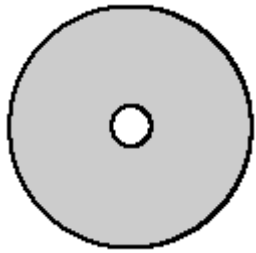
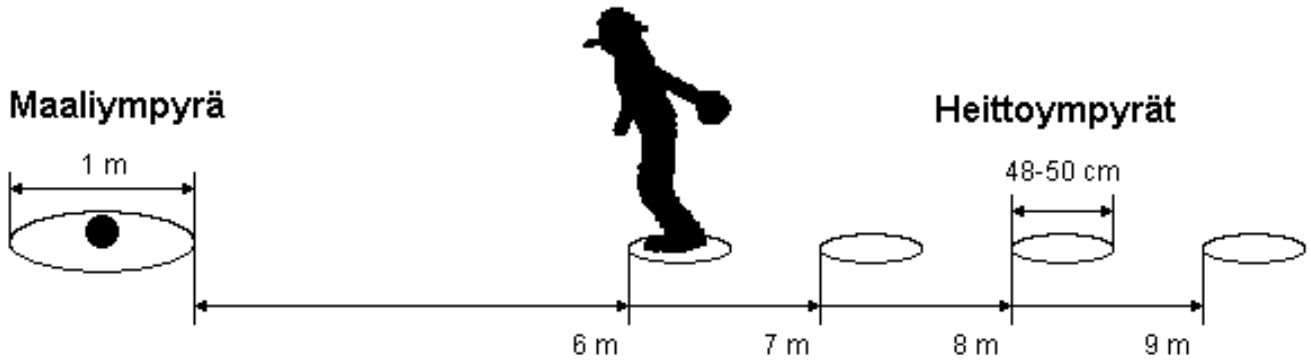
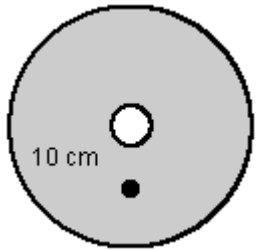


Ammuntakilpailun sääntöyhennelmä



1. Kuulan ampuminen

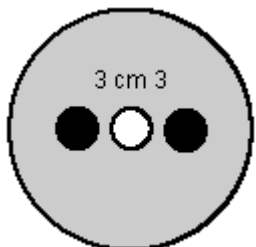
- Hipaisu 1 piste
- Poisto 3 pistettä
- Jättö 5 pistettä



2. Snadin takana olevan kuulan ampuminen

- Hipaisu 1 piste
- Poisto 3 pistettä
- Jättö 5 pistettä

Heiton pitää osua ensin kohdekuulaan. Jos heittokuula sen jälkeen liikuttaa estesnadia, saa tehtävästä vain 1 pisteen. Heittokuulan on tultava maahan estesnadin jälkeen. Mikäli heitto tulee maahan ennen estettä, ei tehtävästä saa pisteitä.



3. Keskikuulan ampuminen

- Hipaisu 1 piste
- Poisto 3 pistettä
- Jättö 5 pistettä

Jos estekuulat liikkuvat, ei tehtävästä saa pisteitä (paitsi yhden jos heittokuula osui ensin keskikuulaan ja molemmat estekuulat jäivät ringin sisään. Mikäli estekuula poistuu ringistä, tehtävästä ei saa pisteitä.)

Ammuntakilpailussa on viisi eri tehtävää, joihin jokaiseen ammutaan neljältä eri matkalta. Heittoja tulee yhteensä 20 kpl ja jokaisesta voi saada 0, 1, 3 tai 5 pistettä. Maksimi-yhteispistemäärä on siis 100.

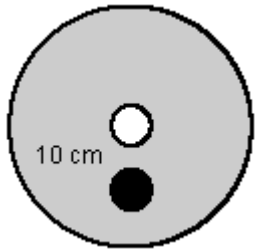
Kuulat: 700 gr, 74 mm, sileät.

Heittosuunta viereisissä kuvissa on alhaalta ylöspäin.

Maaliympyrän halkaisija on 1 m. Heittoympyröiden halkaisija on 48-50 cm.

Heittomatkat ovat 6, 7, 8 ja 9 m. Tämä on maaliympyrän ja heittoympyrän reunojen välinen etäisyys.

Kohdekuula sijaitsee maaliympyrän keskipisteessä ja kohdesnadi 20 cm ympyrän etureunasta. Kohteet on merkitty kuvissa valkoisella. Estekuula tai estesnadi on merkitty kuvissa mustalla.



4. Takakuulan ampuminen

- Hipaisu 1 piste
- Poisto 3 pistettä
- Jättö 5 pistettä

Heiton pitää osua ensin kohdekuulaan. Jos heittokuula sen jälkeen liikuttaa estekuulaa, saa tehtävästä vain 1 pisteen.

Heittokuulan on tultava maahan estekuulan jälkeen.

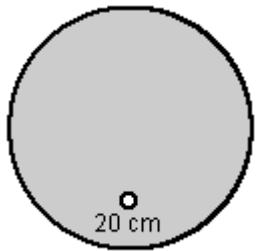
Mikäli heitto tulee maahan ennen estettä, ei tehtävästä saa pisteitä.

Hipaisu = Heitto osuu kohdekuulaan tai kohdesnadiin, mutta se ei mene ulos ringistä.

Poisto = Kohdekuula tai kohdesnadi menee ulos ringistä.

Jättö = Kohdekuula menee ulos ringistä ja heittokuula jää ringin sisään.

Heittokuula saa koskettaa maata ensimmäisen kerran vasta maaliympyrän sisäpuolella, muutoin heitto hylätään (0 pistettä).



5. Snadin ampuminen

- Hipaisu 3 pistettä
- Poisto 5 pistettä

Snadin liikkumista pelkästään "hiekkaroiskeiden" vaikutuksesta ei hyväksytä

Kilpailijalla on 30 sekuntia aikaa käytettävänänsä jokaista heittoa kohden.