi olla esimerkiksi erillinen lamppu.

## 5.13 Liian monta luodinreikää

42. Mikäli seisovan tai juoksevan hirven kuviossa on liian monta luodinreikää, eikä millään lailla voida todeta, mitkä niistä ovat kyseisen ampujan ampumia, lasketaan parhaat osumat ampujan hyväksi.

## 5.14 Sijoituksen ratkaiseminen

43. Sijoituksen ratkaisee seisovan ja juoksevan hirven yhteenlaskettu pistemäärä.

## 5.15 Tasatulostatkaisut – Uusiminen

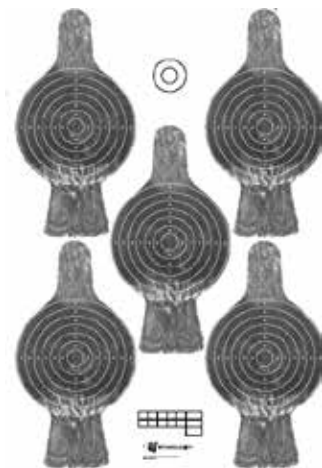
44. a) Kolme ensimmäistä sijaa ratkaistaan uusinta-ammunnalla. Uusinta-ammunnan ampumajärjestys arvotaan. Uusinta-ammunta ratkaisee siihen osallistuneiden keskinäiset sijoitukset. Uusinta-ammunnassa kilpailijat ampuvat 2 laukausta juoksevaan hirveen. Jos edelleen on tasatulos, jatketaan 2 laukausta kerrallaan kunnes ero syntyy. Mikäli samasta sijasta uusijoita on parillinen määrä, ampuu kaksi kilpailijaa samanaikaisesti. Jos uusijoita on pariton määrä, ampuu yksi kilpailija kerrallaan.
- b) alkukilpailussa (4+6) ratkaisee:
1. numero-osumien lukumäärä
  2. juoksevan hirven pistemäärä
  3. kymppien, ysien jne. lukumäärä
  4. viimeinen laukaus, viimeistä ed. laukaus jne.
- c) alku + loppukilpailussa (4+6+10) ratkaisee:
1. numero-osumien lukumäärä
  2. loppukilpailun pistemäärä
  3. kymppien, ysien jne. lukumäärä koko kilpailussa.
  4. viimeinen laukaus, viimeistä ed. laukaus jne.

## 5.16 Joukkuekilpailu

45. Joukkuekilpailussa lasketaan vain alkukilpailussa saadut pisteet. Tasatuloksissa ratkaisee:
1. paras henkilökohtainen alkukilpailun pistemäärä
  2. joukkueen numero-osumien lukumäärä
  3. joukkueen kymppien, ysien jne. lukumäärä.



## 6. METSÄSTYSLUODIKKOAMMUNTA



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 on 15 mm.

## 6.1 Maalikuvi

1. Kuviona on suomalainen metsokuva tyyliteltyinä. Taulu voi olla elektroninen tai pahvinen. Pahvitaulussa on viisi metsokuviota ja kohdistustäplä. Kuvioiden ampumajärjestys on: vasen yläkuvi, oikea yläkuvi, keskikuvi, vasen alakuvi ja oikea alakuvi. Elektronisessa taulussa on yksi metsokuva. Ampuja ei saa koskea näyttöön.

## 6.2 Rata

2. Ammunta suoritetaan radalla, jossa ampumaetäisyys on 100 metriä (99,5–101 metriä). Ampumapaikan sijainti ei saa poiketa sivu- eikä korkeussuunnassa 4 metriä enempää siitä vaakasuorasta viivasta, jonka ajatellaan kulkevan kuvion keskipisteen kautta kohtisuoraan taululinjaa vastaan.
3. Taulujen takana on oltava taustavalli, jonka on oltava niin korkea ja sellaista materiaalia, että kaikki tauluihin tarkoitetut luodit pysähtyvät siihen.

## 6.3 Tulokortiston pito

4. Ampumapaikalla tai kilpailukeskuksessa on tulos merkittävä sarjoittain tulostaululle, jonka tulee sijaita niin, että yleisö ja muut kilpailijat voivat seurata sitä.

## 6.4 Järjestysmääräyksiä

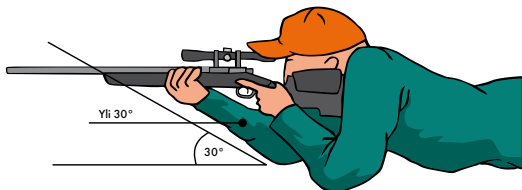
5. Ampujan tulee tuntea yleismääräykset ja lajinsa säännöt.
6. Aseen lipastaminen ja lataaminen on sallittu vasta sitten, kun ampuja on omalla vuorollaan ampumapaikallaan kivääri maalialueelle suunnattuna ja saanut siihen oikeuttavan käskyn tai luvan.
7. Ampujan tulee olla ampumapaikalla yksin eikä häntä saa avustaa (katso sääntökohta 1.8.13b) eikä häiritä.
8. Patruuna- tai asehäiriön sattuessa saa käyttää varapatruunaa.

9. Mikään ampujasta, aseesta tai patruunasta aiheutunut häiriö ei oikeuta lisäaikaan tai uusintaan. Jos ilmeisen vaaran tai rata-laitteen takia sarja keskeytyy, ammutaan koko sarja uudelleen.
10. Laukeamaton patruuna loppukilpailun yksittäislaukauksissa, kilpailija saa ampua laukauksen uudelleen kuten hirviämunnan juoksevia ammuttaessa. Jos ampuja tarpeettomasti vitkastelee, voi lajituomari antaa ampujalle 30 sekuntia aikaa ja sitten määrätä kilpailun alkamaan.
11. Osumia saa tähyttää pelkästään aseeseen kiinnitetyllä tähtäinlaitteella ja ainoastaan kilpailusuorituksen aikana.
12. Mikäli kilpailijan taulusta löytyy ylimääräisiä luodinreikiä eikä voida selvittää, mitkä niistä ovat kyseisen ampujan ampumia, luetaan parhaat osumat ampujan hyväksi.

## 6.5 Rangaistukset

13. Myöhästyessään ohjelmaan merkitystä suorittamisajastaan menettää kilpailija osallistumisoikeutensa. Lajituomari voi har- kintansa mukaan myöntää hänelle oikeuden ampua ensiksi vapaaksi tulevana aikana määräystensä mukaan, tuomiten hänelle 3 pisteen vähennyksen. Hyväksyttävän esteen sattues- sa lajituomari voi kuitenkin myöntää tästä poikkeuksen.
14. Jos ampuja käyttää sääntöjen vastaista asetta tai patruunoi- ta, on kilpailutulos aina hylättävä.
15. Rikkomukset ampuma-asentomääräyksiä vastaan aiheutta- vat ensikädessä huomautuksen. Rikkomusten toistuessa voi lajituomari määrätä laukauksen (laukaukset) ohilaukauksiksi.
16. Mikäli joku ampuu ampuma-ajan päättymisen jälkeen, vähen- netään häneltä sen sarjan viimeinen osuma (viimeiset osumat).
17. Ampujalle, joka käyttäytyy epäurheilijamaisesti tai rikkoo jär- jestysmääräyksiä, annettakoon varoitus. Vakavasta rikkomuk- sesta voi lajituomari poistaa hänet sarjasta tai koko kilpailusta.

## 6.6 Ampumissuoritus ja valmiusasennot



18. Luodikkoammunnassa sallitaan 2 koelaukausta mistä asennosta tahansa. Laukaukset näytetään tai ilmoitetaan sitä pyytäneille henkilöille (kysytään koelaukauksen ampumisen jälkeen). Osumat merkitään väripuikolla.
19. Kilpailu käsittää kaksi viiden laukauksen sarjaa.
20. Ampuma-aika sarjaa kohti on 2 minuuttia.
21. Ensimmäinen sarja ammutaan makuulta. Makuuasennossa tukikäden kyynärkulma on oltava vähintään  $30^\circ$  (ks. kuva). Toinen sarja ammutaan pystyasennosta. Molemmissa asennoissa ainoastaan hihnatuven käyttö on sallittu. Laukaiseva käsi ei saa koskettaa hihnaa.
22. Makuuammunnan valmiusasennossa on aseennon piipun osoitettava yläviistoon ja osa aseennon perästä on oltava ampu-ma-alustaa vasten. Asennon on oltava "liikkumaton".
23. Pystyammunnan valmiusasennossa on aseennon piipun osoitettava yläviistoon ja aseennon perän on oltava nähtävissä laukaisevan käden olkavarren alta. Asennon on oltava "liikkumaton".
24. Sarjoissa N65, M60, M70 ja M80 saa makuuammunnan suorittaa myös polvi-/istuma-asennosta tai pystyasennosta.

Istuma-asentoa varten järjestäjän on varattava ampujien käyttöön jakkaroita, joiden päällä istuen ampujat saavat istuma-asennossa ampua. Jakkaroiden mittojen tulee olla 15 cm x 22 cm x 30 cm. Jakkara saa olla ammuttaessa miten päin tahansa. Jakkaran käyttö on ampujalle vapaaehtoista. S13 sarja ampuu alkukilpailun ja loppukilpailun kaikki sarjat pystytuelta.

## 6.7 Valmistautuminen

25. Ennen erän alkua suoritetaan nimenhuuto.
26. Ampumaan valmistautuva erä käydään vielä paikka paikalta läpi ja tuomarin tai toimitsijan ilmoittama kilpailijan taulunumero on jokaisen kilpailijan selvästi toistettava.

## 6.8 Koelaukaukset

27. Tämän jälkeen lajituomari selostaa harkintansa mukaan lyhyesti koelaukausten suorituksen ja osumien ilmaisutavan sekä kilpailun kulun. Tiedusteltuaan: "Onko kysyttävää?" ja todettuaan kaiken olevan kunnossa, hän ilmoittaa: "Ensimmäinen koelaukaus. Valmistautukaa. Yhdellä patruunalla lataa".
28. Kun ammunnan johtaja toteaa, että ampujat ovat valmiit, hän antaa ampumisluvan: "Saa ampua". Kysytyään, ovatko kaikki ampuneet, hän kommentaa: "Lukot auki".
29. Tämän jälkeen näytetään tai ilmoitetaan koelaukauksen arvo ja suunta sitä pyytäneille.
30. Toinen koelaukaus ammutaan samalla tavalla. Koelaukausten jälkeen taulut tarkastetaan, ettei osumia ole osuma-alueella.

## 6.9 Kilpailulaukaukset

31. Ennen kumpaakin kilpasarjaa lajituomari ilmoittaa ”Kylmälaukauksia tyhjällä aseella. Aikaa kaksi minuuttia.
32. Aika alkaa, nyt!”. 2 minuutin kuluttua komennetaan: ”Kylmälaukaukset seis!”.
33. Tämän jälkeen aloitetaan valmistautuminen kilpailuun komennolla: ”Kilpasarja. Valmistautukaa!”. Tällöin kilpailija saa suorittaa koetähtäyksiä, mutta ei kylmälaukauksia. Valmistautumiskomennosta aikaisintaan 30 sekunnin kuluttua komennetaan ”Lataa!”. Tämän jälkeen ei koetähtäykset ole sallittuja.
34. Seuraavaksi tiedustellaan: ”Ovatko ampujat valmiit?” Viimeistään tässä vaiheessa ampujan on otettava valmiusasento. Mikäli kukaan ei kädennostolla ilmaise lisäaikapyyntöä, annetaan ampumislupa äänimerkillä.
35. Ampuma-ajan päätyminen ilmaistaan kuuluvalla 5 sekuntia pitkällä äänimerkillä, jonka aikana saa ampua. Tämän jälkeen komennetaan ”Lukot auki!”.
36. Pystyasennon sarja ammutaan vastaavia komentoja käyttäen ja ”Lukot auki” komennon jälkeen komennetaan ”Turvalippu paikoilleen”.

## 6.10 Käyttäytyminen ampumissuorituksen aikana

37. Ampuma-asennossa ei saa liikkua tai käyttäytyä häiritsevästi, makuuasennosta ei saa kohottautua eikä pystyasennosta poistua ennen kuin merkki sarjaan käytettävän ajan päättymisestä on annettu, tai kun lajituomari on antanut siihen määräyksen tai luvan. Osumien tähyttäminen oman aseensa kiikarilla on sallittu kuhunkin sarjaan varatun ajan puitteissa.

## 6.11 Osuman arvo ja tulkkkaus

38. Sarjan jälkeen osumat tulkataan ja kirjataan. Makuusarjan osumat paikataan läpinäkyvillä paikkalapuilla.
39. Mikäli ensimmäistä sarjaa tarkasteltaessa ilmenee epäselvyyttä osumien lukumäärässä, seuraava sarja ammutaan aina uuteen tauluun.
40. Tulkinnanvaraisen osuman arvo todetaan kaliiperiin sopivalta 8 mm:n tulkilla. Tulkkkausohje 1.20.27 ja 28.
41. Ammunnan jälkeen taulut tuodaan paikkaan, missä ne ovat kilpailijoiden saatavilla.

## 6.12 Loppukilpailu

42. Loppukilpailussa ammutaan kaksi viiden laukauksen sarjaa pystyasennosta. Kilpailijat sijoitetaan ampumapaikoille alkukilpailun mukaisessa paremmuusjärjestyksessä. Loppukilpailun aluksi annetaan 2 minuutin aika koetähtäyksiin ja kylmälaukukseen. Niiden jälkeen ensimmäinen sarja ammutaan samoin kuin alkukilpailun pystysarja. Sarjan jälkeen osumat tulkataan ja kirjataan ja lisätään kilpailijan alkukilpailutulokseen. Saatu yhteistulos tiedotetaan paremmuusjärjestyksessä kilpailijoille ja yleisölle ennen seuraavaa laukausta. Taulut paikataan läpinäkyvillä paikkalapuilla. Toinen kilpailusarja ammutaan laukaus kerrallaan lajituomarin komentojen mukaan. Komennot ovat: "Valmistautukaa!", "Yhdellä patruunalla lataa!", "Ovatko ampujat valmiit?", äänimerkki. Kun 25 sekuntia on kulunut, viiden sekunnin äänimerkki, jonka aikana saa ampua. Tämän jälkeen komennetaan "Lukot auki!". Laukauksen ampumiseen on aikaa 30 sekuntia. Osuma tulkataan ja lisätään välisummaan. Saatu yhteistulos tiedotetaan paremmuusjärjestyksessä kilpailijoille ja yleisölle ennen seuraavaa laukausta. Näin ammutaan loput neljä kilpalaukausta. Viimeisen "Lukot auki" komennon jälkeen komennetaan "Turvalippu paikoilleen".

## 6.13 Sijoituksen ratkaiseminen

43. Sijoituksen ratkaisee sarjojen yhteenlaskettu pistemäärä.

## 6.14 Tasatulostatratkaisut ja uusiminen

44. a) Kolme ensimmäistä sijaa ratkaistaan uusinta-ammunnalla pystyasennosta d)-kohdan mukaisesti

b) Alkukilpailuissa (5+5) ratkaisee:

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

c) 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 laukaus jne.

d) Uusiminen

Tasatulokset kolmen ensimmäisen sijan kohdalla ratkaistaan aina uusinta-ammunnalla. Uusinta-ammunta suoritetaan omalta loppukilpailun ampumapaikalta heti tulosten selvittyä. Ammuntaan osallistuneiden keskinäinen sijoitus ratkaistaan uusinta-ammunnan perusteella. Uusinta-ammunta ammutaan yksi laukaus kerrallaan, kunnes ero syntyy. Laukauksen ampumiseen on aikaa 30 sekuntia. Komennot ovat samat kuin loppukilpailun toisessa sarjassa. Lajituomari sanoo mihin kuvioon ammutaan.

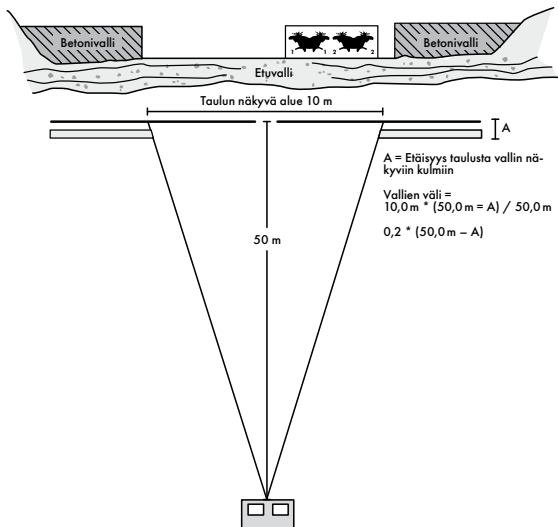
## 6.15 Joukkuekilpailu

45. Joukkuekilpailussa lasketaan vain alkukilpailussa saadut pisteet. Tasatuloksissa ratkaisee:

1. paras henkilökohtainen pistemäärä
2. joukkueen numero-osumien lukumäärä
3. joukkueen kymppien, ysien jne. lukumäärä.



## 7. PIENOISHIRVIAMMUNTA



### 7.1 Yleistä

1. Tauluna käytetään joko yksikeskiöistä tai kaksikeskiöistä (elektronista tai pahvista) hirvikuviota, jonka rengastus on puolet metsästysshirven rengastuksesta eli rengasosien ulkohalkaisijoiden tulee olla:

10	5,5 cm	5	20,5 cm
9	8,5 cm	4	23,5 cm
8	11,5 cm	3	26,5 cm
7	14,5 cm	2	29,5 cm
6	17,5 cm	1	32,5 cm

Taulussa ei saa olla minkäänlaista ennakkotäplää tai sitä tarkoittavaa merkkiä. Kilpailu voidaan ampua myös radalla, jossa on kaksi taulua päällekkäin (toinen ampuja ampuu ylätauluun ja alatauluun) tai peräkkäin (toinen ampuu vasemmanpuoleiseen tauluun ja toinen oikeanpuoleiseen tauluun)

## 7.2 Rata ja varusteet

2. Ampumamatka on 50 metriä (49,5–51 m). Ampumapaikan sijainti ei saa poiketa sivu- eikä korkeussuunnassa 2 metriä enempää siitä vaakasuorasta viivasta, jonka ajatellaan kulkevan kuvion keskipisteen kautta kohtisuoraan taululinjaa vastaan.

Ampumapaikan edessä tulee olla 80–100 cm korkea penkki tai pöytä varusteita varten. Ampumapaikan takana tulee olla riittävästi tilaa toimitsijoita varten.

3. Ammunta suoritetaan liikkuvaan hirvikuvioon, jossa kuvio on ampujalle näkyvissä 10 metriä (0,00 ... 0,05 m). Aukon oikea leveys saadaan ratakohtaisesti kaavalla  $0,2 \cdot (50 \text{ m} - \text{taulun kohtisuora etäisyys vallin näkyvään reunaan})$ . Aseen saa nostaa poskelle vasta kuvion tulessa näkyviin (Metsästyshirvestä poiketen mikään osa hirvestä ei näy ennen hirvikuvion tulemista juoksuaukkoon)
4. Maalitaulun liikettä aukon reunasta reunaan sanotaan juoksuksi. Juoksu aika on 5 sekuntia (+0,2...0,0 s). Ammunta käsittää 20 laukausta (10 laukausta kumpaakin suuntaan). Ensimmäinen juoksu lähtee aina oikealta. Juoksu aika mitataan siitä hetkestä, kun kuvion turpa tulee näkyviin, siihen hetkeen, jolloin se poistuu näkyvistä.

### 7.3 Aseet ja patruunat

5. Pienoishirviammunnassa on sallittu vain 22 LR kaliiperin ase, siten kuin asemäärityksissä kohdassa 1.21 on määritetty (huom. etutukin korkeus saa olla 120 mm, laukaisuvastus vähintään 500 g).

### 7.4 Kilpailijan valmiusasento (valmiusmerkki)

6. Valmiusasennossa on aseennon piipun osoitettava yläviistoon ja aseennon perän on oltava laukaisevan käden olkapäällä siten, että osa aseennon perästä koskettaa vyötärölle kiinnitettyä valmiusmerkkiä. Aseennon on oltava ”liikkumaton”.

### 7.5 Ampuma-asento

7. Ampuma-asento on pystystä ilman tukea. Kivääriä on pidettävä olkaa vasten vain käsien varassa. Vasen (oikea) käsivarsi saa nojata kylkeen tai rintaan. Ampujan tulee seistä penkkiin, pöytäan tai seinään yms. nähden siten, että selvästi näkyy, ettei hän saa niistä tukea.

### 7.6 Ammunnan suoritus

7. Kilpailussa ammutaan 20 laukausta juoksevaan hirveen. Kilpasarjan aluksi on ampujalle mahdollisuus neljään koelaukukseen. Koelaukaukset lähetetään liikkeelle pyynnöstä. Lajituomari kommentaa: ”Neljä koelaukausta, jokainen pyynnöstä. Rata valmis”.
8. Kun koelaukaukset ovat valmiit, annetaan ampujille komento: ”Kilpasarja, ensimmäinen juoksu pyynnöstä. Rata valmis”.
9. Loppukilpailu suoritetaan alkukilpailun käännettyssä paremmuusjärjestyksessä. Loppukilpailussa ammutaan 10 laukausta juoksevaan hirvikuvioon. Loppukilpailun aluksi on ampujalla mahdollisuus kahteen koelaukukseen, jotka lähetetään liikkeelle pyynnöstä. Lajituomari kommentaa: ”Kaksi

koelaukausta, kumpikin pyynnöstä. Rata valmis.”. Kun koelaukaukset ovat valmiit, annetaan ampujille komento: ” Kilpasarja, ensimmäinen juoksu pyynnöstä. Rata valmis.”.

10. Ensimmäisille ampujille sekä tauon jälkeen aloittaville annetaan kylmäharjoitteluun sama määrä näyttöjuoksua kuin tuleva kilpailusarja sisältää (20 tai 10 kpl).
11. Pienoishirven ammunassa ase ladataan yhdellä patruunalla kerrallaan.
12. Häiriöt, osumien arvo ja näyttö sekä liian monta luodin reikää kuten juoksevan metsästyshirven ammunassa.
13. Tulkkaukset 22 LR tulkillä, jolloin laipan halkaisija 5,60 mm (+0,05... 0,00 mm).

## **7.7 Sijoitusten ratkaiseminen ja tasatuloratkaisut**

- a) Sijoituksen ratkaisee alkukilpailun tai alku- ja loppukilpailun yhteenlaskettu pistemäärä.
- b) Tasatuloratkaisut – uusinta-ammunta  
Tasatuloksissa kolme ensimmäistä sijaa ratkaistaan uusinta-ammunnalla.
- c) Alkukilpailussa (20 ls) ratkaisee:
  1. numero-osumien lukumäärä
  2. Kymppien, yhdeksikköjen jne. lukumäärä
  3. viimeinen laukaus, viimeistä edellinen laukaus jne.
- d) Alku- ja loppukilpailu (20 + 10 ls) ratkaisee
  1. numero-osumien lukumäärä koko kilpailussa
  2. loppukilpailun pistemäärä
  3. kymppien, yhdeksikköjen jne. lukumäärä koko kilpailussa
  4. viimeinen laukaus, viimeistä edellinen laukaus jne.

## **7.8 Uusinta-ammunta**

14. Kuten metsästyshirviammunnassa.

## **7.9 Joukkuekilpailu**

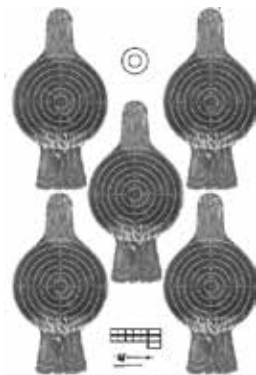
15. Kuten metsästyshirviammunnassa.

Mitä näissä säännöissä ei ole mainittu erikseen, noudatetaan kulloinkin voimassa olevia metsästysampumasäntöjä yleismääräysten, metsästyshirviammunnan ja metsästysammuntojen Suomen mestaruuskilpailuista laadittujen sääntöjen osalta.

## 8 PIENOISLUODIKKOAMMUNTA

### 8.1 Ase

1. Aseena käytetään reunasytytteistä 22 LR pienoiskivääriä, joka voi olla varustettuna vapaa valintaisella tähtäinlaitteella. Muilta osin noudatetaan 1.21 kohdan asemääritystä.



### 8.2 Maalitaulu

2. Kuviona on suomalainen metsokuvio tyyliteltyä. Taulu voi olla elektroninen tai pahvinen. Yhdessä pahvitaulussa on viisi metsokuviota ja kohdistustäplä. Ammunta käsittää neljä viiden laukauksen sarjaa. Pahvitauluja käytettäessä alkukilpailussa ensimmäiseen tauluun ammutaan koelaukaukset ja sen jälkeen kaksi viiden laukauksen sarjaa. Taulu vaihdetaan uuteen ja siihen loput kaksi viiden laukauksen sarjaa.

Taulun metsot ammutaan järjestyksessä vasen yläkuvio, oikea yläkuvio, keski kuvio, vasen alakuvio, oikea alakuvio. Elektronisissa taululaitteissa on yksi metsokuvio.

Metsokuvion rengasosien halkaisijat ulkoreunasta ulkoreunaan ovat:

10	15 mm	6	75 mm
9	30 mm	5	90 mm
8	45 mm	4	105 mm
7	60 mm		

### 8.3 Rata

3. Ampumamatka on 50 metriä (49,5–51 m). Ampumapaikan sijainti ei saa poiketa sivu- eikä korkeussuunnassa 2 metriä enempää siitä vaakasuorasta viivasta, jonka ajatellaan kulkevan kuvion keskipisteen kautta kohtisuoraan taululinjaa vastaan.
4. Ampumapaikan edessä tulee olla 80–100 cm korkea penkki tai pöytä varusteita varten.  
Taulujen takana on oltava taustavalli, jonka on oltava niin korkea ja sellaista materiaalia, että kaikki tauluihin tarkoitetut luodit pysähtyvät siihen.

### 8.4 Valmiusasento

5. Valmiusasennossa on aseennon piipun osoitettava yläviistoon ja aseennon perän on oltava nähtävissä laukaisevan käden olkapäältä. Asennon on oltava ”liikkumaton”.

### 8.5 Ampuma-asento

6. Ampuma-asento on pystyasento, jossa hihnattuen käyttö on sallittu. Sarjassa S13 ampujat saavat käyttää erillistä ampumatukea, ks. kohta 1.22.

### 8.6 Valmistautuminen

7. Ennen erän alkua suoritetaan nimenhuuto.
8. Ampumaan valmistautuva erä käydään vielä paikka paikalta läpi ja tuomarin tai toimitsijan ilmoittama kilpailijan taulunumero on jokaisen kilpailijan selvästi toistettava.

## 8.7 Koelaukaukset

9. Tämän jälkeen lajituomari selostaa harkintansa mukaan lyhyesti koelaukausten suorituksen ja osumien ilmaisutavan sekä kilpailun kulun. Ampujilla on mahdollisuus kahteen koelaukukseen. Tiedusteltuaan: "Onko kysyttävää?" ja todettaan kaiken olevan kunnossa, hän ilmoittaa: "Ensimmäinen koelaukaus. Valmistautukaa. Yhdellä patruunalla lataa".
10. Kun ammunnan johtaja toteaa, että ampujat ovat valmiit, hän antaa ampumisluvan: "Saa ampua". Kysytyään, ovatko kaikki ampuneet, hän kommentaa: "Lukot auki".
11. Tämän jälkeen näytetään tai ilmoitetaan koelaukauksen arvo ja suunta sitä pyytäneille.
12. Toinen koelaukaus ammutaan samalla tavalla. Koelaukausten jälkeen taulut tarkastetaan, ettei osumia ole osuma-alueella. Osumat merkitään väripuikolla.

## 8.8 Ammunnan suoritus

13. Kilpailusarjat alkavat komennolla: "Valmistautukaa ensimmäiseen viiden laukauksen kilpailusarjaan!". Tämän jälkeen (vähintään 30 sekuntia) komennetaan "Lataa!", jolloin ampujat lataavat aseensa. Lajituomari kysyy tämän jälkeen: "Ovatko ampujat valmiit?" Kaikkien kilpailijoiden ollessa valmiusasennossa annetaan äänimerkki, joka aloittaa 2,5 minuuttia kestävän ampuma-ajan. Ampuma-aika päättyy viiden sekunnin pituiseen äänimerkkiin, jonka aikana saa vielä ampua. Lajituomari kysyy: "Ovatko kaikki ampuneet?" ja kommentaa sen jälkeen: "Lukot auki. "

Tauko sarjojen välillä on noin kaksi minuuttia. Sarjatauon aikana ei asetta saa nostaa pöydältä eikä ampuja saa poistua suorituspaikaltaan. Loput kolme kilpailusarjaa ammutaan ensimmäisen tapaan samoilla lajituomarin



komennoilla. Viimeisen ”Lukot auki” komennon jälkeen komennetaan ”Turvalippu paikoilleen”.

## 8.9 Järjestysmääräyksiä

14. Ampujan tulee tuntea yleismääräykset ja lajinsa säännöt.
15. Aseen lipastaminen ja lataaminen on sallittu vasta sitten, kun ampuja on omalla vuorollaan ampumapaikallaan kivääri maalialueelle suunnattuna ja saanut siihen oikeuttavan käskyn tai luvan.
16. Ampujan tulee olla ampumapaikalla yksin eikä häntä saa avustaa (katso sääntökohta 1.8.13b) eikä häiritä,
17. Patruuna- tai asehäiriön sattuessa saa käyttää varapatruunaa.
18. Mikään ampujasta, aseesta tai patruunasta aiheutunut häiriö ei oikeuta lisäaikaan tai uusintaan. Jos ilmeisen vaaran tai ratalaitteen takia sarja keskeytyy, ammutaan koko sarja uudelleen.
19. Jos ampuja tarpeettomasti vitkastelee, voi lajituomari antaa ampujalle 30 sekuntia aikaa ja sitten määrätä kilpailun alkamaan.
20. Osumia saa tähyttää pelkästään aseeseen kiinnitetyllä tähtäinlaitteella ja ainoastaan kilpailusuorituksen aikana.
21. Pahvitauluun ammuttaessa, mikäli kilpailija on ampunut enemmän kuin kaksi laukausta samaan metsoon, otetaan tulokseen näistä osumista vain kaksi parasta. Jos kilpailija on ampunut enemmän kuin kymmenen laukausta samaan tauluun, hänen suorituksensa hylätään. Mikäli taulussa on toisen kilpailijan ampuma ylimääräinen luodinreikä, otetaan tulokseen samassa metsokuviossa olevista osumista kaksi parasta.

22. Valmistautumisessa, rangaistuksissa ja käyttäytymisessä kilpailusuorituksen aikana noudatetaan metsästysampumäsääntöjen yleismääräyksiä ja metsästysluodikkoammunnan sääntöjä.

## 8.10 Osuman arvo ja tulkkaus

23. Tulkinvaraisen osuman arvo todetaan 5,6 mm:n tappitai levytulvilla. Tulkkausohje 1.20.27 ja 28. Tarkastuksen ja pistelaskun jälkeen taulut tuodaan kilpailijoiden saataville. Elektronisessa taulussa tulos näkyy välittömästi ammunnan päätyttyä.

## 8.11 Loppukilpailu

24. Loppukilpailussa ammutaan kaksi viiden laukauksen sarjaa pystyasennosta. Kilpailijat sijoitetaan ampumapaikoille alkukilpailun mukaisessa paremmuusjärjestyksessä. Loppukilpailun aluksi on ampujilla mahdollisuus kahteen koelaukukseen. Niiden jälkeen ensimmäinen sarja ammutaan samoin kuin alkukilpailun pystysarja. Sarjan jälkeen osumat tulkataan ja kirjataan ja lisätään kilpailijan alkukilpailutulokseen. Yhteistulos tiedotetaan kilpailijoille ja yleisölle. Taulut paikataan läpinäkyvillä paikkalapuilla. Toinen kilpailusarja ammutaan laukaus kerrallaan lajituomarin komentojen mukaan. Komennot ovat: "Valmistautukaa!", "Yhdellä patruunalla lataa!", "Ovatko ampujat valmiit?", äänimerkki. Kun 25 sekuntia on kulunut, viiden sekunnin äänimerkki, jonka aikana saa ampua. Tämän jälkeen komennetaan "Lukot auki!". Laukauksen ampumiseen on aikaa 30 sekuntia. Osuma tulkataan ja lisätään välisummaan. Saatu yhteistulos tiedotetaan paremmuusjärjestyksessä kilpailijoille ja yleisölle ennen seuraavaa laukausta. Näin ammutaan loput neljä kilpalaukausta. Viimeisen "Lukot auki" komennon jälkeen komennetaan "Turvalippu paikoilleen".

## 8.12 Sijoituksen ratkaiseminen

25. Sijoituksen ratkaisee sarjojen yhteenlaskettu pistemäärä.

## 8.13 Tasatuloratkaisut – Uusinta-ammunta

26. Kolme ensimmäistä sijaa ratkaistaan aina uusinta-ammunnalla:

- a) alkukilpailussa (5+5+5+5) ratkaisee:
  1. numero-osumien lukumäärä
  2. kymppien, yhdeksikköjen jne. lukumäärä koko kilpailussa
  3. viimeinen, viimeistä edellinen laukaus jne.
- b) alku- ja loppukilpailussa (5+5+5+5) ja (5+5) ratkaisee:
  1. numero-osumien lukumäärä koko kilpailussa
  3. loppukilpailun pistemäärä
  3. kymppien, ysien jne. lukumäärä koko kilpailussa
  4. viimeinen, viimeistä edellinen laukaus jne.

## 8.14 Uusinta-ammunta

27. Uusinta-ammunta mitalisijoista ammutaan heti tulosten selvittyä omalta loppukilpailun ampumapaikalta. Uusinnassa ammutaan yksi laukaus kerrallaan, kunnes ero syntyy. Laukauksen ampumiseen on aikaa 30 sekuntia. Komennot ovat samat kuin loppukilpailun toisessa sarjassa. Lajituomari sanoo, mihin kuvioon ammutaan.
28. Uusinta-ammuntaan osallistuneiden keskinäinen järjestys määräytyy uusinta-ammunnan perusteella.

## 8.15 Joukkuekilpailu

29. Joukkuekilpailussa lasketaan vain alkukilpailussa saadut pisteet. Tasatuloksissa ratkaisee:
1. paras henkilökohtainen pistemäärä
  2. joukkueen numero-osumien lukumäärä
  3. joukkueen kymppien, ysien jne. lukumäärä

Mitä näissä säännöissä ei ole mainittu erikseen, noudatetaan kulloinkin voimassa olevia metsästysampumasääntöjä yleismääräysten, metsästysluodikkoammunnan ja metsästysammuntojen Suomen mestaruuskilpailuiden kohdalta.

## 9 ILMAHIRVIAMMUNTA



1. Tauluna käytetään kaksipäistä, joko yksikeskiöistä (elektroninen taulu) tai kaksikeskiöistä (pahvitaulu), hirvi kuviota. Rengasosien halkaisijoiden tulee olla (ulkomitat):

10	5,5 mm	5	30,5 mm
9	10,5 mm	4	35,5 mm
8	15,5 mm	3	40,5 mm
7	20,5 mm	2	45,5 mm
6	25,5 mm	1	50,5 mm

Taulussa ei saa olla minkäänlaista ennakkotäplää tai sitä tarkoittavaa merkkiä.

Kilpailu voidaan ampua radalla, jossa on kaksi taulua päällekkäin (toinen ampuja ampuu ylätauluun ja toinen alatauluun) tai peräkkäin (toinen ampuja ampuu vasemmanpuoleiseen ja toinen oikeanpuoleiseen tauluun).

### 9.1 Rata ja varusteet

2. Ampumamatka on 10 metriä. Ampumapaikan edessä tulee olla 80–100 cm korkea penkki tai pöytä varusteita varten. Ampumapaikan takana tulee olla riittävästi tilaa toimitsijoita varten. Ratalaitteisto tulee olla asennettuna siten, että taulukuvion kymppi tai päällekkäin olevien taulujen kymppien

välinen keskipiste on ampumapaikan tasosta mitattuna 140 cm:n (+/- 5 cm) korkeudella. Ammunta suoritetaan liikkuvaan hirvitauluun, jonka juoksuaukon leveys on 2 metriä. Aseen saa nostaa poskelle vasta kuvion tullessa näkyviin.

Maalitaulun liikettä aukon reunasta reunaan sanotaan juoksuksi. Juoksu aika on 5 sekuntia (+/- 0.2 s).

Ammunta käsittää 20 laukausta (10 laukausta kumpaankin suuntaan). Ensimmäinen juoksu lähtee aina oikealta. Juoksu aika mitataan siitä hetkestä, jolloin kuvion turpa tulee näkyviin, siihen hetkeen, jolloin se poistuu näkyvistä.

## 9.2 Kilpailijan valmiusasento (valmiusmerkki)

3. Valmiusasennossa on aseensa piipun osoitettava yläviistoon ja aseensa perän on oltava laukaisevan käden olkapäällä alla siten, että osa aseensa perästä koskettaa vyötärölle kiinnitettyä valmiusmerkkiä. Asennon on oltava "liikkumaton".

## 9.3 Ampuma-asento

4. Ampuma-asento on pystyasento ilman tukea.

## 9.4 Valmistautuminen

5. Lajituomari kutsuu seuraavan kilpailijan suorituspaikalle ennen edellisen kilpailijan kilpasarjan alkua. Kilpasarjan aikana ei viereiselle suorituspaikalle saa tulla eikä siitä poistua. Edeltävän kilpailijan kilpasarjan aikana saa valmistautuva kilpailija tehdä koetähtäyksiä ja kylmälaukauksia.

## 9.5 Koelaukaukset

6. Kilpasarjan aluksi on ampujalla mahdollisuus neljään koelaukukseen. Kaikki koelaukaukset lähetetään liikkeelle pyynnöstä. Lajituomari kommentaa "Neljä koejuoksu, kaikki pyynnöstä. Rata valmis!" Koelaukauksien jälkeen on ampujalla 10 sekunnin aika tähtäimen säätämiseen.

## 9.6 Alkukilpailusarja

7. Kun koelaukaukset ovat valmiit, annetaan ampujalle komento "Kilpasarja, ensimmäinen juoksu pyynnöstä, rata valmis!" Tällöin kilpailija valmistautuu ampumasuoritukseen, lataa aseensa yhdellä luodilla (lippaaseen ei saa laittaa useampaa luotia), ottaa valmiasennon sekä osoittaa olevansa valmiina sanomalla kuuluvasti "Hirvi!" tai "Valmis!". Tämän kuultuaan lähettää lajituomari ensimmäisen juoksun oikealta vasemmalle. Ammutun laukauksen tulos näytetään. Näytön jälkeen ampujan on otettava ilman eri käskyä valmiasento ja kun lajituomari toteaa ampujan olevan valmiasennossa, lähettää hän toisen juoksun liikkeelle vasemmalta oikealle. Näin jatketaan kaikki kaksikymmentä juoksua ilman taukoja.
8. Viimeisen juoksun jälkeen lajituomari ilmoittaa "Sarja valmis, lukko auki, turvalippu paikoilleen!"
9. Ensimmäiselle ampujalle sekä tauon jälkeen aloittavalle annetaan mahdollisuus kylmäharjoitteluun maksimissaan sama määrä näyttöjuoksuja kuin tuleva kilpasarja sisältää (20 kpl).

## 9.7 Loppukilpailusarja

10. Loppukilpailussa ammunnan kulku on sama kuin alkukilpailussa. Loppukilpailun suoritusjärjestys on alkukilpailun käännetty paremmuusjärjestys. Loppukilpailussa on mahdollisuus kahteen koelaukaukseen, jonka jälkeen ammutaan 10 kilpailulaukausta.

## 9.8 Häiriöt

11. Jos radan toiminnassa esiintyy selvä häiriö, juoksu uusitaan aina riippumatta siitä, onko kilpailija ampunut. Jos juoksu lähtee ennen kilpailijan antamaa "valmis"-merkkiä tai ei lähde kolmen sekunnin kuluessa siitä, on kilpailijalla oikeus keskeyttää ammunta kättä kohottamalla ja ilmoittamalla kuuluvasti "Seis!". Juoksu uusitaan. Jos tapahtuu jotakin sellaista, joka häiritsee kilpailijan normaalia suoritusta, hänellä on lajituomarin harkinnasta mahdollisuus uuteen juoksuun, edellyttäen ettei häiriö ole kilpailijasta johtuva.

## 9.9 Järjestysmääräyksiä

12. Kilpataulut numeroidaan kilpailijanumerolla sekä järjestysnumeroilla 1–10 (ei koske elektroniseen tauluun ammuttaessa). Valmistautumisessa, rangaistuksissa sekä käyttäytymisessä kilpailusuorituksen aikana noudatetaan metsästysshirviammuntakilpailun sääntöjä soveltuvin osin.

## 9.10 Osuman arvo ja tulkkauk

13. Tulkinanvaraisen osuman arvo todetaan 4,5 mm:n tappi-, levy- tai negatiivitulkilla. Tulkkauksohje 1.20.27 ja 28. Tarkastuksen jälkeen taulut on tuotava kilpailijoiden saataville.

## 9.11 Sijoituksen ratkaiseminen

14. Sijoituksen ratkaisee alkukilpailun tai alku- ja loppukilpailun yhteenlaskettu pistemäärä.



## 9.12 Tasatulokset ratkaisut – uusinta-ammunta

15. Tasatuloksissa kolme ensimmäistä sijaa ratkaistaan uusinta-ammunnalla:
  - a) alkukilpailussa (20 ls) ratkaisee:
    1. numero-osumien lukumäärä
    2. kymppien, yhdeksikköjen, jne. lukumäärä
    3. viimeinen laukaus, viimeistä edellinen laukaus, jne.
  - b) alku- ja loppukilpailussa (20+10 ls) ratkaisee:
    1. numero-osumien lukumäärä koko kilpailussa
    2. loppukilpailun pistemäärä
    3. kymppien, yhdeksikköjen jne. lukumäärä koko kilpailussa
4. viimeinen laukaus, viimeistä edellinen laukaus, jne.

## 9.13 Uusinta-ammunta

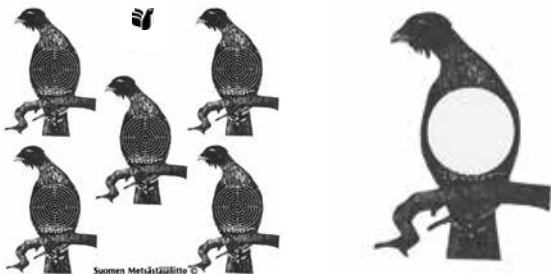
16. Uusinta-ammunnassa ammutaan kaksi juoksua kerrallaan, kunnes ero syntyy. Uusinnan suoritusjärjestys arvotaan. Uusinta-ammunta suoritetaan käyttäen samoja komentoja kuin loppukilpailussa. Uusinta-ammunta ratkaisee siihen osallistuneiden keskinäiset sijoitukset. Uusinta-ammunnassa ei koelaukauksia eikä kylmälaukauksia.

## 9.14 Tasatulokset joukkuekilpailussa

17. Tasatulokset joukkuekilpailussa ratkaisee:
  1. paras henkilökohtainen pistemäärä
  2. joukkueen numero-osumien lukumäärä
  3. joukkueen kymppien, yhdeksikköjen... jne. lukumäärä.

Mitä näissä säännöissä ei ole mainittu erikseen, noudatetaan kuitenkin voimassa olevia metsästysampumasääntöjä yleismääräysten, metsästyshirviammunnan ja metsästysammuntojen Suomen mestaruuskilpailuista laadittujen sääntöjen osalta.

## 10 ILMALUODIKKOAMMUNTA



### 10.1 Maalitaulu

1. Kuviona on suomalainen metsokuvio. Taulu voi olla elektroninen tai pahvinen. Yhdessä pahvitaulussa on viisi metsokuviota. Taulun metsojen tulee näkyä kokonaan taulukotelon aukosta. Taulun koko on 170 x 170 mm. Taulut voivat olla myös nauhassa. Ammunta käsittää neljä viiden laukauksen sarjaa, jotka ammutaan eri tauluihin. Taulun metsoja ammutaan järjestyksessä vasen yläkuvio, oikea yläkuvio, keskikuvio, vasen alakuvio, oikea alakuvio. Elektronisissa taululaitteissa on yksi metsokuvio.

Metsokuvion rengasosien halkaisijat ulkoreunasta ulkoreunaan ovat:

10	3 mm	6	15 mm
9	6 mm	5	18 mm
8	9 mm	4	21 mm
7	12 mm	3	24 mm

Numero 10 keskellä on 0,5 mm halkaisijaltaan oleva napakymppi. Elektronisen taulun napakymppi riippuu laitteesta ja ohjelmistosta. Se saattaa näkyä erillisenä kuviona tai osuman desimaalilukuna. Napakympin määritelmä on ilmoitettava ennen kilpailun aloitusta.

## 10.2 Rata

2. Ampumamatka on kymmenen metriä. Sähköisiä tai mekaanisia taulunvaihtolaitteita voidaan käyttää. Ampumapaikan edessä tulee olla 80–100 cm korkea penkki tai pöytä varusteita varten. Ampumapaikan takana tulee olla riittävästi tilaa toimitsijoita varten.

Taulukotelo tai taulunpidin tulee asentaa siten, että keskimäisen metson napakymppi on ampumapaikan tasosta mitattuna 140 cm:n (+/- 5 cm) korkeudella.

## 10.3 Valmiusasento

3. Valmiusasennossa on aseennon piipun osoitettava yläviistoon ja aseennon perän on oltava nähtävissä laukaisevan käden olkapäiden alta. Asennon on oltava "liikkumaton".

## 10.4 Ampuma-asento

4. Ampuma-asento on pystyasento ilman tukea. Sarjassa S13 ampuvat sekä tytöt että pojat pystyasennosta tukea käyttäen, ks. kohta 1.22.

Lataustuen käyttö on kaikissa sarjoissa kielletty. Avustaja saa ladata S13 sarjan kilpailijan aseeseen.

## 10.5 Koelaukaukset

5. Koelaukausten määrä on vapaa. Niitä varten varataan aikaa 3 minuuttia. Toiminta alkaa komennolla "Valmistautukaa koelaukauksiin!" ja kun kaikki ovat siihen valmiit, lajituomari kommentaa: "Koelaukaukset, aikaa 3 minuuttia."

Saa ampua!”. Koelaukaukset päättyvät viiden sekunnin summeriääneen ja komentoon: ”Lukot auki. Aseet pöydälle!”. Tällöin kilpailijan ase on oltava tyhjä ja lataamaton. Koetaulut poistetaan ja lajituomarin merkitsemät kilpailutaulut vaihdetaan paikalleen. Elektronisissa tauluissa laitetaan kilpasarjaohjelma päälle. Koelaukausten aikana saa osumien tähyttämiseen käyttää ratakaukoputkea tai vastaavaa.

## 10.6 Ammunnan suoritus

6. Kilpailusarjat alkavat komennolla: ”Valmistautukaa viiden laukauksen kilpailusarjaan!”. Tämän jälkeen (vähintään 30 sekuntia) komennetaan ”Lataa!”, jolloin ampujat lataavat aseensa. Lajituomari kysyy tämän jälkeen: ”Ovatko ampujat valmiit?” Kaikkien kilpailijoiden ollessa valmiussennossa annetaan äänimerkki, joka aloittaa 2,5 minuuttia kestävä ampuma-ajan. Ampuma-aika päättyy viiden sekunnin pituiseen äänimerkkiin, jonka aikana saa vielä ampua. Lajituomari kysyy:

”Ovatko kaikki ampuneet?” ja komentaa sen jälkeen:

”Lukot auki. Aseet pöydälle!”.

Mikäli ampujalla on ladattu ase viiden sekunnin äänimerkin jälkeen, tulee hänen kättä kohottamalla selvästi vastata kysymykseen ”Ei!” edellä esitettyyn kysymykseen ”Ovatko kaikki ampuneet?”.

Kilpailijan tulee välittömästi saattaa ase laukeamattomaan tilaan lajituomarin antamien ohjeiden mukaan. Ensimmäisen sarjan jälkeen vaihdetaan toinen kilpailutaulu, tai elektronisen taulun ohjelma huolehtii tästä.

Tauko sarjojen välillä on noin kaksi minuuttia. Sarjatauon aikana ei asetta saa nostaa pöydältä eikä ampuja saa poistua suorituspaikaltaan.

Toinen, kolmas ja neljäs kilpailusarja ammutaan ensimmäisen tapaan samoilla lajituomarin komennoilla. Viimeisen ”Lukot auki” komennon jälkeen komennetaan ”Turvalippu paikoilleen”.

Ilmaluodikon loppukilpailun yksittäislaukauksilla, sekä uusintalaukauksilla jokainen luoti on asetettava erikseen aseeseen (lippaaseen ei saa laittaa useampaa luotia).

## 10.7 Järjestysmääräyksiä

7. Mikäli kilpailija on ampunut kaksi laukausta samaan metsoon, otetaan tulokseen näistä osumista vain parempi. Jos kilpailija on ampunut enemmän kuin viisi laukausta samaan tauluun, hänen suorituksensa hylätään. Mikäli taulussa on toisen kilpailijan ampuma ylimääräinen reikä, otetaan tulokseen samassa metsokuviossa olevista osumista parempi.
8. Valmistautumisessa, rangaistuksissa ja käyttäytymisessä kilpailusuorituksen aikana noudatetaan metsästysampumäsääntöjen yleismääräyksiä ja metsästysluodikkoammunnan sääntöjä.

## 10.8 Osuman arvo ja tulkkaus

9. Tulkinnanvaraisen osuman arvo todetaan 4,5 mm:n tappi-, levy-, tai negatiivitulkillä. Tulkkausohje 1.20.27 ja 28. Tarkastuksen ja pistelaskun jälkeen taulut tuodaan kilpailijoiden saataville. Elektronisessa taulussa tulos näkyy välittömästi ammunnan päätyttyä.

## 10.9 Loppukilpailu

10. Loppukilpailun aluksi varataan 3 minuuttia aikaa koelaukauskille. Koelaukaukset ja ensimmäinen loppukilpailusarja ammutaan kuten alkukilpailussa. Välittömästi sarjan ampumisen jälkeen osumat tulkataan ja sarjan tulos lisätään kilpailijan alkukilpailutulokseen. Yhteistulos tiedotetaan

paremmuusjärjestyksessä kilpailijoille ja yleisölle. Toinen loppukilpailusarja ammutaan laukaus kerrallaan. Yhden laukauksen ampumiseen on aikaa 30 sekuntia lajituomarin komentojen mukaan. Komennot ovat "Valmistautukaa!", "Yhdellä patruunalla lataa!", "Ovatko ampujat valmiit?", äänimerkki. Kun 25 sekuntia on kulunut, annetaan viiden sekunnin pituinen äänimerkki, jonka aikana saa vielä ampua. Äänimerkin jälkeen lajituomari kysyy: "Ovatko kaikki ampuneet?" ja komentaa sen jälkeen: "Lukot auki. Aseet pöydälle!". Viimeisen "Lukot auki" komennon jälkeen komennetaan "Turvalippu paikoilleen". Jokaisen laukauksen jälkeen osumat tulkitaan, lisätään edelliseen summaan ja tiedotetaan paremmuusjärjestyksessä kilpailijoille ja yleisölle. Loppukilpailussa ampujat sijoitetaan ampumapaikoille alkukilpailun mukaisessa paremmuusjärjestyksessä.

## 10.10 Sijoituksen ratkaiseminen

11. Sijoituksen ratkaisee sarjojen yhteenlaskettu pistemäärä.

## 10.11 Tasatuloratkaisut – Uusinta-ammunta

12. Kolme ensimmäistä sijaa ratkaistaan aina uusinta-ammunnalla:
- a) alkukilpailussa (5+5+5+5) ratkaisee:
    - 1. numero-osumien lukumäärä
    - 2. neljännen, kolmannen ja toisen sarjan pistemäärä
    - 3. kymppien, yhdeksikköjen jne. lukumäärä koko kilpailussa
    - 4. viimeinen, viimeistä edellinen laukaus jne.
  - b) alku- ja loppukilpailussa (5+5+5+5) ja (5+5) ratkaisee:
    - 1. numero-osumien lukumäärä koko kilpailussa
    - 2. loppukilpailun pistemäärä
    - 3. kymppien, ysien jne. lukumäärä koko kilpailussa
    - 4. viimeinen, viimeistä edellinen laukaus jne.

## 10.12 Uusinta-ammunta

13. Uusinta-ammunta mitalisijoista ammutaan heti tulosten selvittyä omalta loppukilpailun ampumapaikalta. Uusinnassa ammutaan yksi laukaus kerrallaan, kunnes ero syntyy. Uusinta-ammunnassa napakymppi voittaa tavallisen kympin. Laukauksen ampumiseen on aikaa 30 sekuntia. Komennot ovat samat kuin loppukilpailun toisessa sarjassa. Lajituomari sanoo, mihin kuvioon ammutaan.
14. Uusinta-ammuntaan osallistuneiden keskinäinen järjestys määräytyy uusinta-ammunnan perusteella.

## 10.13 Joukkuekilpailu

15. Joukkuekilpailussa lasketaan vain alkukilpailussa saadut pisteet. Tasatuloksissa ratkaisee:
  1. paras henkilökohtainen pistemäärä
  2. joukkueen numero-osumien lukumäärä
  3. joukkueen kymppien, ysien jne. lukumäärä

Mitä näissä säännöissä ei ole mainittu erikseen, noudatetaan kulloinkin voimassa olevia metsästysampumasääntöjä yleismääräysten, metsästysluodikkoammunnan ja metsästysammuntojen Suomen mestaruuskilpailuiden kohdalta.

## 11. HIRVENHIIHTO

### 11.1 Osalajit, rata ja maalikuvi

1. Kilpailu jakautuu kolmeen osalajiin: hiihtoon, etäisyyden arviointiin ja ampumiseen. Kaikki osalajit on suoritettava kokonaan.
2. Maalitauluna käytetään hirvitaulun keskiötä.
3. Osumien tulkitsemiseen käytetään 8 mm tulkkaa.
4. Hiihtomatka on 7–9 km helpohkoa murtomaata. S13, S16, N65, M70 ja M80 sarjalle voi kilpailun järjestäjä lyhentää hiihtomatkaa enintään 2 km.

### 11.2 Ampumapaikka

5. Ampumamatka on sata (97–101) metriä. Ampumapaikalla on toimittava siten, että ampuja käsittää sekä ampumapaikkansa että taulunsa numeron.
6. Ampumapaikan sijainti ei saa poiketa sivu- eikä korkeussuunnassa 4 metriä enempää siitä vaakasuorasta viivasta, jonka ajatellaan kulkevan kuvion keskipisteen kautta kohtisuoraan taululinjaa vastaan. Takana tulee olla tilaa ratatuomariston työskentelylle ja kilpailijoiden on voitava saapua ampumapaikalle ja lähteä siltä toisiaan häiritsemättä. Kilpailun järjestäjä voi harkintansa mukaan käyttää taulun taustapahvia.

### 11.3 Kilpailun suoritus

7. Kilpailussa käytetään perinteistä hiihtotyyliä. Tätä sääntöä rikkonut kilpailija tai viestijoukkue suljetaan kilpailusta.
8. S13-sarjassa saa olla avustaja mukana kilpailureitillä. Avustaja ei kuitenkaan saa mennä arviointipaikalle. Jos avustaja kilpailee, hän voi lähteä reitille vasta oman kilpailusuorituksensa jälkeen.



9. Kilpailussa tarvittavat varusteet, ase mukaan lukien, on kuljetettava koko kilpailun ajan mukana.
- S13, S16, N65 ja M80 -sarjan kilpailijat eivät kuljeta hirvenhiihdossa asetta mukana, vaan aseet ja patruunat sekä kuulosuojaimet on säilytettävä hiihtosuorituksen aikana niille varatuilla paikoilla ja aseiden lukko avattuna. Em. sarjojen kilpailijat voivat kuljettaa kuulosuojaimet myös mukanaan.
- Kilpailualueella on aseet kuljetettava lukot irrotettuna tai turvalippu aseessa kuten yleismääräysten kohdassa 1.12.17 sanotaan. Turvalipun saa ottaa pois asetarkastuksessa, tai kun mennään lähtöalueelle. Aseen lukon saa laittaa kiinni lähtöalueella ja lukko saa olla kiinni hiihtosuorituksen aikana. Aseen irtolipas saa olla kiinni lipasaukossa ainoastaan omalla ampumapaikalla. Lukko on avattava ja lipas on otettava irti lipasaukosta viimeisen laukauksen ampumisen jälkeen ennen ampumapaikalta poistumista. Toimitsija avaa aseiden lukon ja tarkastaa aseiden heti, kun kilpailija tulee maaliin.

#### 11.4 Etäisyyden arviointi

10. Etäisyyden arviointi suoritetaan kahteen suomalaisen hirvikuvion päähän kahdelta eri arviopaikalta. Kullakin arviopaikalla tehty arvio on lopullinen. Kuvioiden tulee olla 50–200 m:n etäisyydellä arviointipaikasta. Saman sarjan kilpailijoiden arviomatkojen summa ei saa vaihdella enempää kuin 10 %.
11. Kuvio tulee leikata siten, että leikkausviiva sivuaa ulointa korvannipukkaa ja ulointa rengasta. Kuvio tulee leikata irti taustastaan ja sen tulee sijaita niin, että se maastokohta, jossa kuvio on, näkyy arviointipaikalle. Mittaus suoritetaan luotisuoraan. Kuvion tulee olla kohtisuoraan arviointilinjaa vastaan ja turpa vaakatasossa.
12. Arviointi on suoritettava silmävaraisesti. Käden, suksisauvan tai muun apulaitteen käyttö on kielletty.

## 11.5 Ampuminen

13. Ampuminen suoritetaan hiihtotaipaleen jälkipuoliskolla.
14. Tuomariston antama taulunumero on kilpailijan ennen ampumista selvästi toistettava.
15. Ampuma-asento on pystyasento ilman tukea sukset jalassa. Kantohihnojen tai valjaiden käyttö apuna on sallittua. Kilpailuvuonna enintään 13 vuotta täyttävät tytöt ja pojat ampuvat pystyasennosta tukea käyttäen (ks. kohta 1.22). Avustaja saa ladata S13 sarjan kilpailijan aseeseen.
16. Ammuntasuoritus käsittää kymmenen laukausta.
17. Aseen saa ottaa selästä, kiinnittää irtolippaan ja ladata vasta kilpailijalle osoitetulla ampumapaikalla. Ladatun aseensa kanssa siirtyminen ampumapaikalla on kielletty.

## 11.6 Kilpailun tulos

18. Kilpailun tulos saadaan laskemalla osalajien pistemäärät yhteen.

## 11.7 Hiihtopisteet

19. Pisteet lasketaan seuraavasti: Hiihtoaika otetaan sekunnin tarkkuudella. Paras hiihtäjä kussakin sarjassa saa 300 pistettä. Parhaan hiihtäjän ajan ylittämisestä vähennetään 5 tappiominuuttia asti 1 piste 10 sekuntia kohti ja 5 minuutin ylittävältä osalta 1 piste 20 sekuntia kohti.

## 11.8 Pisteet etäisyyden arvioinnista

20. Etäisyyden arviointi suoritetaan täysin metrein. Mikäli molemmat arviointitehtävät ovat oikein, saa arvioinnista 300 pistettä. Jokaista virhemetriä kohden vähennetään 2 pistettä 300:sta.

## 11.9 Ampumapisteeet

21. Pistemäärä ampumisesta saadaan kertomalla ampumatulos kuudella. Suurin mahdollinen ampumapistemäärä on 600. Mikäli kuviossa on enemmän kuin 10 luodinreikää, eikä millään lailla voida todeta, mitkä niistä ovat kyseisen ampujan ampumia, lasketaan parhaat osumat ampujan hyväksi.

## 11.10 Tulosten julkistaminen

22. Ampumatulokset tulkitaan, merkataan ja kirjataan ja keskiöt tuodaan paikkaan, missä ne ovat kilpailijoiden saatavissa. Ainakin suuremmissa kilpailuissa tulisi pyrkiä siihen, että tulokset luotettavasti voitaisiin julkistaa samoihin aikoihin kuin kilpailijan saavuttama hiihtotulos. Arviointituloksen julkistamisajankohdan ratkaisee kilpailujen läpiviemisen tarkoituksenmukaisuus sekä tasapuolisuuden vaatimukset.

## 11.11 Sijoituksen ratkaiseminen

23. Sijoituksen ratkaisee saatu pistemäärä. Tasatuloksen sattuessa voittaa se, jolla on parempi ampumatulos. Ellei eroa synny näin, ratkaisee parempi hiihtoaika.
24. Joukkuekilpailussa voittaa tasatuloksen sattuessa se joukkue, jolla on paras henkilökohtainen tulos tai ampumatulos ja sitten paras henkilökohtainen hiihtoaika.

## 12 HIRVENHIIHTOVIESTI

Kilpailussa noudatetaan soveltuvin osin hirvenhiihdon sääntöjä.

### 12.1 Rata ja varusteet

1. Maalina käytetään selvästi taustan väristä poikkeavaa 25 cm halkaisijaltaan olevaa taulua. Osumat tulee ilmaista tauluun liittyvällä selkeällä näyttölaitteella tai muulla tavoin siten, että osuma tulee ymmärretyksi.
2. Hiihtomatka on 3–4 km helpohkoa murtomaata osuutta kohti. Noin 2/3 matkasta sijoittuu ennen ammuntaa.
3. Etäisyyden arviointi tapahtuu yhteen hirvikuvion päähän siten, että saman osuuden hiihtäjät arvioivat samaan kuvioon.

### 12.2 Kilpailun järjestelyt

4. Y ja Y50 joukkueissa on neljä ja naisten joukkueessa kolme kilpailijaa. Y50 viestissä on oltava vähintään kaksi kilpailijaa, jotka kilpailuvuonna täyttävät vähintään 60 vuotta. Harjoitusluontoisissa kilpailuissa voidaan joukkueen suuruus sopia toisinkin. Tukiampujat (S13) saavat osallistua Y- ja N-sarjan viestiin. Viesteissä saa olla enintään yksi tukiampuja / joukkue.
5. Naisten viestissä kilpailijat, jotka kilpailuvuonna täyttävät enintään 16 vuotta tai vähintään 65 vuotta eivät kuljeta asetta mukanaan.  
Y ja Y50 viestissä kilpailijat, jotka kilpailuvuonna täyttävät enintään 16 vuotta tai vähintään 80 vuotta, eivät kuljeta asetta mukanaan.
6. Joukkueen kokoonpano ja hiihtojärjestys on ilmoitettava järjestäjille 1 tunti ennen lähtöaikaa. Järjestäjät voivat määrätä tähän sääntöön poikkeuksen.

7. Joukkueiden numeroinnin tai tunnusten tulee olla osuukittain helposti erotettavissa.
8. Lähtö tapahtuu yhteislähtönä ampuma-aseen laukauksella.
9. Mikäli tapahtuu varaslähtö, on lähtö uusittava. Varaslähtö merkitsee varoitusta joukkueelle.
10. Myöhästyminen ei oikeuta uuteen lähtöaikaan.
11. Lähtöpaikalla tulee olla jokaiselle joukkueelle oma latu ainakin 100 m:n matkalla ja niiden tulee vähitellen yhtyä.
12. Vaihtoalueen pituus on 30 m. Mikäli vaihto ei tapahdu tällä alueella, on vaihto uusittava.
13. Vaihto katsotaan tapahtuneeksi, kun saapuva kilpailija on kädellä koskettanut seuraavaa viestinviestä.

### 12.3 Ampuminen

14. Ampuminen käsittää viisi laukausta osuutta kohti.

Kilpailuvuonna enintään 13 vuotta täyttävät voivat ampua pystyasennosta tukea käyttäen. Huoltaja kantaa tukiampujan aseensa asetelineestä ampumapaikalle ja ammunnan jälkeen asetelineeseen yhtä matkaa kilpailijan kanssa. Huoltaja voi asettaa ampumatuen paikalleen, mutta hän ei saa ladata asetta tai muulla tavoin auttaa kilpailijaa.

### 12.4 Sakot

15. Etäisyyden arviointivirhe ja ohilaukaus aiheuttavat kilpailijalle sakkokierroksia seuraavasti:

#### Arviointivirhe

6–10 m	200 m
11–15 m	2 x 200 m
16–20 m	3 x 200 m
21–25 m	4 x 200 m
yli 25 m	5 x 200 m

#### Ohilaukaus

1 kpl	400 m
2 kpl	2 x 400 m
3 kpl	3 x 400 m
4 kpl	4 x 400 m
5 kpl	5 x 400 m

16. Voidaan käyttää yhtä tai kahta sakkorataa.
17. Mikäli myöhemmin havaitaan, että lajituomari on määrännyt liikaa tai liian vähän sakkokierroksia, muutetaan ao. kilpailijan ja hänen joukkueensa tulosta väärää sakkokierrosmäärää vastaa-vasti siten, että siihen lisätään tai siitä vähennetään se aika, mikä on saatu laskemalla ko. kilpailijan sakkokierrokseen käyttämä aika. Kilpailijan sakkokierrokseen käyttämä aika lasketaan kaavalla: sakkokierroksen pituus x viestin osuus aika / hiihdetty matka (sis. hiihdetyt sakkokierrokset). Vastuu toimitsijan ilmoittamien sakkokierrosten oikean määrän kiertämisestä on kilpailijalla.
18. Kilpailun järjestäjä voi harkintansa mukaan korvata hirvenhiihtoviestin sakkokierrokset aikasakoilla
- arviosakko 45 s
  - ammuntasakko 90 s
- Aikasakot lisätään kilpailijoiden osuusaikeihin.

## 13 HIRVENJUOKSU JA HIRVENJUOKSUVIESTI

1. Hirvenjuoksussa ja hirvenjuoksuviestissä noudatetaan hirvenhiihdon ja hirvenhiihtoviestin sääntöjä seuraavin poikkeuksin:  
Kilpailualueella on aseet kuljetettava lukot irrotettuna tai turvalippu aseessa kuten yleismääräysten kohdassa 1.12.17 sanotaan. Turvalipun saa ottaa pois asetarkastuksessa tai kun ase viedään asetarkastukseen tai asetelineeseen.

### 13.1 Juoksumatkat

2. Juoksumatka on n. 4–5 km. S13, S16, N65, M70 ja M80 sarjalle voi kilpailun järjestäjä lyhentää juoksumatkaa enintään 1 km.
3. Juoksumatka viestissä on n. 2–3 km.
4. Hirvenjuoksuviestin sakkokierrokset:
  - arviointi 100 m
  - ammunta 200 m
  - porrastus kuten hirvenhiihdossa.Aikasakot hirvenjuoksuviestissä:
  - arviosakko 30 s
  - ammuntasakko 60 s

### 13.2 Määräyksiä ampumasuoritukseen

5. Ase ja patruunat säilytetään juoksuosuuden aikana niille varatussa asetelineessä. Aseen lukon on oltava avattuna ja irtolipas irti lipasaukosta. Kuljetettaessa asetta asetelineestä ampumapaikalle ja takaisin on aseiden lukon oltava avattuna ja piipun osoitettava ylöspäin. Aseen irtolippaan saa kiinnittää ja aseeseen saa ladata vasta kilpailijalle osoitetulla ampumapaikalla. Aseen lukko on avattava ja irtolipas on otettava irti lipasaukosta, ennen ampumapaikalta poistumista.

6. Kilpailun järjestäjän velvollisuus on tarvittaessa erikseen käskemällä huolehtia siitä, että aseiden lukko jää ampu-  
masuorituksen jälkeen auki ja lipas on irti lipasaukosta.  
Turvalippu laitetaan aseeseen tai lukko otetaan irti, kun  
ase noudetaan asetelineestä.
7. Ammunnassa tarvittavista varusteista voidaan ainoastaan  
kuulosuojaimet säilyttää juoksuosuuden aikana aseteli-  
neessä.
8. Ampumapaikalta on selkeästi kyltein merkittävä "KÄVELY-  
ALUE", ks. kohta 1.5.c.



## 14 HIRVIKÄVELY

### 14.1 Yleistä

1. Hirvikävely koostuu kolmesta osalajista; kävelystä, etäisyyden arvioinnista ja amunnasta.
2. Kaikki osalajit on suoritettava kokonaan ilman tarpeetonta viivyttelyä.
3. Kävelymatka on 3–5 km maastoradalla. Kävelysauvojen käyttö on sallittua.
4. Etäisyyden arviointi suoritetaan neljään hirvikuvion päähän, jotka ovat 50–200 m:n etäisyydellä arviointipaikasta.
5. Maalituluna käytetään hirvitaulun keskiötä, johon ammutaan 10 laukausta pystyasennosta 100 metrin matkalta.
6. Kilpailun tulos saadaan laskemalla etäisyyden arvioinnin ja amunnan pisteet yhteen.
7. Hirvikävelyssä noudatetaan soveltuvin osin hirvenjuoksun sääntöjä.

### 14.2 Pukeutuminen ja varusteet

8. Normaalit kevyet ulkoiluun tai urheiluun soveltuvat asusteet ovat sallittuja. Samaa asustetta on käytettävä koko kilpailusuorituksen ajan. Ampujan takki ja -jalkineet ovat kiellettyjä. Ns. ampujankäsineitä, -lakkia ja -silmälaseja saa käyttää.
9. Etäisyyden mittauslaitteiden käyttö tai kuljetus kilpailureitillä on kielletty.
10. Matkapuhelimen, tabletin tms. käyttö kilpailureitillä on kielletty.

### 14.3 Etäisyyden arviointi

11. Etäisyyden arviointi suoritetaan täysin metrein neljältä arviointipaikalta neljään hirvikuvion päähän. Kullakin arviopaikalla tehty arvio on lopullinen. Edelliselle arviopaikalle ei saa palata takaisin.
12. Arviopaikalla työskennellään itsenäisesti. Keskustelu ja yhteistyö toisten kilpailijoiden kanssa on kielletty. Ensin varoitus ja toisesta rikkeestä kilpailija suljetaan pois kilpailusta.
13. Etäisyyden arviointipaikka voi olla ennen ammuntaa tai sen jälkeen.
14. Arviointi on suoritettava silmävaraisesti. Käden tai muun apulaitteen käyttö on kielletty.
15. Saman sarjan kilpailijoiden arviomatkojen summa ei saa vaihdella enempää kuin 10 %.
16. Mikäli kaikki neljä arviointitehtävää on oikein, saa arviointista 600 pistettä. Jokaista virhemetriä kohden vähennetään 2 pistettä 600:sta.

### 14.4 Ampumapaikka

17. Ampumamatka on sata (97–101) metriä. Ampumapaikalla on toimittava siten, että ampuja käsittää sekä ampumapaikkansa että taulunsa numeron.

### 14.5 Asemääritykset

18. Hirvikävelyssä käytettävän aseeneen tulee olla Metsästysampumasääntöjen yleismääräysten mukainen, ks. kohta 1.21.

## 14.6 Määräyksiä ampumapaikkatoimintaan

19. Ase ja patruunat säilytetään kävelysuorituksen aikana niille varatussa asetelineessä. Aseen lukko on oltava avattuna. **ja irtolipas irti lipasaukosta.** Kuljetettaessa asetta aseteliinestä ampumapaikalle ja takaisin on aseiden lukon oltava avattuna ja piipun osoitettava ylöspäin.  
Aseen irtolippaan saa kiinnittää ja aseiden saa ladata vasta kilpailijalle osoitetulla ampumapaikalla. Aseen lukko on avattava ja irtolipas on otettava irti lipasaukosta ennen ampumapaikalta poistumista.
20. Kilpailun järjestäjän velvollisuus on tarvittaessa erikseen käskemällä huolehtia siitä, että aseiden lukko jää ampu-  
masuorituksen jälkeen auki ja lipas on irti lipasaukosta. Turvalippu laitetaan aseeseen tai **lukko otetaan irti, kun ase noudetaan asetelineestä.**
21. Ammunnassa tarvittavista varusteista voidaan ainoastaan kuulosuojaimet säilyttää kävelyosuuden aikana aseteliinessä.

## 14.7 Ammunta

22. Ampuminen suoritetaan kävelytaipaleen jälkipuoliskolla. **Kilpailijan tulee olla ampumapaikalla yksin (katso sääntökohta 1.8.13b),** eikä häntä saa häiritä. Ampumapaikalla ei saa puhua eikä ampumapaikalta saa poistua kesken ammunnan.
23. Ampuma-asento on pystyasento ilman tukea.
24. Kilpailuvuonna enintään 13 vuotta täyttävät tytöt ja pojat ampuvat pystyasennosta tukea käyttäen, ks. kohta 1.22.
25. Ampuma-aika on 7 minuuttia. Aika alkaa siitä, kun kilpailija noutaa aseiden aseteliinestä ja päättyy siihen, kun kilpailija tuo ammunnan jälkeen aseiden aseteliineseen.

Jos asetelineet ovat etäällä ampumapaikasta, voidaan ampuma-aikaa lisätä tuomarineuvoston päätöksellä. Ampuma-ajan ylityksestä vähennetään kilpailijan ampumatuloksesta 3 pistettä jokaiselta alkavalta yliaikaminuutilta. Pienemmissä kilpailuissa voidaan ampuma-aikaa kontrolloida pistokokein.

26. Pistemäärä ampumisesta saadaan kertomalla ampumatulos kuudella. Suurin mahdollinen ampumapistemäärä on 600.
27. Mikäli taulussa on enemmän kuin 10 luodinreikää, eikä millään lailla voida todeta, mitkä niistä ovat kyseisen ampujan ampumia, lasketaan parhaat osumat ampujan hyväksi.

### **14.8 Kilpailun tulos ja sijoituksen ratkaiseminen**

28. Kilpailun tulos (maksimipistemäärä 1200 pistettä) saadaan laskemalla ammunnan ja etäisyyden arvioinnin pistemäärät yhteen.
29. Sijoituksen ratkaisee saatu pistemäärä.
30. Tasatuloksen sattuessa voittaa se, jolla on parempi ampumatulos. Ellei eroa synny näin, ratkaisee:
  1. numero-osumien lukumäärä
  2. kymppien, yhdeksikköjen jne. lukumäärä.
31. Joukkuekilpailussa voittaa tasatuloksen sattuessa se joukkue, jolla on paras henkilökohtainen tulos. Ellei eroa näin synny katsotaan toiseksi paras tulos jne.

### **14.9 Tulosten julkistaminen**

32. Kilpailijan tulos pyritään julkistamaan heti maaliin tulon jälkeen huomioiden sarjan tasapuolisuuden (arviointi) vaatimukset.

## 15 HIRVENHIIHTELY

### 15.1 Yleistä

1. Noudatetaan hirvikävelyn sääntöjä seuraavin poikkeuksin:
2. Kilpailu koostuu kolmesta osalajista; hiihdosta, etäisyyden arvioinnista ja amunnasta. Kaikki osalajit on suoritettava kokonaan ilman tarpeetonta viivyttelyä.

### 15.2 Kilpailun suoritus

3. Kilpailuissa käytetään perinteistä hiihtotyyliä. Hiihtomatka on 7–9 km helpohkoa murtomaata.
4. Kilpailussa tarvittavat varusteet, ase mukaan lukien on kuljetettava koko kilpailun ajan mukana. Kilpailuvuonna enintään 16-vuotta täyttävät tytöt ja pojat, sekä vähintään 65 vuotta täyttävät naiset ja 80 vuotta täyttävät miehet voivat hiihtosuorituksen ajan säilyttää aseensa, patruunat ja kuulosuojaimet asetelineessä.
5. Ampuma-asento on pystyasento ilman tukea sukset jalassa. Aseen kantohihnojen tai valjaiden käyttö apuna on sallittua.
6. Kilpailuvuonna enintään 13 vuotta täyttävät tytöt ja pojat ampuvat pystyasennosta tukea käyttäen, ks. kohta 1.22.
7. Turvalipun saa ottaa pois asetarkastuksessa, kun mennään lähtöalueelle.

Aseen lukon saa laittaa kiinni lähtöalueella ja lukko saa olla kiinni hiihtosuorituksen aikana. Aseen irtolipas saa olla kiinni lipasaukossa ainoastaan omalla ampumapaikalla. Lukko on avattava ja lipas on otettava irti lipasaukosta viimeisen laukauksen ampumisen jälkeen ennen ampumapaikalta poistumista. Toimitsija avaa aseensa lukon ja tarkastaa aseensa heti, kun kilpailija tulee maaliin.

## 16 POHJOISMAINEN METSÄSTYSAMMUNTA

### 16.1 Yleistä

1. Noudatetaan virallisia sääntöjä Regler för Nordiskt Mästerskap i Jaktskytte (Pohjoismaisten metsästysammuntojen säännöt) muilta osin, kuin alla on lueteltu:
2. Haulimateriaalina on sallittua käyttää kilpailun järjestäjän ilmoittamia materiaaleja.
3. Pohjoismaisessa trapissa ampumapaikat voivat olla Suomen metsästystrap -sääntöjen mukaisesti suorassa linjassa.
4. Mikäli N-sarjan ampuja voisi iältään kilpailla vähintään sarjassa S60, voi hän kaurisammunnassa ampua ns. korkeammasta asennosta”.

### 16.2 Viralliset säännöt

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

## 17 EUROOPPALAINEN METSÄSTYSAMMUNTA

### Eurooppalaisen metsästysammunnan luodikkotaulut



## 17.1 Yleistä

1. Noudatetaan virallisia sääntöjä Combined Game Shooting rules (Eurooppalaisten metsästysammuntojen säännöt) muilta osin kuin alla on lueteltu:
2. Säännöissä määritellyn kilpailumuodon, joka käsittää 40 luodikkolaukausta + 50 trap kiekkoa + 50 kompak kiekkoa sijasta voidaan kilpailla myös puolta pienemmillä laukausta ja kiekkomäärillä. Ne ovat tällöin 20 luodikkolaukausta + 25 trap kiekkoa + 25 kompak kiekkoa.
3. Kilpaillaan yhdistelmäkilpailun lisäksi myös luodikkokilpailu samoilla sarjajaoilla kuin yhdistelmäkilpailu.
4. S55 ja S66 -sarjan ampujat voivat ampua kettukuvion viimeisenä. Tällöin ampujan ampumajärjestys on kauris, gemssi, sika ja kettu.
5. S55 ja S66 -sarjan ampujat voivat 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.
6. Mikäli N-sarjan ampuja voisi iältään kilpailla vähintään sarjassa S55, voi hän ampua kettukuvion samoilla säännöillä kuin S55-sarjalaiset.

## 17.2 Viralliset säännöt

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.



## 18 METSÄSTYSAMMUNTOJEN SUOMEN MESTARUUSKILPAILUT

1. Suomen mestaruuskilpailut järjestetään seuraavissa lajeissa: metsästyshirvi, metsästysluodikko, pienoishirvi, pienoisludikko, ilmahirvi, ilmaluodikko, metsästyshaulikko, metsästystrap, hirvenhiihto, hirvenjuoksu, hirvikävely, hirvenhiihtely, pohjoismainen metsästysammunta, sekä eurooppalainen metsästysammunta.

### 18.1 Kilpailujen toimeenpano

2. Kilpailujen järjestäjän, kilpailuajan ja -paikan määrää Suomen Metsästäjäliiton liittohallitus.
3. Kilpailukutsun lähettää järjestävä piiri kullekin piirille vähintään 3 kk ennen kilpailua. Kilpailukutsussa ilmoitetaan kilpailu-aika, -paikka ja päiväohjelma. Tarkemmat tiedot kilpailuohjeineen lähetetään piireille viimeistään 1 kk ennen kilpailua.
4. Järjestävän piirin tulee huolehtia siitä, että kilpailulle on otettu järjestäjän vastuuvakuutus.
5. Kilpailuihin on nimettävä tuomarineuvosto, jossa on puheenjohtaja ja neljä jäsentä. Puheenjohtajan määrää SML:n metsästysammunnan kilpailutyöryhmä. Metsästysammunnan kilpailutyöryhmä määrää tuomarineuvoston ko. lajivastaavan tai hänelle sijaisen. Kolme jäsentä määrää järjestävä piiri.

### 18.2 Osallistumisoikeus

6. Mestaruuskilpailuihin on oikeutettu osallistumaan jokainen SML:n piiri, joka edellisenä kalenterivuotena on suorittanut jäsenmaksunsa liitolle. Osanotto-oikeutettuja ovat SML:n jäsenet.

Samoissa suomenmestaruuskilpailuissa kilpailija on oikeutettu osallistumaan vain yhteen lajinsa sarjaan ja yhteen viestikilpailuun.

### 18.3 Ilmoittautuminen

7. Ilmoittautumiset suorittaa ao. SML:n piiri. Piirit vastaavat siitä, että kilpailujoukkueen kaikki jäsenet ovat todistettavasti Suomen Metsästäjäliiton jäseniä.

Piiri voi ilmoittaa kilpailuihin haluamansa määrän kilpailijoita. Ulkomaalaiset kilpailijat ilmoittautuvat suoraan järjestäjille

8. Ilmoittautumiset SM-kilpailuun on lähetettävä sähköpostitse kilpailun järjestäjälle 12 vrk ennen kilpailuja järjestäjän ilmoittamassa muodossa tai muulla järjestäjän ilmoittamalla tavalla. Järjestäjän on lähetettävä vastaanottokuittaus ilmoittautumisen vastaanotosta. Mikäli piirin ilmoittautuminen myöhästyy, korotetaan osanottomaksu **kaksinkertaiseksi** / laji / kilpailija.
9. Sarjoihin S13, S16 ja S20 ilmoitettavista kilpailijoista on ilmoitettava myös kilpailijan sukupuoli.

### 18.4 Muutokset

10. Ilmoittautumisaajan jälkeen piiri saa vaihtaa kilpailijoita, mutta vaihdosta on ilmoitettava kirjallisesti kilpailukansliaan viimeistään lajin asianomaisen sarjan alkamispäivää edeltävänä päivänä kello 19.00 mennessä.

### 18.5 Osanottomaksut

11. Osanottomaksut kaikkiin lajeihin hyväksyy SML:n hallitus. Kilpailija voi saada takaisin maksamansa osanottomaksun, jos pystyy osoittamaan kilpailun järjestäjälle hyväksyttävän syyn.

## 18.6 Aikataulu ja ohjelma

12. SM-kilpailuissa jokaisen piirin kilpailijat on arvottava tasaisesti oman sarjansa koko ampuma-ajalle, mikä on huomioitava myös tietokonearvonnan ohjelmaa laadittaessa.
13. Mestaruuskilpailujen aikataulu on laadittava siten, että sarjan alkukilpailu ja loppukilpailu voidaan ampua samana päivänä. Järjestelyissä on pyrittävä siihen, että sarja kilpailee yhtäjaksoisesti. Sarjan vaihtuessa voivat eri sarjojen edustajat ampua samassakin erässä.
14. Kilpailujen järjestäjä voi toimeenpanna kilpailujen yhteydessä täytelajeja, mutta niissä ei voida kilpailla Suomen mestaruudesta.

## 18.7 Joukkuekilpailut ja viestit

15. Piirien välillä käydään joka lajissa kaksi erillistä joukkuekilpailua (miesten ja naisten joukkuekilpailu). Miesten joukkuekilpailun tulos on kunkin piirin 10 parhaan miesten sarjoihin osallistuneen kilpailijan alkukilpailutulosten summa. Y-sarjassa kilpailevat osallistuvat miesten joukkuekilpailuun. Naisten joukkuekilpailun tulos on kunkin piirin kolmen parhaan naisten sarjoihin osallistuneen kilpailijan alkukilpailutulosten summa. Hirvikävelyssä ja -hihtelyssä käydään yksi joukkuekilpailu. Siihen lasketaan kunkin piirin 10 parhaan kilpailijan tulos kaikki sarjat huomioiden.  
  
Pohjoismaisessa metsästysammunnassa käydään yksi joukkuekilpailu. Siihen lasketaan kunkin piirin 5 parhaan kilpailijan tulos. Eurooppalaisessa metsästysammunnassa käydään yksi joukkuekilpailu molemmissa, sekä yhdistelmäettä luodikkilpailussa. Niihin lasketaan kunkin piirin 5 parhaan kilpailijan tulos.

16. S16 ja S20 -sarjassa kilpailleen pojan tulos lasketaan miesten joukkuekilpailun tulokseen, mikäli hänen alkukilpailutuloksensa on vähintäänkin 10. paras piirinsä miesten sarjoihin osallistuneista. Vastaavasti S16 ja S20 -sarjassa kilpailleen tytön tulos lasketaan naisten joukkuekilpailun tulokseen, mikäli hänen alkukilpailutuloksensa on vähintäänkin 3. paras piirinsä naisten sarjoihin osallistuneista.
17. Metsästysluodikossa, pienoisludikossa, ilmaluodikossa, hirvenhiihdossa sekä -juoksussa ei S13-sarjan tuloksia lasketa miesten tai naisten joukkuekilpailujen tuloksiin, vaan heillä on oma joukkuekilpailu. Siihen lasketaan piirin kolmen parhaan kilpailijan (alkukilpailun) tulos.
18. Mikäli piirin joukkueeseen kuuluminen on selvitetävä eri sarjoissa saman tuloksen saaneiden kilpailijoiden välillä, tehdään ratkaisu joukkueeseen pääsemisestä lajikohtaisen tasatulossääntöjen mukaan.
19. Hirvenhiihdon ja hirvenjuoksun SM-kilpailujen ohjelmaan kuuluvat myös piirienväliset viestit sarjoissa Y, Y50 ja N. Y ja Y50 sarjojen viestijoukkueet koostuvat neljästä ja naisjoukkue kolmesta kilpailijasta.

## 18.8 Palkinnot

20. Kilpailun järjestäjä hankkii mestaruusmitalit kunkin sarjan kolmelle parhaalle kilpailijalle, joukkuekilpailun mitalit S13-, M- ja N-sarjoissa, joukkuekilpailun mitalit hirvikävelyyn ja -hiihtelyyn sekä hirvenhiihdon ja hirvenjuoksun viestimitalit sarjoissa Y, Y50 ja N.
21. Kilpailut järjestävä piiri vastaa siitä, että palkinnot ovat kilpailujen arvon mukaiset. Kunniapalkintojen tulee olla esinepalkintoja, ei rahaa.
22. Täytelajien palkintojen suhteen voi kilpailujen järjestäjä menetellä haluamallaan tavalla.

### **18.9 Metsästyshirven, metsästysluodikon, metsästyshaulikon ja metsästystrapin sarjat**

23. Metsästyshirvessä, metsästyshaulikossa ja metsästystrapissa kilpaillaan kymmenessä sarjassa: S16, S20, Y, M50, M60, M70, M80, N, N50 ja N65.
24. Metsästysluodikossa kilpaillaan yhdessätoista sarjassa: S13, S16, S20, Y, M50, M60, M70, M80, N, N50 ja N65.
25. S13, S16 ja S20 -sarjoissa voivat kilpailla ne tytöt ja pojat, jotka kilpailuvuonna täyttävät enintään 13, 16 tai 20 vuotta. Sarjoihin M50, M60, M70, M80, N50 ja N65 voivat osallistua ne, jotka täyttävät kilpailuvuonna vähintään 50, 60, 65, 70 tai 80 vuotta.

### **18.10 Metsästyshirven ja metsästysluodikon alku- ja loppukilpailu**

26. Kilpailut käsittävät alkukilpailun ja loppukilpailun.
27. Loppukilpailuun pääsee kaikissa sarjoissa 10 parasta ampujaa sekä ne kilpailijat, joilla on sama tulos kuin sarjan 10. sijalle sijoittuneella.

### **18.11 Metsästyshaulikon ja metsästystrapin alku- ja loppukilpailu**

28. Kilpailut käsittävät yhden 25 kiekon sarjan. Tämän lisäksi ammutaan 25 kiekon loppukilpailu.
29. Loppukilpailuun pääsevät kaikki vähintään 24 kiekkoa rikkoneet kilpailijat. Jos sarjassa Y, M50 ja M60 heitä ei ole vähintään kymmenen, pääsevät loppukilpailuun kymmenen parhaan tuloksen ampunutta kilpailijaa sekä kymmenenneksi sijoittuneen kanssa tasatuloksen ampuneet.

Jos muissa sarjoissa vähintään 24 kiekkoa rikkoneita kilpailijoita ei ole viittä, pääsevät loppukilpailuun sarjan viisi parhaan tuloksen ampunutta kilpailijaa sekä viidenneksi sijoittuneen kanssa tasatuloksen ampuneet.

### **18.12 Pienoishirven ja pienoisludikon sarjat**

30. Pienoishirvessä kilpaillaan kymmenessä sarjassa: S16, S20, Y, M50, M60, M70, M80, N, N50 ja N65.
31. Pienoisludikossa kilpaillaan yhdessätoista sarjassa: S13, S16, S20, Y, M50, M60, M70, M80, N, N50 ja N65.

### **18.13 Pienoishirven ja pienoisludikon alku- ja loppukilpailu**

32. Kilpailut käsittävät alkukilpailun ja loppukilpailun.
33. Loppukilpailuun pääsee kaikissa sarjoissa 10 parasta ampujaa sekä ne kilpailijat, joilla on sama tulos kuin sarjan 10 sijalle sijoittuneella.

### **18.14 Ilmahirven ja ilmaludikon sarjat**

34. Ilmahirvessä kilpaillaan kymmenessä sarjassa: S16, S20, Y, M50, M60, M70, M80, N, N50 ja N65.
35. Ilmaludikossa kilpaillaan yhdessätoista sarjassa: S13, S16, S20, Y, M50, M60, M70, M80, N, N50 ja N65.

### **18.15 Ilmahirven ja ilmaludikon alku- ja loppukilpailu**

36. Kilpailut käsittävät alkukilpailun ja loppukilpailun.
37. Loppukilpailuun pääsee kaikissa sarjoissa 10 parasta ampujaa sekä ne kilpailijat, joilla on sama tulos kuin sarjan 10 sijalle sijoittuneella.

### **18.16 Hirvenhiihdon ja hirvenjuoksun sarjat**

38. Kilpailu tapahtuu yhdessätoista sarjassa: S13, S16, S20, Y, M50, M60, M70, M80, N, N50 ja N65.
39. S13, S16 ja S20 -sarjoissa voivat kilpailla ne tytöt ja pojat, jotka kilpailuvuonna täyttävät enintään 13, 16 tai 20 vuotta. Sarjoihin M50, M60, M70, M80, N50 ja N65 voivat osallistua ne, jotka täyttävät kilpailuvuonna vähintään 50, 60, 65, 70 tai 80 vuotta.

### **18.17 Hirvenhiihdon ja hirvenjuoksun ikäryhmät ja aikapisteet**

40. Paras hiihtäjä tai juoksija saa kussakin sarjassa ja ikäryhmässä 300 pistettä.
41. Ikäryhmän omien aikapisteiden saamiseksi edellytetään, että ko. ikäryhmässä on vähintään kaksi (2) kilpailijaa, jotka kilpailevat SM-arvosta ja saavat lopputuloksen. Muutoin hiihto- tai juoksuaikaa verrataan kyseisen sarjan tai lähimmän alemman ikäryhmän parhaaseen aikaan ja pisteet määräytyvät sen mukaan. Koskee sarjoja Y, M60, M70, M80, N, N50 ja N65. Jos sarjan tai ikäryhmän nopein hiihtäjä tai juoksija ei kilpaile SM-arvosta, lasketaan hänelle ja SM-arvosta kilpaileville omat aikapisteet.
42. Y, M60, M70 ja N-sarjoissa lasketaan omat aikapisteet ikäryhmille Y40, M65, M75 ja N40. Mikäli kuitenkin jollakin Y40, M65, M75 tai N40 ikäryhmään kuuluvalla on sarjan paras hiihto- tai juoksuaika, lasketaan koko sarjan aikapisteet sen perusteella.
43. N50, N65 ja M80 -sarjoissa lasketaan omat aikapisteet viiden vuoden välein 55, 70 ja 85 vuodesta lähtien. Vanhemman ikäryhmän parasta aikaa verrataan nuoremman ikäryhmän parhaaseen aikaan. Mikäli vanhempi on nopeampi, lasketaan nuoremman ikäryhmän tai sarjan aikapisteet vanhemman ajan perusteella.

44. S13, S16 ja S20 -sarjoissa sekä tytöillä että pojille lasketaan omat hiihto- ja juoksupisteet.
45. Sarjassa S13 lasketaan omat pisteet niille, jotka kilpailuvuoden aikana täyttävät enintään 7, 9, 11 tai 13 vuotta. Jos nuorempi on nopeampi, lasketaan vanhemman ikäryhmän aikapisteet nuoremman ajan perusteella.

### **18.18 Hirvikävelyn ja hirvenhiihtelyn sarjat**

46. Kilpaillaan kuudessa sarjassa: S13, S18, N, Y, S65 ja Metsästäjäsarja.
47. S13 ja S18 -sarjoissa voivat kilpailla ne tytöt ja pojat, jotka kilpailuvuonna täyttävät enintään 13 tai 18 vuotta.
  - N-sarjassa voivat kilpailla naiset ja tytöt.
  - Y-sarjassa voivat kilpailla miehet, naiset, tytöt ja pojat.
  - S65 sarjaan voivat osallistua ne, jotka täyttävät kilpailuvuonna vähintään 65 vuotta.

Metsästäjäsarjassa voivat kilpailla kaikki ne, jotka eivät osallistu kilpailuvuonna ko. kilpailutapahtuman (hirvenhiihdon tai hirvenjuoksun) muihin SM-lajeihin. Ampumatukea käyttävät voivat kilpailla ainoastaan sarjassa S13.

### **18.19 Pohjoismaisen ja eurooppalaisen metsästysammunnan sarjat**

Katso kohdat 16.2 ja 17.2.

### **18.20 SM-arvon saavuttaminen**

48. Henkilökohtaisessa kilpailussa sarjalla on SM-arvo, jos siihen osallistuu vähintään yksi kilpailija.



## 19 SUURMESTARIMERKKIVAATIMUKSET

1. Suurmestaruusluokka on ainoa ampumaluokka, jonka metsästysammunnoissa voi suorittaa.
2. Suurmestaruusluokan voi suorittaa metsästysammuntojen SM-kilpailuissa. Pohjoismaisessa ja eurooppalaisessa metsästysammunnassa suurmestaruusluokan voi suorittaa myös metsästysammuntojen PM- ja EM-kilpailuissa.
3. Lajeina ovat hirvenhiihto, hirvenjuoksu, hirvikävely, hirvenhiihtely, metsästyshaulikkoammunta, metsästystystrampammunta, metsästyshirviammunta, metsästysluodikkoammunta, pienoishirviammunta, pienoisludikkoammunta, ilmahirviammunta, ilmaludikkoammunta, pohjoismainen metsästysammunta ja eurooppalainen metsästysammunta.

### Laukaisumäärät ja vaadittavat pistemäärät sarjoittain:

#### 19.1 Metsästyshirviammunta (4+6+10)

S16	175	M70	175
S20	183	M80	160
Y	190	N	180
M50	185	N50	178
M60	180	N65	160

#### 19.2 Metsästysluodikkoammunta (5+5+5+5)

S13	185	M70	170
S16	170	M80	155
S20	178	N	178
Y	188	N50	176
M50	183	N65	155
M60	178		

### 19.3 Ilmahirviammunta (20+10)

S16	260	M70	255
S20	275	M80	222
Y	286	N	267
M50	276	N50	246
M60	272	N65	210

### 19.4 Ilmaluodikkoammunta (5+5+5+5+5)

S13	299	M70	260
S16	270	M80	220
S20	280	N	280
Y	288	N50	260
M50	280	N65	220
M60	275		

### 19.5 Pienoishirviammunta (20+10)

S16	250	M70	255
S20	276	M80	222
Y	280	N	265
M50	276	N50	246
M60	272	N65	210

### 19.6 Pienoisluodikkoammunta (5+5+5+5+5)

S13	276	M70	237
S16	220	M80	160
S20	250	N	238
Y	256	N50	220
M50	252	N65	160
M60	248		

### **19.7 Metsästyshaulikkoammunta (25+25)**

S16	44	M70	44
S20	48	M80	42
Y	50	N	46
M50	48	N50	44
M60	46	N65	42

### **19.8 Metsästystrapammunta (25+25)**

S16	44	M70	44
S20	48	M80	42
Y	50	N	46
M50	48	N50	44
M60	46	N65	42

### **19.9 Hirvenhiihto**

S13	1120	M70	1070
S16	1065	M80	1050
S20	1120	N	1100
Y	1140	N50	1060
M50	1120	N65	1050
M60	1120		

### **19.10 Hirvenjuoksu**

S13	1120	M70	1080
S16	1075	M80	1050
S20	1130	N	1110
Y	1150	N50	1070
M50	1130	N65	1050
M60	1130		

### 19.11 Hirvenhihtely ja hirvikävely

N	1110	S13	1110
Y	1150	S18	1110
S65	1130	Metsästäjä	1110

### 19.12 Pohjoismainen metsästysammunta

S20	345	S60	355
M	380	S70	280
N	320		

### 19.13 Eurooppalainen metsästysammunta, luodikko

	20 ls	40 ls		20 ls	40 ls
S20	197	394	S55	198	396
M	199	398	S66	196	392
N	197	394			

### 19.14 Eurooppalainen metsästysammunta, yhdistelmä

	20 ls+50 k	40 ls+100 k		20 ls+50 k	40 ls+100 k
S20	360	735	S55	365	740
M	390	770	S66	360	730
N	340	720			

# Muistiinpanoja







**METSÄSTÄJÄLIITTO**

[www.metsastajaliitto.fi](http://www.metsastajaliitto.fi)