



TEKNISENASIANTUNTIJAN OHJEET AMPUJILLE

Line ammunnan aloitus ja lopetus

Plussa rata

- Ampuja 1 häkkiin
- Tuomari näyttää radan kaikki yksittäiset kiekot
- Ampuja aloittaa ja tuomari toimii esiampujana seuraavassa tyhjässä häkissä.
- Tuomari näyttää 1 häkin tuplien eka kiekon niin kauan kunnes linja on täynnä.
- Lopetuksessa jälkiampuja näyttää vain tuplan ensimmäisen kiekon, ei yksittäisiä

SIM rata sama kuin yllä, mutta 1. ampujan kohdalla seuraavat poikkeukset

- Linjan 1. ampujalle näytetään 1. häkin SIM tuplat ennen tuplan ampumista.
- Seuraavissa häkeissä **ei tuplia näytetä** erikseen **vaan pitää seurata** edellisen/esiampujan kiekkoja.
- Tuomari näyttää 1 häkin tuplien eka kiekon niin kauan kunnes linja on täynnä.
- Lopetuksessa jälkiampuja näyttää vain tuplan ensimmäisen kiekon, ei yksittäisiä

Ampujan rauha

Ampuja ei missään tapauksessa saa poistua omasta häkistään ennen kuin seuraavan häkin ampuja on ampunut. Näin taataan kaikille ampujille rauha omaan suoritukseen. Myöskään vuoroaan odottava ampuja ei saa mennä liian lähelle 1 häkissä ampuvaa ennen omaa vuoroaan jotta rauha säilyy. Tuomareilla on velvollisuus puuttua tähän epäkohtaan sekä tarvittaessa virheen toistuessa varoittaa virheen tehnyttä ampujaa.

Aikataulu

Ampujan on oltava leiskalla mielellään 45 min ja viimeistään 30 min ennen omaa vuoroaan, mikäli ammunta on kulkenut oletettua nopeampaa. Mikäli ampuja ei ilmesty leiskalle ennen omaa aikaansa, ja leiska etenee etuajassa, odottaa tuomarit 5 min. Mikäli tämänkään jälkeen ampuja ei tule merkitään ampujalle tulokseksi ko leiskalle 0. Pidä siis huoli omasta aikataulustasi. Mikäli viivästyminen johtuu muusta kuin ampujan huolimattomuudesta (esim. edellinen leiska niin paljon myöhässä) tutkii kilpailun JURY tilanteen ja tekee päätöksen tutkinnan jälkeen.



Tuomaroinnit ja ennen kaikkea tuomareiden vaihdot

Tuomarivuorot näkyvät aikataulussa keltaisella. Punaiset ampujat ovat Y66 sarjan ampujia, joiden ei tarvitse toimia tuomareina. Ampujan pitää huolehtia omista tuomarointi vuoroistaan ja tuomarointi vuoron laistamisesta langetetaan sääntökirjan mukainen yhden kiekon sanktio. Kirjuri huomauttaa tuomarivuoroon tulevaa ampujaa.

AMMUNTA EI KESKEYTETÄ tuomarin vaihdosten yhteydessä vaan tuomarit vaihdetaan huomaamatta. Meidän tulee muistaa, että meitä on 160 ampujaa jolloin jokainen keskeytys jatkaa päivää loppupäästä. Ammunta keskeytetään vain teknisen vian, turvallisuuden vuoksi tai täyttö-/huoltotauon ajaksi, ei muutoin.

Muistutuksena kaikille muutamista sääntökohdista

Ase- tai patruuna häiriötä voi olla 1 per leiska, edellyttäen, ettei ampuja avaa asettaan eikä koske varmistimeen ennen kuin tuomari on tarkistanut aseensa. Toisesta häiriöstä tuomitaan OHI. Ampujalle tulee antaa aseensa korjaukseen tai vaihtoon 2 min aikaa.

Tähän liittyen muistutukseksi. Mikäli molemmat piiput laukeavat yhtä-aikaa = **UUDET KIEKOT** (ensimmäinen ase häiriö pöytäkirjaan), ammuttiinpa yksittäisiä, plus- tai yhdenaikaisia tuplia

Ensimmäinen patruuna jää laukeamatta = **UUDET KIEKOT** (ensimmäinen ase häiriö pöytäkirjaan), ammuttiinpa yksittäisiä, plus- tai yhdenaikaisia tuplia

Toinen patruuna jää laukeamatta = **UUDET KIEKOT**, mutta yksittäisessä kiekossa ensimmäinen ammuttava ohi, Plussa tuplassa jää ensimmäisen kiekon tulos voimaan, yhtä-aikaisissa tuplissa jää uusinnan tulos voimaan. (ensimmäinen ase häiriö pöytäkirjaan)

Kiekon ampumatta jättäminen. Mikäli ampuja jättää sellaisen kiekon ampumatta, mikä on sääntöjen mukainen on tuomio OHI.

Tulosten kuittaus

Kirjurin pöydällä on ampujan tulosuunnasta katsottaessa tuloksien kuittaus kansio. Käy tarkistamassa tuloksesi ja kuittaa se kirjaan. Mikäli tuloksessasi on epäselvyyttä, ota asia puheeksi kirjuriin kanssa.

Korona ajan ohjeistusta

Ota omia kyniä mukaan, koska jokainen joutuu kuittaamaan tuloksensa ammunnan jälkeen. Pidä siis aina mukana omaa kynää. Alueella on käsienpesu sekä käsidesi paikkoja, muista hyödyntää näitä. Olethan muutenkin tarkkana, ettemme vahingossakaan omalla toiminnallamme edesauta ja mahdollista viruksen leviämistä.

Kisa terveisin,

TA sekä kisan johtoryhmä

