

Poikkeuksena SAL:n ja RESUL:n sääntöihin piirien kilpailuissa ei vaadita erityistä tuomarikorttia eikä ampumavakuutusta pois lukien SRA sekä Puolustusvoimien radoilla ammuttavat kilpailut.

Ennätykset piireittäin. Piirin ennätykseksi lasketaan vain piirin kilpailussa ammuttu tulos. Mitali aina joka sarjan voittajalle. Kakkoselle ja kolmoselle vain jos sarjassa on vähintään viisi (5) kilpailijaa. Joukkuekilpailussa vain kultamitali, mikäli joukkueessa on 3 kilpailijaa. Joukkuemaksu 5 eur jos yhdistyksestä löytyy lajiin 3 kilpailijaa.

Ilma-ase mestaruuskilpailujen lajit ja säännöt

Mestaruus lajit	Ilmapistooli 40 ls Ilmakivääri 40 ls	SAL säännöt SAL säännöt
Sarjat:	H20, D, H, H50, H60, H70, H75, H80	
Henkilökohtainen	Molemmat piirit samassa.	
Joukkuekilpailu	Piireittäin yhdistyksen kolmen parhaan ampujan tulos	
Kilpailumaksu	20 eur	

Ruutiasemestaruuskilpailujen lajit ja säännöt

Mestaruuslajit:	Pienoispistooli 30+30 ls Pistooli pika 3x20 ls Pienoiskivääri 60 ls makuu Pienoiskivääri 3x20 ls Vapaapienoiskivääri kenttä 10+10 ls	SAL säännöt RESUL säännöt SAL säännöt SAL säännöt Etelä-Häme Liite 1
Sarjat:	H20, D, H, H50, H60, H70, H75, H80	
Henkilökohtainen	Piireittäin	
Joukkuekilpailu	Piireittäin yhdistyksen kolmen parhaan ampujan tulos	
Kilpailumaksu	20 eur	

Perinneasemestaruuskilpailujen lajit ja säännöt Reserviläispiiri

Mestaruuslajit:	Perinne kivääri 150 m 3x10 ls Perinne kivääri 300 m 30 ls Perinne pistooli koulu 25 m 30 ls	RESUL säännöt RESUL säännöt RESUL säännöt
Sarjat:	D, H, H50, H60, H70	
Henkilökohtainen	Molemmat piirit samassa.	
Joukkuekilpailu	Piireittäin yhdistyksen kolmen parhaan ampujan tulos	
Kilpailumaksu	10 eur	

Reserviläisammunta

Mestaruuslajit:	RA1, RA2, RA3, RA4	RESUL säännöt
Sarjat:	H, H50	
Henkilökohtainen	Molemmat piirit samassa.	
Joukkuekilpailu	-	
Kilpailumaksu	10 eur	

SRA sovelletut reserviläisammunnat

RESUL säännöt

Sarjat
Joukkue

Avoin, vakio, seniorit, juniorit
Etukäteen nimetty enintään kolme henkilöä, joista kahden parhaan tulos lasketaan joukkuetulokseksi

Liite 1: Etelä-Häme Kenttäammunta 10+10 ls säännöt Taulu SAL 50 m pienoiskivääritaulu

Mikäli ampumapaikalla tai –radalla ei ole kääntyviä taululaitteita, suoritetaan kenttäammunta siten, että taulun esiin tuleminen ja poistuminen osoitetaan vihellyksellä. Ampuma-aika alkaa tällöin kuuluvalla vihellyksellä ja päättyy kaksi (2) sekuntia kestävään vihellykseen. Vihellyksen aikana saa ampua. Mikäli kilpailija ampuu vihellyksen päättymisen jälkeen, poistetaan häneltä yhtä monta parasta osumaa kuin mitä hän on ampunut vihellyksen jälkeen.

Lippaasta ammuttaessa ampuma-aika on 1 min / 5 ls. Kertalaukauskiväärillä ampuma-aika on 1 m 15 sek / 5 ls.

Kenttäammuntakilpailussa suoritetaan ensiksi makuuammunta ja sen jälkeen pystyasento. Ennen kilpailua sallitaan samaan tauluun rajoittamaton määrä koelaukauksia, joiden ampumiseen on aikaa 10 minuuttia. Varalippaiden käyttö ammunnan aikana on sallittu. Kilpailussa asentojen välillä ei ole koelaukauksia.

MAKUAMMUNTA:

Ampuma-asento makuulta. Kiväärinperän tulee olla ennen ammunnan alkamista maassa ja aseeseen saa nostaa ampuma-asentoon vasta taulun kääntyessä näkyviin (vihellys). Taulut ovat näkyvissä minuutin (lippaaton 1 min 15 sek) ajan, jonka aikana ammutaan 5 laukausta. Vaihdetaan uusi kilpailutaulu ja toistetaan kuten edellä.

PYSTYAMMUNTA:

Ampuma-asento on pystystä. Ennen ammunnan alkamista kiväärinperän tulee näkyä ampujan kainalon alta ja aseeseen saa nostaa ampuma-asentoon vasta taulun kääntyessä näkyviin (vihellys). Taulut ovat näkyvissä minuutin (lippaaton 1 min 15 sek) ajan, jonka aikana ammutaan 5 laukausta.

Vaihdetaan uusi kilpailutaulu ja toistetaan kuten edellä.

TASATULOS

Tasatuloksissa ei ammuta uusintaa.

Tasatulos ratkaistaan:

Pystyn tulos

Pystyn kymppien, yhdeksikköjen jne. lukumäärä

Makuun kymppien, yhdeksikköjen jne. edelleen lukumäärä

Jos edelleen sama tulos niin sama parempi sijatulos

Tähystysvälineiden käyttö on sallittu kaikissa asennoissa.

Hihnatuen käyttö on makuuasennossa sallittu ja pystyasennossa kielletty. Otteenrajoitinta (hihnankiinnitin) ei saa käyttää pystyasennossa otteen tukemiseen.

Asu on vapaa, mutta samaa asua on käytettävä sekä makuulta että pystystä ammuttaessa.

Väärään tauluun ammutut laukaukset katsotaan ohilaukauksiksi. Mikäli taulussa on ylimääräisiä osumia, eikä voida varmuudella todeta kuka ne on ampunut, otetaan tulokseen 5 parasta osumaa.

Asehäiriö ei aiheuta uusintaa.

Optisten tähtäyslaitteiden käyttö on kielletty

Itselataavia aseita ei sallita.

Kaikki osumat lasketaan mukaan tulokseen.

Lepotukea saa käyttää panosten säilyttämistä varten ei kuitenkaan aseiden lepuuttamiseen.

Sääntöjen rikkomisesta rangaistaan kilpailijaa vähentämällä lopputuloksesta kaksi (2) pistettä. Taulun vaihtamatta jättäminen katsotaan yhdeksi rikkeeksi josta saa -2p / kerta. Jos kilpailijan todetaan VARMUUDELLA ampuneen ylimääräisiä laukauksia hylätään koko suoritus.

Liite 2: Kenttäammunnan komennot

Kilpailun selostus

Kerrotaan kilpailijoille ammunnan kulku ja käytettävät komennot.

Komennot

KOELAUKAUKSET

- **Valmistautukaa ampumaan koelaukauksia. Koelaukausten määrää ei ole rajoitettu. Koelaukausten ampumiseen aikaa 10 minuuttia.** Tällöin kilpailijat saavat suorittaa lipastuksen.

- **LATAA** komennolla kilpailijat sulkevat lukot ja ottavat valmiusasennon.

- **OVATKO AMPUJAT VALMIIT** komennolla tiedustellaan, ovatko kilpailijat valmiit ampumaan. Jos kilpailija ilmoittaa, että hän ei ole valmis, on kilpailun johtajan odotettava noin 15 sekuntia ja tiedusteltava uudelleen **OVATKO AMPUJAT VALMIIT**.

Ellei kieltävää vastausta kuulu 3 sekunnin kuluessa, komennetaan: **TULTA** tai annetaan aloitusmerkki pillin vihellyksellä

- 10 minuutin kuluttua komennetaan: **TULI SEIS** tai annetaan lopetusmerkki pillin vihellyksellä. Komennetaan **LUKOT AUKI, PATRUUNAT POIS**.

- **VAIHTAKAA KILPAILUTAULU ESILLE**

KILPAILULAUKAUKSET

1. VALMISTAUTUKAA AMPUMAAN MAKUUN/PYSTYN 5 KILPAILULAUKAUSTA, jolloin kilpailijat saavat suorittaa lipastuksen 5 patruunalla ja kiinnittää lippaan.

2. LATAA komennolla kilpailijat sulkevat lukot ja ottavat valmiusasennon.

3. OVATKO AMPUJAT VALMIIT komennolla tiedustellaan, ovatko kilpailijat valmiit ampumaan. Jos kilpailija ilmoittaa, että hän ei ole valmis, on kilpailun johtajan odotettava noin 15 sekuntia ja tiedusteltava uudelleen **OVATKO AMPUJAT VALMIIT**. Ellei kieltävää vastausta kuulu 3 sekunnin kuluessa komennetaan **HUOMIO** ja annetaan vihellyspillillä merkki aloittaa ampumasuoritus.

4. Kun kilpailuosaan käytettävä aika on kulunut, annetaan vihellyspillillä 2 sekuntia kestävä merkki ammunnan päättymisestä. Komennetaan **LUKOT AUKI, PATRUUNAT POIS**.

5. Komennetaan **VAIHTAKAA UUSI KILPAILUTAULU**

Ammutaan makuun / pystyn toinen 5 laukauksen sarja samoilla komennoilla kohdasta 1 alkaen.

AMPUMA-AJOISTA

Ilmapistooli 40 ls

Ampuma-aika koelaukaukset 15 min + kilpailulaukaukset 1 h

Ilmakivääri 40 ls

Ampuma-aika koelaukaukset 15 min + kilpailulaukaukset 1 h

Pienoiskiväärin yhdistetty 60 ls makuu ja 3x20 ls

Yhdistetty ampuma-aika on 3 tuntia joka koostuu

Makuuammunta

valmistautumisaika ja koelaukaukset 15 min

kilpailulaukaukset 1 t

tauko 15 min.

Tauon aikana vain makuun ampuneet voivat kerätä varusteensa pois ja muut valmistautuvat pystyammuntaan

asento-osuus aloitetaan yhtä aikaa

pysty ja polvi tauotta 1 t 30 min

Asentokilpailun makuuosuuteen otetaan makuukilpailusta 20 ensimmäistä kilpailulaukausta

Pienoiskivääri 3x20 ls

valmistautumisaika ja koelaukaukset 15 min

kilpailulaukaukset 2 h

Perinne kivääri 300m 30 ls

Koelaukaukset 5 kpl ampuma-aika 5 min.

Kilpailulaukaukset 2x15 ls. Sarjan ampuma-aika 15 min.

Perinne kivääri 150m 3x10 ls

Koelaukaukset 5 kpl ampuma-aika 5 min.

Kilpailulaukausten ampuma-aika 10 min asentoa kohden.

OHJEITA AMPUMAMESTARUUSKILPAILUN JÄRJESTÄJILLE

KILPAILUKUTSU MALLI liite 3

Kutsu saatava piirien nettisivuille viimeistään kolme viikkoa ennen kilpailua. Kutsusta ilmettävä missä, milloin, sarjat, ilmoittautumistapa ja maksut sekä ohjelma (lajien ampumajärjestys piireittäin). Kilpailun järjestäjä päättää missä järjestyksessä piirit ampuvat lajit.

Ilmoittautumisaika: Päättyy hyvissä ajoin jotta eräluettelot saadaan julkaistua ajoissa ja mahdolliset muutokset/korjaukset tehtyä. Ilmoittautumisajan päättyminen ei saa olla myöskään liian aikainen. Eräluettelot pystyttävä julkaisemaan viimeistään viikkoa ennen kilpailua.

Maksupäivä: Ei samalle päivälle kuin ilmoittautuminen päättyy vaan mieluummin viikkoa myöhäisemmäksi. Muistakaa myös MAKSUN SAAJA – pelkkä tilinumero ei riitä.

Eräluettelot myös piirien tiedottajille laitettavaksi nettiin.

Jälki-ilmoittautumisia eräluetteloiden julkaisemisen jälkeen ainoastaan jos erissä on tilaa. Uusien erien tekeminen sotkee pahasti järjestelyt ja aiheuttaa ongelmia muutosten tiedottamisesta kilpailijoille. Saattaa aiheuttaa myös osallistumisten peruutuksia koska uudet aikataulut eivät sovellukaan jo ilmoittautuneille kilpailijoille. Jo julkaistuja eräluetteloita ei ole hyvä alkaa rukkaamaan täysin uusiksi.

Lisäksi KILPAILUPAIKALLA ILMOITTAUTUMISET sellaisiin lajeihin joihin ei etukäteen ole ilmoittautunut on järjestäjän päätäntävällässä. Ei saa sotkea aikatauluja.

Kilpailijoilla saattaa olla myös toivomuksia erien suhteen johtuen yhteiskuljetuksista tai muista aikataulullisista ongelmista. Nämä voi ottaa huomioon jos ei sotke muuten kilpailun järjestämistä (lajin palkintojenjako saattaa siirtyä jopa yli 3 tunnilla). Eli samansarjalaisia ei välttämättä tarvitse sijoittaa samaan erään kilpailemaan. Ratakapasiteettikin voi tulla vastaan jos kaikkia ampumapaikkoja ei hyödynnetä. Eräluetteloiden laadinnassa kannattaa kuitenkin huomioida myös palkintojenjako niin ettei se turhaan viivästy sarjajaottelun takia.

KILPAILUN VALVOJAN ROOLI:

Ei ole KUNNIAVIRKA. Hän tarkastaa kilpailukutsun ja sen oikeellisuuden. Hänen on tunnettava voimassa olevat piirien ampumasäännöt. On kyettävä ottamaan kantaa kilpailun aikana mahdollisesti tuleviin ongelmiin sikäli kuin ei liity kilpailujuryyn päätettäviin asioihin.

Koska hänet on nimitetty seuraamaan että kilpailun järjestelyt toimivat on hänen otettava yhteyttä kilpailun järjestäjään varmistuakseen että järjestelyt on tehty ajoissa ja tarvittava materiaali (esim. palkinnot) on hankittu. Järjestäjä ei välttämättä edes muista kuka on määrätty kilpailun valvojaksi.

TOIMITSIJAT:

Piirin kilpailussa ei vaadita tuomarikortillisia miehiä. Ammunnan johtajan on kuitenkin ehdottomasti tunnettava kilpailutavan lajin säännöt. Tulkkajaan on oltava ”kokenut”.

ASETARKASTUS JA KILPAILUKORTIT

Kivääripuolella ei erillistä ase/varuste tarkastusta ole pakko suorittaa vaan ammunnan johtaja voi vastata asetarkastuksesta ampumapaikalla ennen koelaukauksia. Kokenut johtaja näkee kyllä onko ase lajin mukainen ja puuttuu tarvittaessa asiaan jo ENNEN koelaukausten alkua. Tämä tapa on nykyisin käytössä yleisesti. Kilpailun aikana puuttuu välittömästi sääntörikkomuksiin. (esim lataaminen lippaaseen kertalaukaus kilpailussa, varusteet, virheellinen ampuma-asento jne.)

Pistoolipuolella ammunnanjohtaja käy aseet läpi ennen koelaukausten alkua. Pistooli pika amunnassa on siinä käytettävän aseiden laukaisuvastus punnittava. Punnitus on syytä tehdä ampumapaikan ulkopuolella ennen aseiden vientiä ampumapaikalle.

Kilpailukortit voidaan jakaa joko kilpailutoimistossa tai suorituspaikoilla. Viimeistään kilpailukäskyssä on syytä kertoa missä ne jaetaan ja onko ilmoitauduttava kilpailutoimistossa vai suorituspaikalla.

Kilpailukortit voi jakaa etukäteen ampumapaikoille kilpailijan tarkastettavaksi jotta voidaan todeta hänen olevan oikealla paikalla ja tarvittaessa tehdä muutokset tietoihinsa. Tuloskirjaajat keräävät sen jälkeen kortit.

Tämä säästää myös aikaa ja kilpailijoiden ”ruuhkautumista” kilpailutoimistoon. Kilpailutoimiston on vaikea tehdä muutoksia ampumapaikkoihin ja muutostiedon välittäminen ampumapaikalle saattaa tuottaa ongelmia.

AMMUNNAN JOHTAJA KUITENKIN VASTAA VIIME KÄDESSÄ ETTÄ AMPUJA SAA OIKEAN TULOKSEN JA OIKEAAN TULOSKORTTIIN. HÄN MYÖS NÄKEE ONKO RADALLA TILAA VAI EI.

Etenkin kiväärakilpailussa ei missään nimessä kilpailukortteja saa viedä näyttösuojaan ennen kuin ampumapaikalla on todettu kortin ja kilpailijan tietojen ja ampumapaikan olevan yhtenäiset. Kilpailijoita saatetaan vielä siirtää

eri syistä johtuen alkuperäisestä poiketen uuteen ampumapaikkaan tai erään tulee uusia kilpailijoita.

Kiväärkilpailussa saattaa olla ampujia jotka ampuvat vain asentokilpailun. Heidät on sijoitettava radalle niin etteivät häiritse muita ampujia joilla erilainen ampuma-aika ja valmistautumisajat.

Kiväärkilpailussa on syytä ilmoittaa **ERÄN** alkamisaika. Ei niin että kerrotaan kilpailun alkamisaika ja vielä erikseen milloin alkaa koelaukaukset. Käytetään vain yhtä kelloaikkaa sekaannuksien välttämiseksi.

ELI ERÄ ALKAA VALMISTAUTUMISAJALLA JA KOELAUKAUKSILLA.

Kilpailijoiden toki sallitaan asettaa varusteensa hyvissä ajoin paikalleen.

Käytettävät taulumäärät pienoiskivääri kilpailuissa

Taulut on aina merkittävä erä/ampumapaikkanumerolla. Taulut on pystyttävä esittämään jälkikäteen mahdollista tarkastusta varten.

Makuu 60 ls

Ammutaan 2 ls täplä

Vetotaulu + 4 koetaulua + 30 kilpataulua + lopetustaulu. 36 kpl

Asento 3x20

Ammutaan 2 ls täplä

Vetotaulu + 4 koetaulua + 10 kilpataulua + 2 koetaulua + 10 kilpataulua + 2 koetaulua + 10 kilpataulua + lopetustaulu 40 kpl

Yhdistetty 60 ls makuu + 3x20

Ammutaan 2 ls täplä

Vetotaulu + 4 koetaulua + 30 kilpataulua + 2 koetaulua + 10 kilpataulua + 2 koetaulua + 10 kilpataulua + lopetustaulu 60 kpl

Kenttä 10 + 10 ls

Vetotaulu + 2 koetaulua + 4 kilpataulua + lopetustaulu

Käytettävät taulumäärät ilma-asekilpailuissa

Ilmapistooli 40 ls

Ammutaan 5 ls täplä

Vetotaulu + 4 koetaulua + 8 kilpataulua + lopetustaulu 14 kpl

Ilmapistooli 40 ls

Ammutaan 2 ls täplä

Vetotaulu + 4 koetaulua + 20 kilpataulua + lopetustaulu 26 kpl

Ilmakivääri 40 ls

Ammutaan 2 ls täplä

4 täpläinen taulu	Vetotaulu + 1 koetaulu + 5 kilpataulu + lopetustaulu	8 taulua
1 täpläinen taulu	Vetotaulu + 4 koetaulu + 20 kilpataulua + lopetustäulu	26 taulua

Ilmakivääri 40 ls

Ammutaan 1 ls täplä

4 täpläinen taulu	Vetotaulu + 1 koetaulu + 10 kilpataulu + lopetustaulu	13 taulua
1 täpläinen taulu	Vetotaulu + 4 koetaulua + 40 kilpataulua + lopetustaulu	46 taulua