

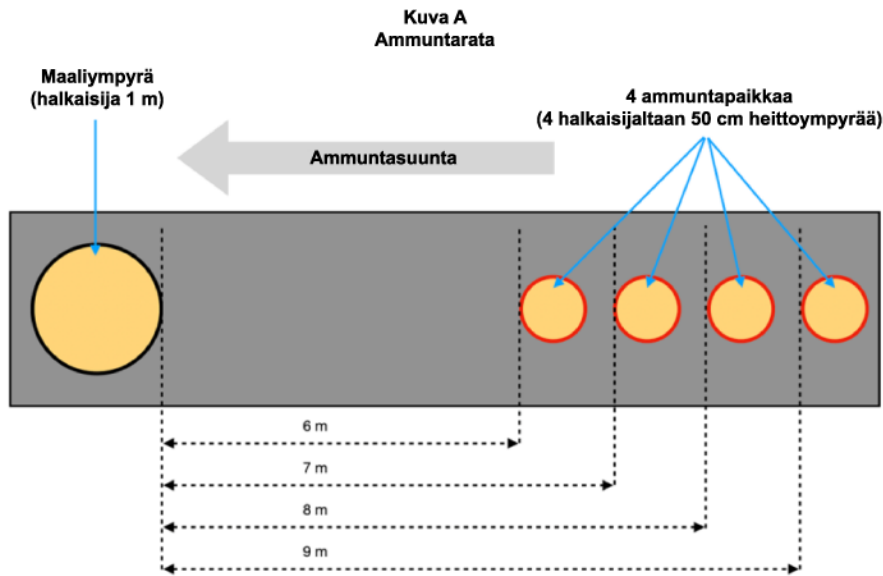
AMMUNTAKILPAILUN SÄÄNTÖJEN KUVITUS

- Ammuntarata: Kuva A
- Ammuntaheiton hyväksyttävyyt: Kuva B
- Välineiden sijoittelu halkaisijaltaan 1 m maaliympyrässä ja pisteytys: Kuvat 1–5

1. Ammuntarata

Ammuntarata koostuu halkaisijaltaan 1 metrin suuruisesta maaliympyrästä, johon on merkitty pelivälineiden eli kohteen ja esteiden sijainnit, sekä neljästä halkaisijaltaan 50 cm toisiinsa kytketystä heittoympyrästä, joiden etureunat ovat 6, 7, 8 ja 9 metrin päässä maaliympyrän lähimmästä reunasta. Kohde ja esteet sijaitsevat maaliympyrässä.

Parikilpailussa eli puolivälieristä eteenpäin on suositeltavaa, että ammuntaradat asetetaan pelikentille pitkittäissuuntaisesti.



2. Käytettävät välineet

- Kaikki kohdekuulat (Kuvat 1, 2, 3 ja 4) ovat halkaisijaltaan 74 mm, painavat 700 grammaa ja ovat sileäpintaisia. Ne ovat väriltään vaaleita (terästä) ja samanlaisia kaikissa tehtävissä.
- Kohdesnadi (Kuva 5) ja estesnadi (Kuva 2) on halkaisijaltaan 30 mm, painaa yli 10 grammaa, on tehty puksipuusta ja on yksivärinen.
- Estekuulat (Kuvat 3 ja 4) ovat ominaisuuksiltaan muutoin kohdekuulan kaltaiset, mutta väriltään tummat niissä kahdessa tehtävässä, joissa niitä käytetään.

Maailmanmestaruuskilpailuihin on pystytettävä vähintään 4 ammuntarataa, joihin kohteiden ja esteiden paikat on merkitty tarkasti.

3. Kohteiden ja esteiden sijoittelu

Kohteet ja esteet asettaa halkaisijaltaan metrin suuruiseen maaliympyrään kokenut vapaaehtoinen FIPJP:n hyväksymää välinettä käyttäen kuvissa 1, 2, 3, 4 ja 5 esitettyjen mittojen mukaisesti.

Välineet sijoitetaan toisistaan erilleen seuraavasti:

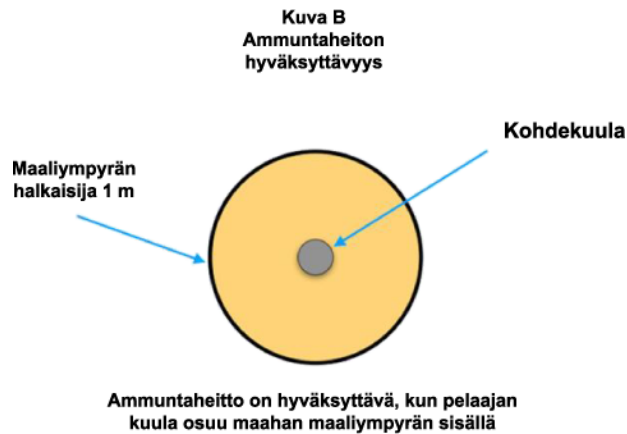
- Kun käytössä on kaksi välinettä, (kuvat 2 ja 4), ne sijoitetaan siten, että kohteen ja esteen toisiaan lähimpänä olevien reunojen välinen etäisyys on 10 cm.
- Kun välineitä on kolme (Kuva 3), kohteen ja esteen välinen etäisyys pienenee 30 mm:iin.

Kohdekuula sijoitetaan aina maaliympyrän keskelle eli 6,5, 7,5, 8,5 tai 9,5 metrin päähän heittoympyrän lähimmästä reunasta.

Kohdesnadi asetetaan 20 cm:n päähän maaliympyrän ampujaa lähimpänä olevasta reunasta. Siten se sijaitsee 6,2 metrin, 7,2 metrin, 8,2 metrin tai 9,2 metrin päässä heittoympyrän reunasta.

#### 4. Ammuntaheiton hyväksyttävyyden ja pisteytys

Jotta ammuntaheitto olisi hyväksyttävä, sen on osuttava maahan maaliympyrän sisällä. Heitto on mitätön, jos se koskettaa maaliympyrän reunaa edes osittain. Tämän tarkistamiseksi suositellaan, että ympyrän reuna merkitään kalkilla tai muovailuvahalla.



#### Yhden (1) pisteen heitto

- Kun kohdekuulaan osutaan hyväksyttävästi, mutta se ei poistu maaliympyrästä.
- Tehtävissä 2 ja 4, jos ammutakuula ensin kohdekuulaan osuttuaan kimpoaa esteeseen riippumatta siitä, missä kohdekuula, snadi, estekuula tai ammutakuula sijaitsee. Pisteen saa vain siinä tapauksessa, että pelaajan kuula ylittää kohdekuulan edessä olevan esteen. Jos näin ei tapahdu, tuloksena on nolla (0) pistettä.
- Kun tehtävässä 3 ammutakuula osuu ensin kohdekuulaan ja sitten estekuulaan, joka jää maaliympyrän sisään. Seurauksena on automaattisesti nolla (0) pistettä, kun sekä kohdekuula että estekuula poistuvat maaliympyrästä.

#### Kolmen (3) pisteen heitto

- Kun kohdekuulaan osutaan hyväksyttävästi siten, että sekä ammutakuula että kohdekuula poistuvat kokonaan maaliympyrästä, ja estetehtävissä poistuvat maaliympyrästä esteisiin koskettamatta.
- Kun kohdesnadiin (tehtävä 5) osutaan hyväksyttävästi, mutta se ei poistu maaliympyrästä.

#### Viiden (5) pisteen heitto

- Kun kohdekuulaan osutaan hyväksyttävästi siten, että kohdekuula poistuu kokonaan maaliympyrästä, mutta ammutakuula jää maaliympyrän sisään, ja estetehtävissä lisäksi esteisiin koskettamatta.
- Kun kohdesnadiin osutaan hyväksyttävästi siten, että se poistuu maaliympyrästä.

**Ammuntasarjan enimmäispistemäärä on 100 pistettä (katso kuvat 1–5).**

#### 5. Ammuntasarjan suorittaminen

Maailmanmestaruuskilpailut alkavat kahdella karsintakerroksella, joiden perusteella kahdeksan parasta pääsee jatkuun. Kukin heittäjä heittää 20 heiton sarjan eli yhden heiton neljältä eri etäisyydeltä kussakin tehtävässä enintään 15 minuutin kuluessa.

Ensimmäisellä karsintakerroksella heittojärjestys määräytyy maailmanmestaruuskilpailujen trippelin ensimmäisen pelin arvonnalla perusteella. Kilpailun valvoja vastaa pelaajien ohjaamisesta ammuntaradoille.

Ensimmäisen kierroksen päätyttyä 4 parasta tulosta oikeuttaa suoraan puoliväliriihin vastaavasti numeroilla 1–4. Vähintään seuraavat 16 pelaajaa jatkaa toiselle kierrokselle. Jos kuitenkin useammalla kilpailijalla on 16. sijalla sama pistemäärä, myös he pääsevät toiselle kierrokselle.

Toinen karsintakerros heitetään ensimmäisen kierroksen tulosten mukaan käänteisessä järjestyksessä, eli alimman pistemäärän saanut pelaaja heittää ensimmäisenä. Kilpailun valvoja vastaa pelaajien ohjaamisesta ammuntaradoille.

Kunkin pelaajan pistemäärä lisätään ensimmäisellä kierroksella saatuun pistemäärään.

Toisen karsintakierroksen päätyttyä 4 parasta pistemäärää saanutta pelaajaa pääsee yllä mainittuja sääntöjen mukaisesti puolivälieriin vastaavasti numeroilla 5–8.

Jos neljään jatkopaikkaan oikeuttava pistemäärä on sama, parhain on se, jolla on eniten 5 pisteen heittoja, ja jos tilanne on edelleen tasan, parhain on se, jolla on eniten 3 pisteen heittoja.

**Ylimääräinen karsinta** – Jos kyseessä on täydellinen tasatulos, järjestetään ylimääräinen karsinta, jossa pelaaja ampuu yhden kuulan kussakin tehtävässä 7 metrin etäisyydeltä. Jos tulos on edelleen tasan, menettelyä jatketaan niin kauan, kunnes toinen pelaaja saa kyseisestä kohteesta enemmän pisteitä. Tätä menettelyä noudatetaan myös finaalivaiheen tasapeleissä.

Finaalivaiheessa pelaajat heittävät toisiaan vastaan pareina seuraavan periaatteen mukaisesti aina finaaliin asti:

1. vastaan 8.
4. vastaan 5.
3. vastaan 6.
2. vastaan 7.

Kussakin kohtaamisessa pelaaja jatkaa eteenpäin saatuaan korkeamman pistemäärän kuin vastustajansa.

Puolivälierissä, välierissä ja finaalissa pelaajat heittävät vuorotellen samalla ammuntaradalla.

## 6 Yleistä

Pelaajat heittävät sarjan sekä yksin karsintakierroksella että toisiaan vastaan aloittaen sen kuudesta metristä tehtävässä 1 ja päättäen yhdeksään metriin tehtävässä 5.

Pelaajalla on 15 minuuttia aikaa heittää kaikki heittonsa. Kilpailun valvoja seuraa käytettyä aikaa, ja käytetty aika ilmoitetaan pelaajalle kunkin tehtävän päätyttyä, ja mikäli mahdollista, esitetään näkyvästi.

Suoritus aika lähtee käyntiin siitä hetkestä, kun tuomari nostaa kätensä, kun tehtävän suorittamisen valmistava väline on poistettu maaliympyrästä, ja aika pysäytetään, kun kuula on irronnut pelaajan kädestä.

Pelaajan on pysyttävä heittoympyrässä kumpikin jalka maassa, kunnes kuula osuu maahan tai kohteeseen. Jos toinen jalka on kokonaan irti maasta, seurauksena on punainen kortti, minkä seurauksena heitto on hylätty siitä huolimatta, että pelaaja ei poistu heittoympyrästä ennen kuin ammuntakuula osuu maahan tai kohteeseen.

Punainen kortti annetaan myös pelaajalle, jonka jalka koskettaa heittoympyrää.

Jos pelaaja saa toisen punaisen kortin, heittosarja keskeytetään, mutta pelaaja saa pitää siihen asti saamansa pisteet.

Vain tuomarilla tai järjestävän organisaation nimeämällä henkilöllä on oikeus asettaa kohteet ja esteet FIPJP:n hyväksymää sapluunaa käyttäen. Valmentajat tai muut pelaajat eivät saa tulla ammuntaradalle.

Valmentaja saa avustaa pelaajaa, mutta se ei ole sallittua 4 ammuntapaikan ylitse.

Kullakin ammuntaradalla on oltava:

- Virallinen tuomari, joka tarkistaa ampujan jalkojen sijainnin. Tuomarilla tulee olla valkoinen merkki hyväksytyin heiton ja punainen kortti mitättömän heiton osoittamista varten. Tuomarin on oltava hyvin tiukka sen suhteen, että antaa punaisen kortin pelaajalle, joka nostaa jalkansa ilmaan ennen kuin hänen heittämänsä kuula osuu maahan tai kohteeseen. Tuomarin on oltava pelaajan käyttämän maaliympyrän vastakkaisella puolella ja aina vähintään 2 metrin päässä siitä. Tuomarin tai toimitsijan ei tule varoittaa pelaajaa, jonka jalka koskettaa heittoympyrää.
- Varmistettuaan, että heitto oli hyväksytty, tuomari ilmoittaa tuloksen sen kirjausta varten lapulla, jossa on numero 0, 1, 3 tai 5.
- Pelaajaa kohti tarvitaan yksi tuloksen kirjaaja, joka kirjaa jokaisen heitetyn kuulan tuloksen, sekä toinen toimitsija, joka mittaa käytetyn ajan ja ilmoittaa jäljellä olevan ajan pelaajalle kunkin tehtävän jälkeen. Myös tuloksen kirjaaja voi toimia tässä roolissa.

## 7 Videon käyttö

Kun järjestäminen on mahdollista, videota voidaan käyttää parikilpailussa silloin, kun tuomarin tekemä päätös haastetaan. Tätä varten kullekin valmentajalle annetaan vihreä kortti, jonka avulla voidaan pyytää videotarkistus.

Jos haasto hyväksytään, korttia voi käyttää uudelleen kaksinkamppailun aikana. Jos haasto hylätään, valmentajalla ei enää ole oikeutta tehdä uutta valitusta parikilpailun aikana.

#### **8 Maailmanmestaruuskilpailujen ammuntaan ilmoittautuminen**

Kullakin maalla voi olla vain yksi edustaja, jonka on oltava yksi maansa neljästä edustajasta maailmanmestaruuskilpailujen trippelissä.

Poikkeuksena tästä on kuitenkin se, että hallitseva maailmanmestari saa osallistua ja puolustaa mestaruuttaan, vaikka hänen edustamansa maa ei osallistuisi maailmanmestaruuskilpailujen trippeliin. Muussa tapauksessa hänen on oltava joukkueen jäsen. Häntä koskevat samat tukiehdot.

#### **9 Palkinnot**

Kilpailun neljä parasta saavat: Voittaja saa kultamitalin, henkilökohtaisen maailmanmestaruuspokaalin ja toisen pokaalin kansalliselle lajiliitolle sekä maailmanmestaruus-T-paidan. Toiseksi sijoittunut saa hopeamitalin, henkilökohtaisen pokaalin ja järjestäjän antaman toisen pokaalin kansalliselle lajiliitolle. Muut välieriin selvinneet saavat pronssimitalin ja järjestäjän antaman toisen pokaalin. Kaikki välieriin selvinneet saavat lisäksi järjestäjän antaman pokaalin.

Mitalit antaa kansainvälinen lajiliitto FIPJP tarkoitukseen varatulla palkintokorokkeella. Sen jälkeen seremoniassa nostetaan salkoon mitalistien maiden liptu ja esitetään voittajan maan kansallislaulu.

#### **10 Häiriötilanteet**

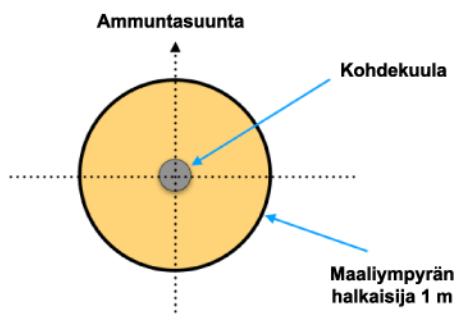
Jos kilpailun aikana esiintyy häiriötilanne (sähkökatko, myrsky, yleisön huono käytös (esineiden heittäminen, lasersäde jne.), joka ei liity suoraan yksittäiseen pelaajaan, kilpailu keskeytetään. Kilpailua jatketaan niin pian kuin se on mahdollista, ja pelaaja aloittaa suorituksen uudelleen tehtävästä 1.

Ensimmäisen kutsun jälkeen pelaajalla on 5 minuuttia aikaa tulla ammuntakilpailuun. Jos pelaaja ei tule paikalle, esitetään toinen kutsu, mutta he aloittavat kilpailun menettämällä rangaistuksena 5 pistettä. Jos pelaaja ei ilmaannu paikalle toisenkaan kutsun jälkeen, hänet suljetaan pois kilpailusta.

Liite 1 – Kuvat 1–5

Kuva 1

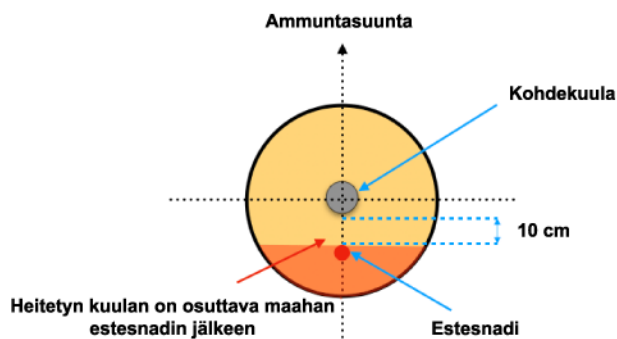
Tehtävä 1  
 Kohdekuula



Ammuntatulos	Pisteytys
Jättö (karo) – kohdekuula poistuu maaliympyrästä ammutakuulan jäädessä maaliympyrän sisään.	5
Poisto – sekä kohde- että ammutakuula poistuvat maaliympyrästä.	3
Hipaisu – ammutakuula osuu kohdekuulaan, joka jää maaliympyrän sisään.	1
Ohiheitto	0

Kuva 2

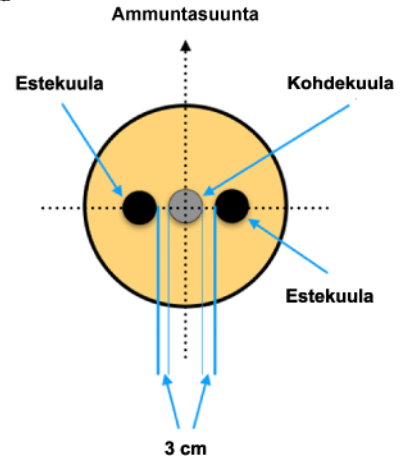
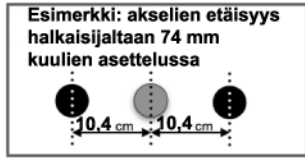
Tehtävä 2  
 Kohdekuula snadin takaa



Ammuntatulos	Pisteytys
Jättö (karo) – kohdekuula poistuu maaliympyrästä ammutakuulan jäädessä maaliympyrän sisään.	5
Poisto – sekä kohdekuula että ammutakuula poistuvat maaliympyrästä.	3
Hipaisu - ammutakuula osuu kohdekuulaan, joka jää maaliympyrän sisään - ammutakuula osuu kohdekuulaan, minkä jälkeen ammutakuula kimpoaa estesnadiin	1
Ohiheitto, tai ammutakuula osuu maahan ennen estesnadia.	0

Kuva 3

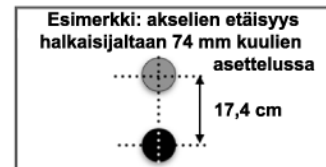
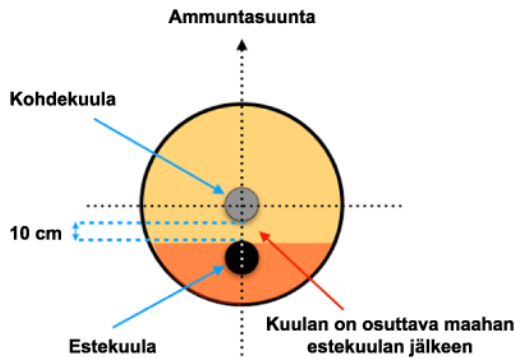
Tehtävä 3  
 Kohdekuula kahden estekuulan välistä



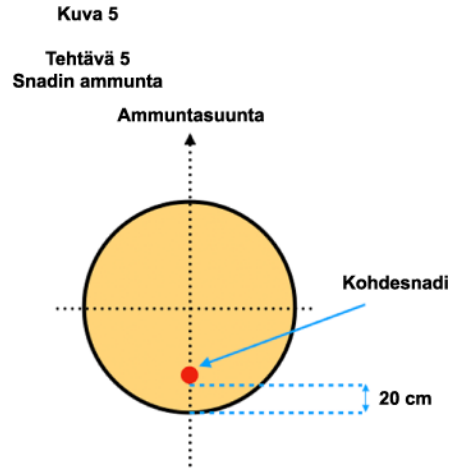
Ammuntatulos	Pisteytys
Jättö (karo) – kohdekuula poistuu maaliympyrästä ammuntakuulan jäädessä maaliympyrän sisään.	5
Poisto – sekä kohdekuula että ammuntakuula poistuvat maaliympyrästä.	3
Hipaisu - ammuntakuula osuu kohdekuulaan, joka jää maaliympyrän sisään - ammuntakuula osuu kohdekuulaan, minkä jälkeen ammuntakuula kimpoaa estekuulaan	1
Ohiheitto, tai sekä kohdekuula että estekuula poistuvat maaliympyrästä.	0

Kuva 4

Tehtävä 4  
 Kohdekuula estekuulan takaa



Ammuntatulos	Pisteytys
Jättö (karo) – kohdekuula poistuu maaliympyrästä ammuntakuulan jäädessä maaliympyrän sisään.	5
Poisto – sekä kohdekuula että ammuntakuula poistuvat maaliympyrästä.	3
Hipaisu - ammuntakuula osuu kohdekuulaan, joka jää maaliympyrän sisään - ammuntakuula osuu kohdekuulaan, minkä jälkeen ammuntakuula kimpoaa estekuulaan	1
Ohiheitto, tai ammuntakuula osuu maahan ennen estekuulaa.	0



Ammuntatulos	Pisteytys
Osuma snadiin poistaa sen maaliympyrästä.	5
Hipaisu Ammuntakuula osuu snadiin, joka kuitenkin jää maaliympyrän sisään (snadin katsotaan hipaistun, jos se on liikahtanut paikaltaan).	3
Ohiheitto	0