

Tuomarin käsikirja



Kuva: Harri Verho, 2018

World Archery: Judges' Guide Book (2018)

ALKUSANAT

WA:n tuomarikomitea on iloinen ja ylpeä saatuaan valmiiksi 1.4.2018 päivitetyn kahdeksannen painoksen virallisesta Tuomarin käsikirjasta.

Haluamme kiittää kaikkia tuomareitamme, jotka ovat usein eri tavoin myötävaikuttaneet tämän uuden painoksen laadukkaan lopputuloksen syntymiseen, mikä toivottavasti osoittautuu hyödylliseksi teillekin omassa tuomaritoiminnassanne. Tämä kirja sisältää lukuisia uusia elementtejä johtuen viime vuosien sääntö- ja toimintatapamuutoksista, joten opasta on tutkittava huolella tehdäksemme tuomaritoiminnasta yhtenäisen maailmanlaajuisesti.

Johdantona tuomaritoimintaan haluamme lainata muutamia edellisen, kunnioitetun puheenjohtajamme, herra Don Lovon ajatuksia, jotka on julkaistu hänen artikkelissaan FITAn tuomarikirjeessä nro 41/1994.

Tuomari? Mitä se tarkoittaa?

Sanakirjoissani sanaan "tuomari" liitetään ainakin tusina eri käsitettä: mm. tarkistaa, todistaa, näyttää toteen, tuomita, todistaa, saada tietoon, selvittää, harkita, jne. jne. Kaksi, joista erityisesti pidän ovat "oikeudenmukaisuus" ja "sovittelija". Tiedätkö mitä? Mielestäni ne kaikki kuvaavat jollain tavalla sitä, mistä minusta "hyvä FITA tuomari" koostuu.

Missään ei kuitenkaan sanota "tuomari vain toistaa ja seuraa sääntöjä".

Yritän antaa yksinkertaisen esimerkin sokean seuraamisen ja terveen järjen käytön välisestä erosta sääntöjen tulkinnassa.

Kuvitellaan, että poliisi pysäyttää henkilön, joka ajaa ylinopeutta. Auton kuljettajan havaitaan olevan humaltunut ja poliisi toimittaa henkilön putkaan. Kymmenen minuuttia myöhemmin sama poliisi pysäyttää samalla alueella toisen henkilön, joka myös ajaa ylinopeutta. Toisella kuljettajalla on kyydissä hetki sitten kuorma-auton tönäisemä, vakavasti loukkaantunut, tajuton lapsi, jota kuljettaja on viemässä sairaalaan. Samaa lakia on rikottu lähes samaan aikaan. Tulisiko rangaistuksen olla molemmille henkilöille sama? Olen varma, että suurin osa teistä sanoisi "ei tietenkään" - silti tuomarit joskus tekevät juuri niin.

Älä siis avaa kirjaa vain löytääksesi rangaistuksen, jolla voit vähentää ampujan pisteitä. Avaa se löytääksesi sääntö, jolla voit pelastaa ampujan pisteet.

Jos kilpailija on rikkonut sääntöä ja sen seurauksena saanut etua muihin kilpailijoihin nähden etäisyyden, ajan, nuolimäärän tai pisteiden suhteen, välitön ja jämerä rankaisutoimenpide on aiheellinen muiden, sääntöjä noudattavien kilpailijoiden oikeuksien suojelemiseksi.

Kerran eräässä kilpailussa kuuluttaja ilmoitti vuoroammunnan alkaessa vahingossa väärän ampujan ampuvan ensimmäisenä. Tämä sekoitti molemmat ampujat ja he molemmat ampuivat yhtä aikaa, hyvinkin ammunta-ajan puitteissa. Lukuisat tuomarit olivat sitä mieltä, että väärällä vuorolla ampuneen ampujan pitäisi

menettää nuolensa, ja koko ottelu samalla! Tämä on selkeä tapaus sääntöjen väärinkäytöstä. Vuoroammunnan tarkoitus on vain ja ainoastaan luoda jännitystä yleisölle. Jos näin ei olisi, ammuttaisimme kaikki samaan aikaan ajan säästämiseksi. ”Aikasäännön” tarkoituksena on se, että ampuja ei käytä enempää kuin sallitun ajan ampumiseen.

Saiko kumpikaan ampuja tässä tapauksessa epäreilua etua? Käyttikö kumpikaan ampuja toista enempää aikaa? Pitäisikö jompaakumpaa kilpailijaa rangaista kilpailun järjestäjien virheestä??? Täytyykö minun vastata tähän? Toivon totisesti, että ei...

Tämän käsikirjan tarkoituksena on auttaa tuomareita ja järjestäjiä tekemään työnsä ja kilpailijoita nauttimaan urheilusta. Tämä ei korvaa WAn sääntökirjaa eikä väitä olevansa täydellinen. Epävarmoissa tilanteissa tarkista sääntökirja ja ajantasaiset tulkinnat.

Morten B Wilmann, tuomarikomitean puheenjohtaja
Sergio Font, tuomarikomitean varapuheenjohtaja
Indranil Datta
Robert Erica
Sabrina Steffens



Kuva: Jani Savilampi, 2016

Kiitokset

Tuomarikomitea haluaa kiittää kaikkia, jotka ovat käyneet tätä dokumenttia läpi koko sen kehittelyn aikana. Heidän osallistumisensa, ehdotuksensa ja oikolukunsa on ollut arvokasta tämän teoksen saattamisessa niin valmiiksi ja virheettömäksi kuin mahdollista.

Sisällys

ALKUSANAT	1
1.0 TUOMARIT ja ETIIKKA.....	8
1.1 Tuomarit	8
1.2 Tuomaroinnin filosofia	8
1.3 Tuomarin kansallisuus	9
1.4 Tuomarin ”tee-” ja ”älä tee” -listat	10
1.5 WA-tuomareiden nimeämiset/roolit	11
1.5.1 Hakeminen, valinta ja nimeäminen	11
1.5.2 Tuomaristo	11
1.5.3 Tuomariston puheenjohtaja	12
1.5.4 Tuomaritarkkailija	13
1.5.5 Ammunnanjohtaja	13
1.5.6 Jury	14
1.5.7 Pukeutuminen	14
2.0 KILPAILUT	15
2.1 Kilpailijoiden luokat	15
2.2 Jousityypit	16
2.3 Kilpailusarjat	16
2.4 Ammuntalajit – tavalliset kilpailumuodot	16
2.4.1 Ulkoammunta	16
2.4.2 Sisäämmunta	19
3.0 KILPAILUTAPAHTUMAA EDELTÄVÄT TOIMINNOT	22
3.1 Johdanto	22
3.2 Järjestelykomitea	22
3.3 Kommunikointi	22
3.4 Joukkueenjohtajien tapaaminen	23
3.5 Tiedon jakaminen	24

3.6 Media.....	24
3.7 Välinetarkastus	25
3.7.1 Tarkastustoimenpiteet	26
3.8 Mainostaminen	29
3.8.1 Mainostaminen kilpailualueella.....	29
3.8.2 Mainostaminen kilpailijan varusteissa	30
3.9 Muut kilpailualueen vaatimukset.....	30
3.10 Ajanotto- ja äänimerkkilaitteisto.....	30
3.11 Turvallisuus.....	30
3.12 Kentän tarkistaminen	31
3.12.1 Tauluammunta.....	31
3.12.2 Sisäkilpailut	33
4.0 KILPAILUKÄYTÄNNÖT – OSA I TAULUAMMUNTA, KARSINTAKIERROKSET (ALKUKILPAILU)	36
4.1 Taulujen asettelu	36
4.2 Harjoittelu.....	36
4.3 Kentän uudelleentarkistus	36
4.4 Välineiden uudelleentarkistus.....	37
4.5 Ammuntalinjalla	37
4.5.1 Ammuntapaikat	37
4.5.2 Vaarallinen tekniikka (ylävetö?)	37
4.6 Kolmen metrin viiva – kelvolliset nuolet	39
4.7 Viivalla olevien ampujien valmentaminen	40
4.8 Kaukoputkien käyttö	40
4.9 Poistuminen viivalta	41
4.10 Elektroninen kommunikointi.....	41
4.11 Erikoistilanteet taululla	42
4.11.1 Pomput	42
4.11.2 Taustasta läpi mennyt nuoli	42
4.11.3 Roikkuvat nuolet.....	43
4.11.4 Pisteytys sisäammunnassa	43
4.12 Välinerikot	44
4.13 Terveysongelmat	45
4.14 Monta ampumatonta nuolta.....	45

4.15 Ammunta-ajan ulkopuolella ammutut nuolet	45
4.16 Ääni- ja aikamerkkien ristiriidat	46
4.16.1 Aikamerkit.....	46
4.17 Tuomareiden sijoittautuminen pisteenlaskun aikana.....	47
4.18 Nuolten osuma-arvot – ei toista mielipidettä	48
4.19 Ammunta-ajan ulkopuolella ammuttujen nuolten määrä.....	52
4.19.1 Liian monta nuolta	53
4.19.2 Useita sääntörikkomuksia.....	53
4.20 Tulokortti ja tulokortin korjaukset	53
4.21 Osumien merkitseminen	53
4.22 Tauluun jääneet nuolet	55
4.23 Ongelmat taululla	55
4.24 Pudonnut tausta	55
4.25 Karsintakierroksen uusintanuolet	55
4.26 Epäurheilijamainen käytös	56
5.0 KILPAILUKÄYTÄNNÖT, OSA II: PUDOTUS- JA FINAALIKIERROKSET	57
5.1 Esittely - pudotus- ja finaalikierrokset.....	57
5.2 Pudotuskierrokset	57
5.2.1 Setit.....	57
5.3 Finaalikierrokset	57
5.4. Linjatuomarin toiminta vuoroammunnassa.....	58
5.5. Taulutuomari	61
5.6 Tulosten merkitsijä(t)	63
5.7 Ampujien edustajat	64
5.8 Juoksijat	64
5.9 Vapaakierrokset (bye)	65
5.10 Luovutettu ottelu	65
5.11 Vuoroammunta	65
5.12 Tasatilanteet ja uusintanuolet henkilökohtaisessa ottelussa	65
6.0 JOUKKUEKILPAILU	67
6.1 Joukkueiden karsintakierros.....	67
6.2 Joukkueiden pudotus- ja finaalikierrokset	67
6.3 Rikkomukset joukkuekisassa	68

6.3.1 Vähäiset rikkeet	68
6.3.2 Törkeät rikkeet.....	69
6.4 Joukkueiden uusintanuolet ammuttaessa pudotuskierroksille pääsystä	69
6.5 Joukkueiden uusintanuolet pudotuskierroksilla	70
7.0 TEHTÄVÄT KILPAILUN JÄLKEEN	71
7.1 Yleistä	71
7.2. Päätuomariraportti.....	71
7.3. Tuomareiden toiminnan arviointi	72
LIITTEET	74
A.1 Maastoammunta	74
Maastoammuntakilpailut – radan tarkastus.....	74
A.1.1 Turvallisuus	74
A.1.2 Taulujen sijoittelu.....	75
A.1.3 Ammunta ja pistelasku.....	75
A.1.4 Tuomareiden sijoittumien kilpailualueelle	76
A.1.5 Välinetarkastus.....	76
A.1.6. Aikarajoitus maastoammunnassa	76
A.1.7 Etäisyyden mittaaminen	77
A.1.8 Maastoammunnan finaalin rata	77
A.1.9 Ammunnan ohjaus	77
A.1.10 Ryhmille määrättyjen tuomareiden tehtävät	78
A.1.11 Menettelyt maastoammunnan mestaruuskilpailujen pudotus- ja finaalikierroksilla	78
A.1.12 Ammuntajärjestys finaalikierroksilla.....	79
A.1.12.1 Taulujen sijoittelu	80
A.1.12.2 Ajanvalvonta – henkilökohtaiset ottelut.....	80
A.1.12.3 Ajanvalvonta – joukkueottelut	80
A.1.12.4 Merkki 30 s jäljellä olevasta ajasta.....	80
A.1.13 Joukkuefinaalit	80
A1.14 Sallitut ja kielletyt välineet WA:n arvioitavilla etäisyyksillä.....	80
A.2 3D-ammunta – lyhyt esittely	84
A.2.1 Kilpailutapahtuma	85
A.2.2 3D-rata	86
A.2.2.1 3D-tilit.....	86

A.2.2.2 Paalut.....	87
A.2.2.3 Turvallisuus.....	88
A.2.3 Jouset	88
A.2.4. Uusintanuolet.....	88
A.3 Jury.....	89
A.4. Kilpailupaikan tarkistuslista – tauluammunta	89
A.5. Kilpailupaikan tarkistuslista – maasto- ja 3D-ammunta	91
A.6 Para-ampujat	92
A.6.1 Kuka on sääntöjen tarkoittama para-ampuja?	92
A.6.2 Pyörätuolin tila ammuntilinjalla.....	93
A.6.3 Saavatko para-ampujat jäädä ammuntilinjalle WA:n kisoissa?	93
A.6.4 Voiko ampuja tarpeen vaatiessa käyttää avustajaa nuolen asettamiseen jouselle?	93
A.6.5. Tulosten merkintä ja nuolten irrotus taulusta	93
A.6.6 Jänteen vetäminen kiinni pyörätuoliin	94
A.6.7 Para-ampuja joukkuekilpailussa	94
A.6.8 Amputoidut	94
A.6.9 Kaukoputket	94
A.6.10. Vartalotuki.....	95
A.6.11 Aikaraja vuoroammunnassa	95
A.7 WA:n hyväksymät taulunvalmistajat	96
A.8 Ammunnanjohtaja (DoS)	97
A.8.1 Ammunnanjohtajan rooli.....	97
A.8.2 Valmistelut ennen kilpailua.....	97
A.8.3 Toimet kilpailupaikalle saavuttua	98
A.8.4 Toimet kilpailun aikana	99
A.8.5 Arvokisat (MM-kisat, Olympialaiset, Paralympialaiset, jne.)	102
A.8.6 Yhteenveto	103
A.9 Joukkueenjohtajien tapaaminen	103
A.10 Protestikaavake	105
A.11 Tuomarin arviointilomake	107
A.12 Kilpailuraportti	108
A.13 Päätuomarin muistilista	109
A.14 Radiopuhelimen käyttö	110



Kuva: Jani Savilampi, 2015

1.0 TUOMARIT ja ETIIKKA

1.1 Tuomarit

Tuomarina toimiminen on etuoikeus. Menestys riippuu meidän jokaisen rehellisyydestä, luonteesta, tietämyksestä ja ajattelevaisuudesta. Olemme kilpailun palvelijoita, emme sen herroja. Siksipä meidän onkin oltava ehdottoman varmoja soveltamistamme säännöistä ja olematta kuitenkaan liian komentelevia ja määrääviä. Tämä on välillä vaikea tie kulkea.

Pidä aina avoin mieli.

Valmistaudu kuuntelemaan huolellisesti asianomaisten kilpailijoiden ja toimitsijoiden selitykset ja säilytä laaja ja tasapuolinen näkemys. Tämän oppaan pääasiallinen tarkoitus on yhtenäistää tuomarien toimintaa maailmanlaajuisesti ylläpitämään reilua kilpailua ja varmistaa, että samoja toimintatapoja noudatetaan maailmanlaajuisesti.

1.2 Tuomaroinnin filosofia

Toimitsijan tehtävänä missä tahansa kilpailussa on huolehtia siitä, että kilpailu sujuu jouhevasti ja että jokaisella kilpailijalla on mahdollisuus yltää parhaimpaan suoritukseensa.

Tuomariemme perusfilosofian juuret ovat **Tuomarien olympiavalan** sanoissa:

”Kaikkien tuomarien ja toimitsijoiden nimissä lupaan, että tuomitsemme nämä olympiakisat täysin puolueettomasti, kunnioittaen ja totellen niiden sääntöjä, oikeassa urheiluhengessä.”

Valitettavasti jotkut kilpailijat yrittävät saavuttaa korkeamman sijoituksen millä tahansa keinolla, jopa tuomarin heikkouksia hyväksikäyttäen. Emme välttämättä myönnä tätä, mutta olisi epäviisasta jättää tämä huomioimatta.

Silloin tällöin on tarpeen ottaa tiukka kanta varmistamaan, että kaikkien ponnistelut perustuvat rehtiin ja reiluun WA:n sääntöjen ja suositusten soveltamiseen.

Tämän takaamiseksi tuomarien on oltava tietoisia tilaisuuksista, joita jotkut yksilöt saattavat hyödyntää parantaakseen pisteitään. Meidän on oltava itsehillinnän ja reiluuden esimerkkeinä emmekä koskaan saa antaa kilpailijoiden yllyttää meitä menettämään hermojamme tai näkemystämme.

Meidän on tunnettava säännöt, mukaan lukien viimeisimmät tulkinnot ja ohjesäännöt (bylaws). **On välttämätöntä, että me kaikki pidämme itseämme ajan tasalla**, jotta emme sovelle ”vanhoja” sääntöjä. Meidän on suojeltava kaikkien etuja ja siinä tarkoituksessa sovellettava päättäväisesti sääntöjä.

Lähtökohtaisesti meidän on oltava varmoja siitä, että meillä on oikeaa ja tämänhetkistä tietoa. Neuvottelu muiden tuomareiden kanssa ennen päätöksentekoa ei osoita heikkoutta vaan vain intohimoa tehdä täysin oikea päätös. Tuomaripalaverit ennen kisaa ja kisan aikana ovat tärkeitä tilaisuuksia tuoda esiin epävarmuustekijöitä.

Aina kysymystä ei pystytä ratkaisemaan kaikkia tyydyttävällä tavalla. Tällaisissa tilanteissa lopullista päätöstä on syytä lykätä, kunnes kaikki tuomarit voidaan kutsua koolle ja antaa vasta sitten asianomaisille varsinainen lausunto.

Tuomareiden pitäisi olla hyvin perillä asioista, halukkaita keskustelemaan ja valistamaan tarvittaessa, kohteliaita ja selkeitä päätöksissään. Näin toimiessamme meidät nähdään ammattilaisina.

Muista, että kilpailija on juuri sitä – kilpaileva. Enemmän kuin mitään muuta kilpailija haluaa menestyä hyvin.

WA:n eettinen säännöstö¹ on keino, jonka avulla tuomari, osana WA perhettä, vahvistaa lojaaliuttaan Olympia-aatetta kohtaan. WA:n eettinen säännöstö perustuu Kansainvälisen Olympiakomitean eettiseen säännöstöön ja sen tarkoituksena on varjella korkeimpia mahdollisia eettisiä arvoja, jotka ohjaavat WA:a, sen toimitsijoita ja koko jousiammuntaperhettä.

1.3 Tuomarin kansallisuus

Vaikka pidämmekin kaikkia tuomareitamme pohjimmiltaan neutraaleina kansainvälisinä tuomareina, yritämme silti välttää tilanteita, jotka saattaisivat aiheuttaa epäilyä, että tuomarin kansallisuus vaikuttaa tulokseen. Siksi meidän on huolehdittava siitä, että tuomarimme eivät tuomitse otteluita, joissa heidän oma maansa kansalainen on osallisena. Tällaisissa tilanteissa tuomariston puheenjohtajalla ja itse

¹ [Book 1 – Appendix 2 \(ei suomennetuissa säännöissä\)](#)

tuomarilla on velvollisuus huolehtia, että näin ei tapahdu. Tämä näkökulma on huomioitava myös sellaisissa otteluissa, joissa molemmat kilpailijat ovat samasta jäsenseurasta.

1.4 Tuomarin ”tee-” ja ”älä tee” -listat

Tyhjentävää listaa tehtävistä ja tekemättä jättämisistä on mahdoton laatia. **Perusperiaate on, että käytöksesi pitäisi antaa arvostusta ampujalle, WA:lle, itsellesi ja muille tuomareille.** Pidä mielessäsi kuva, jonka haluat antaa kilpailijoille, katsojille, toimitsijoille ja media ja käyttäydy sen mukaisesti. **Käytä aina tervettä järkeä.**

TOIMI NÄIN

- a) Käytä tuomaripukua ja kanna sitä ylpeänä, sillä on oikeutesi pitää sitä ja olet myös luomassa positiivista vaikutusta kilpailuun.
- b) Ajattele, että olet isäntänä toivottamassa vieraita tervetulleeksi.
- c) Ole innostunut, kohtelias ja ystävällinen.
- d) Sovella sääntöjä reilusti, johdonmukaisesti ja jämäkästi.
- e) Tarjoa apuasi kilpailijoille, joukkueenjohtajille, vieraille, katsojille, medialle ja muille toimitsijoille.
- f) Osoita arvostuksesi kansallishymnien ja WA:n fanfaarien aikana seisten ja ilman hattua.

ÄLÄ...

- a) Anna ajatuksesi harhailla ensisijaisesta tehtävästäsi, joka on tuomarointi kilpailussa.
- b) Tupakoi ja juo, kun olet kisakentällä ja muilla kilpailuun liittyvillä (WA:n säännöstöissä mainituilla) alueilla. Tuomarin on annettava kuva maltillisesta ja esteettömästä päätöksenteosta ja ammattimaisuudesta. Juominen tai tupakointi tehtävänhoidon aikana vahingoittaisi tätä kuvaa.
- c) Jää jutustelemaan pitkiksi ajoiksi kilpailijoiden tai muiden toimitsijoiden kanssa, koska muut voivat saada vaikutelman, ettet kiinnitä riittävästi huomiota tehtäviesi hoitoon tai että suosit tiettyjä urheilijoita.
- d) Aiheuta häiriötä, ellei se ole välttämätöntä turvallisuussyistä. Kaikki virallinen, muu kuin turvallisuuteen liittyvä, kommunikointi kilpailijoille tulee hoitaa joukkueenjohtajan kautta, jos sellainen on.
- e) Kanna kameraa tai musiikkisoitinta, kun olet töissä (kuvaaminen on kuitenkin ehdottomasti sallittua silloin, kun et ole itse tilanteessa työtehtävissä).
- f) Käytä puhelintasi työajalla, varsinkaan kilpailun aikana.

1.5 WA-tuomareiden nimeämiset/roolit

1.5.1 Hakeminen, valinta ja nimeäminen

Heti, kun WA:n hallitus on vahvistanut WA:n mestaruuskisojen ja muiden tulevan vuoden tapahtumien päivämäärät ja ajankohdat, tuomarikomitea² julkaisee ”haku tehtävään”- lomakkeen, joka kaikkien WA tuomareiden ja tuomarikandidaattien täytyy täyttää ja palauttaa WA:n toimistoon määräpäivään mennessä.

Tuomarikomitean tuomarivalintoihin vaikuttavat lukuisat seikat:

- a) säännöllinen oikein vastaaminen uutiskirjeen kysymyksiin
- b) nykyinen kokemus
- c) tarvittava kokemus
- d) sukupuoli
- e) maantieteelliset seikat
- f) tasapainoinen määrä tuomareita ja kandidaatteja

Määräpäivän jälkeen tuomarikomitea päättää eri kilpailujen tuomariston koostumuksen ja tiedottaa siitä WA:n toimistoa, joka toimittaa tiedon edelleen asianomaisille tuomareille ja jäsenjärjestöille.

1.5.2 Tuomaristo

WA:n tuomarikomitea nimeää tuomaristot kaikkiin WA:n mestaruuskisoihin ja tapahtumiin, joita (kokonaan tai osittain) hallinnoi joku muu kansainvälinen taho (esim. Paralympialaiset, World Games ja University Events). Lisäksi joitain tuomareita nimetään World Cupeihin.

Tuomaristot kootaan WA:n kansainvälisistä tuomareista ja tuomarikandidaateista (paitsi Olympialaisiin, jossa kaikkien tuomareiden on oltava täysivaltaisia). Suurimpiin WA:n tapahtumiin, kuten taulu- ja maastomestaruuskisoihin, nimetään normaalisti 13 tuomaria. Komitea nimeää myös tuomariston puheenjohtajan ja varapuheenjohtajan sekä yhden tai kaksi tuomaria varalle. Varalla olevat tuomarit tulevat tarvittaessa paikalle, jos nimetyt tuomarit eivät pysty osallistumaan.

Sen jälkeen, kun tuomaristo on nimetty, tuomariston puheenjohtaja ja WA:n toimisto kommunikoivat suoraan yksittäisten tuomarien kanssa. Sinun on nimettynä tuomarina välittömästi selvitettävä tarve matkustusviisumiin ja heti, kun olet saanut matkasuunnitelmasi valmiiksi, on sinun otettava yhteyttä tuomariston puheenjohtajaan ja ilmoitettava hänelle saapumisaikasi ja muut tarpeelliset tiedot. Saavuttuasi kisakaupungin hotelliin, sinun on viiveettä otettava yhteyttä puheenjohtajaan. Jos saavut aikaisin, on suositeltavaa ottaa yhteyttä myös järjestäjän puheenjohtajaan. Jokaisella tuomarilla on samanlaiset valtuudet, mutta yhteydenpito järjestävään tahoon olisi syytä hoitaa tuomariston puheenjohtajan tai tuomariston edustajan kautta, jotta mahdollisesti annettava ristiriitainen tieto ei pääse aiheuttamaan sekaannusta.

² [Book 1 – 1.17.5 \(ei suomennetuissa säännöissä\)](#)

Kilpailutapahtuman aikana tuomariston puheenjohtaja osoittaa sinulle tehtäviä. Tuomariston on toimittava tehtävissään yhtenä yksikkönä tai joukkueena. Sinun tulee tehdä kattavat muistiinpanot kaikista epänormaaleista tilanteista. Muistiinpanojasi saatetaan vaatia esitettäväksi, jos sinua pyydetään kilpailun Jurn eteen. Kantaasi arvostetaan enemmän, jos pystyt viittaamaan tällaisissa tilanteissa muistiinpanoihisi.

Tuomariston tehtävänä³ on varmistaa, että kaikki kilpailualueeseen, välineisiin ja menetelmiin liittyvät seikat ovat WA:n vaatimusten mukaiset.

Kattava tauluammuntakilpailujen tarkistuslista löytyy tämän oppaan liitteestä A.4.

Mikäli haluat jostain syystä kilpailupäivien aikana poistua kilpailualueelta, on sinun pyydetävä etukäteen lupa tuomariston puheenjohtajalta ja annettava hänelle tarvittaessa yhteystietosi.

1.5.3 Tuomariston puheenjohtaja

Tuomariston puheenjohtajaa tarvitaan varmistamaan, että kilpailu toteutetaan reilusti. Puheenjohtaja toimii kommunikointikeskuksena tuomariston, järjestävän tahon puheenjohtajan, teknisen vastaavan, tapahtumapäällikön ja kenttähenkilöstön päällikön välillä.

Puheenjohtajan tehtäviin kuuluu:

- a) ottaa yhteyttä järjestystoimikuntaan, tekniseen vastaavaan ja tapahtumapäällikköön ja kerätä riittävästi tietoa kilpailualueesta ja kilpailun aikataulusta
- b) ottaa yhteyttä tuomaristoon ja varahenkilöihin
- c) ohjeistaa tuomaristoa ennen kilpailua ja kilpailun aikana pidettävistä tapaamisista, heidän tehtävistään, raportoinnista ja kaiken muun tarpeellisen osalta ennen heidän saapumistaan kilpailuun.
- d) pitää yhteyttä tekniseen vastaavaan koko kilpailun ajan
- e) kerrata ensimmäisessä tuomariston kokouksessa uudet säännöt ja tulkinat sekä tärkeät henkilökohtaisiin ja joukkueotteluihin liittyvät toimintatavat
- f) suunnitella tuomareiden tehtävät ja huolehtia, että tehtävät hoidetaan tunnollisesti toimintatapojen ja ohjeistusten mukaan sekä ennen kilpailua että kilpailun aikana. Kiinnitä välinetarkastuksiin ja kentän tarkistuksiin vain tarpeellinen määrä tuomareita.
- g) valmistella joukkueen johtajien tapaaminen, jossa varmistetaan, että kaikki joukkueenjohtajat ovat tietoisia uusista säännöistä ja muistutetaan tärkeistä toimintatavoista, kuten valituksen/vetoituksen tekemisestä, nuolien merkkäamisesta, kadonneiden nuolten ilmoittamisesta ja tulokorttien allekirjoittamisesta. Joukkueenjohtajat voi olla tarpeellista kutsua koolle myös kilpailun aikana erilaisten mahdollisten tilanteiden selvittämiseksi. Tapaamispaikka on yleensä ammunnanjohtajan lavan lähellä ja nimenhuuto on aina pidettävä.

³ [Kirja 2 – 3.12](#)

- h) toimittaa tuomareille täydellinen lista kilpailijoista
- i) huomioida tuomareiden kansallisuus taustoja määrätessä
- j) esittää kilpailuraportti ja tuomareiden arviointiraportti tuomarikomitean puheenjohtajalle



Kuva 1. Joukkueenjohtajien tapaaminen (kuva: WA Judges' Guide Book, 2018)

1.5.4 Tuomaritarkkailija

Pariin suurimpaan WAN tapahtumaan vuodessa voidaan nimetä tuomaritarkkailija⁴, joka tarkkailee tuomarointiprosesseja ja tuomareiden suorituksia. Tuomarikomitean edustajana tarkkailija työskentelee tiiviisti tuomariston puheenjohtajan kanssa olematta kuitenkaan osa tuomaristoa. Hän osallistuu tuomariston tapaamisiin ja nostaa esille tärkeitä tuomarointiin liittyviä seikkoja, jotka hyödyttävät kilpailua.

1.5.5 Ammunnanjohtaja

WAN tuomarikomitea nimeää ammunnanjohtajan⁵. Ammunnanjohtajan avustajat nimeää järjestävä organisaatio. Kilpailun laatu on suoraan verrannollinen siihen, kuinka hyvin ammunnanjohtaja hoitaa

⁴ [Book 1 – App4 – 7.1.4](#)

⁵ [Kirja 2 – 3.10](#)

vastuunsa ja velvollisuutensa. Ammunnanjohtaja avustajineen johtaa ammuntaa siitä hetkestä, kun ampujat ilmestyvät kentälle siihen asti, kunnes ammunta päivän osalta loppuu. Vaikka ammunnanjohtajana on pätevä tuomari, tulisi avustajienkin olla perillä jousiammuntaurheilusta. **Jousiammunnan aloittelijoita ei tulisi missään tapauksessa nimittää näihin tärkeisiin tehtäviin.**

Ammunnanjohtajan ja avustajien ensisijaiset tehtävät⁶ ovat:

- a) Tarkistaa, että ajanottovälineet toimivat kunnolla ja niihin pystytään asettamaan kaikki kilpailussa mahdollisesti käytettävät ammunta-ajat.
- b) Johtaa ammuntaa
- c) Sarjojen ajastuksen hallinta
- d) Ammuntajärjestyksestä huolehtiminen
- e) Turvallisuustoimenpiteiden toteuttaminen ja toimeenpano
- f) Äänentoistolaitteiston hallinta (yhteistyössä kuuluttajan kanssa, jos sellainen on)
- g) Mediahenkilöiden, joukkueen toimitsijoiden ja yleisön liikkumisen valvonta kentällä
- h) yleisestä kenttäturvallisuudesta huolehtiminen

Ammunnanjohtajan on työskenneltävä tiiviisti tuomariston puheenjohtajan, tuomareiden ja kenttähenkilöstön kanssa, jotta kilpailu etenee sujuvasti.

1.5.6 Jury

Eräs tärkeimmistä asioista missä tahansa tapahtumissa on kilpailijoiden ja heidän tiiminsä oikeuksien ylläpitäminen. Olisi hyvin ikävää, jos kilpakumppanin, tuomarin tai kilpailun järjestäjän toiminta vaikuttaisi epäreilulla tavalla kilpailijan suoritukseen tai pisteisiin. Juryn tehtävä⁷ on varmistaa kilpailun reilu henki ja sääntöjen tasapuolinen soveltaminen. Jury suojelee sekä kilpailijoiden oikeuksia että tuomaria, joka on tehnyt työnsä vastuullisesti.

1.5.7 Pukeutuminen

WA tarjoaa tuomareille työasun. Työvaatteet toimitetaan tuomarille, kun hän ensimmäisen kerran osallistuu WA:n tapahtumaan tuomarina. Työasua käytetään kilpailuissa työvuoron aikana ja on ehdottoman tärkeää, että kaikki tuomarit käyttävät samanlaista varustusta.

Kun työasusi on siisti ja puhdas, esiinnyt eduksesi ja osoitat olevasi ylpeä työstäsi, jolloin kilpailijat suhtautuvat sinuun positiivisesti. Jos sen sijaan et huolehdi omasta ja asusi ulkonäöstä, voivat kilpailijat saada sen kuvan, että tietämykseksi ja osaamiseksi on yhtä huolimaton kuin asusi antaa ymmärtää.

⁶ [Kirja 2 – 10.1 ja 10.2](#)

⁷ [Kirja 2 – 3.13](#)



Kuva: Jani Savilampi, 2013

2.0 KILPAILUT

2.1 Kilpailijoiden luokat

WA:n säännöissä naiset ja miehet kilpailevat eri ikäluokissa⁸ seuraavasti:

Masters: 50+ vuotiaat

Senior: 21 – 49 vuotiaat

Junior: 18 – 20 vuotiaat

Cadets: 17-vuotiaat ja sitä nuoremmat

Ikäluokka määritellään syntymävuoden suhteessa koko kilpailuvuoteen. Niinpä ampuja, joka täyttää 17 vuotta 1.1. saa osallistua Juniorit 17 luokassa kaikissa kilpailuissa, jotka pidetään saman vuoden viimeiseen päivään mennessä.

Kilpailija voi osallistua yhdessä kilpailussa ainoastaan yhteen ikäluokkaan. Halutessaan kilpailija voi osallistua omaa ikäluokkaansa vanhempaan luokkaan senioreita lukuun ottamatta. Seniorit voivat halutessaan osallistua yleisiin luokkiin. Yleensä ikä ja kansallisuus tarkistetaan järjestäjän toimesta

⁸ [Kirja 2 – 4.2, Suomen kansalliset säännöt S.3.1](#)

ilmoittautumisen yhteydessä. Kuitenkin joissain tilanteissa tuomarit voivat osallistua myös tarkistuksiin välinetarkastuksen yhteydessä.

2.2 Jousityypit

WA:n kilpailuissa ammutaan tauluammunnassa pääsääntöisesti kolmella eri jousityypillä⁹:

- a) tähtäinjousi
- b) taljajousi
- c) vaistojousi

2.3 Kilpailusarjat

WA:ssa sarjoja¹⁰ on yhteensä 16 kappaletta (neljä ikäluokkaa, kaikissa erikseen miehet ja naiset sekä tähtäin- ja taljajousi). Suomessa huomattavasti enemmän¹¹.

2.4 Ammuntalajit – tavalliset kilpailumuodot

2.4.1 Ulkoammunta

WA:n ulkoammuntakierroksia¹² voi ampua sekä tähtäinjousella että taljajousella eri kilpailuissa. Olympialaisissa kilpaillaan ainoastaan tähtäinjousella.

Ulkokierroksena ammutaan nykyisin enimmäkseen WA720 kierrosta, joka on myös pakollinen kierros kansainvälisellä tasolla (tähtäinampujat ampuvat 70 m ja taljat 50 m).

⁹ [Kirja 2 – 4.3](#)

¹⁰ [Kirja 2 – 4.4](#)

¹¹ [Kansalliset säännöt S.3.1.4](#)

¹² [Kirja 2 – 4.5](#)



Kuva 2. Tyypillinen ammuttaviiva karsintakierroksella (kuva: Jani Savilampi, 2015)

Yksilökilpailut

Pudotus- ja finaalikierrokset: Tässä vaiheessa kilpailua kilpailijat ampuvat otteluita pudotuskaavion mukaan. Säännöistä huolimatta vuoroammuntana otteluita ammutaan yleensä aikaisintaan semifinaaleissa tai mitaliotteluissa ajan puutteen vuoksi. Joukkueenjohtajien tapaamisessa on mainittava, mitkä ottelut ammutaan vuoroammuntana.

Jos viimeinen pudotuskierroksille pääsevä kilpailija on karsintakierroksen 104. ampuja, ensimmäiset kahdeksan ampujaa ovat kaksi ensimmäistä pudotuskierrosta vapaavuorossa. **Jos kilpailijat ovat karsintakierroksen päätteeksi tasatilanteessa sijalla kahdeksan, ammutaan uusintanuoli¹³. Tämä menettelytapa on pakollinen maailmanmestaruuskisoissa.**

¹³ [Kirja 3 – 14.5.2](#)



Kuva 3. Yleinen näkymä ammuntilinjasta yksilökilpailun finaalikierroksilla. (kuva: Jani Savilampi, 2015)

Joukkue-/ mixedkilpailut

Joukkuekilpailussa pudotuskierroksille¹⁴ pääsee 24 parasta kolmesta, tai mixed-kilpailussa kahdesta, ampujasta koostuvaa joukkuetta. Joukkueet sijoitetaan pudotuskaavioon karsintakierroksen kunkin maan kolmen parhaan ampujan (mixedissä parhaan miehen ja parhaan naisen) yhteenlasketun tuloksen perusteella. Joukkue voi halutessaan vaihtaa joukkueen jäsenen ennen otteluiden alkamista tiettyä protokollaa noudattaen¹⁵. Jokainen joukkue ampuu omaan taustaansa. Kilpailijat osallistuvat pisteenlaskuun tässä vaiheessa kisaa. 1/12 pudotuskierroksella kahdeksalla parhaalla joukkueella on vapaakierros. Loput joukkueet sijoilla 9 – 24 sijoitetaan pudotuskaavioon otteluita varten. Otteluiden voittajat siirtyvät seuraavaan vaiheeseen (1/8 kierrokselle). Tässä vaiheessa kaikki kilpailussa vielä mukana olevat joukkueet paritetaan ottelukaavion mukaan.

Joukkueiden finaalikierrokset¹⁶:

Finaalikierroksilla neljä parasta pudotuksista selvinnyttä joukkuetta ampuu vuorotellen. Joukkueet on paritettu ottelukaavion mukaan. Ensimmäinen joukkue ampuu kolme nuolta, jokainen joukkueen jäsen yhden nuolista. Kun viimeinen ampuja on palannut yhden metrin viivan taakse, pysäytetään kello

¹⁴ [Kirja 2 – 4.5.1.2, kohdat 3 ja 5](#)

¹⁵ [Kirja 2 – 4.5.1.2, kohta 8](#)

¹⁶ [Kirja 2 – 4.5.1.2, kohta 4](#)

näyttämään joukkueella jäljellä olevaa aikaa. Toisen joukkueen kello käynnistetään, joukkue ampuu kolme nuolta ja palaa yhden metrin viivan taakse.



Kuva 4. Tähtäinjoukkueammuntaa – yleinen näkymä (kuva: Harri Verho, 2017)

Tätä toistetaan, kunnes molemmat joukkueet ovat ampuneet kuusi nuolta tai ammunta-aika on päättynyt. Joukkueammunnassa ammunta-aikaa on kaksi minuuttia kuuden nuolen ampumiseen. Kumpikin joukkue ampuu omaan taustaansa. Kilpailijat eivät osallistu pisteenlaskentaan tässä vaiheessa kilpailua, vaan nimeävät edustajan, joka tarkkailee pisteidenmerkintää ja vetää nuolet taulusta. Samat säännöt koskevat mixed -joukkueita, mutta ne ampuvat kaksi nuolta per joukkue ennen vuoron vaihtoa ja kokonaisammunta-aika on 80 sekuntia.

2.4.2 Sisäammunta

Sisäammunta¹⁷ noudattaa pääasiassa samaa konseptia kuin ulkoammunta.

¹⁷ [Kirja 2 – 4.5.2](#)



Kuva 5. Sisäammuntakilpailu – yleinen näkymä karsintakierrokselta (kuva: Harri Verho, 2016)

Joukkueammunta

Sisäkilpailuissa joukkueammunta¹⁸ tapahtuu saman kaavan mukaan kuin ulkona, mutta joukkueet ampuvat kahteen pystyspottiin. Kilpailijat voivat ampua mihin spottiin tahansa¹⁹, mutta kussakin spotissa saa olla vain yksi nuoli.

Uusintanuolet ammutaan 130 cm korkeudelle vaakatasoon asetettuun pystyspottiin niin, että jokainen ampuja ampuu yhden nuolen itse valitsemaansa spottiin.

¹⁸ [Kirja 2 – 4.5.2.2](#)

¹⁹ [Kirja 3 – 13.2.2](#)



Kuva 6. Yleinen näkymä joukkueen sijoittautumiseen joukkueammunnassa (kuvat: Jani Savilampi, 2017).



3.0 KILPAILUTAPAHTUMAA EDELTÄVÄT TOIMINNOT

3.1 Johdanto

Kilpailukentän tarkistuksen tarkoituksena on varmistaa, että järjestävä organisaatio on huolehtinut kuntoon kaikki onnistuneeseen kisaan vaadittavat yksityiskohdat. Oletuksena on, että järjestävä organisaatio on ollut säännöllisessä yhteydessä tekniseen vastaavaan ja tämän tarkastuksen tarkoituksena on vain keskittyä yksityiskohtiin. Kilpailijoiden välinetarkastuksen tavoitteena on varmistaa, että kaikki kilpailijat noudattavat WA:n välineitä koskevia sääntöjä.

3.2 Järjestelykomitea

Järjestelykomitealla²⁰ on suuri vastuu siitä, että kilpailualue on asianmukaisesti järjestetty ja että kaikki työtä tekevät osapuolet pystyvät suoriutumaan lukuisista tarvittavista toimista kilpailun aikana.

Monet tehtävät, kuten taulujen vaihtaminen, taustojen siirtäminen ja vaihtaminen, tavaroiden korjaaminen ja vaihtaminen, ovat kenttähenkilökunnan vastuulla, vaikka usein tuomarit ovatkin paikalla ja pystyvät auttamaan monissa näistä tehtävistä.

Auta mielelläsi tietäen, että se sujuvoittaa kilpailun kulkua, mutta tiedosta myös, että tuomarin tehtävät ovat etusijalla.

3.3 Kommunikointi

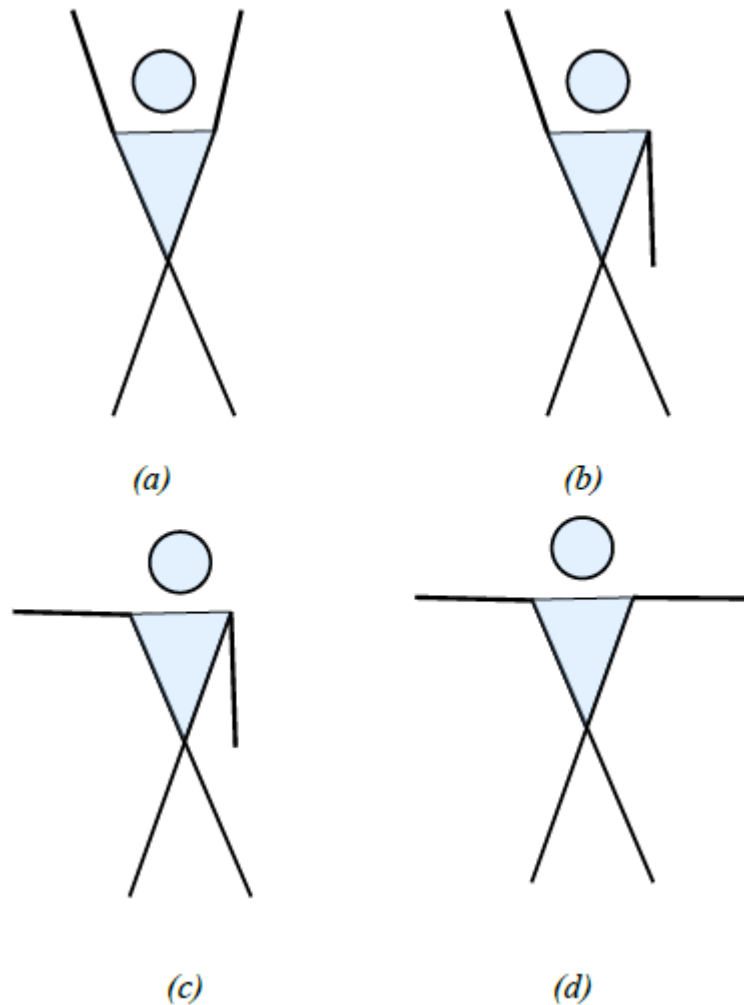
Elektroniikka on huomattavasti parantanut kommunikointia kisakentillä. Vain muutama vuosi sitten oli välttämätöntä kehittää yksityiskohtainen käsimerkkien systeemi, jolla tuomarit pystyivät kommunikoimaan toisilleen ja ammunnanjohtajalle välinerikoista, pompuista, roikkunuolista ja muista ongelmista.

Nykyisin kommunikointi hoidetaan useimmiten radiopuhelimilla. Tavanomaisesti tuomariston puheenjohtaja ja ammunnanjohtaja ovat jatkuvassa radioyhteydessä järjestävään komiteaan, usein vielä eri taajuudella kuin mitä tuomaristo keskenään käyttää. Nämä ovat tärkeitä edistysaskelia. Maastoradalla radiot ovat vieläkin tärkeämpiä, sillä siellä kommunikointi on paljon hankalampaa kuin tauluammuntakentällä.

Hyvää radioetikettiä on käytettävä aina. Muista, että radiopuhelin on yhteydenpitoväline, ei viihde-elektroniikkaa. Aina, kun mahdollista, olisi radiota käytettävä kilpailijoiden kuulomatkan ulkopuolella. Katso liite A14 Radiopuhelimen käyttö. Edellä mainituista seikoista huolimatta kaikkien tuomareiden on osattava myös kansainväliset käsimerkit.

Toisinaan käsimerkit (kuva 7) voivat olla hyödyllisempiä kuin radio. Tämän takia neljä hyödyllisintä käsimerkkiä on esitetty alla. Tuomarin on seistävä ammunnanjohtajaan päin ja varmistettava ammunnanjohtajan huomio ennen merkin antamista.

²⁰ [Kirja 2 – 3.5.5](#)



a) Pomppu b) Välinerikko c) Pisteenkasku (käytetään myös ilmaisemaan ottelun voittaja) d) tasatilanne ottelussa (ammutaan uusintanuoli)

Kuva 7. Tuomarin käsimerkit

3.4 Joukkueenjohtajien tapaaminen

Virallisen joukkueenjohtajien tapaamisen järjestää WA ja pidetään ennen kilpailun alkua. Tapaamisessa WA ja järjestävä komitea kertovat kaikki tärkeät kilpailuun vaikuttavat yksityiskohdat. Tapaamista johtaa kilpailun tekninen vastaava ja häntä avustavat tuomariston puheenjohtaja ja järjestävän komitean pääedustaja. Jos mahdollista, tuomariston ja ammunnanjohtajan olisi oltava myös kokouksessa mukana, heidät tulisi esitellä ja antaa heillekin viimeisimmät tiedot. Ensimmäinen joukkueenjohtajien tapaaminen on tärkeä, sillä se asettaa tason koko kilpailulle.

Parhaan vaikutelman antamiseksi järjestäjien, yhteistyökomitean, teknisen vastaavan ja tuomariston puheenjohtajan tulisi tavata valmistelun ja suunnittelun merkeissä ennen joukkueenjohtajien tapaamista. Liitteessä A9 annetaan yksityiskohtaisia vinkkejä onnistuneen joukkueenjohtajien tapaamisen järjestämiseen.

3.5 Tiedon jakaminen

WA:ssa, ja itseasiassa lähes kaikessa ihmisten välisessä kanssakäymisessä, suurimpia syistä väärinkäsityksiin, vihaan, protesteihin jne. on oikean kommunikoinnin puute ja väärän informaation välittäminen. Sinun tehtäväsi tuomarina on varmistaa, että tämä ongelma on minimoitu.

Sinun on oltava yhtä lailla ”sääntöjen opettaja” kuin ”sääntöjen valvoja”. Jos olet enemmän ensimmäistä, tarvitsee sinun olla vähemmän jälkimmäistä.

Kaikissa mestaruuskisoissa tulee viimehetken muutoksia ammunta-aikatauluun, kuljetuksiin, aterioihin jne. Yleensä järjestävä komitea tiedottaa joukkueita näistä muutoksista. Me tuomarit ja toimihenkilöt yhdessä teknisen vastaavan kanssa varmistamme, että tiedot ovat menneet joukkueille asti.

Poikkeuksetta lähes kaikissa mestaruuskilpailuissa joudutaan tekemään muutoksia, joista ei ole keskusteltu etukäteen joukkueiden henkilöstön ja kilpailijoiden kanssa. Tällaisissa tilanteissa tuomariston puheenjohtajan on yhteistyössä teknisen vastaavan kanssa järjestettävä joukkueenjohtajille lyhyt kokous, jossa tiedotetaan ongelmatilanteista. Tilaisuus järjestetään yleensä ammunnanjohtajan läheisyydessä, jotta ammunnanjohtajakin voi tarvittaessa osallistua tai ainakin tietää, että tieto on välitetty. On myös hyvä idea antaa joukkueenjohtajien vaikuttaa päätökseen, jos mahdollista. Tämä tekee muutoksen toimeenpanosta helpommin hyväksyttävän ja säilyttää paremmat välit eri osapuolten kanssa.

3.6 Media

WA ja jäsenjärjestöt tekevät tänä päivänä paljon töitä lajin tuomiseksi suuren yleisön tietoisuuteen. Yksi parhaista tavoista tämän toteuttamiseksi on tehdä yhteistyötä median kanssa. Tavoitteen saavuttamiseksi WA on tehnyt erityisjärjestelyjä valokuvaajia ja televisiokuvausryhmiä²¹ varten kaikissa suurimmissa tapahtumissa. Meidän on muistettava, että medialla on työnsä tehtävänä, mikä normaalisti tarkoittaa huolellisesti suunniteltuja aikatauluja. Aina aikataulut eivät välttämättä satu aivan yksiin kilpailun aikataulujen kanssa ja ovat siten ristiriidassa kilpailun johtajien ja tuomariston yritysten kanssa tehdä kilpailusta mahdollisimman sujuva.

Lehdistön tunnistaminen on tuomaristolle välttämätöntä ja järjestävän komitean tulisi huomioida tämä esimerkiksi pukemalla lehdistön jäsenet tunnistettaviin liiveihin, kuten WA tekee kansainvälisissä kisoissa.

²¹ Vuoroammuntana ammuttava finaali on jousiammunnan kilpailutapahtumista se, joka on erityisesti suunniteltu tarjoamaan yleisölle jatkuvaa jännitystä ja urheilunautintoa. Sen vuoksi on mahdollista, että paikalle on kerääntynyt myös tavallista enemmän yleisöä, mediaa ja mestaruuskisoissa on joskus ollut paikalla jopa TV-tuotanto. Tuomareiden oikea toiminta finaaleja ammuttaessa on oleellista sen kannalta, että yleisö sekä kisapaikalla että mahdollisesti kotikatsomoissa saa kisasta kokemuksen, että tätähän voisi katsella uudestaan.

Mikäli TV-tuotanto on paikalla, olisi päätuomarin ja tuomariston syytä järjestää heidän kanssaan aloituspalaveri ennen kisan alkua, sillä heillä saattaa olla tuotannollisia syistä toiveita ammunnan rytmityksen suhteen. Samalla tulee varmistettua, että TV-tuotannon tarvitsemat järjestelyt -kameroiden sijoittelu, niiden kaapelit jne. – eivät häiritse kisan järjestelyjä eikä päinvastoin. TV-tuotannon toiveita on syytä kuunnella herkällä korvalla, mikäli se turvallisuutta ja kisasuoritusta vaarantamatta on mahdollista.

Jollei valokuvaajalla tai kamerahenkilöllä ole asianmukaista tunnistetta, sinun tulisi kohteliaasti pyytää häntä ottamaan yhteyttä lehdistötoimistoon, josta hän saa lisää informaatiota. Sinun tulee sallia kentällä vain ne kuvaajat, joilla on esittää voimassa oleva tunniste.

Tuomarit voivat sallia kuvaajat taustoilla pisteenlaskun aikana. Tuomarin tai järjestävän tahon osoittaman mediayhteyshenkilön on saatettava kuvaajat taustoille, jotta he eivät sekaannu pisteenlaskuun tai koske tauluihin tai nuoliin. Tarvittaessa tuomarin on ohjeistettava mediaa olemaan häiritsemättä kilpailijoita haastatteluilla kentällä kisan ollessa vielä käynnissä.

WA:n erikoiskoulutetut kuvaajat saavat olla turvavallien takana teknisen vastaavan harkinnan mukaan. Jos sinusta tuomarina tuntuu, että turvallisuus on vaarassa, on sinun ilmoitettava tästä tuomariston puheenjohtajalle, joka nostaa asian esille teknisen vastaavan kanssa.



Kuva 8. Median sijoittautuminen – yksilöfinaalit (kuva: Jani Savilampi, 2016)

3.7 Välinetarkastus

Tavallisesti kaikkien kilpailijoiden välineet tarkistetaan ennen kilpailun alkua. Välinetarkastusta²² varten järjestelykomitea toimittaa listan kilpailijoista, yleensä jaoteltuna maittain, luokittain ja jousityypeittäin. Säännöt eivät varsinaisesti vaadi kilpailijaa näyttämään tarkastuksessa kaikkia välineitä, joita mahdollisesti tulee kilpailussa käyttämään, mutta ampujan vastuulla on silti käyttää vain sallittuja varusteita. Maailmanmestaruuskilpailuissa, Olympialaisissa ja muissa suurissa kansainvälisissä

²² [Kirja 2 – 3.17](#)

kilpailuissa kilpailijan on kuitenkin näytettävä välinetarkastuksessa kaikki välineet ja lisävarusteet, joita aikoo kilpailussa käyttää.²³ Perinteisesti, ja tehokkuudenkin takia, välinetarkastus pidetään yleensä kilpailukentällä virallisena harjoituspäivänä. Kilpailijat tulisi kutsua aakkosjärjestyksessä maittain aloittaen A-kirjaimesta tai mikä tahansa nimi tuleeekaan ensimmäisenä kilpailun virallisessa kielessä. Usein ammunnanjohtaja kuuluttaa järjestyksen.

On tärkeää ymmärtää, että tähtäinjousta koskevat säännöt kertovat periaatteessa vain sen, mitä välineitä saa käyttää ja kaikki, mitä ei ole mainittu, on kiellettyä tähtäinjousessa. Taljajousta koskevat säännöt taas kertovat sen, mitä ei saa käyttää, koska taljajousessa suurin osa välineistä on sallittuja.

3.7.1 Tarkastustoimenpiteet

Tuomareiden on kehiteltävä omat rutiininsa välinetarkastukseen. Sen sijaan, että kaikki tuomarit koottaisiin välinetarkastukseen, on suositeltavaa käyttää vain kolmea tuomaria kutakin jousityyppiä varten ja sijoittaa muut tuomarit tarkkailemaan kentällä tapahtuvaa toimintaa virallisen harjoituksen aikana (välineet, vaatetus, ajanottojärjestelmät, tausta, laittomat ammutatekniikat jne. – katso alla).



Kuva 9. Välinetarkastus (kuva: Jani Savilampi, 2015)

²³ [Kirja 2 – 3.17.1](#)

Sinun täytyy tietenkin tuntea täysin eri jousityyppejä ja ammunталajeja (taulu, maasto, jne.) koskevat säännöt sekä niihin liittyvät tulkinnat.

On kilpailijan vastuulla käyttää sääntöjen mukaisia välineitä. Meidän tehtävämme on varmistaa, että kilpailijat tottelevat sääntöjä.

Nykyisin markkinoilla on paljon erilaisia välineitä ja tämä on haaste tuomareille, sillä kaikki välineet eivät ole sallittuja WA:n kilpailuissa. Yleisesti ottaen sinun on mietittävä välineen tarkoitusta ja sitten tarkistaa, onko se sääntöjen mukainen.

On hyvä seurata myös sääntötulkintoja WA:n nettisivuilta (Sport – Rules – rullaa sivua alas, tulkinnat ovat sääntökirjan sisällä sen pykälän kohdalla, mitä tulkinta koskee), sillä niissä on usein välineiden kuvia, joita ei sääntökirjasta löydy ja joita voi olla hankalaa kuvailla. Löydät viimeisimmät tulkinnat WA:n nettisivuilta.

Tähtäinjousi²⁴

Katso jousen yleiskuvaa, poikkeako rakenne millään lailla yleisestä.

a) Pidä jouta lavoista keskiosan läheltä niin, että jänne on sinuun päin. Älä koskaan ota jousen kahvasta kiinni. Käsissäsi voi olla hikeä tai esim. aurinkorasvaa, eikä kilpailija varmastikaan pidä siitä, että kahvaosassa on jäämiä niistä.

b) Joissain keskiosissa on kaari. Varmista, että keskiosan kaari ei jatkuvasti kosketa ampujan kyynärvartta tai rannetta (väännön välttämiseksi). Tätä on usein vaikea huomata tarkasti. Virallisen harjoituksen aikana kannattaa tarkkailla, että kaartaa ei käytetä tukena. Tuomari voi joutua tekemään havaintoja kilpailijan takaa sopivan kulman löytämiseksi.

c) Tarkista tähtäin. Muista pinniä, tähtäimen putkea tai tunnelia koskeva sääntö, joka rajoittaa ko. kappaleen pituuden enintään 2 cm pituiseksi kilpailijasta poispäin mitattuna. Tämä kokorajoitus on olemassa siksi, ettei tähtäintä voitaisi käyttää vesivaa'an tapaisesti.

Valokuitupinni on erillinen yksikkö, jota ei käytännössä voi käyttää ilman tähtäinpesää. Tekninen komitea on antanut seuraavan lausunnon:

”Ottaen huomioon tähtäimen kokonaispituuden, optinen kuitu katsotaan erilliseksi yksiköksi, joka saa olla enintään 2 cm pitkä suoralta osaltaan. Optista kuitua tukeva osa saa olla enintään 2 cm pitkä. Pidike ja pinni mitataan erikseen.

d) Tarkista nuolihyllä, plungeri ja klikkeri. Vetopituuden ilmaisin saa antaa vain yhden äänimerkin. Älä koskaan koske näihin osiin. Nuolihyllässä meitä kiinnostaa eniten hyllyn etäisyys kahvan syvimmästä kohdasta (pivot point), sen pitää olla alle 4 cm. Mikään osa ei saa olla elektroninen.

e) Tarkista jänne ja siihen liitetyt osat. Keskity niihin kohtiin, joita voidaan mahdollisesti käyttää tähtäämisessä apuna. Viime aikoina joillain kilpailijoilla on ollut erinäisiä asioita tähtäimessä, joiden tarkoitus ei ole ollut tähtäämisen avustaminen vaan jousen säätäminen. Sallittuja ovat kuitenkin ainoastaan säännöissä mainitut asiat, ei mikään muu.

²⁴ [Kirja 3 – 11.1 tauluammunta](#), [Kirja 4 – 22.1 maasto ja 3D](#)

f) Tarkista sormisuojain tai hanska. Jos sinun on pakko koskea näihin tavaroihin, varmista, että sormissasi ei ole hikeä tai rasvaa. Sormisuojaimeen pintaan ei pitäisi olla syytä koskea, sillä huomionarvoisempia ovat sormisuojan muut osat. Tarkkaile sormisuoja, jotka on tehty useampia kuin säännöissä mainittuja tarkoituksia varten. (katso päivitettyt säännöt sormisuojusta)

Taljajousi²⁵

Taljajousessa kaikki välineet ja varusteet ovat sallittuja seuraavin rajoituksin:

- a) Kaikissa luokissa suurin sallittu paunamäärä on 60 paunaa.
- b) Jousessa, tähtäimessä, nuolihyllässä eikä laukaisulaitteessa saa olla elektroniikkaa.
- c) Nuolihyllän painepiste saa olla korkeintaan 6 cm päässä jousen tasapainopisteestä (pivot point) (kahvan syvin kohta).
- d) Jänteessä saa olla joko huuli- tai nenämerkki, mutta ei molempia.

Taljajousen vetojäykkyys mitataan joko mekaanisella tai digitaalisella paunamittarilla, joka on testattu niin, että sen toleranssi pysyy yhden paunan sisällä. Ennen välinetarkastusta jokaista paunamittaria täytyy vertailun vuoksi testata yhdellä jousella ja valita sitten yksi paunamittari, jolla kaikkien kilpailijoiden paunat mitataan. Välinetarkastuksen aikana jokaisen kilpailijan paunat tulee kirjata ylös. Joukkueenjohtajien kokouksessa on kerrottava mahdollisista kilpailun aikana tehtävistä pistokokeista.

Nykyisin lähes kaikki kilpailijat tuovat välinetarkastukseen jousen, jonka paunat ovat reilusti alle sallitun enimmäismäärän. Jos tarkastuksessa paunamäärä on alle yhden paunan yli sallitun rajan, on suositeltavaa tehdä uusintamittaus. **Älä koskaan jännitä jouta itse, vaan anna kilpailijan aina jännittää oma jousensa.** Tarkista, että kilpailija ei kierrä mittaria vetämisen aikana, koska se voi johtaa väärin lukemiin. Valitettavasti joskus on ollut tapauksia, että kilpailun aikana tehdyissä pistokokeissa on havaittu taljajousissa liikaa paunoja. **Tämän takia on äärimmäisen tärkeää tehdä pistokokeita mahdollisten huijausten estämiseksi.** Kaikkien muiden välineiden, nuolten jne. on oltava poikkeuksetta WA:n sääntöjen mukaisia.

Taljajousessa jänne/kaapelit eivät saa koskea jatkuvasti ampujan kättä, rannetta tai kyynärvartta, mikä kannattaa yrittää tarkistaa välinetarkastuksessa vetojäykkyyden mittauksen aikana, kun seisot kilpailijan vieressä.

Keskiosan kaaren suhteen säännöt ovat samat kuin tähtäinjousessa. Tämän tarkistamisessa voi olla syytä jopa laittaa pulveria kilpailijan käsivarteen tai jousen kaareen. Kilpailijan suostumus on kuitenkin saatava ennen pulverin käyttöä valitusten välttämiseksi.

Vuonna 2014 saimme mielenkiintoisen tulkinnan koskien taljajoustähtäimen suuren laatta tai suoja tähtäimen ympärillä. Turvallisuussyistä (mahdotonta nähdä mitään muuta kuin mitä näkee tähtäimen läpi) laatta tai suoja tuomittiin laittomaksi kaikissa taljajousella ammuttavissa kilpailuissa.

²⁵ [Kirja 3 – 11.2 tauluammunta](#), [Kirja 4 – 22.2 maasto ja 3D](#)

Vaistojousi²⁶

Virallisesti vaistojousi on vain maastoammunnassa mukana, mutta kansallisella tasolla tällä jousityypillä ammutaan myös sisä- ja ulkokilpailuissa. Vaistojousta koskevat välineet on kerrottu tarkemmin maastojousiammunnan säännöissä.

Nuolet²⁷

Tarkista nuolet nimikirjaimien ja muiden tunnistemerkkien osalta, tarkista putkien halkaisija, koska se saa olla korkeintaan 9,3 mm ja kärjen halkaisija saa olla vain 0,1 mm suurempi (9,4 mm). Wrapin kohdalta putken halkaisija saa olla yli 9,3 mm, mutta wrapin pituus saa olla korkeintaan 22 cm mitattuna nokin halkeaman pohjasta kärkeen päin.

Kilpailuasusta²⁸

Kilpailijan kilpailuasusta on tarkistettava kaikissa kilpailuissa ja meidän on kiinnitettävä huomiota seuraaviin seikkoihin, jotka usein otetaan vähemmän vakavasti.

Varmista, että kaikilla saman seuran ampujilla on sääntöjen mukainen kilpailuasusta. Kansainvälisissä mestaruuskisoissa, World Cupissa ja Olympialaisissa kilpailuasusta sisältää saman tyyppisen kokonaisuuden, mikä tarkoittaa, että paita on saman värinen, joko pitkä- tai lyhytaihainen ja pitkät tai lyhyet housut. Joukkueen toimihenkilöillä voi olla eri tyyli, mutta värien pitäisi olla samat kuin kilpailijoilla ja heidän tulisi olla helposti tunnistettavissa joukkueen toimihenkilöiksi. Huomaa kuitenkin, että saman jäsenjärjestön eri sarjoja edustavilla ampujilla voi olla eri väriset asut. **Mixed -joukkueiden molemmilla jäsenillä kilpailuasusta tulee kuitenkin olla samanlainen.**

Kansainvälisissä kilpailuissa jäsenmaan nimi (tai lyhenne) ja kilpailijan nimi on oltava selkäpuolella. Varpaat tai kantapäät paljaksi jättäviä kenkiä ei saa käyttää. Muista, että säännöt koskevat myös joukkueen virkailijoita (paitsi selkäpuolella oleva nimi on vapaaehtoinen) ja että nämä säännöt ovat käytössä jo virallisen harjoituksen aikana.

Värien osalta on sallittava pienet vaihtelut, jotka voivat johtua värien haalistumisesta tai valmistustavan muutoksesta. Pää tarkoituksena asun tarkastelussa on joukkueen tunnistaminen joukkueena. Päähinettä koskevaa sääntöä on muokattu siten, että kilpailijat voivat käyttää persoonalliseen tyyliinsä ja värihinsä sopivaa päähinettä, kunhan se on muuten sovelias käytettäväksi suurimmissa tapahtumissa.

3.8 Mainostaminen

3.8.1 Mainostaminen kilpailualueella

Kilpailualueen varusteita koskevia mainosrajoituksia ei ole, jotta kilpailun järjestäjällä olisi helpompi saada sponsoreita kisoihin. Tarkoituksena kuitenkin on, että kilpailijoiden ja taulun välillä ei ole mainoskylttejä. Tällaiset kyltit olisivat esteenä kilpailijoille heidän liikkueessaan kentällä ja saattaisivat aiheuttaa onnettomuuksia. Silloin, kun kentällä on nimikylttejä ja tulospöytä, kuten usein pudotusten

²⁶ [Kirja 4 – 22.3](#)

²⁷ [Kirja 3 – 11.1.7](#), [Kirja 4 – 22.1.7](#) ja [22.3.7](#)

²⁸ [Kirja 3 – 20.1](#), [Kansalliset säännöt – S.1.1.4.](#)

aikaan on, voidaan mainoksia laittaa tällaisiin kyltteihin. Tuomareiden on huolehdittava siitä, että kyltit eivät heijasta aurinkoa tai muita valoja niin, että kilpailijat häikäistyisivät.

3.8.2 Mainostaminen kilpailijan varusteissa

Rajoitukset²⁹ ovat edelleen voimassa lukuun ottamatta jousia ja vakaajia. Muista, että rajoitukset on annettu neliösenttimetreinä vaatekappaletta tai varustetta kohti. Merkkejä voi olla yksi tai useampi, mutta niiden koon yhteensä täytyy olla annettujen rajojen sisällä.

Yksi ongelmista voi olla kysymys siitä, onko kyseessä 'mainos' vai 'tavaramerkki'. Katso, löytyykö nimen tai logon lähettyviltä pientä © (Copyright) tai ® (Registered trademark) tai ™ (Tavaramerkki) -merkkiä, joka tarkoittaa, että kyseessä on tavaramerkki. Tämä on hyvä tunnusmerkki, vaikka poikkeuksiakin voi olla.

Tarkista kilpailijat ennen ammunnan alkua joka päivä. Muista, että kilpailijan numero on järjestäjien aluetta, jota ei oteta huomioon arvioitaessa kilpailijan asuun liittyviä rajoituksia.

3.9 Muut kilpailualueen vaatimukset

Varmista, että tuomareille on odotuslinjalla (tai medialinjalla) tuoleja ja aurinko/sadesuojia.

Huomioi, että jotkin varusteet ovat pakollisia vain WA:n mestaruuskilpailuissa. Tarkista tulokset ja pisteenlaskijoiden laitteisto. Varmista, että ammunnanjohtajan paikalta on hyvä näkyvyys koko kilpailualueelle ja finaaliradalle. Varmista lopuksi, että kaikki virkailijat ja tuomarit tietävät hätäpoistumistiet ja että ne ovat esteettömästi käytettävissä.

3.10 Ajanotto- ja äänimerkkilaitteisto

Varmista, että ajanottolaitteet ovat tarkoituksenmukaisia, toimivat kunnolla kaikissa mahdollisissa tilanteissa ja että ammuntajärjestyksen osoittava laitteisto täyttää tarkoituksensa. Tarkista myös, että varalaitteistot ovat saatavilla ja toimivat kunnolla.

Vuoroammunnassa vuoron vaihtumista seurataan kellojen mukaan³⁰. Äänimerkki on kuitenkin edelleen annettava merkiksi siitä, että ammunta-aika on kulunut loppuun. Tämän merkin on suotavaa olla erilainen kuin aloitus- ja pisteenlaskumerkki ovat.

3.11 Turvallisuus

Yleisön, ampujien ja virkailijoiden turvallisuus on aina etusijalla ja siitä täytyy huolehtia koko kilpailun ajan. WA:n säännöissä mainittuja turva-alueita³¹ tulee noudattaa ja valvoa, jotta katsojat pysyvät poissa ammunta-alueelta.

²⁹ [Kirja 1 – 2.2.6 ja 2.2.7](#)

³⁰ [Kirja 3 – 13.6.2](#)

³¹ [Kirja 2 – 7.1.1.10](#)

3.12 Kentän tarkistaminen

3.12.1 Tauluammunta

Kentän merkinnät³²

Aloita kentän tarkistaminen luomalla yleiskatsaus alueeseen ammunnanjohtajan paikalta. Onko tarvittavat suoja-aidat paikoillaan kentän reunoilla ja takana estämässä liikkumisen alueella? Suoja-alueella on kaksi tarkoitusta. Ensinnäkin alueen turvallisuuden varmistaminen ja toiseksi ampujien häiriötekijöiden vähentäminen. Tarkista merkityt ammuttaviivat, odotusviivat³³, mediaviivat ja kolmen metrin viivan ammuttalinjan edessä ja varmista, että viivat ovat oikeilla etäisyyksillä toisistaan. Kolmen metrin viivan³⁴ ampujista katsottuna kaukaisimman reunan tulee olla kolmen metrin päässä ampumaviivan keskikohdasta. On myös tärkeää, että kolmen metrin viiva näkyy koko ammuttalinjan matkalta.

Tarkista, että taustojen etäisyydet ammuttalinjalta ovat vaihteluvälien sisällä ja etäisyydet on mitattu taulun keskiosan kohdalta eikä taustan etujalkojen kohdalta. Tarkista myös, että kenttä on suorakaiteen muotoinen³⁵. Helpoin tapa suorien kulmien tarkistamiseksi on käyttää Pythagoraan lausetta. Mittaa esimerkiksi alueen nurkasta 40 m matka ammuttalinjaa pitkin ja merkitse kohta. Mittaa samasta alueen nurkasta 30 metrin matka kentän pituusakselin suuntaisesti ja merkitse kohta. Kahden merkityn kohdan välisen etäisyyden tulisi olla 50 m. Samaa menetelmää käyttäen tarkistetaan kentän vastakkaisen nurkan suorakulmaisuus. Varmista, että ammuttalinjalla olevat taustojen numerot ja värit vastaavat taustoilla olevia numerokylttejä ja että ammuttakaistojen merkinnät ovat tarkat.

Tuomareiden on tarkistettava, että taustojen numerot ja muut kyltit kentällä eivät heijasta auringonvaloa ammuttalinjaa kohti. Tämä pitää tarkistaa päivän eri hetkinä. Tarkista myös, että ampujien paikat on merkitty viivalle, niin välttyä myöhemmiltä ongelmilta, kun ampujat yrittävät sijoittautua taulun keskikohdalle ja aiheuttavat konflikteja. Varmista, että kullakin ampujalla on vähintään 80 cm tilaa ja että pyörätuoliampujat on otettu myös huomioon ja varattu heille riittävästi tilaa³⁶. Medialla tulee olla pääsy median alueelle kulkematta ampujille ja heidän varusteilleen varatun alueen läpi.

Taustat³⁷

Tarkista, että taustat ovat sellaisia, jotka pystyvät pysäyttämään nuolen ja etteivät ne ole liian kuluneita. Korjaustarvikkeiden tulisi olla helposti saatavilla ongelmien sattuessa. Taustojen kallistusten ja mittojen tulee olla määräysten mukaiset.

Taustojen kehikoiden jalkojen tulee olla sijoiteltu siten, että taustasta läpi menevät nuolet, varsinkaan keltaiselle osuvat, eivät vahingoitu osuessaan jalkoihin. Tarkista numerot ja ulkokilpailussa myös tuuliviirit, jos sellaisia on (pakollisia vain maailmanmestaruuskilpailuissa, World Cupeissa ja

³² [Kirja 2 – 7.1, ks. myös kuva](#)

³³ [Kirja 2 – 7.1.1.2](#)

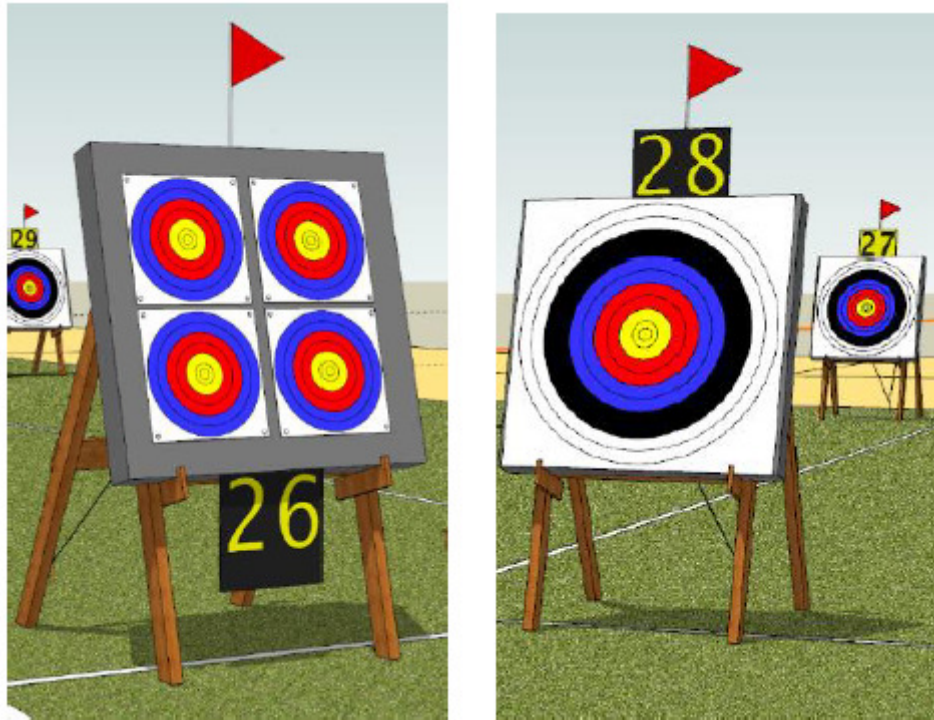
³⁴ [Kirja 2 – 7.1.1.9](#)

³⁵ [Kirja 2 – 7.1.1.1](#)

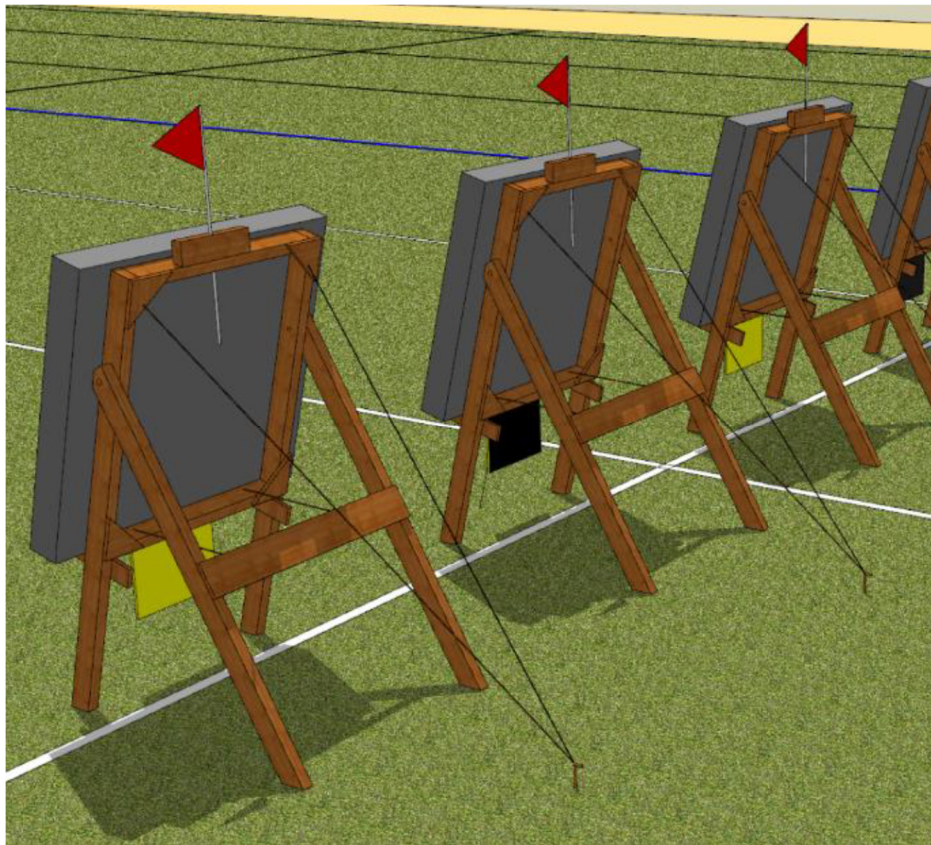
³⁶ [Kirja 2 – 7.1.1.7](#)

³⁷ [Kirja 2 – 7.1.1.3, 7.2.1](#)

Olympialaisissa), että ne täyttävät määräykset (kuva 11). Taustojen tulee olla kiinnitettynä maahan naruilla niin hyvin, että taustat eivät liiku tuulessa ja kilpailijoiden irrottaessa nuolia taustoista.



Kuva 10. Taustat edestä katsottuna oikein rakennettuna (numeroiden ja viirien sijoittelu ja taustan koko)



kuva 11. Taustat takaa katsottuna, jossa näkyy narujen kiinnitys.

Seuraa harjoituspäivinä ennen kilpailun alkua nuolten käyttäytymistä niiden osuessa taustoihin. Jos taustojen materiaali on sellainen, että se aiheuttaa runsaasti pomppuja, voidaan tässä vaiheessa vielä tehdä asialle jotain.

Taulut³⁸

Sen jälkeen, kun olet vakuuttunut siitä, että taulut on WA:n lisensoiman valmistajan valmistamia ja ne täyttävät sääntökirjan määritykset, mittaa muutamia näytekappaleita taulupakasta varmistaaksesi, että niiden mitat ovat annettujen vaihteluvälien sisällä.

Ota näytteitä eri pakoista ja eri kohdista pakkoja. Joissain pakoissa kosteus voi olla suurempi kuin toisissa ja tauluja saattaa joutua kuivattelemaan ennen niiden käyttöä. Kosteiden taulujen koko saattaa vaihdella, erityisesti silloin, jos ne ovat kastuneet läpimäriksi ja sitten kuivuneet. Jos tämä tapahtuu kilpailun aikana ja taulu on vaihdettava, tulee vaihtaa taulut molemmille kilpailijoille. Varmista, että riittävä määrä kaikkia tarvittavan kokoisia tauluja on saatavilla.

Taulut tulee mitata tasaisella pöydällä ennen kilpailun alkua, ei taustoihin kiinnitettynä.

Vaikka värit onkin standardoitu³⁹, voi niissä silti esiintyä pientä paperista, auringosta tms. johtuvaa vaihtelua. Tärkeintä on, että luokkien sisällä käytettävät taulut ovat saman kokoisia ja värisiä.

Taulujen ollessa kiinnitettynä horisontaalisesti taustaan keskikohdan tulee olla 130 cm korkeudella maasta ja vaihteluväli saa olla enintään ± 5 cm. Spottitaulujen tulee olla vähintään 90 cm:n ja enintään 172 cm:n korkeudella maanpinnasta taulun keskikohtaan mitattuna.

Olette varmasti huomanneet, että suurissa tapahtumissa on televisiointia varten taulussa numerot 1-10 pistevyöhykkeillä. Säännöissä ei varsinaisesti sanota tästä mitään, mutta tällaisten taulujen käyttö on silti erittäin hyväksyttävää.

3.12.2 Sisäkilpailut

Sisäkilpailuissa kaikki merkinnät ammuntilinjan edessä ja takana ovat samat kuin ulkokilpailuissa lukuun ottamatta odotuslinjaa, jonka tulisi olla vähintään 3 m ammuntilinjan takana.

Taulujen keskikohtien tulisi olla kaikissa taustoissa samalla korkeudella ja muodostaa suoran viivan.

Visuaalisesti havainnoimalla meidän varmistuttava siitä, että valon (oli se sitten keinotekoista tai luonnonvaloa) voimakkuus on samanlainen kaikilla taustoilla ja valaisee kaikki taulut samalla tavoin. Mikäli mahdollista ja käytännöllisyyden rajoissa, on varmistettava myös se, että nuolten aiheuttamat varjot eivät lankea viereisen ampujan tauluun.

³⁸ [Kirja 2 – 7.2.2](#)

³⁹ [Kirja 2 – 7.2.2.2](#)



Kuva 12. Taustojen asettelu 18 m sisäsestaruuskilpailussa (kuvat: Harri Verho, 2017)



Kun tarkistat sisällä taulujen asettelua, huomioi, että taulujen asettelussa on useita etäisyyksiä, jotkut ovat enimmäismittoja ja jotkut vähimmäismittoja⁴⁰. Taulujen määrä ja asettelut vaihtelevat kilpailun eri vaiheissa ja eri tapahtumissa.

⁴⁰ [Kirja 2 – 7.2.4](#)

4.0 KILPAILUKÄYTÄNNÖT – OSA I TAULUAMMUNTA, KARSINTAKIERROKSET (ALKUKILPAILU)

4.1 Taulujen asettelu

Kenttähenkilökunta koostuu usein vapaaehtoisista, jotka eivät välttämättä harrasta ammuntaa itse. Taulujen kiinnityksessä ei välttämättä tule huomioiduksi riittävä tila taulujen pistevyöhykkeiden ulkopuolella. Usein myös kiinnitysnastat on laitettu liian lähelle pistevyöhykkeitä – jopa vyöhykkeille. Tarkista taulujen kiinnitys huolellisesti tällaisten tilanteiden välttämiseksi ja ohjeista tarvittaessa kenttähenkilökuntaa.

Kolmen tai neljän taulun asetelmissa säännöissä on mainittu taulujen minimi- ja maksimikorkeudet⁴¹, mikä antaa jonkin verran mahdollisuuksia välttää taustan eniten käytettyjä kohtia taulujen sijoittelussa. Tämän pitäisikin olla ohjenuorana, kun sovellamme asettelusääntöjä. Samaa ideaa käytetään sisäämmunnassa paitsi silloin, kun ammutaan joukkueiden uusintanuolia. Tässä tapauksessa pystyspotti asetetaan vaakatasoon 130 cm:n korkeudelle lattiasta.

4.2 Harjoittelu

Sisä- ja ulkoammunnan mestaruuskilpailuissa harjoittelu⁴² kestää vähintään 20 minuuttia ja enintään 45 minuuttia kaikkina karsintapäivinä. Harjoitusammunta loppuu, kun viimeisen harjoittelusarjan nuolet on vedetty tauluista.

Harjoittelutaustat sijoitetaan kunkin luokan ensimmäiselle ammuttavalle matkalle. Pudotus- ja finaalikierroksilla järjestäjät voivat päättää harjoitusammunnan keston huomioiden kunkin päivän aikataulun. Harjoittelun aikana on kysytty saavatko valmentajat seistä ampujien lähellä ammuttaviivalla tai jopa kävellä taustoille. Tämä käytäntö on ollut muutaman vuoden eikä siitä ole koskaan esitetty protesteja. Tuomarit katsovat sen tähden toimintatavan sallituksi.

Valmentajan ja ampujien välinen kommunikointi ei kuitenkaan saa häiritä (tuomarin mielestä) liikaa muita ampujia.

4.3 Kentän uudelleentarkistus

Harjoittelun aikana tuomareiden tulee tarkistaa uudelleen heille osoitetut taustat ja varmistaa, että yön aikana ei ole aiheutunut tahattomia tai tahallisia muutoksia. Tee nopea kierros ja varmista, että kaikki on kunnossa. Tarkistuksen tekeminen harjoitusammunnan aikana antaa sinulle mahdollisuuden ratkoa mahdolliset kysymykset ja muut asiat ennen kilpailun alkua. Harjoittelun aikana on myös hyvä tilaisuus tarkistaa taustojen ja ajanottovälineistön laatu sekä niiden käyttö.

Koska osuma-arvon tarkistamiseen tarvitaan sääntömuutoksen takia enää vain yksi tuomari, ei kenttätuomareita tarvita enää niin paljoa kuin ennen. Tuomariston puheenjohtajan tulisikin osoittaa tuomareita kenttätarkistusten tekemiseen.

⁴¹ [Kirja 2 – 7.2.3, 7.2.4](#)

⁴² [Kirja 3 - 16](#)

4.4 Välineiden uudelleentarkistus

On erittäin tärkeää, että tarkkailet kilpailijoiden välineitä niiden käytön aikana, jotta huomaat mahdolliset laittomuudet. Seuraa, etteivät ampujat käytä kuulemista estäviä laitteita tai sääntöjen vastaisia silmä- tai aurinkolaseja. Tarkkaile myös, tukeeko ampuja keskiosan kaartaa käsivarteen, onko ammuttavyylä vaarallinen (ylä-/sivukautta vetäminen) jne. Taljajousien paunojen pistotarkistukset ovat ehdottoman tärkeitä. Testit ja tarkistukset eivät kuitenkaan saa häiritä kilpailun kulkua tai ampuijen suoritusta.

Tarkastelun kohteina ovat myös mainokset⁴³, joukkueen virkailijoiden määrä⁴⁴ ja pukeutuminen⁴⁵, mitkä ovat myös tärkeitä asioita.

Jos laitton väline tai välineen käyttö havaitaan tapahtuman aikaisessa tarkastelussa, on tuomarin välittömästi puututtava asiaan, jotta kilpailija ei saisi epäreilua kilpailuetua muihin ampujiin nähden.

Jos väärinkäyttöä havaitaan, tuomari lähestyy asiassa joukkueenjohtajaa (tai kilpailijaa, jos joukkueenjohtajaa ei ole) ja ohjeistaa häntä korjaamaan ampujan välineen tai välineen käytön sääntöjen mukaiseksi. Koska ampuja on vastuussa välineistään, tulee tuomarin ratkaistavaksi kysymys, mitä tehdä pisteille, jotka ampuja on jo saanut ennen korjaustoimenpiteisiin ryhtymistä. Säännöt eivät anna mitään suoraa vastausta tällaisiin tilanteisiin. Jos ampuja ei ole saanut etua laittomista välineistä tai niiden käytöstä, tuomarin kehotuksesta tehty korjaus sääntöjenmukaisiksi on riittävä toimenpide.

Jos tuomarin näkemyksen mukaan kilpailija on saanut merkittävää epäreilua etua laittomista välineistään muihin kilpailijoihin nähden, voi pisteiden menetys olla reilu ratkaisu tilanteeseen.

Toisin sanoen sinun on kussakin tilanteessa arvioitava huolellisesti minkä tyyppinen väline on kyseessä ja olosuhteet, joissa niitä on käytetty sekä montako sarjaa on ammuttu ennen päätöksen tekemistä.

Tuomariston puheenjohtajan kanssa on neuvoteltava aina ennen päätöstä hylätä tulos.

4.5 Ammuntalinjalla

4.5.1 Ammuntapaikat

Varmista, että ampuijen paikat ammuntaviivalla eivät aiheuta tappeluita.

4.5.2 Vaarallinen tekniikka (ylävetö?)

Tuomareiden on huomioitava turvallisuuskulmat koko kilpailun ajan. Mikäli tuomari huomaa ampujan käyttävän tekniikkaa, jossa nuoli saattaa vahingossa laukaistuna lentää turva-alueen tai turvaseinien/verkkojen yli, tulee ampujaa kehottaa muuttamaan tekniikkaansa⁴⁶. Jos ampuja kieltäytyy muuttamasta tekniikkaansa sen jälkeen, kun hänelle on mainittu sen olevan sääntöjenvastainen, tulee

⁴³ [Kirja 1 – 2.2.7](#)

⁴⁴ [Kirja 3 – 18.1.2](#)

⁴⁵ [Kirja 3 – 20](#)

⁴⁶ [Kirja 3 – 15.4.6](#)

tuomariston puheenjohtajan tai ammunnanjohtajan turvallisuuden nimissä pyytää ampujaa lopettamaan ammunnan välittömästi ja poistumaan alueelta.

Aina ei kuitenkaan ole helppoa määritellä, mikä on vaarallinen ammuntatekniikka. Vaarallista ei välttämättä ole se, että ampuja nostaa jousikäensä olkalinjan yläpuolelle. Vaaralliseksi tekniikka tulee vasta sitten, kun jouseen kohdistuu merkittävä jännitys tai taljalla kevennyspiste on ohitettu.



Kuva 13. High draw? (kuva: WA Judges' Guide Book, 2018)

Tuomarin onkin tarkasteltava jousikäden asentoa ja nuolen suuntaa sillä hetkellä, kun jänne on vedetty taakse. Sitä paitsi on totta, että talja-ampujista on syytä olla enemmän huolissaan kuin tähtäinampujista, koska tähtäinampujilla on parempi kontrolli laukaisuun. Toinen huomioitava seikka on, onko alueella todellista turvallisuusvaaraa olemassa. Taustojen takana oleva alue voi olla täysin turvallinen huolimatta siitä, miten ampujat jännittävät jousensa.

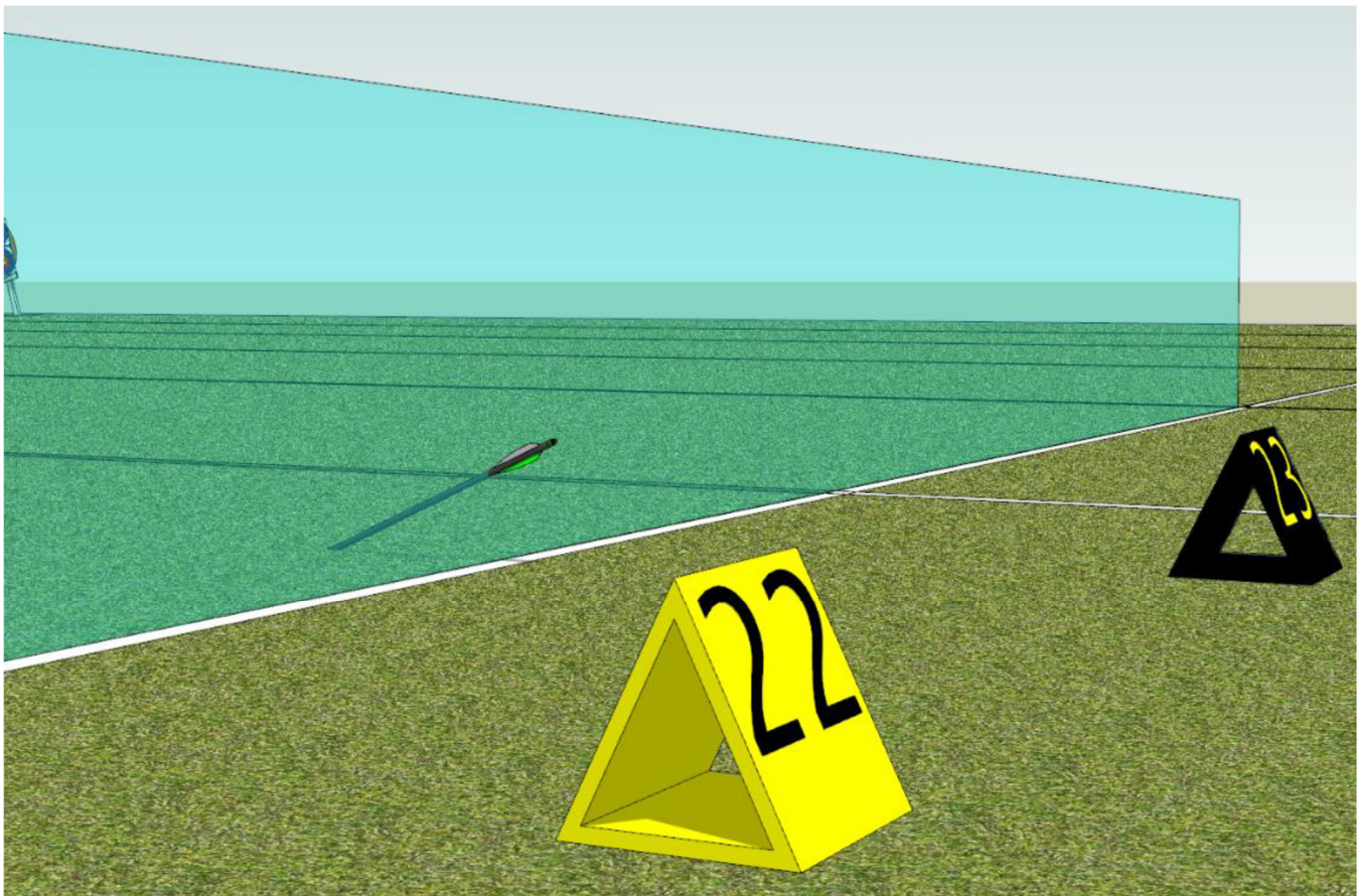
Muutamien viime vuosien aikana olemme myös havainneet useiden ampujien jännittävän jousensa sivukautta, mikä erityisesti finaaleissa tarkoittaa sitä, että vedon aikana jousi osoittaa suoraan katsojiin. Tämä ei tietenkään ole sallittavaa ja tuomareiden tulisi puuttua tähän mahdollisimman varhaisessa vaiheessa.

Edellä mainitut seikat huomioiden tulisi useampien tuomareiden, puheenjohtaja mukaan lukien, tarkkailla ”epäilyä” ampujaa.

4.6 Kolmen metrin viiva – kelvolliset nuolet

Ammuntalinjan edessä olevan kolmen metrin viivan tarkoituksena on taata reilu kohtelu ampujille tilanteissa, joissa nuoli tippuu jouselta tai jostain muusta syystä lähtee huonosti⁴⁷. Säännössä sanotaan, että nuolen osan on oltava kolmen metrin viivan sisäpuolella, jotta se katsottaisiin ampumattomaksi nuoleksi. Tämä tarkoittaa sitä, että pudonnut sulka tai nokki ei riitä nuolen tulkitsemiseksi ampumattomaksi. Sen sijaan ampumattomuus -tulkintaan riittää se, että nuolessa kiinni oleva nokki on 3 m viivan sisäpuolella.

Muista, että 3 m viiva on itse asiassa kaksi ulotteinen taso, joka projisoituu viivasta kohtisuoraan ylös, kuten kuvasta 14 näkyy.



Kuva 14. Kolmen metrin viiva

Yksinkertaisimmillaan ampujan nähdessä nuolen putoavan kolmen metrin viivalle, ampuja ampuu toisen nuolen aikarajan puitteissa. Koska nuolen putoaminen usein johtuu välinerikosta (esim. rikkoontuneesta nokista), se voidaan myös käsitellä sellaisena, jos ampuja lopettaa ampumisen ja kutsuu tuomarin paikalle. Tällöin tuomari voi tarkistaa sarjan päättymisen jälkeen nuolen sijainnin 3 m viivalla ja huolehtia mahdollisesti ampumatta jääneistä nuolista.

⁴⁷ [Kirja 3 – 12.5.1](#)

Edellä kuvattu toimintatapa on mahdollinen karsintakierroksilla, mutta ei ottelukierroksilla, koska ottelukierroksilla ei välinerikon takia ampumatta jääneitä nuolia saa ampua lisääjalla. Jos vastaava tilanne tapahtuu ottelussa, tuomarin tulee ohjeistaa ampujaa päättämään itse, onko nuoli 3 m viivan sisäpuolella vai ei ja toimimaan sen mukaan. Sarjan päätyttyä tuomari siirtyy ampujan paikalle ja koittaa tulkita ampujan näkökulmasta onko nuoli viivan ulko- vai sisäpuolella. Tuomarin on arvioinnissa otettava huomioon ampujan pituus, koska se vaikuttaa katselukulmaan ja sitä kautta päätökseen. Epävarmat tapaukset on aina ratkaistava ampujan hyväksi. Jos nuoli näyttää olevan 3 m viivan sisällä, tuomari tuomitsee nuolen ampumattomaksi. Jos nuoli näyttää pudonneen viivan ulkopuolelle, tuomari menee 3 m viivalle ja antaa lopullisen tuomionsa nuolen todelliseen sijaintiin perustuen väärintulkintojen välttämiseksi.

Tämä on toinen kahdesta mahdollisesta tilanteesta, joissa ampuja saa ampua nuolen uudelleen.

4.7 Viivalla olevien ampujien valmentaminen

Ampujan ollessa ammuttalinjalla, hän voi ottaa valmentajan ei-elektronisella tavalla antamia ohjeita vastaan, kunhan valmentaminen ei häiritse muita ampujia⁴⁸.

Kysymys kuuluukin ”milloin se häiritsee muita”? Kyse on tietenkin puolueettomasta normista ja kokemus on osoittanut, että normaalilla äänenvoimakkuudella merkkien kera annettu valmennus on hyväksyttävää.

Tarkoituksena ei ole sallia ampujan ja valmentajan välistä keskustelua. Ampuja ei saa puhua ammuttalinjalla, koska se voi häiritä muita ampujia.

4.8 Kaukoputkien käyttö

Ammuntaviivalla olevat kaukoputket on säädettävä niin, että kaukoputken korkein kohta on enintään sitä käyttävän ampujan kainalokuopan korkeudella⁴⁹ (ks. kuva 15), jotta kaukoputket eivät ole medialle esteenä ottaa kuvia ampujasta.

Kun viivalla on yhtä aikaa kolme ampujaa, kaukoputkia ei tarvitse siirtää ampujien poistuessa viivalta.

Silloin, kun **neljä ampujaa ampuu kahdessa vuorossa**, on putket siirrettävä, ellei kaksi eri vuorossa ampuvaa ampujaa sovi käyttävänsä samaa putkea. **Tällöin kaukoputken korkeus saa olla enintään lyhyemmän ampujan kainalokuopan tasolla.**

Finaaliradalla kaukoputkien käyttö on kielletty, mutta ampujalla saa olla kiikarit siitakin huolimatta, että osumanäytöt ovat käytössä.

⁴⁸ [Kirja 3 – 12.6](#)

⁴⁹ [Kirja 3 – 11.1.9.2](#)



Kuva 15. Kaukoputket ammuntalinjalla. Vasemmalla putki on sallitulla korkeudella, oikealla putki on liian korkealla. (kuva: WA Judges' Guide Book, 2018)

4.9 Poistuminen viivalta

Sääntöjen mukaan ampujien on poistuttava viivalta lopetettuaan ammunnan. Tarkoituksena on välttää turhia viiveitä, joten säännön noudattamisen tärkeys korostuu niiden ampujien kohdalla, jotka ovat viimeisinä viivalla.

Niitä ampujia emme hätistele pois, jotka kohteliaisuudesta toista, vielä ampuvaa kanssakilpailijaa kohtaan jäävät viivalle häiritsemisen välttämiseksi.

Toinen seikka ovat kilpailijat, jotka poistuvat viivalta ja palaavat takaisin ammunta-ajan puitteissa. Ensinnäkin täytyy olla selvää, että tämä ei ole kiellettyä säännöissä, kunhan sitä ei tehdä toistuvasti vastustajien häiritsemistarkoituksessa. On kuitenkin ampujan vastuulla palata viivalle ennen kuin ammunta-aika päättyy.

4.10 Elektroninen kommunikointi

Jo jonkin aikaa on käyty keskustelua siitä, saavatko joukkueen toimihenkilöt käyttää elektronisia laitteita keskinäisessä (mutta ei kilpailijoille suunnatussa) kommunikoinnissa odotuslinjan takana. Keskustelussa on ollut myös matkapuhelinten käyttö odotuslinjan takana. Sekä elektronisten laitteiden että matkapuhelinten käyttö on nykyisin sallittua (paitsi Olympialaisissa, maailmanmestaruuskilpailujen finaaleissa ja World Cupin finaaleissa – pääasiassa imagollisista syistä).

4.11 Erikoistilanteet taululla

4.11.1 Pomput

Tuomari, jolle ampujat ovat antaneet merkin poikkeustilanteesta⁵⁰, menee ammuttaviivalle määrittämään ongelman tarkan luonteen ja palaa sen jälkeen odotusviivalle. Kun viiva tyhjenee, siirtyy tuomari ammuttalinjalle ja antaa ammunnanjohtajalle tiedon ongelmasta joko käsimerkeillä tai radiopuhelimella.

Tiedonannossa kerrotaan myös ampumatta jääneiden nuolten määrä. Ammunnanjohtaja pyytää kilpailijoita odottamaan, kunnes tilanne on selvitetty. Pomppunuolen ampunut kilpailija (tai joukkueenjohtaja tai osoitettu avustaja) ja tuomari siirtyvät taululle. Tuomari paikantaa nuolen sijainnin ja arvioi sen sijainnin perusteella, onko kyse pompusta vai ei. Tämän jälkeen tuomari koittaa etsiä tauluun jääneen jäljen pompusta. Jos jälki löytyy, merkitsee tuomari nuolen osuma-arvon muistikirjaansa, merkitsee reiän ja asettaa kyseisen nuolen taustan taakse. Ennen reiän merkitsemistä tuomarin tulisi varmistaa, onko taulussa nuolia, joiden osuma-arvo saatetaan kyseenalaistaa pisteenlaskussa. **Jos rajaosumia löytyy, tuomarin tulisi toimia normaalin protokollan mukaan osuma-arvon määrittämiseksi ennen reiän merkkaamista.** Tuomari myös merkitsee osumat muistikirjaansa näissä tapauksissa.

Jos tuomari löytää useamman kuin yhden merkkaamattoman reiän taulusta, pomppunuoli saa alimman pistealueella olevan merkkaamattoman reiän osuma-arvon.

Mikäli taustan kilpailijoilla on vielä nuolia ampumatta, ammutaan ne ennen kuin päästetään kaikki kilpailijat laskemaan pisteitä.

Tilanteessa mukana oleva tuomari vahvistaa pisteenlaskun aikana pompanneen nuolen osuma-arvon.

4.11.2 Taustasta läpi mennyt nuoli

Taustan läpäisseen nuolen⁵¹ tapauksessa toimintatapa on sama kuin pomppunuolella, tosin läpäisseitä nuolia ei aina havaita ennen kuin ampujat ovat jo laskemassa pisteitä. Kun läpäiseminen havaitaan, kaikki taustaan ampuvat kilpailijat menevät taululle siltä varalta, että tausta täytyy korvata ja taulussa olevat nuolet pisteyttää.

Tuomarin tulisi löytää väitetty nuoli joko maasta tai taustasta niin, ettei sen nokkia ole mahdollista enää nähdä. Kun tuomari on varma, että nuoli todellakin on mennyt taustasta läpi joko sijainnin tai muiden todisteiden perusteella, tulisi tuomarin yrittää todentaa reikä ja osuma-arvo. Joskus tämä onnistuu sulkien tauluun jättämien merkkien perusteella, toisinaan voi löytyä useita merkkaamattomia reikiä, joista kuitenkin vain yksi on alueella, josta nuoli on voinut mennä läpi. Vain siinä tapauksessa, että mitään merkkejä ei löydy, annetaan osumasta alimman merkkaamattoman reiän arvo.

Jos nuoli on uponnut syvälle taustaan, tulee tuomarin määrittää osuma-arvo ennen nuolten työntämistä takaisin taustan etupuolelle. Osuma-arvo voidaan määrittää mittaamalla etäisyys muihin taustan takapuolella näkyviin nuoliin tai taustan reunaan.

⁵⁰ [Kirja 3 – 14.2.6.1, 14.2.5.5, 14.2.7](#)

⁵¹ [Kirja 3 – 14.2.6.2](#)

Nuolen saisi työntää takaisin vain siinä tapauksessa, että se on välttämätöntä nuolen osuma-arvon määrittämiseksi eikä sitä saisi tehdä ennen kuin kaikki nuolet on pisteytetty.

Erityistä varovaisuutta on noudatettava, jotta nuoli saadaan työnnettyä takaisin samassa kulmassa kuin se on mennyt taustan läpi.

Jos läpäisemisiä tapahtuu, tulisi tausta korvata tai vahvistaa niin, että vastaavia tilanteita ei enää tulisi jatkossa.

4.11.3 Roikkuvat nuolet

Jos nuoli roikkuu⁵² taustasta niin, ettei se ole kunnolla uponnut taustaan, tulee kaikkien taustaan ampuvien kilpailijoiden ammunta keskeyttää välittömästi, jotta nuoli ei putoa taustasta tai vahingoitu toisesta nuolesta. Sen jälkeen noudatetaan samaa toimintatapaa kuin pomppunuolissa tai läpi menneissä nuolissa.

Roikkuvan nuolen osuma-arvo määritetään sen pistevyöhykkeen mukaan, josta nuoli roikkuu.

Joskus roikkuvan nuolen putki koskee useisiin pistevyöhykkeisiin, mutta sillä ei ole merkitystä varsinaisen osuma-arvon kannalta.

4.11.4 Pisteytys sisäämmunnassa

Toisinaan ampujat tekevät virheitä (tai huteja) ampuessaan spottitauluihin ja ampuvat siksi kaksi nuolta yhteen spottiin; esimerkiksi 10 ja 9 ylimmässä spotissa, ei yhtään nuolta keskimmaisessä ja 8 alimmassa spotissa. Säännöissä sanotaan, että kahden nuolen ollessa samassa spotissa korkeampi osuma-arvo merkitään hutiksi, jolloin pisteiksi jää 9-8-M.

Joskus ampujat yrittävät korjata tilanteen ampumalla ylimääräisen nuolen tyhjänä olevaan spottiin; esimerkissämme olisi siis 10 ja 9 ylimmässä spotissa, 10 keskimmaisessä ja 8 alimmaisessa. Tiedämme, että jos ylimääräisiä nuolia on ammuttu, vain kolmen alimman osuma-arvon nuolet lasketaan pisteisiin. Näiden alimpien osumien löytämiseksi on kuitenkin ensin käsiteltävä ylimpään spottiin ammutut kaksi nuolta, jolloin saamme 9-M-10-8 (järjestettynä 10-9-8-M). Kolme alinta osumaa esimerkissämme ovat siis 9-8-M.

Harvemmin törmäämme tilanteeseen, jossa kilpailija on tehnyt kaksi edellä mainittua virhettä ja tekevät vielä kolmannen virheen ampumalla yhden nuolista yliajalla. Toimintajärjestys tällöin on a) käsittele samassa spotissa olevat kaksi nuolta b) etsi kolme alinta osuma-arvoa c) kolmesta alimmasta arvosta ruksi korkein osuma-arvo yli ja merkitse sen tilalle M. Esmerkissämme tulos olisi $9-M-8-M=8$ pistettä.

Pääset aina oikeaan lopputulokseen, jos noudatat oikea järjestystä pisteytyksessä.

⁵² [Kirja 3 – 14.2.6.1, 14.2.6.3](#)

4.12 Välinerikot

Jos kilpailijalla tapahtuu välinerikko⁵³, tulee hänen välittömästi kutsua tuomari paikalle. Tuomari lähestyy kilpailijaa varmistaakseen, että kyseessä todella on välinerikko. Selvitettyään ampumatta jääneiden nuolten määrän ja ampujan arvioiman korjaamisen tarvittavan ajan, tuomari vetäytyy takaisin odotuslinjalle. Ammunnanjohtajaa on tiedotettava tilanteesta mahdollisimman pian radiopuhelimella, tai viimeistään juuri ennen kuin ammuntalinja tyhjenee, tuomari menee viivalle ilmoittaa ammunnanjohtajalle käsimerkein välinerikosta. Tämä on välttämätöntä, jotta tuomari ei lähetä ampujia laskemaan pisteitä. Mikäli ampuja on valmis ampumaan puuttuvat nuolet heti, tuomari ilmoittaa ammunnanjohtajalle ampumatta jääneiden nuolten määrän. Jos ampuja ei ole vielä valmis, tuomari antaa ammunnanjohtajalle merkin päästää kilpailijat laskemaan pisteitään.

Apumatta jääneet nuolet tulee ampua aina ensimmäisen tilaisuuden tullen. Välinerikon tarkoitus on antaa ampujalle mahdollisuus korvata tai korjata rikkoutuneet välineet tilanteissa, joita ampuja ei ole voinut etukäteen aavistaa. Katkenneet jänneet, rikkoutuneet nokit, löystyneet tähtäimet, vahingoittuneet sormisuojat, siirtyneet klikkerit ja muut vastaavat tapahtumat ovat välinerikkoja. Välinerikkoa ei ole tarkoitettu sellaisia välinehuoltoja (esim. jännepunonta tai nuolten sulittaminen) varten, joihin kilpailijalla pitäisi olla varavälineet mukana. Kansallisissa ja paikallisissa kilpailuissa voidaan kuitenkin suhtautua välinerikkoihin hieman lempeämmin.

Säännöt sallivat enintään 15 minuuttia aikaa⁵⁴ ampua välinerikon takia ampumatta jääneet nuolet, kuitenkin enintään 2x6 nuolta ulkona ja sisällä enintään 4x3 nuolta⁵⁵ (1.4.2019 voimaan tullut sääntömuutos). Tämä on tarkoitettu sovellettavaksi useampien ongelmien tilanteissa ja on käytännöllistä ampua nuolet viimeisen kilpailusarjan jälkeen (heti, kun viimeisen sarjan pisteenlasku on ohi).

Jos välinerikko tapahtuu matkan loppupuoolella, voidaan ampujalle antaa aikaa korjata välineensä ennen ampumatta jääneiden nuolten ampumista⁵⁶.

Huomioithan, että sääntöä sovelletaan ”mihin tahansa välinerikkoon”, joten jos epäonnistuneelle ampujalle tapahtuu toinen tai useampia välinerikkoja kaikki käsitellään saman kaavan mukaan.

HUOM: Ampuja saa käyttää välineiden korjaamiseen aikaa niin paljon kuin haluaa. Ampumatta jääneiden nuolien ampumiseen ei kuitenkaan anneta 15 minuuttia enempää aikaa.

Edelleen, ampujalle ei anneta harjoitussarjoja välinerikon korjauksen jälkeen.

Otteluvaiheessa välinerikoista ei anneta lisäaikaa⁵⁷.

Vessataukoja ei pidetä välinerikkoina. Säännöt sallivat ampujan nimeävän toisen ampujan pisteenlaskijakseen ja mahdollisuuden vaihtaa ammuntavuoroa toisen ampujan kanssa tällaisten

⁵³ [Kirja 3 – 12.2.4](#)

⁵⁴ [Kirja 3 – 15.2.2](#)

⁵⁵ [Kirja 3 – 12.2.4](#)

⁵⁶ [Kirja 3 – 12.2.5](#)

⁵⁷ [Kirja 3 – 12.2.6](#)

välttämättömyyksien hoitamiseksi. Jos ongelma on kulkutaudin luontoinen, tuomarit ja ammunnanjohtaja voivat yhdessä etsiä terveeseen järkeen pohjautuvan ratkaisun.

4.13 Terveysongelmat

Lihaskramppeja tai -vammoja ei pidetä välinerikkona. On kilpailijan vastuulla olla kilpailun vaatimassa kunnossa. Sääntöihin on kuitenkin hyväksytty kohta, joka koskee odottamattomia kilpailun aikaisia terveysongelmia. Ensiapuhenkilökunnan tulee määrittää kilpailijan terveysongelman laajuus ja arvioida riittääkö kilpailijan kunto jatkamiseen ilman avustusta. Terveystilan äkillisen heikkenemisen takia ampumatta jääneet nuolet käsitellään samoin kuin välinerikossa.

Terveystilaa koskeva sääntö ei ole käytössä otteluvaiheessa.

4.14 Monta ampumatonta nuolta

Tilanteissa, joissa ampujilla on jäänyt eri määrä nuolia ampumatta pomppujen, välinerikkojen yms. takia, voidaan ampumatta jääneiden nuolten ammuttaminen järjestää kahdella tavalla. Jos ampujia on muutama, heidät kutsutaan yhtä aikaa ammuttaviivalle. Ammunta-aika asetetaan alkamaan eniten nuolia ampuvan kilpailijan mukaan ja tuomari antaa muille ampujille suullisesti aloitusmerkin sitä mukaa, kun jäljellä oleva aika vastaa kunkin ampujan nuolten määrää. Tuomari selostaa kilpailijoille ammuttajärjestyksen ennen ammunnan aloitusta. Jos kilpailijoita on paljon, ryhmitellään ampujat ampumatta jääneiden nuolten mukaan ja kukin ryhmä ampuu erikseen.

Ampuma-aika nuolta kohti on 40 sekuntia.

4.15 Ammunta-ajan ulkopuolella ammutut nuolet

Koska kilpailijat eivät saa nostaa jousikättä ennen ammunta-ajan aloitusmerkkiä, ovat ennen merkkiä ammutut nuolet harvinaisia. Useammin törmäämme tilanteisiin, joissa ampuja laukaisee nuolen ammunta-ajan päättyessä tai juuri sen jälkeen (ensimmäinen ääni lopetusmerkissä tarkoittaa ammunta-ajan päättymistä).

Ennen kuin puutut tilanteeseen, tulee sinun olla ehdottoman varma, että aika on loppunut – usein vaikeasti määriteltävissä. Sinun on huomioitava, että olet saattanut kuulla äänimerkin ennen kilpailijaa. Tämä on mahdollista, jos seisot lähempänä äänen lähdettä kuin kilpailija.

On myös tärkeää sijoittautua niin, että näet, milloin ampuja laukaisee nuolensa, sillä se on ratkaiseva hetki.

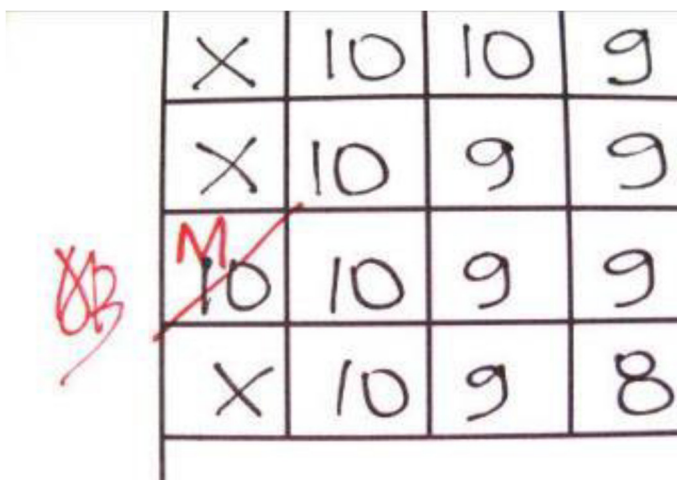
Tarvittaessa voit konsultoida ammunnanjohtajaa, sillä hänen olisi tullut seurata tilannetta tarkasti.

Jos nuoli ammutaan yhtä aikaa lopetusmerkin alkamisen kanssa, tuomitaan nuoli kilpailijan eduksi. Kun nuoli on ammuttu äänimerkkiä ennen tai sen jälkeen, menettää kilpailija korkeimman osuma-arvon⁵⁸. Tuomari ilmoittaa tapahtuneesta punaisella kortilla. Kaikkien nuolten (3 tai 6) osuma-arvot merkitään

⁵⁸ [Kirja 3 – 15.2.3](#)

tuloskorttiin. Tuomari tekee korjausmerkinnän osuma-arvoon ja puumerkkinsä punakynällä tuloskorttiin (kuva 16).

Kilpailukentällä harjoituksen päättymisen jälkeen, ennen kilpailun alkamista tai väliajoilla ammuttu nuoli johtavat seuraavan kilpailusarjan korkeimman osuma-arvon menettämiseen. Kilpailija ampuu kuitenkin kilpailusarjan kaikki 3 tai 6 nuolta. On suositeltavaa, että tuomari ohjeistaa ampujaa ampumaan kaikki sarjan nuolet ja merkitsemään kaikki osumat tuloskorttiin, vasta tämän jälkeen tuomari käy merkitsemässä korjauksen korttiin. Tällaisissa tapauksissa tuomari näyttää punaista korttia sarjan päätteeksi.



X	10	10	9
X	10	9	9
X	10	9	9
X	10	9	8

Kuva 16. Tulokortin korjaukset

4.16 Ääni- ja aikamerkkien ristiriidat

Äänimerkit

Sääntöjen mukaan äänimerkki on etusijalla, jos äänimerkin ja valojen välillä on ristiriitaa⁵⁹. Jos siis kysymys on sekunnista tai parista, äänimerkki on ratkaiseva. Jos kyseessä on kuitenkin ammunnanjohtajan tai muun äänimerkin antavan tahon epähuomiosta tai huomion herpaantumisesta (joku esim. puhuu ko. henkilölle), joka johtaa useiden sekuntien viiveeseen äänimerkin antamisessa, tulee käyttää tervettä järkeä. Sinun tulee tuomarina määrittää, kumpi aikamerkki on tilanteessa oikeampi ja tuomita tilanne kilpailijoiden eduksi, sillä heitä ei pidä rankaista henkilökunnan erheistä. Tämä on erityisen tärkeää, jos äänimerkki on annettu ennen ammunta-ajan loppumista.

4.16.1 Aikamerkit

Tuomareiden keskuudessa on pitkään keskusteltu siitä, miten käsitellä tilanteet, kun joku menee pieleen varoitusmerkkien (keltainen valo, kellot jne.) kanssa eivätkä kilpailijat ehdi ampua viimeisiä nuoliaan

⁵⁹ [Kirja 2 – 7.2.5.1](#)

ennen lopetusääntä tai kun kilpailijat joutuvat ampumaan kiireessä siksi, että kelloon on asetettu liian lyhyt ammunta-aika.

a) Kilpailijalla on oikeus saada oikeanlainen varoitusmerkki, kun ammunta-aikaa on jäljellä 30 sekuntia. Jos aikaa on vähemmän kuin 30 sekuntia varoitusmerkin jälkeen, saa kilpailija käyttää 40 sekuntia nuolta kohti – vaikka kokonaisaika (2 tai 4 minuuttia) olisikin oikein.

Kuitenkaan kilpailija ei saa ampua ampumatta jääneitä nuolia, jos käytettävissä on jokin toinen aikamerkkilaitte, jonka he näkevät – esimerkiksi jos kello on helposti nähtävissä silloinkin, kun valot eivät toimi kunnolla. Tee tilanteessa reilu ratkaisu ja epämääräisissä tapauksissa aina ampujien eduksi. Huomaa kuitenkin, että ammuttaessa yksittäisiä nuolia varoitusmerkkiä ei välttämättä anneta.

Huomioi myös, että ammunta ei pääty, vaikka valot tai kello menisivätkin epäkuntoon. Useimmilla ampujilla on harjoiteltu rytmi ja he jatkavat ampumista ajan puitteissa. Jos kilpailijat lopettavat ammunnan, toimimme edellä kuvatulla tavalla.

b) Jos kelloihin on asetettu liian lyhyt aika vahingossa, on suositeltavaa pimentää kellojen näytöt, jotta kilpailijat eivät turhaan stressaannu liian lyhyestä ajasta ja lopeta samaan aikaan ammuntaa. Kilpailijat joko jatkavat ammuntaa tai lopettavat sen, kuten edellä mainittu – tuomarit ratkaisevat tilanteen ampujien eduksi.

Toisinaan (varsinkin, kun ammutaan pomppujen tai välinerikkojen takia ampumatta jääneitä nuolia) tuomarit ottavat vastuulleen ajastamisen. Tuomarit eivät kuitenkaan ole ajanottajia – itseasiassa heidän tehtävänsä on kontrolloida ajastuksen toteuttamista.

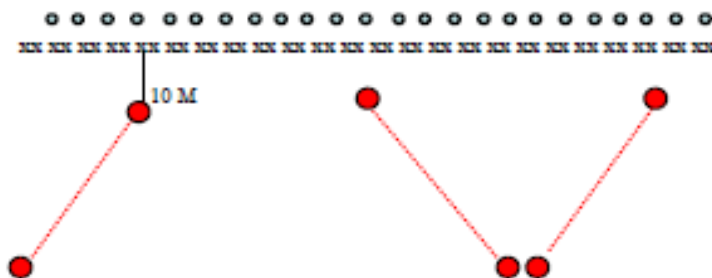
Siksi ammunnanjohtajien ja heidän apulaistensa on hoidettava ajastaminen kaikissa tilanteissa, joissa ajanottoa tarvitaan.

4.17 Tuomareiden sijoittautuminen pisteenlaskun aikana

Pisteenlaskun merkin jälkeen tuomarit siirtyvät yhtenä linjana taustoille. He pysyvät heille osoitetussa paikassa, noin 10 metriä heille määrättyjen taustojen etupuolella. Jos tuomari kutsutaan taululle, he käyvät ratkaisemassa asian ja palaavat takaisin osoitettuun paikkaan kasvot tauluja päin.

Jos jommallakummalla puolella oleva tuomari on kiireinen ja apua kaivataan hänelle määrätyillä taustoilla, tarjoa apuasi välittömästi ja ratkaistuasi asian palaa omalle paikalle.

Kun kilpailijat ovat lopettaneet pisteenlaskun ja ohittaneet tuomareiden linjan, tuomaristo tarkistaa, ettei taustojen taakse ole jäänyt ketään ja heille määrätty taustat ovat tyhjät (ei nuolia taustassa) ja muuten kunnossa (esim. taulujen kunto hyvä). Tämän jälkeen tuomarit poistuvat kentältä yhtenä joukkona osoittaen ammunnanjohtajalle, että kenttä on tyhjä ja turvallinen (ks. myös kohta 5.2 Pudotuskierrokset).



Kuva 17. Tuomareiden sijainti pisteenlaskun aikana. Tuomarit siirtyvät yhtenä linjana ammuttaviivalta ja pysähtyvät 10 m päähän taulujen eteen kilpailijoiden laskiessa pisteitä.

4.18 Nuolten osuma-arvot – ei toista mielipidettä

Nuolten osuma-arvojen määrittäminen on yksi tuomarin tärkeimpiä tehtäviä, varsinkin kun yhden tuomarin antama päätös on lopullinen⁶⁰. Tekemällä tämän tärkeän työn ammattimaisesti, saavutat kilpailijoiden luottamuksen ja kunnioituksen.

On tärkeää, että lähestyt asiaa oikealla tavalla:

- a) Käytä aina suurennuslasia**
- b) Katso nuolta aina molemmista suunnista – kerran**
- c) Katso nuolta aina jotakuinkin suorasta kulmasta (90 astetta) nuolen putkeen nähden, saman suuntaisesti taulun kanssa.**
- d) Yritä aina välttää koskemista tauluun, taustaan ja nuoliin.**
- e) Ilmoita nuolen osuma-arvo aina selkeästi.**
- f) Varmista aina, että ilmoittamasi arvo kirjataan tulokorttiin.**

Älä koskaan kysy, kenelle nuoli kuuluu ja vältä kommentoimasta, kuinka vaikeaa osuma-arvon tulkitseminen sinulle on.

Ole jämerä ilmoittaessasi tekemäsi päätöksen, esim. ”yhdeksän”.

Jos pistevyöhykkeiden välinen rajaviiva⁶¹ on kadonnut, voi olla tarpeen katsoa nuolta suoraan edestäpäin, mistä voit paremmin arvioida, missä rajaviiva kulkisi. Tee tämä vasta sen jälkeen, kun olet yrittänyt selvittää nuolen osuma-arvon suurennuslasilla molemmilta puolilta nuolta.

Muista aina, että pistevyöhykkeiden 2 ja 3 sekä 4 ja 5 välissä ei ole rajaviivaa. Yllättävän usein kuulemme ampujien ympäri maailmaa väittävän, että nuoli on 5-vyöhykkeellä, koska se koskee vyöhykkeen reunassa olevaa tummempaa kohtaa. Tämä alue on itseasiassa kohta, jossa kaksi väriä menee osittain päällekkäin. Alue kuuluu kokonaisuudessaan neljän pisteen vyöhykkeelle.

Noudata näitä ohjeita tuomaritoiminnassasi:

⁶⁰ [Kirja 3 – 14.1.3, 14.1.5](#)

⁶¹ [Kirja 3 – 14.2](#)

- 1) Jos rajaviiva ei ole ehjä tai jos se on siirtynyt lähellä olevan nuolen takia, yritä kuvitella, missä viiva on alun perin ollut.
- 2) Älä mieti päätöstäsi liian pitkään. Jos et ole varma, anna korkeampi arvo. Muista, että kilpailija saa epäilyn aiheuttaman edun.

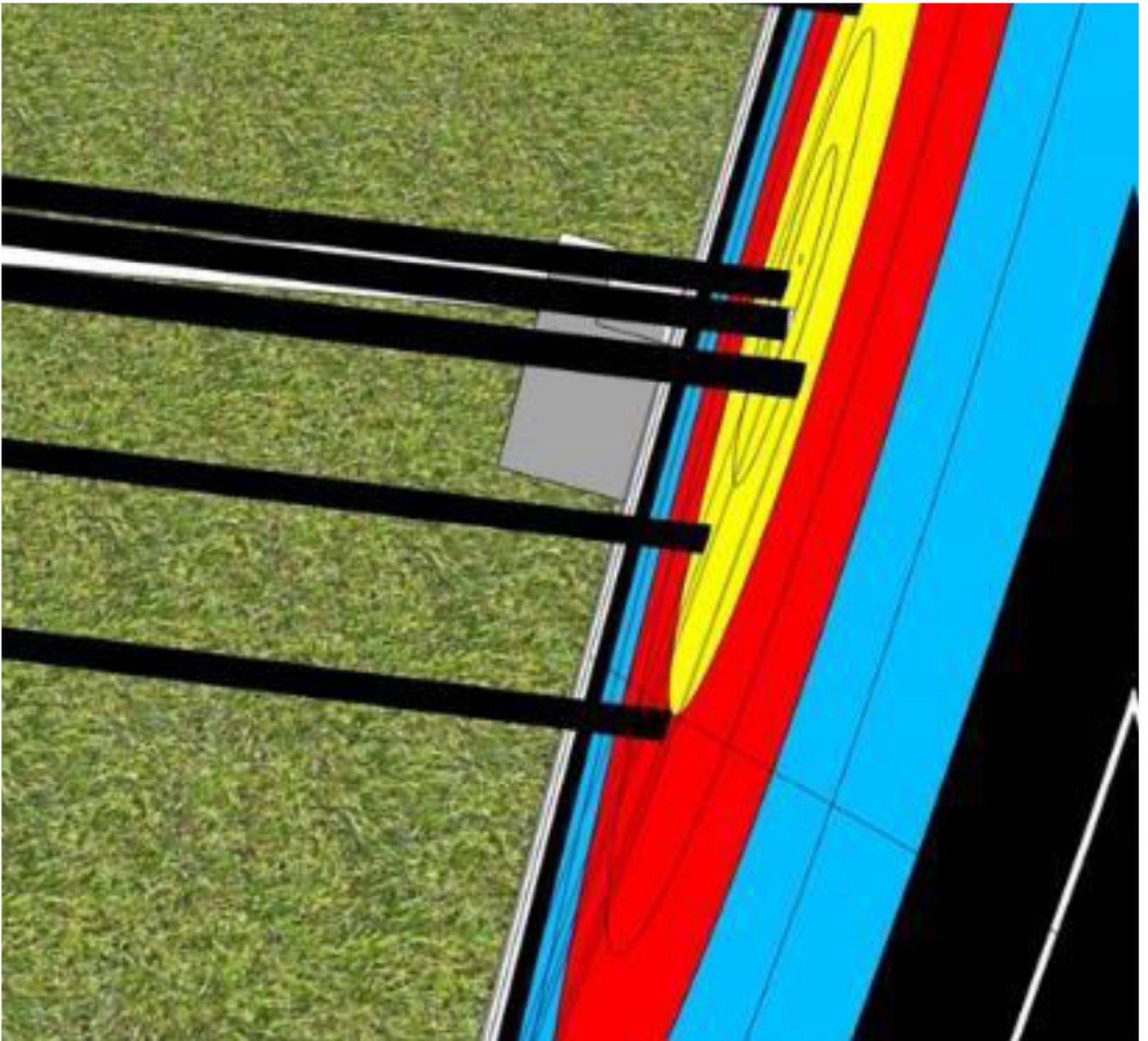


Kuva 18. Osuman tulkitseminen

(Taulussa (kuva 18) alhaalla oikealla oleva nuoli on hyvin lähellä rajaa ja tarvitaan tuomari päättämään osuman arvo. Ensivaikutelma taulusta on näkymä edestäpäin, mikä saattaa useissa tapauksissa olla harhaanjohtava, minkä takia osumia ei tule päättää tästä näkökulmasta. On välttämätöntä katsoa nuolta aina nuolen ja pistevyöhykkeen rajaviivan risteyskohdasta tangentin suuntaisesti oikealta ylhäältä (tarkastelusuunta A) ja vasemmalta alhaalta (tarkastelusuunta B)). Nuolen suuntaista tarkastelua tauluun päin tarvitaan silloin, jos rajaviiva puuttuu.



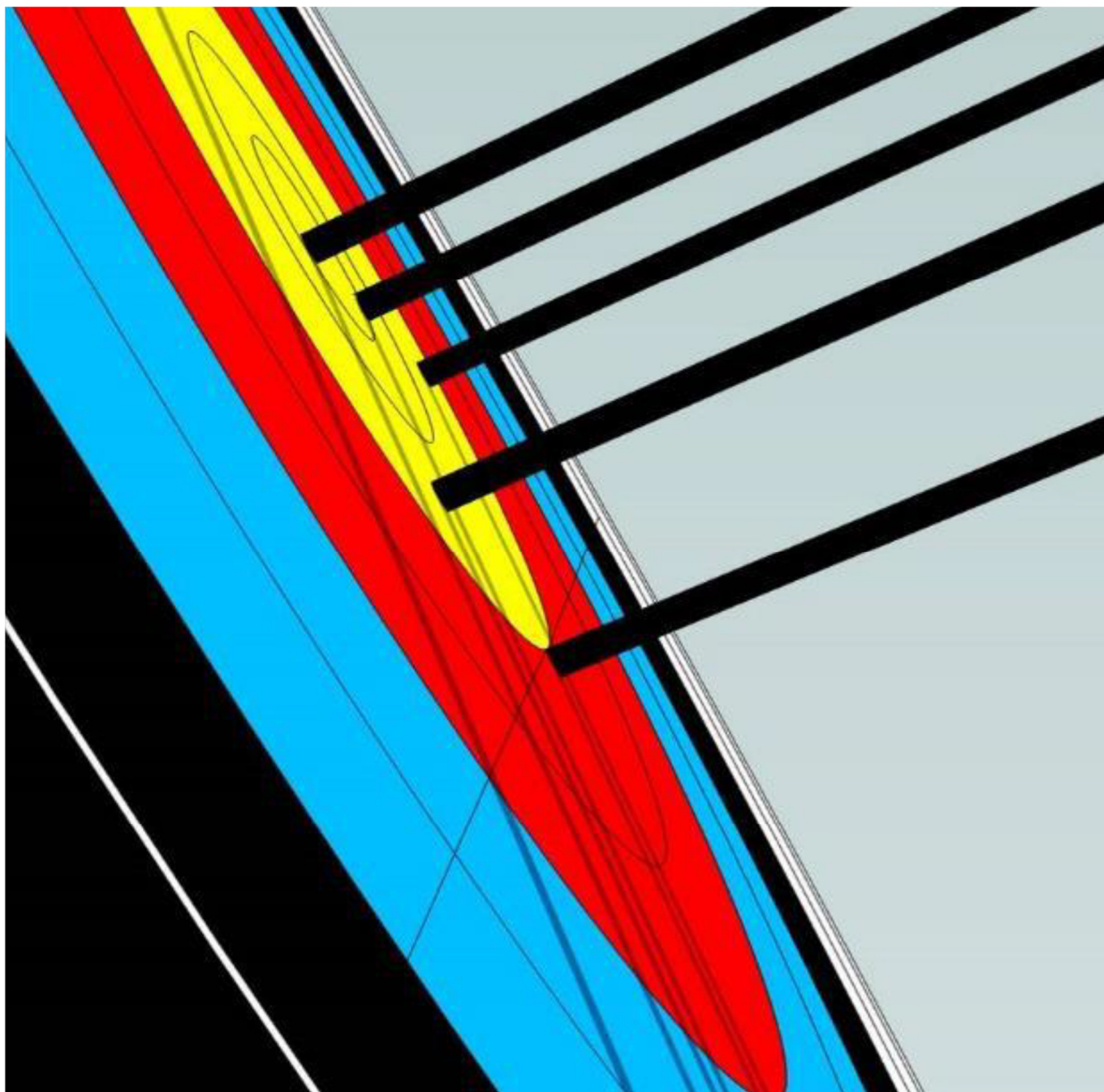
© Harri Verho
Kuva: Harri Verho, 2016



Kuva 19. (yllä) katselusuunta ylhäältä alas ja kuva 20. (alla) katselusuunta alhaalta ylöspäin

Osuma-arvon tulkinta kulmista A ja B.

Tulkittavaa nuolta tulee katsoa pistevyöhykkeen kehän tangentin suuntaisesti ylhäältä ja alhaalta. Näissä kuvissa on esitetty tulkittavan nuolen tangentin suuntainen tarkastelu nuolen ylä- ja alapuolelta.



Kun tuomari on päättänyt taulussa olevan nuolen osuma-arvon, toista arviota tai valituksia ei oteta vastaan.

Joskus sinua saatetaan pyytää tulkitsemaan osuma, joka ei ole ollenkaan kyseenalainen ja jolloin edellä kuvattu tarkastelutapa saattaa tuntua naurettavalta. Tällaisissa tilanteissa voi olla viisasta kysyä kilpailijoiden mielipidettä, joka usein on sama kuin nuolen todellinen arvo eikä sinua enää tarvita tulkitsemaan osumaa.

4.19 Ammunta-ajan ulkopuolella ammuttujen nuolten määrä

Toisinaan ampujat saattavat ampua syystä tai toisesta enemmän nuolia on kuin sammuttu tai jopa ampua ennen tai jälkeen aloitus- ja lopetusmerkkien antamisen. Edellä mainituissa tapauksissa tuomarin on tehtävä korjaus tulokorttiin. Jos nuoli on yliajalla ammuttu, on välttämätöntä antaa punainen kortti ja merkitä alkuperäiset pisteet tulokorttiin, koska nämä ovat valituskelpoisia tilanteita.

4.19.1 Liian monta nuolta

Jos kilpailija ampuu liian monta nuolta sallitussa ajassa, kierroksesta riippuen pisteytetään kolme tai kuusi alimman osuma-arvon nuolta⁶². Samaa ratkaisua käytetään yhtä aikaa ammuttavissa joukkueotteluissa.

4.19.2 Useita sääntörikkomuksia

Kilpailija tekee useita sääntörikkomuksia ampuessaan sekä ammunta-ajan ulkopuolella että liian monta nuolta. Tällaisissa tapauksissa kolme/kuusi alinta nuolta pisteytetään taululla olevien osumien perusteella, minkä jälkeen korkein osuma-arvo (kuudesta/kolmesta nuolesta) vedetään yli ja merkitään ohi ammutuksi.

4.20 Tulokortti ja tulokortin korjaukset

Sisä- ja ulkokilpailuissa, joissa ei ole virallisia pisteenlaskijoita, ampujat merkitsevät itse pisteet kahteen tulokorttiin. Jos tulokorttien välillä on ristiriitaa, alempia tuloksia pidetään oikeina.

Tulokorttiin tullut virhe voidaan kuitenkin korjata ennen kuin nuolet on vedetty taulusta, mikäli kaikki samaan taustaan ampuvat kilpailijat ovat yhtä mieltä ja merkitsevät nimikirjaimensa korjaukseen⁶³. Jos sinua tuomarina pyydetään tekemään korjausmerkintä, voit sen tehdä – ohjeista kuitenkin ampujia samalla, että heidän tulisi itse käsitellä tällaiset tilanteet.

Viimeisen kierroksen jälkeen kilpailijoiden tulee allekirjoittaa tulokortit. Tämä toimenpide merkitsee sitä, että kilpailija on hyväksynyt korttiin merkityt pisteet, yhteenlasketun tuloksen, 10:ien ja X:ien lukumäärän ja myös ottelun voittajan.

Viime aikoina on ollut useita tapauksia, joissa kumpikaan ampuja ei ole allekirjoittanut ottelukierroksen tulokorttia. Tällaisessa tilanteessa molemmat kilpailijat on hylätty ja seuraavan ottelukierroksen vastustaja saa vapaakierroksen.

4.21 Osumien merkitseminen

Monet ampujat kokevat tarpeelliseksi merkitä kaikki taulussa olevat osumat, niin pistevyöhykkeen sisällä kuin ulkonakin olevat. Jotkut merkitsevät kaikki taustan reiät ja jopa taustan kehikossa olevat reiät.

Säännöissä sanotaan: ”Tauluun osunut pomppunuoli saa sen pistevyöhykkeen arvon, johon se on osunut, mikäli kaikki nuolten osumat on merkitty tauluun ja merkkeamaton reikä tai muu jälki voidaan tunnistaa”. Avainsana on ”pistevyöhyke”⁶⁴ 40 – 122 cm taulussa. Pistevyöhykkeiden ulkopuolella olevia osumien jälkiä ei oteta tarkastelussa huomioon.

Nuolten osumien merkitseminen tauluun ei ole tuomarin tehtävä.

⁶² [Kirja 3 – 14.2.2, 15.2.6](#)

⁶³ [Kirja 3 – 17.1.1](#)

⁶⁴ [Kirja 3 – 14.2.4](#)



Kuva 21. Osumien merkkaaminen (kuva: Harri Verho, 2018)

Vain muutamissa säännöissä ja tässä käsikirjassa mainituissa erikoistilanteissa tuomarin odotetaan merkitsevän osumat. Jos kuitenkin olet tarkistamassa taulujen kuntoa ja huomaat merkkaamattomia reikiä, merkkää ne, muistuta ampujia velvollisuuksistaan ja tiedota joukkueenjohtajaa tekemistäsi merkinnöistä.

Usein samaan taustaan ampuvat kilpailijat jakavat tehtäviä ja nimeävät yhden henkilön merkkaajaksi, toisen nuolten vetäjäksi jne. Tällainen toiminta tuomarin suorittamana iskostaa kilpailijoihin tarpeen merkitä osumat. Yllättävän usein jopa kokeneet kilpailijat eivät merkitse osumia asianmukaisesti. Opeta kilpailijoita merkitsemään reiät lyhyillä, enintään 5 mm pitkillä viivoilla. Kaksi oikeassa kulmassa olevaa viivaa riittää.

Jotkut kilpailijat etenkin sisäkilpailuissa merkitsevät osumat paksuilla viivoilla tai jopa suurentavat reikiä saadakseen paremmin tähtäyspisteen keskustaan. Tällainen toiminta ei missään nimessä ole hyväksyttävää; vaihda taulu ja ohjeista kilpailijoita.

4.22 Tauluun jääneet nuolet

Jos tauluun on jäänyt epähuomiossa nuolia, ammuntaa ei keskeytetä⁶⁵.

4.23 Ongelmat taululla

Kaikkia tauluihin liittyviä ongelmatilanteita ei hoideta tauluilta käsin. Tuulisissa olosuhteissa taulut voivat irrota. Jos taulu irtoaa tuulesta taustasta ja esim. yksi nurkka putoaa pistealueen päälle kesken sarjan, taustaan ampuvat kilpailijat keskeyttävät ammunnan. Muiden kilpailijoiden lopetettua sarjansa tuomari siirtyy ko. taustan ampujien kanssa tauluille, merkitsee osumat muistikirjaansa, osumat merkitään tauluun, nuolet irrotetaan ja taulun kiinnitys korjataan.

Tuomari palaa ampujien kanssa viivalle ja ilmoittaa ammunnanjohtajalle ampumatta jääneiden nuolten määrän. Ampumatta jääneet nuolet ammutaan ja sen jälkeen kaikki kilpailijat siirtyvät laskemaan pisteitä. Tuomari osallistuu ko. taustan pisteenlaskuun.

4.24 Pudonnut tausta

Jos taulu tai tausta irtoaa kokonaan (huolimatta siitä, että tausta on kiinnitetty tuomareita tyydyttävällä tavalla), taustalle osoitettu tuomari tekee kaikki tarpeellisiksi katsomansa mittaukset ja varmistaa oikean ampumatta jääneiden ampumiseen annettavan ajan sen jälkeen, kun tilanne taustalla on huolellisesti selvitetty.

Mikäli on kiistatonta, että nuolia on mennyt rikki tai siirtynyt tai jos nuolten osumakohtaa ja sitä kautta osuma-arvoa on mahdotonta selvittää, tuomari päättää mihin toimiin on ryhdyttävä. Vain ne nuolet, joille on mahdotonta määrittää osuma-arvoa, voidaan tuomita ampumattomiksi nuoliksi.

Tämä on toinen niistä tilanteista, joissa ampujan voidaan sallia ampuvan nuolia uudestaan⁶⁶.

4.25 Karsintakierroksen uusintanuolet

Jos ampujia on karsinnan päättyessä tasatilanteessa ja kaikki kyseiset ampujat pääsevät pudotuskierroksille, ratkaistaan tasatilanne laskemalla 10:ien (sisältää sekä 10:t että X:t) ja sitten X:ien lukumäärät.

Tuomareiden ei välttämättä tarvitse osallistua tähän laskentaan, joka normaalisti hoidetaan elektronisten järjestelmien kautta. Sinun tehtäväsi on tarkistaa ennen kilpailun alkua, että järjestelmät todella pystyvät ratkaisemaan tilanteen tällä menetelmällä. Jos ampujilla on sama määrä 10:ä ja X:iä, tuomari arpoo järjestyksen kolikonheitolla, ellei tietokone tee arvontaa.

Kilpailijoiden on pysyttävä kilpailualueella siihen asti, että virallinen ilmoitus uusintanuolesta annetaan. Kilpailija, joka ei ole paikalla osallistuakseen uusintanuoleen, tuomitaan hävinneeksi.

⁶⁵ [Kirja 3 – 14.3.1 ja 14.3.2](#)

⁶⁶ [Kirja 3 – 12.5.1](#)

Jos kilpailijat ovat tasatilanteessa ja vain yksi pääsee pudotuskierroksille, ammutaan uusintanuoli⁶⁷. Huomioi, että silloin, kun käytetään 104:n ampujan pudotuskaaviota, kahdeksalla parhaalla ampujalla on kaksi vapaakierrosta, minkä takia **kahdeksanneksi sijoittuvan ampujan tilanne ratkaistaan aina uusintanuolella**⁶⁸.

Uusinta ammutaan yhdellä nuolella siltä matkalta, joka on ollut karsintakierroksen viimeinen ammuttava matka. Järjestäjät asettavat kaksi taulua kentän keskiosaan (tai muualle yleisölle hyvin näkyvään paikkaan). Jos viimeinen matka on ollut 30 m 80 cm tauluihin (kolme tai neljä taulua taustassa), käytetään uusintanuolella samaa taulujen asettelua kuin kilpailun aikana (A, B, C tai D). Kilpailijat ampuvat nuolensa yhtä aikaa 40 sekunnin ammunta-ajalla. Joskus taustat voivat olla melko kaukana ammunnanjohtajasta, ja silloin tuomarin tehtävänä on antaa ammunnanjohtajalle merkki kilpailijoiden ollessa valmiita uusintanuoleen. Varmista, että vain uusintaan osallistuvat kilpailijat astelevat odotuslinjan etupuolelle.

Kukin kilpailija ampuu yhden nuolen, joka pisteytetään. Jos osuma-arvo on sama, nuolten etäisyys keskustasta mitataan ja lähimmäksi osunut ampuja julistetaan voittajaksi. Ulkoammunnassa, jos molemmat kilpailijat ampuvat tähtäinjousella 10 tai taljajousella X, ammutaan toinen uusintanuoli⁶⁹. Edellä mainitussa tilanteessa ensimmäistä uusintanuolta ei mitata. Jos toisten uusintanuolten osuma-arvot ovat edelleen samat, suoritetaan mittaus ja lähimmäksi keskustaa osunut ampuja julistetaan voittajaksi. Jos molempien ampujien nuolet ovat yhtä kaukana, jatketaan uusintanuolten ampumista, kunnes voittaja selviää.,

Etäisyyksien mittaamisessa suositellaan käytettäväksi laitetta, joka voidaan lukita ja siirtää taulusta toiseen. Älä käytä digitaalisia laitteita mittauksessa. Jos nuolten etäisyydet ovat hyvin lähellä toisiaan, julista tasatilanne ja ammuta uusintanuolet uudelleen.

4.26 Epäurheilijamainen käytös

Sääntökirjassa on maininta epäurheilijamaisesta käytöksestä, sitä ei tule suvaita. Kilpailijan tai kilpailijaa avustavan henkilön epäurheilijamainen käytös voi johtaa kyseisen ampujan hylkäämiseen ja myöhempään kilpailuihin pääsyn epäämiseen⁷⁰.

Tämä on tuomaritoiminnan harmaata aluetta. Mitä pidetään epäurheilijamaisena käytöksenä? Tulkinta on usein hyvin subjektiivinen ja riippuu tuomarista.

Kilpailijoiden tai kilpailijoita edustavan toimihenkilön tuomariin kohdistamat sanalliset loukkaukset tulee hoitaa rauhallisesti antamalla varoitus joukkueenjohtajalle tuoden esille kilpailijan mahdollinen hylkääminen, mikäli loukkaava käytös jatkuu.

Missään tilanteissa ei tule suvaita tuomareihin tai kilpailun muuhun henkilökuntaan kohdistuvia fyysisiä loukkauksia. Fyysinen kontakti tai aggressiivinen käytös johtaa välittömään hylkäämiseen.

⁶⁷ Jos tasatilanteessa on useampi kuin kaksi ampujaa, ammutaan ensin uusintanuoli ja uusintanuolella pudotuksiin päässeet kilpailijat järjestellään kaavioon kymppien ja äksien (sisällä kymppien ja ysien) määräen mukaan. Jos kymppit ja äksät ovat tasan, heitetään kolikolla sijoittuminen kaavion sisällä.

⁶⁸ Kirja 3 – 14.5.2

⁶⁹ Kirja 3 – 14.5.2.2

⁷⁰ Kirja 3 – 15.1.7.1

5.0 KILPAILUKÄYTÄNNÖT, OSA II: PUDOTUS- JA FINAALIKIERROKSET

5.1 Esittely - pudotus- ja finaalikierrokset

Seuraava mestaruuskilpailujen vaihe ovat pudotuskierrokset⁷¹, joita varten kilpailijat järjestetään ottelupareiksi ottelukaavioihin⁷² WA:n sääntöjen määräämällä tavalla.

Eri kilpailuissa otteluihin pääsee ampujia seuraavasti:

104 ampujaa ulkoammunnan maailmanmestaruuskilpailuissa (kahdeksan ensimmäistä saavat kaksi vapaakierrosta ja liittyvät ottelukaavioon vasta 1/16-kierroksella)

64 kilpailijaa World Cupeissa (jos kilpailijoita on enemmän kuin 104, niin yllä mainitulla tavalla)

32 ampujaa sisäammunnan⁷³ maailmanmestaruuskilpailuissa

Olympialaisissa ammutaan karsintakierros kilpailijoiden järjestämiseksi pudotuskaavioihin. Olympialaisissa 64 ampujaa jatkaa pudotuskierroksille.

5.2 Pudotuskierrokset

Pudotuskierroksella otteluparit ampuvat keskenään otteluita, jotka muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta ammutaan samanaikaisesti. Taljajousten ottelu koostuu viidestä kolmen nuolen sarjasta, joille lasketaan kumulatiiviset pisteet. Muut jousityypit ampuvat enintään viisi kolmen nuolen settiä, joille lasketaan settipisteet.

5.2.1 Setit

Setin voittaja saa kaksi settipistettä, tasapelistä molemmille annetaan yksi settipiste ja häviäjä jää pisteittä. Setin voittaa ampuja, joka saa ensimmäisenä kuusi (6) settipistettä. Mikäli ottelu päättyy tasan (5-5) ammutaan uusintanuoli, jonka voittaja voittaa koko ottelun.

5.3 Finaalikierrokset

Neljännesfinaaleissa, semifinaaleissa ja mitaliotteluissa ampujat ampuvat kolmen nuolen settejä vuoroammuntana⁷⁴, jolloin ammunta-aika on 20 sekuntia nuolta kohti. Ammunta tapahtuu vuorotellen, usein yksi ottelu kerrallaan. **Muutoin ottelukäytäntö on sama kuin pudotuskierroksilla.**

Aikataulusyistä johtuen vuoroammuntaa käytetään usein vain semifinaaleissa ja/tai mitaliotteluissa. Vuoroammunnasta päättää kilpailun tekninen vastaava.

Pudotus- ja finaalikierroksilla välinerikot ja äkilliset terveysongelmat eivät anna lisäaikaa ampumiseen.

⁷¹ [Kirja 2 – 4.5.1.2](#)

⁷² [Kirja 3 – 13.2.1](#)

⁷³ [Kirja 2 – 4.5.2](#)

⁷⁴ [Kirja 3 – 13.2., 13.3.1 ja 13.4.1](#)

5.4. Linjatuomarin toiminta vuoroammunnassa

Kilpailun päätuomari nimittää linjatuomarin hoitamaan rutiineja ammundalinjalla. Linjatuomarilla on vahva rooli ottelun tapahtumissa ja hän on näkyvillä koko kilpailun ajan. Nykyisin linjatuomarin toiminnan merkitystä korostetaan antamalla heille mikrofonit, jotta heidän ohjeensa ja keskustelunsa ampujien suuntaan saadaan paremmin esille.

Esittelyn yhteydessä otteluparin kilpailijat voivat halutessaan kätellä toisiaan. Ei ole kuitenkaan linjatuomarin asia kehottaa heitä siihen tai ryhtyä oma-aloitteisesti kättelemään kilpailijoita.

Karsintakierroksella paremmin sijoittunut ampuja päättää kumpi kilpailijoista aloittaa ammunnan vuoroammuntana ammuttavassa ottelussa.

Seuraavat ohjeet auttavat yhtenäisten linjatuomarikäytäntöjen saavuttamisessa, mutta kisajärjestelyjen niin vaatiessa niistä voidaan poiketa:

a) Vastaanottaessaan otteluparin toimitsijalta linjatuomari kysyy karsinnassa paremmin sijoittuneelta ampujalta/joukkueelta, kumpi osapuoli ampuu ensimmäisenä. Vastauksen saatuaan tuomarin on syytä jollain tavalla laittaa muistiin aloittava ampuja (esim. laittamalla jotain oikeaan (taulu 2) tai vasempaan (taulu 1) taskuun). Linjatuomarin on saatettava aloittava ampuja myös ammunnanjohtajan ja kisan yleisötulospalvelua hoitavan tahon tietoon.

b) Saatuaan luvan linjatuomari johdattaa otteluparin kentälle. Hän menee ammundalinjalle ja kääntyy ympäri osoittaakseen ampujille heidän paikkansa. Ampujat sijoittavat välineensä osoitetuille paikoille.

c) Linjatuomari kutsuu ampujat ammundalinjalle viereensä, kaikki kääntyvät kohti yleisöä (ja kameroita, mikäli ottelu televisioidaan) ja heidät esitellään. Kun tuomari esitellään, hän ottaa hatun päästään ja nyökkää kevyesti.



Kuva: Jani Savilampi, 2017

d) Seuraavaksi linjatuomari sanoo: "Ampujat valmistautukaa!", minkä jälkeen ampujat asettuvat valmiiksi välineineen. Sitten hän sanoo: "Taulu X ampuu ensimmäisenä, taulu Y ampuu toisena". Sitten linjatuomari tarkistaa, että vuoronäytöt ja kellot näyttävät oikein. Tämän jälkeen hän sanoo: "Kenttä on valmis, aloitetaan ottelu". Sitten hän näyttää käsimerkillä tauluille päin kääntyneenä, kumpi ampujista aloittaa ammunnan (tämä on myös viimeinen varmistus asiasta ammunnanjohtajalle).





KUVA 5.4 Tuomari näyttää ammunnanjohtajaan päin kääntyneenä käsimerkillä, että ammunta voi alkaa (kuva: Harri Verho, 2017).

e) Kasvot ja katse ammunnanjohtajaa kohti käännettyinä linjatuomari antaa käsimerkin kohti tauluja sen merkiksi, että ammunta alkaa ja tilanteen hallinta siirtyy ammunnanjohtajalle. Tämän jälkeen tuomari siirtyy ampujien taakse pois heidän alueeltaan – joukkueotteluissa keskelle ja yksilötotteluissa yleensä oikealle puolelle. Tuomari voi kuitenkin siirtyä siihen paikkaan, josta hän parhaiten pystyy seuraamaan ampujien toimintaa. Sijoittumista voidaan joutua sovittelemaan TV-ohjaajan toiveiden mukaan.

Ottelun seuraavien settien osalta tehdään vaiheet d) ja e). Nyt linjatuomarin on huolehdittava, että alemmilla settipisteillä tai taljojen kyseessä ollen alemmilla kumulatiivisilla pisteillä oleva ampuja aloittaa seuraavan sarjan. Mikäli pisteet (taljoilla kumulatiiviset, muilla settipisteet) ovat tasan, aloittaa se ampuja, joka aloitti ottelun (kuten uusintanuolissakin). Setin/sarjan tulos on vahvistunut siinä vaiheessa, kun yksittäisten nuolten osuma-arvot häviävät tulostaululta ja vain settipisteet tai kumulatiiviset pisteet taljojen osalta jäävät jäljelle. Kun tulokset on vahvistettu, tuomari sanoo: ”Maa/Ampuja X johtaa pistein <n> <m>. Maa/Ampuja X ampuu ensin”. Tämän jälkeen hän sanoo: ”Kenttä on valmiina” ja toistaa kohdan e) edellä.

Erityisesti vuoroammuntana ammuttavassa joukkueottelussa on tärkeää, että tuomari näkee ampujien toiminnan esteettä ja siirtyy tilanteen mukaan sopivaan paikkaan. Tämä on myös TV:n kannalta mielenkiintoisempaa, kuin suolapatsaan tavoin paikalleen jähmettynyt tuomari. Joukkueottelun aikana keltaisen ja punaisen kortin on oltava koko ajan käsillä, ei taskussa tai laukussa. On hyvä käytäntö pitää kortteja kädessä huomaamattomasti selän takana.

Tuomarin on syytä valvoa sekä yksilö- että joukkueotteluiden aikana, että valmentaja pysyy häntä varten osoitetulla alueella. Ennen kaikkea on syytä seurata ampumista niin, että mahdolliset virheet ja sääntörikkeet havaitaan mieluiten jo siinä vaiheessa, kun ne ovat tapahtumassa eikä vasta niiden tapahtumisen jälkeen. Tällä tavoin voidaan kilpailu pitää parhaiten sääntöjen mukaisena. Näissä asioissa tulee ensisijaisesti lähestyä valmentajaa.

Ampuja voi ottelussa jättää viimeisen nuolensa ampumatta, mikäli on ilmeistä, että hän on hävinnyt ottelun joka tapauksessa. Tämän jälkeen hän joko astuu vastustajansa luokse ja kättelee häntä ilmaistakseen hyväksyvänsä vastustajan voittajaksi tai ilmoittaa linjatuomarille päätöksestään tunnustaa tappionsa. Tämän jälkeen linjatuomari ilmoittaa ammunnanjohtajalle ja taulutuomarille tilanteesta. Viimeinen nuoli merkitään tällöin ohilaukaukseksi samoin kuin ammunta-ajan loppuessa kesken.

5.5. Taulutuomari

Silloin, kun suojia (blind) käytetään loppuotteluiden (Olympialaisissa kaikki ottelut) osumien reaaliaikaiseen seuraamiseen päätuomari nimittää kuhunkin otteluun yhden taulutuomarin. Tällainen järjestely tekee ottelun seuraamisen helpommaksi ja miellyttävämmäksi paikalla oleville katsojille, sillä kenttä ei näytä niin kansoitettulta pistelaskun aikana.

Vaikka suojien rakentamien ei kuulukaan tuomareiden velvollisuuksiin heidän on syytä varmistaa, että ne ovat kooltaan ja kestävyydeltään riittävät, sillä taulutuomarin joutuu valvomaan sekä liikkumista suojien takana että niiden suojissa tapahtuvaa tulosten merkintää, jotta alustavasti merkityt osuma-arvot vastaavat mahdollisimman hyvin todellisia osuma-arvoja.

On tärkeää, että ampujien edustajat ovat sijoittuneet niin, että he voivat ammunnan aikana seurata alustavaa tulosten merkintää. Tämä nopeuttaa lopullista tulosten merkintää tauluilla.

Korkean tason kisoissa ”suoja” voi tarkoittaa kisakentän ulkopuolista aluetta ja alustava tulosten merkintä tapahtuu käyttäen apuna monitoreita, jotka näyttävät kuvaa kummaltakin taululta erikseen. Tälläkin kertaa on tärkeää, että monitorit on sijoitettu lähelle, jotta tulosten merkitsijä ja hänen molemmille puolille sijoitetut ampujien edustajat voivat seurata molempia monitoreja ja tulosten merkintää.

Taulutuomarin on pidettävä itsensä tietoisena ottelun tilanteesta ja sen kehittymisestä. Erityisesti on seurattava, joudutaanko ottelun ratkaisemiseksi mahdollisesti ampumaan uusintanuoli.

Sen jälkeen, kun kaikki nuolet on ammuttu ja on annettu kolme äänimerkkiä ottelun päättymisen merkiksi, taulutuomari johdattaa tulosten merkitsijän ja ampujien edustajat tauluille.

Taulutuomari asettautuu taulujen väliin muutaman metrin päähän taululinjasta kasvot tauluille päin. Tulosten merkitsijä menee taululinjan taakse taulutuomaria vastapäätä. Hänen ei tässä vaiheessa tarvitse nähdä osumia. Mikäli kamera kuvaa tauluja, on taulutuomarin kuitenkin syytä asettua suojasta nähden kauimmaisesta taulun eteen, jotta ei ole kameran kuvassa.

Tuomari luettelee ja merkitsijä kirjaa osumat tulokorttiin tuomarin luettelemassa järjestyksessä. Tämän jälkeen tulosten merkitsijä vahvistaa osumat tulospalveluun viestintäjärjestelmää käyttäen, minkä jälkeen tulos on virallinen.

Taulutuomari saattaa joutua liikkumaan kohti taulua voidakseen tulkita nuolen osuman. Sen tehtyään hänen tulee palata takaisin alkuperäiselle paikalleen. Jos osuma on lähellä pisterajaa, tulkitsee taulutuomari osuman arvon tarvittaessa normaalin protokollan mukaisesti (suurennuslasi, molemmat tangentit). Mikäli on tarpeen muuttaa alustavia osuma-arvoja virallisen tulosmerkinnän yhteydessä, sen tekee taulutuomari ja vahvistaa muutoksen nimikirjaimillaan.

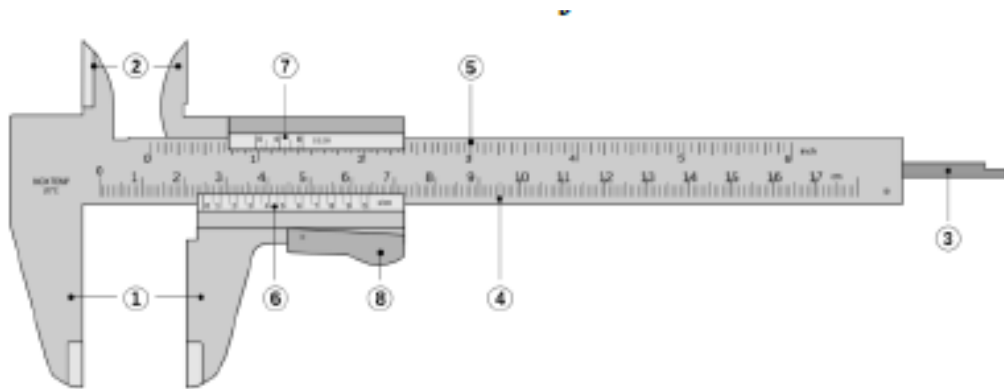
Kun tulosten merkintä on päättynyt, virallinen tulos vahvistettu ja ampujien edustajat ovat merkanneet osumat ja poistaneet nuolet tauluista he siirtyvät hyvässä järjestyksessä suojan taakse. Taulutuomari on viimeinen henkilö, joka menee suojan taakse tarkistettuaan ensin, ettei kukaan ole jäänyt kentälle ja että seuraava ottelu voi turvallisesti alkaa.

Jos ottelun tuloksen ratkaisemiseksi tarvitaan uusintanuoli, minkä tulee olla selvillä ennen kuin kentältä poistutaan suojien taakse, taulutuomari asettuu seisomaan taulujen väliin (pari metriä niiden etupuolelle) kasvot ammuntilinjalle päin ja näyttää käsimerkillä uusintanuolen tarpeen. Taulutuomari menee tauluille välittömästi uusintanuolten ampumisen jälkeen, tulkitsee voittajan ja näyttää asiaankuuluvalla käsimerkillä voittajan. Taulutuomarin ei ole syytä viivyttää tätä "show'taan" tulosmerkinnän keskeneräisyyden vuoksi, sillä yleisö ja media odottavat malttamattomina ottelun virallista tulosta.

Jos uusintanuolten osumat joudutaan mittaamaan, tuomarin on sitä tehdessään syytä pitää ampujien edustajat muutaman metrin päässä tauluista, jotta hän voi tehdä työnsä kenenkään häiritsemättä.

Erityisesti on muistettava, että:

- Ennen uusintanuolten ampumista on tarkastettava, että molempien taulujen keskiritit ovat ehjät siltä varalta, että nuolten etäisyydet keskipisteestä joudutaan mittaamaan.
- Ottelun jälkeen taulutuomari ilmoittaa aina asiaankuuluvalla käsimerkillä ottelun voittajan. Se on virallinen ilmoitus ottelun lopputuloksesta ja on tehtävä viivyttämättä, vaikka kilpailun kuuluttaja olisikin jo ehtinyt ilmoittaa voittajan. Saattaapa joskus käydä niinkin, että kuuluttaja ilmoittaa väärän ampujan voittajaksi, mikä tulee näin korjattua. Voittajaa ilmoittaessaan tuomari asettuu selvästi erilleen ampujien edustajista ja tulosmerkitsijästä kasvot ammuntilinjalle päin ja kohottaa voittajan puoleisen kätensä vaakatasoon suoraan sivulleen ja pitää sen siinä viiden sekunnin ajan. Näin menetellen tuomarien käytännöt pysyvät toisiaan vastaavina kisasta toiseen.
- Mikäli uusintanuolta ammuttaessa molemmat ampujat ampuvat ensimmäisellä uusintanuolella kympin tai taljat X:n, niin osumia ei mitata vaan ammutaan uusintanuoli. Toinen ja sitä seuraavat uusintanuolet mitataan, vaikka molemmilla olisi kymppi tai X.
- Mikäli käytetään työntömittaa osumien mittaamiseen, on käytettävä sisäpuolisen etäisyyden mittaamiseen tarkoitettuja leukoja (kuvassa merkitty numerolla 2) siten, että toisen leuan ulkoreuna sijoitetaan keskiritin keskelle ja toinen koskettaa nuolen sisäsivua.



5.6 Tulosten merkitsijä(t)

Tulosten merkitsijät ovat tärkeitä toimijoita kaikissa suurissa kilpailuissa. Tuomarineuvoston puheenjohtajan tai hänen valtuuttamansa henkilön on syytä järjestää ennen kilpailun alkua tulosten merkitsijöille koulutus, jossa on syytä käydä läpi ainakin seuraavat asiat:

- a) Tulosten merkitsijät eivät saa osallistua osuma-arvojen tulkintaan**
- b) He eivät saa osallistua keskusteluun säännöistä tai niiden tulkinnasta.**
- c) Heidän tulee varmistaa, että he ovat kuulleet oikein osuma-arvot ja merkinneet ne oikein tulokorttiin.**
- d) He eivät saa itse tehdä minkäänlaisia muutoksia kirjattuihin nuolten osuma-arvoihin. Mikäli jotain osuma-arvoa täytyy korjata ennen nuolten poistamista taulusta, kaikkien samaan taustaan ampuvien ampujien on se hyväksyttävä tai muutos on annettava tuomarin tehtäväksi. Tulokortin summa -kenttiin merkitsijät voivat tehdä merkintöjä ja korjauksia – eräs heidän tärkeimmistä tehtävistään on varmistaa, että lopputulos on oikein.**
- e) Heidän täytyy tietää, että nuolten osuma-arvot ilmoitetaan järjestyksessä suurimmasta pienimpään. Mikäli he eivät ole varmoja jostain ilmoitetusta osuma-arvosta, heidän täytyy pyytää osuma-arvojen toistamista.**
- f) Heidän täytyy sanoa kuuluvasti ääneen sen ampujan nimi, jonka tulokorttiin arvoja kirjataan. Tämä on erityisen tärkeää, sillä on monesti sattunut, että osuma-arvot on kirjattu väärän ampujan tulokorttiin.**
- g) Heidän tulee tietää, miten sisäkymptit (X) ja ohilaukaukset (M) merkitään.**

Tulosten merkitsijöiden tulee pystyä kirjaamaan oikein englanniksi luetellut osuma-arvot.

Finaalikerrosten aikana suojassa toimiva tulosten merkitsijä voi olla tuomari tai muu tehtävään nimetty henkilö. Hänen tehtäviinsä kuuluu kummankin taulun osumien merkintä. Kun nuoli on osunut tauluun, tulosten merkitsijä ilmoittaa sen arvon kuuluvasti ja kirjaa arvon kyseisen ampujan tulokorttiin. Mikäli tulosten merkitsijä ei pysty päättämään onko lähelle pistealueiden rajaa oleva osuma ylempi vai alempi täytyy hänen ilmoittaa alempi arvo. Monet kehittyneet tuloksenäyttöjärjestelmät pystyvät ilmaisemaan katsojille tällaisen ”kyseenalaisen” osuma-arvon.

On ampujan ja katsojien kannalta parempi, että alustava osuma-arvo muuttuu ylöspäin eikä päinvastoin. Mikäli tauluilla tapahtuvan virallisen tulosten merkinnän yhteydessä havaitaan, että tulokorttiin taulusuojasta käsin merkitty osuma-arvo on väärä, tulee taulutuomarin tehdä korjaus ja vahvistaa se nimikirjaimillaan. Tulospalvelulle tulee ilmoittaa muutoksesta välittömästi.

Tulospalvelu pyrkii näyttämään korjatun tuloksen niin nopeasti kuin se käytetyn järjestelmän puitteissa on mahdollista. On kuitenkin muistettava, että kaikki kisapaikalla olevat tulospäätökset ovat kilpailun tuloksen kannalta epävirallisia, ainoa virallinen tulos on allekirjoitetussa tulokortissa. Ammunnanjohtaja ja kilpailun kommentaattori muistuttavat yleisöä tästä seikasta säännöllisesti.

Koska suojassa tapahtuvan toiminnan tarkoitus on, että saadaan pidettyä yllä reaaliaikaista, mahdollisimman totuudenmukaista epävirallista tulosta, ei ole syytä eritellä X:iä ja muita 10-osumia toisistaan osumaa ilmoitettaessa. Sillä ei ole merkitystä ottelun lopputuloksen kannalta ja se vain saattaisi hämätä katsojia. Kymmit ja X:t on kuitenkin eriteltävä tulokorttiin, sillä niillä saattaa olla merkitystä ennätysten kannalta.

5.7 Ampujien edustajat

Ammunnan aikana ampujien edustajilla on mahdollisuus seurata nuolten osumista ja havaita niiden osuma-arvot kummassakin taulussa. Kun taulutuomari alkaa luetella osuma-arvoja ammunnan jälkeen, on ampujien edustajilla mahdollisuus seurata, että luetellut arvot kirjataan oikein tulokortteihin.

Tulosten merkitsijä tarkistaa, että tuomarin ilmoittamat osuma-arvot löytyvät hänen alustavasti täyttämästään ko. ampujan tulokortista. Kun tämä on tehty, tulee hänen ilmoittaa selkeästi, että osumat on vahvistettu.

Tulosten merkinnän jälkeen ampujan edustaja merkitsee osumat tauluun ja poistaa nuolet taulusta. Vaikka kaiken tämän tuleekin tapahtua niin nopeasti kuin mahdollista, kiire ei saa vaikuttaa tämän kilpailun kannalta oleellisen tekemisen tarkkuuteen. Muista, että ampujan edustajalla on samat oikeudet ja velvollisuudet kuin ampujalla itsellään. Hän on kaikesta toiminnastaan vastuussa edustamalleen ampujalle ja siten myös koko joukkueelle. Ampujan edustajan tulee tarkistaa tulokorttiin merkitty lopputulos, kymppien ja X:ien määrä sekä allekirjoittaa tulokortti ampujan puolesta.

5.8 Juoksijat

Päätuomarin tai hänen nimeämänsä henkilön tulee järjestää tapaaminen finaalikierroksille nimettyjen juoksijoiden kanssa, ja ohjeistaa heille heidän tehtävänsä sekä liikkuminen suojan, taulujen ja ammuttaviivan välillä. Ottelua varten tarvitaan neljä juoksijaa, joista kaksi kerrallaan on suojassa. Taulutuomarin pitää huolehtia, etteivät juoksijat ryntää ammuttalinjalle ammunnan ollessa käynnissä. Ensimmäisen sarjan nuolet palautetaan ampujille toisen sarjan tulosten merkinnän aikana. Kun juoksijat A ja B menevät kohti ammuttalinjaa, juoksijat C ja D menevät kohti suojaa ja valmistautuvat ottamaan vastaan toisen sarjan nuolet. Ne juostaan ammuttalinjalle kolmannen sarjan tulosten merkinnän aikana. Juoksijat saavat olla suojan ulkopuolella vain viedessään nuolia ammuttalinjalle tai palatessaan suojaan.

5.9 Vapaakierrokset (bye)

Joskus käy niin, että ampujalla ei ole vastustajaa ottelussa johtuen joko käytetyn ottelukaavion jäämisestä vajaaksi tai kilpailijan viime hetken pois jäännistä ennen otteluiden alkua. Vapaakierros ei ole ottelu vaan tilanne, jossa ampuja jää ilman vastustajaa. Muissa kuin Maailmanmestaruuskilpailuissa ja Olympialaisissa vapaakierroksella olevilla ampujilla ja joukkueilla on oikeus harjoitella heille ottelukaaviossa osoitetuilla tauluilla, mikäli kentän järjestelyt sen sallivat⁷⁵.

5.10 Luovutettu ottelu

Luovutettu ottelu⁷⁶ on ottelu, johon vastustaja ei saavu sen alkaessa tai jossa vastustaja lopettaa ampumisen kesken ottelun. Tällöin toimitaan seuraavasti:

a) Mikäli ampuja (tai joukkue) ei ole paikalla, kun päätetään aloittaja vuoroammuntana ammuttavassa finaaliottelussa, julistetaan paikalla oleva ampuja/joukkue ottelun voittajaksi. Olympialaisia ja MM-kisoja lukuun ottamatta hänellä/joukkueella on oikeus harjoitella kilpailualueella, mutta tuloksia ei kirjata.

b) Mikäli ampuja (tai joukkue) ei ole paikalla pudotuskierrosten tai finaalikierrosten samaan aikaan ammuttavan ottelun alkaessa, julistetaan paikalla oleva vastustaja ottelun voittajaksi. Koska ammunnan alkamista ilmaiseva äänimerkki on määräävä ottelun alkamishetkeä määritettäessä, voi paikalla oleva ampuja ampua ensimmäisen sarjan sen jälkeen, mutta tuloksia ei merkitä tulokorttiin.

5.11 Vuoroammunta

Pisteissä korkeammalla⁷⁷ oleva ampuja päättää kumpi ampujista aloittaa vuoroammuntana ammuttavan ottelun. Hän voi joko aloittaa itse tai niin halutessaan ilmoittaa, että vastustaja ampuu ensin. Seuraavan sarjan aloittaa se ampuja, jolla on vähemmän settipisteitä ottelusta tai kumulatiivisia pisteitä taljojen kyseessä ollen. Mikäli ottelun pisteet ovat tasan, seuraavan sarjan aloittaa se ampuja, joka aloitti ottelun.

5.12 Tasatilanteet ja uusintanuolet henkilökohtaisessa ottelussa

Mikäli ottelun päättyessä settipisteet tai taljojen kyseessä ollen kumulatiiviset ottelupisteet ovat tasan, kilpailijat ampuvat uusintanuolen seuraavalle kierrokselle jatkavan ottelun voittajan ratkaisemiseksi⁷⁸.

Tuomarit osallistuvat uusintanuoliprosessiin suoraan. Vaikka **ampujien vastuulla onkin tarkistaa pisteet, tuomarin tehtävänä on tarkistaa, että pisteet ovat todella tasan eivätkä kilpailijat ole tehneet laskuvirheitä.** Tuomarin tulee seistä taulujen edessä ja osoittaa yleisölle ja ammunnanjohtajalle käsimerkein, että ottelu on tasan ja tarvitaan uusintanuoli tilanteen ratkaisemiseksi (ks. kuva alla).

⁷⁵ [Kirja 2 – 3.7.4.1 ja 3.7.4.2](#), [Kirja 3 – 12.2.7, 12.2.8, 13.2.1](#)

⁷⁶ [Kirja 3 – 14.5.2.4](#), [13.8](#)

⁷⁷ [Kirja 3 – 13.2.1, neljäs pallukka](#)

⁷⁸ [Kirja 3 – 14.5.2](#)

Pudotus- ja finaalikierrosten uusintanuolet ammutaan samaan tauluun, johon kilpailijat ovat ampuneet koko ottelun ajan. Samanaikaisessa ammunassa kullakin kilpailijalla on 40 sekuntia aikaa ampua yksi nuoli. Vuoroammunnassa ottelun aloittanut ampuja ampuu ensin, ja ammunta-aika on 20 sekuntia yhden kilpailijan yhden nuolen ammuntaa varten.



Kuva: Harri Verho, 2018

6.0 JOUKKUEKILPAILU

6.1 Joukkueiden karsintakierros

Yksilökilpailun karsintakierros toimii karsintakierroksena myös joukkuekisaan. Kunkin seura- tai maajoukkueen kolme parasta ampujaa muodostavat joukkuekisan joukkueen. Parijoukkue muodostetaan kunkin seuran/maajoukkueen parhaasta nais- ja miesampujasta. Joukkueen jäseniä voidaan vaihtaa ennen pudotusten alkua, mutta pois jääneen ampujan tilalle tulevan ampujan on myös täytynyt osallistua henkilökohtaiselle karsintakierrokselle. Säännöissä määrätään, miten tämä vaihto on suoritettava⁷⁹. Jos ko. menettelyä ei ole noudatettu, joukkue hylätään.

Jos joukkueiden jäsenten yhteenlasketut pisteet karsintakierrokselta ovat tasan, joukkueiden keskinäinen järjestys pudotuskaaviossa määritellään joukkueiden yhteenlaskettujen kymppien ja X:ien mukaan. Mikäli nekin ovat tasan lasketaan pelkät X:t. Mikäli ei vielä ole saatu eroa joukkueiden välille, paikka pudotuskaaviossa ratkaistaan kolikonheitolla tai käyttäen tulospalveluohjelmaan mahdollisesti rakennettua arvontamenettelyä. Mikäli kyse on pudotuskierrokselle pääsystä, ratkaistaan tasatilanne ampumalla uusintanuolet sääntöjen mukaan.

6.2 Joukkueiden pudotus- ja finaalikierrokset

Joukkueiden pudotuskaavioon sijoitetaan paremmuusjärjestyksessä 24 parasta joukkuetta edellä kuvatun mukaisesti.

Joukkueiden pudotuskaavio löytyy WA:n 2. kirjan liitteestä 3 - "[Match Play Chart 5 \(24 Teams, byes are permitted\)](#)". Pudotuskierroksilla⁸⁰ joukkueet ampuvat yhtä aikaa keskinäisiä otteluita, jotka koostuvat enintään neljästä (4) kuuden (6) nuolen setistä siten, että joukkueen kukin ampuja ampuu kaksi (2) nuolta. Parijoukkue ampuu enintään neljä (4) neljän (4) nuolen settiä siten, että molemmat ampujat ampuvat kaksi (2) nuolta kukin. **Ensimmäisellä (1/12-) kierroksella kahdeksalla parhaalla joukkueella on vapaakierros ja loput 16 joukkuetta sijoitetaan kaavioon otteluita varten.**

Kolmella ensimmäisellä (1/12, 1/8 ja 1/4) pudotuskierroksella ammutaan yhtä aikaa ja ampujilla on kaksi (2) minuuttia aikaa kuuden (6) nuolen ampumiseen. Ampujat voivat ampua nuolensa haluamassaan järjestyksessä yksi kerrallaan. Yhtä aikaa ammuttaessa ampujat menevät ammuntalinjalle vuorotellen eikä vuorossa seuraava ampuja saa poistua joukkueen odotusalueelta ("laatikosta") ennen kuin edellinen on palannut sinne takaisin.

Kullakin taljajoukkueella on kaksi taulua, joihin kumpaankin tulee ampua kolme nuolta. Joukkue saa päättää, missä järjestyksessä nuolet kuhunkin tauluun ammutaan. Jos kuitenkin erehdyksen tai ohilaukauksen vuoksi jommassakummassa taulussa on neljä nuolta tai enemmän, vain kolme alinta osumaa ko. taulusta lasketaan ja muut merkitään ohilaukauksiksi. Menettely on sama kuin sisäämmunnan spottitaulujen suhteen.

⁷⁹ [Kirja 2 – 4.5.1.2, viimeinen pallukka](#)

⁸⁰ [Kirja 3 – 13.2.2 ja 13.2.3](#)

Mikäli joukkueen jäsen ampuu vuoroammunnan aikana enemmän kuin yhden nuolen vuoron aikana, näytetään joukkueelle punaista korttia ja ko. sarjan tai setin korkein osuma merkitään ohilaukaukseksi⁸¹.

Mikäli tämä tapahtuu sisäkisassa, ottelu keskeytetään ensimmäisen vuoron jälkeen ja tilanne käsitellään, sillä kolmoisspotissa ei ole enää vapaata spottia. (WA C&R Committee 2012).

Ulkokisassa joukkue saa valita ampuuko se tässä tilanteessa kaksi vai kolme nuolta toisella vuorolla. Mikäli joukkue päättää ampuu vain kaksi nuolta toisella vuorolla, se ampuja, joka ampui kaksi nuolta ensimmäisellä vuorolla jättää ampumatta toisella vuorolla. Tällöin joukkueella on vain kuusi ammuttua nuolta.

Siinäkin tilanteessa, että taljajoukkue on päättänyt jättää kolmannen nuolen ampumatta toisella vuorolla, sillä voi olla toisessa taulussa neljä ja toisessa vain kaksi nuolta. Tällaisessa tapauksessa käsitellään ensin neljän nuolen taulu spottivirheenä eli pisteytetään vain kolme alinta ja merkitään korkein osuma ohilaukaukseksi (M). Tämän jälkeen pisteytetään kuusi alinta arvoa ja merkitään vielä korkein osuma ohilaukaukseksi, koska yksi nuoli on ammuttu väärällä vuorolla.

Mikäli joukkue päättää ampuu toisella vuorolla kolme nuolta, syntynyt ”seitsemän nuolen tilanne” käsitellään seuraavasti:

- i) Käsittele ensin neljän nuolen spottivirhe
- ii) Merkkää jäljelle jääneet kuusi alinta osumaa tulokorttiin
- iii) Pyyhi yli korkein osuma ja merkkää se ohilaukaukseksi, koska yksi nuoli on ammuttu väärällä vuorolla.

6.3 Rikkomukset joukkuekisassa

Joukkuekilpailu tuo mukanaan mahdollisuuksia rikkeisiin, joista seuraa rangaistuksia. Jotta kumpaakin joukkuetta kohdeltaisiin sääntörikkeiden suhteen yhdenvertaisesti, joukkueottelussa on vain yksi tuomari kumpaakin joukkuetta varten.

6.3.1 Vähäiset rikkeet

Tuomari näyttää keltaista korttia⁸² vähäisen rikkeen merkiksi ja siitä seuraa joukkueelle aikarangaistus.

Aikarangaistus on määrätty rikkeen seuraukseksi mikäli:

a) Vaihtotilanteessa kaksi ampujaa on yhtä aikaa ammuntalinjan ja odotusalueen rajana toimivan yhden metrin viivan välissä. Tämän katsotaan tapahtuneen, kun molemmilla ampujilla on jalka maassa ammuntalinjan ja yhden metrin viivan välissä yhtä aikaa.

b) Odotusalueelta lähtiessään ampuja ottaa nuolen esiin viinistä, ennen kuin on asettunut paikoilleen ammuntalinjalle. Nuolen katsotaan olevan viinin ulkopuolella, kun nuolen kärki on näkyvissä viinin yläreunan päällä.

⁸¹ Kirja 3 – 15.2.6, 15.2.7 ja 15.2.8

⁸² Kirja 3 – 15.3

c) Mikäli talja-ampuja on ripustanut laukaisulaitteensa jännteelle ennen astumistaan yhden metrin viivan yli.

d) Ampuja ylittää yhden metrin viivan ennen ammunta-ajan alkamista.

Tuomari nostaa viivyttelämättä keltaisen kortin vähäisen rikkeen merkiksi heti sen havaittuaan ja lausuu kuuluvalla äänellä rikkeen tehneen joukkueen nimen. Ampujan on sen jälkeen palattava yhden metrin viivan taakse odotusalueelle ennen kuin hän saa jatkaa suoritustaan. On myös mahdollista, että rikkoneen ampujan sijaan ammuntalinjalle menee seuraavana vuorossa oleva ampuja. Mikäli joukkue ei reagoi keltaiseen korttiin, täytyy se pitää ylhäällä ja sanoa rikkeen tehneen joukkueen nimi uudelleen.

Tuomarin päätöksestä näyttää keltaista korttia joukkueammunnassa tapahtuneen virheen merkiksi ei voi valittaa.

6.3.2 Törkeät rikkeet

Karkean virheen tapahduttua tuomari nostaa punaisen kortin⁸³ sen merkiksi, että virheen tehnyt joukkue menettää korkeimman osuman sarjasta/setistä.

Punaista korttia näytetään seuraavissa tapauksissa törkeän rikkeen merkiksi:

a) Keltaisen kortin huomiotta jättäminen (ampuja ampuu palaamatta yhden metrin viivan taakse).

b) Nuolen ampuminen ennen ammunta-ajan alkamista tai sen päätyttyä.

c) Ampuminen väärällä (toisen joukkueen) vuorolla.

d) Joukkueen jäsen ampuu vuoroammunnassa enemmän kuin yhden nuolen jommankumman amuntavuoron puolikkaan aikana.

Ammunnan aikana kortteja ei tule pitää häiritsevästi näkyvillä. Ne on hyvä pitää kädessä selän takana. Punainen kortti tulee osoittaa joukkueen valmentajalle, ei ampujille.

Kun sarja/setti on ammuttu, linjatuomarin tulee osallistua tulosten kirjaamiseen tai saattaa pistemenetyks taulutuomarin tietoon, jotta taulutuomari pystyy hoitamaan tilanteen oikein.

6.4 Joukkueiden uusintanuolet ammuttaessa pudotuskierroksille pääsystä

Kun on kyse pudotuskierroksille pääsystä, joukkueiden välinen tasatulos ratkaistaan ampumalla uusintanuolet (X:ien ja 10:ien määrää ei tässä tilanteessa käytetä.)

a) Kullekin joukkueelle asetetaan oma taulu omaan taustaansa ja kullekin taljajoukkueelle kolme 80 cm spottia kolmion muotoon omaan taustaansa. Taljajoukkueen jäsenet ampuvat kukin nuolen itse päättämiinsä spotteihin, kuitenkin vain yhden nuolen kuhunkin spottiin⁸⁴.

b) Uusintanuolet ammutaan yhtä aikaa. Uusintanuolen ampumiseen on aikaa 40 s.

⁸³ Säännöt eivät vaadi kortin näyttämistä, vaan sen avulla informoidaan ampujia ja yleisöä tapahtuvasta pistemenetyksestä. Vaikka kortti jäisi jostain syystä näyttämättä, se ei pelasta joukkuetta pistemenetykseltä.

⁸⁴ Kirja 3 – 14.5.2.1.1 ja 14.5.2.1.2

Joukkueen jäsenet ampuvat vielä kisan tässä vaiheessa yksilökilpailuun kuuluvaa uusintanuolta, minkä takia aikaraja on 40 sekuntia. Heistä tulee joukkue vasta pudotuskierroksilla.

6.5 Joukkueiden uusintanuolet pudotuskierroksilla

Mikäli joukkueiden ottelu pudotus- tai finaalikierroksilla päättyy tasan, ammutaan uusintanuolet siten, että kukin joukkueen jäsen ampuu yhden nuolen⁸⁵. Mikäli joukkueen ampumien uusintanuolten yhteistulos on tasan, ratkaisee lähimpänä keskustaa olevien nuolten etäisyys keksipisteestä. Mikäli lähimmät nuolet ovat tasan verrataan seuraavaksi lähimpiä nuolia keskenään ja niidenkin ollessa tasan kauimmaisista.

Uusintanuolet ammutaan niihin tauluihin, joihin joukkueet ampuivat ottelussa. Taljoille vaihdetaan kahden taulun sijaan yksi taulu keskelle taustaa. Joukkueen aikaraja on yksi (1) minuutti ja parijoukkueen 40 s. Aikaraja on sama riippumatta siitä, ampuvatko joukkueet yhtä aikaa vai vuorotellen.

Vuorotellen ammuttaessa se joukkue, joka aloitti ottelun aloittaa myös uusintanuolten ampumisen. Joukkueet vaihtavat ammuntavuoroa jokaisen nuolen jälkeen, kunnes kummankin joukkueen kaikki jäsenet ovat ampuneet yhden nuolen.



Kuva: Harri Verho, 2019

⁸⁵ [Kirja 3 – 14.5.2.3](#)



Kuva: Harri Verho, 2018

7.0 TEHTÄVÄT KILPAILUN JÄLKEEN

7.1 Yleistä

Kilpailun päätuomari ("Tuomariston puheenjohtaja") esittelee kilpailun muille tuomareille ("tuomaristolle") päätuomariraportin luonnoksen kommentoitavaksi. Katselmuksen jälkeen päätuomari lähettää lopullisen päätuomariraportin World Archeryn⁸⁶ tuomarineuvostolle ja kilpailun muille tuomareille. Viiveiden välttämiseksi on tärkeää, että kaikki kilpailun tuomarit antavat raportin luonnoksesta kommenttinsa siinäkin tapauksessa, etteivät löydä siitä huomautettavaa.

7.2. Päätuomariraportti

Tuomareiden tulee toimittaa päätuomarille muistiinpanoistaan kaikki tieto, jonka he vähänkin arvelevat olevan oleellista päätuomariraporttia varten. Tämän tulee tapahtua mahdollisimman pian ammunnan päättymisen jälkeen (ks. [liite A.12 – Kilpailun jälkiarviointi](#)).

⁸⁶ Suomalaisen käytännön mukaan [päätuomariraportti](#) lähetetään vain Suomen Jousiampujainliiton tuomarineuvostolle. Päätuomarin on syytä järjestää loppupalaveri kilpailun kaikkien tuomareiden kanssa ja koota heidän muistiinpanoihin tukeutuen kattava kuva kilpailun kulusta päätuomariraporttia varten.

Päätuomariraportin tulee olla lyhyt ja ytimekäs yhteenveto kilpailun aikana havaituista teknisistä ongelmista.

Päätuomariraportin pääasiallinen tarkoitus on antaa liitolle, muille tuomareille ja kilpailunjärjestäjälle rakentavia, joskus myös kriittisiä, huomioita ja ehdotuksia siitä, miten kilpailun aikana havaitut ongelmat voitaisiin jatkossa välttää paremman valmistautumisen avulla. On myös syytä raportoida niistä ongelmatilanteista, joihin ei ole voitu mitenkään ennalta varautua, jotta saadaan ennakkotapauksia siitä, miten niitä mahdollisesti tulee jatkossa käsitellä.

Esimerkki 1: Raportin tilasto osoittaa, että kilpailun aikana on havaittu 36 taustasta kimmonnutta nuolta. Tämä viittaa vahvasti siihen suuntaan, että taustojen materiaali ei ole tarkoitukseensa sopivaa. Tämä on hyödyllinen tieto tulevien kisojen järjestäjille ja tuomaristoille.

Esimerkki 2: Kolme taustaa kaatui. Tämä kertoo, että niitä ei oltu kunnolla kiinnitetty tai alusta oli liian pehmeää käytetyn kiinnityksen pitävyyteen nähden tai sitten taustat oli rakennettu huonosti.

Ei siis ole tarpeen raportoida kaikkea, mitä tuomarit ovat kilpailun aikana tehneet. Tavanomaisten tapahtumien hoitaminen⁸⁷ kuuluu tuomareiden normaaleihin tehtäviin. Muista, että päätuomariraportin tarkoitus on helpottaa tulevien kisojen järjestäjiä suunnittelemaan ja viemään läpi sujuvamat ja ongelmattomamat kisat.

7.3. Tuomareiden toiminnan arviointi

Päätuomari täyttää arvokisojen jälkeen jokaisesta tuomarista erikseen tämän käsikirjan liitteessä [A.11](#) esitellyn Tuomarin arviointi -lomakkeen⁸⁸. Arviointilomake on luottamuksellinen ja vain WA:n tuomarineuvoston käyttöön. Sitä täyttäessään päätuomarin tulee kriittisesti, mutta kuitenkin rakentavasti arvioida erikseen kunkin tuomarin suoriutumista kysytyissä asioissa. Henkilökohtaisten asenteiden ja ennakkokäsitysten ei tule antaa vaikuttaa tähän arviointiin. Tuomareiden toiminnan arvioinnin tarkoitus on parantaa tuomaritoiminnan laatua tulevissa kisoissa.

⁸⁷ Näitä ovat esimerkiksi nuolten tulkinnat. Välttämättä edes pienimpiä, varsinkin kiistattomia sääntörikkomuksia ei tarvitse luetella päätuomariraportissa. Näitä ovat esimerkiksi joukkueammunnassa nostetut keltaiset kortit. Punaiset voi jo mainita.

⁸⁸ Kansallisista kisoista ei täytetä erillisiä tuomariarviointilomakkeita, vaan lyhyt yhteenveto kunkin tuomarin suoriutumista sisältyy tuomarineuvostolle toimitettavaan päätuomariraporttiin.



Kuva: Jani Savilampi, 2016

LIITTEET

A.1 Maastoammunta

Maastoammuntakilpailut – radan tarkastus

A.1.1 Turvallisuus

Turvallisuuden varmistaminen on tärkein tavoite kaikkien tarkastusten yhteydessä. Mikään onnettomuus, joka johtuu siitä, ettei aivan perustavanlaatuisia turvallisuuden varmistamiseen vaadittavia toimenpiteitä ole tehty, ei ole millään muotoa hyväksyttävissä eikä seliteltävissä. Kaikki havaittavissa olevat vaaratekijät täytyy poistaa ennen kilpailun alkua. Tämän vuoksi on tärkeää, että tuomarit osallistuvat radan tarkastukseen ryhmänä yhdessä kilpailun järjestäjän kanssa. Seuraavat asiat tulee vähintään varmistaa:

- **Varmista, ettei mikään kulkutie ole alttiina ohiammutuille nuolille. Älä luota pelkästään järjestäjän toimittamaan ratakarttaan, vaan tee tarkistukset varsinaisessa maastossa.**
- **Varmista, että kulkureitit on merkitty niin selkeästi, ettei kukaan harhau du vaaralliselle alueelle vahingossa. Hyvä nyrkkisääntö on, että tauluilta seuraavalle rastille vievä polku kulkisi ensin noin 10 metriä tauluilta suoraan sivulle pois päin taululinjasta, mutta käytä harkintaa turvallisen reitin suunnitteluun kussakin maastonkohdassa erikseen. Hyvä keino turvallisuuden varmistamiseen on, että joku tuomareista jää ampumapaikalle seuraamaan, tulevatko seuraavalle rastille siirtyvät ammentalinjalle vahingossa.**
- **Yleisessä käytössä olevat polut eivät saa ristetä ammentalinjan kanssa taulun edessä eikä takana. Jos risteämistä ei voida välttää, tulee vaarallisille reiteille asettaa vartijat tai varoituskyltein varustetut esteet.**
- **Taulun tausta-alueen tulee olla kokonaan ampujan nähtävissä. Jollei näin ole, tee tarvittavat varotoimet turvallisuuden takaamiseksi. Mieti erityisesti, mitä on ylämäkirastin kukkulan takana ja kuinka lähellä. Tässäkin tilanteessa tausta-alueen vartiointi voi olla tarpeen. Muista, ettei yksinkertainen nuoliverkko välttämättä pysäytä kaikkia nuolia, joten lisäturvatoimet voivat olla tarpeen.**
- **Yleisön pääsyä kilpailualueelle tulee rajoittaa yhtenäisillä nauhoilla tai lippusiimoilla siten, että ammentalinjojen vapaaksi leveydeksi jää ainakin 25 metriä ja etäisyydeksi ammentapaikalle ainakin 10 metriä. Mikäli ampumalinja on puiden rajoittama kapea väylä, on suoja-alueen leveyttä syytä kasvattaa mahdollisten sivuun kimmonneiden nuolten vuoksi.**
- **Kilpailun järjestäjän on valmisteltava ja merkittävä ratakarttaan polkuja, joita pitkin tuomarit, hoitohenkilökunta ja varavälineiden tuojat pääsevät liikkumaan turvallisesti kilpailualueella. Polut on valmisteltava siten, että niillä liikkuminen on turvallista kilpailua keskeyttämättä. Turvapolkujen tuntemiseksi tuomareiden on tutustuttava heille osoitettuun alueeseen perin pohjin.**

A.1.2 Taulujen sijoittelu

Ennen kisan alkua on tarkastettava, että taulut on sijoitettu oikein. Tätä varten tarvitaan kilpailunjärjestäjältä ratakartan lisäksi myös lista kullekin rastille tarkoitetuista tauluista ja kunkin rastin paalujen etäisyyksistä. Myös arvioitavien rastien paalujen etäisyydet on saatava tarkastusta varten, mutta ne tulee antaa vain niille tuomareille, joiden tulee ko. rastit tarkastaa. Siten vähennetään riskiä, että arvioitavien rastien etäisyydet päätyvät vahingossa kilpailijoiden tietoon. Rastiluettelosta on syytä tarkistaa ennen radalle menoa, että radalla on sääntöjen mukainen määrä kutakin taulukokoa. Kartasta on syytä katsoa, että radan korkeusvaihtelut ja maksimietäisyydet kokoontumispaikalta ovat sääntöjen määrittämissä rajoissa. Rastien ammuntauutien lisäksi karttaan on hyvä jollain sopivalla tavalla merkitä, onko kyse ylämäki- vai alamäkirastista.

Tarkista rasti aina ampujan näkökulmasta:

- **Näkyvätkö taulun pistealueet paalun kummaltakin puolelta ammuttaessa? Muista, että jotkut ampujista ovat hyvin lyhyitä.**
- **Ovatko kaikki ammuntopaikat sellaisia, että niiltä pystyy ampumaan sekä vasen- että oikeakätinen ampuja?**
- **Onko kummallakin puolella paalua olevien ampujien mahdollista ottaa yhtä lailla kelvollinen ampuma-asento ja ovatko merkinnät selkeät?**
- **Onko ampumalinjalla mahdollisesti roikkuvia oksia, jotka saattavat tulla kevyemmillä paunoilla ampuvien nuolten reitille? Mieti, voivatko sade ja muut sääolot vaikuttaa oksien asentoon siten, että joku niistä laskeutuu nuolten reitille.**
- **Onko ammuntaetäisyys kullekin taululle sääntöjen mukainen? Jos et ehdi mitata jokaista, mittaa niin monta kuin pystyt. Muista yhden metrin vaihteluväli, joka sallii elektronisten mittavälineiden käytön yli 15 metrin ammuntaetäisyyksien tarkistamisessa.**
- **Onko taustan koko riittävä? Ovatko taulut vähintään sääntöjen määräämän minimietäisyyden korkeudella maanpinnasta? Taulun tulee olla mahdollisimman oikeassa kulmassa ammuntoalinjaan nähden, jotta se näkyy täysikokoisena ampujalle.**
- **On hyvä käytäntö merkitä taustan taakse taustaan tulevan taulun koko jo radan valmisteluvaiheessa. Silloin vältetään kiireessä sattuvat virheet taulujen koon suhteen. Kun taulut viedään paikoilleen, on hyvä jättää samalla kertaa taustan taakse roikkuvaan muovipussiin vaihtotauluja säältä suojaan. Myös maastoammunnassa käytetyt taulut täytyy mitata aiemmin tauluammunnan yhteydessä selostetun menettelyn mukaan (luku 3.12.1).**
- **Älä tue taustaa suoraan puuta vasten, sillä taustan läpi työntyvät nuolet saattavat vaurioitua iskeytyessään puuhun tai puusta irrotuksen yhteydessä.**

A.1.3 Ammunta ja pistelasku

Nykyisten sääntöjen mukaan ryhmän ampujat saavat valita ammuntopaikkansa- ja järjestyksensä melko vapaasti. Kuitenkin heidän on pidettävä huolta, että ensimmäisenä paalulle menevä pari ampuu ylimpiin 40 cm tauluihin ja ensimmäiseen ja kolmanteen 20 cm pystyspottiin – vasemmalla ampuva vasemmanpuoleiseen ja oikealla ampuva oikeanpuoleiseen mainituista tauluista. Seuraava pari ampuu alimpiin 40 cm tauluihin ja toiseen ja neljänteen 20 cm pystyspottiin. Jollei muuta ole ennalta määrätty,

tätä järjestystä käytetään päätettäessä, onko ampuja osunut tauluunsa vai ei. Jos taustassa on kaksi 60 cm taulua rinnakkain, 1. ja 3. ampuja ampuvat vasempaan tauluun ja 2. ja 4. ampuja vastaavasti oikeanpuoleiseen tauluun.

Mikäli 20 cm pystyspotteihin ammuttaessa samasta spotista löydetään useampi kuin yksi samalle ampujalle kuuluva nuoli, vain alin osuma lasketaan ja muut merkitään ohilaukauksiksi (M). Menettely on sama kuin ammuttaessa sisällä spottitauluihin.

A.1.4 Tuomareiden sijoittumien kilpailualueelle

Tuomarit tulee sijoittaa alueelle niin, että he pysyvät liikkumaan kaikille rasteille kilpailun aikana. Mieti etukäteen, miten tuomarit pystyvät turvallisesti liikkumaan rastilta toiselle heille määrätyillä alueilla. On päätuomariin velvollisuus jakaa tuomarit alueelle. Jos on käytössä useampia ratoja, on syytä jakaa tuomarit niille kullekin omiksi ryhmikseen. Jotta tuomarit oppivat tuntemaan vastuulleen annetun radan osuuden, on heidät hyvä pitää samoilla rataosuuksilla koko kilpailun ajan.

A.1.5 Välinetarkastus

Välinetarkastuksessa on erityisesti varmistettava, että kilpailijoilla ei ole mukanaan mitään laitetta, joka on tarkoitettu etäisyyksien, kulmien tai taulujen kokojen mittaamiseen eikä mitään sallitun välineen osaa ole muutettu näitä tarkoituksia varten. Tarkista, etteivät vakaajat haittaa muiden ampujien suoritusta eikä niitä ole muutettu edellä mainittuihin kiellettyihin mittaustarkoituksiin tai etteivät ne sinällään tarjoa kiellettyä apua.

A.1.6. Aikarajoitus maastoammunnassa

WA:n tarkoituksena ei koskaan ole varsinaisesti ollut kellottaa maastoammuntaa paitsi finaaleissa. Muutoin jokaisen ryhmän mukana kulkisi virallinen ajanottaja. Aikarajaa koskeva määräys oli lisättävä sääntöihin joitain vuosia sitten, koska joillain hyvin hitaat ampujat aiheuttivat pullonkauloja ja kilpailu hidastui. Tuomarin ei ole syytä ryhtyä kellottamaan kaikkia ammuntopaikalle saapuvia ampujia. Sääntö on laadittu sitä varten, että saadaan estettyä hitaita ampujia hidastamasta koko kilpailua. Tuomarin on käytettävä auktoriteettiaan harkiten tämän säännön tulkinnessa.

Mikäli on syytä ryhtyä valvomaan aikarajaa sääntökirjan kohdan [24.8 \(Kirja 4\)](#) mukaisesti ja kilpailija ylittää annetun aikarajan, menettely on seuraava:

Tuomari merkitsee tulokorttiin aloituspalaverissa sovittuun paikkaan (yleensä kortin taakse) ajan ja rastin numeron, jolla havainto on tehty sekä kuittaa merkinnän nimikirjaimillaan. Mikäli ajan ylitys toistuu, tuomari tekee uuden samanlaisen merkinnän tulokorttiin ja antaa ampujalle suullisen varoituksen. Kolmannelta ja sitä seuraavista ammunta-ajan ylityksistä ampuja menettää kyseiseltä rastilta korkeimman osuman.

Ammunta-aika alkaa, kun ampuja astuu ammuntopaikalle paalun viereen. Paalulle on mentävä heti, kun se on vapaana, koska tarkoituksena ei ole jäädä arvioimaan matkoja tai maastonmuotoja ennen ammuntopaikalle siirtymistä. Jos ampujat viivyttelevät tässä tarkoituksessa, tuomarin on kehoitettava heitä siirtymään ammuntopaikalle ja aloitettava ajanotto siirtymiseen käytetyn kohtuullisen tovin päästä. Ammuntopaikan olosuhteet on huomioitava paalulle siirtymisessä, esim. jos ampujat ovat juuri

nousseet ylös jyrkkää mäkeä, heille voidaan antaa lisäaikaa hengityksen tasaamiseksi. Varoitukset ovat voimassa vain kunkin ottelukierroksen ajan eivätkä siirry seuraavalle kierrokselle. Finaalikierrosten ajanvalvonta muistuttaa tauluammunnan finaalien ajanvalvontaa ja se on selostettu kirjassa 4 ([24.10 ja 24.11](#)).

A.1.7 Etäisyyden mittaaminen

Ampuja ei saa käyttää mitään välinettä tai niiden osaa pelkästään etäisyydenmittaustarkoituksessa. Tätä on syytä painottaa joukkueenjohtajien tapaamisessa. WA:n maastoammuntakomitea on antanut joitain tulkintoja siitä, mikä on erikseen sallittua tai kiellettyä.

Esimerkiksi vuoden [2011 tulinnan](#) (Measuring distance in Field and 3D rounds) mukaan sormien, käden ja muiden ruumiinosien käyttö etäisyyden määrittämiseen on sallittua.

A.1.8 Maastoammunnan finaalin rata

Monesti maastoammuntakilpailujen finaalin rata sijoitetaan keskeiselle paikalle kilpailualueella niin, että yleisöllä on helppo pääsy finaalin maastoon.

Tuomareille tästä seuraa kaksi suurta haastetta:

- 1. Turvallisuus on jälleen tärkeä seikka. Käytä turvallisuuden tarkistamiseen samoja periaatteita, jotka esitettiin edellä (A1.1.). Jotta yleisö ei harhautuisi ammunnan tai ampujien tielle heidän siirtyessään ammunntapaikoille, järjestä finaalin alue siten, että yleisö on esteiden takana ja ammunta tapahtuu yleisöstä pois päin.**
- 2. Koska finaalin rata on keskeisellä paikalla kisa-alueella, on mahdollista, ettei sitä ole vielä kisojen avajaisiin mennessä viimeistelty. Koska kaikki taulut ja matkat on suunniteltu, tekevät tuomarit valtaosan tarkistuksista etukäteen ja viimeistelevät finaalin radan tarkistukset heti, kun karsintakierrokset on ammuttu. Koska yleisön ja median suurin mielenkiinto kohdistuu finaaleihin, on uusintarastille päästävä helposti. Finaalin radan viimeinen rasti voi toimia uusintarastina, mikäli uusintarastin ja viimeisen rastin ammunntamatkat ovat samat⁸⁹. Myös erillistä uusintarastia voidaan käyttää.**

A.1.9 Ammunnan ohjaus

Ammuntajärjestys kuvataan maastoammuntaa koskevassa sääntökirjassa, mutta säännöissä ei oteta kantaa eri ryhmien väliseen ajastukseen. Luokkien aloitusjärjestys on: Vaistojouset - tähtäinjouset - taljajouset. Kutakin jousityyppiä kohti on kaksi neljän ampujan ryhmää, yksi miehille ja yksi naisille. Ryhmien aloitusväli on noin 15 minuuttia ja kilpailun järjestäjän on syytä laatia aikataulu, josta näkyy kunkin ryhmän aloitusaika. Joskus aikataulua voidaan joutua muuttamaan jonkin ryhmän osalta kilpailun kuluessa median ja yleisön tarpeiden palvelemiseksi. On esimerkiksi vältettävä tilannetta, jossa miehet ampuvat semifinaaleja rastilla neljä ja naiset finaaleja rastilla kahdeksan yhtä aikaa.

⁸⁹ [Kirja 4 – 25.3.2.4](#)

A.1.10 Ryhmille määrättyjen tuomareiden tehtävät

On suositeltavaa, että:

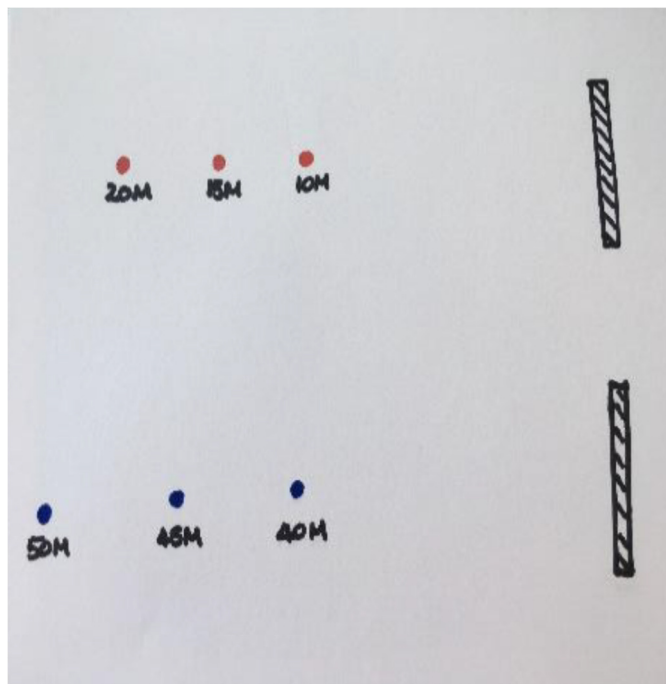
1. *Jokaisen ryhmän mukana kulkee tuomari, joka tarvittaessa tulkitsee osumat.*
2. *Yksi tuomari kellottaa ja antaa aloitus- ("go") ja lopetusmerkit ("stop") ampujille. Kun aikaa on jäljellä 30 sekuntia, tuomari nostaa keltaisen kortin merkiksi. Toinen tuomari toimii ajanoton varmistajana. Ensimmäisellä rastilla tuomari tarkistaa osumat ja vahvistaa tuloksen välittömästi (ja ottelun voittajan lopussa).*
3. *Tuomarin tai muun henkilöstön, jolle on annettu tehtäväksi median ohjaaminen, tulee myös valvoa sen toimintaa. Maastossa valokuvaajat ja kameramiehet pyrkivät usein saamaan parhaat mahdolliset kuvakulmat ja kuvauspaikat, jolloin he ovat usein varsin lähellä kilpailijoita. Heille tulee tähdentää, että ammunnan aikana heidän on syytä pysyä valitsemillaan paikoilla, sillä liikkuminen saattaa häiritä ampujia ja aiheuttaa turvallisuusriskin.*

A.1.11 Menettelyt maastoammunnan mestaruuskilpailujen pudotus- ja finaali kierroksilla

Toimintatavat henkilökohtaisilla pudotuskierroksilla

Pudotuksia varten pudotusradalla pitäisi olla ainakin kaksi tuomaria, kolme olisi ihanteellinen määrä.

Yksi tuomari kulkee aina pudotuksia ampuvan parin mukana. Hän varmistaa, että ampujat tietävät oikean paalun ja oikean etäisyyden kullakin rastilla (kuva 1), tulkitsee osumat ja huolehtii ajanvalvonnasta – kuten semifinaalikerroksillakin. Kun osumat on kirjattu ja ryhmä lähtee seuraavalle rastille, seuraavan ryhmän tuomareineen tulisi saapua rastille ja aloittaa suorituksensa. Tiheään rakennetuilla pudotusradoilla seuraava pari tuomareineen aloittaa heti, kun se on turvallista.



Kuva 1

Mikäli on käytössä vain yksi pudotusrata, voi yksi tuomari valvoa kahta ottelua yhtä aikaa (neljä ampujaa ryhmässä – poolien A ja B ottelut). Kun tämä ensimmäinen ryhmä pääsee rastille 3, toinen tuomari ottaa mukaansa ryhmän, jossa on otteluparit C ja D -pooleista. Kun ensimmäinen ryhmä saa viimeisen rastin ammuttua, hävinneet ampujat palaavat kisakeskukseen ja voittajat siirtyvät pudotusradan alkuun seuraavia otteluitaan varten. Tätä menettelyä jatketaan, kunnes pudotukset on ammuttu ja kaksi semifinalistia on selvillä.

Mikäli on tarpeen ampua uusintanuoli ottelun ratkaisemiseksi pudotuskierroksilla, se ammutaan viimeisellä ammutulla rastilla.

Televisioitavilla (tai muuhun mediaan kuvattavilla) pudotuskierroksilla voidaan käyttää jompaakumpaa edellisistä menettelyistä tai ajastuksen voi hoitaa ammunnanjohtaja. Jälkimmäisessä tarvitaan ryhmän mukaan kaksi tuomaria: toinen on linjatuomari ja toinen taulutuomari. Linjatuomarin rooli tässä järjestelyssä on lähinnä näyttää oikeat paalut ampujille. Taulutuomari luettelee osumat ja kirjaa ne. Ampujien edustajat voivat mennä tauluille vain, mikäli radan rakenne sen turvallisesti sallii.

Menettelyt joukkueiden pudotuskierroksella

Kahdeksan (8) parasta joukkuetta etenevät joukkueiden pudotuskierrokselle. Joukkueiden järjestys pudotuskaaviossa määräytyy joukkueen jäsenten karsintakierroksella saavuttamien henkilökohtaisten pisteiden yhteenlasketun summan mukaan. Korkeimmalle sijoittunut joukkue ampuu vasemmalta puolelta ja päättää kumpi joukkueista aloittaa ensimmäisellä rastilla. Sen jälkeen alemmilla kumulatiivisilla pisteillä oleva joukkue aloittaa ammunnan kullakin rastilla. Naisten joukkueet ampuvat ensin ja miesten joukkueet niiden jälkeen. Tässä vaiheessa ottelut ammutaan samaan aikaan ja jokaiselle ottelulle on määrätty tuomari ja pisteiden merkitsijä. Kukin joukkueen jäsen ampuu yhden nuolen⁹⁰ omalta paalultaan joukkueen keskenään sopimassa järjestyksessä. Ammunnan ajastus käsitellään tuonnempana.

A.1.12 Ammuntajärjestys finaalikierroksilla

Henkilökohtaiset- ja joukkueottelut

Vuoden 2018 sääntökirja kuvaa nämä järjestelyt perusteellisesti.

Uusintanuolet

Mikäli semifinaaliottelu joudutaan ratkaisemaan uusintanuolella⁹¹, se ammutaan viimeisellä rastilla (rasti 4). Pronssi- tai kultaotteluiden uusintanuolet ammutaan kullekin luokalle ennalta päätettyyn tauluun, joka voi olla viimeinen ammuttu taulu tai ylimääräinen tarkoitusta varten varattu taulu. Henkilökohtaisissa otteluissa kumpikin ampuja ampuu yhden uusintanuolen ja joukkueotteluissa kukin joukkueen jäsen ampuu yhden uusintanuolen. Mikäli uusintanuolten tulokset ovat samat, voittaa se ampuja/joukkue, jonka nuoli on lähimpänä keskipistettä. Menettely on sama kuin tauluammunnan joukkueen uusintanuolten kohdalla.

⁹⁰ [Kirja 4 – 23.3.2](#)

⁹¹ [Kirja 4 – 25.3](#)

A.1.12.1 Taulujen sijoittelu

Taulut sijoitetaan taustoihin kuten karsintakierroksillakin sillä poikkeuksella, että 60 cm ja 80 cm tauluja on kaksi, yksi kullekin otteluparin ampujalle⁹². Vasemmanpuoleinen ampuja ampuu vasempaan tauluun ja oikeanpuoleinen vastaavasti oikeaan.

A.1.12.2 Ajanvalvonta – henkilökohtaiset ottelut

Kolmen (3) nuolen ampumiseen on aikaa kaksi (2) minuuttia⁹³. Otteluun määrätty tuomari aloittaa ja päättää ammunta-ajan suullisilla komennoilla. Mitaliotteluissa voidaan käyttää myös digitaalisia ajanottolaitteita. Tällöin ammunnanjohtaja vastaa ajanvalvonnasta.

A.1.12.3 Ajanvalvonta – joukkueottelut

Joukkueella on kaksi (2) minuuttia aikaa kolmen (3) nuolen ampumiseen. Aika alkaa, kun kaikki joukkueen jäsenet seisovat punaisella paalulla. Ensin ampuvat yksi kerrallaan ne ampujat, jotka ampuvat punaiselta paalulta, muilta paaluilta ampuvat jatkavat sen jälkeen yksi kerrallaan kukin omalta paalultaan.

A.1.12.4 Merkki 30 s jäljellä olevasta ajasta

Kun ammunta-aikaa on jäljellä 30 sekuntia, tuomari kohottaa keltaisen kortin merkiksi. Yliajalla ammutusta nuolesta ampuja menettää korkeimman osuman ko. rastilta.

A.1.13 Joukkuefinaalit

Joukkueen punaiselta paalulta ampuvat jäsenet ampuvat ensin, minkä jälkeen kukin ampuu omalta paalultaan yksi ampuja kerrallaan. Välinerikon hoitamaiseen ei anneta lisäaikaa finaalikierroksilla. Joukkueenjohtaja tai muu tehtävään nimetty henkilö voi kantaa varavälineitä joukkueen mukana finaalikierrosten aikana. Ensimmäinen ryhmä aloittaa ohjelmassa määrättyä aikaa ja sen jälkeen ryhmät ampuvat järjestyksessä noin 15 minuutin välein. Kun finaaliyhmä lähestyy ottelun loppua, perässä aiemmilla rasteilla seuraavien ryhmien ammuntaa voidaan viivyttää, jotta yleisö ja media voivat keskittyä finaaliottelun ratkaisuun viimeisellä rastilla. Jokaiselle ryhmälle nimetään oma tuomari.

A1.14 Sallitut ja kielletyt välineet WA:n arvioitavilla etäisyyksillä

WA:n maastoammuntakilpailuissa voidaan ampua vain annettujen etäisyyksien kierros, vain arvioitavien etäisyyksien kierros tai molemmat. Kansallisissa kisoissa voidaan käyttää myös viuhka- ja kävelyrasteja. Kävelyrasteilla on oltava tarkkana, että ampuu oikean määrän nuolia oikeilta etäisyyksiltä.

WA:n mestaruuskisoissa on kuitenkin aina yksi karsintarata arvioitavilla etäisyyksillä ja toinen annetuilla. Pudotus- ja finaalikierrokset ammutaan aina annetuilta etäisyyksiltä.

Jossain päin maailmaa ihmiset nauttivat ampumisesta ”vanhaan hyvää malliin” kävely- ja viuhrasteilla, toisaalla taas vain annetuilta matkoilta. Koska suurin osa pitää arvioitavilta matkoilta ampumisesta, tarvitsemme sääntöjä, jotta matkat todellakin pysyvät arvioitavina. Sen vuoksi me emme voi sallia

⁹² [Kirja 2 – 8.1.1.4](#)

⁹³ [Kirja 4 – 24.10 ja 24.11](#)

minkäänlaisia etäisyyden mittaamiseen tarkoitettuja välineitä, niin yksinkertaisilta ja amatöörimäisiltä kuin ne vaikuttavatkin. On väistämätöntä, että jos ensin sallitaan jonkin mittavälineen käyttö, siitä pian on jo käytössä kehittyneempi versio.

Lainaus WA:n maastoammuntaoppaasta:

Seuraavat välineet EIVÄT OLE sallittuja maastokierrosten arvioitavilla etäisyyksillä:

Useampi kuin yksi henkilökohtainen etäisyyssaulukko tähtäimessä, jousessa tai muistiinpanoissa viittaa vahvasti siihen, että käytät tähtäintäsi etäisyyssmittarina ja tulkitset etäisyyden eri taulukkojen avulla. Jos sinulla on sellaisia ylimääräisiä asteikkoja tähtäimessäsi, jotka eivät pidä yhtä ampumaetäisyyden kanssa, tuomarit ja kanssakilpailijat voivat herkästi epäillä, että käytät ko. ylimääräistä asteikkoa etäisyyden mittaamiseen.

Jos tähtäimessä on ylimääräisiä etäisyysasteikkoja muita jousen kokoonpanoja varten, ne on syytä peittää teipillä aiheettomien epäilysten välttämiseksi.

Huom! Tähtäimessä saa kuitenkin olla yksi henkilökohtainen etäisyyssaulukko tähtäimessä valmistajan asteikon lisäksi.

Jousen kohottaminen useammin kuin kerran tai kaksi ennen ampumista viittaa vahvasti siihen, että ampuja mittaa etäisyyksiä. Se on sinällään sääntöjen hengen ja kirjaimen vastaista ja häiritsee lisäksi muita kilpailijoita käyttämällä kohtuuttomasti aikaa suorituksen. Jos välineissä on ylimääräisiä osia, joiden tarkoitus on epäselvä, niitä käytetään luultavasti etäisyyden mittaamisen taulun halkaisijan avulla. Tämä rikkoo sääntöjä vastaan. Sen sijaan välineissä olevien vakio-osien käyttö etäisyyden arviointiin ei ole kiellettyä.

Yleinen sääntö on, että mitään välineiden osaa ei saa muokata etäisyyden mittausta varten. Kiellettyjen välineiden listalla ovat myös tähtäimet, jossa on ristin lisäksi viivoja ristin yli, kaksi tai useampia sisäkkäisiä ympyröitä, useampi kuin yksi samansuuntainen viiva mihin suuntaan tahansa tai ristin ja ympyrän yhdistelmä, jossa risti menee ympyrän läpi. Ampujan näkökentässä ei saa olla mitään, jossa on useita viivoja tai pisteitä, ellei se ole ko. välineen vakio-ominaisuus. Talja-ampujat käyttävät usein monijyväisiä metsästystähtäimiä. Ne ovat sallittuja annetuilla etäisyyksillä, mutta eivät arvioitavilla etäisyyksillä.

Alla on muutamia esimerkkejä kielletyistä tähtäimistä:



a) Risti renkaan läpi



b) Piste ja erillinen viiva



c) Risti, jossa on eri pituisia viivoja, jotka eivät ulotu tähtäintunnelin reunoihin



e) Erillinen lisäosa tähtäimen päällä



d) Risti, jossa on asteikkoja

Piirrokset tähtäimen tai muiden välineiden koon suhteista taulun halkaisijaan ovat kiellettyjä kilpailutilanteissa. Vaistojousiampujilla ei saa olla piirroksia tai taulukoita siitä, miten eri etäisyyden suhtautuvat heidän käyttämiinsä sormiläppiin. Mikäli vaistojousen tähtäinkuvan alueella on mitään merkintöjä jousen rungossa, ne on teipattava piiloon kilpailutilanteessa. Camo-kuviota tai muuta epäsäännöllisesti vaihtelevaa väritystä ei yleensä tarvitse teipata piiloon. Eri ampumakulmille laaditut etäisyysasteikot ovat kiellettyjä, kuten myös välineet ampumakulman mittaamiseksi. Maastokierroksilla radio- ja matkapuhelinten käyttö on kielletty. Kiikareissa ei saa olla asteikoita tarkennusruuvissa tai näkymässä eikä varsinkaan mitään toimintoa, joka on erityisesti tarkoitettu etäisyyden mittaukseen. Myös elektronisten tallennusvälineiden pitäminen mukana maastokierroksilla rikkoo sääntöjen henkeä vastaan.

Seuraavat välineet OVAT sallittuja:

Mikä hyvänsä tähtäin, jossa on YKSI tähtäyspiste, rengas tai risti. Tähtäin, jossa on piste renkaan sisällä, on rajatapaus, mutta koska normaali tähtäinrengas, jossa on pallo sisällä, on sallittu, katsotaan piste renkaan sisällä sallituksi. Tässä joitain esimerkkejä sallituista tähtäimistä:



a) Piste



b) Rengas



c) Rengas ja piste



d) Rengas ja risti, viivat reunoihin asti



e) Piste ja risti, viivat reunoihin asti

Yleensä mikä hyvänsä vakiomallinen tähtäin, joka täyttää yllä mainitut rajoitukset, on sääntöjen mukainen. Tähtäintä hankittaessa kannattaa käyttää harkintaa, jotta välttyisi tahtomattaan rikkomasta sääntöjä ja haaskaamasta rahaa käyttökelvottomiin välineisiin.

Ampujalla voi olla mukanaan otteita sääntökirjasta, kuten esimerkiksi taulukko eri tauluille sallituista ampumaetäisyyksistä. Ampujalla voi olla myös mukanaan myös taulukko tähtäimen asetuksista eri ampumaetäisyyksille edellä mainitut rajoitukset huomioiden.

5m = 2.30

10m = 2.10

15m = 2.30

20m = 2.55

Lopuksi:

Yleensä välineisiin liittyvät sääntörikkomukset ovat tietoisia tai ampujalla on ainakin epäily siitä, että hän saattaa venyttää sääntöjä yli rajan. Tälle toiminnalle ei ole mitään puolustusta, sillä aina voi kysyä, jos on epävarma. Jotta WA:n maastokilpailut saadaan pidettyä oikeudenmukaisina, on ampujien syytä kertoa tuomareille kaikesta, minkä he epäilevät rikkovan sääntöjä ammunta-ajan, välineiden tai minkään muun suhteen. Tuomareiden tehtävä on varmistaa, että kilpailut ovat parempia ja reilumpia kaikille. Ei ole epäystävällistä, epäkohteliasta tai epäurheilijamaista kertoa havainnoistaan tuomareille.

A.2 3D-ammunta – lyhyt esittely

3D-ammunta on WA:n sääntökirjassa uusi tulokas ja yhä jatkuvan kehitysprosessin alainen. Sen vuoksi on tärkeää, että tuomarilla on aina käytössä viimeisin versio säännöistä. Vaikka 3D-ammunnassa onkin samankaltaisuuksia maastoammunnan kanssa, on siinä myös eroja, joista tuomarien täytyy olla selvillä.



KUVA A2.1 3D-taulu (kuva: Harri Verho, 2019)

3D-ammunta jäljittelee varsinaista metsästystapahtumaa siten, että tauluina käytetään oikeiden eläinten kokoisia ja näköisiä malleja, jotka on valmistettu materiaalista, joka pystyy pysäyttämään nuolet. 3D-taulut pyritään sijoittamaan siten, kuin niiden esittämät eläimet olisivat sijoittuneet luonnollisessa ympäristössään. 3D-ammunnassa käytettävät jouset edustavat lähinnä metsästysjousia.

3D-kieroksille on WA:n säännöissä sallittu jouseksi talja, vaistojousi, pitkäjousi ja instinctive bow⁹⁴. Kaikki etäisyydet ovat arvioitavia. Sekaannusta aiheuttaa joskus se, että jotkut ampujat ovat enemmän tottuneita ampumaan 3D-kisoja muiden organisaatioiden sääntöjen mukaan. Tällöin tuomarin ohjaava rooli korostuu WA:n kisojen yhteydessä. WA:n tapahtumien ammuntsäännöt noudattavat samaa linjaa muiden WA:n kilpailutapahtumien sääntöjen kanssa, mutta niitä on muokattu soveltumaan paremmin ko. kilpailumuotoon.

A.2.1 Kilpailutapahtuma

Kuten muutkin WA:n kilpailut myös 3D-kisa jakaantuu alkukilpailuun, pudotuskierrokseen ja finaaleihin. Alkukilpailu koostuu kahdesta 24 rastin kierroksesta ja ne ammutaan yleensä eri päivinä.

⁹⁴ Suomalaiset säännöt sallivat lisäksi tähtäinjousen käytön 3D-ammunnassa.

Pudotuskierros ammutaan pool-systeemillä ja jokainen ottelu sisältää 6 rastia. Finaalikierrokset ammutaan 4 rastin radalla. Pudotus- ja finaalikierroksilla tuomari asettaa paalut sitä mukaa, kun ottelu etenee rastilta seuraavalle.

Alkukilpailussa ampuja ampuu kaksi nuolta kullakin rastilla, mutta muilla kierroksilla vain yhden nuolen.

Finaalit ammutaan yleensä keskeisellä alueella, missä katsojat voivat seurata tapahtumia. 3D-ammunnan ideana on, että ammuttavat matkat ovat todella arvioitavia eivätkä ampujat tiedä niitä etukäteen. Tämän ja reilun kilpailun varmistamiseksi viime aikaisissa kilpailuissa paalut on siirretty jokaiseen ammuttavaan otteluun. Tuomareita tulee olla riittävä määrä siirtämään paaluja ja kontrolloimaan otteluita.

A.2.2 3D-rata

Rata täytyy merkitä maastoon niin, että siltä ei vahingossa harhaudu pois. Rastilta toiselle vievän pääreitit täytyy olla kaikille turvallinen. Sen lisäksi on syytä valmistella kilpailualueelle turvapolkuja, joita pitkin tuomarit ja järjestäjän edustajat pääsevät eri rasteille nopeasti. Varmista, että turvapolut todella ovat turvallisia.

Edelleen on syytä varmistaa, että rastin odotuspaikkana toimiva numerotaulu näkyy rastille tulevalle polulle ja että paalut näkyvät sen vieressä seisoessa, mutta eläin ei. Tämä estää jäljempänä tulevia ampujia seuraamasta, ampuuko edellinen ryhmä yli vai ali ja saamasta siten ylimääräistä etua.

Numerotaululta pitää voida nähdä eläimen kuva ja paalut, eläimen kuvalta paalut ja eläin, jotta ampujat voivat varmistaa, että rasti on vapaa.

A.2.2.1 3D-taulut

3D-taulut ovat kolmiulotteisia ja vaihtelevia kooltaan ja näöltään. Taulut on aseteltava sopivalle etäisyydelle suhteessa taulun kokoon.

Tauluissa on renkaat 11 ja 10 pisteen osumille. Niiden ympärillä on kahdeksan pisteen vyöhyke, joka on harvemmin ympyränmuotoinen. Se noudattelee yleensä aluetta, jolla taulussa esitetyn eläimen keuhkot ovat. Kaikki 8-pisteen alueen ympärillä olevat ovat viiden pisteen aluetta. Osumat sarviin ja sorkkiin tulkitaan ohilaukauksiksi.

Tuomarit voivat merkitä selvyiden vuoksi tussilla sarvien ja sorkkien rajat tauluun, jotta kilpailijat voivat soveltaa normaalia rajatapausten sääntöä.

Pienimpiä tauluja on syytä sijoittaa rastille vähintään kaksi, mieluiten neljä. Taulujen on oltava identtisiä ja niiden pistealueiden on näyttävä ampujille samassa kulmassa.



Kuvat: Harri Verho, 2019

Taulua esittävä kuva on sijoitettava 5-10 metrin päähän paaluista. Varmista, että kuva todella esittää varsinaista taulua!

Häntien, siipien, korvien ja pyrstöjen osuma-arvoista on ollut paljon keskustelua, mutta koska ne eivät ole sorkkia tai sarvia, ne kuuluvat viiden pisteen vyöhykkeeseen.

Suurimmissa tauluissa saattaa olla vaihdettava keskiosa, joka on irrotettava tulppa osuma-alueen keskellä. Varmista, ettei sen reunaa sekoiteta pistealueiden rajaviivoihin ja valmistaudu siihen, että ampujat kysyvät asiasta.

A.2.2.2 Paalut

3D-ammunnassa ammuntapaikka osoitetaan paalulla. Taljat ampuvat punaiselta paalulta. Vaistojouset, pitkäjouset ja instinctive-jousi siniseltä.⁹⁵

Tavallisesti rastilla on kaksi kunkin väristä paalua. Paalujen on oltava metrin päässä toisistaan. Ampujat ampuvat pareittain, yksi kummaltakin paalulta. Heidän ei tarvitse koskea paalua jalallaan, vaan he voivat seistä jopa metrin päässä paalusta millä tahansa paitsi sen etupuoella. Kilpailijoiden yhdessä varmistettava, että kumpikin voi ampua turvallisesti omalta paikaltaan.

Jollei kahdelle paalulle ole tilaa, voidaan käyttää vain yhtä paalua. Tällöin ampujat ampuvat yhä pareittain paalun jommaltakummalta puolelta enintään metrin päässä siitä (kuten maastoammunnassa).

Paalut voidaan asettaa mille tahansa etäisyydelle, siniset paalut 5 - 45 metrin päähän ja punaiset paalut 5 - 30 metrin päähän tauluista⁹⁶.

⁹⁵ Suomen kansallisissa säännöissä tähtäinjousiampujat ampuvat punaiselta paalulta. Lisäksi nuoremmille ampujille ja harrastajaluokille on Suomessa käytössä valkoinen paalu. Ks. [Kansalliset säännöt S.3.5.8.2](#)

⁹⁶ Suomessa paalujen etäisyydet ovat: punainen 5 – 45 m, sininen 3 – 30 m, valkoinen 3 – 20 m.

A.2.2.3 Turvallisuus

Turvallisuuteen on kiinnitettävä erityistä huomiota, sillä varsinkin ylämäkirasteilla yliammutut nuolet saattavat jatkaa matkaansa hyvinkin kauas. Myös eläinten epäsäännöllisestä pinnasta kimmonneet nuolet voivat lähteä arvaamattomaan suuntaan.

A.2.3 Jouset

WA:n sääntöjen mukaan 3D-kisassa ammutaan neljällä eri tyyppisellä jousella.

Talja- ja vaistojouset on kuvailtu maastoammunnan säännöissä.

Pitkäjousta ja instinctive -jousta käytetään WA:n sääntöjen mukaan vain 3D-ammunnassa ja niitä koskevat välinesäännöt on kuvailtu yksityiskohtaisesti sääntökirjassa. Koska 3D-ammunta kehittyy nopeasti, myös jousista annetaan usein ohjesääntöjä ja WA:n tulkintoja. Ne on syytä käydä tarkastamassa WA:n sivuilta ennen jokaista kisaa, jotta voimme olla varmoja, että noudatamme voimassa olevia sääntöjä.

Välinetarkastuksen yhteydessä on syytä katsoa erityisen huolellisesti, ettei jousiin ole lisätty mitään (esim merkintöjä, naarmuja, lisäosia), mitä voitaisiin käyttää apuna matkan määrittämisessä. Mikäli niitä havaitaan, on syytä tiedustella niiden tarkoitusta ampujalta. Jos oikeasta käyttötarkoituksesta jää epäselvyyttä, vaadi ampujaa poistamaan tai peittämään epämääräisyydet.

Ampujilla ei saa olla mukanaan kuvia tai listoja, joista käy ilmi eri eläinten tai niiden pistealueiden koot. Heillä saa olla mukanaan sääntökohta, jossa kerrotaan kunkin paalun maksimi ja minimietäisyydet. Mitään muuta kirjallista tai kuvallista apua etäisyyksien määrittämisen helpottamiseksi ei sallita.

Vaistojousi, pitkäjousi ja instinctive bow -ampujilla ei saa olla mukanaan mitään kirjallista tai kuvallista muistilappua tähtäinmerkeistään, taljajousiampujilla⁹⁷ saa olla.

A.2.4. Uusintanuolet

Karsintakierrokset: Jos tarvetta ampua pääsystä pudotuskierroksille, ammutaan uusinta harjoitusalueelle nopeasti pystytettävällä erillisellä rastilla.

Pudotuskierrokset: Ammutaan keskeisellä alueella mahdollisimman pian tulosten selviämisen jälkeen.

Näissä uusintanuolissa on hyvä käytäntö asettaa paalu paikalleen juuri ennen aloitusta, jotta ampujille ei tarjoudu tilaisuutta arvioida matkaa ennen ammuntaa.

Finaalikierrokset: Uusinnat ammutaan erillisellä tarkoitusta varten valmistellulla viidennellä rastilla.

⁹⁷ ja tähtäinjousiampujilla



Kuva: Harri Verho, 2019

A.3 Jury

Poistettu käsikirjasta, koska Juryn toiminta on kuvattu erikseen säännöissä.

A.4. Kilpailupaikan tarkistuslista – tauluammunta

[toinen mahdollinen formaatti näille listoille löytyy tuomarikoulutusmateriaalista]

Päivämäärä:

Paikka:

1. Turvallisuus
2. Ammuntamatkat
3. Taululinjat
4. Ammuntalinja
5. Odotuslinja
6. 3-metrin linja
7. Medialinja
8. Taulukujat
9. Taustat

10. Taulut
11. Taulujen sijoittelu
12. Taulujen korkeus
13. Taustojen kulmat
14. Taustojen kiinnitys ja tuenta
15. Taustanumerot taustoissa
16. Tuuliliput
17. Tuulipussit
18. Taustanumerot ammuntalinjalla
19. Ampujien paikat ammuntalinjalla
20. Ääni- ja valomerkit
21. Ammunnanjohtajan kuulutuslaitteisto
22. Ajanvalvontalaitteisto
23. Ajanvalvonnan varalaitteet
24. Varataustat
25. Varataulut
26. Harjoituskenttä
27. Mainokset
28. Hätäpuhelinnumerot
29. Paikka välinetarkastukselle
30. Tulospalvelu
31. Istuimet ja suojat tuomareille
32. Tuomarien ja ammunnanjohtajan kommunikointivälineet
33. Jury (jäsenet, kokoontumispaikka)

Huomioita:

A.5. Kilpailupaikan tarkistuslista – maasto- ja 3D-ammunta

Päivämäärä:

Paikka:

1. Turvallisuus
2. Eläinten koot ja kiinnitys
3. Eläinten kohtisuoruus ammuntauuntaan nähden
4. Eläinten pistealueet ja niiden rajat
5. Radan merkintä maastoon, näkyvyys
6. Rastinumeroiden paikat
7. Paalut ja niiden paikat
8. Harjoitusrastit
9. Harjoituseläimet
10. Varaeläimiä helposti saatavilla
11. Järjestelyt uusintanuolten ampumista varten
12. Kokoontumispaikat
13. Tulospalvelu
14. Kommunikatiivälineet tuomareille ja kilpailunjärjestäjille
15. Median ja katsojine liikkuminen kilpailualueella ja sen hallinta
16. Radan tarkastus
17. Välinetarkastus
18. Pelastushenkilöstön pääsy kilpailualueelle
19. Juomavettä tarjolla
20. Käymälä
21. Jury
22. Tuomarien tila
23. Mainokset
24. Kilpailij numerot
25. Pukeutumisohjeet tuomareille
26. Häätäpuhelinnumerot

Huomioita:



A.6 Para-ampujat

Nykymuotoisten sääntöjen olemassaolosta alkaen ja jopa ennen sitä WA:n kisoissa on ollut mukana vammaisia ampujia. Vuosien varrella vammaisten ampujien määrä sekä WA:n että eri vammaisjärjestöjen järjestämissä jousiammuntakisoissa on noussut. WA:n säännöissä para-ammuntaa koskevat määräykset on koottu 3. kirjan kappaleeseen 21.

Kansallisissa kisoissa tuomarit ovat monesti joutuneet ratkaisemaan para-ampujien suhteen tilanteita, joita ei ole määritelty säännöissä tai muissa ohjeissa. Seuraavassa yritetään antaa tuomareille joitain ohjeita, jotta ko. tilanteiden hoitamiseen syntyisi vakiintuneita käytäntöjä.

A.6.1 Kuka on sääntöjen tarkoittama para-ampuja?

Tuomareiden ei missään tapauksessa oleteta tietävän mitään lääketieteellisistä diagnooseista tai erilaisista vammoista, vaan sääntöjen tarkoitus on mahdollistaa vammaisten ampujien osallistuminen kilpailuihin erityisissä olosuhteissa. Terveellä järjellä pystyy päättämään, että vamma voi olla luonteeltaan sellainen, joka vaikuttaa kykyyn seistä ammuttaessa tai vaatii avustajan nuolen asettamisessa jouseen tai ampuja voi olla vyötettynä pyörätuoliin.

Vuodesta 2012 alkaen luokittelukorttien myöntämisessä on noudatettu suurempaa johdonmukaisuutta ja ne kertovat, millaisia apuvälineitä ampujalla on lupa käyttää, jotta hän pystyy kilpailemaan tasaväkisesti muiden kanssa. Vuoden 2014 huhtikuussa otettiin käyttöön uudet vaatimukset luokittelussa ja ne vaativat kaikkien aiemmin luokiteltujen ampujien uudelleenluokittelun. Tuomareiden on tarkistettava, että luokittelukortit on päivätty marraskuussa 2013 tai sen jälkeen.

A.6.2 Pyörätuolin tila ammuntilinjalla

Säännöissä ampujalle ammuntilinjalle vaadittu 80 cm tila on minimivaatimus. Sen tarkoitus on estää, etteivät ampujat töni toisiaan ammunnan aikana. Pyörätuoli tarvitsee tilaa noin 100 - 120 cm.

Pyörätuoliampujan edessä ampuva ei kuitenkaan välttämättä tarvitse 80 cm:ä ja pyörätuoliampujan ylävartalo on kauempana seuraavasta ampujasta kuin tavallisesti, joten useimmiten pyörätuoliampujien sijoittelu ammuntilinjalle hoituu yleensä kohtuullisen pienillä säädöillä. Monet kisajärjestäjät hoitavat tilajärjestelyt siten, että pyörätuoliampujat sijoitetaan ampumakentän reunoille tai vajaiksi jääneisiin taustoihin, jolloin heille on helpompi järjestää tilaa. Hämmennyksen välttämiseksi kilpailun aikana suurempi tilavaraus on syytä merkitä selvästi ammuntilinjalle. Ammuntilinjalle tulisi merkitä ammuntopaikat koko linjan pituudelta, ja pyörätuoli sijoittaa pyörätuoliampujan ammuntopaikan merkin kohdalle.

Järjestäjien tulee välttää sijoittamasta kahta pyörätuoliampujaa samaan taustaan muiden ampujien kanssa. Sen sijaan kaksi muuta ampujaa mahtuu yleensä hyvin samalle taustalle pyörätuoliampujan kanssa. Jakkaralta tai tuolilta ampuvat ampujat eivät vie sen enempää tilaa ammuntilinjalta kuin muutkaan ampujat, sillä jakkaran tulee mahtua tilaan, joka on 80 cm ammuntilinjan suunnassa ja 60 cm kohtisuoraan siihen nähden.

A.6.3 Saavatko para-ampujat jäädä ammuntilinjalle WA:n kisoissa?

Olympiakisoja myöten vakiintuneen käytännön mukaan para-ampujat voivat jäädä ammuntilinjalle ammuttuaan nuolensa. Jos kisa ammutaan kahdessa vuorossa, ammuntilinjan paikkoja voidaan järjestellä edellä esitetyllä tavalla. Yleensä linjalle jäävä para-ampuja asettaa jousensa polvilleen poikittain tai maata vasten pystyyn lopetettuaan ammuntonsa. Tämä on tarpeen, jotta ammunnanjohtaja tietää, että kaikki ovat lopettaneet ammuntonsa.

A.6.4 Voiko ampuja tarpeen vaatiessa käyttää avustajaa nuolen asettamiseen jouselle?

Ampuja voi käyttää avustajaa vain, mikäli avustajan tarve on mainittu luokittelukortissa. Avustajan on käytettävä yhtenevää kilpailuasua ampujan kanssa.

Olettaen, että avustus ei aiheuta melua, joka voisi häiritä läheisiä ampujia, ei ole mitään syytä kieltää avustajan käyttöä. Käytännössä avustajan käyttäminen on melko hidasta eikä anna mitään ylimääräistä etua ampujalle. Koska WA:n säännöt nykyisin sallivat joukkueen johdon antaa ohjeita linjalla olevalle ampujalle, ei epäily ”kielletystä” valmennuksesta avustuksen yhteydessä ole enää aiheellinen. Tämä on erityisesti merkittävää näkövammaisille (VI) ampujille, tarkemmin kirjan kolme kappaleessa 21.

A.6.5. Tulosten merkintä ja nuolten irrotus taulusta

Joskus kysytään, onko muiden ampujien tai kilpailun järjestäjän velvollisuus avustaa tai järjestää apua para-ampujalle tulosten kirjaamiseen, nuolten irrotukseen jne. Vastaus on ”ei”. On para-ampujan itsensä tai hänen joukkueensa vastuulla järjestää ampujalle edustaja tauluille. Suuremmissa kilpailuissa tulisi olla edustaja jokaisella para-ampujalla olla oma, jottei kilpailu viivästy yhden edustajan sukkuloidessa taululta toiselle.

A.6.6 Jänteen vetäminen kiinni pyörätuoliin

Joskus voi nähdä para-ampujan jännittävän joutaan niin, että jänne koskettaa pyörätuolia tai sen pyörää. Tällöin herää kysymys, onko kyseessä säännöissä kielletty ylimääräinen tukipiste ja siitä saatu etu. Joidenkin mielipiteiden mukaan siitä on etua, toisten mukaan haittaa. Vammaisurheilujärjestöt ovat ottaneet sen linjan, ettei menettelyä tule kieltää, koska sitä voi olla miltei mahdotonta tuomaroida. Näin ollen meidänkään ei tarvitse olla siitä huolissamme. Entä tilanne, jossa istuvan ampujan jänne koskettaa reittä tai polvea? Koska kyseessä ei ole kiinteä tuki, meidän on tulkittava tilanne samoin kuin se, että seisovan ampujan jänne koskettaa rintasuojaa, ja hyväksyttävä se.

A.6.7 Para-ampuja joukkuekilpailussa

Mikäli tarpeellista, ampujalla on oikeus jäädä ammentalinjalle joukkuekilpailussakin. Hän osoittaa ampuneensa nuolensa ja olevansa valmis vaihtoon nostamalla kätensä päänsä päälle. Jousen siirtäminen polvilta kestää jotakuinkin yhtä kauan kuin siirtyminen yhden metrin viivan yli. Lisäksi para-ampujan joukkueoverit joutuvat käyttämään joitain sekunnin osia sopivan vaihtopaikan etsimiseen, joten järjestely on katsottu tasapuoliseksi muita ampujia kohtaan. Huomautettakoon, että ampujan käden pitää olla selkeästi kohotettuna pään yläpuolelle, ennen kuin vaihto voi alkaa - pelkkä vetokäden heilahdus nuolen irrottua ei riitä.

Nuolen vetämistä viinistä koskeva sääntö on voimassa myös para-ampujille.

A.6.8 Amputoidut

Viime vuosina keskustelua ovat herättäneet mekaaniset ja sähkömekaaniset kiinnityslaitteet, joilla jousi saadaan kiinnitettyä amputoituun jousikäteen. Niiden ongelma WA:n sääntöihin nähden on se, että ne muodostavat täysin jäykän kiinnityksen jousikätenä pidettävän ruumiinosan välille. WA:n sääntöjen mukaan jouta ei saa kiinnittää käteen. Ampujat saavat käyttää rannelenkkiä, tiukkaakin sellaista, mutta siinä on kuitenkin aina jonkin verran joustoa, mitä edellisissä esimerkeissä ei ole. Jäykän kiinnityksen käyttö antaisi kohtuutonta etua muihin ampujiin nähden eikä siten ole hyväksyttävissä nykyisten sääntöjen pohjalta. Kaikki para-ammuntaan liittyvä kilpailutoiminta on tapahtunut WA:n sääntöjen mukaisesti vuodesta 2009. IWAS-kisa (World Wheelchair Games) käyttää yhä WA:n välinesääntöjä, vaikka säännöt muilta osin poikkeavatkin.

A.6.9 Kaukoputket

Kaukoputkien sallittua korkeutta koskevaa sääntöä täytyy para-ampujien kohdalla soveltaa tervettä järkeä käyttäen. Sääntö on tehty median tarpeita ajatellen. Mikäli para-ampuja ei pysty kumartumaan alaspäin kaukoputkeen katsoessaan, annamme hieman "vapautta" käyttää putkea sellaisella korkeudella, jolta ampuja voi sitä käyttää. Seisoen tai jakkaralta ampuvien on mahdollista pitää kaukoputket olkapään yläpinnan tasalla. Pyörätuoliin kiinnitetyt kaukoputket eivät ole osa tätä ongelmaa, sillä ne eivät peitä kasvoja. Kaikissa suurten kisojen finaaleissa näyttöjä käytetään kuten muidenkin ampujien kilpailuissa.

A.6.10. Vartalotuki

Eräs usein keskusteltu aihe viime aikoina on ollut, saako ampuja nojata vartalotukeen. Tuen on oltava vähintään 110 mm kainalokuopan alapuolella eikä se saa missään tapauksessa kannatella jousikättä. Jakkaralta tai tuolilta ampuvat kilpailijat eivät saa nojata selkänojaan ammunnan aikana.

A.6.11 Aikaraja vuoroammunnassa

Para-ampujilla ammunta-aika yhden nuolen ampumiseen vuoroammuntana ammuttavassa ottelussa on 30 sekuntia (1.4.2018 alkaen).

Joillakin ampujilla on fyysisiä vaikeuksia asettaa nuoli paikoilleen jouselle puuttuvan käden tai sormien ja käden puutteellisen toiminnan vuoksi. Sen vuoksi he joutuvat käyttämään ammunta-aikaa nuolen asettamiseen ja heille jää vähemmän aikaa itse ampumiseen. On havaittu, että jotkin hyvin nopeasti ampuvat vastustajat käyttävät tätä haittaa tietoisesti hyväkseen, jolloin para-ampuja ei ehdi asettaa nuoltaan ennen ammunta-ajan alkamista.

Tämä haitta saatiin poistettua sallimalla para-ampujille 30 s aika nuolen ampumiseen. Useimmat ampujat ampuvat kuitenkin entisen rytmin mukaisesti, eivätkä vuoroammuntaottelut tämän muutoksen vuoksi kestä yhtään kauemmin kuin aiemminkaan. Kuitenkin ne ampujat, joille tämä oli ennen vakava haitta, ovat nyt paremmin samalla viivalla muiden kanssa.

Para-ammuntakilpailujen säännöt ovat nyt osa WA:n sääntöjen 3. kirjaa ja siten tuomareillemme on tullut enemmän velvollisuuksia, joita aiemmin hoitivat luokittelijat. Suosittelemme tuomareitamme edelleen ottamaan osaa näihin tehtäviin, koska kilpailut ammutaan WA:n sääntöjen mukaan ja ovat hyvää harjoitusta tuomareillemme. Olemme edelleen myötävaikuttamassa näiden kilpailujen korkeampaan arvostukseen.



Kuva: Jani Savilampi, 2015

A.7 WA:n hyväksymät taulunvalmistajat

Hyväksytyt taulunvalmistajat (WA:n verkkosivujen mukaan vuonna 2019):

JVD Distribution (NED)

Maple Leaf Press (USA)

Geologic (Decathlon, FRA)

Arrowhead (GBR) (käyttää myös kauppanimeä Temple Faces)

Krüger Targets (GER)

Fivics Archery (KOR) (entinen SOMA)

Avalon Archery (WA:n sivuilla, ei engl. versiossa, kuva puuttuu)

Decut (WA:n sivuilla, ei engl. versiossa)



A.8 Ammunnanjohtaja (DoS)

A.8.1 Ammunnanjohtajan rooli

Kilpailun laatu ja sujuvuus on paljolti riippuvainen siitä, kuinka ammunnanjohtaja suoriutuu tehtävistään ja velvollisuuksistaan. Joko kilpailu soljuu omalla rytmillään alusta loppuun niin, että vain välinerikot, pomput yms. katkaisevat sen tai sitten se on täynnä sekaannuksia ja keskeytyksiä, koska ammunnanjohtaja on ryhtynyt tehtäviinsä puutteellisesti valmistautuneena. Valitettavasti jälkimmäisiä tapauksia on sattunut liian usein. Kilpailun järjestäjät ja varsinkin ampujat ansaitsevat parempaa. Toivottavasti tässä esitetyt huomiot ja ehdotukset auttavat luomaan perustaa ammunnanjohtajien toimille ja käytännöille.

Ammunnanjohtajan tehtävät vaihtelevat eri tilanteissa ja niihin kuuluvat mm. kilpailun ajanoton ohjaus, ammuntajärjestyksen ohjaaminen, kuulutuksista huolehtiminen (ellei siihen ole osoitettu muuta henkilöstöä), ampujia, kenttähenkilökuntaa ja yleisöä koskevia turvaohjeiden noudattamisen varmistaminen sekä edellä mainittujen toiminnan ja liikkeiden seuraaminen. Ammunnanjohtajan tulee toimia yhteistyössä kilpailunjohtajan, kenttäohjaajan ja muun mediaväen, tuomareiden sekä kenttähenkilökunnan kanssa kilpailun sujuvuuden varmistamiseksi. Jotta em. asioista tulisi todellisuutta, on luotu seuraavissa kohdissa esitetyt ohjeet niille, jotka ottavat vastaan ammunnanjohtajan haasteellisen tehtävän ja haluavat suoriutua siitä hyvin kilpailun alusta loppuun asti.

A.8.2 Valmistelut ennen kilpailua

Ammunnanjohtajan valmistautumien kilpailuun alkaa siitä hetkestä, kun hänet on nimetty tehtäväänsä. Ensimmäiset toimet ovat:

- a) Ottaa yhteyttä kilpailunjohtajaan ja päätuomariin ja mikäli kyse on arvokisoista myös tekniseen johtajaan sekä alkaa kerätä informaatiota, joka on tarpeellista hänen tehtäviensä hoitamisessa.***
- b) Hankkia kilpailukutsu/ohjelma ja kaaviokuva kentän järjestelyistä.***
- c) Ottaa selville, kenet järjestäjä on hankkinut hänelle avustajaksi. Avustaja on välttämätön erityisesti ammuttaessa otteluita. Yhden henkilön ei voi huomioda ja hallita kaikkea, mitä tapahtuu kentällä nykyisellä kisaformaatilla.***
- d) Keskustella järjestäjän ja mahdollisesti kenttäohjaajan kanssa ammunnanjohtajan korokkeen koosta, mallista ja paikasta.***
- e) Selvittää järjestäjältä, millaista ajanottolaitteistoa käytetään sekä varajärjestelmät.***
- f) Selvittää, onko paikalla kuuluttajia tai TV-tuotanto, ja mikäli on, ovatko järjestelyt ja vastuut kaikille selkeitä.***
- g) Tutustua ko. kilpailua koskeviin ajan tasalla oleviin sääntöihin. Soveltuvat lähteet ovat uusimmat säännöt, ohjesäännöt ja tulkinnat WA:n sivuilla, tuomarien uutiskirjeet, WA:n tiedotteet, Tuomarin käsikirja ja muut tuomarien ohjeet sekä tuomarineuvosto.***

h) Varaa mukaan työvälineet, joita pidät tarpeellisena omasta ja avustajasi tehtävästä suoriutumiselle esim. muistiinpanovälineet, lomakkeet kierrosten seurantaan, laskin, pilli, sekuntikello, kiikarit, sadevarusteet, jne.

Huomio: Kierroslomakkeita on käytettävä. Kilpailun kulkua on mahdotonta kunnolla seurata ilman niitä. Useat kokeneet ammunnanjohtajat laativat lomakkeet itse kulloiseenkin kisaan sopivaksi, koska kilpailujen laajuus vaihtelee ja niin ollen myös lomakkeiden sisältötarpeet.

A.8.3 Toimet kilpailupaikalle saavuttua

- a) Järjestä tapaaminen kilpailunjärjestäjän, tuomareiden ja mahdollisen teknisen johtajan kanssa selvittääksesi juuri tässä kilpailussa käytettävän protokollan. Tapaamisessa on syytä korostaa, että ammunnanjohtajan korokkeelle ei muulla henkilökunnalla ole mitään asiaa hätätilanteita lukuun ottamatta. Kuuluttajien kanssa on myös syytä järjestää kokous, jotta voitaisiin sopia kommunikoinnin käytännöistä ja kuuluttajien sijoittumisesta kilpailupaikalle. Paras hetki hoitaa kommunikointi ammunnanjohtajan kanssa on pisteiden merkinnän aikana. Tämän käytännön noudattamista on syytä vaatia, sillä ammunnanjohtajan ja hänen avustajansa täytyy pystyä keskittymään yksinomaan kilpailutilanteeseen ammunnan aikana. Sitä on syytä korostaa myös joukkueenjohtajien kokouksessa.
- b) Selvitä muutokset alustavassa kilpailuohjelmassa ja hoida niiden vaatimat järjestelyt.
- c) Järjestä katselmus ammuntakentälle ja tutustu sen turvallisuusjärjestelyihin. Kiinnitä huomiota erityisesti kaikkiin alueelle johtaviin kulkureitteihin, jotka voisivat olla vaarallisia henkilökunnalle tai katsojille kilpailua alettua. Huolehdi, että tarvittavat toimenpiteet turvallisuuden lisäämiseksi tehdään. Selvitä median liikkeiden ohjaamiseksi tehdyt järjestelyt.
- d) Tarkasta ammunnanjohtajan koroke ja sen sijainti kentällä. Koroke tulee sijoittaa niin, että ammunnanjohtajalla ja hänen avustajallaan on esteetön näkyvyys kentän molemmille puolille. Tavallisesti se tarkoittaa, että koroke on keskellä kenttää, 2-3 metriä ammutalinjan takana tai ammutalinjan päässä. Korokkeen pitää todellakin olla koroke ja sillä on oltava tilaa ammunnanjohtajalle, hänen avustajalleen sekä ammunnanohjaus- ja viestintälaitteistolle. Korokkeen tulee olla katettu sateen, tuulen ja päivänpaahteen varalta. Kuuluttajien ja teknisen henkilöstön toimipistettä ei pidä sijoittaa ammunnanjohtajan korokkeelle, ellei se ole toimivien järjestelyjen kannalta täysin välttämätöntä. Asiattoman harhautumisen korokkeelle tulee olla jollain lailla estetty. Noin metrin korkuinen aita korokkeen ympäri on hyvä keino sitä varten.
- e) Käy läpi päätuomarin ja kilpailunjohtajan tarkastuslistat. Heidän vastuunsa on lueteltu noilla listoilla ja vaikka ei olekaan ammunnanjohtajan vastuulla hoitaa heidän kummankaan tehtäviään, on hänen kuitenkin syytä varmistaa, että väkeä ja välineitä on riittävästi paikalla, sillä ammunnan alettua vastuu kilpailun ohjaamisesta siirtyy ammunnanjohtajalle.
- f) Hanki lista, jossa kilpailijat ovat maittain aakkosjärjestyksessä (kotimaisessa kisassa sarjoittain). Siitä on hyötyä, sillä ammunnanjohtaja voi avustaa tuomareita välinetarkastuksessa kutsumalla ampujat välinetarkastukseen maittain/sarjoittain.

Esimerkki kuulutuksesta:

”Arvoisat kilpailijat! Tuomarit ovat valmiina välinetarkastusta varten. Pyydän ampujia ja joukkueenjohtajia Albaniasta, Azerbaidžanista ja Bulgariasta saapumaan tuomareiden teltalle ammunntalinjan vasempaan päähän. Pyydän Chilen ja Costa Rican ampujia valmistautumaan, sillä heidän vuoronsa on seuraavana.”

Varaa aikaa kaikkien tarvittavien välineiden ja järjestelmien käytön harjoitteluun: kuulutusjärjestelmän, ajanvalvontalaitteiston ja niiden varavälineiden. Valmistele siirtyminen varajärjestelmiin. Harjoitus tekee tässäkin mestarin ja antaa varmuutta ammunnan johtamiseen ja mahdollisten ongelmien ratkaisuun. Myös ammunnanjohtajan avustajan on syytä harjoitella samat asiat.

Esimerkiksi yleensä käytössä olevia ammunnanohjauslaitteita käytetään valikkopohjaisesti ja siirtyminen tilasta eli ajastusohjelmasta toiseen kilpailutilanteen muuttuessa vaatii useita napinpainalluksia valikoissa liikkumisen ja valintojen suorittamiseksi. Valikossa liikkuminen kannattaa opetella etukäteen kaikkien mahdollisesti tarvittavien ajastusohjelmien välillä, jotta vältettäisiin hakemisen aiheuttama viive ja välttyttäisiin antamasta väärää informaatiota kilpailijoille (esim. väärä ammunta-aika, väärän värinen valo jne.).

Varmista kaikilla kentillä, että ajanvalvontalaitteet ovat kaikkien ampujien näkyvillä ja että äänimerkit kuuluvat kaikille ampujille. Varmista, että kuulutukset kuuluvat koko kilpailualueella.

A.8.4 Toimet kilpailun aikana

a) Harjoittele ammunnanohjauslaitteiston käyttö vielä harjoitusten aikana ja valmistele käsikirjoitus kuulutuksillesi kilpailun aikana. Varmista, että saat kopiot kaikista kilpailua koskevista asiakirjoista koko kilpailun ajan.

b) Seuraa päätuomarin ja kenttähenkilökunnan kanssa ammunntakentällä mahdollisesti ilmeneviä puutteita ja korjaa ne havaittaessa.

c) Saavu kentälle ainakin puolta tuntia ennen kilpailun alkua, jotta ehdit katsoa läpi kilpailupaikan järjestelyt ja ajanvalvontalaitteiston vielä kerran. Ota yhteyttä päätuomariin ennen jokaisen kilpailuvaiheen alkua.

d) Pukeudu siististi, mutta älä käytä samaa asua tuomareiden kanssa. Koska ammunjohtajan ja tuomareiden tehtävät ja velvollisuudet ovat erilaiset, pitää myös kilpailijoilla ja yleisöllä olla mahdollisuus erottaa heidät toisistaan yhdellä vilkaisulla. Monesti kilpailun järjestäjä tarjoaa ammunnanjohtajalle asun tai ainakin paidan.

e) Ammunjohtajan on syytä miettiä sanottavansa, ennen kuin tarttuu mikrofoniin. Tästä ohjeesta voi poiketa vain hätätilanteissa. On syytä valmistella teksti yleisemmille kuulutuksille: Alkukuulutukset, välinerikko, kimmonneet nuolet ja niin edelleen. Päivittäin toistuvia kuulutuksia ovat mm. kuljetukset, lounastauot, muutokset ohjelmassa jne. Niitä saattaa joutua toistamaan useastikin niiden tärkeydestä riippuen. Mikrofoniin ei pidä puhua liian nopeasti. Liika nopeus voi aiheuttaa sanojen puuroutumista tai jonkin tärkeän asian unohtumisen. Puhu vakuuttavalla mutta ystävällisellä äänellä, sillä joillain kilpailijoilla voi olla vaikeuksia ymmärtää käyttämäsi kieltä. Opettele kuuntelemaan omaa puhettasi äänentoistojärjestelmän kautta, jotta pystyt pitämään sen ymmärrettävänä huolimatta laitteiston tai kilpailupaikan äänentoiston epätäydellisyyksistä, kuten kaiusta tai taustahälystä.

Esimerkki kuulutuksesta:

”Huomio, joukkueenjohtajat! Päätuomari pyytää teitä kokoontumaan välittömästi ammunnanjohtajan korokkeen taakse keskustellakseen mahdollisesta muutoksesta iltapäivän ohjelmassa.”

f) On tärkeää huolehtia, että ennen jokaista kilpailuvaihetta annetaan alkukuulutukset, jotta sekä kilpailijat että yleisö tietävät milloin kilpailu alkaa. Ensimmäinen kuulutus seuraavan kilpailuvaiheen alkamisesta on syytä antaa 15 minuuttia ennen sen alkua. Sen jälkeen seuraavat kuulutukset 10 ja viisi minuuttia ennen alkua, viimeinen kuulutus annetaan minuutti ennen ammunnan alkua.

Esimerkki kuulutuksista:

”Arvoisat kilpailijat ja hyvä yleisö, tervetuloa Tauluammunnan SM-kisoihin! Kilpailu alkaa 15 minuutin kuluttua.”

”Kilpailu alkaa 10 minuutin kuluttua”

”Kilpailu alkaa viiden minuutin kuluttua”

”Kilpailu alkaa yhden minuutin kuluttua. Ovatko tuomarit valmiit? Ovatko kilpailijat valmiit?”

g) Välittömästi ennen aamupäivän ohjelman päättymistä on syytä tiedottaa lounastauon pituudesta, iltapäivän ohjelman alkamisajasta sekä tietenkin siitä, mikä on virallinen aika kuulutushetkellä. Samalla on syytä kertoa muistakin oleellisista asioista sekä kutsua kuvaajat ja mediaväki tauluille. Päivän kilpailujen päättyessä on syytä kertoa seuraavan päivän ohjelman alkamisaika ja ilmoittaa kilpailukentän sulkeutumisesta.

Esimerkki kuulutuksesta, joka annetaan aamupäivän päätteeksi, ennen kuin ampujat menevät tauluille ja kuulutuksesta, joka annetaan päivän päätteeksi:

”Pyydän hetkiseksi huomiota: aamupäivän kilpailu on nyt päättynyt ja ohjelmassa seuraa lounastauko. Iltapäivän kilpailu alkaa 13:00. Luvan saaneet valokuvaajat voivat ottaa kuvia tauluilla nyt. Kello on nyt 11:43”.

”Pyydän hetkiseksi huomiota: tämän päivän kilpailuohjelma on nyt päättynyt. Ammuntakenttä on tästä alkaen suljettu huomisaamuun kello 09:00 asti, jolloin kilpailu jatkuu. Mikäli luvan saaneet valokuvaajat tahtovat ottaa tauluilla kuvia, se on mahdollista nyt”.

i) Jokaiselle kilpailulle muodostuu oma rytminsä ja sujuva eteneminen – paljolti ammunnanjohtajan toimien ansiosta. On tärkeää, että ammunnanjohtaja ei riko sitä rytmiä sattumanvaraisilla toimilla. On tärkeää, että kaikki äänimerkit toistuvat tasaisessa rytmissä eikä sitä rikota myöskään toissijaisilla kuulutuksilla. Tällöin ampujien on mahdollista tottua kilpailun rytmiin ja sopeuttaa suorituksensa sen mukaiseksi. Jokaisessa kilpailussa on katkoksia, joihin ammunnanjohtaja ei voi vaikuttaa, mutta kuitenkin ammunnanjohtajan täytyy pyrkiä ylläpitämään tasaista rytmiä kilpailussa. Ampujat arvostavat sitä. Useimmat ampujat suosivat tasaista, nopeaa rytmiä. Pyri ennakolta estämään katkoksia ja harjoittele niiden selvittäminen etukäteen niin, että ne jäävät mahdollisimman lyhyiksi. Ilmoita aina, miten ohjelman seuraava vaihe suoritetaan.

Esimerkkejä kuulutuksista:

”1/16-kierros on päättynyt. Heti, kun tuomarit ovat selvittäneet, tarvitaanko uusintanuolia otteluiden ratkaisemiseen, kenttä järjestellään uudelleen 1/8-kierrosta varten. Valmistautukaa jatkamaan kilpailua kahden minuutin varoitusajalla”.

”Arvoisat ampujat ja hyvä yleisö! Olemme valmiit ensimmäiseen henkilökohtaiseen pronssiotteluun. Se käydään taljajousten luokassa Italian ja Venäjän ampujien kesken. Pyydän ampujia ja linjatuomaria siirtymään ammuntalinjalle esittelyjä varten”.

j) On keskeytyksiä, joita ei voi välttää: Kimmonneet ja läpi menneet nuolet, välinerikot, ongelmat kentän välineiden kanssa ja niin edelleen. Heti, kun ampujat ovat poistuneet ammuntalinjalta, on tiedotettava ilmenneestä ongelmasta ja sen aiotusta ratkaisusta. Tästä ovat poikkeuksena hätätilanteiden aiheuttamat keskeytykset: Tuuli kaataa taustoja tai tapahtuu jotain, joka vaarantaa ampujien tai yleisön turvallisuuden. Näissä tilanteissa ammunta on keskeytettävä antamalla vähintään viisi peräkkäistä äänimerkkiä. Tämän jälkeen asiaankuuluva henkilöstö korjaa keskeytyksen aiheuttaneen ongelman. Kaikissa keskeytystilanteissa päätuomarin tai hänen nimeämänsä vastuutuomarin on tiedotettava ammunnanjohtajalle katkoksen syy ja arvioitu kesto.

Ole tarkkana, sillä vakiintuneeseen rytmiin tottuneet ampujat saattavat lähteä ryntäämään kohti tauluja ensimmäisen äänimerkin kuultuaan.

Esimerkkikuulutuksia:

”Arvoisat ampujat, meillä on kilpailussa pieni tauko johtuen välinerikosta taustalla 23. Ampujalla on kaksi ampumatonta nuolta”.

”Arvoisat ampujat, meillä on kilpailussa pieni tauko johtuen kimmonneesta nuolesta taustalla 6. Pyydän tuomaria ja kyseisen taustan ampujia menemään taululle”.

”Arvoisat ampujat, meillä on kilpailussa pieni tauko johtuen irronneesta taulusta taustalla 52. Pyydän tuomaria ja niitä ampujia, joilla on nuolia pisteytettävänä menemään taululle”.

”Arvoisat ampujat ja hyvä yleisö, meidän on keskeytettävä ammunta, koska katsoja on harhautunut ammuntakentän länsilaidalle. Jatkamme ammuntaa, kunhan tuomarit ovat varmistaneet kentän turvallisuuden. Ammunta-aikaa on jäljellä 71 sekuntia”.

Edellä olevat ovat vain esimerkkejä rauhallisesta ja tiivistä ammunnanjohtajan viestinnästä. Itse kukin voi muokata niitä omaan puhetapaansa ja ilmaisuunsa sopiviksi. Näiden esimerkkien ei ollut tarkoitus kattaa kakkia mahdollisia yllättäviä keskeytystilanteita, vaan pikemminkin kuvata rauhallista ja vakuuttavaa viestintätäytyä tavallisimmissa keskeytystilanteissa.

k) On tuomarien tehtävä valvoa ampujien suorituksia. Ei ole ammunnanjohtajan asia puuttua ampujien tai tuomarien toimintaan. Tästä on syytä poiketa ainoastaan siinä tapauksessa, että ammunjohtaja on myös kilpailun päätuomari. Tämä ei tietenkään tule kyseeseen arvokisoissa, mutta on mahdollista pienemmissä, paikallisissa mitteloissa. Koska ammunnanjohtajan korokkeelta on esteetön näkyvyys kaikkialle kentällä, on mahdollista, että ammunnanjohtaja havaitsee rikkeitä, jotka voivat jäädä huomaamatta tuomareilta. Saattaa käydä niin, että joukkueenjohtaja tai kilpailija valittaa ammunnanjohtajalle toisen kilpailijan tai jonkun tuomarin edesottamuksista. Jos niin käy, ammunnanjohtajan ei tule ryhtyä itse oikaisemaan vääryyttä, vaan hänen on saatettava se päätuomarin tietoon, jonka velvollisuus on ratkaista tilanne.

l) Mikäli kelloissa on ammunta aikaa jäljellä vähemmän kuin 10 s, kun viimeinen ampuja on poistunut ammuntilinjalta, on suositeltavampaa antaa sen kulua loppuun omia aikojaan eikä nollata kelloja. Sillä tavoin saadaan pidettyä yllä kilpailun tasaista rytmiä, eikä millään muotoa viivytetä kilpailun aikataulua.

On muodostunut käytännöksi, että mikäli kilpailussa on mukana para-ampujia, annetaan kellojen käydä loppuun asti eikä keskeytetä ammunta-aikaa. Tämä varmistaa, ettei kenenkään kilpailusuorituksia keskeytetä, sillä on mahdollista, että ammuntilinjalle jääneiden para-ampujien seassa onkin vielä suoritustaan jatkava ampuja, joka jää huomaamatta.

Ammunnanjohtaja tai hänen avustajansa eivät saa ryhtyä kuvaamaan tai kiikaroimaan osumia ollessaan toimissaan ammunnan aikana.

Ammunnanjohtajan ja hänen avustajansa on varmistettava, ettei tauluihin ole jäänyt nuolia ja ettei taustoilla tai niiden takana ole ampujia ennen kuin antavat merkin siirtyä ammuntilinjalle.

A.8.5 Arvokisat (MM-kisat, Olympialaiset, Paralympialaiset, jne.)

Näissä tapahtumissa on kuuluttajaryhmä mukana mahdollisesti jo karsintakierroksilta alkaen.

Tässä tapauksessa ammunnanjohtajan rooli muuttuu – hän toimii ohjaajan (tai pääkuuluttajan) ohjeiden mukaan. Ohjaaja on yhdyshenkilö ammuntakentän tapahtumien ja tiedotusvälineiden välillä. Kilpailun aikataulu saattaa noudattaa TV-lähetysten aikataulua julkaistun ohjelman sijaan.

Muuta mahdollista henkilöstä arvokisoissa ovat:

- *Kuuluttaja ja selostaja: Mahdollisesti useampi henkilö eri kieliä varten*
- *Äänentoistolaitteiston hoitaja ja DJ*
- *Kenttäohjaaja (TV-lähetysten yhteydessä): Toimii yhdyshenkilönä TV-tuottajan ja ohjaajan suuntaan*
- *Kenttäavustajat: Huolehtivat, että ampujat ja tuomarit lähtevät ammuntilinjalle oikea-aikaisesti.*

On ehdottoman välttämätöntä, että kaikkien näiden ihmisten ja ammunnanjohtajan yhteistyö toimii.

Ammunnanjohtajan on oltava ohjaajan tavoitettavissa koko ajan. Ammunnanjohto on yhä edelleen ammunnanjohtajan vastuulla, mutta ohjaaja määrää kunkin kilpailuvaiheen alkamisen ajankohdan.

Jos kilpailuissa on erikseen selostaja, on hänen tehtävänsä huolehtia kuulutuksista. Kuuluttajan tulisi hoitaa myös kilpailun alkamisesta tiedottaminen ja muut tapahtumien kulkuun liittyvät kuulutukset. Mikäli kansainväliseen kisaan valitun selostajan englanninkielentaito kuitenkin osoittautuu puutteelliseksi, on ammunnanjohtajan tarpeen jatkaa ilmoitusten antamista, jotta kilpailijat ja henkilökunta tietävät, mitä kulloinkin tapahtuu.

TV-tuotanto ajoittaa kaiken niin sanotun nollahetken mukaan. Se on aika, jolloin TV-lähetys alkaa ilmoitetun aikataulun mukaan suorassa lähetyksessä.

Ammunnanjohtajan on voitava keskeyttää selostaja milloin tahansa, jotta turvallisuuteen liittyvät tiedotukset voidaan antaa ilman viivettä.

Ammunnanjohtajan sijainti määräytyy finaalikentän mukaan, ja on tärkeää, että hän on lähellä ohjaajaa ja kenttäohjaajaa.

Koska ammunnanjohtajalla ei ole aina esteetöntä näkyvyyttä koko kentälle, voidaan turvallisuuden valvontaa jakaa linjatuomarin kanssa, jolla on voi olla sijainnistaan parempi näkölinja kentän tapahtumiin.

Pudotuskierrosten otteluita voidaan ampua finaalikentällä kaksi kerrallaan vuoroammuntana. Silloin niiden ajanvalvonta on delegoitu kahdelle eri ajanottajalle ammunnanjohtajan toimesta.

Ammunnanjohtaja ilmoittaa kunkin setin alkamisen ja päättymisen, ajanottajat huolehtivat ajanvalvontalaitteiston käytön näissä vuoroammuntana ammuttavissa otteluissa. Ammunnanjohtajalla on oltava jatkuva yhteys ajanottajiin, jotta hän tietää, milloin kummassakin ottelussa on saatu kaikki nuolet ammuttua. Avustajan käyttäminen on suositeltavaa.

Ammunnanjohtaja hoitaa finaaliotteluiden ajanoton. Avustajan tehtävänä on nuolten laskeminen ja ajanvalvonnan tarkkailu sen oikeellisuuden varmistamiseksi. Tämä on menettely sekä henkilökohtaisissa että joukkueotteluissa.

A.8.6 Yhteenveto

Kilpailun aikana ammunnanjohtaja on eräs sen tärkeimmistä toimihenkilöistä. Hän on kilpailun ”koreografi” silloin, kun ohjaajaa ei ole. Kellään muulla ei ole suurempaa merkitystä kilpailun onnistumiselle tai epäonnistumiselle ammunnan päästyä käyntiin. Tämän vuoksi ammunnanjohtajan on tunnettava säännöt, kuten tuomareiden ja käytännön järjestelyt, kuten ammuntakentän henkilöstön.

Ammunnanjohtajan on toimittava samalla tavoin, olipa kyse sitten MM-kisoista tai paikallisesta kilpailusta. Ampujilla on oikeus siihen, että kaikki kilpailun vaiheet hoidetaan samalla tavoin kilpailusta toiseen, vaikka ammunnanjohtajan rooli ei kilpailuissa voikin olla erilainen.

Ammunnanjohtajan on valmistauduttava jokaiseen toimeksiantoon samalla huolellisuudella ja ammattitaidolla. Hän on vastuussa kilpailun järjestäjälle ja ampujille siitä, että tuntee säännöt ja osaa käyttäytyä ja johtaa asianmukaisesti.

Ammunnanjohtajan täytyy toimia aina asiantuntevasti, ammattimaisesti ja arvokkaasti, jotta hän voisi luoda ilmapiirin, jossa ampujien ei tarvitse huolehtia muusta kuin omasta suorituksestaan.

Ammunnanjohtajan on muistettava joka tilanteessa olevansa ampujia ja kilpailua varten. Ampujat ovat näyttämön tähtiä. Vaikka ammunjohtaja on tässä esityksessä vain näyttämöestari, hänen on kuitenkin aina pyrittävä parhaimpaan suoritukseensa ja oltava ampujien tukena ja turvana, jotta koko esitys olisi menestyksenkäs. Ammunnanjohtajan täytyy ehdottomasti tuntea myös kilpailunjohtajan ja ammuntakentän toiminta kussakin kilpailussa.

A.9 Joukkueenjohtajien tapaaminen

Joukkueenjohtajien tapaaminen pidetään mieluiten virallista harjoituspäivää edeltävänä iltana, kun toivon mukaan kaikki joukkueet ovat jo saapuneet, tai nykyisin yhä useammin vasta virallisena harjoituspäivänä. Tässä kokouksessa WA ja kilpailunjärjestäjä voivat selittää tarvittavat kilpailuun liittyvät yksityiskohdat. Kokousta johtaa WA:n nimeämä tekninen johtaja ja häntä avustavat päätuomari ja järjestäjän puolelta yleensä kilpailun johtaja.

Joukkueenjohtajien kokous on saapumisen jälkeen ensimmäinen tilaisuus, jossa järjestäjä näyttäytyy ampujien suuntaan. Jotta ensivaikutelma olisi myönteinen, täytyy järjestäjien, teknisen johtajan ja päätuomarin valmistautua tapaamiseen ja valmistella se huolella. Joukkueenjohtajien tapaamisen epäonnistuminen johtuu yleensä huonosta valmistautumisesta. Seuraava muistilista on hyödyksi valmistauduttaessa joukkueenjohtajien tapaamiseen:

- *Valmistautukaa etukäteen. Edellä mainittujen henkilöiden valmisteleva kokous on tarpeen.*
- *On parempi jakaa kirjallista ja kuvallista informaatiota, kuin yrittää vuolaasti selittää asioita tapaamisessa. Kaikkien osallistujien suullinen englanninkielen taito ei ole välttämättä riittävä.*
- *Kirjallinen yhteenveto tärkeimmistä asioista on toimitettava vähintään 12 tuntia ennen tapaamista.*
- *Tapaamisessa on tarkoitus selventää avoimia kysymyksiä – tiedon on oltava saatavilla ennen tapaamista, ei vasta tapaamisessa.*
- *Kaikkien tarvittavien henkilöiden on oltava läsnä, mutta vain mainitut henkilöt esittelevät asiat.*
- *Jos kaikkiin avoimiin kysymyksiin ei saada vastausta tapaamisessa, on ratkaisun löytymiselle asetettava määräaika ja tiedotettava joukkueenjohtajia ratkaisusta ennen määräjän päättymistä.*
- *Älä arvaile vastatessasi avoimiin kysymyksiin. On parempi antaa oikea vastaus myöhemmin väärän arvauksen sijaan.*
- *Tee ensimmäisellä kerralla oikein.*
- *Ei ole väärin järjestää uutta tapaamista, mikäli uusia asioita tulee käsiteltäväksi.*
- *Kokouksen on oltava lyhyt ja ytimekäs. Joukkueenjohtajat ovat tulleet kilpailuun joukkueitaan, eivät kokouksia varten.*

Esimerkki joukkueenjohtajien tapaamisen esityslistasta:

Kokouksen avaus

Tekninen johtaja aloittaa ja esittelee WA:n puheenjohtajan tai tämän edustajan, joka toivottaa joukkueenjohtajat virallisesti tervetulleiksi.

1. Tekninen johtaja pitää nimenhuudon joukkueille.

Jos jonkin ilmoittautuneen joukkueen edustaja puuttuu paikalta, on teknisen johtajan pyydettävä vapaaehtoista paikalla olevista välittämään tarvittavat tiedot poissaolevalle.

2. Kilpailun toimihenkilöiden esittely (TJ)

- *WA:n puheenjohtaja tai hänen edustajansa*
- *Järjestelykomitea*
- *Järjestelykomitean puheenjohtaja / kilpailunjohtaja*
- *WA:n hoitohenkilökunnan edustaja*
- *Kilpailun tuomaristo (PT esittelee)*
- *Ammunnanjohtaja (PT esittelee)*
- *Kilpailun jury*

3. Kilpailun järjestelyt (TJ+PT)

- *Kilpailuohjelma*
- *Harjoittelu: Missä ja milloin?*
- *Kilpailijoiden määrät luokittain*
- *Välinetarkastus: Missä ja milloin?*
- *Karsintakierros ja tulosten merkintä, esim. elektroninen tulokortti*
- *Pudotuskierrokset*
- *Finaalikierrokset*
- *Joukkueiden pudotuskierrokset*
- *Joukkueiden finaalikierrokset*
- *Pukeutumisvaatimukset*

4. Logistiikka (KJ)

- *Kuljetukset, kilpailualue, sosiaalityt, lentokenttä jne.*
- *Ateriat harjoitusten ja kilpailun aikana, hinnat, maksujärjestelyt.*
- *Juhlalliset ja muut yhteiset tapahtumat*

5. Protokolla ja juhlallisuudet (KJ)

6. Lääketieteelliset seikat (hoitohenkilökunnan edustaja)⁹⁸

7. Tekniset yksityiskohdat (TJ + PT)

- *Ajanvalvontalaitteisto*
- *Tulospalvelu*
- *Uusintanuolten ampuminen*
- *Sääntöjen selventäminen niiltä osin, kuin ne ovat aiheuttaneet sekaannuksia aiemmissa kilpailuissa*

8. Viimeiset oleelliset sääntömuutokset ja WA:n tulkinnat (PT)

9. Muut mahdolliset asiat & joukkueenjohtajien kysymykset (TJ)

10. Tapaamisen päättäminen (TJ)

A.10 Protestikaavake

Suomen Jousiampujain Liiton protestikaavake löytyy osoitteesta

https://www.sjal.fi/@Bin/260028/SJALin_alaisten_kilpailuiden_protestikaavake.pdf

Alla kuva WA:n kilpailuissa käytettävästä kaavakkeesta.

⁹⁸ Ensiapuhenkilöstön päivitys ja hätänumerot, jos kilpailussa ei ole hoitohenkilökuntaa



APPEAL FORM / FORMULAIRE D'APPEL

This is an intention of Appeal / Ceci est une intention de faire appel ☐

This is an appeal from / Ceci est un appel ☐

(please tick appropriate box / cochez la case appropriée)

☐ the Team Captain of the following country :
/ du capitaine d'équipe du pays suivant: -----

Name of the Team Captain: / Nom du capitaine d'équipe: -----

☐ a Team (please name country): / d'une équipe (précisez le pays): -----

☐ an individual person (name) :
/ d'une personne individuelle (nom): -----

☐ other (please specify) / autre (précisez): -----

This appeal is against / cet appel est dirigé contre: -----

Description of Appeal or Protest / Description de l'appel ou de la plainte:

I believe this action is against the following rules (state article if known) :
/ je pense que cette action viole les règles suivantes (citez l'article si connu): -----

Signature : Name in printing / nom en capitales: -----

Article 3.13.3:

An intention to appeal when it might affect the progression of an athlete from one stage of the competition to the next, must be expressed in writing and lodged with the Chairperson of the Tournament Judge Commission within 5 minutes of the end of the relevant round or match, whichever comes first. The written appeal must be lodged with the Jury within 15 minutes of the end of the relevant round or match, whichever comes first, to allow the Jury to come to a decision before the beginning of the next round of the competition.

L'intention de faire appel dans le cas où cela pourrait affecter la progression d'un concurrent entre une phase de la compétition et la phase suivante doit être exprimée par écrit au Président des Juges du Tournoi dans les **5 minutes** suivant la fin de l'épreuve ou du match en question, peu importe celui qui arrive en premier. **Cet appel écrit** doit être présenté au Jury dans un délai de **15 minutes** suivant la fin de l'épreuve ou du duel en question, peu importe celui qui arrive en premier, pour que le Jury prenne une décision avant le début de la phase suivante de la compétition.

Article 3.13.8:

Jury decisions shall be minuted and submitted to the appellant, the Chairperson of the Tournament Judge Commission and the Organizers before the beginning of the next stage of the competition or before the awarding of prizes.

Le procès-verbal des décisions du jury d'appel est soumis au requérant, au Président des Juges du Tournoi et aux organisateurs avant le début de la phase suivante de la compétition ou avant la remise des prix.

Received on / reçu le: ----- time / heure:-----
by Chairperson of the Tournament Judge Commission / par le Président des Juges du Tournoi:

Signature: Name in printing / nom en capitales: -----

A.11 Tuomarin arviointilomake

Tuomarin etunimi:

Tuomarin sukunimi:

Tuomarin pätevyys:

Päivämäärä ja paikka:

Kilpailun nimi:

Päätuomarin arvio tuomarin suoriutumisesta seuraavien arvioitavien seikkojen osalta (k/e):

- a) Oli pukeutunut asianmukaisesti ja siististi ()*
- b) Osoitti riittävää auktoriteettia ()*
- c) Riittävä sääntöjen tuntemus ()*
- d) Hoiti tehtävänsä hyvin koko kilpailun ajan ()*
- e) Seurasi ohjeita ja toimi vakiintuneiden käytäntöjen mukaan ()*
- f) Omaa haluttuja ominaisuuksia (oikeudenmukaisuus, kohteliasuus, jne...) ()*
- g) Kykeni tekemään nopeita päätöksiä, mutta myös lykkäämään niitä, mikäli tarpeen päätöksen oikeellisuuden takaamiseksi ()*
- h) Oli tarkkaavainen ja toimii tarvittaessa (esim. joukkuekisassa) ()*
- i) Ilmaisi päätöksensä selkeällä ja jämäkällä, mutta miellyttävällä tavalla ()*
- j) Saapui hyvissä ajoin paikalle tapaamaan muut tuomarit, pisteenlaskijat, jne. ()*
- k) Osoitti hyvää yhteistyökykyä muiden tuomareiden, kilpailijoiden ja katsojien kanssa ()*
- l) Oli rakentava tuomareiden palaverissa ()*

Yleisiä huomioita:

Allekirjoitus:

Asema:

A.12 Kilpailuraportti

Kilpailuraportti

Kilpailun nimi: _____

Päivämäärä ja paikka: _____

Kilpailun tyyppi: _____

Taustojen tyyppi: _____

Taulujen tyyppi(valmistaja): _____

Kentän tarkastuksessa havaitut puutteet: _____

(käytä apuna kentän tarkastuslistaa liitteestä A.4.)

Sääolosuhteet: _____

Yleisiä huomioita:

Läpimenot, kimmonneet nuolet, välinerikot: _____

Uusintanuolet: (määrä)(muuta?)

Kilpailun aikana havaitut virheet ja tehdyt sääntötulkinnat:

Sääntöjen vastaiset välineet:

Ampujan nimi	Maa/seura	Kielletty väline/osa	Kuva
--------------	-----------	----------------------	------

Havaitut "high draw"-tapaukset:

Ampujan nimi	Maa/seura	Kuvaus vedosta	Annettu varoitus	Kuva
--------------	-----------	----------------	------------------	------

Sääntöjen vastainen pukeutuminen:

Ampujan nimi	Maa/seura	Kielletty vaate	Annettu varoitus
--------------	-----------	-----------------	------------------

Muita huomioita: _____

A.13 Päätuomarin muistilista

Seuraavia ohjeita joutuu soveltamaan suomalaisissa kisoissa, sillä useimpia alla mainituista virkamiehistä ei niissä ole. Tehtävät ja velvollisuudet sinänsä ovat samat. Monesti on vielä niin, että tuomarit hoitavat joitain aiemmin ammunnanjohtajan vastuulle lueteltuja asioita, kuten kilpailun rytmityksen median kanssa tai sen varmistamisen, että rata on varmasti vapaa ja ammunta voi alkaa. Näistä mahdollisista poikkeamista täytyy sopia ammunnanjohtajan kanssa, että kaikki tarvittavat asiat tulevat hoidetuksi.

Heti nimityksen jälkeen päätuomarin pitää vaatia WA:ta toimittamaan seuraavat tiedot:

- *Kaikkien tuomareiden ja heidän varahenkilöidensä osoitteet ja sähköpostiosoitteet*
- *Järjestäjän yhteyshenkilön nimi ja yhteystiedot*
- *Teknisen johtajan nimi ja yhteystiedot sekä yhteenveto hänen huomioistaan kilpailupaikan katselmuksessa*
- *Ammunnanjohtajan nimi ja yhteystiedot*
- *Juryn jäsenten nimet*
- *Kilpailun yksityiskohtainen aikataulu sekä ajat, jolloin päätuomarin ja muiden tuomareiden on saavuttava paikalle ja milloin heidän velvollisuutensa päättyvät*
- *Tuomareiden majoitus, kuljetus ynnä muut järjestelyt*
- *Varmistaa, että tuomareille on järjestetty majoitus yhden hengen huoneissa, mikäli mahdollista.*

Seuraavaksi päätuomarin on toimitettava seuraava informaatiopaketti tuomareille, heidän varahenkilöilleen sekä tuomaritarkkailijalle, mikäli WA on sellaisen nimennyt:

- *Esittelykirje, jossa kerrotaan asiaankuuluvat säännöt ja ne tuomarin tehtävät, joita on syytä kerrata tai harjoitella*
- *Kilpailupaikka sekä minne on saavuttava ja milloin*
- *Kilpailun aikataulu*
- *Tuomareiden majoitus- ja aterijärjestelyt*
- *Tuomarien pukeutumisohjeet kilpailua varten*
- *Luettelo vaatteista ja välineistä, jotka tuomarin täytyy tuoda mukanaan*
- *Ensimmäisen saapumisen jälkeisen tuomarineuvoston kokouksen päivämäärä ja aika (jotta kaikki muuta paitsi varahenkilöt tietävät olla ajoissa paikalla)*
- *Viimeisimmät sääntömuutokset, ohjesäännöt ja tulkinnot siltä osin, kuin ne koskevat tätä kilpailua*

Saapumisen jälkeen koko kilpailun ajan päätuomari vastaa seuraavista asioista (jotka hän voi delegoida nimeämälleen päätuomarin varahenkilölle tai jollekin muulle tuomarille):

- *Tietopaketin valmistelu tuomarineuvoston ensimmäiseen kokoukseen: Yksityiskohtainen kilpailuohjelma, kuljetusten aikataulut, tehtävien jako jne.*
- *Joukkueenjohtajien tapaamisen valmistelu ja ammuntaan liittyvän ohjeistuksen esittäminen joukkueenjohtajien tapaamisessa. Ohjeet kannattaa koota etukäteen tietopaketiksi, joka jaetaan joukkueenjohtajille.*
- *Järjestää päivän päätteeksi tuomarineuvoston kokous, jossa käydään läpi oleelliset asiat päivän kilpailupäivän varrelta ja valmistellaan seuraavan päivän toimet.*

- *Kilpailujärjestelyjen koordinointi järjestäjän sekä teknisen johtajan kanssa.*
- *Järjestää kokous kenttähenkilökunnan ja mahdollisten pisteiden merkitsijöiden kanssa ja selvittää heidän tehtävänsä kilpailun aikana sekä ratkaista mahdolliset ongelmat.*
- *Järjestää tuomareille ajallaan listat ampujista, tuloksista, ottelupareista ja muusta oleellisesta.*
- *Pitää pöytäkirjaa tuomarineuvostossa käsitellyistä oleellisista asioista.*
- *Luoda ja pitää yllä positiivista joukkuehenkeä tuomareiden kesken koko kilpailun ajan. Valvoa tuomareiden toimintaa sen varmistamiseksi, että he hoitavat tehtävänsä ja noudattavat käytäntöjä ja ohjeita tunnollisesti.*
- *Mikäli jonkun tuomarin toiminnasta tehdään protesti, selvittää sitä hänen kanssaan.*

Kilpailun lopuksi päätuomari:

- *Laatii WA:lle raportin kilpailun tärkeimmistä tapahtumista tuomaritoiminnan näkökulmasta*
- *Laatii arvion kunkin tuomarin toiminnasta kilpailussa ja toimittaa sen WA:n tuomarineuvostolle*

A.14 Radiopuhelimen käyttö

Useimmissa kilpailuissa käytetään nykyisin radiopuhelimia kilpailun henkilöstön väliseen viestintään. Jotta viestintä sujuisi joustavasti ja häiriöttä, on tiettyjä vakiintuneista käytäntöjä noudatettava radiopuhelimia käytettäessä.

Radiopuhelin voi sekä lähettää että vastaanottaa radiosanomia. Lähetin kytketään päälle painamalla joko kannettavan radion kupeella tai kiinteästi asennetun radion mikrofonissa olevaa lähetyspainiketta. Kun lähetyspainiketta painetaan, radiopuhelin lähettää mikrofonin kuuleman puheen valitulle radiokanavalle. Muutoin vastaanotin kuuntelee kaikkea, mitä ko. kanavalla on lähetetty. Oleellista lähetysohjauksessa on se, että ennen kuin sitä painetaan, kuunnellaan, onko kanavalla muu keskustelu käynnissä ja odotetaan että se on saatu loppuun. Vaaran välttäminen ja hätätapaukset ovat ainoa poikkeus tästä säännöstä.

Kaikissa nykyaikaisissa radiopuhelimeissa on valittavan useita eri kanavia eli taajuuksia. Kilpailun koosta riippuen on käytössä ehkä vain yksi kanava tai mikäli kisa-alueella on käytössä suuri määrä radiopuhelimia ja niiden välillä paljon liikennettä, annetaan kullekin käyttäjäryhmälle oma kanava, esimerkiksi tuomareille ja ammunnanjohtajille on yksi, tauluryhmällä ja muulla kenttähenkilöstöllä toinen ja niin edelleen. Käyttäjät kuulevat vain oman kanavansa liikenteen eivätkä pysty seuramaan muita kanavia tai yleistä kutsukanavaa. Se toiminto on vain kaikkein edistyneimmissä radiopuhelimeissa.

Järjestäjän täytyy ohjeistaa, mitä kanavaa kukin käyttäjäryhmä käyttää. Jokaiselle radionkäyttäjälle täytyy antaa kortti, josta näkyvät kaikkien radioita käyttävien ryhmien kanavat ja niihin kuuluvien radionkäyttäjien kutsumerkit. Se on tarpeen, mikäli jollekin tulee tarve viestiä käyttäjäryhmien välillä, esimerkiksi tuomari tahtoo tauluryhmän tietylle taustalle.

Tuomareille ja ammunnanjohtajalle annetaan kullekin oma kutsumerkki, esimerkiksi Tuomari 1, Tuomari 2 jne. Ammunnanjohtajan kutsumerkki on yleensä Ammunnanjohtaja. Pienemmissä mitteloissa, kun koko liikenne on samalla kanavalla ja käyttäjiä on vain muutamia, kutsumerkkinä voidaan käyttää myös etunimeä.

Mikäli lukija on kiinnostunut, hän voi tutustua englanninkielisen radioliikenteen sanastoon Judge's Guide Bookin liitteen 14. avulla. Tässä esitellään suomenkielisessä radioliikenteessä käytetty sanasto.

LOPPU: sanotaan puheenvuoron lopuksi, kun keskustelu on loppu, eikä vastausta enää tarvita

KUUNTELEN: ilmaisee vastapuolelle, että hänen vastaustaan odotetaan ja lähetysnappulaa voi painaa

KYLLÄ/EI: vastaus kysymykseen, joka alkaa: Onko...? Enempää jaarittelua ei tarvita

TOISTA: kun ei kuultu mitä vastapuoli sanoi, tai ei olla varmoja, ymmärrettiinkö oikein

SAIN: ilmaisee, että viesti on kuultu ja ymmärretty

Yleiset radiopuhelinkäytännöt tuomareiden viestinnässä kilpailun aikana:

Radiopuhelinkeskustelu

Paina lähetyspainiketta ja sano ensin sen henkilön kutsumerkki tai nimi, jolle haluat puhua, ja sen jälkeen oma nimesi tai kutsumerkkisi ja se viesti, jonka haluat kertoa, ja lopuksi sano LOPPU

Jos haluat vastapuolen vastausta ilmoitukseesi, lopetat sen sanomalla KUUNTELEN sen sijaan, että sanoisit LOPPU, ja jätät odottamaan vastausta.

Kun saat vastauksen ja olet sen ymmärtänyt, sanot: SAIN, LOPPU

Aina kutsuessasi jotakuta, sano ensin kutsuttavan nimi tai kutsumerkki, sitten vasta omasi. Sen jälkeen tulee itse sanoma.

Kun vastaat kutsuun, sano ensin oma nimesi ja tunnuksesi ja sitten kutsujan nimi tai tunnus.

Oleellista:

Kun puhut, pidä lähetyspainike alhaalla koko ajan. Muutoin kukaan ei kuule sinua. Kun lopetat puhumisen, vapauta lähetyspainike, muutoin et kuule itse ketään.

Kun luettelet tuloksia radiopuhelimeen, on syytä sanoa ensin tulos ja sen jälkeen luetella sen numerot yksittäin. Esimerkiksi: Tulos on 56...viisi...kuusi.

Radioliikennetaulukko

Jotta kaikki radiopuhelimia käyttävät toimitsijat pystyisivät käyttämään puhelintaan kaikkien muiden kanssa, on kaikille käyttäjille syytä jakaa radioliikennetaulukko, josta käyvät ilmi käytetyt radiokanavat ja niillä määrätyt radiopuhelinten käyttäjät kutsumerkkeineen. On tarpeen, että eri ryhmien jäseniä voidaan kutsua ryhmän ulkopuolelta ryhmän käyttämällä kanavalla, koska poikkeustilanteet voivat sitä vaatia. Sen vuoksi radioliikennetaulukko annetaan kaikille käyttäjille täydellisenä. Ryhmäkohtaiset otteet siitä eivät ole riittäviä.

Esimerkki radioliikennetaulukosta:

Kanava	Nimi	Kutsumerkki
3	Nipa Niemi	Ammunnanjohtaja
	Matti Meikäläinen	Päätuomari

8	Tauno Terävä	Tuomari 1
	Maija Meikäläinen	Tuomari 2
	Jussi Vahva	Tauluryhmä
	Liisa Ahkera	Kilpailunjohtaja
	Sini Valkonen	Kuuluttaja

Radioliikennetaulukon tueksi, varsinkin silloin kun taustoja on paljon ja ne on jaettu monelle tuomarille, on syytä laatia taulukko, josta näkyvät tuomarien kutsumerkit ja ko. tuomarien hoitamat taustat.

Esimerkiksi:

1-5	6-10	11-15	16-20	21-25	26-30	31-35
Tuomari 1	Tuomari 2	Tuomari 3	Tuomari 4	Tuomari 5	Tuomari 6	Tuomari 7

Tällainen taulukko helpottaa sen seuraamista, kuka kutsuu ja mistä päin kenttä kutsu tulee. Pelkän nimen käyttö voi johtaa vain kanavalla seuraavan ihmettelyyn, jotta missähän päin kenttä ongelma tai avun tarve oikein onkaan.